

COLONI IMPERIALI MINATORI IMPERIALI

Hai colonizzato territori. Costruito imperi. Si è fatto tutto un po' monotono, a dirla tutta. Hai fatto esperienza di quasi tutto quello che c'è – quello che c'è in superficie, si intende!

Si dice che anche tra i tuoi vicini stiano aumentando i malumori, e hanno iniziato a esplorare le profondità del sottosuolo. Hanno scoperto cose straordinarie: grotte sbalorditive, colme di tesori rari e risorse inimmaginabili. Il tuo impero non conosce riposo, è tempo di unirsi a questa nuova avventura!

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Il tuo obiettivo è diventare il miglior Minatore Imperiale in circolazione, e per farlo dovrai ottenere più punti vittoria di chiunque altro (💎). Le partite durano 10 round, dopo i quali il giocatore con più 💎 vince.

136 CARTE MINIERA

(36 carte di livello 1, 43 carte di livello 2, 43 carte di livello 3, 14 carte di livello 4)



18 CARTE EVENTO



QUESTO REGOLAMENTO



COMPONENTI

60 GETTONI MONETA 1 5

42 argento, valgono 1
 18 oro, valgono 5

60 GETTONI PUNTI VITTORIA

25 blu, valgono 1 punto vittoria (💎)
 20 verdi, valgono 5 punti vittoria (💎)
 15 rossi, valgono 10 punti vittoria (💎)

44 GETTONI MACCHINARIO

24 GETTONI COLLASSO

40 SEGNALINI CARRELLO (E 40 ADESIVI)

5 SEGNALINI PROGRESSO

5 PLANCE SUPERFICIE



3 PLANCE PROGRESSO FRONTE-RETRO



PREPARAZIONE

1. Posizionate le plance progresso con un lato casuale a faccia in su al centro dell'area di gioco.
2. Mischiate ciascun mazzo di carte miniera separatamente, e posizionatele vicino alle plance progresso (le carte di livello 4 sono tutte identiche, per cui non c'è bisogno di mischiarle). Lasciate spazio per una pila degli scarti per ciascun mazzo.
3. Mischiate le carte evento e pescatene 10 per formare un mazzo eventi. Rimettete le carte restanti nella scatola: non saranno utilizzate per questa partita. Posizionate il mazzo eventi vicino alle carte miniera.
4. Posizionate i gettoni PV, moneta, collasso e macchina, così come i segnalini carrello, vicino alle plance progresso. Insieme formano la riserva generale.

Nota: Le componenti nella riserva generale sono da considerarsi illimitate. Se doveste esaurirne una tipologia, sostituirla con un rimpiazzo adeguato. Se un mazzo termina le carte, rimescolate la pila degli scarti corrispondente.

5. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende il segnalino progresso e la plancia superficie corrispondenti. I segnalini progresso sono posizionati sotto le plance progresso. Le plance superficie sono posizionate orizzontalmente di fronte a ciascun giocatore.
6. Ciascun giocatore pesca 8 carte miniera (2 di livello 1, 3 di livello 2, e 3 di livello 3), poi ne sceglie 4 da tenere, scartando le rimanenti.*

*Per la prima partita, ignorate questo passaggio e pescatene 2 di livello 1, 2 di livello 2 e 2 di livello 3, tenendole tutte.



SIETE PRONTI A SCAVARE!

ANATOMIA DI UNA CARTA MINIERA:



- 1. Nome e Costo**

Le carte di livello 1 sono gratuite.
Le carte di livello 2 costano 2 .

Le carte di livello 3 costano 0-13 .

Le carte di livello 4 sono gratuite.
Alcuni effetti possono diminuire questi costi, ma mai al di sotto di 0 .
- 2. Fazione**

La maggior parte delle carte è affiliata a una o due fazioni. Se una carta ha due icone fazione, è considerata come affiliata a entrambe simultaneamente. Le carte senza un'icona fazione non appartengono ad alcuna fazione.
- 3. Mezzi carrelli**

Ciascun completato vale 1 alla fine della partita.
- 4. Effetti**

La maggior parte delle carte ha due effetti disponibili. Ogni volta che attivate una carta, dovete scegliere quale dei due effetti risolvere. Alcune carte hanno solo un effetto, e in tal caso avete solo una scelta possibile.
- 5. Livello**

Indica dove va giocata la carta.

COME SI GIOCA

Una partita si svolge lungo 10 round, ciascuno dei quali è composto da due fasi: la **fase eventi** e la **fase miniera**. Durante la fase eventi, tutti i giocatori vengono messi alla prova da un evento; durante la fase miniera, invece, tutti i giocatori contemporaneamente giocano carte miniera e risolvono effetti.

FASE EVENTI

Uno dei giocatori pesca 1 carta dal mazzo eventi. Ciascun giocatore al tavolo deve risolverne l'effetto. Dopodiché, questa fase termina.

