

LA CONQUISTA DEL PARADISO

Conquest of Paradise

La Conquista del Paradiso è una divertente simulazione storica per due, tre o quattro giocatori, riguardante la creazione del grande impero marittimo Polinesiano nel Pacifico, che esisteva ben prima della scoperta europea. I giocatori proveranno le stesse incertezze della loro controparte storica quando invieranno gli esploratori per scoprire nuove isole paradisiache. Popoleranno le isole, costruiranno canoe per il commercio e la conquista, addestreranno guerrieri, investiranno risorse in avanzamenti culturali ed organizzeranno i coloni per espandere, difendere e sviluppare i loro imperi di isole.

I giocatori ottengono Punti Vittoria (VP) controllando Villaggi e Gruppi di Isole e mediante le Innovazioni Culturali. Il gioco prosegue sino a quando almeno una persona ha ottenuto le condizioni minime di vittoria a seconda del numero di giocatori presenti. Chi ottiene più VP, quando si soddisfano queste condizioni minime, è il vincitore.

Componenti

Una copia completa de **La Conquista del Paradiso** contiene i seguenti componenti.

- Regole di Gioco
- Una mappa
- Quattro tabelle di aiuto al gioco
- 168 Pedine di Gioco
- 4 Esploratori
- 140 Segnalini
- 30 Pedine a forma di esagono rappresentati Gruppi di Isole
- 27 Carte di Arte & Cultura

Mappa

La mappa riproduce la maggior parte dell'Oceano Pacifico, è divisa in esagoni. L'area ad est di Tonga e Samoa viene illustrata con una casella al centro di ogni esagono: l'Inesplorato. Le locazioni geografiche per i Gruppi di Isole nell'Inesplorato sono indicati come riferimento. Per simulare il senso di meraviglia e scoperta degli esploratori polinesiani, le locazioni in cui VOI troverete queste isole sono casuali – pertanto probabilmente saranno alquanto differenti!

I polinesiani non scoprono nulla di utile vicino alle Americhe. Questi esagoni sono indicati nell'Oceano Aperto in blu ad indicare che non possono essere esplorati. Le Americhe sono fuori raggio di azione, eccetto per la casella indicata con "Sud America" (vedere la regola avanzata su Kumara).

L'area ad occidente di Tonga e Samoa era conosciuta ai polinesiani, ed occupata da altre popolazioni. Queste Gruppi di Isole Indipendenti sono già indicati sulla mappa con i loro siti e Villaggi, simili a Gruppi di Isole. Questi esagoni non devono essere esplorati, ma possono essere conquistati dai vostri guerrieri. L'area priva di esagoni, ad occidente di queste isole (inclusa l'Australia) è fuori gioco.

Le pedine

Una stella nella parte in alto a sinistra di una pedina indica che questa è da Battaglia. Solo le Canoe da Guerra, le Bande di Guerrieri e i Guerrieri Locali possono dare battaglia al vostro avversario. Un numero nella parte in alto a destra della pedina indica che può muovere, e quanto. Le pedine con un "2" possono muovere di 2 esagoni nella Fase di Movimento e Combattimento. Le pedine prive di numero non possono muovere da sole, ma possono essere trasportate da canoe. I Guerrieri Locali sono un'eccezione: non muovono affatto, ed appaiono quando sono necessari in battaglia per difendere i Gruppi di Isole.

Esploratori

Queste sono pedine speciali che possono esplorare un numero variabile di esagoni nel corso della Fase di Esplorazione.

Nota: i nomi indicati sono stati indicati su base storica, ed hanno valore solo indicativo.

Segnalini

I segnalini di Villaggio / Miglioramento dell'Agricoltura (sul retro) sono comuni ai giocatori. I segnalini di Isola Scoperta indicano le scoperte di un giocatore prima che sia rivelato ad altri.

Segnalini di Scoperta

I segnalini con il simbolo di palma indicano che un Gruppo di Isole è stato scoperto in quell'esagono. I segnalini blu indicano che è stato scoperto Oceano Aperto in quell'esagono; questi segnalini sono posti sulla mappa nell'esagono di scoperta. I due tipi di segnalino hanno un certo numero di Nodi sul retro. I segnalini di Fuori Rotta (*Off Course*) causano un evento speciale.

Esagoni di Gruppi di Isole

Questi esagoni sono quelli il cui possesso consente ad un giocatore di costruire Villaggi ed ottenere ricchezze e potere necessari alla vittoria nel gioco.

Le caselle verdi indicano quanti villaggi possono essere costruiti su un Gruppo di Isole. Una casella marrone, se presente, che se si ottiene il Miglioramento dell'Agricoltura vi si può costruire un ulteriore Villaggio. I Villaggi (e Miglioramento dell'Agricoltura) sono posti in queste caselle nel corso del gioco. L'area con la grafica di Isola può tenere le pedine di gioco. Molti Gruppi di Isole sono atolli inabitabili. Questi hanno disegnato un quadrato con linea tratteggiata ad indicare che non possono essere usati per creare villaggi, hanno comunque valore se sono incorporati nel vostro impero.

Piazzamento del gioco

Ponete i segnalini di Scoperta in una tazza, questi sono scelti casualmente quando si rende necessario. Mescolate le carte di Arte & Cultura e create un mazzo ponendolo nella casella appropriata sulla mappa. Ponete sulla mappa un numero di esagoni di Gruppi di Isole variabile a seconda del numero di giocatori e mettete da parte quello di Te Waka Maui Tile (si usa in una regola avanzata).

Dividete poi i rimanenti esagoni di Gruppi di Isole, a faccia in giù, nella casella in alto. Sono scelti da questa posizione quando sono necessari.

Isole di origine

Piazzate le Isole di Origine come segue:

DUE GIOCATORI: usate Tonga e Samoa, entrambe sono stampate sulla mappa.

