

Regole di base

Contiene piccoli elementi. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Diluvio : a partire dal 15 anni.

Storia :

Nel XX° sec. A.C. la terra conosce la fine di un'era glaciale, caratterizzata dallo scioglimento dei ghiacciai e dall'innalzamento del livello delle acque. Durante questo periodo, che finisce verso il 6.000 A.C., il livello del mare sale di circa 130 metri. Questo scioglimento provoca delle catastrofi naturali a catena, alluvioni, tsunami, spostamento dei poli, terremoti, iceberg giganti e cambiamento climatico. Gli umani che popolano la terra in questo periodo rischiano di essere annientati da tutti questi cataclismi.

Non esistono tracce certe di civiltà che hanno superato queste prove, anche se teorie recenti dimostrano che la Grande Sfinge del Cairo è anteriore rispetto alla civiltà egiziana. Allo stesso modo il sito di Carnac in Bretagna, con le sue grandi file di menhir che si prolungano sul mare, conservano delle tracce di costruzioni che precedono l'ultimo innalzamento del livello delle acque rispetto al livello attuale. Questi monumenti sarebbero allora una sorta di testimonianza lasciata dai nostri lontani antenati?

Scopo del gioco

Essere la civiltà che lascia più tracce del suo passaggio quando il fanatismo e le catastrofi bloccano ogni tipo di sviluppo.

Fine della partita

Se alla fine del primo giro il contatore "deforestazione e innalzamento delle acque" ha raggiunto quota 14, il gioco si conclude (vedere capitolo Vittoria)

Gettoni

4 colori di pedine: giallo, blu, verde e bianco, uno per ogni giocatore. Il numero di pedine sulla carta è limitato dal numero di gettoni del gioco.

Un colore, rosso, per rappresentare i fanatici.

Gli operai

Gli operai del vostro popolo sfruttano le risorse del territorio in cui si trovano. Essi si riproducono ad ogni giro.

Guerrieri

I guerrieri si battono per il vostro popolo. Possono prendere gli operai degli avversari come schiavi. Il loro numero è limitato a 5 per civiltà.

Navi

Le navi possono spostarsi negli oceani, trasportare le pedine terrestri e permettere gli scambi commerciali. Il loro numero è limitato a 8 per civiltà.

I Fanatici

Sono degli antichi operai che sono diventati fanatici. Non coltivano, non si spostano e si riproducono solamente tra di loro. A qualsiasi momento del gioco, se ci sono più fanatici che pedine non fanatiche (operai, schiavi e guerrieri), i fanatici prendono il controllo della casella. Tutte le caselle in cui i fanatici hanno preso il controllo è perduta per sempre.

Gli Schiavi

Sono operai fatti prigionieri da guerrieri di un altro colore. Essi sfruttano le Risorse per conto del giocatore che le possiede. Il guerriero che li controlla può portarli nei suoi spostamenti. Gli schiavi restano del proprio colore, possono essere liberati e si riproducono tra di loro.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore inizia con 4 operai che può disporre al centro della sua casella di partenza, nel cuore di ogni continente del suo colore.

Le Risorse

Esse sono di 5 tipi: Legno, Oro, Bronzo, Marmo e Granito

Giro del gioco

1. Fase di spostamento
2. Fase di raccolta e fanatismo
3. Fase del commercio
4. Fase di costruzione
5. Fase di crescita della popolazione e delle foreste
6. Fase di deforestazione e innalzamento delle acque
7. Fine del giro

Fase di spostamento

I giocatori spostano le loro pedine una dopo l'altra seguendo le lancette dell'orologio.

Il turno successivo, il vicino di sinistra del giocatore che ha iniziato il turno precedente inizierà la fase di spostamento.

Ogni pedina si può spostare di una sola casella per turno.

Le pedine terrestri (guerrieri, operai,...) possono avanzare di una sola casella terrestre:

- O da una casella di terraferma verso un'altra casella di terraferma
- Oppure essere trasportati per nave, o da una catena di navi, dalla terraferma verso un'altra casella di terraferma

Solo ai guerrieri è consentito penetrare in una casella che è già occupata da pedine avversarie.

In questo caso si ha un conflitto (vedere immagine pagina 5); esso si regola istantaneamente. Gli operai e gli schiavi invece non possono penetrare in caselle controllate da un avversario all'inizio della fase dello spostamento del gioco.

Le navi si possono spostare da una casella dell'oceano ad un'altra. Il loro movimento è simile a quello delle pedine terrestri.

Quando una nave penetra in una casella oceanica, già occupata da una nave avversaria, questo comporta un conflitto.

