Guida – La Tua Prima Partita

Sii pronto a costruire una civiltà che prospererà durante le epoche.

In questo gioco ogni giocatore sviluppa una civiltà dall'antichità al presente, lottando per lasciare un segno duraturo nella storia. La tua civiltà guadagna punti cultura per la sua influenza sugli affari mondiali tramite la letteratura, il teatro, la religione, costruzioni meravigliose e grandi leader. Al principio tutte le civiltà sono uguali, ma le scelte che farai differenzieranno rapidamente la tua civiltà dalle altre. Sta a te decidere se lascerai il segno incoraggiando le arti, saccheggiando rivali più deboli o costruendo catene di fast food. Al termine della partita il giocatore con più punti cultura è il vincitore.

Through the Ages: che storia racconterai ***tu***?

Cos'è questa Guida

Lo scopo di questa *Guida* è di insegnare il gioco ai nuovi giocatori. Oltre a presentare le regole, lo fa nella sequenza ottimale per apprendere il gioco. Tutti i concetti sono spiegati nell'ordine in cui li incontrerai durante il gioco. Troverai anche molti esempi utili.

La maggior parte di questa *Guida* descrive una versione del gioco accorciata e semplificata per giocatori che stanno imparando. Questo rende le spiegazioni più semplici e ti permette di giocare la prima partita più velocemente. Inoltre, i giocatori non si attaccano, il che permette a tutti di concentrarsi sul comprendere le meccaniche e godersi la loro prima civiltà. Non sarà però comunque semplice: durerà varie ore, dandoti un'esperienza di gioco competitiva e complessa.

Il gioco completo comprende meccaniche aggiuntive e concetti che sono introdotti nelle pagine 22 e 23. Per i giocatori che hanno già fatto la prima partita, passare al gioco completo è un passo semplice. Nella tua seconda partita puoi già utilizzare tutte le regole.

Regolamento

Il *Regolamento* è il manuale appaiato a questo. Presenta tutte le regole del gioco completo in un ordine logico. Se hai capito i principi base del gioco, dovresti essere capace di trovare velocemente la risposta ad ogni dubbio sulle regole nel *Regolamento*. Ha anche una Appendice che fornisce ulteriori spiegazioni su alcune carte.

Il *Regolamento* può essere d'aiuto anche durante la lettura di questa guida. Consultalo ogni volta che hai l'impressione di non capire completamente una regola o una carta. Ricordati però che descrive la versione completa del gioco.

La Storia Originaria

Se hai già giocato la versione precedente di questo gioco (*Through the Ages: A Story of Civilization*) non ti serve leggere questo manuale. La maggior parte dei concetti resta uguale, quindi non avrai problemi a leggere il *Regolamento*. Per aiutarti, l'ultima pagina di questa *Guida* riporta le differenze tra le due versioni.

Setup – Aree di Gioco

In Through the Ages, non c'è una mappa. Costruisci la tua civiltà sul tavolo nello spazio di fronte a te. Questo spazio è la tua area di gioco.

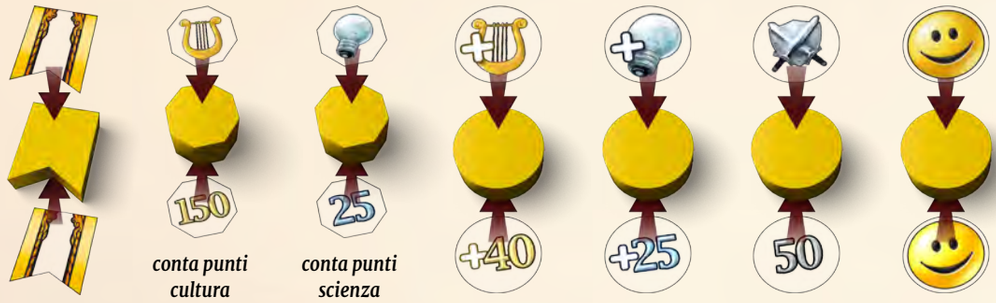
Plancia Giocatore

La plancia giocatore è la parte principale della tua area di gioco. Per prepararla:

- Scegli un colore.
- Metti la plancia giocatore di quel colore sul tavolo di fronte a te. Attorno ad essa lascia abbondante spazio in modo che la tua civiltà possa crescere.

Segnalini

Ogni giocatore prende un set di 7 segnalini di legno del proprio colore. Prima della prima partita puoi decorarli con gli adesivi forniti.



stendardo tattiche — *conta punti cultura* — *conta punti scienza* — *indicatore culturale* — *indicatore scientifico* — *indicatore di forza* — *indicatore di felicità*

Stendardo Tattiche

Questo segnalino indica la tattica che le forze armate della tua civiltà stanno utilizzando.

Conta Punti

Le pedine ottagonali sono utilizzate per indicare i punti cultura e i punti scienza accumulati.

Indicatori

Le pedine cilindriche sono utilizzate per indicare il tasso di produzione cultura, il tasso di produzione scienza, il livello di forza e il livello di felicità della tua civiltà.

Metti il tuo indicatore di felicità nello spazio 0 dell'indicatore del livello di felicità sulla tua plancia giocatore.

Pedine

I cubetti trasparenti sono pedine blu, gialle, bianche e rosse. Ne avrai bisogno nelle seguenti quantità nella tua area di gioco:

- Prendi 16 pedine blu e mettile nei riquadri della tua Scorta.
- Prendi 25 pedine gialle e mettile nei riquadri rimanenti della tua plancia giocatore: 18 nella tua Riserva, 1 nell'Area Lavoro e 6 sulle carte tecnologia.
- Prendi 4 pedine bianche e 2 rosse e mettile accanto al bordo destro della tua plancia giocatore.

Appena ognuno ha preparato la propria area di gioco, rimetti le pedine rimaste nella scatola o comunque tienile lontano dalla zone di gioco. Normalmente dovrai spostare pedine all'interno della tua area di gioco. Solo raramente dovrai prendere o rimettere pedine nella scatola.

Lavoratori

Le sette pedine gialle che non sono nella tua Riserva sono chiamati lavoratori. Essi rappresentano la popolazione iniziale della tua civiltà.

Sei di essi iniziano il gioco già su alcune carte. Questi lavoratori rappresentano una unità militare, due fattorie, due miniere e un laboratorio.

Il settimo lavoratore è nella tua Area Lavoro. È chiamato lavoratore inutilizzato. Non fa nulla di utile per il momento, ma è disponibile ad essere messo al lavoro.

Tecnologie Iniziali

Le sei carte stampate sulla tua plancia giocatore sono le tue tecnologie iniziali. Le chiamiamo comunque carte, anche se sono solo stampate sulla plancia. Rappresentano ciò che la tua civiltà conosce e cosa può costruire.

Tecnologie Militari (rosse)

La tecnologia *Guerrieri* ti permette di costruire guerrieri, che sono unità militari. 1 lavoratore sulla carta rappresenta una unità di guerrieri. Il simbolo in basso indica la forza di ogni unità. Il tuo guerriero dà alla tua civiltà un livello di forza di 1.

L'icona nell'angolo in alto a destra significa che le unità sulla carta *Guerrieri* sono fanteria. Più avanti inventerai tecnologie avanzate di fanteria, così come di cavalleria e artiglieria.

Scorta

Le pedine blu rappresentano cibo o risorse. Su una tecnologia di fattorie sono cibo. Su una tecnologia di miniere sono risorse. Tieni le pedine blu nella tua Scorta finché non sono utilizzate.

Quando i tuoi lavoratori producono cibo e risorse, sposta le pedine blu dalla tua Scorta alle carte. Sposta sempre per prime le pedine più a destra.

Quando utilizzi cibo o risorse, rimetti le pedine nella tua Scorta. Riempi gli spazi vuoti da sinistra a destra.

Se una sezione della tua Scorta è vuota, significa che la tua civiltà sta immagazzinando troppo cibo e risorse. Non è un problema se li consumi durante il tuo turno, ma se hai ancora sezioni vuote alla fine del tuo turno andrai incontro alla corruzione.

Riserva

Le pedine gialle nella tua Riserva non rappresentano lavoratori. Puoi pensarli come terreno non utilizzato all'interno dei tuoi confini.

Ogniqualvolta la tua popolazione aumenta, prendi la pedina gialla più a destra dalla Riserva e mettila nell'Area Lavoro. Guadagni così un lavoratore, ma avere meno pedine nella tua Riserva significa meno terreno disponibile. Quando la densità di popolazione cresce, cresceranno anche le loro necessità. Ciò è rappresentato dalle sezioni e sotto-sezioni della tua Riserva.

All'inizio della partita la tua popolazione non consuma il cibo immagazzinato. Possono cacciare o procurarselo da soli. Cominci ad utilizzare il cibo immagazzinato quando farai crescere la tua popolazione. Il costo per far crescere la popolazione è indicato sotto ciascuna sezione.

Quando la tua popolazione cresce, la Riserva si svuota. Avrai bisogno di cibo per mantenere la popolazione e aumentarla ti costerà ancora più cibo.

Tecnologie di Fattorie e Miniere (marroni)

L'*Agricoltura* è una tecnologia di fattorie, che ti permette di costruire fattorie. Il *Bronzo* è una tecnologia di miniere, che ti permette di costruire miniere. Le carte da sole non rappresentano effettivamente una fattoria o una miniera, sono soltanto la conoscenza richiesta per costruirle. Le fattorie e le miniere sono rappresentate dai tuoi lavoratori sulle carte. Inizi la partita con due fattorie e due miniere.

I simboli in basso su queste carte tecnologia indicano quanto cibo o risorse producono ogni fattoria o miniera. Il cibo è importante per aumentare e mantenere la tua popolazione. Le risorse sono utilizzate per costruire fattorie, miniere, edifici urbani, meraviglie e unità militari.

Tecnologie di Edifici Urbani (grigie)

La *Filosofia* ti permette di costruire laboratori e la *Religione* ti permette di costruire templi. Così come per le fattorie e miniere, gli edifici sono rappresentati dai lavoratori sulle carte. La carta da sola significa solo che sai come costruirli. All'inizio del gioco hai 1 laboratorio, ma non hai alcun tempio – non c'è alcun lavoratore sulla carta *Religione*.

Le icone in basso sulle tecnologie di edifici urbani indicano ciò che viene prodotto da ogni edificio sulla carta. Il tuo attuale laboratorio produce un totale di 1 scienza. I tuoi templi produrrebbero 1 cultura e 1 faccia felice ognuno, ma non hai templi al momento.

L'icona nell'angolo in alto a destra (,) determina il tipo di carta e il tipo di edifici che ci sono sopra. Più avanti potresti inventare laboratori e templi più avanzati oppure addirittura tipi di edifici completamente nuovi.

Ere e Livelli

Il simbolo A in cima ad ogni tecnologia iniziale significa che queste carte appartengono all'Era A – Antichità. Ogni carta nel gioco appartiene ad una delle quattro ere:

- Era A: Antichità (prima di Cristo e i primi secoli dopo Cristo)
- Era I: Medio Evo (fino al XVI secolo)
- Era II: Età delle Esplorazioni (fino al XIX secolo)
- Era III: Età Moderna (il XX secolo)

Nella tua prima partita, non userai le carte di Era III. La partita terminerà non appena raggiungi l'Era Moderna.

Talvolta le regole o una carta fanno riferimento al livello di una carta. Questo è semplicemente l'era della carta rappresentata da un numero: le carte di Era A hanno un livello 0. Il livello dell'Era I è 1. Il livello dell'Era II è 2. Il livello dell'Era III è 3.

Il livello o l'era di una fattoria, miniera, edificio urbano o unità militare è il livello o era della carta su cui si trova.

Governo (arancione)

La carta arancione rappresenta la forma di governo della tua civiltà. Specifica il numero di azioni civili e militari disponibili ogni turno. Queste azioni rappresentano quanto efficace è il tuo governo, determinano quante cose puoi fare ogni turno.

Ogni civiltà inizia con *Dispotismo*. Le 4 pedine bianche e le 2 pedine rosse stampate sulla carta indicano che hai 4 azioni civili e 2 azioni militari a tua disposizione. Queste sono rappresentate dalle pedine bianche e rosse accanto alla tua plancia giocatore.

Più avanti puoi passare ad una forma di governo più avanzata che ti darà più azioni civili e militari.

Indicatore di Felicità

Alcuni edifici urbani, meraviglie e leader forniscono facce felici – una rappresentazione simbolica di attività che mantengono felice la tua popolazione, come arte, religione o divertimento.

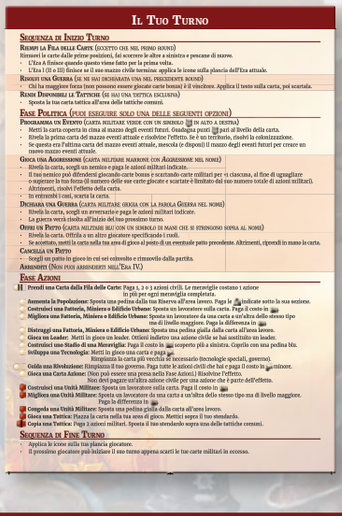
Il tuo numero di facce felici è indicato dal tuo indicatore di felicità sopra la tua Riserva. All'inizio del gioco l'unica tecnologia che ti fornisce facce felici è la *Religione*. Dato che non hai lavoratori su questa carta, non hai templi e quindi il tuo indicatore di felicità è ora 0.

La felicità diventa più importante man mano che la tua Riserva si svuota. Mentre la tua popolazione cresce, la tua gente richiederà dei divertimenti. Ogni sotto-sezione della tua Riserva ha un numero sopra di essa. Quando quella sotto-sezione è vuota, hai bisogno di almeno quel numero di facce felici. Altrimenti, avrai lavoratori insoddisfatti che potranno portare ad una sommossa.

Foglio Aiuto Giocatore

Ogni giocatore può prendere un foglio aiuto giocatore. Un lato riassume il corso del turno del giocatore. (Per la tua prima partita, ignorerai le parti che riguardano aggressioni e guerre).

L'altra parte definisce i termini e le azioni comuni. Se non sei sicuro di cosa un termine su una carta significhi, consulta questa lista.


Il Tuo Turno

Sequenza di Inizio Turno

Riordina la Fila delle Carte (saltato 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 incontrata una nel precedente round)
- Chi ha raggiunto forze (non possono essere giocate carte bonus) è il vincitore. Applica il testo sulla carta, poi scartala.

Rimpiazza Dispositivi e 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.
- Risolvi la prima carta del mazzo eventi attuale e risolvine l'effetto. Se è un tributo, risolvi la colonizzazione.
- Se questa era l'ultima carta del mazzo eventi attuale, mescola (e dispone) il mazzo degli eventi futuri per creare un nuovo mazzo eventi attuale.

Gioca una Aggressione (carta militare marrone con Aggressione nel nome)
- Risolvi la carta, scegli un nemico e paga le azioni militari indicate.
- Il tuo nemico può difendersi giocando carte bonus e scartando carte militari per ci 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)
- Risolvi la carta, scegli un avversario e paga le azioni militari indicate.
- La guerra verrà risolta all'inizio del tuo prossimo turno.

Opta un Pretto (carta militare nei con un simbolo di mani che si stringono sopra al nome)
- Risolvi 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, riponendi in mano la carta.

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

Arrendersi (Non può arrendersi 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 azioni 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. Coprila con una pedina blu.

Sviluppa una Tecnologia: Metti in gioco una carta e paga

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

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

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 zona di gioco. Mettici sopra il tuo standardo.

Copia una Tattica: Paga 2 azioni militari. Sposta il tuo standardo 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.

Setup – Aree Comuni

Prepara le plance di gioco al centro del tavolo mettendole in modo che sia facile per ogni giocatore vederle.

Mazzi

Ci sono due tipi di carte – carte civili e carte militari. Conosciamo già alcune carte civili: tutte le tecnologie iniziali stampate sulla tua plancia giocatore sono carte civili di Era A. Le carte militari entreranno nella partita più avanti.

- Separa le carte in otto mazzi a seconda del loro dorso.

Scatola Appena Aperta

Se il tuo gioco è nuovo, le carte sono già divise in 8 mazzi, eccetto le carte che vengono usate solo in partite a 3- e 4-giocatori.

La tua prima partita sarà più corta e poco orientata al militare. Per far sì che sia così, dovrai modificare i mazzi:

- Rimetti entrambi i mazzi di Era III nella scatola. La tua prima partita avrà un'era in meno rispetto al gioco completo.
- Dei mazzi militari di Era I e II tieni solo le carte seguenti:
  - Eventi e territori (carte verdi, con il simbolo nell'angolo in alto a destra)
  - Tattiche (rosse, con icone di unità militari nella metà inferiore)
  - Carte Bonus Militare (metà marroni / metà verdi)

I mazzi civili devono essere più piccoli quando giochi con meno di 4 giocatori. Per una partita con 2 o 3 giocatori, togli alcune carte dai mazzi civili di Era I e II.

Le carte da togliere sono indicate nell'angolo in alto a destra:

- Per una partita con 3 giocatori, togli le 3 carte indicate con 4 da ogni mazzo.
- Per una partita con 2 giocatori, togli le 6 carte indicate con 3+ e le 3 carte indicate con 4 da ogni mazzo.

A questo punto dovresti avere i sei mazzi che ti servono per il gioco.

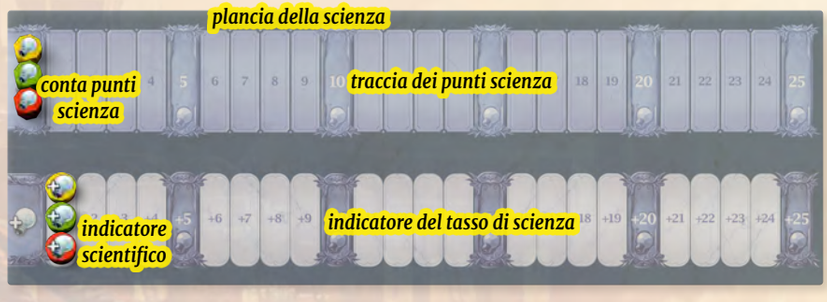
- Mescola separatamente ogni mazzo.

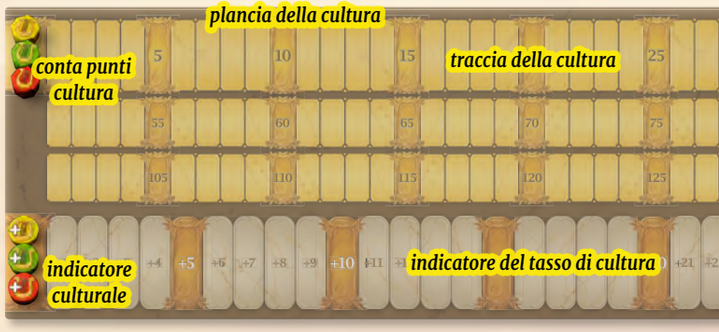
Durante la preparazione avrai bisogno solamente dei mazzi di Era A. Tieni i mazzi di Era I e II da parte, saranno utilizzati più avanti nel gioco.

Fila delle Carte

La fila delle carte contiene le carte civili che i giocatori possono scegliere. È l'elemento centrale del gioco. Le civiltà dei giocatori saranno determinate dalle carte che prendono dalla fila delle carte. Mettila in modo che ognuno possa raggiungere e leggere le carte facilmente.

Metti casualmente 13 carte dal mazzo civile dell'Era A negli spazi della fila delle carte.





Plancia della Scienza

La scienza rappresenta la conoscenza della civiltà e la sua abilità a scoprire e adottare nuove idee e invenzioni.

Indicatore del Tasso di Scienza

Il tasso di scienza di una civiltà è il quantitativo di punti scienza che essa produce ogni turno. Il tasso cambia ogni volta che un giocatore costruisce o distrugge qualcosa che produce scienza.

- Gli indicatori scientifici dei giocatori (quelli cilindrici) iniziano nello spazio 1 dell'indicatore del tasso di scienza.

Guarda la tua plancia giocatore. Inizi con un laboratorio, di Era A, rappresentato dal lavoratore sulla tecnologia *Filosofia*. Il simbolo 1 in basso sulla carta significa che ogni laboratorio sulla carta produce 1 scienza. Questo è il motivo per cui il tuo tasso di scienza è 1.