TRE GIOCATORI: usate Tonga, Samoa ed Hiva. Ponete l'esagono di Hiva nella sua locazione storica sulla mappa, nella direzione indicata. Ponete poi i Gruppi di Isole Flint e Niue nella loro locazione storica sulla mappa, nella direzione indicata. Trovate e rimuovete dalla tazza Segnalini di Scoperta sino ad avere tre segnalini di Gruppi di Isole e due di Oceano Aperto. Rimettete nella tazza i segnalini in più che avete pescato. Rimuovete dal gioco i due Gruppi di Isole così pescati, mentre ponete sulla mappa i due di Oceano Aperto (dalla parte di oceano): uno nell'esagono tra Niue e Flint, l'altro tra Flint e Hiva (a nord di Tuamotu). Queste locazioni sono indicate sulla mappa in rosso.

QUATTRO GIOCATORI: usate Tonga, Samoa, Hiva e Raiatea. Il piazzamento è come per tre giocatori, come sopra. Ponete Raiatea nella sua, locazione storica della mappa, nella direzione indicata. Infine, rimuovete un Gruppo di Isole aggiuntivo dal gioco.

Prendete poi un numero di tabelle di aiuto al gioco pari al numero di giocatori presenti. Decidete per ogni giocatore quale Gruppo di Isole di origine tenere. Se non vi decidete, potete determinarlo casualmente pescando per ogni giocatore una di queste tabelle.

Pedine e segnalini in gioco

Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori per le sue pedine. Ponete i segnalini "generici" di Villaggio nella loro casella sulla mappa.

Ponete poi il segnalino di Villaggio del vostro colore – la vostra "capitale" – in una delle caselle verdi del vostro Gruppo di Isole di origine. Ponete un secondo Villaggio (normale) in un'altra casella verde della vostra isola. Ponete poi due Bande di Guerrieri del vostro colore, a faccia in giù, sempre nella vostra isola. Le restanti pedine del vostro colore devono ancora essere costruite per entrare in gioco.

Sequenza del turno

Ogni turno di gioco è composto dalle fasi che seguono, che si giocano nella sequenza indicata:

1. Fase dell'Ordine di Turno
2. Fase di Esplorazione
3. Fase di Movimento & Battaglia
4. Fase di Costruzione
5. Fase di Vittoria

Ogni fase deve essere completata da tutti i giocatori prima di iniziare quella seguente. I giocatori svolgono le fasi di Esplorazione, Movimento & Battaglia e Vittoria alternandosi nell'ordine stabilito dalla Fase dell'Ordine di Turno. Le fasi dell'Ordine di Turno e di Costruzione sono effettuate simultaneamente da tutti i giocatori.

1. Ordine di Turno

Il giocatore ultimo nella Tabella dei Punti Vittoria prende il segnalino dell'Ordine di Turno. In caso di parità nell'ultimo posto, date questo segnalino al primo Gruppo di Isole nel seguente ordine: Tonga, Raiatea, Hiva, Samoa. Il giocatore che ha tale segnalino decide chi eseguirà il turno per primo, e se il gioco procederà in senso orario o antiorario. Questi pone il segnalino di fronte al giocatore che inizia il gioco, e punta la freccia nella direzione di gioco.

2. Esplorazione

Ogni giocatore ha un solo Esploratore: questa pedina rappresenta i giovani avventurieri ed esperti navigatori della vostra isola, coloro i quali cercano nuovi orizzonti, insoddisfatti dello status quo. I giocatori si alternano nell'inviarli nelle vastità sconosciute dell'oceano nella speranza di scoprire nuove isole, nuove promesse e nuove vite.

Solo gli Esploratori possono entrare in un esagono nell'Inesplorato, e solo essi possono entrare in un esagono che ha una pedina di Gruppo di Isole a faccia in giù. Se il vostro Esploratore inizia la Fase di Esplorazione nella casella Perso (LOST), rimuovetelo da questa casella e ponetela di fronte a voi. Termina così la fase, l'esploratore non può esplorare. Se invece inizia questa fase di fronte a voi, può esplorare, svolgendo queste tre fasi:

- **Pre-movimento:** un movimento gratuito nel quale l'Esploratore muove sul confine dell'Inesplorato.
- **Scoperta:** trovare nuove pedine di Gruppi di Isole e di Oceano Aperto.
- **Risoluzione:** rimuovete o girate i segnalini di Scoperta.

Pe-movimento

Iniziate la Fase di Esplorazione ponendo il vostro Esploratore in uno dei vostri Gruppi di Isole controllati (ossia dove avete un Villaggio). Poi, potete muovere il vostro Esploratore attraverso qualsiasi esagoni conosciuti che NON siano nemici (i Gruppi di Isole Indipendenti, quelli Controllati da un altro giocatore o qualsiasi che contiene la pedina di un altro giocatore) per raggiungere un esagono adiacente ad uno Inesplorato.

Scoperta

Dopo il Pre-movimento (se vi è) gli Esploratori muovono in un esagono Inesplorato. Pescate un segnalino di Scoperta dalla tazza ed esaminatelo su entrambi i lati. Un lato indica il tipo di scoperta: un Gruppo di Isole, l'Oceano Aperto o Fuori Rotta (*off course*). L'altro lato della pedina indica dei Nodi su una cima: uno, due o tre sui Gruppi di Isole ed Oceano Aperto, zero su Fuori Rotta.

Se avete pescato un segnalino di Oceano Aperto, ponetelo nell'esagono di scoperta. Lasciate il segnalino dalla parte dei nodi sino a quando non avete terminato l'esplorazione. Se avete pescato un Gruppo di Isole, pescate casualmente un Gruppo di Isole dalla casella in alto sulla mappa. Guardatelo senza mostrarlo agli altri ponetelo a faccia in giù nell'esagono, nascosto agli altri giocatori, e ponete uno dei vostri segnalini di Isola Scoperta sull'esagono. In alternativa, potete rivelare la scoperta immediatamente, ponendola a faccia in su sulla mappa (orientatela come il vostro Gruppo di Isole originario). In tutti i casi, ponete il segnalino di Scoperta dalla parte dei nodi sull'esagono scoperto.

