

REGOLAMENTO

Vlaada Chvátil **THROUGH the AGES** RIVIVI LA STORIA DELLA CIVILTÀ

Questo regolamento è per i giocatori che desiderano trovare una regola velocemente. Presenta tutte le regole per Through The Ages in un formato punto per punto. Non è adatto per imparare il gioco. I giocatori che devono ancora imparare a giocare dovrebbero partire dalla Guida, che presenta i concetti nell'ordine in cui li incontreranno durante la prima partita, con una spiegazione tematica ed esempi dettagliati.

La prima metà di questo regolamento descrive quello che accade durante il gioco.
La seconda definisce termini e concetti.



FLUSSO DI GIOCO

- ▷ Prepara il gioco. (*Setup* p 2.)
- ▷ Turni dei giocatori, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario. (*Il Tuo Turno* p 3.)
- ▷ I turni sono organizzati in round. Ogni round inizia col turno del primo giocatore.
 - Il primo round è diverso dagli altri. (*Primo Turno* p 3.)
 - Nota: di solito non accade nulla di rilevante all'inizio o alla fine di un round.
- ▷ Durante il gioco, l'era attuale cambia gradualmente dalla A, I, II, III e infine IV. (*Riempi la Fila della Carte* p 3.)
 - Se l'Era III finisce durante il turno del primo giocatore, questo è l'ultimo round.
 - Se l'Era III finisce durante il turno di un qualsiasi altro giocatore, allora il prossimo sarà l'ultimo round.
- ▷ La partita finisce quando termina l'ultimo round. Ogni giocatore eseguirà un identico numero di turni. Infine è il momento per il punteggio finale:
 - Tutti gli eventi di Era III nel mazzo attuale e in quello futuro vengono risolti, in qualsiasi ordine. (*Risolvere un Evento* p 7.)
 - Vengono conteggiati tutti i bonus di fine gioco (Bill Gates).
 - Il giocatore con più punti cultura è il vincitore.
 - Se c'è un pareggio, i giocatori a pari merito condividono la vittoria.

SETUP

PLANCE DI GIOCO

Piazza le plance di gioco al centro del tavolo, disposte come più ti fa comodo.

SETUP DEL MAZZO

Le Ere A, I, II e III hanno tutte i loro mazzi civile e militare. Per cui ci sono 8 mazzi separati, ognuno con un retro differente.



mazzi civili



mazzi militari

▷ In una partita con 2 o 3 giocatori devi rimuovere alcune carte che non saranno utilizzate.

- Prima di una partita con 3 giocatori:

- **4** I mazzi civili I, II e III hanno ciascuno tre carte con questo simbolo. Rimuovi tali carte.



- Prima di una partita con 2 giocatori:

- **3+** **4** I mazzi civili I, II e III hanno ciascuno nove carte con questi simboli. Rimuovi tali carte.
- Il mazzo militare I ha due carte patto e i mazzi militari II e III ne hanno quattro. Rimuovi tutte le carte patto da tali mazzi.

MATERIALE DEL GIOCATORE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i pezzi di tale colore:

PLANCIA GIOCATORE

La plancia giocatore riporta 6 tecnologie iniziali: Guerrieri, Agricoltura, Bronzo, Filosofia, Religione e Dispotismo. Queste contano come carte tecnologia.

▷ Metti una pedina blu in ciascuno dei 16 spazi della Scorta.

▷ Metti una pedina gialla in ciascuno dei 18 spazi della Riserva, in ciascuno dei 6 spazi della carte tecnologia e sullo spazio dell'area lavoro.

▷ La tua carta governo iniziale, il Dispotismo, riporta 4 azioni civili e 2 azioni militari. Piazzaci accanto (non sopra) 4 pedine bianche e 2 rosse.

INDICATORI

Hai 4 indicatori nel tuo colore.

Piazza il tuo indicatore scientifico sullo spazio 1 dell'indicatore del tasso di scienza.

Piazza il tuo indicatore culturale sullo spazio 0 dell'indicatore del tasso di cultura.

Piazza il tuo indicatore di forza sullo spazio 1 dell'indicatore del livello di forza.

Piazza il tuo indicatore di felicità sullo spazio 0 dell'indicatore del livello di felicità, sulla tua plancia giocatore.

Nota: questi valori sono determinati dai lavoratori sulle tue carte tecnologia iniziali. (*Livelli* p 10.)

CONTA PUNTI

Piazza il tuo conta punti scienza sullo spazio 0 della traccia dei punti scienza.

Piazza il tuo conta punti cultura sullo spazio 0 della traccia dei punti cultura.

STENDARDO TATTICHE

Piazza il tuo stendardo tattiche nell'area delle tattiche comuni sulla plancia militare. Questo indica che non hai tattiche al momento.

NELLA SCATOLA

Alcune pedine blu, gialle, bianche e rosse rimarranno escluse dal setup. Potrebbero entrare in gioco più tardi, ma ciò accade raramente. Sono definite essere "nella scatola".

PREPARARE IL MAZZO EVENTI

▷ Mescola il mazzo militare di Era A.

- Prendi tante carte quanti sono i giocatori, più 2. Piazzale coperte sulla plancia militare, allo spazio mazzo eventi attuali.
- Riponi il resto del mazzo nella scatola senza guardarlo.

PRIMO GIOCATORE

Scegli il primo giocatore nel modo che vuoi. Il primo giocatore non cambierà mai durante la partita. Puoi evidenziarlo facendo scorrere sotto la sua plancia, coperta, una delle carte inutilizzate di Era A.

AZIONI INIZIALI

▷ Il primo giocatore avrà 1 azione civile spendibile, al primo turno. Indicalo mettendo una sua pedina bianca sulla sua carta Dispotismo.

▷ In senso orario, ogni giocatore inizia con 1 azione civile spendibile in più di chi lo ha preceduto. Ciò viene indicato mettendo 2, 3, 4 pedine bianche sulle rispettive carte Dispotismo.

▷ I giocatori non dispongono di azioni militari al loro primo turno. Tutte le pedine rosse rimangono accanto alla plancia.

PREPARARE LA FILA DELLE CARTE

▷ Mescola il mazzo civile dell'Era A.

- Disponi 13 carte scoperte negli spazi della fila delle carte.
- Metti il resto del mazzo sulla metà chiara della plancia dell'era attuale.

▷ Tieni vicini gli altri mazzi, che non siano d'intralcio. Ne avrai bisogno solo più avanti.

plancia militare

indicatore del livello forza

area delle tattiche comuni

spazio per il mazzo degli eventi futuri

mazzo degli eventi attuali

spazio per il mazzo degli eventi passati

plancia della scienza

traccia dei punti scienza

indicatore del tasso di scienza

plancia della cultura

traccia dei punti cultura

indicatore del tasso di cultura

plancia dell'era attuale

mazzo civile dell'era attuale

spazio per il mazzo militare dell'era attuale

fila delle carte

plancia giocatore

secondo giocatore

plancia giocatore

giocatore iniziale

SEQUENZA DEL TURNO

Il tuo turno consiste nelle seguenti fasi e passi:

- ▷ Sequenza di Inizio Turno:
 - Riempi la fila delle carte.
 - Risolvi una guerra, se necessario.
 - Rendi disponibili le tattiche, se necessario.
- ▷ Fase Politica
- ▷ Fase Azioni
- ▷ Sequenza di Fine Turno:
 - Scarta le carte militari in eccesso.
 - Fase di Produzione. (Saltala durante una sommossa.)
 - Pesca carte militari.
 - Ripristina le azioni civili e militari.

PRIMO TURNO

Il tuo primo turno è differente:

- ▷ Inizi con un limitato numero di azioni civili. (*Azioni Iniziali* p 2.)
- ▷ Salti la Sequenza di Inizio Turno e la Fase Politica.
- ▷ Nella tua Fase Azioni non sei autorizzato a fare nulla eccetto:
 - Prendere una carta (non meraviglia) dalla fila delle carte.
 - Prendere una meraviglia dalla fila delle carte e metterla in gioco come una meraviglia non terminata.

SEQUENZA DI INIZIO TURNO

RIEMPI LA FILA DELLE CARTE

Nota: la fila delle carte non viene riempita durante il primo round.

Inizi il tuo turno riempiendo la fila delle carte:

- ▷ Scarta tutte le carte rimaste nella parte più a sinistra:
 - I primi tre spazi se ci sono 2 giocatori.
 - I primi due spazi se ci sono 3 giocatori.
 - Solo lo spazio più a sinistra se ci sono 4 giocatori.
 - Se qualcuno si è arreso, conta solo i giocatori rimasti in partita.
- ▷ Fai scorrere tutte le carte rimaste negli spazi vuoti a sinistra, non lasciando tra loro nessuno spazio.
- ▷ Pesca carte dal mazzo civile attuale e riempi gli spazi vuoti, da sinistra a destra. (Salta questo passaggio nell'Era IV, che non ha mazzo).

FINE DI UN'ERA

Riempire la fila delle carte a volte fa scattare la fine di un'era:

- ▷ **L'Era A finisce** quando la fila delle carte viene riempita per la prima volta.
 - Nota: questo avviene al secondo turno del primo giocatore.
 - Dopo aver piazzato le carte civili dell'Era A negli spazi vuoti, rimuovi dal gioco quel che resta dell'Era A.
 - Mescola i mazzi civile e militare dell'Era I e piazzali nella plancia dell'era attuale.
 - Se sono state distribuite tutte le carte dell'Era A e ci sono ancora spazi vuoti, riempi pescando carte civili dell'Era I.

