

## 1.0 INTRODUZIONE

### 1.1 PREMESSA

Age of Renaissance è un gioco strategico per 3-6 giocatori che seguono le tracce delle civiltà occidentali dalle loro origini nell'alto Medio Evo fino alla loro affermazione come culture mondiali dominanti durante l'Epoca dell'Illuminismo.

L'affermazione del mondo occidentale nel suo predominio ( approssimativamente 1000 anni dal 750-1750) fa il risultato di molti fattori.

IL gioco riguarda le maggiori potenze commerciali (Venezia, Genova, Londra, Parigi, Amburgo, Barcellona) che fornirono le fondamenta finanziarie per la fioritura della cultura nel Rinascimento (14<sup>A</sup>-16<sup>A</sup> secolo) e per l'Illuminismo che seguì.

### 1.2 RUOLI GIOCATORE

Ogni giocatore rappresenta lo stratega di una delle sei potenze commerciali.

Indicatori quadrati rappresentanti la penetrazione di mercato sono piazzati sulla mappa negli spazi chiamati Piovincie per dominare i mercati. Se il numero di indicatori piazzati in una provincia eguaglia il Numero Mercato della provincia senza che vi siano pedine avversarie presenti, tutte le pedine amiche in quella provincia sono immediatamente rimpiazzate con una singola pedina "O" (rotonda) che permette di generare entrate. Se pedine avversarie sono presenti, si devono risolvere i conflitti prima che una pedina "O" sia piazzata.

Le entrate finanziarie sono usate per acquistare vantaggi in sei categorie: Commercio, Scienza, Civili, Religione, Comunicazione ed Esplorazione. Ogni vantaggio fornisce capacità addizionali.

Carte Prodotti, Eventi e Leaders dal Mazzo Storia sono estratte per determinare situazioni varie.

Infine un Indice Miseria registra le represses aspirazioni di ogni popolo.

IL giocatore che gestisce meglio questi quattro elementi vince.

## 2. DESCRIZIONE DEL GIOCO

### 2.1 VERSIONI

Ci sono tre versioni: Base, Intermedia e Campagna, Il gioco in tutte e tre è simile, variando unicamente tra loro il punto in cui termina (vedi 11.1). I giocatori selezionano la versione da giocare, ricordando che il gioco base comporta due ore, mentre l'intermedio almeno quattro ore e la campagna sei ore. In alternativa i giocatori possono accordarsi per giocare fino ad un tempo predeterminato.

### 2.2 FASI

Dopo aver determinato le Capitali e l'ordine di gioco, la sequenza segue l'ordine di gioco mostrato sulla Tabella.

1. Il primo giocatore annuncia se vorrà evitare qualunque Mancanza/Surplus di prodotti pagando il valore base di quel prodotto alla cassa. Poi ogni giocatore, a turno, estrae una carta.

2. Dopo che tutti i giocatori hanno estratto, ogni giocatore, capace a farlo, acquista una carta extra, e/o scarta (9.2) o passa.

3. Ogni giocatore gioca una carta/e dalla sua mano o passa.

4. Ogni giocatore acquista una o più possibilità nel seguente ordine:

A. Un miglioramento navale e/o

B. Uno o più fattori civilizzazione e/o

C. Stabilizzazione Indice Miseria e/o

D. Miglioramento sull'Indice Miseria

o passa

5. Ogni, giocatore, di turno, acquista una carta utilizzando pedine e/o piazza le sue pedine (lato bianco) per l'espansione in quelle provincie che può raggiungere dalle sue provincie già occupate risolvendo ogni attacco conseguente al suo piazzamento, Il giocatore con il maggior numero di pedine tonde bianche (appena piazzate), con un minimo di uno, dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le loro pedine, estrae una carta gratuitamente.

6. Tutte le pedine (lato bianco) sono girate sul loro lato colorato. I giocatori raccolgono l'entrate dalla banca. Viene determinato lo stato di surplus/mancanza di prodotti per il successivo turno. Ogni giocatore segretamente registra l'allogaggio di cassa/pedine sulla sua scheda per quel turno. Vengono rivelati simultaneamente gli acquisti di pedine muovendoli sulla scheda dalla sezione stock alla sezione espansione dopo aver pagato \$ 1 per ogni pedina.

7. L'ordine di gioco per il turno seguente è determinato e registrato sull'apposita tabella con i giocatori ordinati in funzione della minor cassa spesa per pedine.