Un esagono di Gruppo di Isole può essere girato in qualsiasi momento da parte di qualsiasi giocatore che l'ha scoperto. Restituite il segnalino di isola scoperta, girate l'esagono ed orientatelo nella stessa direzione del Gruppo di Isole originario del giocatore che lo rivela.

Se avete pescato un segnalino di Fuori Rotta, non esplorate l'esagono. Il giocatore che sta alla vostra sinistra muove il vostro esploratore in un esagono adiacente. Questo DEVE essere un esagono che l'esploratore può esplorare: qualsiasi esagono nell'Inesplorato (incluso uno con un Gruppo di Isole a faccia in giù che un altro giocatore ha esplorato).

Il vostro esploratore poi esplora quell'esagono, scegliendo un altro segnalino di esplorazione. Rimuovete il segnalino di Fuori Rotta dal gioco immediatamente dopo aver scelto il nuovo esagono. Chi esplora può scegliere di tornare sui propri passi ed esplorare l'esagono in un momento successivo del turno.

Comunque, se avete pescato un segnalino di Fuori Rotta quando il vostro esploratore si trova in un esagono privo di esagoni Inesplorati adiacenti, questi resta dove si trova. Ponete un segnalino di esagono esplorato con 2 nodi quale penalità. Potete scegliere di ritentare l'esplorazione di quell'esagono.

Esplorazione di altri esagoni

I nodi nel segnalino di esplorazione simboleggiano l'ammontare di fatica subito, o semplicemente il tempo trascorso, dall'Esploratore nel visitare un dato esagono. Quanto un esploratore può proseguire prima di essere obbligato a ritornare a casa (o peggio perdersi) dipende dal desiderio di ricerca del giocatore e dalla sua fortuna.

L'esploratore di Tonga può iniziare ad esplorare in uno qualsiasi degli esagoni Inesplorati adiacenti a Tonga, o pre-muovere a Niue ed iniziare la sua esplorazione in uno qualsiasi degli esagoni Inesplorati adiacenti a Niue.

Dopo aver esplorato un esagono, controllate il numero totale di nodi per contare quanti ne avete accumulati nel turno.

- **4 nodi o meno:** potete esplorare in un altro esagono adiacente, o potete scegliere di tornare.
- **5 nodi:** il vostro esploratore DEVE ritornare.
- **6 + nodi:** il vostro esploratore si è perso. Dopo aver risolto l'esplorazione dell'ultimo esagono, ponetelo nella casella Perso (LOST) sulla mappa. Per farlo tornare, ponetelo di fronte a voi.

Situazioni particolari nell'esplorazione

Potete esaminare un esagono di Gruppo di Isole a faccia in giù con un segnalino di Scoperta di un altro giocatore muovendo il vostro Esploratore nell'esagono – deliberatamente o quale risultato di un Fuori Rotta. Costa due nodi farlo. Ponete un segnalino di esagono esplorato – 2 nodi nell'esagono. Dopo aver esaminato l'esagono, ponete uno dei vostri segnalini di isola scoperta sull'esagono. O se desiderate girate l'esagono del Gruppo di Isole a faccia in su ora. Vi può essere più di un segnalino di isola scoperta in un esagono di Isola Scoperta a faccia in giù. Ma quando tutti i giocatori hanno scoperto quel Gruppo di Isole, girate l'esagono a faccia in su, orientatelo e restituite i segnalini di isola scoperta ai loro possessori.

Potete avere solo tre segnalini di Isola Scoperta sulla mappa in un dato momento. Dovete scegliere di rivelare un Gruppo di Isole (per liberare un segnalino) se desiderate porne uno nuovo su un Gruppo di Isole scoperto. In alternativa, potete scegliere di rivelare immediatamente il nuovo Gruppo di Isole scoperto.

Dopo aver esplorato un esagono, potete desiderare di attraversare un esagono di Oceano Aperto o uno di Gruppo di Isole non occupato, per poter accedere ad un altro esagono Inesplorato. Costa due nodi farlo: ponete un segnalino di esagono esplorato da 2 nodi nell'esagono.

Gli esagoni blu privi di caselle nel Pacifico orientale ed occidentale non possono essere esplorati: questi sono automaticamente di Oceano Aperto.

Risoluzione

Terminate la vostra esplorazione per il turno dichiarando il ritorno o essendo obbligati a farlo (5 nodi) o andando nella casella Perso (6+ nodi). In questo momento, esaminate ogni segnalino di Scoperta dalla parte dei nodi.

- Girate I segnalini di Oceano Aperto dalla parte blu e lasciateli nei loro esagoni sulla mappa.
- Rimuovete i segnalini di Gruppi di Isole dalla mappa (ma non quelli di Scoperta o gli esagoni sotto di essi).
- Rimuovete I segnalini di esagono scoperto – 2 nodi e metteteli da parte per l'uso in seguito.

3. Movimento e battaglia

Vi sono tre parti nella Fase di Movimento & Battaglia

- **Transito:** un movimento gratuito con il quale potete spostare le vostre pedine entro il vostro impero, lungo la vostra Catena di Trasporto su Canoe.
- **Movimento:** inviate le vostre canoe oltre il vostro impero.
- **Risoluzione della battaglia:** risolvete i conflitti negli esagoni occupati da voi ed un altro giocatore.

Transito

La Fase di Movimento & Battaglia di un giocatore può iniziare con un pre-movimento di Transito. Se avete una Catena di Trasporto su Canoe, potete muovere quante pedine (Colonie, Bande di Guerrieri, Canoe da Trasporto, Canoe da Guerra e Dicerie) lungo di essa per la distanza che desiderate. La Catena di Trasporto su Canoe ha una capacità illimitata nel corso del Transito. Ma qualsiasi Canoa da Trasporto che è parte della Catena non può poi muovere in questa fase.

