

HISTORIA

Rivivi la storia dell'umanità ripercorrendo i 12000 anni che hanno portato all'età moderna. Scopri l'agricoltura, costruisci le piramidi, inventa la polvere da sparo, partecipa alla corsa dello spazio. In Historia, ogni giocatore controlla una Civiltà a partire dalla tarda età della pietra con lo scopo di guidarla dalla scoperta del fuoco fino allo sviluppo della singolarità. Le civiltà scoprono nuove tecnologie e si espandono sulla Terra. Commerciano con vicini più avanzati o sfruttano il territorio per guadagnare più potere per le prossime azioni. Sviluppano l'esercito e dichiarano guerra agli avversari. Costruiscono grandi Meraviglie per primeggiare sugli avversari e a fine partita di attirare turisti. Leader e consiglieri nazionali ti aiuteranno a guidare la tua civiltà verso la vittoria. Il giocatore che avrà maggiore impatto nella storia dell'umanità sarà il vincitore!

CREDITI

Autore: Marco Pranzo

Illustrazioni: Miguel Coimbra and Marina Fischetti

Sviluppo: Michele Quondam

Un ringraziamento a tutti gli amici di Roma (Virginio Flaminia Carlo Claudia), Verme Jena group (Giacomo Luca Alessandro Vittorio Riccardo Paolo), e in particolare a tutti quelli che hanno testato Historia (Mauro Sonia Stefano Francesca Alessandro Marco Flaminia Alessio Marco Adolfo Eleni Luca). Un ringraziamento speciale a Michele Morosini, Paul Grogan, Davide Favargiotti, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, a tutti i playtester della Ludoteca La Civetta di Roma e a tutti gli altri che sono troppo numerosi da menzionare.

Un gradito ringraziamento ai nostri sponsors: Vincent Jehl, Piero Natoli, Morris Montenero, Luca Di Gennaro, Pierpaolo Colancecco, Donn Maguire, Alexios Mavrouidakis, Janusz Marchewa, Philippe Nauny, Andrea Prampolini, Andrea Mecci, Stefano Francesi, Sergio Montes Congostrina, Clive Patmore, Giulio Virzo, Pierpaolo Capezzer, Fabrizio Senesi, Alessandro De Santis, Nicolas Pupat, Josep Armengol Jové, Paolo Giovanni De Antoni, Paolo Camanzi, Ryan Goodson, Paul Heald, Tissier Samuel, Yoshinori Kuno, Kevin Rohrer, Alex Sandomirski, Chris Allumi, Reid Goldin, Osamu Hirai, Lyndon Martin, Raymond Regular, Joe Willette, William Loudon, Pankaj Gupta, Benjamin Scheiner, Alisa Yamanaka, Rodrigo Atherino, Nelson Cox and Lori Phillips, Mark Stanoch, William S. Walker, David Minken, Ryan Jones, Good Games Melbourne, Gregory Gurski, Laurent Bourdat, Arnaldo Lefebvre, Simon Kennerley, Sean Chen, Andreas Giese, Kristofer Dingwell, R Wauls, Tony Simpkins, Tony Brum, Michael okelly, Alain Rameau, Cornelis DeBruin, Cyril Blin, Wayne L. Giza, Christopher McKeon, matthew miller, Kristin Olson, Mike Manfrin, Alexis Desgagné Hébert, Joseph E. Pilks III, Yosuke Miyoshi, Patrick Menard, Konstantin Goreley, Maystadt michael, Robert Duman, Lawrence Hurst, Ron Isdale, Derek Nangle, Michael Dillenbeck, Julio dos Santos Rodrigues, Mr Sevy Singh, Johannes Haseitl, João Umberto Ciocca de Almeida, Ilan Spieler, Angie Hamill, Dario Compelto, Martin A Lawrence, Robert Corbett, Nathan Henderson, Maurizio Filardi, Mattias Lonnqvist, Chuck Lazarow, Glen Shakespeare, Christian A. Doub, Sean Restall, Magnus Kristiansen, susan grogan, John Thomasser, Marc Rohroff, Sebastian Stöber, Erik Seelen, Thomas Baczewski, Petra Dorfmueller, David Ruddat, Dirk Bosawe, Tom Snäll, Tobias Schlosser, Rene Schwerin, Thomas Lang, Niclas Granström, Frank Winter, Sebastian Brauer, Andreas Wirtz, Andrea und Patrick Lüscher-Caderas, Kai Tiedge, Thomas Knobloch, Johannes Mahnke, Daniel Reinsch, Thomas Ringhof, Daniel "Erhardsson" Hansch, Marco Engel, Marco Engel, Oliver Kreuels, Dirk Bosawe, Petra Alberti, Michael Kiggel König, Daniel Bischofberger, Christian Blanz, Sebastian Alexander Ernst Peter Böttger, Ulrich Hilverkus, Joachim Schöler, Walter Floth, Gary Duke, Kay Schroeder, Wolfram Herre, Frank Scholtz, Alexander Spahr, Lasse Hynninen, Andre "Teacher" Pape, Michael Werner, Jan Ludwig, Tom Heiko Tennert, Hans Braunhuber, Helga Duffner, Michael Schalles, Sebastien Duval, Hartmut Madlener, Liem-Binh Tran, Ivano Brindisi, Marco Lotti, Mark Ashton, Marco Fregoso, Alessio Buzzanca.



54

CUBI POTERE



12 CARTE EVENTO



18

CARTE LEADER

16

TESSERE TERRITORIO



35

CARTE CONSIGLIERE



2 INDICATORI
DI TEMPO



6
MEMO AIUTO
GIOCATORI



TABELLONE



48

CARTE MERAVIGLIA



18

CARTE LEADER



60

CARTE AZIONE



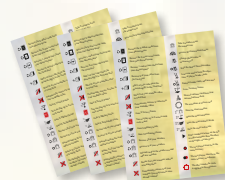
7

CARTE CIVBOT



6

INDICATORI
PROGRESSO



12 INDICATORI
TURNO/PUNTI



TABELLONE

Il tabellone è diviso in varie zone:

Mappa: la mappa è divisa in territori. Un confine bianco tra i territori indica che sono adiacenti.

Ruota del tempo: rappresenta il passare del tempo. Il cerchio interno rappresenta le 3 Ere in cui si sviluppa la partita, mentre il cerchio esterno è diviso in 4 sezioni, ognuna rappresentante un turno di un'Era.

Tracciato dei Punti Vittoria: è usato per tener traccia dei Punti Vittoria (PV). Quando una civiltà guadagna PV, sposta l'indicatore PV sul tracciato.

Ordine di turno: è usato per indicare l'ordine di turno

dei giocatori.

Matrice dello Sviluppo: sull'asse verticale è rappresentato il Livello Militare delle Civiltà, mentre sull'asse orizzontale è indicato il Livello Tecnologico.

Bonus del Governo: indica il bonus associato ad ogni forma di governo.

