

# Age of Empires 3

## Introducere

În timp ce cautau o nouă rută de comerț spre India, exploratorii europeni au descoperit o Nouă Lume. Primele rapoarte vorbesc de oameni ciudați, creaturi exotice și bogății nemaipomenite. Capitani și aventurieri se opresc pe aceste noi terenuri pentru a căuta aur. Sunt foarte repede urmați de coloniști, soldați, comercianți și misionari care caută bogății de tot felul. Coloniile încep să apară și o dată cu acestea și batalia între statele Europene pentru supremație.

În rolul unei puteri din Europa și impune-te în Nouă Lume. Ca lider al nației alese, sunt mai multe căi care te conduc spre victorie: descoperă și colonizează noi pământuri; dobândește bunuri valoroase pentru comerț și construiește o economie puternică; descoperă noi tehnologii și infrastructura în țara ta mamă; construiește o flotă comercială și domină traseele de comerț; construiește-ți o armată pentru a apăra ce-ți alții.

## I. Componente

**Gameboard.** Harta Americii de Nord și Sud se află în stânga și este împărțită în 9 regiuni. Fiecare regiune are un bun de comerț asociat (ex: Peru are argint). În dreapta board-ului sunt casutele cu evenimente. În timpul jocului, jucătorii își pun coloniștii în aceste casute pentru diverse acțiuni.

**Capital buildings.** Fiecare clădire capitală are o epocă (I, II, III) notată pe spatele cartii. Aceasta este epoca în care clădirea este disponibilă. Aceste clădiri dau posesorului bonusuri speciale.

**Colonists.** (30 de fiecare culoare: roșu, galben, verde, albastru și portocaliu). Coloniștii sunt principalele unități ale jocului. Ei se pun în casutele de evenimente în timpul turnului pentru a proclama spațiul și a face acțiunea casutei respective.

**Specialists.** (Capitani x 5 per culoare, comercianți x 5 per culoare, misionari x 10 per culoare, soldați x 10 per culoare). Au aceeași funcție ca și coloniștii dar și abilități speciale.

**Merchant ships.** (10 barci miniatură). O barcă este folosită ca turn marcator și alta ca să marcheze spațiile indisponibile în docul colonistului. Celelalte 8 unități reprezintă comerțul pe mare.

## II. Începutul jocului

**Jucătorii.** Fiecare jucător își alege o culoare și își pune piesele lângă acea culoare. Fiecare jucător primește 10 dolari spanioli (10 banuți de argint sau unul de aur) și 5 coloniști de început. Un colonist în plus de la fiecare jucător se pune aleatoriu pe zona Turn Order (randul său) la începutul jocului.

**Tabla de joc.** În fiecare regiune (exceptie fac Insulele Caraibe) pune aleatoriu un discovery counter cu fața în jos. Regiunea din Caraibe este disponibilă pentru colonizare de la începutul jocului și atunci nu este nevoie de discovery counter. În plus, pune câte un bun de comerț pe fiecare regiune cu fața în sus. Bunul de comerț este identificat pentru fiecare regiune pe tabla de joc.

**Cladirile capitale.** Separa aceste cladiri in cele 3 epoci (sunt inscise pe spatele cartilor) si pune-le cu fata in jos in cele 3 locuri speciale. Trage aleatoriu 5 cladiri capitale din Epoca 1 si pune-le cu fata in sus la inceputul tablei de joc.

**Bunurile de comert.** Pune bunurile ramase cu fata in jos langa tabla de joc si amesteca-le. Aleatoriu trage 5 din acestea si pune-le cu fata in sus langa casuta de evimente dedicata bunurilor de comert.

**Barca de comert.** Pune o astfel de barca in casuta barcii de comert.

**Docurile colonistilor.** In timpul jocului este un numar limitat de de locuri pentru docurile colonistilor. (numarul spatiilor este egal cu 2 ori numarul jucatorilor minus unu). Pune o barca pe primul spatiu nefolosit din docul colonistului pentru a arata care spatii nu sunt disponibile. De exemplu, intr-un joc de 5 jucatori, 9 spatii vor fi disponibile, deci spatiile 10,11 si 12 vor fi blocate. Spatiile X si Y sunt disponibile doar jucatorului care are cladirea capitala speciala.

**Ordinea de inceput.** Un colonist pentru culoarea fiecarui jucator este plasat aleatoriu pentru a stabili ordinea turului pentru inceputul jocului. Primul jucator nu primeste bani in plus, al doilea primeste 1\$ in plus (in plus fata de cei 10\$ cu care incepe jocul), al treilea 2\$, al patrulea 3\$ si asa mai departe.