Traccia dei Punti Scienza

Le civiltà guadagnano punti scienza ( ) durante la partita, solitamente in base al loro tasso di scienza. Consumano punti scienza per sviluppare tecnologie.

- I conta punti scienza dei giocatori (quelli ottagonali) iniziano sullo spazio 0 della traccia dei punti scienza.

Inizi il gioco senza punti scienza. Dato che il tuo tasso di scienza è 1, otterrai il tuo primo punto scienza al termine del tuo primo turno.

Plancia della Cultura

La cultura rappresenta l'impatto e l'influenza che una civiltà ha sul mondo intero. Che sia tramite l'arte, la religione, le meraviglie o anche aggressioni e guerre, una civiltà deve spargere la propria cultura. Alla fine della partita la civiltà con più punti cultura vince!

Indicatore del Tasso di Cultura

Il tasso di cultura di una civiltà è il quantitativo di punti cultura che essa produce ogni turno. Il tasso cambia ogni volta che il giocatore costruisce o distrugge qualcosa che produce cultura.

- Gli indicatori culturali dei giocatori (quelli cilindrici) iniziano nello spazio 0 dell'indicatore del tasso di cultura.

Sulla tua plancia giocatore vedi che la *Religione* è la tua unica carta che ti permette di produrre cultura. Dato che non hai lavoratori su questa carta, non hai templi, e quindi la tua civiltà non produce cultura.

Traccia dei Punti Cultura

Le civiltà guadagnano punti cultura ( ) durante la partita, solitamente in base al loro tasso di cultura, ma anche per altri fatti. Talvolta una civiltà può anche perdere punti cultura.

- I conta punti cultura dei giocatori (quelli ottagonali) iniziano sullo spazio 0 della traccia dei punti cultura.

Plancia dell'Era Attuale

Questa piccola plancia contiene i mazzi civile e militare dell'Era attuale.

Mazzo Civile dell'Era Attuale

Il mazzo civile dell'Era attuale contiene le carte che vengono messe nella fila delle carte.

- Dopo aver messo le carte nella fila delle carte, rimetti il resto del mazzo civile di Era A sulla plancia dell'Era attuale.

Mazzo Militare dell'Era Attuale

Il mazzo militare dell'Era attuale contiene le carte che possono essere pescate a fine turno. In Era A, però, questo spazio resta vuoto. I giocatori non pescano mai carte militari in Era A.

Plancia Militare

Indicatore del Livello di Forza

La forza rappresenta la potenza delle unità militari della civiltà, la sua conoscenza della guerra e altri vantaggi militari. Nella tua prima partita sarà meno cruciale rispetto al gioco completo perché non ci saranno conflitti diretti. Però, la forza è comunque importante perché le civiltà più forti spesso traggono beneficio da eventi che accadono durante il gioco mentre civiltà più deboli ne possono essere danneggiate.

- Gli indicatori di forza dei giocatori partono dallo spazio 1 dell'indicatore del livello di forza.

Sulla tua plancia giocatore hai 1 lavoratore sulla tua carta *Guerrieri*. Questo rappresenta una unità di guerrieri, che ha forza 1. Dato che è l'unico contributo alla tua forza, hai un livello di forza di 1.

Area delle Tattiche Comuni

L'area delle tattiche comuni è lo spazio nel mezzo della plancia militare. Le tattiche militari saranno messe durante la partita a rappresentare che sono note a tutte le civiltà.

- Metti gli stendardi tattica delle civiltà nell'area delle tattiche comuni.

Questi stendardi indicano la tattica attuale di ogni giocatore. All'inizio del gioco non sono su alcuna carta – ogni giocatore inizia senza una tattica attuale.

Mazzi degli Eventi

Due spazi sulla plancia militare sono per i mazzi degli eventi, che contengono eventi che accadranno durante il gioco. I primi eventi sono scelti casualmente dal mazzo militare di Era A e sono messi nello spazio degli eventi attuali per formare il mazzo degli eventi attuali. Sono prevalentemente positivi.

Durante il gioco i giocatori sceglieranno eventi dalla loro mano e li metteranno nello spazio degli eventi futuri. Ogni volta che un evento futuro è aggiunto, un evento attuale viene risolto. Quando tutti gli eventi di Era A sono risolti, gli eventi futuri diventano il nuovo mazzo degli eventi attuali.

- A seconda del numero dei giocatori, prendi le prime 4, 5 o 6 carte dal mazzo militare di Era A e mettile a faccia in giù sullo spazio degli eventi attuali. Il numero di carte è pari al numero di giocatori più due.
- Rimetti il resto del mazzo militare di Era A nella scatola senza guardare le carte rimaste.

Lo spazio per gli eventi futuri è vuoto all'inizio della partita.

Mazzo degli Eventi Passati

Gli eventi che vengono risolti durante il gioco sono scartati nel mazzo degli eventi passati a faccia in su. Questi eventi non rientreranno mai più nel gioco.

Giocatore Iniziale

Determina casualmente il giocatore iniziale. Il giocatore iniziale non cambia durante la partita e non ha alcun ruolo particolare. Però, per essere certi che ognuno abbia il medesimo numero di turni, è importante ricordare chi sia il giocare iniziale. Se vuoi puoi indicarlo infilando una delle carte militari inutilizzate di Era A parzialmente sotto la sua plancia giocatore.

Azioni Nel Primo Round

Durante il loro primo turno i giocatori non hanno tutte le loro azioni disponibili. Le pedine bianche e rosse accanto alla plancia giocatore rappresentano azioni che non sono disponibili. Le azioni disponibili sono indicate dalle pedine bianche e rosse sulla carta del governo.

- Il giocatore iniziale mette 1 delle sue pedine bianche sulla sua carta *Dispotismo*.
- Il giocatore seguente, in senso orario, mette 2 pedine bianche sulla sua carta *Dispotismo*.
- Il terzo giocatore mette 3 pedine bianche sulla sua carta.
- Il quarto giocatore mette 4 pedine bianche sulla sua carta.

Pertanto, per il loro primo turno, i giocatori avranno 1, 2, 3 o 4 azioni civili disponibili e nessuna azione militare.

Come Funziona il Gioco

Adesso sei pronto per la tua prima partita. Questo è ciò che succederà:

Round Uno

Il gioco inizia dall'Antichità, che serve come round preparatorio per il resto della partita. Nel primo round i giocatori hanno solo alcune azioni civili. Le usano per prendere carte dalla fila e dare una caratterizzazione allo sviluppo futuro della propria civiltà. Il turno di ogni giocatore termina con la produzione di scienza, cibo e risorse.

Round Due

Dal secondo round in avanti appariranno, all'inizio del turno di ciascun giocatore, nuove carte civili nella fila. Il Medio Evo comincia nel secondo round e le carte di Era I appaiono nella fila delle carte.

Nel proprio secondo turno i giocatori possono costruire e sviluppare le loro civiltà. Possono usare tutte le proprie azioni civili e militari e possono fare azioni oltre la presa delle carte. Avranno anche la possibilità di pescare carte militari dopo la produzione.

Il Resto del Gioco

A partire dal terzo round i giocatori avranno carte militari. Questo permette loro di pianificare manovre politiche e migliorare le proprie forze armate con le tattiche. Chiaramente i giocatori continueranno a lavorare per aumentare la propria popolazione, sviluppare nuove tecnologie ed espandere la produzione di cibo, risorse, scienza e cultura. Presteranno attenzione a mantenere il proprio popolo felice e potranno anche dover affrontare la corruzione.

Avanzare attraverso le Ere

Quando le carte civili di Era I terminano, comincia l'Era II, l'Età delle Esplorazioni. Alcune carte obsolete vengono scartate e la popolazione diventa più esigente, ma per il resto il gioco continua con le medesime regole. Le carte civili e militari di Era II entrano in gioco portando tecnologie avanzate, meraviglie industriali e leader illuminati.

La Fine

La prima partita è ridotta. Quando il mazzo civile di Era II termina, il gioco è vicino alla fine. Nuovamente alcune carte obsolete sono scartate e aumentano le esigenze della popolazione. Inizia l'Era III, l'Età Moderna, ma non userete le carte di Era III. Ad ogni giocatore viene garantito un ulteriore turno per dare un tocco finale alla propria gloriosa civiltà. Il giocatore alla destra del giocatore iniziale farà il turno finale, dimodoché ognuno avrà fatto il medesimo numero di turni. Il giocatore con più punti cultura vince.

Imparare durante il Gioco

Puoi giocare la partita mentre leggi questo manuale. Prepara il gioco come descritto. Dopodiché leggi *Il Primo Round* e gioca il primo round della partita. Leggi *Il Secondo Round* e gioca il secondo round. Leggi *I Round Successivi* e continua a giocare. Quando il mazzo civile di Era I termina, leggi *Fine di un'Era*. In quel momento dovresti leggere anche *Fine del Gioco* così saprai su cosa concentrarti durante l'Era II.

Il Primo Round

Il primo round è il più semplice, ma pone le basi per tutti i successivi.

Il gioco inizia nell'Antichità, un round preparatorio durante il quale i giocatori prendono delle carte dalla fila delle carte. Questo determina l'impronta della tua civiltà. Ogni giocatore fa un turno secondo le regole del primo round.

Il tuo primo turno ha solo 2 fasi:

- Nella Fase Azioni puoi prendere una o più carte dalla fila delle carte.
- Durante la Sequenza di Fine Turno la tua civiltà produce cibo, risorse e scienza. Termini il tuo turno rendendo tutte le tue azioni nuovamente disponibili per il tuo prossimo turno.

Fase Azioni

Nel primo round hai un numero limitato di azioni e opzioni limitate per utilizzarle.

Azioni Disponibili

Ogni giocatore comincia con un numero differente di pedine bianche sulla sua carta *Dispotismo*. Ogni pedina bianca sulla carta rappresenta un'azione civile disponibile.

Le rimanenti pedine bianche, così come le pedine rosse, sono accanto alla carta del governo. Nel primo round non sono disponibili.

Per il primo round hai solo 1, 2, 3 o 4 azioni civili disponibili, a seconda della tua posizione nell'ordine di gioco. Queste possono essere utilizzate solo per prendere carte dalla fila.

Nei round successivi inizierai il tuo turno con tutte le azioni disponibili.

Prendere le Carte

La fila delle carte inizia con 13 carte civili di Era A. Prendere una carta costa un certo numero di azioni civili. Il costo è indicato sotto lo spazio nella fila delle carte: 1 azione civile per prendere una delle prime cinque carte, 2 per una delle successive quattro e 3 per una delle quattro carte più a destra.

Per prendere una carta dalla fila delle carte devi spendere il numero di azioni civili indicato sotto di essa.

Spendere Azioni Civili

Per spendere azioni civili prendi il numero corrispondente di pedine bianche dalla tua carta governo e mettile accanto alla tua plancia. Queste sono azioni spese. Non sono più disponibili per questo turno.

Il giocatore iniziale ha solo una azione civile, quindi può prendere solo una delle 5 carte nella prima sezione della fila delle carte. Il secondo giocatore può prendere fino a 2 carte in questa sezione oppure 1 carta dalla sezione in mezzo. I giocatori non sono obbligati ad usare tutte le proprie azioni.

Carte di Era A

Ci sono 3 tipi di carte nell'Antichità: leader (verdi), meraviglie (viola) e carte azione (gialle).

Leader

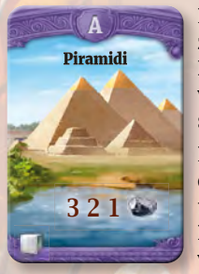
Un leader è una grande figura storica che scegli come guida per la tua civiltà. L'eredità culturale del leader ti darà abilità speciali e benefici. Questi possono essere descritti nel testo della carta o illustrati simbolicamente in basso.

Quando prendi una carta leader, tienila in mano. Non ha alcun effetto finché non la metterai in gioco. Nel primo round non ti è permesso mettere leader in gioco, quindi tienilo in mano per ora. In tutti i round sei soggetto alla seguente limitazione:

Non puoi mai prendere 2 leader della stessa Era.

Se hai preso un leader di Era A, non potrai mai più prenderne un altro. Questa limitazione si applica indipendentemente da come e se la carta entra o lascia il gioco. Ma nulla ti impedisce di prendere un leader di Era I.

Meraviglie



Le meraviglie sono le costruzioni più epiche del gioco. Forniscono benefici significativi, ma richiedono tempo e risorse per essere costruite.

Le meraviglie sono le uniche carte che metti direttamente in gioco appena le prendi. Non prendere mai una meraviglia in mano. Quando prendi una meraviglia dalla fila delle carte, mettila accanto alla tua plancia giocatore. Girala di lato per indicare che è in costruzione. La chiamiamo meraviglia in costruzione.

Ti è permesso avere solo 1 meraviglia in costruzione in gioco. Non puoi prendere una nuova meraviglia se al momento hai una meraviglia in costruzione.

Quando completi la meraviglia, girala dritta per indicare che è completata. A questo punto, i suoi effetti si applicano. Le meraviglie completate non ti impediscono di prendere un'altra meraviglia, ma lo rendono più costoso:

Il costo per prendere una meraviglia è aumentato di 1 azione civile per ogni meraviglia che hai già costruito.

Pertanto la prima meraviglia che prendi costa il consueto numero di azioni civili. Quando la completi, prenderne un'altra costa 1 azione civile extra. Prendere una terza meraviglia costa 2 azioni civili extra, ecc.

Consiglio: Prima di prendere una carta meraviglia, sii certo di poterla costruire e di volerla veramente. Non è facile sbarazzarsi di una meraviglia in costruzione e averla ti impedisce di prendere una meraviglia di cui potresti avere più bisogno.

Carte Azione

Una carta azione rappresenta un colpo di fortuna o uno sforzo eccezionale. A differenza delle altre carte civili, una carta azione non ha effetti permanenti. Ti dà un beneficio una tantum quando la giochi e poi va nel mazzo degli scarti. Se prendi una carta azione, tienila in mano. La potrai giocare in un turno successivo.

Esempio di come Prendere le Carte nel Primo Round

Tre giocatori stanno scegliendo tra queste carte.

Il giocatore iniziale ha solo 1 azione civile. La usa per prendere in mano il leader *Mosè*. Dopodiché svolge la Sequenza di Fine Turno come spiegato sotto.

Il secondo giocatore ha 2 azioni civili. Prende il *Colosso di Rodi* e lo mette ruotato sul tavolo per mostrare che è in costruzione. Poi decide di usare la sua seconda azione civile per prendere la carta *Genio Ingegneristico*, che gli permetterà di costruire il *Colosso di Rodi* più velocemente. Questa carta va in mano. Dopodiché svolge la Sequenza di Fine Turno.

Il terzo giocatore ha 3 azioni civili. Vorrebbe spendere 2 azioni civili per prendere *Hammurabi*, ma cosa potrebbe fare con la sua terza azione? *Omero* e *Aristotele* sono le uniche carte disponibili a 1 azione e nessun giocatore può prendere più di un leader di Era A. Potrebbe prendere comunque *Hammurabi* e terminare il proprio turno con 1 azione civile non utilizzata. Se preferisse invece prendere due carte potrebbe, ad esempio, prendere *Aristotele* in mano e mettere la *Biblioteca di Alessandria* in gioco come meraviglia in costruzione. O potrebbe prendere una carta al costo di 3 azioni se ne vedesse una preferibile ad *Hammurabi*. In ogni caso, termina il suo turno con la Sequenza di Fine Turno, dopodiché inizia il secondo round.

Carte Civili Pubbliche

Tutte le carte civili sono prese dalla fila delle carte e giocate a faccia in su. Pertanto le carte civili di ogni giocatore sono note agli altri giocatori che possono ricordarsele.

Se non vuoi avere anche un aspetto di memoria in questo gioco, puoi concordare che ogni giocatore deve rivelare la propria mano a richiesta oppure addirittura concordare di tenere le carte civili a faccia in su sul tavolo (possibilmente messe ruotate in modo che sia chiaro che sono carte in mano e non in gioco). Anche se queste carte sono sul tavolo, sono considerate comunque carte in mano finché non vengono giocate o scartate.

Sequenza di Fine Turno

La tua plancia giocatore ti indica i passi da compiere alla fine del turno, ma nel primo round soltanto alcuni passi sono rilevanti.

Scartare le Carte Militari in Eccesso

Non hai carte militari in questo round, quindi ignora questo passo.

Fase Produzione

Al momento non c'è rischio di una sommossa, quindi farai i passi della tua Fase Produzione.

Guadagna Punti Scienza e Punti Cultura

Sposta il tuo conta punti scienza avanti di un numero di spazi pari al tuo tasso di scienza.

Sposta il tuo conta punti cultura avanti di un numero di spazi pari al tuo tasso di cultura.

Dato che i giocatori non hanno potuto far altro che prendere carte nel primo round, tutti terminano il proprio turno con i medesimi tassi: 1 punto scienza e 0 punti cultura. Sposta il tuo conta punti scienza avanti di 1 spazio. Il tuo conta punti cultura resta sullo spazio 0.

Nota: Il tuo indicatore scientifico (quello cilindrico) non si sposta. Indica di quanti spazi devi muovere il tuo conta punti scienza (quello ottagonale).

Corruzione

Non c'è rischio di corruzione nel primo round. Ignora questo passo.

Produzione di Cibo

Ora ogni fattoria produrrà cibo.

Per ogni lavoratore su una tecnologia di fattorie, sposta una pedina blu dalla tua Scorta a quella carta.

Hai due fattorie di Era A (due pedine gialle su *Agricoltura*), pertanto prendi due pedine blu dalla tua Scorta e mettile sulla carta *Agricoltura*. Il simbolo in basso sulla carta *Agricoltura* indica che ogni pedina blu su questa carta vale 1 cibo. Congratulazioni! La tua civiltà ha immagazzinato 2 cibi.

Consumo di Cibo

Il tuo territorio è così poco densamente popolato che la tua popolazione non mangia alcun cibo immagazzinato. Ignora questo passo nel primo round.

Produzione di Risorse

Questo è analogo alla produzione di cibo:

Per ogni lavoratore su una tecnologia di miniere, sposta una pedina blu dalla tua Scorta a quella carta.

Sposta due pedine blu sulla tua carta *Bronzo*, il che significa che stai immagazzinando 2 risorse. Possono venire spese nei turni successivi.

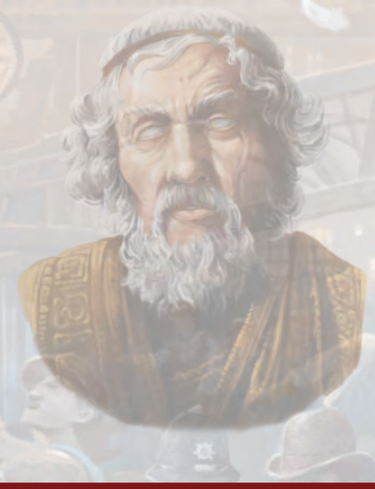
Pescare Carte Militari

Puoi pescare una carta militare per ogni azione militare disponibile. Nel primo round non hai azioni militari disponibili e quindi non peschi carte. Ignora questo passo.

Ripristinare le Azioni

Metti tutte le tue pedine bianche e rosse sulla tua carta *Dispotismo*.

Al tuo prossimo turno avrai disponibili 4 azioni civili e 2 azioni militari.



Il Secondo Round

Nel secondo round avrai più scelte da fare.

Le regole per il secondo turno sono le medesime per tutti i turni successivi. Però, dato che non hai carte militari in mano, alcune opzioni non sono disponibili.

Nel tuo secondo turno:
- Riempi la fila delle carte.
- Gioca le tue azioni civili e militari (la tua Fase Azioni).
- Svolgi la Sequenza di Fine Turno.

Riempi la Fila delle Carte

Nessuno riempie la fila delle carte nel primo round. Ma per il resto del gioco questa è sempre la prima cosa da fare all'inizio di ogni proprio turno.

Tranne che durante il primo round, ogni giocatore inizia il proprio turno riempiendo la fila delle carte:
- Rimuovi le carte indicate all'inizio della fila delle carte.
- Fai scorrere le carte rimanenti a sinistra.
- Riempi con nuove carte civili gli spazi vuoti.

