

Eric B. Vogel

FIRST EMPIRES™

*È se l'intera storia del mondo avesse avuto un corso diverso?
È se i grandi imperi della nostra storia non fossero mai esistiti?
È se antiche civiltà diverse avessero raggiunto la grandezza?
È se quelle civiltà non fossero mai crollate, ma avessero continuato
a crescere nei secoli? I vinti avrebbero potuto essere i vincitori,
i colonizzatori avrebbero potuto essere i colonizzati.
Dopotutto, gli imperi si vincono e si perdono con un tiro di dadi!*



CONTENUTO



1 Tabellone



30 Segnalini Città in 5 colori



1 Indicatore Turno



1 Tracciato Turno



25 Indicatori Civiltà
(5 per ogni colore)



50 Esploratori
(10 per ogni colore)



45 Carte Traguardo
in 5 colori



5 Dadi Civiltà



5 Porta Segnalini in 5 colori



5 Plance Civiltà

PREPARAZIONE

1. Collocare il tabellone al centro del tavolo.

In una partita a 2 giocatori: Usare il lato del tabellone per 2 giocatori.

In una partita a 3 giocatori: Usare il lato del tabellone per 3-5 giocatori.

Non usare le regioni del tabellone con i confini punteggiati e contrassegnate dal numero 5 (le Americhe) o dal numero 4 (Malagasy ed Ezu).

In una partita a 4 giocatori: Non usare le regioni del tabellone con i confini punteggiati e contrassegnate dal numero 5 (le Americhe).

2. Distribuire a ogni giocatore una plancia civiltà in modo casuale, e un set di esploratori e segnalini città dello stesso colore.

In una partita a 2 giocatori: Usare solo le plance civiltà Karthadst (arancione) ed Etruria (gialla).

In una partita a 3 o 4 giocatori: Non usare la plancia civiltà Wallmapu (verde).

3. Ogni giocatore prende 5 indicatori civiltà di colore diverso e li colloca nelle caselle in basso di ognuna delle 5 colonne avanzamento del colore corrispondente nella sua plancia civiltà.



2 Giocatori



3-5 Giocatori

4. Selezionare casualmente il primo giocatore. Dare a questo giocatore il tracciato turno da collocare sopra la sua plancia civiltà. Assicurarsi di usare il lato giusto del tracciato turno (a seconda del numero di giocatori). Collocare l'indicatore turno sulla prima casella del tracciato turno.

5. Ogni giocatore colloca nella propria regione di partenza (indicata sulla sua plancia civiltà) il numero di esploratori indicato sulla casella più in basso della sua colonna gialla ★.

6. Ogni giocatore prende il mazzo di carte corrispondente al colore della sua plancia civiltà, lo mescola e lo colloca a faccia in giù accanto a sé. Poi, ogni giocatore pesca il numero di carte traquardo indicato sulla casella più in basso della sua colonna verde.

7. Ogni giocatore gira i suoi 6 segnalini città a faccia in giù e li mescola (ogni giocatore ha 2 segnalini dal valore di 1 PV, 3 segnalini dal valore di 2 PV e 1 segnalino dal valore di 3 PV). Ogni giocatore colloca 1 segnalino città a faccia in giù nella propria regione di partenza senza guardarne il valore. Poi, ogni giocatore colloca i 5 segnalini città rimasti a faccia in giù, senza guardarli, negli slot in cima a ogni colonna della propria plancia civiltà.

1 x2

2 x3

3 x1

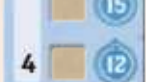
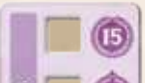
Il primo giocatore inizia la partita. Gli altri giocatori lo seguono in senso orario.



PANORAMICA

First Empires si svolge nel corso di **7 round** per le partite con **5 giocatori** e **8 round** per le partite con **2-4 giocatori**.

Le diverse caratteristiche delle plance civiltà (numero di dadi tirati a ogni turno, numero di tiri ripetuti, punti movimento, carte pescate durante la partita e numero di esploratori sul tabellone) sono indicate sulle colonne avanzamento delle plance civiltà dei giocatori. Le caratteristiche di ogni plancia civiltà sono uniche.