▷ **Le Ere I, II e III finiscono** quando l'ultima carta dell'era attuale viene messa sulla fila delle carte. L'Era successiva inizia immediatamente:

- Le carte più vecchie dell'era appena conclusa (ma non le carte di quella appena conclusa) divengono antichate:
 - I giocatori scartano tutte le carte antichate dalla loro mano.
 - Tutti i leader antiquati sono rimossi dal gioco.
 - Tutte le meraviglie antichate non completate sono rimosse dal gioco.
 - Tutti i patti antiquati sono rimossi dal gioco.
 - Nota: le altre carte in gioco (tecnologie, colonie, meraviglie completate, tattiche comuni ed esclusive, guerre dichiarate) rimangono in gioco anche se antichate.
- Ogni giocatore perde due pedine gialle.
- Mescola il mazzo civile per l'era appena iniziata. Piazzalo sulla plancia dell'era attuale. Diventa ora il mazzo civile attuale.
 - Continua a riempire la fila delle carte se ci sono spazi vuoti.
 - Se l'Era IV è iniziata, non ci sono più carte civili e gli spazi vuoti rimarranno tali.
- Rimuovi il mazzo militare dell'era precedente. Mescola il nuovo mazzo militare e piazzalo sulla plancia dell'era attuale.
 - Se l'Era IV è iniziata, non ci sono più carte militari. Pescare carte militari non è più possibile, in Era IV.
- L'Era IV è **l'ultima del gioco**. Quando inizia, stabilisci quale sia l'ultimo round.
 - Questo round è l'ultimo se l'Era IV inizia nel turno del primo giocatore.
 - Il prossimo round sarà l'ultimo se l'Era IV inizia nel turno di un qualsiasi altro giocatore.

RISOLVI UNA GUERRA

Se non hai guerre in gioco, salta questa fase. Ma se hai una carta guerra nella tua area di gioco, devi risolverla adesso.

- ▷ Confronta il tuo livello di forza con quello dell'avversario a cui hai dichiarato guerra.
 - Se una carta in gioco ti dà un bonus quando attacchi questo nemico, aggiungi tale bonus.
- ▷ Se un giocatore ha la forza maggiore dell'altro, tale giocatore è la **civiltà vincitrice**, mentre l'altro quella sconfitta. La differenza tra le due forze è la **differenza in forza**. Applica il testo sulla carta.
 - Se il vincitore **ruba una carta tecnologia**, la prende dall'area di gioco dello sconfitto e la mette nella sua area di gioco.
 - Un giocatore non può rubare una tecnologia speciale identica a una che già possiede in gioco o in mano.
 - Se rubi una tecnologia speciale dello stesso tipo ma di livello superiore rispetto a una che hai in gioco, tieni la più alta e scarta l'altra.
- ▷ Se i giocatori hanno lo stesso livello di forza, la guerra si risolve senza alcun effetto.
- ▷ In ogni caso scarta la carta guerra.

Nota: nessuno dei contendenti può usare carte bonus militare per aumentare la propria forza in una guerra.

RENDI DISPONIBILI LE TATTICHE

Se hai in gioco una carta tattica esclusiva, devi renderla disponibile adesso.

- ▷ Sposta la tua carta tattica all'area delle tattiche comuni sulla plancia militare.
 - Non c'è limite al numero di carte che possono esserci nell'area delle tattiche comuni.
 - Se c'è già la stessa carta, puoi rimuoverne una oppure metterle una sopra l'altra. In ogni caso non mettere una carta nel mazzo degli scarti. (*Scarta o Rimuovi dal gioco* p 8.)
 - Nota: il tuo stendardo rimane sulla carta ed essa continua ad essere la tua tattica attuale.

Quando inizia una nuova Era ...

scarta le carte antichate,

i leader, le meraviglie in costruzione e i patti

e perdi 2 pedine gialle.



FASE POLITICA

Nella tua Fase Politica puoi eseguire una sola azione politica, se lo desideri:

- ▷ Programmare un evento
- ▷ Giocare un'Aggressione
- ▷ Dichiarare una Guerra (non nell'ultimo round)
- ▷ Offrire un patto (non nel gioco per 2 giocatori)
- ▷ Cancellare un Patto (non nel gioco per 2 giocatori)
- ▷ Arrendersi (non nell'Era IV)

👑 Questo simbolo su una carta militare significa che si può giocare come azione politica.

PROGRAMMARE UN EVENTO

Un **evento** è una carta militare verde segnata con il **U** simbolo nell'angolo in alto a destra. Per programmare un evento fai le seguenti cose:



- ▷ Metti la tua carta evento a faccia in giù sopra al mazzo degli eventi futuri (o nell'apposito spazio, se il mazzo è vuoto).
- ▷ Guadagna punti cultura pari al livello della carta.
- ▷ Rivela la prima carta dal mazzo eventi attuali e risolvine gli effetti. Se è un territorio risolvi la colonizzazione. (*Eventi Attuali* p 7.)
- ▷ Se questa era l'ultima carta nel mazzo eventi attuale:
 - Mescola il mazzo eventi futuri.
 - Ordinalo a faccia in giù, in modo che le carte di un'era anteriore siano sopra le carte di un'era successiva.
 - Piazzalo nello spazio eventi attuali. Ora è il nuovo mazzo eventi attuali.

Nota: Un evento programmato ora sarà rivelato e risolto in un turno successivo.

GIOCARE UN'AGGRESSIONE

Un'**aggressione** è una carta militare marrone. Ha la parola "Aggressione" nell'intestazione. Per giocare una fai le seguenti cose:



- ▷ Rivela la carta.
- ▷ Spendi il costo delle azioni militari raffigurate vicino al simbolo della corona.
- ▷ Dichiaro quale giocatore stai attaccando. Quel giocatore è il tuo **nemico**.
 - Non puoi attaccare un giocatore se avete un patto che vieta di attaccare.
 - Non puoi attaccare un giocatore la cui forza eguaglia o supera la tua.
 - Includi ogni bonus che si attiva quando attacchi un altro giocatore.
 - Non includere bonus di patti che si cancellano se attacchi.
- ▷ Se tu e il tuo nemico avete un patto che si cancella in caso di attacco rimuovilo dal gioco.
- ▷ Il tuo nemico si può difendere dall'aggressione aggiungendo bonus di forza temporanei per eguagliare o superare la tua forza:
 - Il tuo nemico può giocare una o più carte bonus militare. Il **valore di difesa** nella metà superiore della carta si aggiunge alla sua forza. (Queste carte si scartano dopo che il bonus è conteggiato).
 - Il tuo nemico guadagna un bonus di +1 alla forza per ogni carta militare scartata a faccia in giù.
 - Limitazione: Il numero complessivo di carte giocate o scartate dal tuo nemico per avere bonus non può superare il numero delle sue azioni militari.
- ▷ Se il tuo nemico eguaglia o supera la tua forza, l'aggressione non ha successo. Scartala senza effetti.
- ▷ Se il tuo nemico non può o non desidera eguagliare o superare la tua forza, oppure non gioca o scarta alcuna carta per avere bonus, allora l'aggressione ha successo:
 - Applica l'effetto riportato sulla carta.
 - Se l'effetto fa riferimento al costo di una carta, usa il valore riportato sulla carta, ignorando qualsiasi modificatore.
 - Scarta la carta Aggressione.

DICHIARARE UNA GUERRA

Una guerra è una carta militare con sfondo grigio che riporta "Guerra" nell'intestazione. Per dichiarare una guerra fai le seguenti cose:



- ▷ Rivela la carta
- ▷ Spendi il costo delle azioni militari raffigurate vicino al simbolo della corona.
- ▷ Dichiaro quale giocatore stai attaccando. Quel giocatore è il tuo **nemico**.
 - Non puoi attaccare un giocatore se avete un patto che vieta di attaccare.
- ▷ Se tu e il tuo nemico avete un patto che si cancella in caso di attacco, rimuovilo dal gioco.
- ▷ Piazza la guerra nella tua area di gioco, con la parte superiore della carta verso il tuo nemico.
- ▷ La guerra sarà risolta all'inizio del tuo prossimo turno.
- ▷ Limitazione: non puoi dichiarare una guerra nell'ultimo round di gioco.

OFFRIRE UN PATTO

Un **patto** è una carta militare blu con il simbolo delle mani che si stringono sopra la sua intestazione. Le partite a due giocatori non hanno patti. Per proporre un patto fai le seguenti cose:



- ▷ Rivela la carta.
- ▷ Dichiaro a quale giocatore stai proponendo il patto.
- ▷ Se il patto ha delle parti indicate come A e B dichiara se tuo vuoi prendere il ruolo della parte A o B.

Se l'altro giocatore rifiuta il patto, la carta ti ritorna in mano. Hai comunque consumato la tua azione politica per questo turno.

- ▷ Se l'altro accetta il patto, questo entra in gioco:
 - Ogni altro patto nella tua area di gioco termina, sia se fosse stipulato con lo stesso giocatore, sia con uno differente. Rimuovi dal gioco il vecchio patto.
 - Nota: puoi far ancora parte di patti presenti nelle aree di gioco degli altri giocatori.
 - Piazza il nuovo patto nella tua area di gioco ruotato in modo tale che il lato corrispondente (A, B o qualsiasi se non sono indicati) sia di fronte al tuo alleato.
 - Gli effetti del nuovo patto si applicano immediatamente.
 - Nota: Un patto che proibisce di attaccare o di dichiarare guerra non cancella le guerre che sono state già dichiarate.

CANCELLARE UN PATTO

Quest'azione ti permette di cancellare un patto di cui sei partecipe. Alcune azioni politiche descritte in precedenza possono anche causare, come effetto collaterale, la cancellazione di un patto. Per cancellare un patto fai le seguenti cose:

- ▷ Scegli un patto di cui sei partecipe. Non deve necessariamente essere nella tua area di gioco.
- ▷ Rimuovi il patto dal gioco. Non ha più influenza su di te e sul tuo alleato.

ARRENDERSI

L'azione politica può essere utilizzata per arrendersi.

- ▷ La tua civiltà esce dal gioco. Hai perso.
- ▷ Scarta la tua mano e rimuovi tutte le carte nella tua area di gioco. Se sei parte di un patto nell'area di gioco di un altro giocatore rimuovi il patto.
- ▷ Se hai delle guerre contro, i giocatori che hanno dichiarato guerra riprendono in mano la carta guerra e guadagnano 7 punti cultura.
- ▷ Se resta in gioco un solo giocatore il gioco termina e il giocatore in gioco vince.
- ▷ Se restano almeno due o più giocatori continuano senza di te:
 - Non si cambia il mazzo attuale (quindi potrebbe capitare che compaiano carte previste per più giocatori).
 - Prima del passaggio all'Era II o all'Era III, si riaggiustano i mazzi delle nuove ere come per la preparazione del gioco per il nuovo numero di giocatori. (*Setup del Mazzo* p 2.)
 - Se restano in gioco solo due giocatori si utilizzano le regole per due giocatori quando si valutano gli eventi. (*Risolvere un Evento* p 7.)
- ▷ Eccezione: **Non ti puoi arrendere in Era IV.**

FASE AZIONI

Nel corso della Fase Azioni puoi spendere le tue azioni civili e militari per effettuare ogni combinazione di azioni descritte in questa sezione in qualsivoglia ordine.