### III. Jocul

**Prezentare generala.** Age of Empires 3 este un joc destinat pentru 2-5 jucatori in care jucatorii detin controlul asupra destinului unei mari forte de colonizare dupa descoperirea Noi Lumi de catre Columbus. Fiecare natie va incerca sa descopere si sa exploreze noi regiuni in Noua Lume, sa colonizeze si controleze aceste regiuni, sa-si dezvolte colonia si rutele de comert, si sa se foloseasca de acele bogatii gasite pentru a crea o noua era de prosperitatea in tara mama. Natiile sunt: rosu-Anglia; albastru-Franta; galben-Spania; verde-Portugalia, portocaliu-Olanda.

In timpul jocului, jucatorii o sa aibe turn-uri in care sa-si puna colonistii si/sau specialistii in casutele dedicate evenimentelor. Dupa ce toti jucatorii si-au pus colonistii si/sau specialistii evenimentele din casute se vor executa de sus in jos.

**Fazele rundei.** Sunt 8 runde de a lungul jocului. Rundele 1-3 sunt Epoca I, rundele 4-6 sunt Epoca II iar rundele 7-8 Epoca III. In timpul fiecarei runde jucatorii vor executa urmatoarele:

a) Plasarea colonistilor/specialistilor. In fiecare turn, jucatorii isi plaseaza colonistii sau specialistii disponibili in oricare casuta de eveniment din dreapta tablei de joc.

-Initiativa, docul colonistului, cladiri capitale si casutele de razboi. Colonistii si specialistii trebuiesc pusi de la stanga la dreapta, de la prima casuta disponibila din stanga.

-Barca comerciantului si descoperiri. Pune colonistii oriunde in interiorul acestei zone.

-Casute de specialitate. Pune colonistul slotul dorit. 5 locuri sunt disponibile pentru fiecare tur. (este cate un specialist disponibil in plus daca jucatorul plateste 5 banuti de aur).

Colonistii si specialistii se pun in aceasta metoda pana cand jucatorii nu mai au disponibili. Jucatorii nu-si pot salva colonistii sau specialistii pentru runda urmatoare.

**b) Rezolutia.** Fiecare casuta de eveniment se executa pe rand de sus in jos. Dupa ce casutele Bunuri de comert, Barcile comerciantilor, Cladirile capitale, Razboi au fost rezolvate, toti colonistii si specialistii de pe casutele acestea se intorc la jucatori.

Exceptie: colonistii si specialistii de pe casutele Descoperiri nu se inlatura, exceptie facand situatia cand sunt trimisi in expeditii de descoperire. Dupa ce toate casutele au fost rezolvate, jucatorii primesc urmatoarele beneficii:

**c) Venit.** Toate veniturile de la barcile comerciantilor si bunurile de comert le primesc jucatorii.

**d) Beneficii de la cladirile capitale.** Fiecare cladire genereaza posesorului un beneficiu.

### **Turnul este complet:**

**E. Reimprospatarea cladirilor capitale.** Reimprospatarea numarului cladirilor capitale in asa fel incat sa fie 5 cladiri disponibile pentru cumparare la inceputul fiecarui turn. In Epoca I, doar cladirile aferente sunt disponibile. La sfarsitul runde 3, Epoca I se incheie. Inlatura toate cladirile necumparate din Epoca I si pune 5 cladiri din Epoca II (trase aleatoriu) cu fata in sus pe tabla de joc.

**F. Improspateaza bunurile de comert.** Pune 4 bunuri alese aleatoriu cu fata in sus langa casuta de schimb pe masa de joc. Bunurile ramase de runda trecuta (daca sunt) sunt amestecate iara in coloana bunurilor neselectate.

**G. Improspateaza barca comerciantului.** Pune o noua astfel de barca in casuta dedicate. (Nota: faci acest lucru decat daca casuta este libera).

**H. Ia colonistii de start.** Toti jucatorii iau 5 colonisti liberi (de culoarea lor) de la provizii nefolosite si ii pun in fata lor. Ei sunt adaugati specialistilor sau colonistilor primiti de la cladirile capital sau de la casutele cu evenimente speciale.

**I. Ordinea la noua runda.** Muta colonistii in casuta de initiere sus in sloturile corespondente in casuta ORDINEA RUNDEI. Orice jucator care nu si-a pus un colonist in casuta de initiere si-l muta in spatele celor care au facut acest lucru.

**J. Avanseaza marker-ul runde.** Muta marker-ul runde in fata un turn.

## **IV. Specialistii**

Fiecare specialist se comporta ca si un colonist dar are si abilitati speciale. Capitanul valoreaza cat 2 colonisti in casuta barca comerciantului sau casuta descoperirilor. De exemplu daca un jucator are in barca comerciantului 2 capitanii si un colonist este acelasi lucru ca si cum ar avea 5 colonisti.