Zona cubi usati: sono due spazi equivalenti dove vanno piazzati i cubi una volta utilizzati dai giocatori. I cubi in queste zone non possono essere usati per svolgere azioni.

SETUP

1. Piazzate il **tabellone** sul tavolo.
2. Piazzate i **due indicatori temporali** sulla **Ruota del Tempo**: uno nel cerchio esterno nella posizione iniziale ★ (indicatore del Turno), e l'altro nel cerchio interno in posizione Prima Era (indicatore dell'Era)
3. Separate le **carte Meraviglia** in 3 mazzi (uno per ogni Era - riconoscibili dal numero di punti sul bordo delle carte). Mischiate ogni mazzo e mettetelo vicino al tabellone. Estraiete un numero di carte pari al numero di giocatori +2 e piazzatele scoperte a formare la **Fila delle Meraviglie** vicino al tabellone.
4. Scegliete casualmente una Civiltà oppure lasciate che ogni giocatore scelga la propria. Quindi ogni giocatore prende 10 **Carte Azione** e rimuove le carte Guerra ⚔ e Turismo 🏠 (queste verranno ottenute solo nel corso della partita). Le 8 carte Azione rimanenti formano la mano del giocatore.
5. Ogni giocatore prende le 5 carte **Consigliere** della propria Civiltà, le mischia e forma il proprio mazzo Consiglieri, piazzandolo a faccia in giù sul tavolo. Quindi pesca la prima carta aggiungendola alla propria mano.
6. Ogni giocatore prende 4 **Cubi Potere** del colore corrispondente, ne mette 1 nella Zona Cubi Usati e tiene i rimanenti 3 di fronte a sé. I cubi rimanenti vanno piazzati a formare una riserva generale (Banca). I giocatori esperti che desiderano un gioco più difficile possono iniziare senza il cubo nella Zona Cubi Usati.
7. Decidete casualmente l'ordine di turno e piazzate i relativi indicatori negli appositi spazi sul tabellone.
8. Ogni giocatore piazza l'indicatore PV in posizione 0 sul **tracciato dei PV** e l'indicatore del Progresso nell'angolo in basso a sinistra della **Matrice dello Sviluppo**.
9. Piazzate a caso una **Tessera Territorio** scoperta su ogni territorio della mappa. Le tessere rimanenti vengono scartate.
10. Dividete le **carte Leader** in tre mazzi (uno per ogni Era - riconoscibili dal numero di punti sul bordo delle carte). Il giocatore ultimo di turno pesca un numero di carte Leader dal mazzo della prima Era pari al numero di giocatori +1 (in 6 giocatori estrae 6 carte). Il giocatore ultimo di turno ne sceglie e passa le carte rimanenti al giocatore che lo precede nell'ordine di turno, e così via fino a che ogni giocatore avrà una carta Leader. Le carte Leader scelte vengono messe scoperte di fronte ai giocatori. Le carte rimanenti vengono scartate.
11. Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore piazza un **Cubo Potere** su un territorio vuoto della mappa. La tessera Territorio rimane sulla mappa. Si consiglia specie nelle prime partite di evitare di partire troppo isolati.

IL GIOCO

Una partita si divide in **3 Ere**. Ogni Era è formata da **4 turni** per un totale di 12 turni.

Alla fine di ogni turno, i giocatori svolgono le azioni di chiusura del turno mostrate sul segmento della Ruota del Tempo (guarda la Sezione "Fine turno") e quindi l'Indicatore del Turno viene fatto avanzare in senso orario.

Dopo 4 turni, quando la Ruota del Tempo è stata completata, l'indicatore dell'Era viene fatto avanzare di un segmento e l'indicatore del Turno torna in posizione iniziale. La partita termina alla fine dell'ultimo turno della terza Era.

CONDIZIONI DI VITTORIA

A fine partita il vincitore sarà il giocatore con più PV, in caso di parità è il vincitore il giocatore con la somma maggiore dei Livelli Militare e Tecnologico.

IL TURNO

Ogni turno è composto da un numero variabile di round Azione. In ogni round Azione, i giocatori svolgono azioni giocando simultaneamente delle carte (Azione e/o Consigliere) dalla loro mano.

CARTE AZIONE

I giocatori scelgono contemporaneamente un certo numero di carte Azione e/o Consigliere dalla loro mano e le mettono coperte sul tavolo.

Il numero di carte azione scelte in ogni round Azione dipende dal Livello Tecnologico raggiunto della Civiltà.

Inizialmente si giocherà **1 carta per round**, se la Civiltà ha scoperto la Ruota (Livello Tecnologico 5) si potranno giocare **2 carte per round**. Scoperta la Medicina (Livello Tecnologico 13) si potranno giocare **3 carte per round**. Quando tutti i giocatori hanno effettuato la loro scelta, tutte le carte giocate vengono scoperte.

La scelta delle carte deve seguire le seguenti regole:

- **Almeno 1 carta Azione/Consigliere** va giocata ogni round Azione, anche se non può essere svolta.
Esempio: Carlo può giocare 2 carte azione per round, ma decide di giocare solo una. Bea che può giocare 1 sola carta per round deve giocarla.
- Una volta che le azioni sono state rivelate **non possono essere cambiate** e ogni azione, se possibile, deve essere svolta.
- Alcune azioni richiedono l'uso di **cubi Potere** che devono essere disponibili al giocatore per svolgere l'azione. I cubi Potere utilizzati vengono spostati in una delle due Zone Cubi Usati.
- Seguendo l'**ordine di turno** ogni giocatore svolge tutte le proprie azioni.
- Nel proprio turno il giocatore **può scegliere l'ordine di svolgimento** delle proprie azioni.
- Alcune carte Azione hanno una versione **Base** e una versione **Avanzata**.
- Alcune carte hanno un **requisito** che va rispettato prima di svolgere l'azione. Se non è possibile l'azione

non ha effetto.



Esempio: Per poter svolgere l'azione Razzia Avanzata bisogna avere almeno Livello di Tecnologia 10 (Polvere da sparo).

La carta Azione dopo il suo svolgimento viene aggiunta scoperta alla **Coda degli Scarti** del giocatore. La carta va messa in modo da lasciare visibile l'icona dell'azione in alto a destra.

Le carte **Consigliere**, dopo essere state svolte, vengono messe in fondo al mazzo Consiglieri a faccia in su.

Coda degli Scarti

La carta più recente (con il bordo rosso) è aggiunta sopra le altre carte come mostrato in figura.



Quando tutte le azioni dei giocatori sono state svolte inizia un nuovo round Azione. Questo si ripete fino a che non viene giocata **una (o più) azione Rivoluzione**.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI



Militare: sviluppa la forza militare della Civiltà. Il giocatore spende 1 cubo Potere per guadagnare un Livello Militare. Il giocatore avanza verso l'alto di uno spazio il proprio indicatore Progresso e mette un cubo Potere nella Zona Cubi Usati. La versione avanzata (richiede la *Lavorazione dei Metalli*) permette di avanzare di 2 livelli pagando 3 cubi Potere.