 Dadi	 Tiri Ripetuti	 Punti Movimento	 Carte Traguardo	 Esploratori
 5  4  3	 4  3  2  1	 6  5  4  3  2	 -1  -1  -1  -1  1	 10  8  6  5  3

Man mano che l'indicatore civiltà di una qualsiasi colonna avanza verso l'alto, sia la caratteristica corrispondente che i punti vittoria di quel giocatore aumentano. Per poter far avanzare un indicatore civiltà, un giocatore deve ottenere come risultato del dado il simbolo/colore di quella colonna oltre ad avere il controllo di una regione sul tabellone con quello stesso simbolo/colore.



I punti vittoria si ottengono tramite le colonne avanzamento, le carte traguardo completate e le città catturate o conservate sul tabellone alla fine della partita.

I risultati del dado con il simbolo nero sono bonus speciali per la conquista e non vengono usati per fare avanzare gli indicatori civiltà.



SEQUENZA DEL TURNO

Ogni giocatore, in senso orario a partire dal primo giocatore, svolge il suo turno completo che è composto da 3 fasi:

- 1 - Tiro dei Dadi
- 2 - Movimento e Conquista
- 3 - Avanzamento

Fase 1 - Tiro dei Dadi



Il giocatore attivo inizia il suo turno tirando il numero di dadi indicato dall'indicatore civiltà sulla colonna arancione  della sua plancia civiltà.

Tiri Ripetuti



Il giocatore può ripetere il tiro di tutti o alcuni di questi dadi per un **numero di volte** pari al numero indicato dall'indicatore civiltà sulla colonna blu ; un giocatore può scegliere un **qualsiasi numero** di suoi dadi da tirare nuovamente ogni volta che decide di ripetere un tiro.

Scartare Carte Traguardo

Dopo aver completato i tiri ripetuti, se il giocatore ha delle carte traguardo nella sua mano può scegliere di scartarne 1 per convertire 1 dei risultati dei suoi dadi in un simbolo nero . Il giocatore può scartare più carte per fare ciò più volte.



Le carte scartate per convertire i risultati dei dadi non possono essere incluse nel calcolo dei punti, né possono essere ripescate.

Fase 2 - Movimento e Conquista

Movimento



Il giocatore attivo ha ora l'opportunità di muovere i suoi esploratori sul tabellone. Per ogni punto movimento indicato dall'indicatore civiltà sulla sua colonna viola , il giocatore può muovere 1 esploratore facendogli attraversare 1 confine terra od oceano sul tabellone.

Un giocatore non può lasciare un esploratore in un'area oceano alla fine del suo turno. In altre parole, deve muovere su una regione di terra tutti gli esploratori che hanno viaggiato via oceano entro la fine del suo turno. Il giocatore attivo può muovere gli esploratori da più

aree contemporaneamente, in modo che arrivino alla stessa regione di destinazione allo stesso momento.

I giocatori possono abbandonare una regione che contiene uno dei propri segnalini città: in quel caso, il segnalino città rimane sul tabellone. Se il giocatore attivo rimette uno o più esploratori in una regione vuota ma che contiene una sua città, il segnalino città *rimane* nella regione.

I dadi tirati non limitano i movimenti o le conquiste dei giocatori durante i loro turni, anche se è generalmente vantaggioso per i giocatori cercare di occupare le regioni che corrispondono ai loro dadi.

Conquista

I giocatori non possono muoversi attraverso le regioni occupate da esploratori avversari. Il giocatore attivo può muovere i suoi esploratori nella regione di un avversario solo se porta abbastanza esploratori per conquistare quella regione.

La conquista avviene ogni volta che il giocatore attivo muove un numero sufficiente di suoi esploratori nella regione di un avversario. Solitamente, un giocatore deve avere **più** esploratori totali del suo avversario in quella regione per poterla conquistare.

