AZTECHI

NOTA! Non si tratta di un gioco a sé stante, ma di una espansione del gioco base: occorre il gioco Coloni Imperiali per poterla utilizzare.

CONTENUTO

110 carte (63x88mm), di cui:
- 60 carte Aztechi (AZT001-AZT060),
- 10 carte Barbari (BAR061-BAR070),
- 10 carte Egizi (EGI061-EGI070),
- 10 carte Giapponesi (GIA061-GIA070),
- 10 carte Romani (ROM061-ROM070),
- 10 carte Atlantidei (ATL051-ATL060),

46 gettoni Benedizione (5 gettoni per ognuno dei 9 colori, più 1 gettone tricolore)

9 gettoni statua (3 set di 3 gettoni)

1 Scheda Fazione

1 segnalino Fazione

Quando costruite il vostro Mazzo Fazione (vedere sotto), considerate alcune delle carte Aztechi come Carte Fazione standard (base), e considerate le altre come appartenenti a una delle precedenti espansioni. Le informazioni di appartenenza stampate lungo il lato destro di ciascuna, specificano come considerarle:

: carta Aztechi base

: consideratele come proveniente dall'espansione "Perché non possiamo essere amici" per il mazzo Aztechi

: consideratele come proveniente dall'espansione "Atlantidei" per il mazzo Aztechi

: consideratele come proveniente dall'espansione "3 è un numero magico" per il mazzo Aztechi

Le carte segnate , e sono l'equivalente delle carte che le altre Fazioni hanno ricevuto nelle espansioni precedenti.

L'ESPANSIONE AZTECHI INTRODUCE

- un nuovo colore delle carte: ARANCIO
- un nuovo tipo di Beni: gettoni Benedizione

Un set di gettoni Benedizione

1 gettone Benedizione tricolore (prodotto dalla Scheda Fazione Aztechi)

ARANCIO

MODALITÀ DI GIOCO

Questo capitolo descrive le due modalità di gioco per la costruzione dei mazzi.

APERTA

Potete mescolare tutte le Carte Comuni e Fazione da qualsiasi espansione con le corrispondenti carte del gioco base. Divertitevi, ma ricordate che un mazzo così costruito non garantisce un gioco bilanciato.

STANDARD

Questa modalità è l'unica consentita nei tornei.

Nel Mazzo Comune sono consentite solamente le Carte Comuni del gioco base. Per costruire il proprio Mazzo Fazione, ogni giocatore può scegliere una sola espansione da aggiungere al gioco base.

Costruire un mazzo fazione

Per ogni carta che aggiungete al mazzo dall'espansione, dovete rimuovere dal vostro mazzo una carta del gioco base. Il vostro Mazzo Fazione deve consistere **esattamente di 30 carte**, 3 delle quali in 3 copie (per un totale di 9), 6 in 2 copie (per un totale di 12) e 9 singole. Le icone che trovate nell'angolo in basso a destra dell'Illustrazione di ogni carta vi indicano in quante copie deve essere presente quella carta all'interno del mazzo.

1 copia: / / / / /

2 copie: / / / / / / /

3 copie: / / / / / / /

Ad esempio, se desiderate usare una carta espansione con dovete utilizzare tutte e 3 le copie di questa carta, e dovete rimuovere dal vostro mazzo un gruppo di 3 copie di una carta del gioco base.

GLI AZTECHI

Questa espansione introduce una nuova fazione, gli Aztechi, con la loro dotazione di fazione: Scheda Fazione, segnalino Fazione e Carte Fazione. Gli Aztechi vanno aggiunti alla lista di fazioni tra cui i giocatori scelgono all'inizio della partita.

NOTA: con la Fazione Azteca è possibile giocare una partita di Coloni Imperiali a 5 giocatori. Tuttavia ciò non è consigliato a causa della durata eccessiva che avrebbe la partita.

NUOVE REGOLE

Questa espansione introduce un nuovo colore delle carte (**ARANCIO**) e due nuove regole: *Benedizioni* e *Preghiere*.

BENEDIZIONI

Le Benedizioni sono un nuovo tipo di Bene rappresentato dai gettoni Benedizione. Questi gettoni sono di vari colori, esattamente come le carte (ad eccezione dell'arancio: l'icona gettone arancio rappresenta le Benedizioni in generale). **Ciascuna Fazione non può avere più di un gettone Benedizione di un dato colore in un dato momento**. Quando un giocatore riceve un gettone Benedizione, può prendere un gettone di un qualsiasi colore che non possiede al momento. I gettoni Benedizione guadagnati durante un turno di gioco possono influire sulle azioni di Preghiera attivate in quel turno (vedere più avanti). A meno che un giocatore non possa immagazzinarli, i gettoni Benedizione sono scartati nella fase di Pulizia.