- L'azione non ha effetto se è stato raggiunto il **limite della Matrice** e non si può incrementare il proprio Livello Militare. Se l'indicatore Progresso ha raggiunto il Livello 16 ogni ulteriore progresso **vale 2 PV**.
- Il raggiungimento di alcuni livelli Militari concede un bonus (vedi pagina 8). Questo bonus è guadagnato immediatamente e può essere utilizzato a partire dalla prossima azione **anche nello stesso round Azione**.



Il giocatore Blu non può aumentare il proprio Livello Militare. Deve prima incrementare il Livello Tecnológico.



Tecnologia: sviluppa nuove tecnologie. Il giocatore spende 1 cubo Potere per guadagnare un Livello Tecnológico. Il giocatore avanza il proprio indicatore Progresso verso destra di uno spazio e mette un cubo Potere nella Zona Cubi Usati. La versione avanzata (richiede il *Metodo Scientifico*) permette di avanzare di 2 livelli pagando 3 cubi Potere.

- L'azione **non ha effetto** se è stato raggiunto il limite della Matrice e non si può incrementare il proprio Livello Tecnológico. Se l'indicatore Progresso ha raggiunto il Livello 16 (la *Singolarità*) ogni ulteriore progresso **vale 2 PV**.
- Il raggiungimento di alcuni livelli Tecnologici concede un bonus (vedi pagina 9). Questo bonus è guadagnato immediatamente e può essere utilizzato a partire dalla prossima azione **anche nello stesso round Azione**.



Il giocatore Blu non può aumentare il proprio Livello Tecnológico. Deve prima incrementare la propria forza militare.



Arte: costruisci nuove Meraviglie. Il giocatore spende 1 cubo Potere per prendere una carta Meraviglia dalla Fila delle Meraviglie. Il giocatore piazza la carta nell'area di fronte a sé e sposta 1 cubo Potere nella Zona Cubi Usati. La versione avanzata (richiede la *Scrittura*) permette di prendere 2 Meraviglie pagando 3 cubi Potere.

- Le Meraviglie possono essere attivate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore. Una nuova Meraviglia può essere attivata a partire dalla prossima azione anche nello stesso round Azione.
- Le carte nella Fila delle Meraviglie **non vanno rimpiazzate**. Questo va fatto solo a fine turno quando è indicato nella Ruota del Tempo (Pagina 8).



Sfruttamento: Sfrutta la tua popolazione. Il giocatore recupera fino a 2 cubi del proprio colore dalla Zona Cubi Usati e/o dalla mappa. Se si abbandona un territorio rimuovendo il cubo dalla mappa allora si perde un numero di PV pari al valore in PV della tessera Territorio. La versione avanzata (richiede la *Stampa*) permette di recuperare fino a 4 cubi pagando 1 PV.

- Lo sfruttamento può essere svolto anche recuperando meno cubi di quelli permessi.



Espansione: espandi la tua Civiltà. Il giocatore mette 1 cubo Potere sulla mappa su un territorio adiacente ad uno dei propri territori.

La versione avanzata (richiede la *Ruota*) permette di recuperare 1 cubo Potere prima di espandersi sulla mappa.

- Le Civiltà che hanno la **Navigazione** possono espandersi in qualsiasi territorio.
- America and Russia **non** sono adiacenti. America Centrale e Sud America sono adiacenti. Oceania e Indocina sono adiacenti.



Commercio: commercia con una civiltà più avanzata. Il commercio è svolto con una civiltà adiacente più avanzata tecnologicamente:

il giocatore che ha svolto l'azione guadagna 1 livello Tecnologico. Nella versione base la civiltà con cui si commercia guadagna 2 PV, mentre nella versione avanzata (richiede la *Navigazione*) 1 PV.

- Le Civiltà che hanno la **Navigazione** possono commerciare con qualsiasi altra Civiltà.
- Due civiltà che occupano uno stesso territorio sono considerate adiacenti.



Razzia: la civiltà lancia una razzia contro una civiltà adiacente con un Livello Militare inferiore. L'attaccante recupera 1 cubo Potere dal proprio colore dalla Zona Cubi Usati e guadagna 1 PV. La versione avanzata (richiede la *Polvere da Sparo*) permette di recuperare 2 cubi Potere e guadagnare 2 PV.

- Due civiltà che occupano uno stesso territorio sono considerate adiacenti.
- Se non ci sono Civiltà adiacenti con un livello Militare inferiore la razzia **non ha effetto**.
- I PV sono guadagnati anche se non si possono recuperare cubi Potere.



Esempio: Bea è il Blu ed è in Africa. Bea può razzare il Viola in Sud America perché ha la Navigazione e un livello Militare maggiore (9 contro 4). Recupera quindi 1 cubo Potere e guadagna 1 PV.



Guerra: dichiara guerra ad una civiltà nello stesso territorio. L'azione Guerra è disponibile a partire dal Livello Tecnologico 2 (*Agricoltura*).

La civiltà con maggior Livello Militare vince la guerra e guadagna 2 PV. La civiltà perdente rimuove il cubo dal territorio e lo mette nella Zona Cubi Usati.

Nella versione avanzata (richiede l'*Energia Atomica*) il vincitore guadagna 4 PV.

- Una volta che l'azione Guerra è stata giocata la

guerra deve essere svolta anche se non può essere vinta.

- In caso di parità di Livello Militare la guerra non ha effetto.
- Se un giocatore perde una guerra con il suo **ultimo cubo sulla mappa**, l'avversario guadagna i PV ma il cubo non viene rimosso.
- Se più di 2 Civiltà hanno un cubo sullo stesso territorio l'attaccante decide quale attaccare.



Esempio: Bea (Blu) e Carlo (Rosso) sono sullo stesso territorio. Carlo ha Livello Militare pari a 8, Bea 7. Bea gioca una azione Militare Avanzata, mentre Carlo l'azione Guerra. Nell'ordine di turno Bea precede Carlo, quindi l'azione di Bea è risolta prima e Bea raggiunge livello Militare 9. Quando viene risolta l'azione Guerra di Carlo, assumendo che Carlo non abbia territori condivisi con altre civiltà, Bea vincerà la guerra guadagnando 2 PV mentre Carlo perderà il territorio.



Turismo: attrai turisti che vengono a visitare le tue Meraviglie. L'azione Turismo è disponibile a partire dal Livello Tecnologico 12 (*Industria*). Il giocatore guadagna 1 PV ogni 4 Meraviglie (arrotondate in difetto).

Nella versione avanzata (richiede *Internet*) si guadagna 1 PV ogni 3 Meraviglie (arrotondate in difetto).



Rivoluzione: fa sì che il round in corso sia l'ultimo round Azione del turno. L'azione Rivoluzione (o un Consigliere con l'effetto Rivoluzione) può essere giocata solo se la propria Coda degli Scarti **contiene almeno 3 carte all'inizio del round Azione**. Quando si giocano 2 o 3 carte per round, la Rivoluzione deve essere risolta per ultima.