Una Catena di Trasporto su Canoe è semplicemente una serie di Canoe da Trasporto a faccia in su, con una canoa in ogni esagono, incluso ogni Gruppo di Isole collegato ed ogni esagono di Oceano Aperto che si frappone ad essi. La Catena può collegarsi con più di un esagono adiacente. Le Catene di Trasporto su Canoe sono necessarie per il pre-movimento di Transito, per la maggiore flessibilità nella Costruzione, e per ottenere un bonus di Punti Vittoria per i vostri Gruppi di Isole controllati.

NON potete girare le canoe da trasporto a faccia in su, o rivelare canoe da trasporto altrimenti occultate, sino a DOPO il vostro pre-movimento di Transito.

Movimento

Dopo il Transito, le Canoe da trasporto e da guerra possono muovere di uno o due esagoni. Ogni esagono dove un'unità entra conta allo stesso modo, indipendentemente dal suo contenuto. I movimenti non possono essere conservati di turno in turno, né trasferiti ad altre canoe.

Le Canoe da trasporto e da guerra non possono entrare in un esagono nell'Inesplorato. Affinché una Canoa possa muovere in un esagono, questo deve essere conosciuto. Un esagono conosciuto è Oceano Aperto, o un Gruppo di Isole stampato sulla mappa, o un esagono di Gruppo di Isole a faccia in su. Potete girare un esagono di Gruppo di Isole (che avete Esplorato) immediatamente prima di muovervi sopra.

Le Canoe da trasporto non possono entrare in un esagono che contiene un Gruppo di Isole controllato dal nemico o una Canoa nemica, a meno che non stiano muovendo assieme ad almeno una Canoa da Guerra.

I Gruppi di Isole stampati sulla parte conosciuta della mappa – con simboli gi Guerrieri Locali – iniziano il gioco indipendenti. Questi sono considerati controllati dal nemico da tutti i giocatori (sino a quando non sono attaccati e conquistati). Le Canoe da guerra devono fermarsi se entrano in un esagono che contiene un Gruppo di Isole controllato dal nemico, o se entrano in un esagono contenenti Canoe da guerra nemiche. Le pedine devono poi attaccare il Gruppo di Isole o le Canoe nemiche dopo che si è completato tutto il movimento. Le Canoe da guerra possono muovere attraverso un esagono che contiene Canoe da trasporto nemiche, o possono terminare il movimento (e combattere lì).

Capacità di trasporto delle Canoe

Le Canoe da trasporto possono trasportare una Banda di Guerrieri o una Colonia quando muovono. Le Canoe da guerra possono trasportare una Banda di Guerrieri. Le Bande di Guerrieri DEVONO essere trasportate da una Canoa da guerra per prendere parte ad un attacco. Qualsiasi Banda di Guerrieri a bordo di una Canoa da trasporto non può partecipare al combattimento, né in difesa né in attacco.

Le Canoe possono liberamente raccogliere e lasciare Bande di Guerrieri e Colonie quando muovono. Una pedina non può essere mossa da più di una Canoa in un turno (dopo qualsiasi pre-movimento di Transito).

Raggruppamento

Non vi è alcun limite al numero di pedine che possono raggrupparsi in un esagono. Per indicare la relativa incertezza del vostro popolo nel rapportarsi alla vastità del Pacifico, le pedine raggruppate assieme devono essere poste a faccia in giù e non possono essere esaminate dagli avversari. Se però vi sono Canoe da trasporto in un esagono, una può essere posta a

faccia in su sopra al gruppo di quell'esagono per poter prendere parte di una Catena di Canoe da Trasporto. Inoltre, notate che tutti i giocatori hanno la possibilità di esaminare le pedine in un esagono nel corso di una battaglia.

Dicerie

Ogni giocatore inizia la partita con due Dicerie, che possono essere "costruite" senza alcun costo, e messe in gioco (a faccia in giù) nel corso della Fase di Costruzione.

I giocatori possono muovere le loro pedine di Dicerie in qualsiasi modo desiderano nel corso della loro Fase di Movimento & Battaglia. Se viene rivelata una Diceria, questa viene rimossa, ma può essere ricostruita in qualsiasi Fase di Costruzione seguente. La potete rimuovere dalla mappa in qualsiasi momento, deve essere rimossa se coinvolta in battaglia.

Risoluzione della battaglia

Una battaglia avviene quando almeno una delle vostre Canoe da guerra termina il proprio movimento in un esagono contenente un Gruppo di Isole controllate dal nemico, o Canoe nemiche. Dovete terminare il movimento di tutte le vostre Canoe prima di risolvere le battaglie. Se vi sarà più di una battaglia nel vostro turno, decidete voi l'ordine di svolgimento.

Procedura

I due giocatori rimuovono tutte le proprie pedine dall'esagono conteso, e le mettono da parte. Ponete il segnalino di Battaglia nell'esagono. Tutti i giocatori possono guardare le pedine coinvolte nella battaglia, quindi ponetele sul tavolo. Restituite eventuali Dicerie ai proprietari e piazzate le pedine in questo ordine:

- Bande di Guerrieri che difendono un Gruppo di Isole, Bande di Guerrieri su Canoe da guerra, Canoe da guerra vuote vanno in prima fila.
- Bande di Guerrieri arrivate su Canoe da trasporto e tutte le altre pedine (non da battaglia), nella fila retrostante.

Il giocatore che muove le pedine in battaglia è l'attaccante, l'altro il difensore. Solo le pedine di entrambi i giocatori in prima fila possono attaccare o difendere.

Se il difensore è su un Gruppo di Isole contenente uno o due Villaggi, ponete uno dei Guerrieri Locali del difensore nella prima fila nella battaglia. Se il Gruppo di Isole ha tre o quattro Villaggi, ponete due di questi guerrieri in battaglia.

Se il difensore non ha pedine da battaglia (e non è un Gruppo di Isole con Villaggi), l'attaccante vince automaticamente. Il difensore si deve ritirare dall'esagono. Se il difensore ha almeno una pedina da battaglia, allora si svolge la battaglia.

