

IL TUO TURNO

SEQUENZA DI INIZIO TURNO

RIEMPI LA FILA DELLE CARTE (ECCEPTE CHE NEL PRIMO ROUND)

Rimuovi le carte dalle prime posizioni, fai scorrere le altre a sinistra e pescane di nuove.

- L'Era A finisce quando questo viene fatto per la prima volta.
- L'Era I (II o III) finisce se il suo mazzo civile termina: applica le icone sulla plancia dell'Era attuale.

RISOLVI UNA GUERRA (SE NE HAI DICHIARATA UNA NEL PRECEDENTE ROUND)


- Chi ha maggiore forza (non possono essere giocate carte bonus) è il vincitore. Applica il testo sulla carta, poi scartala.

RENDI DISPONIBILI LE TATTICHE (SE HAI UNA TATTICA ESCLUSIVA)

- Sposta la tua carta tattica all'area delle tattiche comuni.

FASE POLITICA (PUOI ESEGUIRE SOLO UNA DELLE SEGUENTI OPZIONI)

PROGRAMMA UN EVENTO (CARTA MILITARE VERDE CON UN SIMBOLO IN ALTO A DESTRA)

- Metti la carta coperta in cima al mazzo degli eventi futuri. Guadagna punti  pari al livello della carta.
- Rivela la prima carta del mazzo eventi attuale e risolvine l'effetto. Se è un territorio, risolvi la colonizzazione.
- Se questa era l'ultima carta del mazzo eventi attuale, mescola (e disponi) il mazzo degli eventi futuri per creare un nuovo mazzo eventi attuale.

GIOCA UNA AGGRESSIONE (CARTA MILITARE MARRONE CON AGGRESSIONE NEL NOME)

- Rivela la carta, scegli un nemico e paga le azioni militari indicate.
- Il tuo nemico può difendersi giocando carte bonus e scartando carte militari per +1 ciascuna, al fine di uguagliare o superare la tua forza (il numero delle sue carte giocate e scartate è limitato dal suo numero totale di azioni militari).
- Altrimenti, risolvi l'effetto della carta.
- In entrambi i casi, scarta la carta.

DICHIARA UNA GUERRA (CARTA MILITARE GRIGIA CON LA PAROLA GUERRA NEL NOME)

- Rivela la carta, scegli un avversario e paga le azioni militari indicate.
- La guerra verrà risolta all'inizio del tuo prossimo turno.

OFFRI UN PATTO (CARTA MILITARE BLU CON UN SIMBOLO DI MANI CHE SI STRINGONO SOPRA AL NOME)


- Rivela la carta. Offrila a un altro giocatore specificando i ruoli.
- Se accettato, metti la carta nella tua area di gioco al posto di un eventuale patto precedente. Altrimenti, riprendi in mano la carta.



CANCELLA UN PATTO



- Scegli un patto in gioco in cui sei coinvolto e rimuovilo dalla partita.



ARRENDITI (NON PUOI ARRENDERTI NELL'ERA IV.)


FASE AZIONI


 **Prendi una Carta dalla Fila delle Carte:** Paga 1, 2 o 3 azioni civili. Le meraviglie costano 1 azione in più per ogni meraviglia completata.



 **Aumenta la Popolazione:** Sposta una pedina dalla tua Riserva all'area lavoro. Paga le  indicate sotto la sua sezione.



 **Costruisci una Fattoria, Miniera o Edificio Urbano:** Sposta un lavoratore sulla carta. Paga il costo in .

 **Migliora una Fattoria, Miniera o Edificio Urbano:** Sposta un lavoratore da una carta a un'altra dello stesso tipo ma di livello maggiore. Paga la differenza in .



 **Distruggi una Fattoria, Miniera o Edificio Urbano:** Sposta una pedina gialla dalla carta all'area lavoro.


 **Gioca un Leader:** Metti in gioco un leader. Ottieni indietro una azione civile se hai sostituito un leader.



 **Costruisci uno Stadio di una Meraviglia:** Paga il costo in  scoperto più a sinistra. Coprilo con una pedina blu.



 **Sviluppa una Tecnologia:** Metti in gioco una carta e paga .


Rimpiazza la carta più vecchia se necessario (tecnologie speciali, governo).


 **Guida una Rivoluzione:** Rimpiazza il tuo governo. Paga tutte le azioni civili che hai e paga il costo in  minore.


 **Gioca una Carta Azione:** (Non può essere una presa nella Fase Azioni.) Risolvine l'effetto. Non devi pagare un'altra azione civile per una azione che è parte dell'effetto.