Le carte evento hanno 3 tipi di effetti:



Immediato: Quando rivelata, tutti i giocatori devono risolvere immediatamente gli effetti indicati sulla carta.



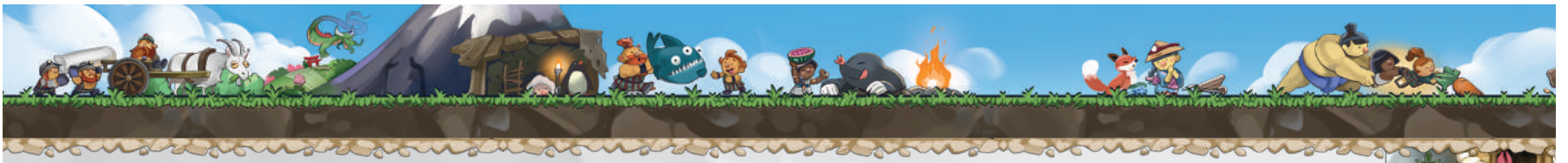
Speciale: Questo tipo di carta modifica gli effetti risolti dai giocatori durante la fase miniera.



Fine del round: Al termine della fase miniera, tutti i giocatori devono risolvere gli effetti sulla carta.

Gli effetti delle carte evento devono essere risolti interamente (tranne laddove diversamente specificato). Se un giocatore non può risolvere l'effetto nella sua interezza, deve risolverne la maggior parte possibile.





FASE MINIERA

Durante la fase mineraria, i giocatori aggiungono carte alle loro miniere e le attivano. La fase mineraria si svolge come segue, e ognuno dei passaggi viene risolto simultaneamente da tutti i giocatori:

- 1.** Ciascun giocatore rivela una carta dalla propria mano e paga il costo indicato sul lato sinistro della stessa. Se un giocatore non può giocare una carta, deve pescare e giocare la carta in cima al mazzo di livello 1. *(Dal momento che i giocatori non iniziano con alcuna moneta, dovranno giocare una carta di livello 1 nel primo round della partita.)*
- 2.** Ciascun giocatore posiziona la carta rivelata nella propria miniera, in base alle regole seguenti:
 - a. Ciascuna carta deve essere collocata nella riga corrispondente al proprio livello: le carte di livello 1 devono essere posizionate direttamente sotto la plancia superficie, quelle di livello 2 sotto le carte di livello 1, quelle di livello 3 sotto il livello 2, e così via.
 - b. Non c'è limite al numero di carte che si possono piazzare in una singola riga; a ogni modo, ciascuna carta deve avere almeno 1 carta (oppure la plancia superficie) adiacente sopra di essa. I giocatori possono avere, nella prima riga, quante carte di livello 1 desiderano (anche se la plancia superficie non è fisicamente sopra le carte).
 - c. Le carte di livelli successivi sono posizionate sfasate, a metà lunghezza rispetto a quelle al di sopra e al di sotto, in modo tale che ciascuna carta possa avere fino a due carte connesse sopra di essa, e due sotto.

Nota: Due carte sono considerate adiacenti se hanno dei bordi a contatto tra loro. Una carta può avere fino a sei carte adiacenti.

- c. Le carte di livelli successivi sono posizionate sfasate, a metà lunghezza rispetto a quelle al di sopra e al di sotto, in modo tale che ciascuna carta possa avere fino a due carte connesse sopra di essa, e due sotto.

Nota: Non dovete per forza far combaciare i carrelli sulle carte mineraria!





- 3.** Ciascun giocatore attiva la carta che ha appena posizionato e ne risolve uno degli effetti. Dopodiché, la carta attivata innesca una reazione a catena, che attiverà le carte al di sopra di essa come segue:
- Una** qualsiasi carta direttamente al di sopra di quella posizionata si attiva, come se fosse appena stata posizionata.
 - Ciascuna carta attivata continua ad attivare un'altra carta al di sopra di essa, finché non si raggiunge la plancia superficie.
 - La plancia superficie contiene 3 effetti disponibili. Una volta raggiunta, il giocatore sceglie uno dei 3 effetti e lo risolve.
 - Infine, il giocatore termina la propria fase miniera.
- L'effetto di ciascuna carta deve essere risolto nella sua interezza prima di attivare una carta al di sopra di essa. Gli effetti delle carte non sono obbligatori, ma se decidete di risolverne uno, dovete risolverlo il più possibile.

Nota: Ciascuna carta può essere attivata solo **una volta** per round.

Nota 2: Anche se ci sono due carte al di sopra di quella attivata, potete sceglierne solo una da attivare subito dopo.

Una volta che tutti i giocatori hanno concluso la propria fase miniera, risolvete la carta evento se ha effetti Fine del round, dopodiché procedete alla fase evento del round successivo.