Comerciantul are 2 posibilitati : se numara ca 2 colonisti in casuta barcii comerciantului sau daca este pus in casuta Docul colonistului, el genereaza un profit la intrarea in Noua Lume. El genereaza 5\$ spanioli pentru proprietar .

Cand un misionar intra in Noua Lume prin intermediul casutei Docul colonistului el genereaza un comisionar in plus pentru proprietar in interiorul coloniei unde a fost plasat.

Soldatii au 2 intrebutari :

- Atunci cand o expeditie de descoperire este reusita el genereaza un venit.
- Cand soldatii sunt trimisi in Noua Lume (prin docul colonistului) sunt pusi in colonie si pot fi folositi pentru a elimina specialistii sau colonistii inamicului.

## IV. Casutele de evenimente

**Ordinea turnului.** Fiecare jucator are un colonist in sloturile numarate. Ordinea turului determina ordinea in care jucatorii isi plaseaza colonistii si specialistii. De asemenea determina castigatorul in cazul in care 2 sau mai multi jucatori au acelasi numar de colonisti si/sau specialist in casuta barcii comerciantului. De altfel aceasta ordine hotaraste ordinea in care jucatorii se pot apuca de descoperiri.

**Initiativa.** Casuta de initiative are 2 functii:

- Produce venit pentru orice jucator care un colonist plasat acolo
- Determina ordinea turnului pentru runda urmatoare.

Fiecare jucator care are un colonist in slot primeste venit egal cu numarul slotului. 1 dolar spaniel pentru slotul 1, 2\$ pentru slotul 2 si asa mai departe.

La sfarsitul fazei de rezolutie, muta casuta de Initiere in casuta Ordinea turnului si retrage piesele care erau in casuta Ordinea turnului.

**Docul colonistului.** Cand se rezolva, colonistii pusi in casuta aceasta sunt mutati in ordine pe o regiune descoperita din Noua Lume. Proprietarul poate decide pe care regiune se va pune colonistul sau specialistul. O data pusi, colonistii nu mai se pot muta decat daca cladirile capital permit acest lucru. Primul jucator care are 3 colonisti intr-o regiune primeste bunul de comert din acea zona. O data ce se intampla acest lucru, acea regiune este eligibila pentru puncte de victorie si ramane asa pana cand numarul colonistilor scade sub 3.

Spatiile X si Y sunt disponibile decat pentru jucatorul/jucatorii care au cladirile capital aferente si sunt rezolvate in ordine dupa sloturile disponibile numarate.

**Bunurile de comert.** Cand se rezolva, jucatorii care au colonisti in aceste spatii isi aleg un bun de comert din cele 4 puse la inceput.

**Barca comerciantului.** Cand se rezolva, jucatorul cu cea mai mare valoare in colonisti si specialist primeste o barca a comerciantului (de la casuta Barca comerciantului). In cazul unui egal, jucatorul care are mai putine tururi castiga.

**Cladirile capitale.** Cand se rezolva, jucatorii care au colonisti in acea zona, primesc turnuri de la stanga la dreapta, platind pretul corect in dolari spanioli in functie de epoca (10\$ in I, 14\$ in Epoca II, 20\$ in Epoca III) si isi aleg o cladire din cele disponibile. Jucatorii pot allege sa nu cumpere o cladire chiar daca un colonist pus acolo. Nu este nici o penalitate sau prèt pentru acest caz. Cladirile capitale care au titlu de imediat inseamna ca beneficiile lor se aplica imediat dupa cumparare.

**Descoperiri.** Cand se rezolva, jucatorii isi pot trimite in ordine colonistii si specialistii in casuta de Descoperiri intr-o expeditie. Cand acest lucru se intampla, jucatorul anunta cati dintre colonistii sai pleaca in expeditie, dupa stabileste o regiune care nu a fost descoperita si pune discovery counter acolo pentru ca ceilalti jucatori sa poata vedea. Daca numarul colonistilor, specialistilor si soldatilor care au trimisi in expeditie este

egal sau mai mare decat numarul nativilor americani, atunci expeditia este o reusita. In acest caz, jucatorul respectiv primeste un colonist in zona recent descoperita, primeste un numar de dolari spanioli egal cu banutii afisati pe discovery counter si orice bonus in dolari castigati de soldatii plecati in expeditie.

Daca valoarea expeditiei este mai mica decat valoarea de pe discovery counter atunci expeditia este un esec. Discovery counter este pus cu fata in jos pe acea regiune. In ambele cazuri colonistii si/sau specialistii jucatorului se scot de pe table de joc si se intorc ca marfa nefolosita.