Il giocatore prende in mano l'ultima azione giocata  (la più recente) dalla propria Coda degli Scarti (di solito l'azione Rivoluzione stessa) e una carta a sua scelta .

Esempio: la Coda degli Scarti di Carlo contiene 2 carte e Carlo può giocare 3 carte per round. La carta Rivoluzione non può essere giocata visto che la coda contiene solo 2 carte ad inizio round.

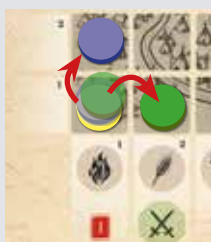
Alla fine del round Azione in cui è stata giocata una (o più) Rivoluzioni, l'indicatore di Turno viene avanzato di una posizione e la **procedura di Fine Turno ha inizio**.

ESEMPIO DI TURNO

Partita a 3 giocatori. **Ada** inizia con la propria Civiltà in Medio Oriente, **Bea** in Cina e **Yuri** in Nord America. L'ordine di turno iniziale è Ada, Bea and Yuri.



I giocatori giocano simultaneamente una carta Azione. **Ada** gioca Tecnologia, **Bea** Militare e **Yuri** Espansione. Le azioni sono risolte in ordine di turno.



Ada spende 1 cubo Potere e guadagna 1 Livello Tecnologico.

Bea spende 1 cubo Potere e guadagna 1 Livello Militare.



Yuri mette 1 cubo Potere sulla mappa espandendosi in America Centrale.

Inizia il secondo round Azione. **Ada** gioca Espansione, **Bea** gioca Razzia e **Yuri** gioca Tecnologia.



Ada si espande in Cina.

Bea fa una razzia su Ada (che ha Livello Militare minore) e guadagna 1 PV e recupera 1 cubo Potere.



Yuri spende 1 cubo Potere e guadagna 1 Livello Tecnologico.

Alla fine del secondo round Azione **Ada** non ha cubi disponibili e 2 cubi nella Zona Cubi Usati, **Bea** ha 2 cubi disponibili e 1 nella Zona Cubi Usati, mentre **Yuri** ha

solo 2 cubi nella Zona Cubi Usati.

Inizia il terzo round Azione. Sia **Ada** che **Yuri** giocano Sfruttamento recuperando 2 cubi Potere.



Bea gioca Commercio con Ada e scopre l'Agricoltura. Ada guadagna 2 PV.

Nel quarto round Azione, **Ada** gioca Arte, **Bea** Tecnologia e **Yuri** gioca Rivoluzione.

Ada spende 1 cubo Potere e sceglie una Meraviglia dalla Fila delle Meraviglie. La Meraviglia è piazzata sul tavolo davanti Ada.



Bea spende 1 cubo Potere e scopre gli Allevamento degli Animali.

Yuri fa una Rivoluzione e recupera dalla propria Coda degli Scarti la carta Rivoluzione (la più recente) e Tecnologia (come scelta).

Il primo turno è terminato.



Vengono svolte le azioni di **Fine Turno**: tutti i giocatori recuperano 2 carte, si prende il bonus di governo e si resettano le Meraviglie. L'ordine turno viene aggiornato e l'indicatore del Turno viene spostato al turno successivo.

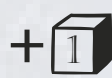
All'inizio del secondo turno, la Coda degli Scarti di **Ada** contiene le carte Azione Sfruttamento e Arte, quella di **Bea** contiene Commercio e Tecnologia, mentre quella di **Yuri** è vuota.

FINE TURNO

Alla fine di ogni Turno vengono svolte le azioni rappresentate nel segmento corrente della Ruota del Tempo.

Le icone nel primo gruppo (la zona grigia) riguardano i giocatori presi singolarmente, mentre le icone nel secondo gruppo (la zona marrone) riguardano tutti i giocatori. Tutte le icone nel primo gruppo vengono svolte prima delle icone del secondo gruppo.

Nel primo gruppo, vanno svolte per prime le azioni "Aggiungi Cubo Potere" e "Bonus Territori", mentre nel secondo gruppo va svolta per prima l'azione "Ordine di Turno".

 **Aggiungi Cubo Potere:** ogni giocatore aggiunge dalla riserva generale 1 cubo Potere del proprio colore alla Zona Cubi Usati.

 **Bonus Territori:** ogni Civiltà che occupa da sola un territorio guadagna dei PV pari al valore della Tessera Territorio. I territori condivisi da più Civiltà (con più di un cubo) non danno PV. Le tessere Territorio rimangono sulla mappa.

 **Recupera carte:** ogni giocatore recupera le due carte più vecchie (le prime due) dalla propria Coda degli Scarti.

  **Recupera Cubi Potere:** Ogni giocatore recupera un numero di cubi Potere dalla Zona Cubi Usati pari al numero dei territori che occupata sulla mappa a prescindere che il territorio sia condiviso o meno.

  **Recupera Meraviglie:** ogni giocatore riattiva (e quindi rimette dritte) le proprie carte Meraviglia usate.

 **Bonus Governo:** ogni giocatore guadagna il bonus corrispondente alla propria forma di governo, che è definita dal colore della posizione occupata sulla Matrice dello Sviluppo.

Tipo di Governo	Bonus di Governo
Clan	Recupera 1 Cubo Potere
Nomade	Guadagna 1 PV
Città Stato	Guadagna 2 VP
Impero	Guadagna 3 VP
Mercantilismo	Guadagna 4 VP
Illuminismo	Guadagna 5 VP
Consumismo	Guadagna 5 VP Recupera 1 Cubo Potere
Utopico	Guadagna 7 VP
Barbari	Guadagna 3 VP Recupera 2 Cubi Potere



Ordine di Turno: viene determinato il nuovo ordine di turno in ordine inverso dei PV (dal giocatore con meno PV al giocatore con più PV). In caso di parità la precedenza è data al giocatore che ha giocato dopo nel turno appena terminato.

Esempio: L'ordine di turno è Carlo, Bea e Ada. Alla fine del turno Ada ha 26 PV, Bea e Carlo 23 PV. Il nuovo ordine di turno è Bea, Carlo e Ada. Bea precede Carlo visto che Carlo la precedeva nel turno appena terminato.



Nuove Meraviglie: le carte Meraviglia rimanenti della Fila delle Meraviglie vengono scartate e vengono estratte un numero di Meraviglie pari al numero dei giocatori +2 a formare una nuova Fila. Le nuove Meraviglie vengono estratte dal mazzo Meraviglie dell'Era del turno successivo.

Esempio: Nel secondo turno di gioco le Meraviglie vengono estratte dal mazzo Era 1. Nel quarto turno di gioco vengono invece estratte dal mazzo della seconda Era.



Bonus dei Leader: i Leaders plasmano lo sviluppo delle Civiltà. Ogni carta Leader ha 2 condizioni che se soddisfatte forniscono dei PV. In ogni caso il Leader viene scartato.