La quantità di carte evento rimaste nel mazzo eventi indica quanti round rimangono e in quale round vi trovate. Potete contarle liberamente in qualsiasi momento, qualora abbiate perso il conto dei round.

Nota: Non ci sono effetti che si riferiscono a, o interagiscono con, le carte nelle miniere degli altri giocatori.





GLI EFFETTI IN DETTAGLIO



Macchinari





Il tempo avanza, e anche la tecnologia!

Alcuni effetti dipendono da, oppure vi fanno posizionare,  sulle vostre carte. Potete avere fino a 3  su una singola carta.



Collassi

Naturalmente, tutti i progressi tecnologici portano con sé un po' di tentativi ed errori...



Alcuni effetti vi fanno posizionare  sulle vostre carte. Ogniquale volta attivate una carta con un , scartate il gettone  anziché risolvere l'effetto. Può esserci al massimo 1  alla volta su ogni carta.









Nota: Dopo aver rimosso i gettoni collasso, continuate ad attivare le carte al di sopra come di norma.



Carrelli

Il carrello è mezzo pieno o mezzo vuoto? Che domanda stupida – riempilo fino all'orlo di tesori!

Alcuni effetti vi consentono di posizionare un segnalino carrello () su una delle vostre carte miniera. Potete posizionare un  su carrelli incompleti, con almeno metà carrello

() su un bordo tra due carte miniera adiacenti. Una volta che un  è stato messo sul , è considerato un carrello completo () per gli effetti di gioco, e fornisce 1  alla fine della partita. Se dovete posizionare il  ma non c'è alcun  nella vostra miniera, non prendete il  dalla riserva.

Attivazioni speciali

Molti effetti vi consentono di attivare carte a scelta nella vostra miniera. Queste attivazioni speciali si limitano alla carta scelta, senza innescare una reazione a catena. Ricordate, ciascuna carta può essere attivata solo una volta per round, e vale anche per le attivazioni speciali. Se una reazione a catena vi fa attivare una carta che era già stata attivata in quel round, ignoratene l'effetto e continuate la reazione a catena come di norma.

Pescare carte

Quando dovete pescare carte, pescatene una alla volta da un qualsiasi mazzo miniera (tranne il **IV**) e aggiungetele alla vostra mano. Il limite di carte in mano è di 8 carte. Se, in qualsiasi momento dopo aver risolto un effetto, vi trovate con più di 8 carte in mano, dovete immediatamente scartare carte fino a tornare a 8. Potete pescare carte da **IV** solamente quando risolvete effetti della plancia progresso o delle carte evento.

Pescare carte fazione

Se un effetto vi dice di pescare una carta di una specifica fazione, scegliete un mazzo e rivelate carte fino a quando trovate una carta della fazione specificata. Aggiungete la carta alla vostra mano e rimescolate le altre nel mazzo. Se non ci sono carte di quella fazione nel mazzo selezionato, rimescolatelo e scegliete un altro mazzo, ripetendo la stessa procedura.






Questa icona indica che potete scegliere una qualsiasi fazione, e dopodiché risolvere una pescata di carta fazione.



AVANZARE

Più discendi nelle profondità, più misteri sveli... quale percorso sceglierai, quali segreti scoprirai?







Alcuni effetti vi fanno **avanzare**. Quando succede, fate avanzare il vostro segnalino progresso sulle plance progresso. La prima volta che un effetto vi fa avanzare, scegliete una plancia qualsiasi e portate avanti il vostro segnalino progresso del numero di caselle indicato. Ogniqualvolta avanzate nei round successivi, dovrete continuare lungo la medesima plancia.



Quando avanzate, ignorate gli effetti di qualsiasi spazio che attraversate, ma risolvete l'effetto dello spazio su cui terminate il movimento. La maggior parte degli effetti fornisce , , o .

Se completate una plancia progresso raggiungendo la casella più in cima, risolvete l'effetto indicato e poi posizionate il vostro segnalino progresso sulla casella più in fondo di un'altra plancia progresso (potete fare ritorno su una plancia progresso completata in precedenza). Ogniqualvolta completate una plancia progresso, tutto il movimento rimanente è perso, e dovete fermarvi dopo aver posizionato il segnalino nella casella più in fondo della nuova plancia.





FINE DELLA PARTITA

Una volta pescata l'ultima carta evento, i giocatori svolgono un'ultima fase miniera. Al termine di questa fase miniera finale, la partita si conclude, e i giocatori contano i  forniti dai gettoni PV e i  completati: ciascuno di questi vale 1 . Il giocatore con più  vince. In caso di pareggio, il giocatore con più  rimanenti vince, e se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con più  nella propria miniera. Se anche così il pareggio rimane, i giocatori in lizza condividono la vittoria.