Trasporto navale

- Le vostre navi possono trasportare le vostre unità terrestri anziché spostarsi.
- Il numero di trasporti navali e le loro destinazioni è illimitato

- Un'unità terrestre può attraversare più caselle oceaniche. Per questo bisogna che tutte le caselle oceaniche implicate contengano almeno una nave che accetti di trasportare l'unità terrestre
- Se una nave vuole trasportare una pedina avversa, anche se si è spostata o si sposterà al suo turno di gioco.

In questo caso preciso il giocatore blu può trasportare il suo esercito utilizzando la sua nave verso l'isola di Atlantide, abitata da una pedina gialla, e prenderla in ostaggio.

I Fanatici

Non si spostano mai. Può succedere che, spostandosi da una casella, ci si lasci dietro di sé una maggioranza di fanatici. La casella intera cade quindi irrimediabilmente e istantaneamente nel fanatismo.

Gli Schiavi

Non si spostano da soli. Solo un guerriero li può spostare accompagnandoli in un'altra casella – non controllata da nessun altro giocatore. Un guerriero può anche decidere di lasciare degli schiavi dietro di sé, il che implicherà la loro liberazione.

CONFLITTO

Conflitto terrestre

Se su una stessa casella si trovano dei guerrieri di colori diversi, si ha automaticamente un conflitto che si risolve nel modo seguente:

- Il giocatore con più guerrieri vince la battaglia e perde lo stesso numero di guerrieri di colui che perde la battaglia
- Esempio: il giocatore A che ha 3 guerrieri attacca il giocatore B che ha 2 guerrieri. Risultato: il giocatore B perde tutti i suoi guerrieri mentre al giocatore A resta un guerriero

Durante l'assedio di una casella, se la casella è occupata da operai, essi sono fatti schiavi, ma non cambiano di colore.

Le costruzioni presenti possono servire al nuovo dominatore della casella (miniera). I punti vittoria derivanti dai dolmen sono in ogni caso inalienabili.

Se tutti i guerrieri si spostano da una casella in cui si trovavano degli schiavi, questi ultimi diventano liberi.

Guerre marittime

Le guerre marittime si svolgono nella stessa maniera che quelle terrestri.

Fase della raccolta e del fanatismo

I giocatori raccolgono le proprie risorse sulle caselle che controllano. Durante il raccolto, gli operai producono delle risorse di 5 tipi: legna, oro (giallo), bronzo (verde), marmo (bianco) o granito (nera).

Un operaio o uno schiavo non possono raccogliere più di una risorsa ad ogni turno

All'inizio ogni casella comporta:

- 3 foreste
- Una cava, che può produrre, a seconda della sua specificità o granito o oro o marmo o bronzo. Vedrete in seguito che la costruzione di miniere permette di aumentare il raccolto dei minerali su quella casella.

Un operaio può:

- O tagliare la foresta e recuperare così un'unità di legna. Uno degli alberi della casella verrà quindi contrassegnato dalla tessera "deforestazione"
- Oppure lavorare in una miniera e recuperare una delle quattro risorse minerarie
- Oppure rifiutare di lavorare. È quindi disoccupato.
- Nelle caselle densamente popolate, degli operai possono essere disoccupati nonostante la propria volontà

Fanatismo

- Gli operai (o schiavi) senza occupazione si trasformano in fanatici appena dopo il raccolto.
- All'istante se ci sono più fanatici in una casella che pedine di non fanatici (operai, schiavi e guerrieri) i fanatici prendono il controllo della casella. Questo può succedere in particolare alla fine della fase "produzione e fanatismo", ma anche dopo una fase di riproduzione o durante una guerra.
- Tutta la casella dove i fanatici hanno preso il potere è perduta per sempre.

Schiavi

In una casella dove si trovano degli schiavi e degli operai, il lavoro è dapprima consegnato tutto agli schiavi, poi se ne restano, agli operai.

Fase di commercio

Durante questa fase i giocatori possono scambiarsi le risorse tra loro. Le risorse vengono poste visibilmente davanti ogni giocatore. I giocatori fissano liberamente tra loro il prezzo degli scambi.

Fase di costruzione

I giocatori secondo il proprio turno, nel medesimo ordine della fase di spostamento, possono spendere le loro risorse (legno,oro,bronzo,granito,marmo) per realizzare delle costruzioni (navi, miniera,guerrieri, dolmen). Le costruzioni si realizzano con le risorse appartenenti ad ogni giocatore. Le navi possono essere costruite solo nelle caselle oceano adiacenti alle caselle terrestre controllate.

Nave

Le navi costano 4 unità di legna. Una nave permette di spostarsi e di fare degli scambi sugli oceani. Se una nave viene costruita in una casella occupata da una nave nemica avviene subito un conflitto. (Vedi riquadro pag. 5).