- ▷ Nel primo turno non è consentito fare nulla eccetto che prendere carte meraviglia o carte non-meraviglia.
- ▷ Non puoi eseguire un'azione se non puoi eseguire tutti i passaggi richiesti e pagarne i costi.
- ▷ Puoi scegliere di chiudere la tua Fase Azioni anche se hai ancora azioni civili o militari disponibili.

Alcune delle azioni descritte in questa sezione possono essere eseguite come effetto di alcune carte.

Se l'azione è l'effetto di una carta:

- ▷ L'azione non costa azioni civili o militari a meno che la carta non lo espliciti. (Eccezione: *Guidare una Rivoluzione* p 5.)
- ▷ L'azione può prevedere altri costi (di solito cibo, risorse o punti scienza) che devono essere pagati a meno che la carta non dica di effettuare l'azione gratuitamente.

PRENDERE UNA CARTA NON-MERAVIGLIA DALLA FILA DELLE CARTE

- ▷ Prendi una qualsiasi carta dalla fila di carte che non sia una meraviglia.
- ▷ Spendi 1, 2 o 3 azioni civili come riportato sotto la posizione della carta nella fila.
- ▷ Aggiungi la carta alla tua mano.
- ▷ Limitazioni:
 - Non puoi prendere una carta non-meraviglia se il numero di carte civili nella tua mano è uguale o superiore al totale delle tue azioni civili.
 - Non puoi prendere una carta tecnologia se hai la stessa carta in mano o in gioco.
 - Se hai preso un leader non puoi prendere un leader della stessa era. La regola si applica anche se il leader in questione è già uscito dal gioco.

PRENDERE UNA CARTA MERAVIGLIA DALLA FILA DELLE CARTE

Una meraviglia è una carta viola con una fila di numeri sotto l'illustrazione che indicano il costo di costruzione di ciascun stadio della meraviglia. Entra in gioco quando la selezioni:



- ▷ Prendi una meraviglia nella fila delle carte.
- ▷ Spendi un numero di azioni civili pari al numero di azioni civili riportato nella posizione della carta più un'azione civile extra per ogni meraviglia che hai già completato. (Sono comprese le meraviglie andate in rovina per alcuni eventi come Segni del Tempo).
- ▷ Metti la meraviglia nella tua area di gioco, ruotata di 90 gradi per indicare che è una meraviglia in costruzione.
- ▷ Limitazione: Non puoi prendere un'altra meraviglia se hai in gioco una meraviglia in costruzione.
- ▷ Nota: puoi prendere una meraviglia anche se la tua mano è piena.
- ▷ Nota: gli effetti della meraviglia non sono attivi quando è in costruzione.

AUMENTARE LA POPOLAZIONE

- ▷ Spendi 1 azione civile.
- ▷ Paga cibo in quantità pari al numero bianco riportato sotto la sezione occupata più a destra della tua Riserva.

▷ Prendi la pedina gialla più a destra nella tua Riserva e aggiungila alla tua Area Lavoro. (Diventa un lavoratore inutilizzato).

▷ Nota: non puoi aumentare la popolazione se non ci sono pedine gialle disponibili nella tua Riserva.

COSTRUIRE UNA FATTORIA, UNA MINIERA O UN EDIFICIO URBANO

- ▷ Spendi 1 azione civile.
- ▷ Scegli una tua carta tecnologia in gioco che sia fattoria, miniera, edificio urbano.
- ▷ Paga il costo in risorse riportato sulla carta.
 - Nota: Per gli edifici urbani il costo può essere ridotto per effetto delle tecnologie speciali.
- ▷ Sposta uno dei tuoi lavoratori inutilizzati sulla carta.
- ▷ Aggiorna i tuoi tassi e indicatori, se necessario.
- ▷ Limitazioni: l'angolo in basso a destra della tua carta governo riporta il limite per i tuoi edifici urbani. Se hai già un numero di edifici urbani di un particolare tipo pari o superiore a questo limite non ne puoi costruire altri.

MIGLIORARE UNA FATTORIA, UNA MINIERA O UN EDIFICIO URBANO

- ▷ Spendi un'azione civile.
- ▷ Scegli una tua fattoria, miniera o edificio urbano (rappresentata da un lavoratore sulla corrispondente carta tecnologia).
- ▷ Scegli un'altra carta tecnologia che hai in gioco, dello stesso tipo e di un livello superiore.
- ▷ Paga risorse pari alla differenza tra i costi in risorsa riportati sulle due carte.
 - Se i costi di una o entrambi le carte sono modificati, applica i modificatori prima di calcolare la differenza.
- ▷ Sposta il lavoratore sulla carta di livello superiore.
- ▷ Aggiorna i tuoi indicatori e tassi se necessario.

DISTRUGGERE UNA FATTORIA, UNA MINIERA O UN EDIFICIO URBANO

- ▷ Spendi un'azione civile.
- ▷ Scegli una tua fattoria, miniera o edificio urbano (rappresentata da un lavoratore sulla corrispondente carta tecnologia).
- ▷ Sposta il lavoratore dalla carta alla tua area lavoro. (Diventa un lavoratore inutilizzato).
- ▷ Aggiorna i tuoi indicatori e tassi, se necessario.

GIOCARE UN LEADER

Un leader è una carta civile con sfondo verde con il ritratto di un personaggio storico famoso nell'angolo in alto a destra.



- ▷ Spendi un'azione civile.
- ▷ Scegli un leader dalla tua mano.
- ▷ Metti il leader nella tua area di gioco.
- ▷ Se hai già un leader in gioco viene **sostituito**.
 - Scarta il vecchio leader.
 - Recupera un'azione civile.
- ▷ Gli effetti del leader si applicano immediatamente. Aggiorna le tue statistiche se necessario.

COSTRUIRE UNO STADIO DI UNA MERAVIGLIA

- ▷ Puoi eseguire questa azione solo se hai una meraviglia in costruzione.
- ▷ Spendi un'azione civile.
- ▷ Paga il costo in risorse indicato nello spazio scoperto più a sinistra della meraviglia.
- ▷ Copri questo costo con una pedina blu della tua Scorta.
 - Se non ci sono pedine nella tua Scorta prendine una dalle tue carte tecnologia.
- ▷ Se tutti i costi della meraviglia ora sono coperti la meraviglia diventa **costruita**.
 - Sposta tutte le pedine blu sulla meraviglia nella Scorta.
 - Gira la carta in modo da avere il nome in alto.
 - Si applicano gli effetti della meraviglia. Aggiorna le tue statistiche se necessario.
- ▷ Se una carta ti permette di costruire più stadi di meraviglia in una sola azione la procedura è la stessa. Sommi tutti i costi per gli stadi che vuoi costruire, paghi tutti i costi in una volta sola e copri i costi con le pedine blu.

SVILUPPARE UNA TECNOLOGIA

Le carte tecnologia nella mano sono caratterizzate da un costo in punti scienza nell'angolo in alto a sinistra. I differenti tipi sono descritti nel paragrafo *Carte Tecnologia in Gioco* (p 9).



- ▷ Spendi un'azione civile.
- ▷ Scegli una carta tecnologia dalla tua mano.
- ▷ Paga il costo in punti scienza riportato sulla carta.
 - Per le tecnologie governo paghi il costo più alto riportato.
- ▷ Metti la carta tecnologia nella tua area di gioco.
 - Se la carta è una tecnologia speciale dello stesso tipo di una che hai già in gioco, resta in gioco solo la carta di più alto livello.
 - Solitamente la carta precedentemente in gioco viene sostituita da quella nuova giocata.
 - In rari casi si rimuove la carta appena giocata. Conta ancora come giocare una tecnologia per effetti di altre carte (come Einstein).
 - Se la tecnologia è un governo, il vecchio governo è sostituito. Rimuovi la vecchia carta dal gioco o mettila sopra la nuova carta.
- ▷ Gli effetti delle tecnologie speciali e del governo si applicano immediatamente. Aggiorna le tue statistiche, se necessario.

GUIDARE UNA RIVOLUZIONE

Guidare una rivoluzione è un modo speciale per sviluppare una tecnologia di governo.



- ▷ Scegli una tecnologia governo dalla mano.
- ▷ Spendi un numero di azioni civili pari al numero complessivo delle tue azioni civili.
 - Se un evento (Sviluppo della Civilizzazione) ti permette di sviluppare una tecnologia, puoi condurre una rivoluzione spendendo il costo previsto, pari a tutte le azioni civili.
 - Se una carta azione (Scoperta Epocale) ti permette di sviluppare una tecnologia, puoi condurre una rivoluzione tramite questa carta azione spendendo tutte le azioni civili invece di una.
 - Nota: Normalmente non puoi guidare una rivoluzione a meno che tutte le tue azioni civili siano disponibili.

- ▷ Paga il costo in punti scienza più basso riportato sulla carta governo.
- ▷ Metti il governo nella tua area di gioco. Sostituisci il tuo precedente governo rimuovendolo dal gioco o coprendolo con la nuova carta.
- ▷ Applica tutti gli effetti del nuovo governo.
 - Aggiorna le tue statistiche, se necessario.
 - Ma, se hai aumentato il numero delle tue azioni civili totali, sposta le nuove pedine bianche fuori dalla carta, in modo che non ci siano azioni disponibili.
- ▷ Gli effetti che si attivano quando sviluppi una tecnologia (Leonardo Da Vinci, Isaac Newton, Albert Einstein) sono risolti a questo punto. (Quindi nel caso di Newton finirai con 1 azione civile disponibile).

GIOCARE UNA CARTA AZIONE

Una carta azione è una carta civile con lo sfondo giallo.