Lo speciale gettone tricolore è prodotto dalla Scheda Fazione Azteca e nessun'altra Fazione può ottenerlo. In ciascuna Preghiera può essere utilizzato come gettone **MARRONE** o **GRIGIO** o **ROSSO**. Il colore scelto può variare da una Preghiera all'altra, ma solo un singolo colore può essere scelto in ogni azione. Il gettone tricolore non conta ai fini del limite di gettoni posseduti e non impedisce a un giocatore di prendere un gettone Benedizione **MARRONE**, **GRIGIO** o **ROSSO** quando guadagna .

PREGHIERE

Pregare è un nuovo tipo di azione. Trovate questa azione su alcune delle carte di questa espansione. Il modo in cui la Preghiera si risolve dipende dal possesso o meno di gettoni Benedizione (e dal loro colore).

PREGARE SENZA GETTONI BENEDIZIONE

Quando un giocatore intraprende un'azione di Preghiera, pesca un dato numero di Carte Comuni e risolve gli effetti attivati dai colori di queste carte.

Se la Preghiera dice di "scegliere" un colore, questo può essere scelto **dopo** aver pescato le carte.

Se la Preghiera dice di "dichiarare" un colore, la scelta deve essere fatta **prima** di pescare le carte.

Se la Preghiera non dice di "annunciare" o "scegliere" un colore, il giocatore può scegliere più di un colore oppure nessun colore, a seconda di quello che indica la carta.

L'effetto di una preghiera è sempre specificato sulla carta. Quando un'azione di Preghiera si riferisce a "ogni carta", ciò significa ogni carta tra quelle pescate per quella Preghiera e non, ad esempio, le carte in gioco o le carte in mano. Il numero indicato dopo le parole "Prega" e "Pregare" indica quante Carte Comuni il giocatore deve pescare. Dopo che la Preghiera è stata risolta, le carte pescate per essa vengono scartate.

ESEMPIO 1: ALTARE SACRIFICALE

Azione: Spendi 1 per dichiarare un colore: **MARRONE**/**GRIGIO**/**ROSSO**, Prega 5: Guadagni 1 Risorsa corrispondente (/ /) per ogni di quel colore. Può essere attivato due volte.

Marco spende un Lavoratore per attivare l'azione e dichiara **GRIGIO** come colore di questa preghiera. Quindi pesca 5 Carte Comuni (Preghiera 5), due delle quali risultano essere **GRIGIE**. Per queste 2 carte Marco guadagna 2 Pietre.

NOTA: Alcune carte possono essere di più di un colore. Nelle azioni di Preghiera il giocatore risolve gli effetti per tutti i colori della carta (ad esempio **ORO** e **GRIGIO**, non **ORO** o **GRIGIO**).

ESEMPIO 2: TEMPIO DEL SOLE NASCENTE

Azione: Spendi 1 per Pregare 5: Per ogni **MARRONE**/**GRIGIA**/**ROSSA**, puoi decidere di spendere una Risorsa corrispondente. Guadagni 1 per ogni Risorsa spesa e 1 per ogni tipo di Risorsa spesa. Può essere attivato due volte.

Giovanni spende un Lavoratore per attivare l'azione. Pesca 5 Carte Comuni (Preghiera 5): 1 **BLU**, 1 **ROSSA**, 2 **GRIGIE** e 1 **NERA**. Giovanni ha le seguenti Risorse: 3 Pietre e 1 Cibo. Decide di spendere 1 Pietra e 1 Cibo - queste sono 2 Risorse di 2 tipi, per cui ottiene 2+2=4 Punti Vittoria.

NOTA: Nell'esempio, Giovanni non doveva "dichiarare" o "scegliere" un colore. Ecco perché può decidere di spendere Risorse che corrispondono a più di un colore.

PREGARE CON GETTONI BENEDIZIONE

Se un giocatore ha un gettone Benedizione di un colore che avrebbe altrimenti scelto/annunciato per l'azione di Preghiera, quella Preghiera può essere eseguita in modo differente. Un giocatore con un gettone Benedizione può decidere di evitare di pescare le carte e al loro posto contare il gettone Benedizione come se fosse una Carta Comune del colore del gettone. I gettoni Benedizione non vengono scartati dopo essere stati utilizzati in questo modo. Un giocatore può usare più gettoni Benedizione nella stessa Preghiera.