Rimuovere le Carte

Il numero di carte da rimuovere dipende dal numero di giocatori, come indicato sopra i tre spazi più a sinistra.

- In una partita con 2 giocatori, rimuovi le carte nei primi 3 spazi.
- In una partita con 3 giocatori, rimuovi le carte nei primi 2 spazi.
- In una partita con 4 giocatori, rimuovi solo la carta nel primo spazio.

Nella figura un esempio per 3 giocatori

Ovviamente talvolta qualcuno di questi spazi sarà già vuoto in quanto il giocatore precedente potrebbe aver preso la carta. In questo caso la carta è già mancante, non rimuovere un'altra carta al suo posto.

Le carte rimosse non tornano nel gioco. Puoi tenere il mazzo degli scarti civili nella scatola in modo che non venga accidentalmente mescolato con le carte da pescare.

Far Scivolare le Carte

La fila delle carte ora ha uno o più spazi vuoti. Fai scivolare ogni carta, cominciando da quelle più a sinistra, attraverso gli spazi vuoti verso sinistra. Quando hai fatto, tutti gli spazi vuoti saranno a destra. L'ordine delle carte non deve cambiare. Pertanto le carte si muovono dagli spazi più costosi a quelli meno costosi.

Riempi Con Nuove Carte

La fila delle carte ha ora parecchi spazi liberi, tutti a destra. Su ogni spazio vuoto metti una carta dal mazzo civile attuale. Quando hai fatto, ogni spazio della fila avrà una carta.

Fine dell'Era A

Quando riempi la fila delle carte per la prima volta, le carte provengono dal mazzo civile di Era A. (Nel caso improbabile che il mazzo finisca, riempi i restanti spazi vuoti con carte civili di Era I.)

Quando la fila delle carte è riempita per la prima volta, termina l'Era A e inizia l'Era I.

Metti il resto del mazzo civile di Era A nella scatola. Mescola il mazzo civile di Era I e mettilo nella parte più chiara della plancia dell'Era attuale. D'ora in poi la fila delle carte sarà riempita con carte civili di Era I.

Mescola il mazzo delle carte militari di Era I e mettilo nella parte scura della plancia dell'Era attuale. I giocatori potranno pescare da qui durante la loro Sequenza di Fine Turno.

Mettere i mazzi di Era I sulla plancia dell'Era attuale è l'unica cosa che succede alla fine dell'Era A. Le Ere I e II hanno ulteriori passi, che saranno illustrati più avanti.

Nota: Il giocatore iniziale è colui che termina la transizione dall'Era A all'Era I, ma per il resto del gioco non avrà alcun ruolo particolare. Inizia sempre il tuo turno riempiendo la fila delle carte, anche se non sei il giocatore iniziale.

Fase Azioni

Durante il tuo secondo turno hai tutte le tue azioni a disposizione: 4 azioni civili (bianche) e 2 azioni militari (rosse). Ogniqualvolta spendi una azione, sposta la pedina del colore corrispondente fuori dalla tua carta governo.

Puoi usare queste azioni per fare varie cose, elencate qui. Puoi fare le tue azioni in qualunque ordine, anche alternando tra azioni civili e militari se preferisci. A meno che non sia specificato altrimenti, puoi fare la medesima azione quante volte vuoi finché puoi pagarla. Non sei obbligato ad utilizzare tutte le tue azioni.

Consiglio: Durante il tuo secondo turno è consigliabile usare solo azioni civili. Non hai bisogno di costruire unità militari all'inizio della partita in questa variante pacifica del gioco. Lasciando le tue azioni militari inutilizzate, potrai pescare carte militari alla fine del tuo turno.

Le azioni civili che puoi fare sono:
- prendere una carta dalla fila delle carte;
- aumentare la popolazione;
- costruire una fattoria o una miniera;
- costruire un edificio urbano;
- migliorare una fattoria, miniera o edificio urbano; *
- distruggere una fattoria, miniera o edificio urbano; *
- giocare un leader;
- costruire uno stadio di una meraviglia;
- sviluppare una tecnologia; *
- guidare una rivoluzione; *
- giocare una carta azione.

Le azioni militari possibili sono:
- costruire un'unità militare;
- migliorare un'unità militare; *
- congedare un'unità militare; *
- giocare una tattica; **
- copiare una tattica. **

* È molto improbabile che tu faccia queste azioni nel secondo turno, ma le descriveremo comunque qui all'interno del loro contesto.

** Queste azioni richiedono carte militari, che al momento non hai. Le descriveremo nel prossimo capitolo.

Nota: Questa lista di tutte le azioni possibili è anche sul foglio aiuto giocatore.

Prendere una Carta

Puoi prendere una carta dalla fila delle carte. Le regole sono le stesse del primo round. Oltre a leader, meraviglie e carte azione, ora hai la possibilità di prendere carte tecnologia.

Carte Tecnologia

tecnologie di fattorie o miniere — *tecnologie di edifici urbani* — *tecnologie militari*

tecnologie speciali — *governo*

Le carte tecnologia hanno colori diversi. Ognuna ha un numero blu nell'angolo in alto a sinistra che rappresenta il suo costo in punti scienza.

Puoi prendere qualunque carta tecnologia pagando il numero di azioni civili indicato dalla fila delle carte. C'è solo un piccolo limite:

Non puoi mai prendere una carta tecnologia con lo stesso nome di una tecnologia che hai già in mano o in gioco.

Quando prendi la carta tecnologia, mettila in mano. Essa non ha alcun effetto finché non la metti in gioco, come spiegato più avanti.

Limite di Carte Civili in Mano

Il numero di carte civili in mano è limitato dal totale delle tue azioni civili – il numero di pedine bianche che hai, sia quelle sulla carta governo che quelle fuori. Se hai già in mano questo numero di carte civili, non puoi prenderne altre in mano.

Nota: Questo non ti impedisce però di prendere una meraviglia. Le meraviglie vanno direttamente in gioco senza passare per la tua mano.

Inizi il gioco con 4 pedine bianche. Quindi hai un limite di 4 carte civili in mano, indipendentemente se le tue azioni civili siano disponibili o spese. Non potrai avere più di 4 carte civili in mano finché non aumenterai il tuo numero di azioni civili.

Consiglio: Prendi solo carte che intendi giocare. Non esistono metodi facili per scartare carte.

Aumentare la Popolazione

Puoi scegliere di aumentare la tua popolazione. Ciò ti permetterà di avere più lavoratori.

Per aumentare la popolazione:

- Paga 1 azione civile.
- Prendi la pedina gialla più a destra nella tua Riserva.
- Paga la quantità di cibo specificata dal numero bianco sotto quella sezione della Riserva.
- Metti la pedina gialla nella tua Area Lavoro. È diventata ora un lavoratore inutilizzato.

Pagare Cibo

Quando aumenti la tua popolazione per la prima volta ti costa 2 cibi, come indicato sotto la sezione più a destra della tua Riserva.

Per pagare cibo, sposta le pedine blu che rappresentano la quantità richiesta dalle tue tecnologie di fattorie alla tua Scorta.

Questo è illustrato nella figura.

Dovresti avere, dopo il primo round, due pedine blu sulla tua carta *Agricoltura*. Il simbolo in basso sulla carta significa che ognuna di esse vale 1 cibo. Per pagare 2 cibi, sposta 2 pedine blu dall'*Agricoltura* alla Scorta. Non puoi pagare usando le pedine blu sulla tua carta *Bronzo* perché esse rappresentano risorse e non cibo.

Se non hai abbastanza cibo, non puoi aumentare la tua popolazione. Nel tuo secondo turno normalmente non hai cibo per aumentare la popolazione più di una volta.

Non dimenticare: quando paghi, non mettere mai le pedine blu nella scatola, rimettile solo nella tua Scorta.

Il tuo Nuovo Lavoratore

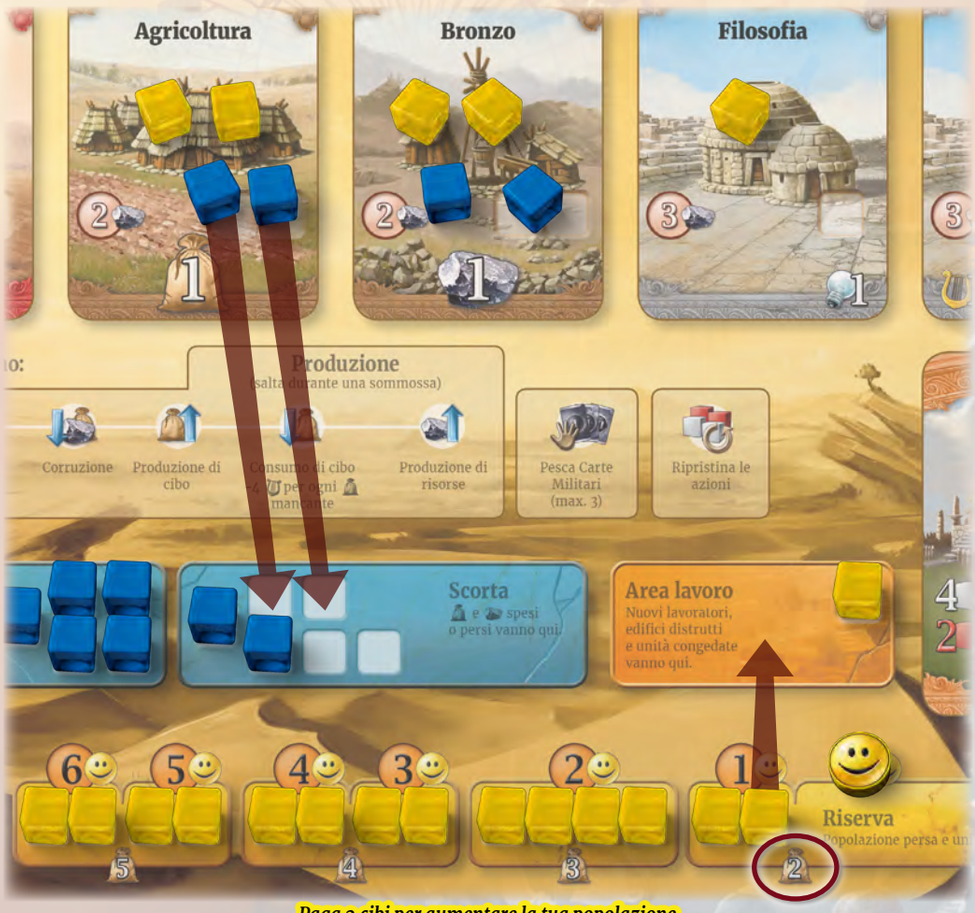
Hai appena mosso la pedina gialla più a destra dalla tua Riserva alla tua Area Lavoro. Ora, la pedina rappresenta un lavoratore inutilizzato. Però hai una pedina in meno nella tua Riserva. Questo significa che la densità di popolazione della tua civiltà è un po' maggiore.

Hai ancora un'altra pedina in quella sezione della tua Riserva. Pertanto il prossimo aumento di popolazione ti costerà solo 2 cibi. Quando la sezione sarà vuota, però, aumentare la popolazione ti costerà 3 cibi. Inoltre, togliere l'ultima pedina gialla dalla sezione scoprirà il simbolo , il che significa che la tua civiltà consumerà 1 cibo alla fine di ogni tuo turno.

Mentre il numero dei tuoi lavoratori aumenta, la tua Riserva si svuota. Questo rappresenta meno territorio disponibile per la tua espansione. Ti costa più cibo mantenere e aumentare la tua popolazione. Se svuoti completamente la tua Riserva, non puoi più aumentare la tua popolazione. Hai raggiunto la densità massima di popolazione.

Un altro effetto dell'aumento della popolazione è rappresentato dal tuo indicatore di felicità.

C'è un motivo per cui esso è vicino alla tua Riserva. Ogni sotto-sezione vuota ti richiede di produrre una faccia felice in più se vuoi mantenere la tua popolazione contenta. Vedi la sezione *Felicità e Lavoratori Insoddisfatti* a pagina 19.



Paga 2 cibi per aumentare la tua popolazione

Costruire una Nuova Fattoria o Miniera

I lavoratori inutilizzati possono essere mandati a lavorare. Costruire una nuova fattoria o miniera potrebbe essere una buona idea. Questo aumenterà la tua produzione di cibo o risorse.

Per costruire una nuova fattoria o miniera, fai i passi seguenti:

- Paga 1 azione civile.
- Paga il costo in risorse indicato su una delle carte tecnologia di fattoria o miniera (marroni) che hai in gioco.
- Sposta uno dei tuoi lavoratori inutilizzati su quella carta tecnologia di fattoria o miniera.

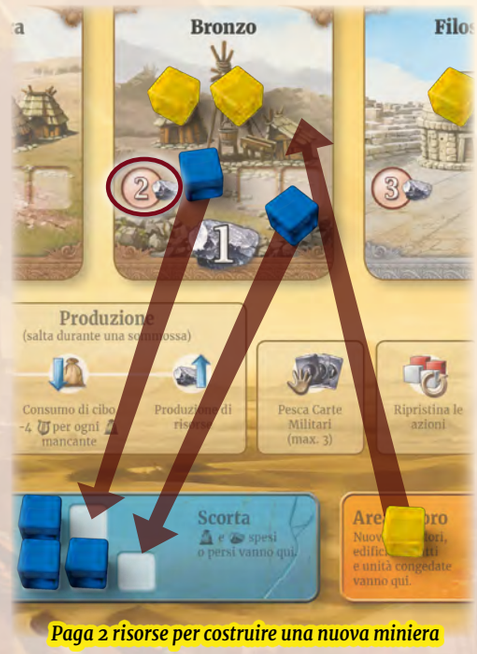
Pagare Risorse

Pagare risorse funziona esattamente come pagare cibo.

Per pagare risorse, sposta le pedine blu che rappresentano la quantità richiesta dalle tue tecnologie di miniera alla tua Scorta.

Una fattoria o miniera di Era A costa 2 risorse, come specificato sulle carte *Agricoltura* o *Bronzo*. La tua carta *Bronzo* ha 2 pedine blu che derivano dalla produzione del tuo primo turno. Ognuna vale 1 risorsa, come specificato dal simbolo in basso sulla carta. Puoi permetterti di costruire una fattoria o una miniera. Le pedine vanno nella tua Scorta.

Se non puoi pagare il costo, non puoi fare l'azione.



Paga 2 risorse per costruire una nuova miniera

La tua Nuova Fattoria o Miniera

Quando il lavoratore viene messo su *Agricoltura* o *Bronzo*, il lavoratore diventa una fattoria o miniera di Era A. Ciò non ha alcun effetto immediato, ma alla fine del tuo turno la carta avrà una pedina blu in più di prima. La tua produzione sarà maggiore.

Quando svilupperai tecnologie di fattorie o miniere avanzate, potrai costruire fattorie o miniere migliori. Ma potrai comunque continuare a costruire fattorie e miniere di Era A se vorrai.

Costruire un Edificio Urbano

Gli edifici urbani vengono costruiti come le fattorie e miniere:

- Paga 1 azione civile.
- Paga il costo in risorse indicato su una delle carte tecnologia di edificio urbano (grigie) che hai in gioco.
- Sposta uno dei tuoi lavoratori inutilizzati su quella carta tecnologia di edificio urbano.
- Aggiorna i tuoi tassi. (Vedi *Aggiornare le tue Statistiche* nel riquadro della pagina di fianco.)

Gli edifici urbani su *Filosofia* o *Religione* hanno un costo in risorse pari a 3. Hai solo 2 risorse, quindi probabilmente non sarai in grado di costruire un edificio urbano al tuo secondo turno, a meno di non ricevere aiuto da una carta azione. (Le carte azione sono spiegate più avanti.)

Il tuo Nuovo Edificio Urbano

Ogni lavoratore su una carta tecnologia di edificio urbano rappresenta un edificio del corrispondente tipo e livello. All'inizio del gioco hai solo due tecnologie di questo tipo – puoi costruire laboratori di livello 0 e templi di livello 0. Più avanti svilupperai laboratori e templi di livello più alto, così come altri tipi di edifici urbani come biblioteche, teatri, e arene. Tutti vengono costruiti con le medesime regole.

I simboli in basso sulla carta tecnologia dell'edificio urbano illustrano il contributo di ogni edificio – cioè di ogni lavoratore sulla carta. Appena costruisci un edificio urbano, devi aggiornare i tuoi tassi, come spiegato nel riquadro *Aggiornare le tue Statistiche*.

Esempio: Se costruisci un secondo laboratorio, produrrà anch'esso 1 a turno. Sposta il tuo indicatore scientifico sullo spazio +2. Il tuo tasso di scienza ora è 2.

Se costruisci un tempio, il tuo tasso di cultura e la tua felicità aumentano a 1. Se costruirai un secondo tempio, entrambi aumenteranno a 2.

Limite di Edifici Urbani

Il numero nell'angolo in basso a destra sulla tua carta governo è il tuo limite di edifici urbani. Esso specifica quante città la tua civiltà riesce ad avere, rappresentate da quanti edifici hai del medesimo tipo.

Il limite agli edifici urbani stampato sulla tua carta governo specifica il numero massimo di edifici che puoi avere per ogni tipo.

Un tipo di edificio è determinato dall'icona nell'angolo in alto a destra sulla carta su cui si trova. Il limite di edifici urbani si applica a tutti gli edifici del medesimo tipo, indipendentemente dal loro livello.

Puoi costruire un altro laboratorio, ma dopo hai raggiunto il tuo limite – il *Dispotismo* ha un limite di edifici urbani pari a 2. Non puoi costruire un terzo laboratorio (anche se sviluppi una tecnologia avanzata di laboratori) finché non sostituisci *Dispotismo* con un governo con un limite maggiore. Comunque, puoi costruire fino a 2 templi indipendentemente da quanti laboratori hai.

Puoi costruire un numero qualunque di fattorie e miniere. A loro non si applica il limite di edifici urbani.

Costruire un'Unità Militare

Dato che la tua prima partita è meno bellicosa, probabilmente non vorrai costruire unità militari al tuo secondo turno. Ma puoi sempre farlo se desideri. Costruire un'unità militare funziona nel medesimo modo della costruzione di un edificio urbano, tranne che paghi un'azione militare invece che una civile.

- Paga 1 azione militare.
- Paga il costo in risorse indicato su una delle carte tecnologie militari (rosse) che hai in gioco.
- Sposta uno dei tuoi lavoratori inutilizzati su quella carta tecnologia militare.
- Aggiorna il tuo livello di forza. (Vedi *Aggiornare le tue Statistiche* nel riquadro della pagina di fronte.)

Nota: Il costo in risorse è stampato su sfondo rosso per ricordarti che costruire un'unità militare è un'azione militare e non civile.

Le tue Unità Militari

Ogni unità militare contribuisce al tuo livello di forza tramite il valore indicato sulla carta. Pertanto se costruisci un'altra unità sulla tua carta *Guerrieri*, il tuo livello di forza aumenta di 1.

Non c'è limite al numero di unità militari di ciascun tipo che puoi avere.

Giocare un Leader

Un leader in mano non ha alcun effetto finché non lo metti in gioco.

Per giocare un leader, se non hai alcun leader in gioco:

- Paga 1 azione civile.
- Metti il leader sul tavolo accanto alla tua plancia giocatore.
- Aggiorna le tue statistiche, se necessario. (Vedi *Aggiornare le tue Statistiche* nel riquadro della pagina di fronte.)

Puoi prendere un leader e metterlo in gioco nel medesimo turno. Ricordati soltanto di pagare le azioni per prenderlo e l'azione per metterlo in gioco.

Gli Effetti del Tuo Leader

Quando il leader entra in gioco, i suoi effetti vengono applicati immediatamente. Alcuni leader hanno simboli in basso sulla carta che cambiano le tue statistiche.

Il testo sulla carta descrive gli effetti che possono darti opzioni speciali o privilegi.

Esempi:

Giulio Cesare ti dà un'azione militare in più e aumenta il tuo livello di forza di 1. Ti dà anche una nuova opzione per la Fase Politica, che verrà spiegata più avanti.

Mosè non cambia le tue statistiche, ma cambia la regola per il tuoi aumenti di popolazione.

Alcuni leader sono spiegati in modo dettagliato in *Appendice* sull'ultima pagina del *Regolamento*.