- ▷ Spendi un'azione civile.
- ▷ Scegli una carta azione dalla mano, ma non una che hai preso in questa Fase Azioni.
- ▷ Svela la carta e risolve gli effetti:
 - Se gli effetti della carta ti dicono di fare un'altra azione segui le solite regole per quella azione, tranne che non devi spendere azioni civili o militari per eseguirla.
 - Se la carta riduce i costi sotto lo 0, il costo finale è 0.
 - Se una carta riporta "sviluppa una tecnologia" puoi guidare una rivoluzione. Invece di pagare un'azione civile per usare la carta paghi i costi della rivoluzione. (*Guida una Rivoluzione* p 5.)

- Se la carta riporta "costruisci 1 stadio di una meraviglia" puoi costruire un unico stadio, anche se altre carte ti permettono di costruire più stadi "per 1 azione civile".
- Se non puoi eseguire l'azione che la carta specifica non puoi giocarla.
- Se la carta ti offre qualcosa "per questo turno", questo bonus non conta per le tue statistiche e non è rappresentato da componenti fisici del gioco.
 - Nota: Un'azione militare extra può essere usata per pescare una carta militare alla fine del turno. (*Pescare Carte Militari* p 7.)

- ▷ Scarta la carta dopo averla giocata.

COSTRUIRE UN'UNITÀ MILITARE

- ▷ Spendi un'azione militare.
- ▷ Scegli una carta tecnologia militare nella tua area di gioco.
- ▷ Paga le risorse riportate sulla carta.
- ▷ Muovi uno dei tuoi lavoratori inutilizzati sulla carta.
- ▷ Aggiorna i tuoi indicatori e tassi.

MIGLIORARE UN'UNITÀ MILITARE

- ▷ Spendi un'azione militare.
- ▷ Scegli una delle tue unità militari (rappresentata da un lavoratore su una carta tecnologia militare).
- ▷ Scegli un'altra carta tecnologia militare che hai in gioco, dello stesso tipo e di un livello superiore.
- ▷ Paga risorse pari alla differenza tra i costi in risorsa riportati sulle due carte.
 - Se i costi di una o entrambi le carte sono modificati, applica i modificatori prima di calcolare la differenza.
- ▷ Sposta il lavoratore sulla carta di livello superiore.
- ▷ Aggiorna i tuoi indicatori e tassi.

CONGEDARE UN'UNITÀ MILITARE

- ▷ Scegli una tua unità militare (rappresentata da un lavoratore su una carta tecnologia militare).
- ▷ Spendi 1 azione militare.
- ▷ Sposta il lavoratore nella tua Area Lavoro. (Diventa un lavoratore inutilizzato).
- ▷ Aggiorna i tuoi indicatori e tassi.

GIOCARE UNA TATTICA

Una tattica è una carta militare a sfondo rosso con delle icone di unità militari in basso.



- ▷ Spendi 1 azione militare.
- ▷ Scegli una carta tattica dalla tua mano.
- ▷ Mettila nella tua area gioco come tua carta tattica esclusiva.
- ▷ Posizionaci sopra il tuo stendardo. E' ora la tua **tattica attuale**.
- ▷ Aggiorna la tua forza. (*Carte Tattiche* p 9.)
- ▷ Limitazioni: puoi giocare o copiare una tattica solo una volta a turno.

COPIARE UNA TATTICA

- ▷ Scegli una carta tattica comune nella plancia militare.
- ▷ Spendi 2 azioni militari.
- ▷ Piazzaci sopra il tuo stendardo. E' ora la tua tattica attuale.
- ▷ Aggiorna la tua forza. (*Carte Tattiche* p 9.)
- ▷ Limitazioni: puoi giocare o copiare una tattica solo una volta a turno.

SEQUENZA DI FINE TURNO

Una volta che hai dichiarato la fine della tua Fase Azioni, segui la Sequenza di Fine Turno nell'ordine descritto.

Solo il primo passaggio richiede di prendere decisioni. Una volta che hai scelto le carte militari da scartare il resto è automatico. Per aiutare a proseguire il gioco il giocatore successivo può immediatamente iniziare il suo turno.

SCARTARE LE CARTE MILITARI IN ECCESSO

- ▷ Se il numero di carte militari nella tua mano supera il numero delle tue azioni militari scarta le carte in eccesso, a faccia in giù.

CONTROLLO SOMMOSSA

- ▷ Se i lavoratori scontenti superano i lavoratori inutilizzati affronti una sommossa e salti la Fase di Produzione. (*Lavoratori Insoddisfatti* p 10.)

FASE DI PRODUZIONE

Se non stai fronteggiando una sommossa esegui questi passaggi in ordine.

- ▷ **Guadagna punti scienza e punti cultura.**
 - Guadagna punti scienza pari al tuo tasso di scienza.
 - Guadagna punti cultura pari al tuo tasso di cultura.
- ▷ **Corruzione**
 - Il quadrato più a sinistra di ogni settore della tua Scorta è segnato con un numero negativo.
 - Se tutti questi numeri sono coperti da una pedina blu non hai corruzione.

- In caso contrario, il numero scoperto più a sinistra è la tua **corruzione**.
- Perdi risorse in quantità uguale alla tua corruzione.
- Se perdi tutte le tue risorse, ma non abbastanza per il quantitativo totale di corruzione, perdi cibo per coprire la differenza.

▷ Produzione di cibo

- Per ogni lavoratore su una tua carta fattoria 🌾, muovi una pedina blu dalla Scorta a quella carta.
 - Se non ci sono abbastanza pedine muovi tutte quelle che puoi alle carte fattoria, iniziando da quelle di livello superiore.

▷ Consumo di Cibo

- Il quadrato più a sinistra in ogni settore della tua **Riserva** è segnato con un numero negativo.
 - Se tutti questi numeri sono coperti da pedine gialle non hai consumo.
 - In caso contrario, il numero scoperto più a sinistra è il tuo **consumo**.
- Perdi cibo in quantità uguale al tuo consumo.
- Se perdi tutto il cibo, ma non abbastanza da soddisfare l'intero consumo, perdi 4 punti cultura per ogni unità di cibo necessaria a coprire la differenza.

▷ Produzione di Risorse

- Per ogni lavoratore su una tua carta miniera ⚒️ sposta una pedina blu dalla Scorta alla carta.
 - Se non ci sono abbastanza pedine, muovi tutte quelle che puoi alle carte miniera, iniziando da quelle di livello superiore.

PESCARRE CARTE MILITARI

- ▷ Per ogni azione militare che hai ancora a disposizione pesca una carta militare dal mazzo militare dell'era attuale.
 - Limitazione: puoi pescare al più 3 carte in questo modo.
 - In Era IV non c'è mazzo militare e non peschi carte.
 - Nota: Nel primo round i giocatori non hanno azioni militari a disposizione e quindi non pescano carte.
- ▷ Se peschi l'ultima carta, mescola il mazzo delle carte militari scartate dell'era attuale. Questo diventa il tuo mazzo militare.
 - Continua a pescare dal mazzo se non hai ancora pescato tutte le carte a cui hai diritto.

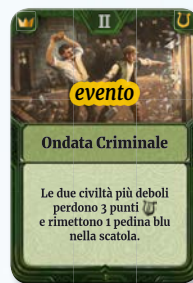
RIPRISTINARE LE AZIONI

- ▷ Riporta le pedine bianche e rosse sulla carta governo. Tutte le tue azioni civili e militari sono di nuovo disponibili. Alcuni eventi possono richiedere di spenderne alcune prima del tuo prossimo turno.

EVENTI ATTUALI

Quando un giocatore mette un evento nel mazzo degli eventi futuri come sua azione politica, la prima carta del mazzo degli eventi attuali viene rivelata e risolta. Alcuni eventi consistono nella scoperta di nuovi **territori**. Questi hanno la parola "Territorio" nel nome. Altri eventi hanno un effetto indicato sulla carta stessa.

- ▷ Se l'evento attuale ha effetto scritto, applicalo così come scritto.
- ▷ Se è invece la scoperta di un nuovo territorio, i giocatori possono tentare di colonizzarlo.



RISOLVERE UN EVENTO

Segui il testo sulla carta.

- ▷ Se più di un giocatore deve prendere una decisione, procedono in ordine orario iniziando dal giocatore che ha rivelato l'evento.
- ▷ Se la carta richiede di confrontare una statistica, i pareggi sono risolti nel seguente modo:
 - Il giocatore attuale, o il giocatore che è più vicino al giocatore attuale in ordine orario, è considerato quello con il valore più alto.
 - Nota: in alcuni casi (ad esempio Terrorismo o Barbari) questo può essere uno svantaggio.
 - Se un evento è risolto alla fine del gioco, il giocatore iniziale è considerato il giocatore attuale al fine di dirimere i pareggi.
 - Se la carta si applica a "tutte le civiltà" con più o meno di qualcosa (come per esempio Immigrazione), allora i pareggi restano tali.
- ▷ **Per il gioco con due giocatori:** ogni volta che una carta ha scritto di applicarsi a 2 civiltà con più o meno di qualcosa, deve invece essere applicata solo ad una. Ad esempio, "Le due civiltà più forti" diventa "La civiltà più forte".
- ▷ Se l'effetto permette ad un giocatore di effettuare un'azione che può venire effettuata normalmente durante la fase azioni, il giocatore segue le regole ordinarie per quella azione con l'eccezione che non paga alcuna azione civile o militare, a meno che la carta non dica diversamente.
 - Eccezione: Se la carta dice "sviluppare una tecnologia" un giocatore può guidare una rivoluzione, ma la rivoluzione consuma comunque tutte le azioni civili. (*Guidare una Rivoluzione* p 5.)
- ▷ Quando l'effetto della carta è stato risolto, mettila nel mazzo degli eventi passati. Non va messa tra gli scarti delle carte militari e non potrà mai più essere pescata.



COLONIZZAZIONE

Se un territorio viene rivelato come evento attuale, tutti i giocatori hanno la possibilità di colonizzarlo. Il giocatori offrono per vedere chi vuol mandare la forza di colonizzazione più grande per colonizzare il territorio.