Esempio: Katia totalizza 31 per i gettoni punto vittoria accumulati durante la partita e 8 per i carrelli completati nella propria miniera. Ha ancora 7 , che non forniscono alcun , ma saranno utili per spezzare un eventuale pareggio.

MODALITÀ SOLITARIO

Le regole del gioco non cambiano quando si gioca in modalità solitario. Dopo aver fatto i conti per il punteggio finale, confronta i tuoi  con la tabella sottostante per valutare com'è andata.

	Traguardo
<35	Scavatore
35-45	Manovale delle profondità
46-55	Minatore esperto
56-60	Ingegnere delle profondità
61-65	Minatore veterano
65<	Re delle profondità



PANORAMICA DELLE FAZIONI



Scozzesi: Spesa di 🟡.

Abitanti di una terra ricca di alcolici e spirito di squadra, gli scozzesi sono l'esempio lampante del fiuto per gli affari – e soprattutto, della propensione a una robusta crescita.

La maggior parte delle carte **scozzese** fornisce effetti potenti ma con costi elevati. Come indicato sulle carte, il costo degli effetti è diminuito di 1 🟡 per ogni carta **scozzese** nella vostra miniera (inclusa la carta appena aggiunta). Il costo minimo è 0 🟡.



Barbari: Estrazione aggressiva e piazzamento di 🟡.

Non sei sicuro di cosa stiano dicendo, ma vederli dirigere la loro aggressività al suolo ti ricorda che ciascuno ha il proprio modo di fare le cose...

Gli effetti delle carte **barbaro** sono tipicamente forti, ma spesso comportano l'aggiunta di 🟡 su di esse. Alcune carte **barbaro** vi consentono di scartare 🟡 o di trarre vantaggio dalla quantità di 🟡 nella vostra miniera.



Egizi: Avanzamento sulle plance progresso.

Vi sono molti misteri, ma uno dei più vociferati riguarda gli egizi e i doni da oltre le nuvole, che li hanno aiutati a svilupparsi così rapidamente.

Giocare le carte **egizio**

è il modo più semplice per avanzare sulle plance progresso. Alcuni effetti delle carte **egizio** dipendono dal vostro posizionamento o dall'avanzare sulle plance progresso.



Atlantidei:

Posizionamento di 🟡.

Quando si è diffusa questa nuova moda di andare sottoterra, gli atlantidei hanno sorriso beffardi – c'erano già stati, e i segreti delle profondità gli erano già ben noti.

La maggior parte delle carte **atlantideo** accumulano 🟡 e crescono di potenza lungo la partita. Ciascuna carta può avere fino a 3 🟡. Alcune carte **atlantideo** consentono anche di posizionare 🟡 su altre carte.



Giapponesi: Forza nella diversità.

I costumi del popolo giapponese sono sempre stati fonte di ammirazione e ben rispettati, non stupisce che gli altri siano così interessati nelle loro tecniche estrattive.

Gli effetti delle carte **giapponese** forniscono benefici legati all'aver una gran quantità di carte **giapponese** e per l'aver carte di molte fazioni diverse nella vostra miniera.



Romani: Il posizionamento è importante.

C'è una ragione se finisci sempre qui – non ci sono altre vie. Hanno costruito tutto puntando a una singola linea di successo, con precisione e meticolosa pianificazione.

Gli effetti sulle carte **romano** forniscono benefici per posizionamenti specifici delle carte nella vostra miniera, e per avere molti 🟡 completati. Alcune vi fanno anche piazzare 🟡.

GAME DESIGN: Tim Armstrong

ILLUSTRAZIONI: Hanna Kuik

DESIGN GRAFICO: Mateusz Kopacz

PROJECT MANAGER: Jan Maurycy

PRODUCTION MANAGER: Damian Mazur

REVISORE VERS. INGLESE: Tyler Brown

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Jeff Foxwell, Josh Milian, Natalie Milian, Shannon Zambetti, Tim Michaels, Jim Page, Joanna Wareluk, Weronika Spyra, Captain Link, and Paul Marchbanks.

LOCALIZZAZIONE ITALIANA

TRADUZIONE E SUPERVISIONE DEL PROGETTO: Alex Grisafi

REVISIONE: Silvio Negri-Clementi **IMPAGINAZIONE:** Zhuang Huachong

Tutti i diritti riservati. La copia e pubblicazione delle regole, componenti o illustrazioni del gioco senza il permesso di Portal Games è proibita.



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 15,
44-190 Knurow, Poland



Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone 6, 20122 Milano (MI), Italia
www.pendragongamestudio.com/it

Gentile Cliente, i nostri giochi sono assemblati con la massima cura. A ogni modo, se nella tua copia dovesse mancare qualcosa, ci scusiamo. Scrivici a questo indirizzo, così da risolvere il problema: info@pendragongamestudio.com