

CONQUISTA IL MONDO IN pochi minuti!



Il gioco di conquista e sviluppo più veloce che c'è! Il gioco si spiega in meno di 1 minuto e dura, per le prime partite, non più di quindici minuti. Mai nessuno ha conquistato il mondo così in fretta!

Contenuto

- 5 set formati da 14 cubetti e 3 dischetti di legno
- 1 tabellone fronte/retro
- 42 carte da gioco
- 44 monete
- 10 tessere merce (solo per la variante di gioco)
- libretto delle regole.

Scopo del gioco

Scegli una carta a ogni turno di gioco. Questa ti dà la possibilità di muovere le armate o fondare città, allo scopo di dominare le regioni sulla mappa. La carta ti dà anche merci di valore. Conquista regioni e continenti, e raccogli merci dello stesso tipo per incrementare il tuo punteggio.

Chi alla fine ha più punti sarà eletto vincitore!



Preparazione

1. Scegli uno dei lati del tabellone, e piazzalo in mezzo al tavolo. I due lati sono diversi, e garantiscono varietà di gioco.

2. Se state giocando in 2, 3 o 4, rimuovi dal mazzo le cinque carte con il piccolo "5" in alto a destra, sotto la pergamena che mostra la merce. Mischia le carte e ponile in un mazzetto da cui pescare, vicino al tabellone. Pesca 6 carte e piazzale a faccia in su in fila, lungo la parte alta del tabellone (vedi figura pagina 1).



3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il set di cubetti (14 armate) e dischetti (3 città). Ciascuno piazza 3 armate nella regione di partenza del tabellone. Se giocate in 2, ciascuno a turno piazza anche un'armata di un terzo colore neutrale in una qualunque regione del tabellone, finché non vengono piazzate 10 armate del colore neutrale.

4. Tieni le monete in un mucchietto a fianco del tabellone. Ogni giocatore prende:

2 giocatori:	14 monete
3 giocatori:	11 monete
4 giocatori:	9 monete
5 giocatori:	8 monete

Siete pronti a giocare!

Il gioco

1. I giocatori puntano monete per scegliere chi inizia. Ciascuno prende le proprie monete e segretamente sceglie quante puntarne, tenendole in una mano chiusa a pugno. Tutti mostrano poi il pugno chiuso verso il centro del tavolo. Quando tutti sono pronti, le puntate vengono rivelate contemporaneamente. Il giocatore che ha puntato più monete vince, e scarta le monete nel mucchietto; gli altri invece se le tengono. Se c'è un pareggio, il giocatore più giovane vince, e scarta le monete. Se nessuno ha puntato monete (tutti cioè mostrano la mano vuota), il giocatore più giovane vince. Il vincitore sceglie chi sarà il giocatore iniziale (può anche scegliere se stesso). Questa puntata si fa **una sola volta** all'inizio della partita.

2. A partire dal giocatore iniziale, e procedendo in senso orario, i giocatori fanno il proprio turno scegliendo una delle sei carte a faccia in su. Quando prendi una carta, mettila a faccia in su davanti a te. Per la carta devi pagare tante monete a seconda di quale posizione occupi nella fila. Da sinistra a destra, le carte costano: 0, 1, 1, 2, 2 e 3 monete (i costi sono mostrati nella parte alta del tabellone). Le monete pagate tornano nel mucchietto. *Esempio: se prendi la terza carta da sinistra, devi pagare 1 moneta.*



La carta dà una merce e un'azione (raramente più di una di queste cose). Devi eseguire l'azione **immediatamente**; la merce invece farà punti a fine partita. Le azioni ti consentono di costruire il tuo impero, e di prendere controllo del tabellone. Le azioni possibili sono:

► **piazza nuove armate sul tabellone.** Il numero di armate disegnato indica quante tue nuove armate puoi piazzare. Puoi piazzare le tue nuove armate nella regione di partenza, oppure in una regione in cui tu abbia una città. Non è obbligatorio piazzare tutte le armate nella stessa regione.



► **Muovi armate via terra.** Il numero di armate disegnato indica quanti movimenti puoi fare con le tue armate. Muovere un'armata in una regione confinante conta come 1 movimento. *Esempio: questa azione mostra tre movimenti. Puoi scegliere se muovere un'armata 3 volte, o 3 armate una volta l'una, oppure ancora un'armata una volta e un'altra due volte.* **Nota bene:** questa azione fa muovere solo via terra; non ti consente di muovere attraverso i mari usando le rotte marine.