- ▷ Un'offerta consiste in un numero intero positivo e maggiore dell'offerta precedente (se esiste).
 - Nessun giocatore può offrire una forza di colonizzazione maggiore di quella che è in grado di mandare. (La forza di colonizzazione è spiegata sotto.)
- ▷ I giocatori offrono uno alla volta in senso orario, iniziando dal giocatore che ha rivelato il territorio.
 - Al proprio turno un giocatore può offrire o passare. Un giocatore che passa esce dall'asta.
 - Se nessuno offre, la carta del territorio viene messa nel mazzo degli eventi passati e la colonizzazione termina.
 - Se qualcuno offre per il territorio, le offerte continuano finché tutti tranne uno sono usciti dall'asta. Quel giocatore deve colonizzare il territorio.
- ▷ Il vincitore deve formare una **forza di colonizzazione** uguale o maggiore alla propria offerta.
 - Il giocatore deve mandare una o più unità militari. La loro forza è sommata e forma il valore base per il calcolo della forza di colonizzazione.
 - Le unità mandate possono essere raggruppate in armate a seconda della tattica attuale del giocatore. I valori della tattica delle armate sono sommati alla forza di colonizzazione. (*Carte Tattiche* p 9.)
 - Il modo in cui le unità sono invece raggruppate per calcolare la forza della civiltà non è rilevante.
 - Il bonus di colonizzazione della civiltà viene aggiunto alla forza di colonizzazione. (*Bonus di Colonizzazione* p 10.)
 - Il giocatore può giocare un qualunque numero di carte bonus militare per aggiungere alla forza di colonizzazione il **valore di colonizzazione** scritto sulla metà inferiore di ogni carta.
 - Nota: non è possibile formare una forza di colonizzazione soltanto con carte e bonus. Il giocatore deve mandare almeno una unità militare.
 - Nota: gli effetti che modificano la forza di una civiltà, come quelli di Napoleone Bonaparte o Alessandro Il Grande, non si applicano alla forza di colonizzazione.
- ▷ Quando il giocatore annuncia la composizione della forza di colonizzazione:
 - Le unità inviate sono **sacrificate**. Le corrispondenti pedine gialle vanno nella Riserva.
 - Le carte bonus militare utilizzate sono **scartate**.
- ▷ Il giocatore prende la carta e la mette nella propria area di gioco. Adesso è una **colonia** del giocatore.
 - Il giocatore **aggiorna le proprie statistiche**, in particolare:
 - Vengono applicati gli effetti permanenti indicati in basso sulla nuova colonia.
 - Viene ricalcolata la forza del giocatore (dopo aver perso le unità sacrificate).
 - Dopodiché, il giocatore risolve gli effetti immediati illustrati nel mezzo della carta:
 - **Guadagna** il numero di risorse illustrato.
 - **Guadagna** la quantità di cibo illustrato.
 - **Guadagna** punti scienza come indicato.
 - **Guadagna** punti cultura come indicato.
 - **Guadagna** una popolazione per ogni freccia.
 - **Pesca** il numero di carte militari indicate dal mazzo militare dell'era attuale. Ignora eventuali limiti. Non pescare nulla in Era IV.
 - Nota: l'ordine è importante. Gli effetti permanenti possono dare al giocatore pedine gialle o blu che gli permettono di effettuare gli effetti immediati.

LA TUA CIVILTÀ ...

LE TUE CARTE

Queste sono regole generali che si applicano a pescare, giocare e scartare carte. Le funzioni di base di alcuni tipi di carte sono spiegate nelle prossime pagine.

LIVELLO DI UNA CARTA

Il **livello** di una carta è il numero che corrisponde all'era della carta: era A = 0, era I = 1, era II = 2 e era III = 3.

Il livello di una unità militare, fattoria, miniera o edificio urbano è il livello della tecnologia su cui si trova la pedina. Se una carta si riferisce alla **migliore miniera, laboratorio, biblioteca**, ecc. significa una delle pedine con livello maggiore.

LA TUA MANO

Puoi tenere in mano sia carte civili che militari.

CARTE CIVILI

Le carte civili sono prese dalla fila delle carte. (Prendere una Carta non-meraviglia dalla Fila delle Carte p 5.)

Dato che le carte civili non sono mai pescate segretamente, i giocatori possono decidere che le carte civili in mano siano sempre pubbliche.

Il numero di carte civili in mano è limitato dal **totale azioni civili**. Quando sei al limite o oltre, in nessun caso puoi aggiungere altre carte civili alla tua mano. In ogni caso, se finisci sopra il limite per qualche ragione, non devi scartare le carte civili in eccesso.

CARTE MILITARI

Le carte militari sono pescate segretamente dal mazzo delle carte militari dell'era attuale. Gli altri giocatori non possono vederle finché non vengono rivelate.

Il numero di carte militari in mano è limitato dal **totale azioni militari**. Puoi pescare carte militari oltre questo limite, ma dovrai scartare le carte in eccesso durante la fase prevista nella Sequenza di Fine Turno. (Scartare le Carte Militari in Eccesso p 6.)

CARTE IN GIOCO

Una carta "in gioco" è faccia in su sul tavolo, come parte dell'area di gioco di una civiltà o delle tattiche comuni sulla plancia militare.

Le altre carte (in mano ai giocatori, nei mazzi degli scarti, nei mazzi, nella fila delle carte) non sono in gioco.

A meno che non sia indicato diversamente, quando una regola un effetto si riferisce a leader, colonie, meraviglie o tecnologie si riferisce alle carte in gioco.

SCARTA O RIMUOVI DAL GIOCO

"Scartare" solitamente significa scartare una carta dalla tua mano. "Rimuovere dal gioco" significa scartare una carta che era in gioco. In entrambi i casi la carta va nel medesimo posto.

Se una carta civile è scartata o rimossa dal gioco, non rientrerà mai più nella partita.

Quando una carta militare viene scartata o rimossa dal gioco, va faccia in giù nel **mazzo delle carte militari scartate** dell'era corrispondente. Le carte scartate senza essere state giocate non vengono mai mostrate agli altri giocatori.

Se il mazzo militare attuale si esaurisce, il mazzo delle carte militari scartate dell'era attuale viene mescolata per creare un nuovo mazzo militare.

Nota: gli eventi che sono stati risolti vanno nel mazzo degli eventi passati, che non è il mazzo delle carte militari scartate.

LA TUA AREA DI GIOCO

DISPOSIZIONE SUGGERITA PER L'AREA DEL GIOCATORE

The diagram illustrates the recommended layout for a player's game area. It features several key components and cards:

- Guerra Culturale**: guerra dichiarata da te
- Patto**: patto giocato da te
- Carte Militari**:
 - Cannoni**: tecnologie avanzate militari
 - Carri Armati**: tecnologie avanzate militari
 - Terrore**: tecnologia militare iniziale
 - Guerra Culturale**: tecnologie avanzate di fattorie e miniere
 - Agricoltura Meccanizzata**: tecnologie avanzate di fattorie e miniere
 - Computer**: tecnologie avanzate di edifici urbani
 - Multi-media**: tecnologie avanzate di edifici urbani
 - Panem et Circenses**: tecnologie di edifici urbani iniziali
 - Religione**: tecnologie di edifici urbani iniziali
- Carte Civili**:
 - Carta tattica esclusiva**
 - Isaac Newton**: leader
 - Colosso di Rodi**: meraviglie completate
 - Servizio Transatlantico**: meraviglie completate
 - Parthenon**: meraviglia in costruzione
 - Democrazia governo**: azioni disponibili
 - Colonne**: azioni spese
 - Codice di Leggi**: tecnologie speciali
 - Cartografia**: tecnologie speciali
- Plancia Giocatore**: plancia giocatore
- Territorio Storico**: colonie
- Sequenza di Fine Turno**: Sequenza di Fine Turno
- Produzione**: Produzione (solo durante una sequenza)
- Produzione di cibo**: Produzione di cibo
- Consumo di cibo**: Consumi di cibo
- Produzione di risorse**: Produzione di risorse
- Pescare Carte**: Pesca Carte
- Ripetere le azioni**: Ripetere le azioni
- Scartare**: Scartare
- Aziona lavoro**: Aziona lavoro
- Felicità**: Felicità
- Popolazione**: Popolazione pesa e unità sacrificate vanno qui.

CARTE TECNOLOGIA IN GIOCO

La maggior parte delle carte che hai in gioco sono carte tecnologia. Esse includono:

- ▷ Qualsiasi carta che ha un costo in scienza nell'angolo in alto a sinistra.
- ▷ Le tue **tecnologie iniziali**, stampate sulla plancia giocatore. Per tutti gli scopi, sono considerate essere carte in gioco.

Il **tipo** di tecnologia è disegnato nell'angolo in alto a destra della carta.

TECNOLOGIE DI FATTORIE O MINIERE



Queste ti consentono di costruire fattorie o miniere e immagazzinare cibo e risorse.



Fattorie o Miniere: ogni lavoratore su una carta fattoria o miniera in gioco, rappresenta una fattoria o miniera del corrispondente livello. Non c'è limite a quante fattorie o miniere puoi avere.

Fattorie e miniere non hanno effetto sui tuoi **tassi**. Durante la Fase di Produzione, ogni fattoria o miniera produce cibo o risorse. (Fase di Produzione p 6.)

Le tecnologie di fattorie e miniere ti consentono di immagazzinare **cibo e risorse**. Ogni pedina blu sulla carta corrisponde alla quantità di cibo o risorse indicata in basso. Non c'è limite al numero di pedine blu che possono stare su una carta. (Cibo e Risorse p 11.)

Nota: una carta tecnologia di fattoria o miniera può immagazzinare cibo o risorse anche se non ha lavoratori.

TECNOLOGIE DI EDIFICI URBANI



Queste ti consentono di costruire edifici urbani.



Edifici Urbani: Ogni lavoratore su una carta edificio urbano in gioco rappresenta un edificio urbano del corrispondente livello e tipo.

Il tuo governo ha un **limite per gli edifici urbani** che ne limita il numero massimo per ogni tipo.