Esempio: alla fine della seconda Era, Lorenzo il Magnifico vale 4 PV se la Civiltà ha Livello Tecnologico 11 o più e/o 7 PV se la Civiltà ha 7 o più meraviglie.



Nuovi Leader: vengono assegnati i nuovi Leader. Il primo giocatore (nel nuovo ordine di turno) pesca dal mazzo Leader dell'Era successiva un numero di carte Leader pari al numero dei giocatori +1 (in 6 si pescano 6 carte Leader), ne sceglie una e passa le carte al giocatore successivo seguendo l'ordine di turno. E così via fino a che tutti i giocatori hanno una carta Leader.

Le carte Leader scelte vengono messe scoperte di fronte ai giocatori e verranno valutate alla fine dell'Era successiva. Le carte rimanenti vengono scartate.

COMPONENTI

TABELLONE

MAPPA

I territori sulla mappa sono usati per rappresentare il livello di espansione delle Civiltà.

Due civiltà **sono considerate adiacenti** se sono sullo stesso territorio o se sono su due territori adiacenti. Se una Civiltà ha sviluppato la Navigazione allora tutti i territori sono considerati adiacenti. Tuttavia solo la Civiltà con la Navigazione ha questo privilegio.

Esempio: La Civiltà Americana è in Nord America ed ha sviluppato la Navigazione, la Civiltà Egizia è in Africa e non ha ancora sviluppato la Navigazione. Gli Americani sono adiacenti agli Egizi, mentre gli Egizi non sono adiacenti agli Americani.

MATRICE DELLO SVILUPPO

La Matrice dello Sviluppo è usata per tener traccia della **Tecnologia** (asse orizzontale) e della potenza **militare** (asse verticale) di ogni Civiltà.

Livello Tecnologico: rappresenta lo sviluppo tecnologico raggiunto dalla Civiltà. Ogni tecnologia è rappresentata da un simbolo.



La Civiltà Blu ha un Livello Tecnologico pari a 4. Questo vuol dire che ha scoperto Fuoco, Agricoltura, Allevamento degli Animali e Lavorazione dei Metalli. La Civiltà Gialla ha invece scoperto solo Fuoco ed Agricoltura.

Livello Militare: rappresenta lo sviluppo militare di una Civiltà.



La Civiltà Gialla ha un livello Militare 4.

La Civiltà Verde ha un livello Militare 2.

Tipo di Governo: il colore di ogni casella della Matrice dello Sviluppo indica il tipo di governo adottato dalla Civiltà. Ogni governo fornisce un bonus a fine turno.



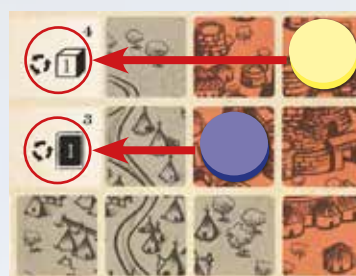
I bonus dei governi sono mostrati nell'angolo in alto a sinistra del tabellone.

Esempio: un giocatore nella zona verde della Matrice guadagna 3 PV.

BONUS DELLA MATRICE DELLO SVILUPPO

La Civiltà può guadagnare un bonus quando viene raggiunto un nuovo Livello Militare o Tecnologico. I bonus possibili sono:

Recupera un cubo Potere o una carta Azione. Il giocatore recupera 1 cubo Potere dalla Zona Cubi Usati o prende la prima carta (la più vecchia) dalla Coda degli Scarti.



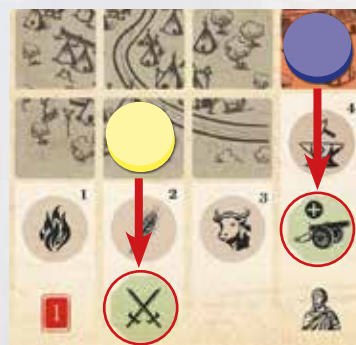
La Civiltà Gialla recupera un cubetto dalla Zona Cubi Usati.

La Civiltà Blu prende la carta più vecchia dalla propria Coda degli Scarti.

Attiva una nuova carta Azione o una Azione Avanzata.

Raggiunto il livello Tecnologico 2 (Agricoltura) il giocatore aggiunge al proprio set di carte Azione la carta Guerra. Al livello Tecnologico 12 (Industria) aggiunge la carta Turismo. Le nuove carte si possono usare dal round Azione successivo a quello in corso.

Altre tecnologie danno invece la possibilità di giocare la versione Avanzata delle varie azioni. L'uso delle versione Avanzata è facoltativo.



La Civiltà Gialla può cominciare giocare l'azione Guerra, mentre la Civiltà Blu può cominciare a giocare l'azione Militare Avanzata.

Nuovi Consiglieri. Quando vengono raggiunti i Livelli Tecnologici 4 (Lavorazione del Metallo), 7 (Filosofia) e 13 (Medicina) è possibile pescare un nuovo Consigliere dal proprio mazzo dei consiglieri. Se, dopo aver pescato

il Consigliere, il mazzo mostra una carta nell'altro verso, il mazzo va ri-mischiato e posto a faccia in giù.



La Civiltà Gialla pesca un nuovo Consigliere dal proprio mazzo Consiglieri.

Numero di Azioni. Una volta scoperta la *Ruota* (Livello Tecnologico 5) o la *Medicina* (Livello Tecnologico 13) è possibile cominciare a giocare, rispettivamente, 2 o 3 carte Azione per ogni round Azione a partire dal round seguente.



La Civiltà Gialla può giocare 2 azioni per round.

Punti Vittoria. Alcuni avanzamenti nella Matrice dello Sviluppo forniscono PV.



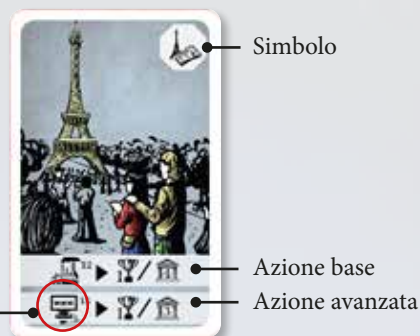
La Civiltà Gialla guadagna 6 PV al raggiungimento della Singolarità (Livello Tecnologico 16).

CUBI POTERE

I cubi Potere rappresentano il potere di una Civiltà in termini di popolazione, ricchezza e risorse. I cubi Potere posti **sul tavolo di fronte** al giocatore sono il potere che è disponibile per svolgere azioni, mentre i cubi nella **Zona Cubi Usati** sono potere non immediatamente disponibile, ma che potrà essere nuovamente usato dopo essere stato recuperato. La distruzione dei cubi Potere invece rappresenta una riduzione permanente delle risorse disponibili.