► **Muovi armate via terra e/o via mare.** Funziona come la precedente, ma questa volta puoi anche muovere tra due regioni collegate da una rotta marina (linea blu tratteggiata).



► **Costruisci una città.** Piazza una tua città in una regione in cui hai almeno un'armata. Le regioni possono contenere più città, anche appartenenti a diversi giocatori.



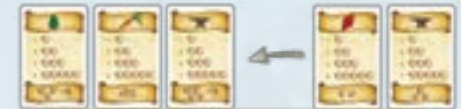
► **Distruggi un'armata.** Puoi rimuovere dal tabellone un'armata qualunque (restituiscila al proprietario).



► **Azioni "e/o".** Se sulla carta sono mostrate due azioni con in mezzo una "/", devi scegliere una delle due azioni da eseguire. Se sono mostrate due azioni con in mezzo un "+", puoi eseguirle entrambe.



Attenzione: eseguire un'azione non è obbligatorio. Se lo desideri, puoi anche prendere la carta senza eseguire alcuna azione, o eseguendo solo parte di essa.



Dopo che hai preso la carta ed eseguito l'azione, fai scorrere verso sinistra le carte rimaste in fila, così da riempire lo spazio vacante. Pesca una nuova carta e mettila nello spazio più a destra. Il gioco prosegue col prossimo giocatore in senso orario.



Fine della partita

Il gioco termina quando ogni giocatore ha una certa quantità di carte davanti a sé, a seconda del numero di giocatori:

2 giocatori:	13 Carte
3 giocatori:	10 Carte
4 giocatori:	8 Carte
5 giocatori:	7 Carte

Si procede quindi al conteggio dei punti vittoria.

Regioni. Guadagni un punto vittoria per ogni regione del tabellone che controlli. Controlli una regione se sei il giocatore con più armate in quella regione. Per questo conteggio, le città valgono come armate. Se c'è un pareggio per il maggior numero di armate, nessuno controlla la regione.

Continenti. Guadagni un punto vittoria per ogni continente che controlli. Controlli un continente se sei il giocatore che controlla più regioni di quel continente. Se c'è un pareggio per il maggior numero di regioni, nessuno controlla il continente.

Merci. Guadagni punti vittoria per i tuoi set di merci. Il valore di ogni set dipende da quante merci hai, ed è riportato per semplicità in mezzo a ogni carta. *Per esempio (vedi figura), guadagni 1 punto se hai un cristallo, 2 se hai due cristalli, 3 se hai tre cristalli e 5 se hai quattro o più cristalli.* Nella maggior parte dei casi, a ogni carta corrisponde una merce. Alcune carte valgono doppio, e mostrano due simboli merce. Altre carte ancora sono jolly, e mostrano tutti i simboli merce: prima di contare i punti vittoria per le merci, puoi decidere dove piazzarli. Ogni jolly può essere aggiunto solo a un set di merci che già possiedi (ad es., se non hai cristalli, non puoi contare un jolly come cristallo), e conta come una merce in più di quel tipo. Se hai più jolly puoi aggiungerli alla stessa merce o a merci diverse, ma ciascuno conta comunque solo una volta!

Il giocatore con più punti vince! In caso di parità, vince il giocatore con più monete. Se c'è ancora parità, vince il giocatore con più armate sul tabellone. Se c'è ancora parità, vince chi controlla più regioni.

Varianti

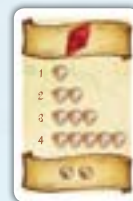
Partita lunga. Giocate tre partite di seguito, e sommate i punteggi. Vince il giocatore con più punti totali.

Tessere merce. Durante la preparazione, piazza una tessera merce, a faccia in su, in ciascuna regione con un triangolo. Alla fine della partita, il giocatore che controlla la regione ha una merce in più del tipo mostrato.

Diverso spareggio per la puntata iniziale. In caso di parità, invece di scegliere il giocatore più giovane, tirate un dado.



I quattro continenti.



Ideazione e illustrazioni: Ryan Laukat

Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com



OTTO MINUTI PER UN IMPERO
Copyright © MMXIV
da Vinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
06073 Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati.



Tariffa ordinaria

Seguici su:



EIGHT-MINUTE EMPIRE
Copyright © Red Raven Games
All rights reserved.