L'attaccante tira un dado e controlla il risultato:

- **1.** l'attaccante rimuove una pedina da battaglia, che viene posta tra le unità da costruire di quel giocatore.
- **2 o 3:** una delle pedine da battaglia dell'attaccante va in panico. La pedina non può più essere usata in questa battaglia. Ponetela in seconda fila con le altre pedine non da battaglia.
- **4 o 5:** una delle pedine da battaglia del difensore va in panico.
- **6:** una delle pedine da battaglia del difensore viene rimossa.

Quando un giocatore ha più di una pedina da battaglia che sta combattendo, ed una deve essere rimossa o va in panico, è il possessore a decidere quale pedina subisce il risultato.

L'attaccante continua a tirare sino a quando la battaglia non termina. Una volta che la battaglia inizia non può essere interrotta sino a che una delle parti non vince.

Quando tutte le pedine della prima fila sono state rimosse o sono andate in panico, la battaglia termina. Quel giocatore si deve ritirare dall'esagono con qualsiasi pedina sopravvissuta.

Ritirata

Quando le pedine si devono ritirare dalla battaglia, unite tutte le pedine che sono sopravvissute: pedine non da battaglia e quelle andate in panico. Ogni Banda di Guerrieri e Colonia deve avere una Canoa da trasporto o da guerra per il suo trasporto nella ritirata, se non ce l'ha viene rimossa.

Ponete le pedine in ritirata a faccia in giù nel Gruppo di Isole amico controllato più vicino. Nel caso di equidistanza tra più di tali gruppi, è il giocatore che possiede queste pedine a decidere dove ritirarsi. La ritirata non può comunque avvenire in esagoni correntemente contenenti pedine da battaglia nemiche.

Conquista dei Gruppi di Isole

Se l'attaccante di un Gruppo di Isole vince la battaglia, l'attaccante rimuove tutti i Villaggi in esso. Il Miglioramento dell'Agricoltura non viene mai rimossa dalla conquista, quindi se il Villaggio è in una casella marrone girate semplicemente la sua pedina dalla parte indicante il Miglioramento dell'Agricoltura.

Comunque, l'attaccante può risparmiare un Villaggio per ogni pedine di battaglia sopravvissuta (Banda di Guerrieri o Canoe da guerra) che il giocatore sceglie di rimuovere dal gioco. Le pedine scelte per la rimozione devono provenire da quelle che NON sono andate in panico. Questa decisione deve essere presa immediatamente.

Un attaccante vittorioso occupa il Gruppo di Isole. L'attaccante inoltre prende il controllo del Gruppo di Isole se almeno un villaggio lì viene risparmiato.

Prendete la pedina e giratela orientandola nella stessa direzione del Gruppo di Isole originarie del giocatore. Se il Gruppo di Isole è stampata sulla mappa, il nuovo possessore deve sempre tenere almeno una pedina nell'esagono – sino a quando uno dei giocatori non attacca con successo quell'esagono.

Se il Gruppo Isole originarie di un giocatore viene perso in battaglia, quel giocatore deve immediatamente dichiarare un altro Gruppo di Isole controllato come proprio originario, rimpiazzando uno dei Villaggi su quell'isola con la sua "capitale".

Indipendentemente da chi ha vinto – attaccante o difensore – dopo aver vinto la battaglia (e, per l'attaccante, decidere se risparmiare Villaggi) le pedine non di guerriero del vincitore ed i guerrieri andati in panico si uniscono ai guerrieri vittoriosi nell'esagono. Queste pedine sono però poste a faccia in giù; però, se almeno una delle pedine del vincitore è una Canoa da trasporto, allora una di esse può essere posta a faccia in su.

Rimuovete sempre i Guerrieri Locali dopo una battaglia. Indipendentemente se il difensore abbia vinto o perso, i Guerrieri Locali sono sempre disponibili per la battaglia seguente.

Isole indipendenti

Quando viene condotto un attacco contro un Gruppo di Isole indipendenti stampate sulla parte conosciuta della mappa, ponete un Villaggio in ogni casella verde nell'esagono (non ponete villaggi in caselle marroni o con linea blu tratteggiata). Ponete un numero di Guerrieri Locali del Gruppo di Isole indipendenti (blu) pari al numero di simboli di Guerrieri Locali indicato sulla mappa. Se l'attacco fallisce, il Gruppo di Isole rimane indipendente, e l'intero numero di Guerrieri Locali è ancora disponibile in un futuro attacco. Se l'attacco ha successo, allora almeno una delle pedine del vincitore deve sempre essere presente nell'esagono.

Esempio di combattimento

[pag. 8 del testo inglese]

Una forza di una Banda di Guerrieri, due Canoe da guerra ed una da trasporto attacca un Gruppo di Isole con due Villaggi. La Canoa da trasporto del difensore ha una pedina sotto di sé, che si rivela essere una Banda di Guerrieri. Si aggiunge un Guerriero Locale per i due Villaggi difendenti. Dopo aver posto un segnalino di Battaglia nell'esagono, i due giocatori schierano da una parte le proprie pedine, l'attaccante pone la sua Canoa da trasporto dietro le pedine da battaglia, ed il difensore fa lo stesso per la sua parte.

L'attaccante tira prima un 3, deve andare in panico con una pedina da battaglia, sceglie la Banda di Guerrieri, e la sposta dietro assieme alla Canoa da trasporto. L'attaccante tira poi un 4, il difensore manda il panico la Banda di Guerrieri. L'attaccante tira poi un 1, e deve rimuovere una Canoa da guerra. Tira poi un 4, ed il difensore deve mandare in panico il Guerriero Locale dovendo ora ritirarsi dall'esagono, non avendo più pedine in prima fila che non siano in panico.

Il Guerriero Locale viene rimosso e riposto tra pedine da costruire di quel giocatore. Le altre pedine del difensore sono poste nel Gruppo di Isole controllato più vicino, con la Banda di Guerrieri trasportata sulla Canoa da trasporto.

A questo punto l'attaccante potrebbe risparmiare uno dei due Villaggi rimuovendo la sua Canoa da guerra, ma sceglie di non farlo, quindi si rimuovono entrambi i Villaggi. L'attaccante prende la pedina di Gruppo di Isole e la ruota nella stessa direzione del suo Gruppo di Isole originario. Le restanti pedine si uniscono poi alla Canoa da guerra vittoriosa sul Gruppo di Isole conquistato.