CARTE AZIONE

Le carte Azione mostrano gli effetti di una o due possibili versioni delle azione: la versione **Base** e **Avanzata**. Se è presente un solo effetto è considerato la versione Base. Quando l'azione viene svolta, il giocatore potrà scegliere se applicare la versione Base o quella Avanzata (se ha la il livello di Tecnologia richiesto).



Requisito richiesto per il livello avanzato

Esempio: se è stato raggiunto il Livello Tecnologico 15 (Internet) si può svolgere l'azione Turismo Avanzato.

CARTE CONSIGLIERE

I Consiglieri permettono di svolgere delle **azioni caratteristiche** per ogni Civiltà. A differenza delle carte Azione, le carte Consigliere non vanno nella Coda degli Scarti.

Ogni giocatore inizia la partita con 1 Consigliere in mano e gli altri a formare il mazzo dei Consiglieri. Quando vengono raggiunti determinati Livelli Tecnologici (*Lavorazione dei Metalli, Filosofia e Medicina*) il giocatore può pescare una nuova carta dal proprio mazzo di consiglieri.

Dopo aver usato una carta Consigliere il giocatore deve porla sul fondo al proprio mazzo a faccia in su. Se, dopo aver pescato un nuovo Consigliere, il mazzo mostra una carta nell'altro verso, il mazzo va ri-mischiato e posto di nuovo a faccia in giù.



Esempio: Cleopatra, la consigliera Egizia, permette di recuperare la carta più vecchia dalla Coda degli Scarti oltre a 2 cubi Potere.

CARTE LEADER

Ogni Leader rappresenta una possibile guida della Civiltà. I Leader forniscono degli obiettivi, che, se raggiunti a fine Era, permettono di guadagnare PV. Ogni giocatore inizia con 1 Leader e ne ottiene uno nuovo, scartando il precedente, alla fine della prima e seconda Era.

Il numero di punti (1, 2, o 3) posti sul bordo della carta Leader specifica l'Era di riferimento.



Esempio: Cesare fornisce 3 PV se si hanno 3 o più meraviglie e/o 6 PV se è stato raggiunto il livello Militare 7.

CARTE MERAVIGLIA

Le Meraviglie sono costruite utilizzando l'azione Arte e forniscono un bonus al verificarsi di determinate condizioni. Una carta Meraviglia può essere attivata ruotando la carta di 90 gradi. Fino a che la carta Meraviglia rimane ruotata non può essere attivata nuovamente. Non c'è limite al numero di Meraviglie che si possono avere e attivare.

Alcune Meraviglie possono essere attivate quando viene giocata una carta Azione (anche se non è stato possibile svolgere l'azione con successo). Alcune possono essere attivate se la Civiltà ha la maggioranza in un determinato campo (in caso di parità non è possibile attivarle). Altre Meraviglie sono attivate dalla distruzione di altre Meraviglie (il che rappresenta l'obsolescenza delle vecchie meraviglie) o di cubi Potere (riduzione delle risorse disponibili).



Esempio: la Sfinge può essere attivata solo se la Civiltà è quella con il maggior numero di meraviglie e fornisce 1 PV. Angkor Wat può essere attivata se viene usata l'azione Espansione e fornisce 1 PV.

TESSERE TERRITORIO



Bonus Territorio: ogni tessera Territorio dà dei PV alla Civiltà che, a metà o a fine Era, controlla in esclusiva il territorio dove è posizionato. L'ammontare dei PV guadagnati è indicato sulla tessera. Se più Civiltà occupano lo stesso territorio nessuno guadagna il bonus. Le tessere Territorio hanno anche un **numero** che viene utilizzato con i Civbot.

CIVBOTS

I Civbot sono Civiltà guidate automaticamente dal gioco. Vengono usate nelle partite in solitaria e opzionalmente quando si gioca in meno di 6 giocatori. Il loro uso è consigliato per le partite con 2 giocatori. Il comportamento dei Civbot è guidato dalle carte Civbot che specificano le azioni svolte durante il turno.

SETUP

Il massimo numero di Civbot è 6 meno il numero di giocatori. *Esempio: In una partita con 2 giocatori si possono usare fino a 4 Civbot.*

Nella fase di Setup piazzare l'indicatore Progresso di tutti i Civbot sulla normale posizione sulla Matrice dello Sviluppo. Piazzare l'indicatore dei PV dei Civbot in posizione 0. Per ogni Civbot viene scelto un livello di difficoltà (Chieftan, Nobile o Re) e viene messo un cubo sul corrispondente livello nella carta Livello Civbot.

Ogni Civbot parte con un cubo Potere sulla mappa. Il territorio iniziale è il territorio vuoto con il numero di territorio maggiore.

Esempio: In una partita con 4 giocatori, supponendo che i numeri territorio maggiori siano 16, 14 e 13, i due Civbot inizieranno nei territori 16 e 14. Se il territorio 14 è occupato allora inizieranno nei territori 16 e 13.

TURNI DEI CIVBOT

Civbots svolgono le loro azioni alla fine di ogni turno, prima di qualsiasi altra operazione di fine turno. I Civbots agiscono in ordine di difficoltà, dal più alto al più basso. Se più Civbot hanno lo stesso livello si segue l'ordine di piazzamento sulla carta Livello Civbot. Si pesca un numero di Azioni Civbot dato dal livello di difficoltà (Chieftan 3, Nobile 4 e Re 5). Le azioni sono risolte immediatamente. Quando tutte le carte di un Civbot sono state risolte, si ri-mischiano e si svolgono le azioni per il Civbot successivo.

- Con l'azione **Tecnologia** il Civbot guadagna 1 Livello Tecnologico e 1 PV. Il Civbot non guadagna gli eventuali bonus associati al livello raggiunto. Con tecnologia minore di 16, se il Civbot non può guadagnare il Livello Tecnologico il Civbot guadagna un Livello Militare. Raggiunto il livello 16 il Civbot guadagna 2 PV per ogni ulteriore

miglioramento.

- Con l'azione **Militare** il Civbot guadagna 1 Livello Militare e 1 PV. Il Civbot non guadagna gli eventuali bonus associati al livello raggiunto. Con forza militare minore di 16, se non si può guadagnare il Livello Militare il Civbot guadagna un Livello Tecnologico. Raggiunto il Livello 16 il Civbot guadagna 2 PV per ogni ulteriore miglioramento.
- L'azione **Arte** è svolta andando a prendere la carta più a destra della Fila delle Meraviglie e rimuovendola dal gioco. Il Civbot guadagna anche 1 PV.
- Il Civbot effettua le **Guerre** solo se le può vincere. La guerra è dichiarata verso la Civiltà (giocatore o Civbot) con più PV tra la Civiltà che possono essere sconfitte dal Civbot. In caso di parità il Civbot sceglie il giocatore da attaccare seguendo l'ordine di turno. Se più di un territorio della stessa Civiltà può essere attaccato il Civbot attacca quello con numero di territorio maggiore. Il Civbot guadagna 2 PV (4 PV se ha sviluppato l'Energia Atomica).