Costruzione terrestre

Le costruzioni terrestri qualunque esse siano hanno il medesimo prezzo.

Il prezzo di una costruzione terrestre varia a seconda della diversità delle risorse utilizzate.

- Se utilizzate una risorsa, dovete spenderne 10 identiche per realizzare una costruzione.
- Se utilizzate 2 risorse dovete spenderne 4 di ognuna per realizzare 1 costruzione.

- Se utilizzerete 3 risorse, dovete spenderne 2 di ognuna per realizzare 1 costruzione.
- Se utilizzate 4 risorse dovete spenderne 1 di ognuna per realizzare 1 costruzione.

Esempio: avete 2 legno, 2 granito e 2 marmo potete costruire a scelta una miniera, un granaio o un dolmen.

Tabella delle costruzioni

Generi di risorse differenti utilizzate (legno,oro, bronzo, granito, marmo)	Numero di risorsa spesa	Numero di costruzioni che realizzate
1 Risorsa	10	1
2 Risorse diverse	4+4	1
3 Risorse diverse	2+2+2	1
4 Risorse diverse	1+1+1+1	1

Miniera

Permette di aumentare la raccolta di materie prime minerali sulla casella dove è costruita. Ciascuna miniera permette fino a 3 operai di estrarre ciascuno un minerale. E' possibile costruire fino a 3 miniere per casella.

Dolmen

Regala 2 punti "eredità" nel momento in cui si costruisce. (Vedi più avanti: condizioni di vittoria). Un solo Dolmen per casella.

NB: Se un giocatore prende possesso di una casella dove si trova un dolmen i punti "eredità" restano al giocatore che l'ha costruito.

Guerriero

Può apparire solo nelle caselle controllate dal giocatore. Un giocatore può avere solo 5 guerrieri per volta.

Fase di crescita della popolazione e della foresta

Le pedine e le foreste che sono indotti a riprodursi per coppie, generano nuovi pedine. Per tutte le coppie di pedine dello stesso colore in una stessa casella nasce un nuovo operaio dello stesso colore. Queste coppie possono essere costituite da:

- 2 operai
- 2 schiavi

I fanatici si riproducono tra loro allo stesso modo e danno vita a dei piccoli fanatici.

Le foreste si rimboscano secondo lo stesso principio: 2 foreste danno vita ad una terza. Le foreste sono limitate a 3 per casella. Ne deriva che una casella dove c'è solo una foresta non si "rigenera" più.

Fase della crescita delle acque e deforestazione

Per ogni casella totalmente deforestata, fate avanzare il contatore della "deforestazione e crescita delle acque" in basso nella carta.

La prima crescita delle acque avviene quando 5 caselle della carta sono interamente deforestate alla fine del giro. Le isole sono allora inondate. Si pone una cartella blu sulle caselle inondate per fare capire che sono d'ora in avanti delle caselle d'oceano.

Crescita delle acque

La seconda crescita delle acque avviene alla fine del giro quando 8 caselle sono deforestate. Le caselle segnalate "inondate dalla seconda crescita delle acque" passano allora sulla stessa.

La terza crescita delle acque avviene alla fine del giro quando 11 caselle sono deforestate. Le caselle segnalate " inondate dalla terza crescita delle acque" sono allora inghiottite.

Infine quando 14 caselle sono deforestate, la desertificazione è tale per cui la vita diventa difficile e il gioco finisce.

Le caselle inondate divengono delle caselle oceano sulle quali le navi possono navigare. Le costruzioni che apportano punti "eredità" (Dolmen...) ci restano.

Anche se sommerse, continuano ad apportare punti "eredità" ai loro costruttori. I fanatici accettano la loro fine dal momento di una crescita delle acque: restano sulla casella inondata e muiono. Le altre pedine (guerrieri, operai...) provano a fuggire. Per quanto possibile ogni giocatore deve spostarle verso una casella amica. I guerrieri non possono battersi nella fuga. I convogli non sono ammessi per evitare le inondazioni. Se la casella non è stata deforestata, non rientra nella detrazione delle caselle deforestate.

Fine del giro

Se alla fine del giro, il contatore "deforestazione e crescita delle acque" ha raggiunto 14, il gioco si conclude. (Vedi capitolo sulla vittoria).

Se no comincia un nuovo giro. Il giocatore a sinistra di quello che ha iniziato il giro precedente inizia allora la fase di spostamento.

Vittorie

Il conteggio dei punti "eredità" si effettua secondo i modi seguenti:

Ogni giocatore conta due punti per Dolmen costruito durante la partita, comprendendo i Dolmen ricoperti dalle acque.

Il giocatore che controlla più alberi alla fine della partita guadagna 3 punti "eredità" di bonus per la sua virtù ecologica.