4. Costruzione

Va vostra capacità di creare o costruire nuove pedine dipende dal numero di Villaggi che controllate. Ogni Villaggio dà un Punto Costruzione per turno. Consultate la Tabella di Costruzione per determinare il numero di Punti Costruzione necessari per creare ogni pedina.

Attenzione al proprio territorio

Prima di procedere alla vera e propria costruzione, potete ricevere un Punto Costruzione extra se scegliete di saltare la Fase di Esplorazione del turno seguente. In effetti, il vostro popolo focalizza l'attenzione sui propri territori e questo punto costruzione extra è la ricompensa. Nel corso della Fase di Costruzione, se scegliete di porre attenzione al vostro territorio, rimuovete l'Esploratore e ponetelo nella casella "Perso". Ricevete un Punto Costruzione in più che può essere usato nel vostro Gruppo di Isole originario o in qualsiasi Gruppo di Isole collegato ad esso mediante la Catena di Canoe da Trasporto. Nella Fase di Esplorazione seguente, recuperate il vostro esploratore dalla casella Perso nel solito modo.

Procedura di costruzione

La costruzione avviene nello stesso momento per tutti i giocatori. I giocatori non possono guardare cosa e dove gli avversari costruiscono prima di decidere cosa costruire. In caso di discussione, i giocatori possono nascondere in mano cosa costruiscono e porre queste pedine sulla mappa nell'ordine di turno.

Contate per prima cosa i Villaggi che possedete. Ricevete un Punto Costruzione per ognuno di questi. Tutti i Villaggi su Gruppi di Isole collegati da una Catena di Canoe da Trasporto possono combinare i loro sforzi per la costruzione. Inoltre, ciò che viene costruito può essere posto in QUALSIASI Gruppo di Isole controllate sulla Catena di Canoe da Trasporto. Tutto ciò che viene costruito deve essere posto in un esagono che GIA' contiene un Villaggio.

Un Gruppo di Isole isolato costruisce per sé: il numero di Punti Costruzione che vi possono essere spesi è limitato dal numero di Villaggi che contiene. Questo vale anche per i Gruppi di Isole che hanno la propria Catena di Canoe da Trasporto che non sia collegata con i restanti Gruppi di Isole del giocatore. Una tale enclave costruisce separatamente dalle restanti isole.

Una volta che è stato costruito qualcosa, non può essere smantellato. Il numero di pedine del colore di ogni giocatore è un limite intenzionale. Se però terminano le pedine di Villaggio, usate monete o altri segnalini per indicarli.

Villaggi

Il numero di Villaggi che possono essere costruiti su un Gruppo di Isole è limitato dal numero di caselle stampate in quel Gruppo di Isole. I Villaggi non possono essere costruiti in un Gruppo di Isole che ha una casella delineata da una linea trat-

teggiata blu. In una casella marrone, si deve costruire un Miglioramento dell'Agricoltura – ponendo in essa tale segnalino – prima di costruire un Villaggio nella casella (girando detta pedina). Sia il Miglioramento dell'Agricoltura che il Villaggio possono essere costruiti nello stesso turno.

Si deve spostare una Colonia in un Gruppo di Isole di nuova scoperta per potervi costruire il primo Villaggio. Nella Fase di Costruzione seguente, dopo aver completato tutte le costruzioni, potete rimpiazzare le pedine di Colonia con Villaggi (senza costo aggiuntivo). Un Gruppo di Isole controllate in precedenza privo di Villaggi rimasti, quale risultato di battaglia o della Malaria, deve ricevere una Colonia come se fosse un Gruppo di isole di nuova scoperta.

Un Villaggio può essere costruito su un Gruppo di Isole controllate (che già contiene almeno un Villaggio) spendendo 2 Punti Costruzione. Vi deve essere una casella disponibile nel Gruppo di Isole per porvi il Villaggio. Potete costruire un Villaggio anche su un Gruppo di Isole controllate usando una pedina di Colonia costruita in precedenza.

Non vi è limite a quanto velocemente un Gruppo di Isole può svilupparsi. Si può costruire un solo Villaggio nuovo per Gruppo di Isole per turno.

Carte di Arte & Cultura

I giocatori possono scegliere di investire le loro risorse per ottenere avanzamenti culturali e prosperità per il proprio impero.

Usate 2 Punti Costruzione nel corso della Fase di Costruzione per pescare una carta di Arte & Cultura. Ogni giocatore può costruire UNA sola di queste carte per turno. Se la acquistate, pescate la prima carta del mazzo e non mostratela agli altri giocatori. La potete rivelare in qualsiasi momento: subito, oppure alla fine del gioco. Una volta che rivelate una carta, rimane in tale stato sempre. Le carte mostrano alcuni avanzamenti artistici e culturali ottenuti dal popolo polinesiano.

La maggior parte delle carte danno un Punto Vittoria, alcune (numero VP in blu) un bonus temporaneo, altre (numero VP in rosso) un bonus permanente. Alcune carte danno un bonus in battaglia. Se un giocatore ha due o più di queste carte, questi le può usare tutte in ogni battaglia. Comunque, un tiro di dado può essere influenzato da una sola carta.

Il possessore della carta sceglie sempre quando usare o non usare le caratteristiche di una carta.

5. Fase di Vittoria

I giocatori ora controllano quanti Punti Vittoria hanno. Consultate la Tabella dei Punti Vittoria, spostate il vostro segnalino sulla Tabella dei Punti Vittoria ad indicare il vostro totale corrente (NON sono accumulati di turno in turno). I VP per le carte di Arte & Cultura non valgono sino a quando dette carte non sono rivelate.

Controllo di Gruppi di Isole

I giocatori occupano i Gruppi di Isole dove si trovano le proprie pedine. Ma un Gruppo di Isole viene controllato dal giocatore che vi costruisce un Villaggio, o da chi ha conquistato il Gruppo di Isole in battaglia ed ha risparmiato almeno un Villaggio. Un Gruppo di Isole privo di Villaggio non è controllato da nessuno.