Sostituire un leader

Se hai già un leader in gioco questo automaticamente si ritira ed esce dal gioco quando ne giochi uno nuovo. Gli effetti del vecchio leader non si applicano più, di contro si applicano gli effetti del nuovo leader. Come segno di gratitudine dal leader ritirato riprendi un'azione civile.

Per sostituire il tuo leader:

- Paga 1 azione civile.
- Rimuovi dal gioco il leader precedente.
- Metti in gioco il nuovo leader.
- Aggiorna le statistiche, se necessario. (Non dimenticare di sottrarre gli effetti del precedente leader.)
- Riprendi un'azione civile (spostala indietro sulla tua carta governo).

È possibile usare i benefici di un leader e sostituirlo nello stesso turno.

Nota: Pagare un'azione e recuperarla non equivale a sostituire il leader gratuitamente. Se non si posseggono azioni civili, non è possibile sostituire il leader.

Esempio: Hai *Mosè* come leader. Nel tuo turno aumenti la popolazione con un'azione civile (con lo sconto fornito da *Mosè*), poi prendi un leader di Era I dal mezzo della fila delle carte per due azioni civili, e infine giochi la carta leader come tua ultima azione civile. *Mosè* esce dal gioco e ottieni indietro un'azione civile, per qualsiasi cosa tu voglia fare.

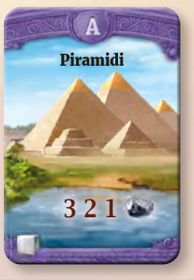
Se avessi aumentato la popolazione due volte prima di prendere il leader di Era I non avresti avuto modo di sostituire *Mosè* in questo turno perché non avresti avuto azioni civili disponibili.

Riepilogo – Leader

- Una volta che hai preso un leader dalla fila delle carte, non ne puoi mai più prendere un altro della stessa Era.
- Giocare un leader costa 1 azione civile. Se hai già un leader in gioco, il vecchio leader è automaticamente rimosso e recuperi 1 azione civile.
- Gli effetti di un leader si applicano fin quando è in gioco.

Costruire una Meraviglia

Una meraviglia entra in gioco girata di lato per indicare che è in costruzione. Ogni carta meraviglia ha una riga di numeri sotto l'illustrazione. Ciascuno di questi numeri rappresenta uno stadio della meraviglia, e il valore rappresenta il costo in risorse dello stadio.



Esempio: Le piramidi sono costruite in tre stadi. Il primo stadio costa 3 risorse, il secondo costa 2 risorse, e l'ultimo stadio costa 1 risorsa.

Per costruire uno stadio di una meraviglia in costruzione:

- Paga 1 azione civile.
- Paga il costo in risorse dello stadio scoperto più a sinistra.
- Prendi una pedina blu dalla tua Scorta e usala per coprire il numero, ad indicare che hai costruito quello stadio di meraviglia.

È possibile costruire più stadi di meraviglia nello stesso turno, se si hanno abbastanza risorse ed azioni civili. È possibile costruire stadi di una meraviglia, anche se la meraviglia è presa dalla fila delle carte nello stesso turno.

Le pedine blu su una meraviglia non rappresentano cibo o risorse. Stanno solo ad indicare l'avanzamento della costruzione.

Aggiornare le tue Statistiche

Le statistiche della tua civiltà dipendono dalle carte che hai in gioco e dal posizionamento dei tuoi lavoratori. Le carte che influenzano le statistiche hanno dei simboli in basso. Sono di due differenti tipi:

- Tecnologie di edifici urbani e militari non hanno effetto quando entrano in gioco. Richiedono lavoratori. Ciascun lavoratore contribuisce per la quantità riportata nella parte bassa della carta. Se c'è un solo lavoratore sulla carta, l'effetto si applica una sola volta. Se ci sono due lavoratori, si applica due volte, eccetera. Se la carta non ha lavoratori, non ha effetto sulle tue statistiche.
- Altre carte (tecnologie speciali, governi, leader, meraviglie completate, eccetera) non necessitano e non possono avere lavoratori. L'effetto riportato si applica non appena entrano in gioco (non appena sono completate, nel caso delle meraviglie). L'effetto, in ogni caso, si applica una sola volta.

Nota: L'effetto può essere espresso con dei numeri (2) o con un simbolo ripetuto ( ). Il significato è lo stesso (un contributo di 2 al corrispondente indicatore).

Livelli

I livelli sono 4 statistiche indicate dai tuoi indicatori di livello. I tuoi livelli sono determinati dalle carte e dai lavoratori che hai in gioco. Gli indicatori di livello tengono semplicemente conto della somma, in modo da non dover ogni volta ricalcolare quello che si ha.

Tasso di scienza — *Tasso di cultura* — *Livello di forza* — *Livello di felicità*

Se una carta richiede lavoratori, i livelli cambiano quando sposti un lavoratore sulla carta o lo rimuovi. Se una carta non richiede lavoratori, i livelli cambiano quando la carta entra in gioco o viene rimossa. Non appena i tuoi livelli cambiano, gli indicatori devono essere aggiornati.

Nota: Alcune carte, in particolare i leader, contribuiscono ai livelli in base ad altre carte in gioco. Alcune carte alterano la modalità con cui altre carte contribuiscono ai tuoi livelli.

Limite ai livelli

Nessun livello può mai scendere sotto lo zero. Se il contributo complessivo delle carte e dei lavoratori è negativo (non frequente, ma in teoria possibile) allora il tuo livello è 0.

Il livello di felicità non può mai superare 8. Se carte e lavoratori ne producono di più, la tua civiltà ha 8 facce felici.

Il tasso di scienza, il tasso di cultura e il livello di forza non hanno un valore limite. Se il tuo livello supera il massimo riportato, gira l'indicatore dall'altro lato e riprendi a contare da zero. Per esempio, un indicatore scientifico girato sullo spazio 5 rappresenta un tasso di scienza pari a 30.

Bonus di Colonizzazione

Alcune carte in gioco forniscono alla tua civiltà un bonus di colonizzazione. Questo simbolo è riportato su poche carte e si attiva durante la colonizzazione, che è spiegata dopo. Non ha un indicatore perché è semplice da calcolare quando necessario.

Totale Azioni

Il totale di azioni civili è rappresentato dal numero di pedine bianche che possiedi. Il totale di azioni militari è rappresentato dalle tue pedine rosse. Le carte governo forniscono il contributo principale al totale di azioni civili, ma altre carte possono avere simboli o in basso, per indicare che contribuiscono allo stesso modo.

Quando queste carte entrano in gioco, escono dal gioco, o vengono sostituite da una nuova carta, il totale delle tue azioni può cambiare:

- Se il totale aumenta, prendi il corrispondente numero di pedine bianche o rosse dalla scatola e mettile sulla tua carta governo. Sono subito disponibili.
- Se il totale diminuisce, metti nella scatola il corrispondente numero di pedine bianche o rosse. Restituisci per prime le azioni spese.

Completare una meraviglia

Se costruisci l'ultimo stadio di una meraviglia, la meraviglia è completata:

- Restituisci tutte le pedine blu dalla carta alla tua Scorta.
- Gira la carta per indicare che la meraviglia è completata.
- Aggiorna le statistiche, se necessario. (Vedi il riquadro *Aggiornare le tue Statistiche.*)

Quando una meraviglia è completata, ogni effetto riportato si applica immediatamente e le statistiche vanno aggiornate secondo i simboli stampati in basso alla carta.

Nota: Differentemente da fattorie, edifici urbani e unità militari, una meraviglia non necessita e non può avere lavoratori sopra.

Esempio: Spendi la tua ultima azione civile per costruire l'ultimo stadio delle *Piramidi*. L'effetto delle *Piramidi* è di fornirti un'azione civile in più. Prendi una pedina bianca e mettila sulla tua carta governo. Puoi utilizzarla in questo turno e nei successivi.

Alcune meraviglie sono spiegate più in dettaglio nell'*Appendice*, sull'ultima pagina del *Regolamento*.

Riepilogo – Meraviglie

- Una meraviglia entra in gioco in costruzione non appena la prendi dalla fila delle carte. Gli effetti non si applicano fin quando è in costruzione.
- Non puoi prendere una meraviglia dalla fila delle carte se ne hai un'altra in costruzione.
- Le meraviglie si costruiscono in stadi, ciascuno stadio richiede un'azione civile e delle risorse.
- Gli effetti della meraviglia si applicano non appena è completata.
- Quando prendi una nuova meraviglia dalla fila delle carte devi pagare un'azione in più per ogni meraviglia che hai completato.

Sviluppare una tecnologia

Le carte tecnologia che prendi dalla fila delle carte non hanno effetti fin quando non le metti in gioco.

Per sviluppare una tecnologia:

- Paga 1 azione civile.
- Paga il costo in punti scienza riportato nell'angolo in alto a sinistra della carta tecnologia.
- Metti la carta tecnologia in gioco.

Le conseguenze di mettere una tecnologia in gioco, se ce ne sono, dipendono dalla carta, come verrà spiegato in seguito.

Quando le regole e le carte fanno riferimento alle tue tecnologie, intendono solo le carte tecnologia che hai in gioco.

Pagare punti scienza

Per pagare il costo in scienza, muovi il conta punti scienza ottagonale indietro di tanti spazi sulla traccia dei punti scienza. Se non hai punti scienza a sufficienza non puoi sviluppare la tecnologia.

Al secondo turno sarà improbabile poter sviluppare una tecnologia dato che si ha un solo punto scienza.

Tecnologie Fattoria o miniera (Marroni)

Quando sviluppi una nuova tecnologia di tipo fattoria o miniera, posizionala sopra la tecnologia presente dello stesso tipo. Le carte si possono sovrapporre, ma stai attento a non coprire i costi in risorsa della carta di livello più basso.

Le nuove tecnologie sviluppate non rappresentano una fattoria o una miniera, ma solo la conoscenza di una tecnica più avanzata. Non producono niente fin quando non ci metti sopra dei lavoratori. Puoi costruire delle nuove fattorie o miniere su questa carta se paghi i corrispondenti costi in risorsa. Hai ancora la facoltà di costruire fattorie o miniere di livello inferiore.

È anche possibile migliorare fattorie o miniere di livello più basso a un livello superiore, come sarà spiegato in seguito.

Tecnologie di edifici urbani (Grigie)

Quando sviluppi una nuova tecnologia di tipo edificio urbano, controlla la sua categoria, rappresentata dall'icona in alto a destra. Se possiedi già una tecnologia di questa categoria, metti quella di livello più alto sopra a quella di livello inferiore. Se è una nuova categoria, piazzala in una sua colonna accanto agli altri edifici urbani.

La nuova tecnologia di tipo edificio urbano non ha effetti fin quando non ci metti sopra dei lavoratori. Puoi farlo costruendo un nuovo edificio urbano o migliorando un edificio urbano esistente, come spiegato in seguito.

Tecnologie Militari (Rosse)

Quando sviluppi una nuova tecnologia militare, controlla la sua categoria. Se possiedi già una tecnologia di questa categoria, metti quella di livello più alto sopra a quella di livello inferiore. Se è una nuova categoria di tecnologia militare, piazzala in una sua colonna accanto alle altre.

La nuova tecnologia militare non ha effetti fin quando non ci metti sopra dei lavoratori. Puoi farlo costruendo o migliorando unità militari.

Nota: Il costo in punti scienza è stampato su sfondo bianco a ricordare che per sviluppare una tecnologia si richiede un'azione civile. Il costo in risorse è su sfondo rosso, a ricordare che per costruire, migliorare e congedare unità militari si richiede un'azione militare.

Tecnologie Speciali (Blu)

Le tecnologie speciali rappresentano conoscenze avanzate che danno benefici alla tua civiltà senza richiedere di costruire qualcosa. Seguono delle regole speciali:

- Gli effetti di una tecnologia speciale si applicano non appena è sviluppata. Non richiede (e non può avere) lavoratori.
- Non è possibile avere due tecnologie speciali della stessa categoria. Se sviluppi una nuova tecnologia speciale con la stessa icona nell'angolo in alto a destra, solo quella di livello superiore resta in gioco e quella di livello inferiore è rimossa.

Alcune tecnologie speciali aumentano il livello di forza e il bonus di colonizzazione. Alcune forniscono azioni civili o militari extra, o anche delle pedine blu. Quando sviluppi queste tecnologie devi aggiornare le tue statistiche. (Vedi il riquadro *Aggiornare le tue Statistiche* nelle pagine precedenti.)

Le tecnologie della categoria Costruzione non alterano le tue statistiche, ma forniscono sconti per gli edifici urbani. Se devi costruire un edificio urbano, il suo costo in risorse è abbassato del quantitativo specificato sulla carta Costruzione. (La variazione del costo dipende dall'Era dell'edificio).

Le tecnologie della categoria Costruzione permettono anche di costruire più stadi di meraviglia con un'unica azione civile, se si posseggono abbastanza risorse per farlo. Si paga la somma dei costi tutto in una volta, quindi si sposta il corrispondente numero di pedine blu dalla Scorta sulla carta meraviglia.

Governi (Arancione)

Ci sono due modi per cambiare una tecnologia governo. Verranno entrambi spiegati nel seguente paragrafo.

Cambio di Governo

La tua civiltà ha sempre un unico governo in gioco, rappresentato da una carta tecnologia di color arancione. Si inizia con il *Dispotismo*, la carta governo stampata sulla plancia.

In seguito, è possibile sostituirlo con governi migliori. Governi avanzati forniscono più azioni civili/militari e aumentano il limite degli edifici urbani. Alcuni governi hanno anche effetti sui tuoi livelli.

Ci sono due modi di cambiare governo: un cambio pacifico o una rivoluzione. Entrambi i modi contano come "sviluppare una tecnologia" ed entrambi hanno un costo in punti scienza, però i costi sono differenti. È questo il motivo per cui le carte governo hanno due costi in punti scienza nell'angolo in alto a sinistra.

Cambio di governo pacifico

Puoi cambiare il tuo governo attraverso una naturale evoluzione. Così come una società si sviluppa e diventa più illuminata, le sue forme di governo possono cambiare per riflettere il nuovo stato di coscienza sociale. I cambiamenti pacifici costano più punti scienza, ma i tuoi cittadini a stento si accorgono di cosa stia accadendo. Un cambiamento pacifico di governo funziona come sviluppare qualsiasi altra tecnologia.

Per cambiare governo pacificamente:

- Paga 1 azione civile.
- Paga il costo in punti scienza più alto riportato nell'angolo in alto a sinistra della carta tecnologia.
- Metti in gioco la carta governo, sostituendo la precedente.
- Aggiorna le statistiche (in particolar modo il numero di azioni civili e militari).

Copri la precedente carta governo con la nuova carta. Il precedente governo è così rimosso dal gioco (sebbene nel caso del *Dispotismo* faccia ancora fisicamente parte della tua plancia). Qualsiasi azione non consumata che era presente sul precedente governo è spostata sulla nuova carta governo.

Se il nuovo governo fornisce più azioni civili o militari del precedente, si prendono nuove pedine bianche o rosse dalla scatola per rispettare il nuovo totale, come è spiegato nel riquadro *Aggiornare le tue Statistiche* a pagina 11. Queste azioni sono subito disponibili per il turno in corso.

Esempio: Quando sviluppi *Teocrazia*, paghi 1 azione civile e 6 punti scienza. Copri la carta *Dispotismo* con *Teocrazia* e muovi tutte le azioni disponibili sulla nuova carta. Non ottieni altre azioni civili (*Teocrazia* fornisce lo stesso numero di azioni civili di *Dispotismo*) ma ottieni una pedina rossa e la metti sulla carta *Teocrazia*. È subito disponibile.

In aggiunta, aumenti di 1 il tasso di cultura, di 1 la forza e di 1 il livello di felicità.

Dichiarare una Rivoluzione

Cambiare il governo tramite una rivoluzione richiede meno punti scienza, ma paralizza la tua civiltà per un turno. Con la rivoluzione si spendono tutte le azioni civili.

Per dichiarare una rivoluzione:

- Paga tutte le azioni civili. Non è possibile dichiarare una rivoluzione se parte delle azioni civili sono state consumate.
- Paga il costo più basso in punti scienza.
- Metti in gioco la carta governo, sostituendo la precedente.
- Aggiorna le statistiche (in particolar modo il numero di azioni civili e militari).
- Se guadagni nuove azioni civili spendile senza effetto.

È obbligatorio utilizzare in un turno tutte le azioni civili per dichiarare una rivoluzione. Non è possibile spendere delle azioni civili prima della rivoluzione (a meno che un'azione non sia prima pagata e poi recuperata, come nel caso della sostituzione di un leader). Questo implica che non è possibile prendere una carta governo dalla fila delle carte e dichiarare una rivoluzione nello stesso turno.

I passi intermedi sono identici a quelli di un cambio pacifico di governo. La principale differenza è che finisci con tutte le azioni civili consumate, incluse le nuove guadagnate dalla rivoluzione. Le azioni militari non sono interessate dalla rivoluzione. È possibile spenderle prima o dopo la rivoluzione, e tutte quelle guadagnate per il nuovo governo sono disponibili.

Esempio: Per dichiarare una rivoluzione verso la *Monarchia*, spendi tutte le quattro azioni civili (sarà, probabilmente, l'unica azione civile che fai in questo turno) e paghi 2 punti scienza. Prendi una pedina bianca e una rossa. La pedina rossa va sulla carta *Monarchia*, assieme alle altre azioni militari non spese che avevi prima della rivoluzione. La pedina bianca finisce accanto alla carta governo, in quanto è spesa come conseguenza della rivoluzione.

Riepilogo – Tecnologie

- Le tecnologie sono carte. Sei di queste carte sono stampate sulla tua plancia. Le altre vanno sviluppate.
- Quando prendi una tecnologia dalla fila delle carte va nella tua mano, dove non ha effetti.
- Non è concesso prendere una tecnologia con lo stesso nome di una che hai in mano o in gioco.
- Le tecnologie sono messe in gioco con un'azione "sviluppo". Costa un'azione civile e un determinato numero di punti scienza.
- La maggior parte delle carte tecnologia non ha effetti fin quando non ci sono lavoratori. Vedi il *Riepilogo – Lavoratori* a pagina 14. È possibile possedere più livelli di tecnologie, anche se sono della stessa categoria.
- Le tecnologie speciali, quelle con sfondo blu, non possono avere lavoratori. Hanno effetto non appena entrano in gioco.
- Ogni tecnologia speciale ha un'icona nell'angolo in alto a destra. Non è possibile averne in gioco due dello stesso tipo. Quella di livello più basso è automaticamente rimossa dal gioco.
- Un nuovo governo sostituisce sempre il vecchio, indipendentemente dai loro livelli.
- Dichiarare una rivoluzione equivale a sviluppare una tecnologia, ma le regole sono un po' più complesse.

Migliorare una Fattoria o una Miniera

Non avrai la facoltà di migliorare fattorie o miniere nel secondo turno di gioco, ma l'azione è teoricamente disponibile in tutti i turni dopo il primo. Come è stato detto in precedenza, se hai una tecnologia di tipo fattoria o una miniera di livello superiore puoi sia costruirci direttamente sopra una fattoria o una miniera, sia migliorarne che già possiedi.

Per migliorare una delle tue fattorie (o miniere) a un livello superiore:

- Paga 1 azione civile.
- Scegli una carta fattoria (o miniera) di livello superiore.
- Paga un quantitativo di risorse pari alla differenza tra i costi in risorsa.
- Sposta il lavoratore dalla carta di livello più basso a quella di livello più alto.

Esempio:

In una fase più avanzata del gioco le tue tecnologie possono assomigliare a queste. Per 1 azione civile puoi:

- migliorare una fattoria di Era A ad una di Era II per 4 risorse;
- migliorare la tua miniera di Era A ad una di Era I per 3 risorse;
- migliorare una miniera di Era I ad una di Era II per 3 risorse;
- o migliorare la tua miniera di Era A ad una di Era II per 6 risorse. (Puoi saltare le carte tra i diversi livelli).

Se avessi un lavoratore inutilizzato potresti anche costruire una nuova fattoria o una nuova miniera di qualsiasi livello. (Eccetto una miniera di Era II – dato che non hai 8 risorse).

Fattorie e Miniere di Livello Superiore

Tecnologie fattoria o miniera di livello superiore seguono le stesse regole di quelle di Era A. La differenza è che una pedina blu su una carta di livello superiore vale di più.