Esempio: Bea (Blu, 35 PV) e Yuri (Giallo, 29 PV) stanno giocando con 1 Civbot (Verde). I livelli Militari sono: Bea 2, Yuri 3, Civbot 5. Il Civbot gioca l'azione Guerra. Bea ha più PV di Yuri, ma non ha un territorio condiviso, quindi il Civbot attaccherà Yuri e lo farà in Russia, perché è il territorio con il numero maggiore.

- Con l'azione **Espansione** il Civbot si espande nel territorio disponibile con numero di territorio maggiore. Un territorio è disponibile se è vuoto o occupato da una Civiltà con Livello Militare inferiore. Se non ci sono territori disponibili, il Civbot si espande verso il territorio con numero maggiore. Si applicano le normali regole sulla Navigazione. Se il Civbot non ha cubi Potere disponibili l'espansione non viene effettuata. L'eventuale conseguente azione Guerra segue le normali regole dell'azione Guerra.

I Civbot guadagnano PV quando si **commercia** con loro. Alla fine del turno i Civbot guadagnano PV per il **governo** e per i **territori** come i giocatori. Inoltre i Civbot guadagnano **tutti i PV non guadagnati dai giocatori sui Leader**. Il totale dei punti mancati dai giocatori viene diviso (arrotondando in difetto) tra tutti i Civbot: quindi al massimo un Civbot può guadagnare 9, 11 e 13 PV rispettivamente nella I, II, e III Era.

- L'ultimo territorio dei Civbot può essere attaccato e distrutto.
- La presenza dei Civbot **non** viene tenuta in conto per l'attivazione delle Meraviglie basate sulle maggioranze.

Esempio: Bea ha un livello Militare 6 e la meraviglia Ishtar Gate che dà 1 PV se si ha un livello militare più alto di tutti. Ada e Carlo hanno Livello Militare 5, mentre un Civbot ha Livello Militare 7. Bea può attivare la Meraviglia e guadagnare 1 PV, visto che il Civbot non viene considerato nella determinazione delle maggioranze delle Meraviglie.

SOLITARIO

La partita in solitaria si giocano contro fino a 5 Civbot. Lo scopo del gioco è quello di sopravvivere e fare il maggior numero di PV.

Nelle partite in solitaria non si usano i Leader e vanno rimosse tutte le Meraviglie che si attivano per maggioranza.

Se il tuo ultimo territorio viene attaccato e sconfitto la partita termina con la sconfitta. Altrimenti alla fine della terza Era il giocatore vince se ha più PV dei Civbot.

VARIANTI

EVENTI

Le carte Evento rappresentano importanti eventi storici che hanno cambiato la storia del mondo.

Ad inizio partita il mazzo eventi va mischiato e va scoperta la prima carta. All'inizio di ogni turno si sposta la carta scoperta accanto al tabellone in un punto ben visibile a tutti e va rivelata la prima carta del mazzo. La carta vicino al tabellone è l'evento che ha luogo nel turno in corso, mentre il prossimo evento è visibile sulla cima del mazzo.

Gli eventi possono essere attivati da una specifica azione o da ogni azione. Nota che spesso i Consiglieri non attivano gli Eventi visto che non presentano il simbolo specifico dell'azione.



Esempio: L'eruzione del Vesuvio obbliga tutti i giocatori (Civbot inclusi) a perdere 2 VP per ogni Azione.

L'effetto degli Eventi ha luogo prima della risoluzione dell'azione e deve essere svolto ogni volta sia possibile.



Esempio: L'evento corrente è la Little Ice Age e Bea non ha cubi Potere. Bea non può giocare l'azione Commercio perché non ha il cubo da spendere per l'Evento prima di svolgere l'azione.

Se il giocatore non può soddisfare la richiesta dell'Evento l'Azione non va svolta.

Nota: è possibile andare in negativo di PV.

Gli Eventi influiscono anche sui Civbot se la condizione di attivazione corrisponde ad una azione svolta dai Civbot e se l'effetto modifica PV, Meraviglie, livelli di Tecnologia e Militare.

REGOLE AVANZATE

Scelta dei Leader. Durante il Setup, dividete le carte Leader in tre mazzi (uno per ogni Era - riconoscibili dal numero di punti presente sul bordo delle carte). Il giocatore primo di turno pesca un numero di carte Leader dal mazzo di ogni prima Era pari al numero di giocatori+1 (in 6 giocatori estrae 6 carte). Seguendo l'ordine di turno ogni giocatore sceglierà una prima carta tra tutte le carte estratte, poi seguendo l'ordine di turno inverso ogni giocatore sceglierà una seconda carta ed infine di nuovo seguendo l'ordine di turno ogni giocatore sceglierà la terza carta Leader.

Le carte Leader scelte devono essere una per Era. Le carte rimanenti vengono scartate e il Leader della prima Era viene mostrato mentre quelli delle ere successive

rimangono coperti e verranno mostrati all'inizio di ogni nuova Era.

Infine seguendo l'ordine inverso di turno, i giocatori piazzano un cubo Potere su un territorio vuoto della mappa.

Scelta dei Consiglieri. All'inizio della partita ogni giocatore sceglie una carta Consigliere da prendere in mano e una da posizionare in fondo al proprio mazzo a faccia in su. Durante la partita ogni volta che si guadagna un nuovo Consigliere il giocatore può sceglierlo tra le carte a faccia in giù del proprio mazzo. Quando terminano le carte a faccia in giù il giocatore può rigirare il mazzo.

ESPANSIONI PROMO

Le seguenti espansioni sono state realizzate durante il lancio del gioco: se sono ancora disponibili dovresti essere in grado di acquistarle presso il tuo negozio di fiducia.

TRAGUARDI DELLE CIVILTÀ

I traguardi delle Civiltà rappresentano i momenti importanti della storia delle Civiltà e sono raffigurati da tessere piazzate sulla Matrice dello Sviluppo.

La prima Civiltà che muove il suo indicatore Progresso sopra o attraverso una tessera Traguardo delle Civiltà **guadagna immediatamente il bonus indicato sulla tessera** e quindi la tessera è rimossa dal gioco.

Se un Civbot raggiunge una tessera guadagna i PV indicati sulla tessera e la tessera è rimossa dal gioco.



Durante il setup (dopo il passo 9), si mettono le tessere dei Traguardi coperte sul tavolo. Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore prende una tessera, la guarda e la piazza scoperta sulla Matrice dove preferisce. Si prosegue di giocatore in giocatore fino a che non sono state piazzate 8 tessere. Le tessere non possono essere messe adiacenti (anche in diagonale) con altre tessere o nella area di governo Clan (quella di colore grigio). Le tessere rimanenti vengono scartate.

LE VIE DEL COMANDO

Le tessere Vie del Comando vengono usate per guadagnare abilità speciali valide fino alla fine dell'Era corrente.

