

# EMPIRE PLATEAU



@plateauboardgame



@Empire\_board



Empire Plateau



Empire Plateau Rules



Ages  
**8+**

Players  
**2-4**

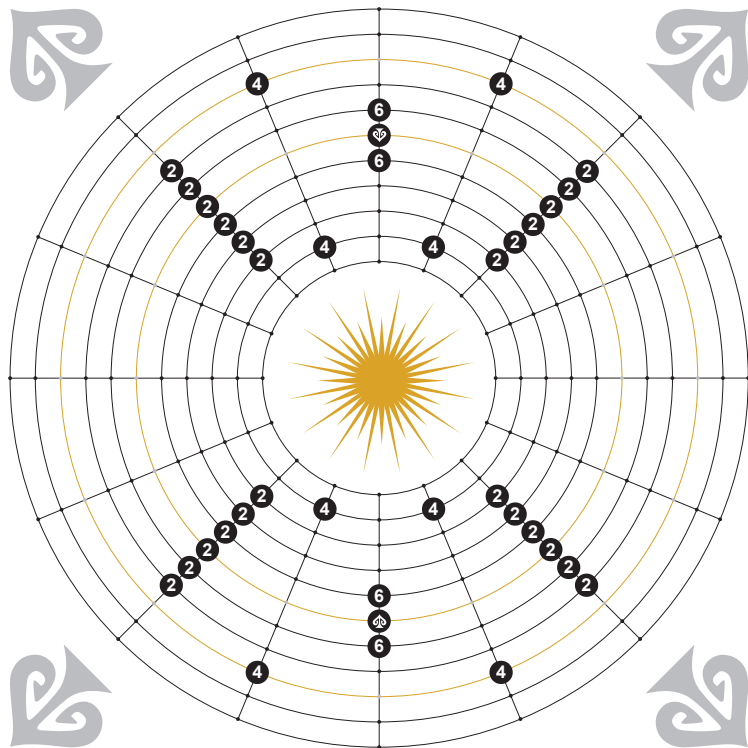
Time  
**30-90+ Mins**



# EMPIRE PLATEAU

## REGOLAMENTO

## PREPARAZIONE – 2 GIOCATORI



## TATTICA DI GIOCO



### Movimenti di base delle armate

Sei al comando di un intero impero: consiste in - 12 x 2s, 4 x 4s, 2 x 6s (piccole armate) e 1 x Armata del Vessillo. Il numero riportato sulle armate indica il massimo numero di spazi che possono percorrere. Es. 2 = 2 spazi al massimo, l'Armata del Vessillo è in grado di muoversi di 12 spazi.

Devi muovere le tue armate di un minimo di 6 spazi per turno, e puoi usare qualsiasi combinazione di armate per completare la tua mossa.

Le armate più piccole possono spostarsi al massimo di 6 spazi per turno. Tuttavia, si possono percorrere fino a 12 spazi usando l'Armata del Vessillo.

Le armate possono muoversi solo lungo le linee di latitudine e longitudine del tabellone.

Vengono considerati "spazi" di movimento i tratti tra un punto e un altro. Uno spazio = movimento tra un punto e il punto successivo.

Le armate possono spostarsi in qualsiasi direzione lungo le linee e cambiare direzione in corso di movimento, ma mai ripassare due volte per lo stesso punto nello stesso turno.

Ogni movimento deve essere contato ad alta voce: "1, 2, 3, ..." ecc.

Il movimento di un'armata termina quando le dita del giocatore si staccano da essa.

Dovrai dire "Tocca a te" al giocatore seguente quando avrai completato il tuo turno.

### Movimenti speciali

Per catturare un'armata rivale, l'armata 2s deve muoversi con una forma a L (vedi figura seguente). A differenza delle altre armate, la 2s non può catturare in linea retta. Questo stesso movimento a L deve essere usato per conquistare le basi di Imperi rivali.