Durante la Fase di Produzione ciascun lavoratore sulla carta produce una sola pedina blu, ma il valore della pedina è quello riportato in basso alla carta. Per esempio, 1 pedina blu su una carta *Carbone* vale 3 risorse.

Nella figura sopra il giocatore possiede 6 risorse. Nella fase di produzione produce 5 risorse in più – 2 pedine blu sulla carta di Era I e una sulla carta di Era A.

Pagare Cibo e Risorse

Quando paghi cibo o risorse, spostare una pedina blu nella Scorta conta come pagare il valore riportato in basso alla carta.

Esempio: Nell'esempio precedente devi pagare 2, puoi farlo spostando una pedina blu dalla carta di Era I, oppure spostando due pedine dalla carta di Era A.

Quando paghi è possibile (e a volte necessario) scambiare una pedina blu di livello più alto per una o più pedine di livello più basso per un valore complessivo uguale o inferiore.

Esempio:

Supponi di dover pagare 1 cibo. Non hai pedine che valgono 1, ma hai pedine che valgono 2. Puoi spostarne una nella Scorta e poi spostare 2 pedine blu dalla Scorta alla carta di Era A. Adesso ti è possibile pagare esattamente 1.

Ovviamente non è necessario spostare tante pedine. Puoi semplicemente spostare una pedina blu da *Irrigazione* alla carta di Era A. Il cibo immagazzinato dalla tua civiltà scende da 4 a 3. Quindi hai pagato esattamente 1.

Nota: È consentito avere pedine blu su una carta fattoria o miniera anche se la carta non ha lavoratori.

Supponi ora di dover pagare 1 risorsa. Puoi spostare 1 pedina blu da *Carbone* e metterne 3 su *Bronzo*, quindi pagare con una di queste. In pratica paghi il costo spostando 1 pedina blu da *Carbone* a *Bronzo* (che vale pagare 2) e poi spostando una pedina dalla Scorta a Bronzo (recuperando una risorsa). In entrambi i casi 1 pedina su *Carbone* diventa 2 su *Bronzo* per il pagamento netto di 1.

Per pagare 4 risorse puoi pagare 3 con una pedina e poi usare lo scambio spiegato sopra per pagare 1 in più, oppure puoi spostare entrambi le pedine da *Carbone* a *Bronzo*, pagando 2 più 2. In entrambi i casi il risultato è lo stesso: non ci sono più pedine su *Carbone* e ce ne sono 2 su *Bronzo*, per un pagamento complessivo di 4.

Lo scambio vale solo in una direzione, da un valore più alto a uno più basso.

Non è mai possibile scambiare pedine da un livello inferiore a un livello superiore.

Per esempio non è possibile spostare 2 pedine da *Agricoltura* alla Scorta e metterne 1 su *Irrigazione*.

Migliorare un Edificio Urbano

Se hai due tecnologie di edifico urbano dello stesso tipo (indicato dalle icone nell'angolo in alto a destra), puoi migliorare un edificio di livello inferiore portandolo a un livello superiore pagando la differenza in prezzo:

Per migliorare uno dei tuoi edifici urbani:

- Paga 1 azione civile.
- Scegli un edificio urbano e una carta tecnologia di edificio urbano dello stesso tipo e di livello più alto.
- Paga risorse pari alla differenza tra i due costi.
- Sposta il lavoratore dalla carta di livello più basso a quella di livello più alto.
- Aggiorna le tue statistiche.

Esempio:

Per una azione civile, puoi:

- migliorare il tuo laboratorio di Era A facendolo diventare di Era I (per 3 risorse) e aumentare il tuo tasso di scienza di 1;
- migliorare il tuo laboratorio di Era A facendolo diventare di Era II (per 5 risorse) e aumentare il tuo tasso di scienza di 2;
- migliorare il tuo laboratorio di Era I facendolo diventare di Era II (per 2 risorse) e aumentare il tuo tasso di scienza di 1;
- migliorare la tua arena di Era I facendola diventare di Era II (per 2 risorse) e aumentare il tuo livello di forza di 1.

Se hai un lavoratore inutilizzato e abbastanza risorse, puoi anche costruire un nuovo tempio o arena di qualsiasi livello. Ma non dimenticare: se hai ancora *Dispotismo* come forma di governo, hai un limite di 2 edifici per ogni tipo. In quel caso, puoi migliorare i laboratori, ma non costruirne di nuovi.

Tecnologie di Costruzione e Miglioramento degli Edifici Urbani

Le tecnologie speciali (blu) con questa icona modificano il costo degli edifici urbani quando li costruisci o li migliori. A volte questo sconta il miglioramento, ma non sempre. Quando calcoli la differenza in costo delle risorse, applica lo sconto ad entrambi i prezzi:

Esempio: se hai in gioco *Edilizia*, gli edifici di Era I ed Era II costano 1 in meno. Un laboratorio di Era I costa 5, ma uno di Era A costa ancora 3. per cui paghi solo 2 per migliorare il laboratorio dall'Era A all'Era I. In questo caso, la carta rende il miglioramento più economico. Però, migliorare dall'Era I all'Era II costerebbe la stessa cifra anche senza *Edilizia*. Entrambi i livelli beneficiano dello stesso sconto.

Migliorare una Unità Militare

Funziona allo stesso modo che con gli edifici urbani, tranne che costa 1 azione militare invece di una civile.

Per migliorare una delle tue unità militari:

- Paga 1 azione militare.
- Scegli una unità militare e una carta tecnologia militare dello stesso tipo e di livello più alto.
- Paga risorse pari alla differenza tra i due costi.
- Sposta il lavoratore dalla carta di livello più basso a quella di livello più alto.
- Aggiorna il tuo livello di forza.

Nota: Come con le fattorie, le miniere e gli edifici urbani, è importante la tipologia indicata nell'angolo in alto a destra. Puoi migliorare i guerrieri in un altro tipo di fanteria di livello maggiore, ma non trasformarli in cavalleria o in artiglieria.

Distruggere una Fattoria, Miniera o Edificio Urbano

Questa non è di solito una buona idea, ma in alcune circostanze potrebbe essere l'unico modo che hai per recuperare un lavoratore.

Per distruggere una fattoria, miniera o edificio urbano:

- Paga 1 azione civile.
- Sposta uno dei tuoi lavoratori dalla tecnologia marrone o grigia scelta all'Area Lavoro.

È tutto. Non riprendi nessuna risorsa.

Congedare una Unità Militare

È come distruggere una fattoria, miniera o edifico urbano, a parte il fatto che paghi una azione militare al posto di una civile:

Per congedare una delle tue unità militari:

- Paga 1 azione militare.
- Sposta uno dei tuoi lavoratori dalla carta tecnologia militare scelta all'Area Lavoro.

Riepilogo – Lavoratori

- Un lavoratore è una pedina gialla nella tua area di gioco, ma non nella tua Riserva.
- Un lavoratore che non si trova su una carta, è un lavoratore inutilizzato.
- Un lavoratore su una carta tecnologia è una fattoria o una miniera, un edificio urbano o una unità militare. Ha lo stesso livello della carta su cui si trova.
- Puoi piazzare un lavoratore inutilizzato su una carta con l'azione "costruire". Paghi il costo in risorse.
- Puoi spostare un lavoratore da una carta a una di livello più alto con un'azione "migliorare". Paghi la differenza in risorse tra i due costi.
- Puoi rimuovere un lavoratore da una carta con l'azione "distruggere" o "congedare". Diventa un lavoratore inutilizzato.
- Fattorie, miniere ed edifici urbani vengono migliorati e distrutti per 1 azione civile. Le unità militari per 1 azione militare.
- Il numero di edifici urbani dello stesso tipo è limitato dalla tua forma di governo attuale. Fattorie, miniere e unità militari non lo sono.

Giocare una Carta Azione

Diversamente dalle altre carte trattate finora, le carte azione non rimangono in gioco. Le giochi ed esse hanno un effetto immediato.

Una carta azione non può essere giocata nella stessa Fase Azioni in cui è stata presa.

Tematicamente, le carte azione rappresentano i preparativi della tua civiltà per missioni future. Da un punto di vista del gioco, questo ritardo tra il prendere una carta azione e giocarla ti aiuta a programmare meglio il turno successivo. Mentre giocano gli altri, sai già quanto cibo e risorse avrai a disposizione e quali carte azione potrai così giocare. Il tuo prossimo turno non sarà così pesantemente influenzato dalle carte azione uscite improvvisamente nella fila delle carte.

Per giocare una carta azione:

- Spendi 1 azione civile.
- Applicane il testo. Se l'effetto ti richiede di effettuare un'azione, lo fai senza spendere un'azione civile aggiuntiva.
- Scarta la carta azione. Non entrerà di nuovo in gioco.

Diamo uno sguardo agli effetti che una carta può avere:

Guadagnare Punti Scienza e/o Cultura

Muovi i tuoi indicatori ottagonali avanti del numero corrispondente di spazi. (Stai guadagnando punti. Questo non ha effetto sui tuoi indicatori dei tassi.)

Guadagnare Cibo e/o Risorse

Quando guadagni cibo, muovi le pedine blu dalla Scorta alle carte tecnologia delle fattorie per rappresentare la quantità guadagnata. Ad esempio puoi guadagnare 2 cibo muovendo 1 pedina sull'*Irrigazione* o 2 pedine sull'*Agricoltura*. Puoi spostare pedine blu anche su carte che non hanno lavoratori.

Guadagnare risorse è un processo analogo.

Quando guadagni cibo o risorse, non ti è permesso di togliere pedine dalle carte. Per esempio se hai *Bronzo* (le pedine valgono 1) e *Carbone* (le pedine valgono 3), guadagni 2 risorse muovendo 2 pedine dalla Scorta al *Bronzo*. Non puoi muovere una pedina dal *Bronzo* al *Carbone*. Non puoi mettere una nuova pedina su *Carbone* e poi toglierne una dal *Bronzo*.

Effettuare un'Azione con uno Sconto

Se una carta specifica che puoi effettuare una delle azioni che sono normalmente a tua disposizione nella Fase Azioni, la effettui secondo le regole solite, tranne che non paghi la sua azione civile. L'hai già pagata quando hai giocato la carta stessa.

Paghi comunque il costo in risorse, ma queste carte specificano uno sconto, che si somma a qualsiasi altro sconto fornito dalle carte in gioco. Se questo sconto riduce il tuo costo al di sotto dello 0, il tuo costo in risorse è 0.

Nota: *Genio Ingegneristico* permette di costruire solo uno stadio di una meraviglia, anche se hai una tecnologia che ti permetterebbe di costruire più di uno stadio con una sola azione civile.

Se per qualsiasi motivo non puoi effettuare l'azione specificata, allora non puoi giocare la carta azione.

Effettuare un'Azione, poi Ottenere un Beneficio

Queste carte specificano anche di effettuare un'azione. Tu effettui l'azione in accordo alle regole normali, tranne che non paghi il costo dell'azione civile. La carta non offre sconti, devi pagare per intero il costo in cibo o in punti scienza. Appena hai completato l'azione ottieni la ricompensa.

Se non puoi effettuare l'azione, allora non puoi giocare la carta.

Caso speciale: *Scoperta Epocale* può essere utilizzata anche per dichiarare una rivoluzione. In quel caso paghi tutte le tue azioni civili per la rivoluzione invece di pagarne 1 per *Scoperta Epocale*. Puoi fare questo solo quanto tutte le tue azioni civili sono disponibili.

Risorse per Unità Militari e Azioni Militari

L'effetto di questa carta dura fino alla fine del turno. Non ottieni fisicamente le risorse. Devi solo ricordare quante ne hai. Quando paghi risorse per costruire o migliorare un'unità militare, usa prima queste risorse temporanee. Se ne hai più di quante necessarie per coprire il costo, allora puoi mantenere le restanti per costruire o migliorare altre unità in questo turno. Le risorse temporanee che sono ancora inutilizzate a fine turno sono perse.

Analogamente, l'azione militare temporanea aggiuntiva non è rappresentata da una pedina rossa. Devi solo ricordare che ce l'hai. È utilizzata al posto di una pedina rossa la prima volta che spendi un'azione militare. Se non la usi durante la Fase Azioni, può essere utilizzata per pescare una carta militare alla fine del turno (verrà spiegato fra poco). In ogni caso non può essere mantenuta per il turno successivo.

Layout raccomandato dell'area del Giocatore

Tornare indietro sulle Azioni

Through the Ages è un gioco complesso. Non è semplice pianificare perfettamente le azioni nella tua testa. Puoi aver bisogno di provare a effettuare alcune azioni prima di poter dire che la tua Fase Azioni si sia svolta bene. Se ti sembra che la tua Fase Azioni stia andando male, ti dovrebbe esser permesso di tornare indietro sulle azioni e provare un approccio differente. Naturalmente non è il caso di esagerare. Tornare indietro di troppe azioni rallenta il gioco e può essere difficile tornare indietro quando sono state mosse in giro molte pedine.

Tener traccia delle Azioni

Invece di piazzare le pedine azioni spese vicino alla tua carta Governo, puoi piazzarle vicino al luogo dove hai svolto l'azione. Se hai incrementato la popolazione puoi indicare questo con una pedina bianca nella tua area azioni. Se hai costruito o migliorato qualcosa, metti la pedina vicino al lavoratore che hai spostato così da ricordare quale era. Quando prendi una carta dalla fila delle carte puoi mettere le pedine che hai speso su quello spazio. E se sviluppi una tecnologia, puoi mettere la pedina bianca su di essa... a meno che non sia un governo, naturalmente.

Questo trucco di contabilità rende facile vedere cosa hai fatto in questo turno, il che rende più semplice tornare indietro sulle azioni se ne hai bisogno.

Quando ripristini le azioni alla fine del turno, riprendi tutte le pedine bianche e rosse e rimettile sulla carta Governo.

Sequenza di Fine Turno

La sequenza di fine turno del tuo secondo turno sarà probabilmente simile a quella del tuo primo turno, tranne che ora hai la possibilità di pescare carte militari. Segui semplicemente l'ordine delle fasi riportate nella plancia del giocatore.

Non scarterai carte militari e non ci sarà una sommossa. La Corruzione e il Consumo sono improbabili, per questo le spiegheremo nel prossimo capitolo.

Guadagnerai 1 punto scienza per il tuo laboratorio, o forse 2 se hai costruito un secondo laboratorio. Se hai costruito 1 tempio guadagnerai 1 punto cultura.

Produrrai cibo e risorse. Ne produrrai più che nel turno scorso se hai costruito una fattoria o una miniera.

Pescare Carte Militari

Dopo la Fase di Produzione, pesca 1 carta militare dal mazzo delle carte militari corrente per ogni azione militare rimanente.

Hai 2 azioni militari. Se non ne spendi nessuna di queste costruendo o congedando unità militari, allora pescherai 2 carte militari dal mazzo militare di Era I. Prendile in mano e non mostrarle a nessuno. Le carte militari sono tenute segrete.

Round Seguenti

Hai iniziato il tuo secondo round senza carte militari, ma ne avrai probabilmente pescate alcune alla fine. Ora è arrivato il momento di scoprire cosa è possibile farci.

Carte Militari

Nella tua prima partita, le carte militari che peschi possono appartenere a 3 categorie.

Le carte su cui è presente una corona nell'angolo in alto a sinistra sono giocate come azione politica. Queste consentono di influenzare la situazione generale. Nella tua prima partita avrai solo eventi e territori. Nel gioco completo, puoi anche usare la tua azione politica per giocare aggressioni, guerre e patti.

Le carte rosse che rappresentano set di unità militari sono le carte tattiche. Possono essere giocate durante la Fase Azioni.

Le carte bonus militari possono aiutarti quando colonizzi nuovi territori. Nel gioco completo la parte alta della carta può essere usata per difendersi contro le aggressioni.

Il Tuo Turno Completo

Il tuo turno completo è composto di queste fasi in ordine:

- Riempi la fila delle carte.
- Rendi disponibile la tua tattica esclusiva, se ne hai una.
- Fase Politica: effettua al massimo una azione politica.
- Fase Azioni: effettua le tue azioni civili e militari.
- Sequenza di fine turno: Segui la sequenza stampata nella plancia del giocatore. Questo include la tua Fase di Produzione.

Fase Politica

La tua azione politica è svolta dopo aver riempito la fila delle carte, ma prima della tua Fase Azioni. Non devi giocare per forza un'azione politica.

Nella tua Fase Politica, puoi effettuare al massimo una azione politica.

Le azioni politiche includono aggressioni, patti e guerre. Nessuna di queste si trova nei mazzi nella tua prima partita. L'unica tua azione politica possibile è programmare un evento, cosa che puoi fare solo se hai una carta evento o territorio.

Programmare un Evento

Le carte evento e territorio non sono giocate direttamente dalla tua mano. Invece, sono giocate coperte nel mazzo eventi futuri. L'evento è conosciuto solo dal giocatore che lo ha programmato.

Man mano che il gioco procede, il mazzo eventi futuri diventa mazzo degli eventi correnti. Un evento corrente ha effetto solo quando è rivelato.

Per programmare un evento:

- Scegli dalla tua mano una carta militare verde con il simbolo nell'angolo in alto a destra.
- Piazza quella carta nello spazio eventi futuri, a faccia in giù, senza mostrarla a nessuno.
- Guadagna punti cultura pari al livello della carta.
- Rivela la carta in cima al mazzo eventi correnti e risolvila.

Il primo giocatore che programma un evento mette quella carta nello spazio vuoto eventi futuri. Questo diventa pertanto il mazzo eventi futuri. Il giocatore guadagna 1 punto cultura (supponendo che sia una carta di Era I). Poi il giocatore rivela l'evento corrente in cima al mazzo, che è uno degli eventi di Era A piazzati durante il setup.

Il secondo giocatore che programma un evento lo mette in cima al mazzo degli eventi futuri, guadagna punti cultura, e rivela l'evento corrente successivo.

Quando l'ultima carta del mazzo eventi correnti è rivelata e risolta, il mazzo degli eventi futuri viene mischiato e messo nello spazio eventi correnti, così che diventi il nuovo mazzo eventi correnti.

Dopo di ciò, il giocatore successivo che programma un evento lo piazza nello spazio eventi futuri ora vuoto e rivela l'evento corrente successivo in cima al mazzo. Questa volta si tratta di un evento che un giocatore ha programmato in un turno precedente. Se programmi eventi, puoi quindi pianificare la tua strategia per trarne vantaggio, anche se non puoi essere certo del momento esatto in cui saranno rivelati.

Man mano che il gioco procede, eventi di ere differenti possono essere messi nello stesso mazzo eventi futuri.

Quando il mazzo eventi futuri diventa il mazzo eventi correnti, deve anche essere ordinato in modo che le carte di ere più antiche siano rivelate prima di quelle di epoche più tarde. Mischia come al solito, quindi ordina il mazzo con le carte a faccia in giù.

Rivelare un Evento Corrente

Un evento corrente è rivelato quando un giocatore usa la sua azione politica per programmare un evento futuro. L'evento corrente è risolto immediatamente, prima che il giocatore prosegua il suo turno.

Gli eventi con il termine "Territorio" nel nome sono territori che possono essere colonizzati, come spiegato nella pagina a fianco. Altrimenti, segui il testo.

Per risolvere un evento diverso da un "Territorio":

- Segui il testo della carta.
- Metti la carta a faccia in su nello spazio degli eventi passati.

Le carte della pila degli eventi passati non entreranno più in gioco.

Eventi di Era A

I primi eventi sono programmati durante il setup. Sono tutti favorevoli, e tutti i giocatori possono trarne vantaggio. Se l'evento richiede ai giocatori di prendere una decisione, questi lo fanno in ordine, a partire dal giocatore di turno.

Se l'evento specifica un'azione che potresti fare normalmente nella tua Fase Azioni, effettui quella azione secondo le regole normali, tranne che non paghi nessun costo per farla. Se ti permette di costruire qualcosa gratuitamente, anche in questo caso non paghi risorse.

Consiglio: Alcuni eventi forniscono un beneficio solo se hai un lavoratore inutilizzato. È una buona idea averne uno inutilizzato all'inizio del terzo round.