Ogni giocatore prende la tessera Comando della propria Civiltà e la pone di fronte a se scoperta. La tessera Comando presenta due simboli in nero che rappresentano dei **requisiti**. Per attivare la tessera la Civiltà deve essere la prima nella categoria rappresentata in uno dei due simboli e non ultima nell'altro. In caso di parità per la prima posizione il Comando non può essere attivato, mentre in caso di parità per l'ultima posizione può essere attivato.



Esempio: la tessera Comando dei Romani mostra i simboli Militare e Territori. Quindi per attivare il Comando i Romani devono avere più territori di ogni altra Civiltà e non devono avere il Livello Militare più basso OPPURE in alternativa devono avere il più alto livello Militare e non il minor numero di territori.

Quando la tessera è attivata, viene girata ed il giocatore piazza un proprio cubo (preso dalla riserva, dalla Zona Cubi Usati o utilizzando uno di quelli di fronte al giocatore) sulla tessera ad indicare quale potere attivare tra i 4 disponibili:

- Prendi immediatamente dalla riserva **fino a 2 cubi del tuo colore**. Questi cubi vengono restituiti all'inizio dell'ultima procedura di fine turno dell'Era.
- Guadagni PV **anche per i territori condivisi** con altri giocatori. Gli altri giocatori non possono contare

questi territori per soddisfare le condizioni dei Leader e nemmeno per il recupero dei cubi. Se due o più giocatori attivano questo potere, l'effetto tra di loro applicato allo stesso territorio è nullo.

- Guadagni **2 Livelli Tecnologici** fino alla fine dell'Era.
- Guadagni **2 Livelli Militari** fino alla fine dell'Era.

Tutti i bonus guadagnati con gli avanzamenti di livello (nuovi consiglieri, recupero carte/cubi, 6 PV) non vengono restituiti alla fine dell'Era e possono essere guadagnati nuovamente nel corso del gioco. Alla fine dell'Era le tessere Comando attivate vengono scartate.

FAQ

MERAVIGLIE DELLA PRIMA ERA

Sphinx (Sfinge). Se la Civiltà ha più Meraviglie delle altre guadagna 1 PV. In caso di parità la Meraviglia non può essere attivata.

Ziggurat. Sposta un tuo cubo disponibile nella Zona Cubi Usati e guadagna 1 PV.

Persepolis. Dopo aver svolto un'Azione Militare recuperi un cubo dalla Zona Cubi Usati. Questa Meraviglia può essere attivata con l'Azione Base o con quella Avanzata. I cubi necessari all'azione devono essere spesi e poi 1 recuperato con questa Meraviglia.

MERAVIGLIE DELLA SECONDA ERA

Forbidden City (La Città Proibita). Dopo aver svolto un'Azione Militare guadagni 1 PV. Questa Meraviglia può essere attivata con l'Azione Base o con quella Avanzata.

Petra. Perdi 1 PV e recupera 2 cubi dalla Zona Cubi Usati.

Colosseum (Colosseo). Recupera la carta più vecchia (la prima) della Coda degli Scarti ruotando altre 2 Meraviglie (senza attivarle).

Machu Picchu. Recupera una Meraviglia usata ruotando

un'altra Meraviglia (senza attivarla). La Meraviglia appena recuperata può essere attivata immediatamente.

MERAVIGLIE DELLA TERZA ERA

Pentagon (Pentagono). Rimuovi dal gioco 1 cubo Potere tra quelli disponibili e guadagna 1 livello Militare (senza spendere altri cubi). Non conta come Azione.

Royal Observatory (Osservatorio di Greenwich). Rimuovi dal gioco 2 altre Meraviglie (attivate o no) e guadagna 1 livello Militare (senza spendere cubi Potere). Non conta come Azione.

Versailles. Rimuovi dal gioco 1 cubo Potere tra quelli disponibili e svolgi un'Azione Espansione di base. Conta come normale azione di espansione e quindi può ad esempio attivare la Meraviglia Statue of Liberty.

EVENTI

Thermopilis (Termopili). Il giocatore deve spendere 1 Azione o Consigliere senza attivarla per poter agire nel round. Se il giocatore utilizza la sua ultima carta, va svolta automaticamente un'Azione Rivoluzione.

FAQ

WUNDER DER ERSTEN EPOCHE

Sphinx: Falls die Z die meisten Wunder gebaut hat, erhält sie 1 SP. Bei Gleichstand für die meisten Wunder kann das Wunder nicht aktiviert werden.

Ziggurat: Der Spieler legt 1 Machtwürfel in den Vorrat benutzter Machtwürfel und erhält 1 SP.

Persepolis: Nach der Ausführung einer Aktion Militär nimmt der Spieler 1 Machtwürfel aus dem Vorrat benutzter Machtwürfel zurück. Das geschieht durch die Grundaktion und auch durch die erweiterte Aktion. Der (die) für die Aktion benötigte(n) Machtwürfel muss aber zuerst abgegeben werden.

WUNDER DER ZWEITEN EPOCHE

Verbotene Stadt (Forbidden City): Nach der Ausführung einer Aktion Militär erhält der Spieler 1 SP. Das geschieht durch die Grundaktion und auch durch die erweiterte Aktion.

Petra: Der Spieler verliert 1 SP, um 2 Machtwürfel aus dem Vorrat benutzter Machtwürfel zurückzuerhalten.

Colosseum: Der Spieler nimmt seine älteste Aktionskarte wieder auf, indem er 2 andere Wunder um 90° dreht (ohne sie zu aktivieren).

Machu Picchu: Der Spieler frischt eine aktivierte Wunderkarte wieder auf, indem er eine andere Wunderkarte und Machu Picchu um 90° dreht (ohne sie zu aktivieren). Die aufgefrischte

Karte kann er sofort wieder aktivieren.

WUNDER DER DRITTEN EPOCHE

Pentagon: Der Spieler entfernt 1 Machtwürfel aus seinem persönlichen Vorrat aus dem Spiel, um 1 Militärstufe zu gewinnen (ohne dafür einen weiteren Machtwürfel abzugeben). Das gilt nicht als Aktion.

Königliches Observatorium (Royal Observatory): Der Spieler aktiviert das Observatorium und entfernt 2 andere eigene Wunder aus dem Spiel, um 1 Militärstufe zu gewinnen (ohne dafür einen weiteren Machtwürfel abzugeben). Das gilt nicht als Aktion.

Versailles: Der Spieler entfernt 1 Machtwürfel aus seinem persönlichen Vorrat aus dem Spiel, um eine Grundaktion Ausbreitung auszuführen. Das gilt als normale Ausbreitungssaktion und kann deshalb z. B. die Wirkung der Freiheitsstatue (Statue of Liberty) auslösen.

EREIGNISSE

Thermopilis: Der Spieler muss 1 weitere Aktions-/Beraterkarte ausspielen, ohne sie zu aktivieren. Falls ein Spieler dabei seine letzte Aktionskarte spielt, wird die Revolution automatisch ausgelöst.



All rights reserved (2014)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it, info@giochix.it