Tuttavia, ogni risultato del dado con il simbolo nero  che il giocatore attivo possiede conta come **1 esploratore extra** per **ogni conquista** del giocatore attivo in quel turno.

Le conquiste devono sempre essere effettuate con almeno 1 esploratore, a prescindere dal numero di simboli neri  che il giocatore possiede.

Se un giocatore occupa **solo 1 regione** sul tabellone, quella regione **non può essere conquistata**.

 **REGIONI CON CITTÀ**

-  I segnalini città non hanno valore difensivo.
-  Se la regione conquistata ha una o più città avversarie in essa, il giocatore attivo prende i segnalini di queste città e li colloca accanto alla sua plancia civiltà.
-  Se il giocatore attivo muove degli esploratori in una regione con una città avversaria e nessun esploratore avversario, il giocatore attivo prende questo segnalino città e lo colloca accanto alla sua plancia civiltà.
-  Questi segnalini devono essere tenuti a faccia in giù; non è possibile guardare il loro valore prima della fine della partita.

Ritirata

Immediatamente dopo una conquista, l'avversario sconfitto deve recuperare tutti i suoi esploratori dalla regione conquistata e muoverli su **una** qualsiasi altra regione che contiene almeno 1 dei suoi esploratori. Un giocatore non può ritirarsi in una regione che non contiene alcun suo esploratore (anche se possiede una città in quella regione).

Dopo una conquista e una ritirata, il giocatore attivo può continuare la sua fase movimento se ha ancora dei punti movimento da spendere.

Fase 3 - Avanzamento

Scartare Carte Traguardo

All'inizio della fase avanzamento, se il giocatore ha delle carte traguardo nella sua mano, può scegliere di scartarne 1 per convertire 1 dei risultati dei suoi dadi in **un qualsiasi risultato a sua scelta**. Il giocatore può scartare più carte per effettuare ciò più volte.

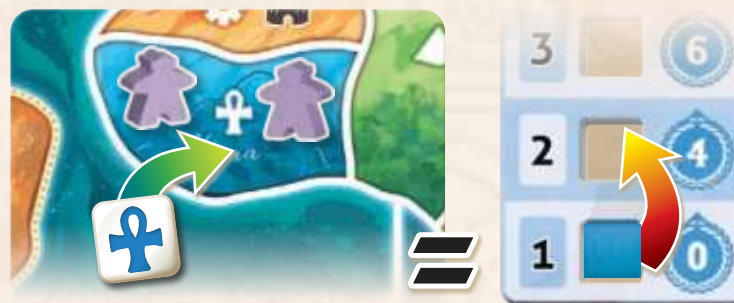


Le carte scartate per convertire i risultati dei dadi non possono essere incluse nel calcolo dei punti, né possono essere ripescate.

Fare Avanzare gli Indicatori Civiltà

Il giocatore attivo ora ha l'opportunità di fare avanzare gli indicatori civiltà lungo le colonne avanzamento. Ogni risultato dei dadi che corrisponde al colore di una colonna avanzamento permette al giocatore attivo di spostare il suo indicatore **di una casella verso l'alto**, a patto che il giocatore occupi **anche una regione** di quello stesso colore/simbolo.

Ogni spostamento di un indicatore su una colonna richiede **1 dado e 1 regione diversi**, ma sempre di colore/simbolo corrispondente.



Quando il giocatore attivo fa avanzare l'indicatore verde delle carte traguardo  sul +1 successivo, dovrebbe pescare 1 nuova carta traguardo dal suo mazzo (la nuova carta viene pescata solo quando questo indicatore viene fatto avanzare).

Quando il giocatore attivo fa avanzare l'indicatore giallo degli esploratori  su un numero più alto, distribuisce i nuovi esploratori a disposizione tra le regioni che occupa, a sua scelta (il numero indicato rappresenta il numero totale di esploratori che il giocatore ha sul tabellone).