ESEMPIO 3: VOCE DEGLI DEI

Azione: Spendi 1 per guadagnare 1 , Prega 5: Guadagni 1 per ogni ROSSA e 1 per ogni ROSA.

Vanessa ha guadagnato in questo turno un gettone Benedizione ROSA, uno ROSSO e quello tricolore. Al suo turno, compie l'azione Pregare sul luogo *Voce degli dei*.

Vuole guadagnare un altro Lavoratore, e per essere sicura che le sue preghiere siano ascoltate decide di usare i gettoni Benedizione anziché pescare 5 carte. L'uso del gettone Benedizione ROSA conta come pescare una Carta Comune ROSA, mentre i gettoni Benedizione ROSSO e tricolore valgono ciascuno come una carta ROSSA. Vanessa ottiene un Lavoratore e 2 come risultato della sua azione. I gettoni Benedizione non vengono spesi in modo analogo ad altri Beni: anche se li ha utilizzati, Vanessa tiene i suoi gettoni fino alla fine del turno e può utilizzarli in altre azioni dello stesso turno.

Anche se un giocatore ha gettoni Benedizione, può comunque decidere di pescare carte. Se pesca almeno una carta del colore scelto, il giocatore ottiene un bonus di +1 per ciascun gettone Benedizione, a patto che il colore del gettone si applichi all'azione di Preghiera (il gettone tricolore può contribuire come bonus per un solo colore scelto). Se non viene pescata alcuna carta del colore scelto, i gettoni Benedizione non forniscono alcun bonus: la preghiera non è riuscita a propiziare gli dei.

ESEMPIO 4: CAPPELLA DI MARTE

Azione: Spendi 1 per Pregare 5: Guadagni / / per ogni NERA/ROSA/ORO .

Susanna ha un gettone Benedizione NERO, uno MARRONE e uno ORO, ma decide di pescare comunque le carte. Dopo aver speso 1 per attivare l'azione, Susanna pesca 5 Carte Comuni (Preghiera 5) e verifica i colori. Pesca le seguenti carte: ROSA, BLU, ORO, ROSA, GRIGIA. Questa Preghiera le fornisce:

- 2 Lavoratori, perché ha pescato 2 carte ROSA;

- 2 Ori: ha pescato una carta ORO e il suo gettone Benedizione ORO le fornisce un bonus di +1;

- 1 gettone Razzia: dato che Susanna ha pescato almeno una carta richiesta per questa preghiera (quindi l'azione di Preghiera non è andata sprecata), il suo gettone Benedizione NERO le fornisce il bonus di +1 anche se non ha pescato alcuna carta NERA.

Il gettone Benedizione MARRONE invece non permette alcun guadagno, non essendo il MARRONE menzionato in questa azione di Preghiera. Se Susanna non avesse pescato alcuna carta richiesta dalla Preghiera (NERA, ROSA o ORO), i suoi gettoni Benedizione non avrebbero fornito alcun bonus. Le Carte Comuni pescate per la Preghiera sono scartate, ma Susanna mantiene tutti i gettoni Benedizione fino alla fine del turno.

QUANDO ESEGUIRE LE AZIONI DI PREGHIERA

Le parole "Prega" e "Pregare" sono sempre precedute dalla parola che indica quando può essere attivata quella data Preghiera. Si applicano le regole standard:

- *Produzione ... Prega: effettuate questa Preghiera nella Fase di Produzione. Controllate i colori delle carte pescate per verificare se producete Beni addizionali.*

- *Speciale ... Prega: questa Preghiera viene attivata quando si verificano le condizioni descritte dalla carta stessa.*

- *Azione ... Prega: dovete pagare il costo dell'Azione per poter Pregare..*

ESEMPIO 5: PRETE ITINERANTE

Speciale: Ogni volta che fai un Contratto, Prega 5: Guadagni 1 per ogni di colore corrispondente al Bene prodotto da quel Contratto.

Natale vuole fare un Contratto usando la carta *Festival delle mele Fuji*. Spende un Cibo per fare il Contratto e riceve il Legno prodotto da quel Contratto. Questo attiva l'abilità Speciale del Prete Itinerante ("Ogni volta che fai un Contratto..."). Natale pesca 5 Carte Comuni (Preghiera 5), due delle quali sono MARRONI. Per queste 2 carte, Natale guadagna 2 Punti Vittoria. Notate che sebbene la carta *Festival delle mele Fuji* sia ROSSA, Natale non guadagna punti per le carte ROSSE. Non sta cercando infatti corrispondenza con la carta con cui sta facendo il Contratto, ma con il Bene prodotto da quel Contratto.