 **Costruisci una Unità Militare:** Sposta un lavoratore sulla carta. Paga il costo in .

 **Migliora una Unità Militare:** Sposta un lavoratore da una carta a un'altra dello stesso tipo ma di livello maggiore. Paga la differenza in .

 **Congeda una Unità Militare:** Sposta una pedina gialla dalla carta all'area lavoro.




 **Gioca una Tattica:** Piazza la carta nella tua area di gioco. Mettici sopra il tuo stendardo.

 **Copia una Tattica:** Paga 2 azioni militari. Sposta il tuo stendardo sopra una delle tattiche comuni.

SEQUENZA DI FINE TURNO

- Applica le icone sulla tua plancia giocatore.
- Il prossimo giocatore può iniziare il suo turno appena scarti le tue carte militari in eccesso.

TERMINOLOGIA

lavoratore	Una pedina gialla nella tua area di gioco ma non nella Riserva.
lavoratore inutilizzato	Un lavoratore che non è su una carta.
una tua tecnologia	Una carta tecnologia nella tua area di gioco.
livello di una carta	Corrisponde all'Era della carta: Era A = 0, Era I = 1, Era II = 2, Era III = 3.
fattoria o miniera	Un lavoratore su una carta tecnologia fattoria o miniera (marrone).
edificio urbano	Un lavoratore su una carta tecnologia edificio urbano (grigia).
unità militare	Un lavoratore su una carta tecnologia unità militare (rossa).
livello di una fattoria, miniera, edificio, unità	Lo stesso livello della sua carta tecnologia.
distruggere	Per distruggere una fattoria, miniera o edificio urbano, rimetti il lavoratore nell'area lavoro.
congedare	Per congedare una unità militare, rimetti il lavoratore nell'area lavoro.
sacrificare	Per sacrificare una unità militare, rimetti il lavoratore nella tua Riserva.
numero di facce felici	La somma delle facce felici prodotte da tutte le tue carte e lavoratori. Deve essere tra 0 e 8.
numero di lavoratori insoddisfatti	Numero di sottosezioni vuote della tua Riserva, a sinistra del tuo indicatore di felicità.
sommossa	Saltare la tua Fase di Produzione, se i lavoratori insoddisfatti superano i lavoratori inutilizzati alla fine del turno.
costo in risorse	Il costo in  per mettere un lavoratore su una carta tecnologia, oppure il costo di uno stadio di una meraviglia.
costo in scienza	Il costo in  per mettere una carta tecnologia in gioco.
perdere 1 popolazione	Rimetti 1 lavoratore inutilizzato nella tua Riserva. Se non puoi, devi prelevare un lavoratore da una carta.
guadagnare 1 popolazione	Prendi una pedina gialla dalla tua Riserva e spostala nell'area lavoro.
aumentare la popolazione	Guadagna 1 popolazione se ne paghi il costo in cibo.
perdere  o 	Sposta pedine blu alla tua Scorta ad indicare la perdita. Se non hai abbastanza pedine, perdi tutte quelle che hai disponibili.
pagare  o 	Come "perdere", ma se non paghi il richiesto, non puoi fare l'azione che richiede tale pagamento.
guadagnare  o 	Sposta le pedine blu dalla Scorta alle fattorie o alle miniere per indicare quanto guadagnato.
pagare 	Sposta il tuo conta punti di scienza indietro delle caselle richieste. Se non paghi quanto richiesto, non puoi fare l'azione.
guadagnare punti  o 	Sposta il tuo conta punti di scienza o cultura avanti delle caselle richieste.
perdere punti  o 	Sposta il tuo conta punti di scienza o cultura indietro delle caselle richieste. Non puoi andare sotto zero.
la civiltà più forte/più debole	Risolvi i pareggi in ordine di turno. Quelli che sono più vicini a giocare sono più forti. Il giocatore attuale è il più forte.
le due civiltà più forti/più deboli	In una partita a 2 giocatori, leggilo come "la civiltà più forte/più debole".
la civiltà con più/meno	Risolvi i pareggi in ordine di turno, come sopra.
livelli relativi di civiltà	Le civiltà sono ordinate per livelli relativi, crescenti o decrescenti. Risolvi i pareggi con l'ordine di turno, come sopra. (Alla fine della partita, il primo giocatore è il giocatore attuale).