(In partite con meno di sei giocatori, le posizioni nella tabella Ordine di Gioco contengono il numero di giocatori per le quali tali posizioni non devono essere considerate. Per esempio nel gioco a tre giocatori la 1<sup>A</sup>, 3<sup>A</sup> e 5<sup>A</sup> posizione con simbolo 3 barrato non saranno mai utilizzate, quindi i tre giocatori muoveranno solo sulle posizioni 2<sup>A</sup>, 4<sup>A</sup> e 6<sup>A</sup>.)

Questa sequenza è ripetuta fino alla fine del turno nel quale il limite di tempo è raggiunto, o fino alla fine del turno nel quale un giocatore acquista tutti i 26 fattori civilizzazione (vedi 11.1)

## 3, COMPONENTI

Mappa - Pedine - Schede - Blocco registrazioni - 64 Carte - 3 Dadi - Moneta

## 4. LA MAPPA

### 4.1 PROVINCIE

Gli spazi sulla mappa determinano le provincie. Sono nominate e determinate da confini neri.

PROVINCIE COSTIERE : Ogni provincia che contiene terra e mare blue chiaro (includendo Far East, New World, West Africa e Iceland).

AREE IMPASSABILI : Senza nome, non contano nel gioco.

RIQUADRI AREE FUORI MAPPA : West Africa ed Iceland sono speciali provincie che diventano accessibili solo dopo aver ottenuto "Seaworthy Vessels " o l'attributo "Heavens". China, East Indies ed.India possono essere raggiunti solo dopo aver ottenuto "Ocean Navigation". North e South America possono essere raggiunti solo dopo aver ottenuto "New World".

### 4.2 AREE D'ACQUA

Porzioni blue senza terre costiere confinanti tra loro richiedono la navigazione per attraversarle.

MARI : Di colore blue medio. Attraversabili soltanto con "Seaworthy Vessels" o "Galleys-capacità navigazione" (più Heavens). Le pedine non possono finire il loro turno in mare.

OCEANI : Atlantico, blue scuro, può essere attraversato solo con Ocean Navigation.

### 4.3 NUMERI MERCATO

Il numero in ogni provincia è il massimo ammontare di pedine che quel mercato può supportare. Le pedine che eccedono quel numero sono soggette alla competizione (9.53). Una provincia con numero in circoletto può supportare una pedina dominazione tonda o fino al numero indicato di pedine quadrate. Una provincia con 1 in quadrato può supportare solo una pedina quadrata.

### 4.4 CAPITALI

Una provincia con numero mercato colorato è una capitale. E' il punto di partenza di ogni giocatore. La forza delle pedine del possessore originario è sempre raddoppiato quando viene attaccato nella sua capitale (9.53).

### 4.5 MERCI

Le provincie che erano centro di importanti commerci sono codificate per colore. I cinque spazi marini esterni hanno più colori. I due/tre prodotti sono controllati con un singolo indicatore di dominio.

### 4.6 AREE

Le linee più grosse dividono la mappa in 8 sezioni, alcune fuori dal gioco quando si gioca in meno di 6 giocatori,

### 4.7 CONTROLLO INDICI - PILE CARTE - TABELLE

La mappa contiene diversi tracciati amministrativi usati per registrare informazioni del gioco. Un giocatore aggiorna tali tracciati mentre un altro tiene la banca.

INDICE MISERIA: Vi si registra il livello di trascuratezza di ogni giocatore verso i bisogni della sua popolazione. Con valore 1000 si è fuori dal gioco.

PILA ESTRAZIONI : D. mazzo storia è diviso dai numeri epoca 1.2.3. In partenza il mazzo contiene solo carte della epoca 1. Nel gioco base solo l'epoca 1 è usata. Quando la pila è finita ed un'altra carta è richiesta rimescolare le carte dell'epoca 2 con quelle dell'epoca 1 rigiocabili per formare un nuovo mazzo.

PILA RIGIOCABILE : Tutte le carte giocate con un circoletto sul numero d'epoca sono piazzate in questa pila scoperte e rimescolate con le carte dell'epoca successiva per formare un nuovo mazzo. Solo la carta in cima al mazzo è ispezionabile in quanto scoperta.

TABELLA ORDINE DI GIOCO : Ogni turno l'indicatore è sistemato a salire in ordine a quanto speso in pedine nel precedente turno.

TABELLA NAVIGAZIONE : Ogni giocatore con la capacità di navigare piazza l'indicatore nave sullo spazio appropriato. Girare la pedina sui tré-alberi una volta che si beneficia dei Seaworthy Vessels e piazzarla nella sezione 10 della porzione mediana della tabella.

