EPIC OF HEGEMONIA ヘゲモニア戦記

Si gioca così...

studium mundi

Creato da : Hiroyuki Sadamatsu

2~5 | 8+ | 30~45 min

5 Fazioni differenti...

Popola e invadi!

Scaccia gli altri clan!

Controlla la maggioranza per ottenere le risorse!

Con un po' di diplomazia,

e molte risorse, potrai espandere il tuo dominio!

FAQ

EPIC OF HEGEMONIA

Setup

D. In una partita a 3 giocatori gli Alieni non hanno un territorio di partenza?

R. Utilizzate uno dei territori lasciati liberi dalle altre due fazioni presenti.

Fase di generazione delle risorse

D. Se nella fase di generazione delle risorse esce una carta Furto, si pesca una carta Risorsa in più al suo posto?

R. No, non è necessario pescare una carta aggiuntiva.

D. Se viene pescata una carta Furto nella generazione delle risorse, quando viene risolta?

R. Seguite questo ordine:
1. Pescate carte in base al numero di giocatori
2. Posizionate tutte le carte Risorsa normali
3. Risolvete le carte Furto pescate, una per volta.

D. Nella generazione risorse ho pescato una carta con il simbolo di quattro colori, cosa rappresenta?

R. Si può utilizzare come uno qualsiasi degli altri colori, è un jolly.

Fase di Spostamento delle Unità

D. Se sposto una unità dal territorio rosso a quello viola, spendo due punti movimento?

R. No, solo uno. Sia quando si muove una unità propria sia quando se ne scaccia una avversaria, si possono spostare anche in un territorio non adiacente. Può aiutare pensarlo come un riposizionamento più che un movimento. Il costo è sempre di 1 punto movimento per unità.

D. Se pesco la carta Furto quando ho rinunciato al movimento per pescare una Risorsa, quando la risolvo?

R. Segui questo ordine:
1. Pesca la carta Furto
2. Risolvila
3. passa alla fase di raccolta delle risorse.

Fase di raccolta delle risorse

D. La fazione con più Influenza raccoglie le risorse?

R. **Assolutamente NO!** Le raccoglie la fazione che ha Influenza pari a più della metà del totale dell'Influenza presente nel territorio, sommando tutte le unità presenti.

Fase di Sviluppo

D. Si può negoziare in qualsiasi momento?

R. No, solo nella fase di Sviluppo, e solo il giocatore di turno.

A proposito delle Melme

D. Possono impilarsi in qualsiasi momento?

R. No, solo nella fase di movimento

D. Per impilare due Melme bisogna pagare una Risorsa blu. Se ne pago di più posso impilarne di più?

R. No. Per ogni movimento e Risorsa spesa si può impilare solo una volta due unità Melma. Questo include anche, per esempio, combinare una unità composta da 2 Melme impilate con un'altra sempre da 2 Melme per diventare una Melma da 4, ed il costo è sempre di una risorsa blu.

A proposito degli Alieni

D. Se sposto una Nave Madre, costa due punti movimento?

R. No, se la sposti tu costa un solo punto, ma ne costa due agli avversari per scacciarla.

Giocare in due giocatori

D. Ci confondiamo con i turni

R. Utilizzate le pedine delle fazioni non usate come segnaturno.

Una volta che hai imparato a giocare, prova a scegliere il tuo clan preferito!

Una volta presa confidenza con le regole, si può giocare scegliendo le proprie fazioni preferite. In quel caso è consigliato che si inizino a scegliere le fazioni partendo dall'ultimo giocatore.

◆◆ Regole aggiuntive ◆◆

Consigliato solo in 3 giocatori

Sistema Fantasma

Si consiglia questa aggiunta a chi ha già esperienza di giochi da tavolo di media difficoltà. In 3 giocatori tendono ad esserci meno pedine sul tabellone, riducendo il grado di sfida. Questa modalità aggiunge le pedine Fantasma per rivitalizzare il gioco.

preparazione

Posizionare i 3 fantasmi uno per territorio di partenza di ciascun giocatore.

Esempio di posizionamento

Regole

- **E' possibile Scacciare le pedine Fantasma nella propria fase di movimento.**
- **Nella fase di raccolta delle risorse, vengono considerati avere un valore di Influenza 1**
- **Se un Fantasma ha più della metà dell'Influenza e dovrebbe quindi raccogliere le risorse nel territorio, queste invece vengono scartate.**