Quando occupate un Gruppo di Isole, orientate la sua pedina in modo che abbia la stessa direzione del vostro Gruppo di Isole originario. Se catturate in battaglia un Gruppo di Isole stampato sulla mappa, dovete tenervi sempre almeno una pedina del vostro colore su di esso.

I Gruppi di Isole con una casella tracciata con linea discontinua blu sono atolli inabitabili, che non possono essere controllati. Ma ottenete ½ VP per avere tale atollo entro la vostra Catena di Canoe da Trasporto collegata al vostro Gruppo di Isole originario.

Vittoria

Il gioco termina nella prima Fase di Vittoria nella quale un giocatore dichiara con successo di avere almeno 28 Punti Vittoria con due giocatori, 25 con tre, 22 con quattro. Per dichiarare la vittoria, dovete rivelare tutte le vostre carte di Arte & Cultura che danno Punti Vittoria.

Se il ricalcolo dà un errore, o se un altro giocatore rivela la carta "Deforestazione", e nessuno ha i VP necessari per vincere, il gioco continua. Ma se qualsiasi giocatore ha effettivamente VP sufficienti per terminare il gioco, questo termina. Tutti i giocatori rivelano tutte le loro altre carte e conteggiano i loro VP finali.

Se più di un giocatore ha i VP necessari nella stessa Fase di Vittoria, vince chi ha più VP. In caso di parità vince il giocatore che ha più Gruppi di Isole controllati. In caso di ulteriore parità, vince chi ha più carte di Arte & Cultura.

Regole Avanzate

Le regole seguenti aggiungono maggiore realismo e complessità a questo gioco di simulazione. Si raccomanda di giocare il gioco con le regole base almeno una volta prima di usare le regole avanzate. Si possono poi aggiungere singole regole avanzate a piacere.

Pedine variabili ad inizio gioco

Per giocatori esperti che desiderano scegliere le proprie pedine ad inizio partita.

Invece delle solite pedine disponibili ad inizio gioco (due Bande di Guerrieri), i giocatori piazzano sulla mappa pedine del valore di 4 Punti Costruzione, nel rispettivo Gruppo di isole originario. Queste possono essere una qualsiasi combinazione di Canoe da Trasporto, da guerra, Colonie, Bande di Guerrieri o Dicerie del valore totale di 4 Punti Costruzione. Le Dicerie possono essere aggiunte senza alcun costo, come per il gioco base.

Risorse accumulate

Potete scegliere di non costruire nulla con un Villaggio, risparmiando i Punti Costruzione per un altro turno. Per farlo, ponete una moneta davanti a voi nel corso della Fase di Costruzione ad indicarlo. Potete usare questo Punto Costruzione in qualsiasi Fase di Costruzione futura, sul vostro Gruppo di isole originario o in uno qualsiasi controllato collegato da una Catena di Canoe da Trasporto. Non potete avere più di un Punto Costruzione risparmiato.

Malaria

Questa regola vale dal primo turno seguente quello in cui qualsiasi giocatore prende il controllo di un Gruppo di isole nell'Area di Malaria sulla mappa. Questi Gruppi di Isole sono indicati con il disegno di zanzara. Il giocatore che tiene le Samoa tira un dado nel corso della Fase dell'Ordine di Turno. Con un tiro di 1 o 2, l'Arcipelago delle Bismarck sono colpite dalla malaria. Con 3 o 4, colpisce le Isole Solomone. Con 5 Santa Cruz, con 6 Vanatu. Questi risultati sono stampati sulla mappa negli esagoni dell'isola.

Se la Malaria colpisce un Gruppo di Isole ancora indipendenti, non vi è alcun effetto. Se colpisce un Gruppo di Isole controllato da uno dei giocatori, rimuovete un Villaggio dall'area colpita. Se non vi è alcun Villaggio, non si ha alcun effetto.

Le Isole del Sud

Questa regola aggiunge al gioco le Isole del Sud della Nuova Zelanda. Chi scopre l'esagono di Aotearoa scopre in realtà due esagoni: Aotearoa e le Isole del Sud.

Ponete l'esagono di Te Waka Maui (Isole del Sud) da parte ad inizio partita. Non ponetelo con gli altri Gruppi di Isole che devono essere scoperti. Se trovate l'esagono di Aotearoa nel corso del gioco, ponetelo a faccia in giù nell'esagono come al solito.

Quando rivelate Aotearoa, giratela a faccia in su e prendete anche l'esagono di Te Waka Maui. Ponete l'esagono di Aotearoa con l'orientamento corretto. Ponete poi l'esagono di Te Waka Maui adiacente ad Aotearoa, nella posizione corretta, i disegni delle isole si allineano.

La pedina di Te Waka Maui prende il posto di qualsiasi esagono Inesplorato, di Oceano Aperto (stampato sulla mappa o esplorato in precedenza) o qualsiasi Gruppo di Isole a faccia in giù. Rimuovete qualsiasi segnalino di Oceano Aperto o Gruppo di Isole a faccia in giù dal gioco. Se vi è un Gruppo di Isole a faccia in su nell'esagono dove sono localizzate le Isole del Sud, rimuovete le Isole del Sud dal gioco. Similmente, se la locazione delle Isole del Sud è fuori mappa (cioè non vi è alcun esagono) rimuovete le Isole del Sud dal gioco.

Te Waka Maui funziona come qualsiasi altro Gruppo di Isole nel gioco, eccetto per un aspetto. Nella Fase di Movimento & Combattimento, le Bande di Guerrieri e le Colonie possono muovere tra Aotearoa e Te Waka Maui senza Canoe da Trasporto. Similmente, possono ritirarsi tra questi due esagoni (dopo una sconfitta in battaglia) senza Canoe da Trasporto.

Se conquistate uno dei due esagoni della Nuova Zelanda in combattimento, ruotate l'esagono nella vostra direzione. Questo roverà l'allineamento grafico, ma è importante per mantenere sempre i due esagoni nel sito di piazzamento originario.