Una regione senza esploratori non è considerata occupata da alcun giocatore (anche se contiene una città) e non può essere usata per l'avanzamento o la collocazione di nuovi esploratori.

Collocazione Segnalini Città



Alla conclusione della fase avanzamento, se uno o più indicatori civiltà del giocatore attivo hanno raggiunto o superato la casella con l'icona città della propria colonna, il giocatore deve prendere il segnalino città nello slot in cima a quella colonna e collocarlo a faccia in giù in una regione che occupa sul tabellone. Il giocatore deve collocare il segnalino in una regione senza segnalini città, se possibile; altrimenti, può collocarlo in una qualsiasi delle sue regioni.



Carte Traguardo Completate

Non appena un giocatore soddisfa i requisiti di una qualsiasi delle sue carte traguardo **durante il suo turno**, e a condizione che possa dimostrarlo agli altri giocatori, ha completato quella carta e può collocarla a faccia in su sotto la sua plancia civiltà. Una carta può anche essere completata non appena viene pescata, se i suoi requisiti risultano soddisfatti. I punti delle carte traguardo completate vengono calcolati alla fine della partita.



Fine del Round

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, il primo giocatore fa avanzare l'indicatore turno di una casella verso destra e svolge il suo prossimo turno nel nuovo round.

ESEMPIO - FASE 1

All'inizio del suo turno, Silvia controlla 3 regioni (Scythia , Albion e Indus ). Il suo indicatore giallo al momento indica 5 esploratori , che sono distribuiti tra le sue 3 regioni occupate.



Fase 1 - Tiro dei Dadi

Come indicato dalla sua colonna arancione , può tirare 2 dadi.

Ottiene 1 risultato giallo  e 1 risultato blu . Tuttavia, vorrebbe un risultato verde , in modo da fare avanzare quell'indicatore e ottenere una carta traguardo.

La sua colonna blu  indica che può ripetere il tiro 2 volte. Per il suo *primo* nuovo tiro, sceglie di tirare nuovamente solo il dado blu , ma non ottiene il risultato verde desiderato.

Per il suo *secondo* nuovo tiro, sceglie di tirare nuovamente entrambi i dadi e ottiene 1 risultato verde  e 1 risultato viola .

ESEMPIO - FASE 2

Fase 2 - Movimento e Conquista

Silvia desidera conquistare Rus, la regione verde  adiacente alla sua regione viola . Rus al momento è occupata da Mirko con 2 esploratori; Silvia non ha risultati con i simboli neri , quindi deve invadere la regione con almeno 3 esploratori.

La sua colonna viola  le fornisce 4 punti movimento. Spende 2 punti movimento per muovere i due esploratori da Scythia a Rus, abbandonando completamente Scythia. Contemporaneamente muove 1 esploratore da Albion alla regione dell'oceano orientale, e poi dall'oceano a Rus. Questo le permette di avere 3 esploratori contro i 2 di Mirko a Rus.



Mirko deve immediatamente ritirare i suoi 2 esploratori e collocarli in una delle altre regioni che occupa. Anche se non è obbligato a ritirarsi nella sua regione più vicina, sceglie di ritirarsi nella sua regione blu  adiacente, Huaxia.



ESEMPIO - FASE 3

Fase 3 - Avanzamento

Visto che Silvia non occupa alcuna regione viola  (la sua città a Scythia non le fa mantenere quella regione), non può usare il suo risultato viola  per far avanzare il corrispondente indicatore civiltà.



Sceglie di scartare una carta dalla sua mano per cambiare il suo risultato viola  in un arancione .

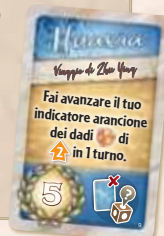


Consiglio: Collocate i vostri dadi direttamente sul tabellone per accoppiare ogni dado con la sua regione corrispondente.



-  Fa avanzare il suo indicatore arancione dei dadi  di 1 casella verso l'alto; come risultato, tirerà 3 dadi nel suo prossimo turno.
-  Fa avanzare il suo indicatore verde delle carte traguardo  di 1 casella verso l'alto, questo le permette di pescare una carta.