IL COLORE ARANCIO

Le carte e i gettoni ARANCIO rappresentano Benedizioni . Notate che non ci sono gettoni Benedizione ARANCIO nel gioco. L'icona ARANCIO rappresenta sia un qualsiasi altro colore o tutti gli altri colori, a secondo di ciò che la carta dice di fare.

"CORRISPONDENZA"

Una carta che corrisponde è una carta di un colore che è stato scelto/dichiarato da un giocatore mentre esegue una Preghiera.

Una carta è considerata corrispondente a un Bene se è dello stesso colore del bene stesso.

MARRONE	
GRIGIO	
ROSSO	
ROSA	
ORO	
NERO	
BIANCO	
VIOLA	
BLU	
ARANCIO	

REGOLE INTRODOTTE IN PRECEDENTI ESPANSIONI

Alcune delle carte in questa espansione usano regole introdotte nelle precedenti espansioni.

PRODUZIONE APERTA

I Luoghi di Produzione Aperta sono stati introdotti nell'espansione "Perché non possiamo essere amici". Potete trovare il regolamento a questo link:

http://www.pendragongamestudio.com/it/?ddownload=563

TECNOLOGIA

I gettoni Tecnologia sono stati introdotti nell'espansione "Atlantidei". Potete trovare il regolamento a questo link:

http://www.pendragongamestudio.com/it/?ddownload=1407

SET

I SET sono stati introdotti nell'espansione "3 è un numero magico". Potete trovare il regolamento a questo link:

http://www.pendragongamestudio.com/it/?ddownload=2242

CHIARIMENTI

CARTE CHE POSSONO ESSERE USATE "IN UNA QUALSIASI AZIONE FUTURA DI PREGHIERA"

Alcuni Luoghi permettono ai giocatori di immagazzinare carte che possono essere utilizzate per future azioni di Preghiera. La descrizione del Luogo indica se tenere queste carte fino alla fine del turno o della partita. Indipendentemente da questo, quando una di queste carte viene utilizzata in una Preghiera, viene scartata dopo aver risolto gli effetti della Preghiera stessa. Durante una Preghiera un giocatore può utilizzare un qualsiasi numero di queste carte immagazzinate, che vengono sempre utilizzate in aggiunta alle carte pescate normalmente per la Preghiera.

CARTE SENZA COLORE

Le rovine non hanno colore, per cui quando un colore è necessario per una particolare Preghiera, una carta Rovina non può essere utilizzata per quella Preghiera.

Ai fini delle Preghiere, anche la Carta Comune "Giovane coppia" non ha colore (lo guadagna soltanto dopo essere stata costruita).

CHIARIMENTI SULLE CARTE

L'utile Marcus – se questo Luogo è oggetto di un qualsiasi effetto che permette al giocatore di rimuovere i Beni spesi per attivarlo, la carta piazzata sotto questo Luogo viene scartata.

Fondamenta robuste – i 2 Punti Vittoria per ciascuna carta posizionata sotto un Luogo Comune corrispondente vengono guadagnati in aggiunta a qualsiasi punto fornito da quello stesso Luogo.

Santuario di Thot – quando un giocatore ottiene punti per un Luogo corrispondente, i punti addizionali sono forniti dal Tempio di Thoth, non da quel Luogo. Per esempio, se il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria e si attiva l'effetto del Santuario di Thot per guadagnare un Punto Vittoria addizionale, l'abilità della Sfinge (ogni volta che ottieni 2 Punti Vittoria...") non viene attivata.

GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek
ILLUSTRAZIONI: Roman Kucharski, Maria "Mary Arty" Pekina, Aga Jakimiec
GRAPHIC DESIGN: Rafał Szyma , Aga Jakimiec
REGOLAMENTO: Piotr Wisniewski, Paul Grogan
PRODUZIONE ITALIANA: Silvio Negri-Clementi
TRADUZIONE: Andrea Vigiak
REVISIONE: Guido Villa
GRAFICA: Davide Corsi
Gentile cliente, cerchiamo sempre di assemblare i nostri giochi con la massima cura.Tuttavia, se alla vostra copia dovesse mancare qualche componente, ce ne scusiamo e vi chiediamo di comunicarcelo al seguente indirizzo email: **info@pendragongamestudio.com**.

© 2016 PORTAL GAMES Sp. z. o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl
Imperial Settlers & Portal Games. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato in Italia da Pendragon Game Studio srl . Via Curtatone, 6 - Milano 20122. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.
Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.
Fabbricato in Polonia.
Molte grazie a: Merry, Cierń, Marek, Asia, Kamil, Chevee, Aga, e Jeff.