Se un evento dice che puoi "aumentare" la tua popolazione, questo vuol dire che devi seguire le regole per l'azione e pagare il costo in cibo. Se un evento dice semplicemente "guadagna 1 popolazione" allora devi soltanto spostare una pedina gialla dalla tua Riserva alla tua Area Lavoro senza pagare nessun costo.

Eventi di Era I e Era II

Non appena gli eventi di Era A sono stati risolti, gli eventi programmati dai giocatori iniziano ad apparire. Questi possono essere positivi, negativi, o entrambe le cose. Alcuni di questi eventi possono aver effetto solo su alcuni giocatori.

Confrontare le Statistiche

Se un evento parla del giocatore più forte, dei due più forti, del più debole, dei due più deboli, devi confrontare il loro rispettivo livello di forza.

In caso di pareggio si considera che ne ha di più il giocatore di turno, o il giocatore che è a lui più vicino in ordine di turno.

Come aiuto per ricordare questa regola, considera questo: il giocatore che sta attualmente svolgendo il turno è nella situazione di incrementare prima la sua forza. Perciò quel giocatore ha la posizione di maggior forza. Il giocatore il cui turno è appena terminato avrebbe potuto aumentare la sua forza, ma non l'ha fatto, quindi quel giocatore è il più debole.

Consiglio: Diversi eventi aiutano i giocatori più forti, puniscono i più deboli, o entrambe le cose. Non è una cattiva idea finire il turno con la forza più alta rispetto agli altri. Questo può determinare una guerra fredda anche in una partita senza attacchi diretti.

Lo stesso meccanismo di spareggio si applica quando si deve decidere chi ha più punti cultura. Comunque avere più punti cultura a volte è uno svantaggio.

Inoltre, c'è una regola specifica per le partite a 2 giocatori:

Se una carta fa riferimento ai due più forti o ai due più deboli, leggila come se fosse "il giocatore più forte" o "il giocatore più debole" nella partita a due giocatori.

Non tutti i confronti richiedono uno spareggio:

Se un effetto si applica a "tutte le civiltà" con la maggioranza di qualcosa, allora l'effetto si applica a tutte le civiltà in parità per la maggioranza stessa. Non si effettua lo spareggio.

Altri Effetti

Come per gli eventi di Era A, non paghi azioni per risolvere gli effetti delle carte a meno che l'effetto dica diversamente.

Alcuni effetti sono spiegati nel *foglio di aiuto giocatore*. Alcune carte sono spiegate nel retro dell'*Appendice* o nel *Regolamento*.

Colonizzazione

Quando un territorio è rivelato come evento attuale, tutti i giocatori possono competere per colonizzarlo. I giocatori fanno delle offerte per vedere chi vuole inviare la più grande forza di colonizzazione. Il giocatore che vince l'asta invia i coloni e ottiene la colonia.

L'Asta

L'offerta inizia a partire dal giocatore che sta risolvendo la sua Fase Politica e procede in senso orario intorno al tavolo. A turno ogni giocatore può puntare o abbandonare.

Per fare un'offerta, devi dire un numero intero maggiore di 0 e maggiore del numero offerto in precedenza. Non puoi offrire più di quanto sia la forza di colonizzazione massima che puoi inviare. (Questo sarà spiegato in seguito.)

Se non vuoi fare un'offerta, allora puoi passare ed esci dall'asta.

L'asta può avere i seguenti risultati:

- Se nessuno punta, la carta territorio va nella pila degli eventi passati. L'evento attuale è stato risolto.
- Altrimenti, l'asta continua intorno al tavolo fino a che tutti sono usciti dall'asta tranne uno. Quel giocatore vince l'asta e deve inviare una forza di colonizzazione uguale o più alta rispetto alla sua ultima offerta (l'offerta più alta).

Mandare una Forza di Colonizzazione

Se vinci l'asta, devi colonizzare il territorio. È troppo tardi per cambiare idea.

Per colonizzare un territorio, devi mandare un'unità militare o più di una.

La forza di queste unità rappresenta la base della forza di colonizzazione. Potresti anche avere carte in gioco che ti danno un modificatore di colonizzazione, rappresentato dal simbolo . Puoi aumentare la tua forza giocando carte bonus militari. Il valore di colonizzazione nella metà inferiore della carta è aggiunto al tuo totale.

Per calcolare la tua forza di colonizzazione:

- Conta la forza di tutte le tue unità militari che hai mandato.
- Se le unità sono raggruppate in armate, aggiungi la forza della tattica dell'armata. (Come spiegato più avanti.)
- Aggiungi qualsiasi modificatore che hai grazie alle tue carte in gioco.
- Puoi giocare un numero qualsiasi di carte bonus ed aggiungere il loro valore di colonizzazione al totale.

Gli effetti che modificano il livello di forza non si applicano alla tua forza di colonizzazione. Per esempio, *Alessandro il Grande*, la *Grande Muraglia*, e la tecnologia *Arte della Guerra* non hanno effetto sulla colonizzazione.

Devi sempre inviare almeno un'unità, anche se i modificatori e i bonus da soli sarebbero sufficienti per coprire la tua offerta.

Nota: Le Arene sono edifici urbani, non unità militari. Anche se sono lavoratori che contribuiscono al tuo livello di forza, non possono essere inviati nella forza di colonizzazione.

Le unità che fanno parte di una forza di colonizzazione sono sacrificate – cioè, le loro pedine gialle sono rimosse dalle carte e rimesse nella Riserva.

Qualsiasi carta bonus militare utilizzata viene scartata.

Esempio:

Tu vinci un'asta con un'offerta di 4. Devi mandare una forza di colonizzazione di 4 o superiore. *Cartografia* dà alla tua civiltà un modificatore di forza di colonizzazione di +2, quindi ti manca solo di aggiungere ancora 2 o più. Le 2 carte colonizzazione ti darebbero 2 in totale, ma ti è richiesto di mandare almeno un'unità.

Potresti tenere entrambe le carte bonus ed arrivare a 4 mandando o 2 Guerrieri o un Cavaliere Medievale. Ma le unità militari sono difficili da trovare.

Decidi che la soluzione migliore è di inviare 1 Guerriero e giocare una carta bonus +1. Con il modificatore +2 di *Cartografia*, porti la tua forza di colonizzazione ad un livello pari all'offerta. Rimuovi una pedina gialla dalla tua carta *Guerrieri* e rimettila nella Riserva. Rivela e scarta una carta bonus. Il territorio diventa la tua nuova colonia.

Guadagnare una Colonia

Metti la carta territorio che hai vinto nella tua area di gioco. Da ora in poi puoi considerarla una tua colonia. Ogni carta territorio ha 2 effetti.

I simboli stampati in fondo alla carta sono effetti permanenti della colonia. Possono aver effetto sulle tue statistiche come spiegato nel riquadro *Aggiornare le tue Statistiche* a pagina 11. Se vi sono indicate pedine gialle o blu, guarda il riquadro *Guadagnare e Perdere Pedine Gialle e Blu* in questa pagina.

L'effetto indicato al di sotto del nome della carta è un beneficio immediato per il giocatore che ha colonizzato il territorio. Quando vinci il territorio, applica prima l'effetto permanente, e poi prendi il suo beneficio immediato. Ti può dare cibo, risorse, scienza, cultura o carte militare. Potrebbe anche farti guadagnare popolazione gratuitamente.

In rare circostanze, potresti perdere la tua colonia. Se succede, perdi l'effetto permanente, ma non devi restituire il beneficio immediato. Quella parte della carta si applica solo quando il territorio è colonizzato per la prima volta.

Esempio: Quando vinci questo territorio, aggiungi 3 pedine gialle dalla scatola alla tua Riserva. Dopo di che, muovi immediatamente 2 di queste pedine nella tua Area Lavoro. Non ti costa cibo o azioni.

Più avanti un evento dice che la tua colonia ha dichiarato l'indipendenza e la perdi. Rimuovi le carte dal gioco e sposta 3 delle pedine dalla tua Riserva alla scatola, ma non perdi la popolazione.

Guadagnare e Perdere Pedine Gialle e Blu

Tu hai 25 pedine gialle e 16 pedine blu all'inizio della partita. Ogni volta che metti in gioco una carta con i simboli o , guadagni il numero indicato di pedine gialle o blu. Prendile dalla scatola e mettile rispettivamente nella Riserva (gialle) o nella Scorta (blu). Se la carta lascia il gioco, devi rimettere le pedine indicate dalla tua Riserva o Scorta di nuovo nella scatola.

Il simbolo funziona in maniera opposta. Sposta una pedina blu dalla tua Scorta alla scatola quando metti la carta in gioco. Guadagni una pedina blu dalla scatola se la carta lascia il gioco.

Ci sono anche alcuni effetti e regole che ti richiedono di guadagnare o perdere pedine gialle o blu.

A differenza delle pedine bianche e rosse, il numero delle pedine gialle e blu non può essere calcolato solo guardando le carte che hai in gioco.

- Quando guadagni una pedina gialla o blu, prendila dalla scatola e mettila rispettivamente nella Riserva o nella Scorta nella tua area di gioco.
- Quando perdi pedine gialle, spostale dalla Riserva alla scatola. Se non ne hai abbastanza, sposta nella scatola solo quelle che hai nella Riserva, e basta.
- Quando perdi pedine blu, spostale dalla Scorta alla scatola. Se non ne hai abbastanza, devi anche restituirne prendendole dalle carte tecnologia al fine di coprire la mancanza.

Carte Tattica

Le carte tattica ti permettono di raggruppare le unità in eserciti, che forniscono forza addizionale alla tua civiltà.

Tattica Attuale

Ogni giocatore può avere solo una tattica attuale. Questa viene marcata con lo stendardo tattiche. All'inizio del gioco, tutti gli stendardi tattici sono nell'area comune della plancia militare e nessuno ha una carta tattica.

Scegli una tattica attuale o giocando una carta tattica, oppure copiandone una durante la tua Fase Azioni. Puoi fare solo una di queste due cose in ogni Fase Azioni.

Una volta scelta la tua tattica attuale, essa rimane tale fino a che non ne scegli una nuova.

Giocare una tattica

Puoi giocare carte tattiche durante la tua Fase Azioni.

Per giocare una carta tattica:

- Paga 1 azione militare. (Questo è indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta stessa.)
- Piazza la carta nella tua area di gioco.
- Piazza il tuo stendardo tattiche su di essa ad indicare che è la tua tattica attuale.
- Aggiorna il tuo livello di forza.

Se avevi già una tattica attuale, questa smette di funzionare. I tuoi eserciti si riorganizzano secondo la nuova carta tattica.

Rendere Disponibili le Tattiche

Quando la tua tattica si trova nella tua area di gioco, nessun altro può usarla. Ma ogni civiltà ha qualche generale scaltro e non passerà molto tempo prima che gli altri si accorgano dei tuoi trucchi e li adottino.

Dopo aver riempito la fila delle carte e prima della tua Fase Politica, devi spostare le carte tattiche dalla tua area di gioco a quella comune sulla plancia militare.

In altre parole, la tattica rimane esclusivamente tua per un solo round.

Il tuo stendardo tattiche rimane sulla carta tattica, per cui essa è ancora la tua tattica attuale e il suo contributo alla tua forza non cambia. La sola differenza è che gli altri possono ora copiarla.

Non c'è limite al numero di carte tattica che possono trovarsi nell'area comune. Sistemale in maniera ergonomica.

Copiare una Tattica

Una volta che una tattica si trova nell'area comune, è possibile copiarla durante la Fase Azioni.

Per copiare una tattica:

- Scegli una qualsiasi tattica nell'area comune.
- Paga 2 azioni militari (come illustrato sulla plancia militare).
- Sposta il tuo stendardo tattiche sulla carta desiderata. Essa diventa la tua tattica attuale.
- Aggiorna il tuo indicatore di forza.

Non importa come una tattica sia divenuta la tua tattica attuale. Le tattiche copiate hanno il medesimo effetto di quelle giocate.

Nell'area comune, più giocatori possono avere il proprio stendardo sulla stessa tattica ed usarla senza alcuna limitazione.

Alcune tattiche nell'area comune potrebbero rimanere prive di stendardo, se tutti i giocatori le abbandonano. Rimangono comunque sulla plancia, disponibili ad essere copiate.

Nota: Copiare una tattica costa 2 azioni militari, anche se è una di quelle che avevi originariamente giocato tu.

Effetto della tua Tattica Attuale

Eserciti

Se hai una tattica attuale, le tue unità militari si organizzano in eserciti. Ogni gruppo di unità forma un esercito. Se riesci a fare più di un gruppo, farai più di un esercito. La carta tattica specifica quante unità di ciascun tipo sono necessarie per formare l'esercito.

Ogni esercito è costituito da uno specifico gruppo di unità, indicato nella tua carta tattica attuale.

Ogni esercito ha una forza tattica che si aggiunge al tuo livello di forza. Questo in aggiunta al contributo delle singole unità.

Esempio: Se la tua tattica attuale è *Manipolo*, i tuoi quattro guerrieri formano 2 eserciti. La tua unità di cavalieri non apparterrà a nessun esercito. Ciascuno dei due eserciti ha forza tattica +1, per cui il tuo livello di forza va a 8.

Se la tua tattica attuale è *Falange*, formi un solo esercito, ma con una forza tattica di +3. Il tuo livello di forza è quindi 9.

Non spendi azioni e non muovi fisicamente alcun pezzo per formare gli eserciti. Si formano automaticamente. Calcola semplicemente l'incremento di forza e sommalo al tuo livello attuale.

Eserciti Obsoleti

Le carte tattiche di Era II e III riportano due valori di forza. Il valore più alto è per un esercito normale, mentre il più basso per un esercito obsoleto.

Un esercito è obsoleto se una o più unità al suo interno sono di 2 o più livelli più basse della carta tattica.

Per esempio, se stai usando una tattica di Era II e hai un esercito con una unità di Era A, quell'esercito è obsoleto.

Un esercito obsoleto utilizza il valore di forza più basso riportato sulla carta tattica.

I tuoi eserciti si raggruppano automaticamente in modo da fornire il valore più alto possibile di forza.

Nota: Per determinare se il tuo esercito sia obsoleto o no, devi considerare l'Era stampata sulla carta tattica che usi, non l'Era attuale che stai giocando.

Esempio:

Se la tua tattica attuale è *Esercito Difensivo*, puoi formare solo un esercito. Non puoi farlo senza includere anche l'unità di fanteria di Era A, per cui risulterà obsoleto e contribuirà solo con +3 al tuo livello di forza.

Se la tua tattica attuale è *Artiglieria Mobile*, puoi formare due eserciti. Le unità di cavalleria di Era I non sono obsolete quando usate in una tattica di Era II, per cui ogni esercito contribuisce con il valore di forza più alto stampato sulla carta. Il loro contributo totale è +10.

Se la tua tattica attuale è *Conquistadores*, puoi formare due eserciti. Uno di questo ha una unità di fanteria di Era A, per cui è obsoleto. L'altro non risulta obsoleto. Quello obsoleto ha una forza tattica di +3, mentre l'altro ha +5: il contributo totale è +8.

In ogni caso, il contributo in forza di ogni esercito è aggiunto a quello base di 18 fornito dalle singole unità.

Eserciti Durante la Colonizzazione

Anche le unità mandate a colonizzare un territorio possono formare un esercito. La forza tattica di questi eserciti contribuisce alla colonizzazione.

Esempio:

Hai come tattica attuale *Conquistadores* e queste unità disponibili da inviare. Se ne mandi abbastanza, puoi formare un esercito per aumentare la tua forza di colonizzazione.

Se mandi sia i due Cavalieri Medievali che l'unità di Spadaccini, la tua forza di colonizzazione sarà 11: le unità contribuiscono con 6 e l'esercito ha una forza tattica di +5.

Se mandi entrambi i Cavalieri Medievali e il Guerriero, la forza di colonizzazione sarà quella di un esercito obsoleto. Il totale sarà infatti 8: le unità contribuiscono con 5 e la forza tattica con +3. Nota che l'unità di guerrieri si unisce all'esercito automaticamente, anche se non faceva parte di un esercito quando ha calcolato il tuo livello di forza.

Mandare tutte le tue unità ti fornirebbe una forza di colonizzazione totale di 12.

Felicità e Lavoratori Insoddisfatti

Se vuoi che i tuoi lavoratori rimangano felici e contenti, devi preoccuparti anche di loro.

Durante la partita, sarai in grado di aumentare il tuo livello di felicità in vari modi, di solito costruendo specifici edifici urbani o completando certe meraviglie. Quando farai queste cose, il tuo indicatore del livello di felicità si sposterà lungo la parte alta della tua Riserva. Sotto ogni cerchio dell'indicatore di felicità, c'è una specifica sotto-sezione della Riserva. Quando una sotto-sezione si svuota, significa che hai bisogno di più felicità per mantenere tutti contenti.

Se non hai abbastanza facce felici, avrai lavoratori insoddisfatti.

Il numero dei tuoi lavoratori insoddisfatti è uguale al numero di sotto-sezioni vuote a sinistra del tuo indicatore di felicità.

Se i lavoratori insoddisfatti superano i lavoratori inutilizzati, hai un problema. A meno che tu non ponga rimedio, andrai incontro a una sommossa che ti farà saltare la Fase di Produzione.

Alcuni esempi sono forniti qui sotto:

Bisogno di Facce Felici

Dopo aver aumentato la tua popolazione per la seconda volta, la sotto-sezione 1 della tua Riserva è vuota. Hai bisogno di avere almeno 1 faccia felice per mantenere contenta la tua popolazione.

Puoi o aumentare il tuo livello di felicità (di solito costruendo qualcosa) o accettare il fatto che uno dei tuoi lavoratori sarà insoddisfatto.

Facce Felici a Sufficienza

Se riesci ad aumentare la tua felicità di 1 o più, tutto andrà a posto, per adesso. Il tuo indicatore di felicità corrisponde alla sotto-sezione vuota e tutti sono contenti.

Un Lavoratore Insoddisfatto

D'altro canto, se non fornisci alla tua gente nuove facce felici, avrai un lavoratore insoddisfatto. Puoi rappresentarlo prendendo uno dei tuoi lavoratori inutilizzati e piazzandolo sul cerchio sopra la sotto-sezione vuota.

Questo lavoratore conta ancora come inutilizzato e può essere utilizzato esattamente come se fosse ancora nell'Area Lavoro. Nota però che non si trova nell'Area Lavoro per una buona ragione, cioè per ricordarti che hai un lavoratore insoddisfatto. Se non hai abbastanza lavoratori inutilizzati per supplire a ogni faccia felice mancante, andrai incontro a una sommossa alla fine del tuo turno, che significa che la tua civiltà non produrrà nulla.

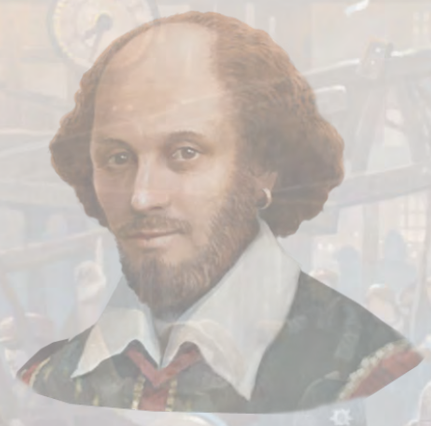
Una Possibile Sommossa

Più tardi durante la partita, ti trovi ad affrontare questa situazione:

Hai due lavoratori insoddisfatti. Però hai solo un lavoratore inutilizzato. Questo significa che uno dei tuoi lavoratori insoddisfatti dovrà lavorare. Ciò porterà ad una sommossa, se non correggi la situazione.

Quali opzioni hai?