Kumara (patate dolci)

I giocatori possono scegliere di inviare i propri Esploratori nella ricerca della kumara invece che in qualsiasi altra attività, nel corso della Fase di Esplorazione.

Per effettuare questa ricerca, dovete essere in grado di effettuare un pre-movimento dell'esploratore in uno dei due esagoni con il simbolo "all'America del Sud". Questi esagoni si trovano nella parte orientale del Triangolo Polinesiano. Per questo speciale pre-movimento, gli esploratori non possono attraversare gli esagoni stampati di Oceano Aperto nel bordo orientale della mappa. Se non siete in grado di raggiungere uno di questi due esagoni nel corso del pre-movimento di esplorazione, non potete cercare Kumara. Ma se potete raggiungere uno di questi esagoni, potete dichiarare la vostra ricerca di Kumara.

Da uno dei due esagoni "Al Sud America", potete tentare di muovere il vostro Esploratore nell'inesplorato – per questa regola, gli esagoni di Oceano Aperto stampati sulla Mappa – verso il Sud America. Tirate un dado e consultate la tabella sottostante applicando il risultato. Se non ottenete un risultato di Perso o Ritorna, potete muovere di un esagono. Questo prosegue sino a quando non si perde, ritorna o esplora con successo nel mare indicato "Sud America".

Gli effetti della tabella sono:

Tabella di Kumara

Tiro di dado	Risultato
1	Perso
2	Ritorna
3	Ritorna
4	Fuori rotta
5	Esplora
6 +	Esplora

Perso – agite come per ogni altra esplorazione.

Ritorna – agite come per ogni altra esplorazione.

Fuori rotta – potete scegliere qualsiasi esagono adiacente al vostro Esploratore che non sia più vicino al Sud America di quello in cui si trova. Muovete lì l'esploratore.

Esplora – spostate l'esploratore in qualsiasi esagono adiacente, o nel Sud America se l'esploratore è in un esagono adiacente al Sud America.

Modificatori al tiro di dado sulla tabella di Kumara

- +1 se avete un segnalino "+1 Isole Galapagos" per aver scoperto le Isole Sfortunate (Unfortunate Islands) o le Galapagos (vedere sotto)
- +1 se avete almeno una Carta di Arte & Cultura "Navigazione", "Poi" o "Canoe a Doppio Scafo" a faccia in su. L'averne più di una di queste carte non dà un modificatore aggiuntivo.
- Se avete la Carta di Arte & Cultura "Mappa dell'Oceano" a faccia in su, il risultato "Perso" su questa tabella diventa "Ritorna".

Se il vostro esploratore entra nell'esagono indicato con "Isole Galapagos" o "Isole Sfortunate", avete scoperto queste isole, che servono da appoggio per il viaggio verso il Sud America. Prendete il segnalino "+1 Galapagos". Questo vi fa aggiungere +1 a tutti i futuri tiri di dado sulla Tabella di Kumara. Potete avere uno di solo di questi segnalini, indipendentemente da quanti gruppi di isole scoprite.

Una volta che il vostro esploratore ha raggiunto con successo il Sud America, questi Ritorna. Prendete immediatamente un segnalino di Kumara e 2 Punti Vittoria. Ogni giocatore non può acquisire più di un segnalino di Kumara.

Se qualsiasi giocatore attacca con successo un Gruppo di Isole controllate da un giocatore che il segnalino di Kumara, ed almeno uno dei Villaggi viene "risparmiato" dopo la battaglia per diventare un Villaggio del vincitore, allora (se non ha già Kumara) il vincitore ottiene immediatamente il segnalino di Kumara e due punti vittoria. Il possessore originario di Kumara NON perde né il segnalino né i punti vittoria.

Termine variabile della partita

I giocatori possono accordarsi per terminare il gioco al raggiungimento di un qualsiasi numero di punti vittoria. Tutti devono essere d'accordo con il livello definito, prima che abbia inizio la partita. Si consiglia di non alzare o abbassare il totale standard di più di 3 punti vittoria.

TABELLA DEI COSTI DI COSTRUZIONE	
<i>Per costruire</i>	<i>Necessitano</i>
Canoa da Trasporto	1 Punto Costruzione
Coloni	2 Punti Costruzione
Banda di Guerrieri	2 Punti Costruzione
Canoa da Guerra	3 Punti Costruzione
Miglioramento dell'Agricoltura	1 Punto Costruzione
Villaggio	2 Punti Costruzione o 1 Colono (limite di 1 per Gruppo di Isole per turno)
Carta di Arte & Cultura	2 Punti Costruzione (limite di una carta per turno)

SEQUENZA DI TURNO

1. Fase dell'Ordine di Turno
2. Fase di Esplorazione
 - Pre-movimento
 - Scoperta
 - Risoluzione
3. Fase di Movimento & Battaglia
 - Transito
 - Movimento
 - Battaglia
4. Fase di Costruzione
 - Costruzione
 - Conversione delle Colonie
5. Fase dei Punti Vittoria

RISULTATI DELL'ESPLORAZIONE	
<i>Nodi</i>	<i>Contate il numero di nodi sugli esagoni di esplorazione</i>
1-4	Esplorate ancora o Ritornate
5	Ritornate
6-7	Perso
<i>Ritorna: restituite l'esploratore al giocatore</i>	
<i>Perso: ponete l'esploratore nella casella "Perso"</i>	

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA	
<i>Caso</i>	<i>Punti Vittoria</i>
Per ogni Villaggio controllato	1
Per ogni Gruppo di Isole controllato (deve essere collegato con una Catena di Canoe da Trasporto al Gruppo di Isole originario del giocatore)	1
Per ogni Atollo inabitabile (deve essere collegato con una Catena di Canoe da Trasporto al Gruppo di Isole originario del giocatore)	$\frac{1}{2}$
Per ogni carta di Arte & Cultura	0 - 3
Segnalino di Kumara (regole avanzate)	2