Consentito



Non Consentito

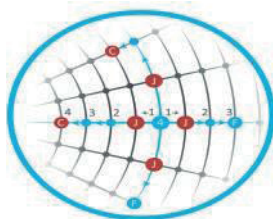


## Armata 4s

Le armate 4s hanno la facoltà di *saltare qualsiasi* altra armata come prima mossa del loro turno.

Le armate 4s possono saltare solamente un'armata alla volta, e l'armata da saltare deve essere su un punto direttamente adiacente a quello di inizio movimento.

Durante il salto l'armata 4s non può cambiare direzione. Il salto e l'atterraggio contano come 2 spazi. Nella figura sotto: *J = Salto*, *C = Cattura*, *F = Termine movimento*.



## Armata del Vessillo

Può muoversi fino a un massimo di 12 spazi.

L'Armata del Vessillo può spostarsi una sola volta per turno, da sola (da un minimo di 6 a un massimo di 12 spazi) oppure prima o dopo aver mosso altre armate più piccole.

Se l'Armata del Vessillo viene mossa dopo altre armate più piccole, allora anche le armate più piccole non possono più venire mosse durante il turno in corso.

## Catturare le armate avversarie

Le armate catturate vengono rimosse dal gioco (vedi **variazione per 4 giocatori**).

Per catturare un'armata avversaria ti basta terminare il movimento su un punto occupato dal suo segnalino, rimpiazzandolo col tuo.

La cattura di una Base Imperiale avversaria viene detta Conquista, ed è lo scopo ultimo del gioco.

## Restrizioni

- Le armate non possono oltrepassare la linea rossa al centro del tabellone.
- Nessuna armata minore può occupare o spostarsi attraverso la propria Base Imperiale. Solo l'Armata del Vessillo può utilizzare la propria Base durante il gioco.
- Le armate non possono spostarsi in diagonale o attraversare spazi occupati. Solo le armate 4s possono saltare altre armate (vedi "Movimenti Speciali" per 4s).



## DOMANDE FREQUENTI

**D: Quando muovo un'armata minore, devo usare tutti e 6 gli spazi del movimento minimo?**

R: No, potresti spostare un'armata minore anche di un solo spazio, poi finire il tuo turno muovendo l'Armata del Vessillo dei restanti 5 spazi.

**D: Se ho già spostato un'armata minore di uno spazio, posso spostare l'Armata del Vessillo di tutti i suoi 12 spazi?**

R: No, questo significherebbe aver mosso di 13 spazi. In questo caso l'Armata del Vessillo potrebbe muoversi solo di 11 spazi invece di 12, dato che l'armata minore ha già consumato uno spazio in questo turno.

**D: Se la mia Armata del Vessillo si è mossa di 7 spazi, avrò la possibilità di muovere le mie armate minori di altri 5 spazi complessivi per arrivare a 12?**

R: Sì, in questo caso potresti muovere le armate minori fino a un totale di 5 spazi (sempre contati ad alta voce: 8, 9, 10, 11, 12) dopo aver mosso l'Armata del Vessillo. Ricorda che le armate minori e quella del Vessillo non devono per forza essere usate entrambe in ogni turno, ma per ottenere movimenti superiori a 6 spazi totali dovrai per forza impiegare l'Armata del Vessillo.

**D: Se la mia Armata del Vessillo si sposta per prima di 2 spazi, posso usare le armate minori per spostarmi dei restanti 10 spazi?**

R: No, in ogni caso potrai muovere le armate minori solo di un massimo di 6 spazi per turno. Se la tua Armata del Vessillo si muove per prima, di 2 spazi, le armate minori potranno spostarsi solo di altri 8 spazi in quel turno, portando il totale a (2 + 6 = 8). Ricorda anche che l'Armata del Vessillo non potrà più essere mossa durante quello stesso turno. Se invece muovi l'Armata del Vessillo dopo aver mosso armate minori, queste non potranno essere più mosse in questo turno.