Ogni edificio urbano (es: ogni lavoratore su una carta tecnologia di edificio urbano) contribuisce ai tuoi **tassi** come indicano i simboli sul fondo della carta. (Le tue Statistiche p 10, Livelli p 10.)

TECNOLOGIE DI UNITÀ MILITARI



Queste ti consentono di costruire unità militari.



Unità militari: Ogni lavoratore su una carta tecnologia di unità militare in gioco rappresenta una unità militare del corrispondente livello e tipo. Non c'è limite al numero di unità militari che puoi avere.

Ogni unità militare (es: ogni lavoratore su una carta tecnologia di unità militare) contribuisce alla tua forza tramite il valore stampato sul fondo della carta. Le unità militari possono essere raggruppate in eserciti in base alla tua attica attuale. (Carte Tattiche p 9.)

TECNOLOGIE SPECIALI



Queste tecnologie forniscono il loro effetto senza bisogno di lavoratori.



L'effetto della tecnologia è indicato sulla carta. I simboli sono spiegati al paragrafo *Le tue Statistiche* (p 10).

Limitazione: non puoi mai beneficiare dell'effetto di due tecnologie speciali dello stesso tipo. Se hai due tecnologie

dello stesso tipo nella tua area di gioco, rimuovi immediatamente quella di livello più basso.

GOVERNI



I governi forniscono la maggior parte delle tue azioni civili e militari. I lavoratori non possono essere piazzati sulle carte governo.

Hai sempre solo una carta governo in gioco. Inizi la partita con Dispotismo. Ogni volta che giochi un nuovo governo, questo rimpiazza la carta precedente. Oltre a darti azioni, alcuni governi hanno anche altri effetti. (Le tue Statistiche p 10.)

Il numero nell'angolo in basso a destra definisce il tuo **limite di edifici urbani**. Ovvero il numero massimo di edifici urbani che puoi avere di un determinato tipo.

ALTRE CARTE CIVILI IN GIOCO

MERAVIGLIE



Le meraviglie devono essere costruite in stadi. (Costruisci uno Stadio di una Meraviglia p 5.)

Una meraviglia entra in gioco orizzontale, per indicare che è in costruzione. Non avrà alcun effetto fino a che non sarà finita. Non puoi mai avere in gioco più di una meraviglia in costruzione, ma ne puoi avere un qualsiasi numero di già finite. (Prendi una Meraviglia dalla Fila delle Carte p 5.)

Una volta che una meraviglia è completata, viene ruotata verticalmente e se ne applica l'effetto.

▷ Le meraviglie di Era III dicono "guadagna immediatamente punti". Questo è un effetto immediato che si applica una sola volta al completamento della meraviglia.

▷ Eccezione: il testo del Taj Mahal si applica quando il Taj Mahal è nella fila delle carte.

LEADER



Un leader dà alla tua civiltà una abilità speciale. Non puoi mai avere più di un leader in gioco. Prendere un leader dalla fila delle carte ti impedisce di prenderne un altro per quell'era. (Prendere una Carta non-meraviglia dalla Fila delle Carte p 5.)

Quando metti in gioco un leader, il suo effetto si applica immediatamente. (Giocare un Leader p 5.)

CARTE AZIONE



Le carte azione non sono mai messe in gioco. Hanno un effetto estemporaneo e la carta è scartata non appena viene risolta. (Giocare una Carta Azione p 6.)

CARTE MILITARI IN GIOCO

COLONIE



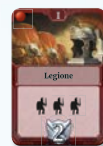
Alcuni eventi rappresentano la scoperta di nuovi territori. Se colonizzi il nuovo territorio, la carta entra nella tua area di gioco e diventa una colonia. (Colonizzazione p 7.)

Una colonia ha un effetto immediato, disegnato al centro della carta. Questo ha effetto solo una volta, appena colonizzata. (Colonizzazione p 7.)

Ha anche un effetto permanente disegnato sul fondo. (Le tue Statistiche p 10.)

L'effetto permanente si trasferisce assieme alla colonia. Se **perdi una tua colonia**, perdi anche l'effetto permanente descritto. Se un altro giocatore **ruba una tua colonia**, tu ne perdi l'effetto permanente e il nuovo proprietario ne beneficia. In questi casi, l'effetto immediato è ignorato.

CARTE TATTICHE



Le tattiche consentono ai giocatori di formare armate.



La tua **tattica attuale** è segnata dal tuo stendardo. Può essere una **carta tattica esclusiva** (nella tua area di gioco) o una **carta tattica comune** (nell'area delle carte tattiche comuni sulla plancia militare). All'inizio della partita, non hai nessuna tattica.

(Giocare una Tattica p 6, Copiare una Tattica p 6, Rendi Disponibili le Tattiche p 3.)

Formare armate: La tua tattica attuale descrive una serie di tipologie di **unità militari**. Per formare un'armata, hai bisogno di quel numero e tipo di unità militari. (Nota: le armate sono formate virtualmente. I tuoi lavoratori non si muovono.)

Sul fondo della carta c'è un numero che definisce la **forza tattica** di ciascuna armata. Ogni armata che riesci a formare contribuisce con la sua **forza tattica** alla forza della tua civiltà. Ogni armata può anche avere una **forza aerea**. Questa raddoppia la sua forza tattica.

Nota: un'unità può appartenere ad una sola armata per volta.

Armate obsolete: Le tattiche di Era II e III riportano anche un valore più basso di forza tattica. Se una qualsiasi unità nell'armata è più bassa di 2 o più livelli rispetto al livello della carta tattica, l'armata è considerata obsoleta e utilizza il valore più basso di forza tattica. Armate obsolete con forze aeree raddoppiano comunque il valore più basso.

Le tue armate si raggruppano sempre in modo da massimizzare la tua forza. Non puoi scegliere di fare altrimenti. (Indicatore di Forza p 10.)

PATTI



I patti ti consentono di cooperare con un'altra civiltà. Puoi avere massimo un patto nella tua area di gioco. Però puoi beneficiare dell'effetto di patti nelle aree di altri giocatori. (Offrire un Patto p 4, Cancellare un Patto p 4.)

GUERRE



Quando le guerre sono messe in gioco, non hanno alcun effetto. Hanno un effetto estemporaneo al round successivo, quando vengono risolte. Poi sono subito **rimosse dal gioco**. (Dichiarare una Guerra p 4, Risolvi una Guerra p 3.)

ALTRE CARTE MILITARI

Le altre carte militari non sono mai messe in gioco. Hanno un singolo effetto estemporaneo.

AGGRESSIONI



Le aggressioni sono risolte appena giocate e poi **scartate**. (Giocare una Aggressione p 4.)

EVENTI



Gli eventi sono risolti appena rivelati dal mazzo eventi attuale. Poi vanno subito nel mazzo eventi passati. (Programmare un Evento p 4, Risolvere un Evento p 7.)

CARTE BONUS MILITARE



Le carte bonus militare sono giocate per un bonus estemporaneo quando ci si difende da una aggressione o per colonizzare un territorio. Poi sono scartate. (Giocare una Aggressione p 4, Colonizzazione p 7.)

LE TUE STATISTICHE

Le tue statistiche sono determinate dalle carte in gioco e dal posizionamento delle tue pedine.

I **simboli in fondo ad una carta** rappresentano il modo in cui questa modifica le tue statistiche:

- ▷ Se la carta richiede lavoratori, allora i simboli in fondo alla carta rappresentano il contributo di ogni lavoratore presente sulla carta. (E la carta non contribuisce in nulla se non ha lavoratori.)
- ▷ Se la carta non richiede lavoratori, allora i simboli in fondo alla carta rappresentano l'intero contributo della carta.
 - Eccezione: una carta tattica rappresenta il contributo di ciascuna armata. (*Carte Tattica* p 9.)
 - Una meraviglia non contribuisce finché non è completata. (*Costruire uno Stadio di una Meraviglia* p 5.)

Le tue statistiche possono essere anche **modificate** da abilità speciali che sono scritte sulle carte in gioco.

Quando una regola in questo regolamento ti ricorda di **aggiornare le tue statistiche**, devi essere sicuro che ciascun cambiamento alle tue statistiche sia stato aggiornato correttamente, controllando in particolare le tue pedine rosse, bianche, blu e gialle.

LIVELLI

Tu hai quattro livelli indicati dalla posizione dei tuoi indicatori di livello sui quattro indicatori. (*Indicatori* p 2.) Questo sistema di contabilità è solo informativo. In qualsiasi momento, i tuoi livelli possono essere calcolati sulla base dei tuoi lavoratori e delle carte in gioco.

TASSO DI SCIENZA

Questo simbolo rappresenta l'ammontare di scienza prodotta sia dalla carta sia da ogni lavoratore sulla carta.

Somma tutta la scienza prodotta, includendo qualsiasi modificatore. Questo è il tuo tasso di scienza (a meno che il risultato sia negativo. In quel caso il tuo tasso di scienza è 0). Questo tasso non ha limite superiore.

TASSO DI CULTURA

Questo simbolo rappresenta l'ammontare di cultura prodotta sia dalla carta sia da ogni lavoratore sulla carta.

Somma tutta la cultura prodotta, includendo qualsiasi modificatore. Questo è il tuo tasso di cultura. Come per la scienza, non può essere inferiore a 0. Questo tasso non ha limite superiore.

Nota: Un effetto che ti consente di guadagnare punti sotto certe circostanze non influenza il tuo tasso di cultura.

LIVELLO DI FORZA

Su una carta tattica, questo simbolo rappresenta la forza tattica che ogni esercito conferisce. (*Carte Tattica* p 9.) In qualsiasi altra carta rappresenta l'ammontare della forza apportata dalla carta o da ciascun lavoratore sulla carta. Somma tutti i contributi in forza, includendo qualsiasi modificatore. Questo è il livello di forza della tua civiltà.

Non può essere inferiore a 0. Questo livello non ha limite superiore.

Nota: Un'unità militare contribuisce sempre con la sua forza, anche se è parte di un esercito.

LIVELLO DI FELICITÀ

Ciascuno di questi simboli rappresenta una faccia felice prodotta dalla carta o da ciascun lavoratore sulla carta.