Il giocatore che possiede più navi alla fine della partita guadagna 3 punti di bonus per la civiltà di esploratori che ha creato.

Il giocatore che possiede più guerrieri alla fine della partita guadagna 3 punti di bonus per le tracce delle armi che lascerà.

Il giocatore che possiede più miniere guadagna 3 punti di bonus perché lascerà ornamenti sulle sue armi, monumenti...

In caso di parità di bonus nessuno lo vince.

I punti sono sommati e il più alto score designa il vincitore.

I continenti

Le Americhe, di colore bianco, permettono di raccogliere solo legno e marmo (bianco).

L'Eurasia, di colore giallo, solo legno e oro (giallo).

L'Africa, di colore nero-blu, permette di raccogliere solo legno e granito (nero).

L'Oceania, di colore verde, permette di raccogliere solo legno e bronzo (verde).

Le isole

Esistono 4 isole: Mû, Isola di Pasqua, Atlantide e Antartico che sono indipendenti dai continenti. Queste isole hanno tante foreste (3) quante le caselle di terra. La loro produzione di minerali è la stessa dei continenti dello stesso colore.

Terra

Da ricordare che la terra è rotonda e che il lato sinistro e il lato destro della carta comunicano. L'Isola di Pasqua forma solo una casella. Le caselle oceano ad est della carta si prolungano a ovest.

REGOLE AVANZATE

Queste regole sono state concepite per coloro che avendo apprezzato le regole di base, sperano sfruttare al meglio le possibilità di costruzione che il gioco permette.

Queste nuove costruzioni permettono di sviluppare delle nuove strategie che arricchiscono il gioco.

LE RISORSE

In questa versione esiste una nuova ulteriore risorsa: il rame.

Questa risorsa è disponibile dopo la costruzione del Monumento.

NUOVE COSTRUZIONI

Le costruzioni si realizzano sempre secondo lo stesso principio utilizzando le diverse combinazioni di risorse.

La tabella pertanto è stata ritoccata per permettere di aumentare la produttività.

GENERI DI RISORSE DIVERSE UTILIZZATE (legno,oro,bronzo,granito,marmo,rame)	NUMERO DI RISORSE SPESE	NUMERO DI COSTRUZIONI CHE SI POSSONO REALIZZARE
1 Risorsa	10	1
2 Risorse diverse	4+4	1
3 Risorse diverse	2+2+2	1
4 Risorse diverse	1+1+1+1	1
5 Risorse diverse	1+1+1+1+1	2
6 Risorse diverse	1+1+1+1+1+1	1 meraviglia

IL PORTO

Permette di ottimizzare la produzione delle navi sulle caselle oceano adiacenti al porto; diminuendo il loro costo di due. Con un porto una nave non costa più di 2 unità di legno.

Il porto può essere utilizzato anche nel giro della sua costruzione.

Se la casella sulla quale si trova il porto ha due coste (lati) distinte, le navi possono essere costruiti sui due oceani a costo ridotto.

LA CASERMA

Permettono sulla casella sulle quali sono realizzate, di costruire 2 guerrieri al prezzo di uno. Una caserma può essere utilizzata durante lo stesso giro in cui è stata costruita.

I MONUMENTI

Permettono di creare una sesta risorsa (il rame). In ciascuna casella dove si trova un monumento, il minerale estratto è automaticamente trasformato in rame.

Allo stesso tempo i Monumenti sono delle tracce del passato molto spesso più deteriorate e difficili da trovare che i semplici Dolmen.

Regalano 1 punto "eredità". Un solo Monumento per casella.

Le differenti funzioni delle costruzioni possono essere conquistate e riutilizzate. Solo i punti "eredità" non possono essere perduti.

IL GRANAIO

Aumentano la crescita della popolazione nelle caselle dove sono costruiti. Per tutte le pedine, operai, schiavi o fanatici nasce un'altra pedina della stessa categoria. Per esempio due pedine operai e uno schiavo daranno vita, durante la fase della crescita della popolazione, a due nuove pedine operai e a una pedina operaio schiavo.

LA MERAVIGLIA

Regala 5 punti "eredità" appena costruita. Una sola meraviglia per casella. Si costruisce solo con una combinazione di 6 diverse risorse.

VITTORIE

Il conteggio dei punti "eredità" avviene secondo le modalità qui indicate:

1 punto per il Monumento del proprio colore costruito durante la partita, comprendendo anche quelli ricoperti dalle acque.

2 punti per i Dolmen del proprio colore costruito durante la partita, comprendendo quelli ricoperti dalle acque.

5 punti per Meraviglia del proprio colore costruita durante la partita, comprendendo quelle ricoperti dalle acque.