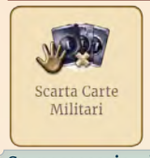
- Puoi migliorare il tuo tempio. Questo aumenterà il tuo livello di felicità a 2 e avrai solo un lavoratore insoddisfatto. Il tuo lavoratore inutilizzato è sufficiente a coprire la faccia felice mancante, per cui non ci sarà nessuna sommossa.
- Puoi costruire un nuovo tempio di Era I. Il lavoratore sull'indicatore di felicità è un lavoratore inutilizzato, per cui può essere utilizzato per questo scopo. Questo aumenterà il tuo indicatore di felicità a 3, che è abbastanza per tenere tutti quanti contenti. Non avrai nessun lavoratore insoddisfatto.
- Puoi aumentare la tua popolazione. Questo ti darà un lavoratore in più, senza però svuotare la sotto-sezione 4. Hai ancora due lavoratori insoddisfatti, ma ora hai un secondo inutilizzato. Puoi piazzarlo sulla seconda faccia felice libera, per dimostrare che i lavoratori insoddisfatti non superano gli inutilizzati. Non ci sarà alcuna sommossa in questo turno, ma dovresti cercare una soluzione più sicura. Se aumenti la tua popolazione di nuovo, si svuoterà un'altra sotto-sezione e il nuovo lavoratore andrà diretto sulla nuova faccia felice libera.
- Potresti anche ricavare un lavoratore inutilizzato dalla distruzione di una fattoria, miniera o edificio urbano, oppure dal congedo di una unità militare. Ma non è una opzione molto saggia.
- Rassegnarsi e accettare la sommossa è l'opzione peggiore e sarai costretto a farlo molto raramente.



Sequenza di Fine Turno

Al crescere della tua civiltà, tutti i passi della Sequenza di Fine Turno divengono importanti

Scarta le Carte Militari in Eccesso



Il numero delle tue pedine rosse stabilisce il numero massimo di carte militari che sei autorizzato a conservare dopo questo passo.

Se necessario, devi scartare carte militari in modo che il loro totale non sia maggiore del numero di pedine rosse che hai. Tali carte vanno scartate coperte.

Gioco più Lineare

Quando hai deciso quali carte militari scartare, il resto del tuo turno è automatico. Cioè non richiede più alcuna decisione. Perciò il prossimo giocatore può già iniziare il suo turno, appena hai scartato.

Naturalmente, se succede qualcosa nel suo turno che interferisce con la tua civiltà, ci sarà una pausa per permetterti di completare la tua Sequenza di Fine Turno.

Fase di Produzione

Sommossa

Produzione
(salta durante una sommossa)

Se hai più lavoratori insoddisfatti che lavoratori inutilizzati, affronti una sommossa e salti la Fase di Produzione.

Le sommosse sono spiegate nella pagina precedente. Essenzialmente, se la tua civiltà costringe lavoratori insoddisfatti a lavorare, questi si arrabbiano di brutto e smettono di lavorare per te. Saltare la Fase di Produzione è l'unica conseguenza di una sommossa, ma è certamente qualcosa che non vuoi affrontare. Un sacco di cose belle succedono nella Fase di Produzione.

Guadagna Punti Scienza e Cultura

Al solito, avanza i tuoi conta punti del rispettivo tasso di scienza e cultura.

Se, giocando brillantemente, i tuoi punti eccedono il valore massimo riportato sulla traccia, gira il conta punti per far vedere che hai già tutti quei punti e riparti dall'inizio. Ad esempio, un conta punti cultura girato sulla casella 10, rappresenta 160 punti cultura.

Corruzione

La corruzione entra in gioco quando tenti di immagazzinare troppo cibo o risorse.

Anche una meraviglia non completata può contribuire alla corruzione. Quando ci sono troppo cibo e risorse in giro, qualcuno trova sempre il modo di farle sparire.

Se uno o più numeri negativi nella tua Scorta sono scoperti, quello più a sinistra è il tuo valore di corruzione. Se sono tutti coperti, non c'è corruzione.

Non devi affrontare alcuna corruzione se hai almeno 11 pedine blu nella tua Scorta.

Esempio:

In questo caso, devi affrontare una corruzione di -4.

Durante questo passo, perdi risorse pari alla tua corruzione. Se non ne hai a sufficienza, perdi tutte quelle che hai e compensi la differenza perdendo cibo.

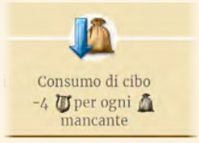
In altre parole, sposti pedine blu in numero pari alla corruzione dalle tue miniere alla Scorta. Se non ne hai abbastanza, sposti quelle che mancano prendendole dalle fattorie. Non dimenticare che una singola pedina blu può rappresentare più di 1 se si trova su una carta di livello tecnologico più alto.

Consiglio: Puoi evitare la corruzione con una buona programmazione, prendendo carte che ti danno più pedine blu e specialmente migliorando fattorie e miniere. Carte di alto livello tecnologico immagazzinano più cibo e risorse utilizzando meno pedine blu.

Produzione di Cibo

Come sempre, per ogni lavoratore su una carta fattoria, sposta una pedina blu dalla Scorta alla carta. Un lavoratore a un livello più alto produrrà comunque sempre solo una pedina blu, ma tale pedina varrà più cibo.

Consumo



Il consumo aumenta man mano che si svuota la tua Riserva.

Se uno o più numeri negativi nella tua Riserva sono scoperti, quello più a sinistra è la quantità di cibo immagazzinato che la tua civiltà consuma. Se sono tutti coperti, non c'è consumo.

Esempio:

In questo caso, consumi 3 cibi durante la tua Fase di Produzione.

Sei obbligato a pagare tale cibo. Se non ne hai abbastanza, paga tutto quello che hai e perdi 4 punti cultura per ogni che non hai pagato.

Nota: È molto difficile trovarsi a corto di cibo nelle prime fasi di gioco. Il consumo si verifica dopo la produzione di cibo, perciò ne dovresti avere a sufficienza, a meno che tu non abbia fatto qualche mossa avventata tipo distruggere tutte le tue fattorie. Più avanti, però, il consumo cresce. Se supera la tua produzione di cibo, dovresti tentare di risolvere subito il problema.

Produzione Risorse

Al solito, per ogni lavoratore su una carta miniera, sposta una pedina blu dalla Scorta a tale carta. Un lavoratore su una carta di livello più alto produrrà sempre una singola pedina blu, ma tale pedina varrà più risorse.

Riepilogo – Scorta

- La tua Scorta immagazzina le pedine blu.
- Alcune carte ed effetti possono alterare il numero delle tue pedine blu. Prendi pedine blu dalla scatola o rimetticele solo a seguito di questi casi speciali.
- Nella tua Fase di Produzione, sposta pedine blu dalla Scorta alle tue carte fattoria e miniera, una pedina blu per ogni pedina gialla su tali carte.
- Una pedina blu su una carta fattoria o miniera rappresenta l'ammontare di cibo o risorse mostrato in basso sulla carta stessa.
- Le pedine blu rappresentano cibo o risorse anche se la carta non ha più lavoratori.
- Paghi cibo e risorse restituendo le pedine blu alla Scorta.
- Quando paghi, sei autorizzato a fare cambi spostando le pedine blu da carte di valore maggiore a quelle di valore minore, oppure cambiando una pedina di valore maggiore con più pedine di valore minore.
- Non puoi mai fare cambi spostando le pedine da una carta di valore più basso a una di valore più alto.
- Le pedine blu sono anche piazzate sulle meraviglie in costruzione per rappresentare uno stadio completato.
- La Scorta viene sempre riempita da sinistra a destra. Se un numero negativo rosso rimane scoperto, indicherà la corruzione della tua civiltà.
- La corruzione non ha effetto fino alla Fase di Produzione. Durante il passo di corruzione, dovrai pagare le risorse indicate. Se non ne hai abbastanza, paga la differenza col cibo.

Pescare Carte Militari

Pesca 1 carta militare dal mazzo militare attuale per ogni azione militare inutilizzata. Le peschi anche se il numero finale di carte che hai in mano eccede il tuo limite.

Non puoi comunque pescare più di tre carte, in questo modo.

Se hai più di 3 azioni militari inutilizzate, peschi solo 3 carte militari.

Se il mazzo militare attuale finisce, mescola le carte scartate dell'Era corrispondente per formare un nuovo mazzo militare.

Nella tua prima partita, non utilizzi le carte di Era III; perciò, nell'Era III, non peschi carte.

Riepilogo – Carte in Mano

- Il tuo limite di carte civili in mano è dato dal numero di tue pedine bianche.
- Non sei autorizzato a prendere una carta civile in mano se hai già raggiunto il tuo limite.
- In ogni caso, anche se sei al limite, puoi sempre prendere una meraviglia. Le meraviglie vanno direttamente nella tua area di gioco, senza passare dalla mano.
- Il tuo limite di carte militari in mano è dato dal numero di tue pedine rosse.
- Diversamente dal limite per le carte civili, il tuo limite di mano per le carte militari non ti impedisce mai di pescarne altre.
- Devi verificare di rispettare il tuo limite di mano per le carte militari solo durante il primo passo della Sequenza di Fine Turno. Se lo superi, devi scartare carte militari fino a raggiungere il tuo limite.
- Più avanti, quando ripeschi altre carte militari, potrai ancora superare tale limite.

Ripristinare le Azioni

L'ultima azione del tuo turno è rimettere tutte le tue pedine spese precedentemente in azioni sulla tua carta governo.

Fine di un'Era

La vecchia Era giunge al termine e una nuova Era inizia, portando nuove opportunità per la tua gloriosa civiltà.

Fine dell'Era A

L'Era A è finita immediatamente quando il primo giocatore ha riempito la fila delle carte per la prima volta, come descritto a pagina 8.

Nuovi Mazzi Attuali

Hai piazzato i mazzi civile e militare di Era I sulla plancia dell'Era attuale. Essi sono diventati i mazzi attuali. Non è accaduto altro alla fine dell'Era A.

Fine dell'Era I

Quando il mazzo civile di Era I finisce, l'Era I termina. Ciò può accadere nel turno di qualsiasi giocatore, mentre sta riempiendo la fila delle carte.

Quando un mazzo civile termina, si scopre l'illustrazione sulla plancia. Essa serve a ricordare i passi da effettuare alla fine di ogni Era. Tali passi si applicano a tutti i giocatori.

Questo significa che se è l'Era I a finire, le carte di Era A divengono obsolete.

Scartare le Carte Obsolete

I giocatori scartano tutte le carte obsolete che hanno ancora in mano.

Rimuovere i Leader Obsoleti e le Meraviglie Non Completate

Chiunque abbia ancora un leader di Era A, deve rimuoverlo dal gioco. Chiunque abbia una meraviglia di Era A non completata, deve rimuoverla dal gioco. (Qualsiasi pedina blu su di essa torna nella Scorta.)

La figura ti ricorda anche di rimuovere i patti obsoleti, ma non hai usato i patti nella tua prima partita.

Tutte le altre carte, incluse le meraviglie completate, rimangono in gioco, indipendentemente dalla loro Era.

Perdere Pedine Gialle

Infine, tutti i giocatori rimettono nella scatola due pedine gialle, prese dalle rispettive Riserve. Questo rappresenta il fatto che la tua popolazione diventa più esigente man mano che avanzi attraverso le ere della civiltà. Civiltà più avanzate vogliono più panem e più circenses.

Consiglio: Preparati per tempo alla fine di un'Era. Le civiltà che ignorano la produzione di cibo o le facce felici, finiscono in guai seri.

Nuovi Mazzi Attuali

L'Era I è ora terminata e inizia l'Era II. Mescola il mazzo civile di Era II e mettilo sulla plancia dell'Era attuale. È ora il mazzo dell'Era attuale. Se la fila delle carte non era stata del tutto riempita quando è finita l'Era precedente, riempi gli spazi vuoti con le carte di Era II.

Rimuovi il mazzo militare di Era I dalla plancia dell'Era attuale. Mescola il mazzo militare di Era II e mettilo al suo posto. È ora il mazzo militare attuale.

Nota: Le carte nei mazzi evento attuale e futuro non sono influenzate dalla fine di un'Era.

Fine dell'Era II

L'Era II finisce quando termina il mazzo civile di Era II. Funziona esattamente come alla fine dell'Era I, solo che adesso la carte obsolete sono quelle di Era I:

- I giocatori scartano tutte le carte di Era I dalla loro mano.
- Rimuovi dal gioco i leader di Era I e le meraviglie non completate di Era I.
- Ogni giocatore perde 2 pedine gialle.

Nessun Mazzo Attuale

L'Era II termina ed inizia l'Era III. Nella tua prima partita, non ci sono carte di Era III, per cui rimuovi il mazzo militare di Era II e lascia vuota la plancia dell'Era attuale.

D'ora in avanti, nessuna nuova carta andrà a riempire la fila delle carte. I giocatori continueranno a prenderne e a far slittare le rimanenti verso sinistra, ma gli spazi sulla destra rimarranno vuoti. Nessuno può più pescare altre carte militari.

L'Ultimo Round

Quando l'Era II finisce, ogni giocatore dovrà giocare almeno un altro turno. Dipende da chi era il primo giocatore a inizio partita.

- Se l'Era II finisce nel turno del primo giocatore, allora questo round è l'ultimo della partita.
- Altrimenti, finite questo round e il prossimo sarà l'ultimo della partita.

In entrambi i casi, il giocatore a destra del primo giocatore farà l'ultimo turno della partita, in modo tale che tutti abbiano infine giocato lo stesso numero di turni.

Riepilogo – Riserva

- La tua Riserva immagazzina le pedine gialle.
- Alcune carte ed effetti possono alterare il numero delle tue pedine gialle. Prendi pedine gialle dalla scatola o rimetticele solo a seguito di questi casi speciali.
- Ugualmente, riponi due pedine gialle nella scatola alla fine dell'Era I e II (e anche della III, nel gioco completo).
- Una pedina gialla fuori dalla tua Riserva è un lavoratore. Vedi il Riepilogo – Lavoratori, a pagina 14.
- Per trasformare una pedina gialla nella tua Riserva in un lavoratore, devi fare l'azione "aumentare la popolazione". Il costo in cibo è dato dal numero bianco sotto la sezione dalla quale prelevi il lavoratore. Il lavoratore finisce così nella tua Area Lavoro.
- I lavoratori ritornano alla Riserva solo quando sacrifichi unità per la colonizzazione, oppure quando un effetto ti costringe a diminuire la tua popolazione.
- Le pedine gialle nella Riserva non sono lavoratori. Sono parte di un sistema di contabilità. La Riserva viene svuotata partendo da destra. Quando una sezione è vuota, viene rivelato un numero rosso negativo. Questo è il consumo della tua civiltà.
- Il consumo non ha effetto fino alla tua Fase di Produzione. Durante il passo di consumo, dovrai pagare il cibo indicato. Se non ne hai a sufficienza, paghi 4 punti per ogni mancante.
- Sopra ogni sotto-sezione c'è un numero con una faccia felice. Se una sotto-sezione è vuota, la tua civiltà necessita di quella quantità di facce felici. Se ne hai di meno, il numero di sezioni vuote a sinistra dell'indicatore di felicità diventa il tuo numero di lavoratori insoddisfatti. Vedi la sezione Felicità e Lavoratori Insoddisfatti a pagina 19.

Riepilogo – Scartare Carte

- Le carte civili sono scartate scoperte.
- Le carte civili che sono scartate o rimosse dal gioco non rientreranno mai più in partita. Puoi riporle nella scatola.
- Le carte militari sono scartate coperte.
- Le carte militari giocate e scartate sono divise a seconda del loro retro. Se il mazzo militare dell'Era attuale finisce, le carte militari scartate dell'Era attuale vengono rimescolate a formare un nuovo mazzo.
- Gli eventi che non sono territori sono messi nella pila degli eventi passati, appena sono stati risolti. Non rientreranno più in partita.

Fine Della Tua Prima Partita

La partita termina quando l'ultimo giocatore (quello a destra del primo giocatore) finisce il suo ultimo turno. Poi è il momento del punteggio finale.

Punteggio Finale

Alla fine della prima partita, ogni giocatore calcola i punti cultura extra dati dai traguardi raggiunti dalla propria civiltà:

- Guadagna 1 punto cultura per ogni tecnologia di Era I e 2 punti cultura per ogni tecnologia di Era II. Il tuo governo conta doppio.
- Guadagna punti cultura pari al tuo tasso di scienza.
- Guadagna punti cultura pari al tuo livello di forza.
- Guadagna punti cultura pari al tuo livello di felicità.
- Guadagna punti cultura pari alla tua produzione di cibo e risorse. (Calcola quanto cibo e risorse producono i tuoi lavoratori nella Fase di Produzione. Ignora la corruzione e il consumo.)
- Guadagna 3 punti cultura per ognuna delle tue colonie.
- Guadagna 6 punti cultura per ogni meraviglia completata di Era II.

Scorri la lista dei punti passo dopo passo, dando a ogni giocatore la possibilità di contare i propri punti per ogni voce.

Nota: Questa lista si applica solo alla tua prima partita. Il gioco completo ha una lista di fine partita differente.

Il Vincitore

Il giocatore con più punti cultura è il vincitore.

In caso di pareggio, tutti i pareggianti condividono la vittoria.

Ma la cosa più importante è che avete appena finito la vostra prima partita a *Through the Ages*. La prossima volta sarete pronti per il gioco completo.

Il Gioco Completo

Il gioco completo sarà simile alla prima partita, ma con nuove carte da scoprire in Era III e più opportunità di interazione con le civiltà rivali.

Era III

Nel gioco completo, l'Era III è un'era completa come le Ere I e II.

Dopo aver risolto la fine dell'Era II, mescola i mazzi civile e militare di Era III e piazzali nella plancia dell'Era attuale come nuovi mazzi dell'Era attuale. Il gioco continua per un'altra Era.

L'Era IV è quella di fine partita. Funziona esattamente come nella tua prima partita:

- Quando il mazzo civile di Era III finisce, le carte di Era II ancora in mano vengono scartate, i leader di Era II, le meraviglie non completate e i patti sono rimossi dal gioco. Ogni giocatore perde 2 pedine gialle. Inizia l'Era IV, che non ha carte.
- Se l'Era IV inizia nel turno del primo giocatore, questo sarà l'ultimo round. Altrimenti, il prossimo sarà l'ultimo round.

Meraviglie di Era III

Le meraviglie di Era III hanno un effetto immediato che viene risolto appena completate. Guadagni punti cultura in base alle altre carte e lavoratori che hai in gioco.

Alcune hanno una spiegazione nell'*Appendice*, alla fine del *Regolamento*.

Forze Aeree

Le forze aeree sono un nuovo tipo di carta che appare solo nell'Era III.

Una unità delle forze aeree contribuisce al tuo livello di forza, come ogni altra unità militare. Nessuna tattica richiede le forze aeree, ma una unità di forze aeree può unirsi ad un esercito per raddoppiarne la forza tattica. Ogni unità di forza aerea può essere assegnata a un solo esercito.

Esempio:

Tutte queste unità contribuiscono al tuo livello di forza. Inoltre, la tua tattica ti consente di formare tre eserciti. Normalmente, la forza tattica di un esercito è +2, ma due di essi hanno anche una forza aerea, che ne raddoppia la forza a +4. Tutti assieme, tali eserciti forniscono una forza tattica di +10.

La tattica *Conquistadores* è anche meglio. Fai due eserciti. Uno di questi ha una unità di guerrieri, per cui è obsoleto. Ogni esercito ha una forza aerea, che ne raddoppia la forza tattica. Quello obsoleto ti fornisce un +6. L'altro un +10. Assieme contribuiscono con +16 alla tua forza tattica totale, in aggiunta alla forza totale fornita individualmente dalle unità.

Se passi a *Truppe d'Assalto*, non risulta meglio di *Conquistadores*. Ora, hai infatti solo un esercito. Ha una unità di Era I, per cui è obsoleto. Anche con la forza aerea a raddoppiarne la forza, ha una forza tattica di solo +12. L'altra forza aerea non entra nell'esercito, infatti (ma contribuisce comunque con 5 punti al tuo livello di forza, proprio come l'altra nell'esercito). D'altro canto, se riesci a migliorare l'unità obsoleta, l'esercito non risulterà più tale. Avresti ben +22 da un singolo esercito!

Fase Politica

Il gioco completo utilizza tutte le carte militari. I mazzi ora includono aggressioni, guerre e patti. Questi ti danno nuove opzioni nella Fase Politica. Hai anche l'opzione di arrenderti, se stai perdendo malamente.

Le regole complete per giocare queste carte si trovano a pagina 4 del *Regolamento*. Le guerre si risolvono al round successivo rispetto a quello in cui sono giocate, come spiegato a pagina 3 del *Regolamento*. Ora che hai compreso il resto del gioco, non dovresti avere problemi a capire le poche regole che mancano.