Analogamente, questo rappresenta -1 faccia felice prodotta dalla carta o da ciascun lavoratore sulla carta (Nota: una carta di questo tipo non conta come carta che conferisce una faccia felice.)

Somma tutte le tue facce felici. (Non dimenticare di sottrarre le facce infelici) Se il totale è tra 0 e 8, quello è il tuo numero di facce felici. Se il totale è inferiore a 0, hai 0 facce felici. Se il totale è superiore a 8, hai 8 facce felici.

Il numero di **facce felici** che hai è anche chiamato il tuo **livello di felicità**.

BONUS DI COLONIZZAZIONE

Le carte con questo simbolo forniscono un modificatore di colonizzazione. Un modificatore potrebbe essere specificato nel testo della carta. Se non hai carte di questo tipo, il tuo modificatore di colonizzazione è 0. Il modificatore di colonizzazione è rilevante solo durante le colonizzazioni. (*Colonizzazione* p 7.)

AZIONI CIVILI E MILITARI

TOTALE AZIONI

Il tuo **totale di azioni civili** è il numero di questi simboli che hai nelle tue carte in gioco. Include tutti i simboli sotto la tua carta governo, più tutti quelli in fondo alle altre carte.

Il tuo **totale di azioni militari** è il numero di questi simboli che hai nelle tue carte in gioco. Include tutti i simboli sotto la tua carta governo, più tutti quelli in fondo alle altre carte.

SPENDERE AZIONI

Dovresti avere pedine bianche pari al tuo totale di azioni civili e pedine rosse pari al tuo totale di azioni militari. Quando queste pedine sono sulla tua carta governo, queste rappresentano azioni che sono **disponibili** per essere spese. Quando **spendi** o **paghi** per un'azione, sposta il numero corrispondente di pedine al di fuori della carta. Queste non sono più disponibili.

Se ti viene richiesto di pagare azioni per fare qualcosa e non hai abbastanza azioni disponibili, allora non puoi fare tale cosa.

Alcuni effetti ti permettono di **riavere indietro un'azione**. In questo caso sposta una pedina spesa sulla tua carta governo. Ora è di nuovo disponibile. Se non hai azioni spese quando ne devi riprendere una indietro, allora non succede nulla.

Se un effetto ti fornisce un'azione per un turno, spendi quell'azione la prima volta che si applica l'effetto. Non si applica l'effetto sul totale delle tue azioni.

QUANDO CAMBIA IL TOTALE DELLE TUE AZIONI

Il totale delle tue azioni cambia solo quando una carta entra in gioco o lascia il gioco. Questo ha effetto sulle tue azioni spese e disponibili:

- ▷ Se il totale delle tue azioni aumenta, prendi il numero appropriato di pedine rosse o bianche dalla scatola e le metti sulla carta governo. Queste rappresentano le azioni disponibili.
- ▷ Se il totale delle tue azioni diminuisce, rimetti il numero appropriato di pedine rosse o bianche nella scatola. Rimetti prima le tue pedine spese. Le pedine disponibili sono rimesse nella scatola solo se non ci sono abbastanza pedine spese.

Se una carta abbandona il gioco perché rimpiazzata da un'altra che entra in gioco, aggiorna le tue pedine solo a processo completato. Non puoi risolvere questo processo come se fossero due fasi separate.

PEDINE GIALLE E BLU

Inizi la partita con un certo numero di pedine gialle e blu sulla tua plancia giocatore, la maggioranza di esse sono nella Riserva e nella Scorta.

La Riserva e la Scorta sono sempre riempite da sinistra a destra. Ogni pedina è piazzata in uno spazio quadrato. Se i quadrati sono pieni, le pedine aggiuntive possono essere messe nella sezione all'estrema destra. Non c'è limite al numero di pedine che ci possono essere lì.

La maggior parte delle operazioni con le pedine gialle e blu riguardano il trasferimento di queste tra la tua plancia giocatore e le carte in gioco. Le eccezioni sono:

- ▷ Se una carta con uno qualsiasi di questi simboli in fondo entra nella tua area di gioco, ottieni tutte quelle pedine blu o gialle. Se lascia la tua area di gioco, perdi quelle pedine.
- ▷ Se una carta con uno qualsiasi di questi simboli in fondo entra nella tua area di gioco, perdi tutte quelle pedine blu o gialle. Se lascia la tua area di gioco guadagni quelle pedine.
- ▷ Alcune carte hanno come effetto che i giocatori guadagnino nuove pedine, rimettano pedine nella scatola, o le prendano dagli altri giocatori, come specificato nel testo della carta.

Se **ottiene pedine blu o gialle**, queste vanno nella Scorta e nella Riserva, rispettivamente.

Se **perdi pedine blu**, rimetti le pedine blu dalla Scorta alla scatola. Se non ce ne sono abbastanza nella tua Scorta, restituisci anche pedine dalle tue miniere e fattorie, a tua scelta.

Se **perdi pedine gialle**, rimetti le pedine gialle dalla Riserva alla scatola. Se non ce ne sono abbastanza, restituisci tutte queste, e nessun'altra in più.

Se **prendi pedine gialle** da un altro giocatore, prendile dalla sua Riserva e aggiungile alla tua. Se non ce ne sono abbastanza nella Riserva dell'altro giocatore, prendile tutte e nessun'altra in più.

LAVORATORI E POPOLAZIONE

Ciascuna pedina gialla nella tua area di gioco che non è nella tua Riserva è un **lavoratore**.

Un **lavoratore inutilizzato** è uno che non è su nessuna carta. Può essere nella tua area lavoro o può essere messo a indicare una faccia felice mancante, come spiegato più in basso.

Se un effetto ti dice di **guadagnare 1 popolazione**, muovi una pedina gialla dalla tua Riserva alla tua Area Lavoro. Ora è un lavoratore. Questa cosa non richiede nessun cibo.

Se un effetto ti dice di **aumentare la tua popolazione**, segui le regole per l'azione (*Aumentare la Tua Popolazione* p 5.) Normalmente aumentare la tua popolazione richiede cibo.

Se un effetto ti richiede di perdere 1 popolazione, sposta un lavoratore inutilizzato mettendolo nella tua Riserva. Se non hai lavoratori inutilizzati ne devi prendere uno dalle tue carte. Un termine equivalente è **perdere lavoratori**.

LAVORATORI INSODDISFATTI

La tua Riserva è divisa in sottosezioni, ognuna indicata da un numero vicino ad una faccia felice. Il numero rappresentato al di sopra della sottosezione vuota più a sinistra, specifica quante facce felici richiede la tua popolazione. Se hai meno facce felici, la quantità mancante è il **numero di lavoratori insoddisfatti**. Se hai il numero richiesto di facce felici o di più, non hai lavoratori scontenti. (*Livello di Felicità* p 10.)



Se il numero dei lavoratori insoddisfatti supera il numero dei lavoratori inutilizzati alla fine del tuo turno, affronti una sommossa e devi saltare la tua Fase di Produzione. (*Controllo Sommossa* p 6.)

Trucco per la contabilità: Non dovresti avere nessuna sottosezione vuota alla sinistra del tuo indicatore di felicità. Se ne hai, piazza un lavoratore inutilizzato al di sopra di ciascuna di queste sottosezioni. Se non hai abbastanza lavoratori dovrai affrontare una Sommossa se non risolvi il problema. I lavoratori utilizzati con questo metodo sono comunque considerati disponibili.



Nota: Il gioco non tiene traccia di quali lavoratori sono insoddisfatti. Solo il numero è importante per eventi come Ribellione, Disordine Civile, Emigrazione e Impatto della Popolazione. Non è importante se ci siano realmente o no lavoratori insoddisfatti che coprono facce felici mancanti.

CIBO E RISORSE

Il tuo cibo  e risorse  sono rappresentati da pedine blu sulle tecnologie fattoria e miniera che hai in gioco. Ogni pedina blu rappresenta la quantità di risorse indicata sul fondo della carta.

GUADAGNARE CIBO E RISORSE

Di solito produci cibo e risorse nella tua Fase di Produzione (p 6) ma alcune carte ti permettono di guadagnarne istantaneamente.

Ogni volta che un effetto ti dice di **guadagnare cibo o risorse**, sposta una o più pedine blu dalla tua Scorta alle tue carte fattoria o miniera. Il totale deve uguagliare la quantità guadagnata.

Se non hai abbastanza pedine blu nella Scorta per uguagliare la quantità guadagnata, arriverai il più vicino possibile alla quantità designata. Se la Scorta è vuota, non puoi guadagnare ulteriori cibo o risorse. Se un effetto ti dice di guadagnare contemporaneamente cibo e risorse, prendili nell'ordine enunciato dalla carta.

PERDERE CIBO E RISORSE

Quando devi **pagare** o **spendere** cibo e risorse, hai tre opzioni:

- Restituire alla tua Scorta una pedina blu presa da una fattoria o miniera, pagando la quantità richiesta dalla carta.
- Spostare una pedina blu da una fattoria o miniera a un'altra dello stesso tipo ma di valore inferiore, pagando così, con la differenza, la quantità richiesta.
- Pagare come sopra, ma avere in resto cibo o risorse (una quantità minore di quella spesa), pagando con la differenza tra ciò che hai speso e ciò che hai avuto di resto.

Esegui una o più di queste operazioni tutte le volte necessarie. Il totale deve uguagliare la quantità che devi pagare.

Se il totale ottenuto è più basso di ciò che devi pagare, il pagamento non può essere effettuato e non potrai eseguire l'azione che lo richiedeva.

In rari casi, sarai costretto a **pagare di più**. In tali casi, potrai pagare fintanto che la tua Scorta rimane vuota.



Nota: non puoi mai muovere pedine da tecnologie di valore più basso ad altre di valore più alto.



Risorse Temporanee: Se un effetto ti dà risorse per un turno o per uno scopo particolare, devi prima pagare con queste, applicandole all'effetto che le richiede.



Perdere cibo o risorse: È lo stesso che pagare cibo o risorse, eccetto il fatto che se devi perdere più di quanto hai, perdi semplicemente tutto quello che hai.

Prendere cibo o risorse da un altro giocatore significa che lui perde quello che tu guadagni. Guadagni quello che realmente l'altro perde. (Nota: ogni giocatore fa i propri spostamenti e calcoli separatamente. Le pedine non passano mai da un giocatore all'altro).