O data ce toate regiunile din Noua Lume au fost descoperite, Discovery Card Deck este folosit. De la acest punct inainte, de fiecare data cand un jucator lanseaza o expeditie de descoperire, el sau ea trage cartea de sus din deck.

**Specialistii.** Cand se rezolva, jucatorii primesc specialistii afisati in casuta ocupata de colonistii lor. Jucatorul care a ales casuta de antrenare poate plati 5 banuti de aur si lua un specialist. Doar un jucator poate ocupa o casuta de specialitate la un moment dat si doar un specialist poate fi antrenat per turn. Specialistii luati din aceasta faza sunt pusi in fata jucatorilor pentru a fi folositi runda urmatoare.

**Razboi.** Cand un jucator isi pune colonistul in aceasta casuta el se pregateste de razboi. Cand faza de razboi este rezolvata, jucatorul trebuie sa decida daca va fi o bataie sau un razboi la scara mare. Un jucator poate declara mai multe batalii sau razboaie la scara mare punand mai multe unitati in acea casuta.

Daca doar o batalie este declarata, jucatorul declarant alege o singura regiune si un singur jucator cu care se va lupta. O singura batalie nu are costuri in dolari americani.

Daca un jucator declara razboi la scara mare, el sau ea alege un singur opponent. Sunt batalii in toate coloniile unde ambii jucatori au cel putin cate un colonist sau specialist si macar un soldat. Jucatorul care declara acest razboi trebuie sa plateasca 10\$. In fiecare batalie, fiecare soldat elimina o unitate a inamicului. Proprietarul soldatului poate alege pe unitate elimina.

## VI. Bunuri de schimb / Barcile comerciantilor

Bunurile de schimb reprezinta economiile si schimburile fiecarui Imperiu. Numarul de pe fiecare counter arata cat din fiecare bun este in joc si nu are alta functie. Informatia este data pentru ca jucatorii sa isi poate face planurile correct.

Bunurile de schimb sunt castigate de jucatori prin 3 metode:

- Prin a fi primul care are 3 colonisti intr-o regiune
- Prin a pune un colonist in casuta bunurilor de schimb
- Cladirea capital "West Indies Company" ii da ocazia jucatorului sa primeasca gratuit un bun aleatoriu la fiecare runda.

O data primite, bunurile de comert raman la jucator pe parcursul jocului si genereaza venit pentru proprietar la sfarsitul fiecarui tur. Nivelul venitului este determinat de cate bunuri are si de ce fel.

Barcile comerciantilor se comporta ca "wild cards", insemnand ca o astfel de barca poate fi tratata ca orice bun de schimb in scopul completarii unui set. Doar cate o barca de comert poate fi folosita per set.

La sfarsitul jocului, jucatorii primesc puncte de victorie egale cu numarul de banuti de aur care au fost castigati de pe urma negocului cu bunuri de schimb si barci ale comerciantilor.

## VII. Cladirile capital

Ele sunt cumparate de jucator cu dolari spanioli si ofera diverse beneficii care apar pe counter. Unele beneficii sunt unice si imediate iar altele (cum sunt cele care genereaza venit si specialist) au beneficiu fiecare runda. Costul cladirilor capital creste de la epoca la epoca astfel: in epoca I costa 10\$, in epoca II 14\$ iar in epoca III 20\$.

## VIII. Calcularea punctelor victorie/Sfarsitul jocului

Punctele de victorie sunt castigate de 3 ori in timpul jocului, la sfarsitul turelor 3,6 si 8. Scorurile ar trebui tinute pe foaie pentru o mai buna urmarire.

**Calculare scor New World:** cel putin un jucator trebuie sa aibe 3 colonisti/specialisti sau mai mult intr-o colonie pentru ca aceasta sa fie luata in calculul scorului. Jucatorul cu, cei mai multi colonisti (inclusive specialist) dintr-o colonie primeste 6 puncte iar jucatorul cu imediat urmatorul numar de colonisti primeste 2 puncte.

**Calculare scor – sfarsitul jocului:** Jocul se termina la sfarsitul rundeii 8. La sfarsit se aduna punctele si cine are cele mai bune castiga. Punctele se acorda pentru:

- Descoperiri
- Colonii
- Cladiri capitale
- Economie

In cazul in care 2 jucatori au acelasi numar de puncte la sfarsitul jocului, egalitatea se rezolva astfel: jucatorul care are cele mai multe puncte din coloniile New World sau jucatorul care are cei mai multi banuti de aur ia locul I .