Qui ti daremo solo una breve panoramica.

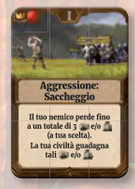
Parte Militare del Gioco

Quella bellica è una parte importante del gioco. È difficile vincere una partita solo con la forza militare, ma è altamente probabile perdere se la ignori.

Eventi

Anche se i giocatori non sono molto aggressivi, gli eventi correlati alla forza favoriranno la civiltà più forte e danneggeranno quella più debole. Per venirne fuori, è sufficiente che la tua civiltà sia appena un po' più forte delle altre ad ogni round.

Aggressioni



Se un altro giocatore diventa significativamente più forte di te, potrebbe giocarti contro una aggressione. Le aggressioni sono giocate come azioni politiche. L'attaccante deve anche spendere alcune azioni militari.

Per difenderti, devi uguagliare o superare la forza dell'attaccante giocando carte bonus militare temporaneo dalla tua mano. Una carta bonus militare aggiungerà la sua forza (indicata nella parte alta della carta) alla tua forza. Puoi anche scartare carte militari coperte, ottenendo +1 per ciascuna. Il numero di carte giocate o scartate in questo modo non può eccedere il numero di pedine rosse in tuo possesso.

Se non riesci ad uguagliare o superare la forza dell'attaccante (o se decidi di non tentare) allora l'aggressione ha successo. Di solito l'aggressore guadagna o distrugge qualcosa che appartiene alla tua civiltà.

Cerca di non rimanere troppo staccato dagli altri come forza, specie se non hai carte bonus con cui difenderti dalle aggressioni. Specularmente, se sei più forte di un avversario, potrebbe essere una buona idea attaccarlo.

Consiglio: Le civiltà sono di solito più vulnerabili dopo aver colonizzato un nuovo territorio, dato che probabilmente hanno appena sacrificato unità militari e speso carte bonus.

Guerra

Forse la corsa alle armi ti ha stancato. Sei rimasto così indietro che nemmeno le carte bonus possono più salvarti e magari hai deciso che essere vulnerabile alle aggressioni è il prezzo da pagare per costruire una civiltà più avanzata. Forse è una buona strategia, o forse stai solo invitando qualcuno a dichiararti guerra.

Un giocatore dichiara una guerra nella sua Fase Politica, ma tale guerra non viene risolta immediatamente. Entrambi i giocatori hanno un turno per aumentare la propria forza, sebbene l'attaccante abbia già speso azioni militari per dichiarare la guerra e potrebbe non averne molte altre. La guerra sarà risolta all'inizio del successivo turno dell'attaccante.

Diversamente dalle aggressioni:

- Nessuno guadagna forza scartando carte militari o giocando carte bonus. Contano solo le carte già in tavola.
- In una guerra, il vincitore può essere chiunque tra i due contendenti e infliggere perdite alla civiltà avversaria (in una aggressione, se l'attaccante non vince, la carta non ha effetto).
- La gravità delle conseguenze dipende dalla differenza in forza dei due guerreggianti (in una aggressione, non ha importanza se perdi di 5 o di 20, in una guerra ha una grande importanza).

Perciò ignorare completamente l'aspetto militare può avere pesanti conseguenze, perché ti possono dichiarare contro una guerra.

Di conseguenza, se è un tuo avversario a rimanere parecchio indietro in forza, potresti considerare di dichiarargli una guerra. Però sii cauto. Una civiltà con una solida economia potrebbe essere in grado di aumentare significativamente il proprio livello di forza anche in un singolo turno. Non vuoi davvero perdere la guerra che tu stesso hai dichiarato!

Patti

I patti sono usati solo in partite con 3-4 giocatori.

In una partita a 2 giocatori, rimuovili dai mazzi militari prima che il gioco cominci.

I patti aggiungono un po' di cooperazione e diplomazia al gioco. Come azione politica, puoi offrire un patto a un altro giocatore. Quel giocatore può accettare o rifiutare. Se accetta, il patto entra in gioco e viene messo sul tavolo. Se rifiuta, la carta ritorna nella tua mano. Questo pone fine alla tua Fase Politica, ma potrai riprovarci più avanti.

Nota: Non dovresti cercare di aggirare questa regola discutendo del possibile patto prima di proporlo.

Puoi far parte di più di un patto, ma puoi avere solo un unico patto nella tua area di gioco. Se proponi un nuovo patto e l'altro giocatore accetta, ogni altro patto nella tua area di gioco è automaticamente cancellato. Puoi anche usare la tua azione politica per cancellare un patto di cui fai già parte. I patti escono anche dal gioco se divengono obsoleti, alla fine di un'Era (esattamente come i leader e le meraviglie non completate).

Alcuni patti sono simmetrici ed entrambi i giocatori ne beneficiano. Ma questo beneficio può essere un'arma a doppio taglio. È bello avere un confine aperto con un'altra civiltà, finché non decide di attaccarti. È bello cooperare per la ricerca scientifica, finché l'altro non spende tutti i tuoi punti scienza.

Alcuni patti possono essere lievemente asimmetrici, ma complementari. Devi solo trovare un alleato a cui manca ciò che offri.

Altri patti sono fortemente asimmetrici, quando un giocatore offre qualcosa a un altro in cambio di pace e protezione. Se sei debole, potresti offrire un patto del genere per incoraggiare le civiltà più forti a lasciarti in pace. D'altro canto, se sei forte, potresti usare tale patto per estorcere vantaggi da una civiltà più debole. Quando offri un patto asimmetrico, sei tu a determinare quali ruoli assumeranno le due civiltà coinvolte. L'altro giocatore può accettare o rifiutare.

Nota: A meno che un patto non lo proibisca espressamente, non vieta alle due parti di attaccarsi reciprocamente. E, se non diversamente specificato, il patto rimane in essere anche dopo l'attacco.

Ricordarsi la Produzione Extra

Puoi segnare la produzione extra derivante da certi patti piazzando una pedina rossa, presa dalla scatola, su una fattoria o miniera dell'Era A. Puoi usare questo trucco anche per ricordarti produzioni extra di altre carte come la *Ferrovia Transcontinentale*.

Arrendersi

Si spera che non capiti a te, ma a volte va semplicemente tutto storto. Se tutti gli altri sono più forti e il tuo motore economico non è potente abbastanza da raggiungerli, potresti ritrovarti sempre più indietro ad ogni round, bersaglio facile per ogni aggressione, guerra ed eventi negativi fino alla fine della partita.

Naturalmente il gioco può rimanere divertente anche quando stai perdendo. Non sei obbligato ad abbandonare. Ma è possibile arrendersi onorevolmente. Dichiari di aver perso la partita e lasci che gli altri si scannino tra loro, piuttosto che stare a guardare chi tra loro si approfitta meglio della tua debolezza.

Arrendersi è la tua azione politica. Qualsiasi guerra dichiarata contro di te viene cancellata (ma fornisce comunque qualche punto cultura a chi l'ha dichiarata, perché la storia ricorderà chi ti ha sconfitto). La tua civiltà e tutte le sue carte sono rimosse dal gioco. Se rimangono ancora due o tre giocatori, la partita continua con le modalità per 2-3 giocatori. Se rimane un solo giocatore, è dichiarato vincitore.

Ma il più delle volte la partita terminerà con tutti i giocatori, pronti per il punteggio finale.

Fine del Gioco Completo

Come nella tua prima partita, il gioco completo termina quando il giocatore a destra del primo giocatore esegue il suo ultimo turno.

La lista per il punteggio finale applicata alla prima partita non si utilizza. Verranno invece conteggiati solo alcuni aspetti della tua civiltà. I giocatori passano al calcolo del punteggio finale durante il gioco, mentre preparano gli eventi rimasti di Era III.

Punteggio Finale

Alla fine della partita, prendi tutti gli eventi di Era III rimasti nei mazzi degli eventi attuali e futuri e risolvili uno per uno. L'ordine non è importante.

Nota: Gli eventi di Ere più vecchie non hanno effetto durante il punteggio finale.

Eventi di Era III

Gli eventi di Era III fanno guadagnare alle civiltà punti cultura. Gli eventi di Era III possono anche essere rivelati e risolti durante la partita. Quelli eventualmente rimasti nei mazzi degli eventi attuali e futuri, sono risolti alla fine della partita. Quando predisponi un evento di Era III, quindi, sei sicuro che sarà sempre conteggiato.

La maggior parte degli eventi di Era III fornisce a tutte le civiltà un certo numero di punti cultura, basato sulle carte e sui lavoratori che ogni civiltà ha in gioco.

Alcuni eventi di Era III danno punti ai giocatori in base al loro ordine relativo in una certa statistica. Su *Impatto della Scienza*, ad esempio, la scala "14/7/0" significa che il giocatore col più alto tasso di scienza guadagna 14 punti e il secondo guadagna 7. Il terzo non guadagna nulla. Si applica il solito sistema per rompere i pareggi: il giocatore di turno, o il giocatore a lui più vicino in ordine di turno, vince il pareggio.

Durante il punteggio finale, rompi i pareggi come se fosse il turno del primo giocatore.

Questo è un vantaggio, ma un giocatore che ha giocato tra gli ultimi ha il vantaggio di vedere i valori e le mosse di quelli che lo hanno preceduto.

Il Vincitore

Dopo aver risolto gli eventi di Era III, i punteggi sono definitivi.

Chi ha più punti cultura vince la partita. In caso di pareggio, c'è una vittoria condivisa.

Ma quel che più importa è che ogni giocatore ha avuto l'occasione di raccontare la storia della propria civiltà.

Come Riporre i Componenti

Le carte, le pedine e gli altri pezzi possono essere riposti come illustrato. Puoi dividere le carte in mazzi civile e militare per ogni Era. Se pensi di giocare principalmente in 2-3 giocatori, puoi tenere già separate le carte rimosse dai vari mazzi, rendendo più veloce il setup per le prossime partite.

Le plance di gioco possono essere posizionate sopra, a partire dalla plancia dell'Era attuale e finendo con quelle per cultura e scienza, che possono stare affiancate. Sopra ad esse c'è spazio per le plance dei giocatori, il regolamento e i fogli di aiuto giocatore.

Durante la partita, le pedine bianche, rosse, gialle e blu non usate nel setup possono essere lasciate nella scatola, dalla quale verranno riprese se necessario.

Se preferisci imbustare le carte, ti raccomandiamo di riporle per il verso mostrato qui sotto.

Cosa c'è di Nuovo nella Nuova Storia

Through the Ages è stato costantemente ristampato dal 2006. ***Rivivi la storia della Civiltà*** è una nuova edizione – ribilanciata e basata su nove anni di feedback di giocatori che amano il gioco originale. Abbiamo apportato molti cambiamenti, ma l'essenza del gioco rimane la stessa. I giocatori che conoscono ***Through the Ages: A Story of Civilization*** saranno in grado di giocare questa nuova versione anche solo dopo aver letto questo riassunto dei cambiamenti.

I rimandi in questa sezione si riferiscono alle pagine del ***Regolamento***, che contiene tutte le regole complete per il gioco. È concepito in modo tale da poter essere consultato velocemente, trovando tutti i dettagli delle regole che ci interessano.

Carte Cambiate

Molte carte sono state modificate, non solo esteticamente. Leggile bene quando giochi la tua prima partita a questa nuova versione. Alcune sono spiegate più nel dettaglio nel *Regolamento* (*Appendice* p 12).

Sequenza di Fine Turno

La nuova sequenza di fine turno include varie modifiche. La sequenza completa è stampata sulla tua plancia, per cui la imparerai velocemente senza bisogno di consultare le regole.

Corruzione

La corruzione viene ora valutata prima di produrre cibo e risorse. Questo rende più semplice capire se sei in pericolo e contrastare la corruzione con un efficiente piano nella Fase Azioni. Non avrai più la necessità di immaginare come sarà la tua Scorta dopo la produzione e il consumo.

Tre settori nella tua Scorta hanno stampati numeri rossi negativi. Se uno o più di questi settori sono vuoti durante il tuo passo di corruzione, il numero scoperto più a sinistra è il tuo valore di corruzione. Perdi risorse pari a tale valore. Se non ne hai abbastanza, perdi tutte quelle che hai e perdi cibo per compensare la differenza. (*Fase di Produzione* p 6.)

Per mantenere il giusto stato di tensione tra produzione e corruzione, il numero di pedine blu è stato diminuito a 16. (*Plancia del Giocatore* p 2.)

Scartare le Carte Militari in Eccesso

Le carte militari in eccesso sono scartate dopo la Fase Azioni invece che prima. Questo consente di giocare una tattica prima che sia tempo di scartarla. Inoltre, se aumenti le tue azioni militari, hai subito un vantaggio dato dall'incremento del limite di mano.

Comunque, la ragione principale di questa modifica è rendere il gioco più lineare. È più semplice decidere quali carte tenere dopo aver giocato il tuo turno. (*Scartare Carte Militari in Eccesso* p 6.)

Pescare Carte Militari

Pescare carte militari non fa più parte della produzione, per cui non viene saltata durante una sommossa. (*Pescare Carte Militari* p 6.)

Ripristinare le Azioni

Ripristinare le azioni fa ora ufficialmente parte della Sequenza di Fine Turno. (*Ripristinare le Azioni* p 6.)

Leader

Rimpiazzare un Leader

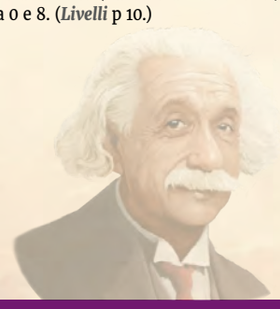
Come prima, se hai in gioco un leader quando ne giochi uno nuovo, il vecchio leader deve abbandonare la partita. Ma ora riottieni una azione civile. Questo succede solo se hai già un leader in gioco. (*Giocare un Leader* p 5.)

Tassi di Civiltà

Nessun Limite

I tuoi tassi di scienza e cultura e il tuo livello di forza non hanno alcun limite superiore. Non c'è nemmeno limite ai punti cultura e scienza che puoi avere. Puoi tenere traccia della quantità in eccesso come preferisci. I contatori e gli indicatori sono fatti per poter essere girati ad indicare che stai avanzando per la seconda volta lungo un tracciato.

I tuoi indici e punti non possono scendere sotto 0. E il tuo indicatore di felicità (numero di facce felici) è sempre compreso tra 0 e 8. (*Livelli* p 10.)



Tattiche

Stendardi Tattici

Ogni giocatore ha uno stendardo tattiche per marcare la propria tattica attuale. (*Componenti di Gioco* p 2.)

Giocare Tattiche

Le tattiche possono essere giocate come nella versione originale – per una azione militare durante la tua Fase Azioni. La carta finisce nella tua area di gioco e viene marcata con lo stendardo tattiche. Questa viene chiamata tattica esclusiva. (*Giocare una Tattica* p 6.)

Rendere Disponibili le Tattiche

La tua tattica non rimane esclusiva a lungo. All'inizio del tuo turno, prima della tua Fase Politica, sposta ogni tattica esclusiva all'area comune, al centro della plancia militare. Per il resto della partita, qualsiasi giocatore sarà in grado di copiarla. (*Rendere Disponibili le Tattiche* p 3.)

Copiare le Tattiche

Nella tua Fase Azioni puoi pagare 2 azioni militari per copiare una qualsiasi tattica nell'area comune. Piazzaci sopra il tuo stendardo tattiche ad indicare che quella è ora la tua tattica attuale. Una singola carta può avere anche più di uno stendardo. Puoi giocare o copiare solo una singola tattica per turno. (*Copiare una Tattica* p 6.)

Aggressioni

Nessun Sacrificio

Né l'attaccante né il difensore sono autorizzati a sacrificare unità durante una aggressione. Abbiamo invece creato un nuovo sistema per difendersi che non indebolisce più così tanto la posizione del difensore.

Difendere

Il difensore può giocare carte bonus difensive, come prima. Inoltre può scartare qualsiasi carta militare coperta, per ottenere +1 in forza da ogni carta. Il numero totale di carte giocate o scartate non può eccedere il numero totale di azioni militari del difensore. (*Giocare una Aggressione* p 4.)

Guerre

Nessun Sacrificio

Nessun contendente può sacrificare unità in guerra. Nel gioco originale, il sacrificio spesso portava a pesanti conflitti, in cui entrambi distruggevano il proprio esercito verso la fine del gioco, lasciandoli vulnerabili agli attacchi degli altri giocatori. (*Risolvere una Guerra* p 3.)

Varianti

Se il gioco completo è troppo lungo o troppo aggressivo per il tuo gruppo, potresti provare una di queste varianti. Sono disegnate in modo tale da rendere comunque la partita competitiva. In ogni caso, dato che le carte sono bilanciate per il gioco completo, alcune carte o combinazioni potrebbero risultare più forti o più deboli del normale.

Partita Breve

Per godere dell'esperienza di gioco in un tempo ridotto, prova questa variante. Gioca solo due Ere, ma usa le regole complete, incluse aggressioni, guerre, patti.

Setup

Come per il gioco completo, in più:

- Prendi tutti gli eventi dal mazzo militare di Era III per costruire un mazzo di eventi di fine partita. Mescolalo e dai due carte a ciascun giocatore. I giocatori le tengono coperte vicino alla loro plancia. Non potranno guardarle fino alla fine dell'Era I.
- Pesca altri tre eventi di Era III, scoperti. Piazzali dove ciascuno li possa vedere.
- Prendi una carta ***Guerra Culturale*** dal mazzo di Era III e piazzala scoperta vicino ai tre eventi.
- Le restanti carte militari e civili di Era III non sono utilizzate.

Guerre

Quando dichiari una guerra, devi giocare una carta guerra dalla tua mano, come al solito, ma potrai decidere se effettuare quella appena giocata oppure quella stampata sulla carta Guerra Culturale. Se dichiari la guerra di Era III, ne pagherai il costo in azioni militari. Quando la guerra è risolta, scarta la tua carta. L'opzione di rimpiazzare una guerra con la guerra di Era III rimane sempre disponibile, anche quando è già stata usata da una guerra non ancora risolta.

Fine dell'Era I

Alla fine dell'Era I, tutti i giocatori guardano le proprie carte evento di Era III. Ognuno ne scarta una coperta e tiene l'altra. Nessuno è autorizzato a guardare le carte scartate o scelte dagli altri giocatori.

Punteggio Finale

Alla fine della partita:

- Ogni giocatore guadagna 6 per ogni meraviglia di Era II completa.
- Prende punti per le tre carte evento di Era III rivelate dall'inizio.
- Mescola le carte evento scelte dai giocatori e le risolve una alla volta.

Partita Pacifica

Se vuoi sperimentare una partita senza guerre e aggressioni, prova la variante pacifica.

Per giocare una partita pacifica, rimuovi semplicemente tutte le aggressioni, le guerre e i patti dai mazzi militari. (Se ti piacciono particolarmente i patti, puoi tenere i quattro che non fanno riferimento agli attacchi.)

La parte militare del gioco è ancora rilevante per la colonizzazione e per gli eventi basati sulla forza. Se la vuoi rendere ancora più rilevante, prova con queste modifiche:

Variante Conflitti Globali

Quando finiscono le Ere I, II e III, si verifica un conflitto globale. Ogni civiltà guadagna punti cultura pari alla differenza tra la sua forza e quella della civiltà più debole. Per cui la civiltà più debole non prenderà nessun punto.

Altre varianti

C'erano più varianti nel regolamento del gioco originale e altre sono state sviluppate dai giocatori nel corso degli anni. Però erano utilizzate solo di rado. Nello sviluppare questa edizione ci siamo concentrati sul testare e bilanciare il gioco completo senza modifiche.

Naturalmente, se c'era un variante che ti piaceva particolarmente, sei libero di usarla anche con questa edizione del gioco.

I cambiamenti che abbiamo apportato a questa nuova versione sono basati su quello che piaceva di più a noi e ai nostri playtester. Ma se preferisci alcuni aspetti delle vecchie regole (ad esempio sacrificare unità in guerra) puoi includerle nelle tue regole casalinghe. Divertirsi giocando è più importante di un perfetto bilanciamento.

Potresti anche controllare su ThroughTheAges.com. Se verrà fuori una bella variante, collaudata dai giocatori, potremmo anche renderla ufficiale e pubblicarla sul sito.

www.throughtheages.com