PUNTI SCIENZA E CULTURA

Tieni traccia dei tuoi punti scienza  e cultura  con gli indicatori sulle tracce dei punti scienza e cultura. Guadagni punti nella tua Fase di Produzione (p 6). Alcune carte hanno un effetto che ti dà immediatamente punti da aggiungere una singola volta. Non c'è limite ai punti scienza o cultura che puoi avere.

Guadagnare  e : Ogni volta che guadagni punti, muovi l'indicatore corrispondente avanti del numero indicato di spazi.

Perdere  o : Quando devi perdere punti, muovi il tuo indicatore indietro del numero di spazi indicato, ma fermandoti a zero. Scienza e cultura non possono mai andare sotto zero.

Pagare punti scienza: Pagare funziona come perdere, tranne che non sei autorizzato a pagare più di quanto hai. Se non hai abbastanza punti, non puoi eseguire l'azione che li richiede.

Punti scienza temporanei: Se un effetto ti dà punti scienza temporanei per un turno o uno scopo particolare, devi prima spendere questi.

Prendere punti cultura o scienza da un altro giocatore: il tuo avversario perde tali punti e tu li guadagni. Se l'avversario ha meno punti di quanti dovresti prenderne, ne prendi solo tanti quanti ne ha effettivamente persi.

Prendere punti cultura o scienza da un altro giocatore: Il tuo avversario perde tali punti e tu li guadagni. Se l'avversario ha meno punti di quanti dovresti prenderne, ne prendi solo tanti quanti ne ha effettivamente persi.

DESCRIZIONE DELLE CARTE

CARTE CIVILI



Il diagramma illustra le caratteristiche delle carte civili:

- Irrigazione:** costo in scienza 3, tecnologia di fattoria o miniera, valore di ogni pedina blu sulla carta 2.
- Drammaturgia:** costo in scienza 3, tecnologia di edificio urbano, effetto di ogni lavoratore sulla carta 4.
- Cavalieri Medievali:** costo in scienza 5, tecnologia militare, costo in risorse 3, effetto di ogni lavoratore sulla carta 2.
- Patriottismo:** azione, costo in risorse 2.
- Codice di Leggi:** livello della carta 6, tecnologia speciale, effetto della carta.
- Teocrazia:** costo della rivoluzione 6, tecnologia di governo, limite di edifici urbani 3.
- Giovanna d'Arco:** leader, costo di ogni stadio di una meraviglia 4.
- Basilica di San Pietro:** meraviglia, costo di ogni stadio di una meraviglia 4, effetto della carta.

CARTE MILITARI



Il diagramma illustra le caratteristiche delle carte militari:

- Ondata Criminale (evento):** può essere disposta come un evento, effetto permanente della colonia.
- Territorio Abitato (territorio/colonia):** può essere disposta come un evento, effetto estemporaneo della colonizzazione.
- Aggressione (aggressione):** costo in azioni militari, può essere giocata solo come azione politica.
- Guerra Territoriale (guerra):** costo in azioni militari, può essere giocata solo come azione politica.
- Accordo di Commercio Internazionale (patto):** può essere giocata solo come azione politica, livello della carta, le lettere dovrebbero puntare ai rispettivi giocatori sottoscrittori del patto.
- Conquistadores (tattica):** costo in azioni militari, unità militari che formano un'armata, forza tattica dell'armata.
- Bonus Militare (bonus militare):** bonus difensivo, bonus di colonizzazione.

LEADER

OMERO



Considera la meraviglia con la faccia felice di Omero come se avesse una faccia felice extra stampata sopra. (Michelangelo beneficia di tale faccia felice. La Basilica di San Pietro aggiunge una faccia felice a tale meraviglia, ma non due facce extra se la meraviglia ne ha già una).

Se la meraviglia viene girata a causa dei Segni del Tempo, la faccia felice di Omero non viene girata. Le rovine della meraviglia continueranno a produrre tale faccia felice.

GENGHIS KHAN



In una partita a due giocatori, "una delle due civiltà più forti" va letto come "la civiltà più forte". (vinci ancora i pareggi).

Quando formi un'armata, ogni unità di fanteria può essere sia fanteria che cavalleria (ma non entrambe) per massimizzare la forza della civiltà. Le unità di fanteria sono ancora considerate tali per gli effetti di altre carte, come la Grande Muraglia, indipendentemente dal loro ruolo nell'armata.

Nota: l'abilità di Genghis Khan non incrementa il tuo tasso di cultura.

MAXIMILIEN ROBESPIERRE



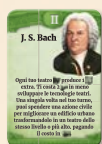
La rivoluzione funziona come da regole, eccetto il fatto che devi pagare tutte le tue azioni militari e anche tutte quelle che guadagni dal nuovo governo sono considerate spese. È però possibile guadagnare altre azioni più tardi nel turno, tramite altre carte. Le azioni militari guadagnate con Patriotismo non vengono spese nella rivoluzione perché non sono contate nel totale delle tue azioni militari. Se usi una carta Scoperta Epocale per guidare una rivoluzione, paghi tutte le tue azioni militari per la rivoluzione, ma nessuna azione civile per la Scoperta Epocale.

ISAAC NEWTON



Ti restituisce una azione civile spesa anche se sviluppi una tecnologia come effetto di una carta tipo Scoperta Epocale. Guidare una rivoluzione conta ugualmente come sviluppare una tecnologia, per cui Newton ti rende disponibile una azione civile dopo la rivoluzione.

JOHANN SEBASTIAN BACH



Usa le regole comuni per migliorare (calcola il costo e paga le risorse uguali alla differenza), a parte il fatto che le due tecnologie edificio urbano non devono essere dello stesso tipo e possono essere dello stesso livello. Se l'edificio che stai migliorando ha lo stesso costo o costo maggiore del teatro che stai migliorando, il costo del miglioramento è 0 risorse.

Non sei autorizzato ad eccedere il tuo limite di edifici urbani.

BILL GATES



Usa i tuoi laboratori come delle miniere: aggiungi 1 pedina blu per ogni lavoratore quando le miniere producono risorse. La pedina vale risorse pari al livello del laboratorio. Puoi anche usare i laboratori per accumulare and cambiarle.

Se Bill Gates abbandona il gioco, i tuoi laboratori non producono più, ma puoi continuare ad usare le risorse accumulate sopra di essi fino alla fine della partita.

La produzione dei laboratori non viene contata quando si valuta l'evento Impatto dell'Industria.

MERAVIGLIE

BASILICA DI SAN PIETRO



Tratta tutte le tue altre carte in gioco che forniscono una faccia felice come se ne avessero un'altra stampata sopra.

La faccia felice di Omero può essere aggiunta alla Basilica, che produrrà ora 2 facce felici. Aggiungere Omero a una meraviglia senza facce felici ti darà ora una meraviglia con 1 faccia felice da Omero e 1 dalla Basilica. La faccia felice di Omero aggiunta ai Giardini Pensili produrrà un totale di 4 facce felici, grazie alla Basilica.

HOLLYWOOD



Si applicano anche gli effetti che modificano la produzione culturale (Shakespeare, Bach, Chaplin), scientifica (Newton, Einstein), o entrambe (Meier) di teatri e librerie.

INTERNET



Si applicano anche gli effetti che modificano la produzione di cultura (Shakespeare, Bach, Chaplin), la produzione di scienza (Newton, Einstein) o entrambe (Meier), di teatri e biblioteche.

EVENTI

SVILUPPO DELLA CIVILIZZAZIONE



Non paghi azioni civili, ma paghi gli altri costi, diminuiti di uno. Puoi anche guidare una rivoluzione pagando una scienza in meno, ma pagherai comunque tutte le tue azioni civili.

SEGNI DEL TEMPO



La meraviglia distrutta conta come una meraviglia completata dell'era corrispondente per tutti gli altri scopi. Paghi una azione civile extra quando prendi un'altra meraviglia, è contata dall'evento Impatto delle Meraviglie, un altro giocatore può beneficiarne con il patto Turismo Internazionale, ecc.

Se la faccia felice di Omero si trova sulla meraviglia vittima di questo evento, tale faccia felice rimane attiva, risultando in una meraviglia che produce 1 faccia felice e 2 U.

ACCORDO INTERNAZIONALE



Si applicano le comuni regole per prendere carte. Se il giocatore di turno è il beneficiario, può utilizzare in questo stesso turno le carte azione appena prese.

Riempi la fila delle carte secondo le regole, ma non scartare carte dai primi spazi. Se questo fa finire l'Era III, si attiva la fine del gioco. Se avviene nel turno del primo giocatore, questo sarà l'ultimo round della partita.

Il giocatore più forte può usare questa opzione anche nell'ultimo round.

GUERRE

GUERRA CULTURALE



Sia i 5 punti cultura che quelli derivanti dalla differenza in forza sono presi dal giocatore avversario.

UN GIOCO DI VLAADA CHVÁTIL

Illustrazioni: Milan Vavroň

Design dell'interfaccia: Jakub Politzer

Design grafico: Filip Murmak

Artista 3D: Radim Pech

Traduzione: Giuseppe Ammendola
Paolo Coletti
Marco Fregoso
Paolo Porfiri

Lead tester: Vít Vodička

Playtester: Vitek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matuš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon e molti altri.

Playtester online: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widłak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, Jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, charles clairret, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow e molti altri.

Grazie a: Vitek Vodička, Filip Murmak, Václav Židek e Jiří Hofírek per le molte partite dal vivo e online e per le innumerevoli ore di discussione, Milan Vavroň per le bellissime illustrazioni, Jason Holt per il grosso lavoro svolto sul regolamento e sui testi e Petr Murmak e tutto lo staff della CGE per aver creato questa nuova versione.

Ringraziamenti Speciali a: Nicolas d'Halluin per la realizzazione di un fantastico prototipo online su www.boardgaming-online.com e a tutti i giocatori che hanno testato, giocato e sostenuto il gioco originale per tanti anni.

© Czech Games Edition, Ottobre 2015.
www.CzechGames.com

Cranio Creations www.craniocreations.it