Pesca la sua carta *Viaggio di Zhu Ying*, di cui avrebbe potuto subito soddisfare i requisiti se avesse fatto avanzare il suo indicatore sulla colonna arancione  due volte questo turno. Per poter ottenere dei punti da essa, dovrà occupare 2 regioni arancioni  e ottenere 2 risultati arancioni  nello stesso turno.



Quando l'indicatore turno raggiunge l'ultima casella del suo tracciato, i giocatori giocano l'ultimo round; poi la partita termina.

❖ I giocatori calcolano i punti vittoria (PV) per ognuna delle loro colonne avanzamento, sommando il valore dei PV delle caselle più in alto che sono riusciti a raggiungere con i propri indicatori civiltà in ogni colonna.

❖ Ogni giocatore recupera i segnalini città che ha collocato sul tabellone principale e i segnalini catturati conservati accanto alla sua plancia civiltà. Poi li rivela e somma il loro valore totale al suo punteggio.

Nota: I segnalini città che si trovano ancora sugli slot delle plance civiltà non fanno ottenere alcun PV.

❖ Tutti i giocatori ottengono il valore in PV delle loro carte traguardo completate.

Il giocatore con il maggior numero di PV vince.

Se c'è una parità per il maggior numero di PV, il giocatore in parità con il maggior numero di carte rimaste nella sua mano alla fine della partita è il vincitore. Se la parità persiste, il giocatore in parità con il maggior numero di segnalini città e carte in totale da cui ha ottenuto dei punti è il vincitore. Se la parità persiste ancora, i giocatori in parità condividono con gioia la vittoria (oppure si lamentano per l'assenza di un'ultima condizione di spareggio, come preferiscono).

❖ All'inizio della partita, è importante far avanzare gli indicatori di ogni colonna avanzamento di almeno 1 o 2 caselle. Non farlo ostacolerà notevolmente i vostri progressi nella partita.

❖ Nei vostri primi turni, non esitate a ripetere il tiro dei dadi e spendere carte per ottenere i risultati che vi aiuteranno a sviluppare la vostra civiltà.

❖ I risultati con i simboli neri  sono molto utili e vi serviranno a conquistare le regioni del colore di cui avete bisogno quando non avete abbastanza punti movimento o esploratori.



♦ Punti plancia civiltà: $10+6+9+7+6=38$ PV

♦ Punti segnalini città: $3+2+2+1+1=9$ PV

♦ Punti carte traguardo: $5+4=9$ PV

Il punteggio finale di Huaxia è $38+9+9=56$ PV

Autore del Gioco

Eric B. Vogel

Progetto Grafico

Cyrille Daujean

Illustrazioni

Jérémie Fleury

Produzione

Ted A. Marrioti

Edizione Italiana

Supervisione: Massimo Bianchini

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Silvia Vignali

Playtesting e Consigli

Grazie ai playtester: Alexis, Shannon Appelcline, Aram, Gaëtan Beaujannot, Johan Borglin, Heather Boshears, David Boyd, David Brown, Cordell Brown III, Hey Cheng, Jeremy Cleveland, David Stuart, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Alex Francisco, Anna Gee, Terrence Gee, Brad Goodson, Ian Hanrahan, Jos Harrington, Fred Hicks, Carmen Ho, Laurel James, Nick Klumpp, Amelia Landesman, Seth Lavender, Eric Lyttle, Mak Mak, Paul Meyerholtz, Emily Moore, Andrew Nguyen, Jamison Noorlander IV, Eric Olander, Dan O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owen, Haley Pitoni, Christina Robinson, Lydia Roth, Chris Ruggiero, Tin Sakulsirawatna, John Sheck, Chris Specker, Jon Spinner, Stephen, Mackenzie Stuart, Tyler Wallpole, Aaron Waters, Ali Watson e Martine Wargnier.



Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

First Empires © 2021 / Sand Castle Games Inc.