TABELLA PRODOTTI : Questa tabella registra il possesso dei 12 prodotti in gioco. Il primo spazio di ogni riga identifica il prodotto per colore e valore base e mostra il numero di carte prodotto in ogni epoca. L'asterisco segnala una carta con doppio prodotto che può essere giocata come differente prodotto. I restanti spazi rappresentano il possesso di una provincia di quel prodotto. Questi spazi sono codificati con il colore dell'area ed elencate tutte le provincie di quel prodotto in ogni area. Ogni spazio ha segnato anche il pagamento per quel numero di prodotti posseduti. Quando i giocatori guadagnano o perdono un indicatore dominio circolare, ciò viene registrato sulla tabella. Le cinque provincie d'oltremare permettono di avere più prodotti con un solo indicatore dominio.

(PRODOTTI MULTIPLI: Ognuna delle cinque provincie d'oltremare in New World e Far East forniscono più prodotti. Per esempio un giocatore che controlla la Cina ottiene due prodotti con un solo indicatore dominio. Il dominio di una delle Americhe fa ottenere tre prodotti. Tutte le altre provincie forniscono un solo prodotto).

## 5.0 SCHEDE E PEDINE

### 5.1 SCHEDE

Ogni giocatore ha una scheda d'aiuto utilizzandone una facciata a seconda del numero dei giocatori. Le pedine acquistate per l'espansione dei mercati sono piazzate (lato bianco) nella sezione espansione a destra. Lo stock pedine è tenuto nella sezione nera apposta. **tenere le pedine in pile di sei.**

Le pedine dominazione circolari sono tenute negli appositi spazi.

### 5.2 PEDINE

Ogni giocatore ha 36 pedine quadrate e 25 tonde.

### 5.3 INDICATORI

Ogni giocatore ha 1 indicatore miseria/turno/nave più 12 prodotti.

### 5.4 DENARO

Il denaro deve essere tenuto in vista sempre, ma può essere accatastato. Tutti i giocatori possono conoscere l'ultima registrazione di cassa in qualunque momento.

### ESEMPIO TABELLA FATTORE CIVILIZZAZIONE "PATRONAGE"

*E - lettera identificativa fattore civilizzazione*

*Patronage - fattore identificazione*

*30 & IMI - costo (tutti i fattori religiosi comportano l'incremento di uno spazio nel indice miseria)*

*20 CR (simbolo) - crediti per acquisto fattori civilizzazione della categoria del simbolo*

*10MR - valore diminuzione miseria*

*Descrizione attributi di quel fattore*

*Prerequisiti necessari*

*Leaders con crediti per quel fattore civilizzazione e relative epoche in cui appaiono*

## 6, FATTORI DI CIVILIZZAZIONE

I 26 fattori di progresso segnati sulla scheda rappresentano i miglioramenti nel tempo.

Appena uno di questi fattori è acquisito, ciò viene registrato sulla propria scheda. Anche gli avversari registrano ciò sulla loro con una "v". Una volta che il turno è terminato tutti i riquadri con uno spunto "v" sono completamente anneriti per distinguerli dai quelli acquisiti nel turno seguente non ancora terminato.

## 7. IL MAZZO STORIA

### 7.1 EPOCHE

Ogni carta contiene il numero 1-2-3 a seconda dell'epoca (750-1250, 1250-1500, 1500-1750). Il mazzo deve essere diviso nelle tre pile. Tre sono i tipi di carta

#### 7.11 CARTE PRODOTTI

Ci sono 27 carte rappresentanti i 12 prodotti. La mappa mostra quanti sono trovabili in ogni epoca, il loro valore progressivo e dove sono locati. Ogni carta contiene l'evidenziazione delle province dove si trova il prodotto. Ogni carta prodotto, quando giocata, permette a tutti i giocatori di raccogliere il loro valore in funzione ai loro indicatori dominio colorati (non lato bianco). Ci sono dieci spazi pagamento in fondo ad ogni carta che corrispondono a quanto segnato sulla mappa. La carta è poi scartata nella pila rigiocabile per essere riestrata nella successiva epoca.

Due carte prodotti (Wine/Cloth e Gold/Ivory) permettono al loro possessore una scelta tra i prodotti quando giocate.

#### 7.12 CARTE EVENTO

Ci sono 18 eventi. Quelli con circoletto sull'epoca sono messi scoperti nella pila rigiocabili dopo essere stati giocati. Quelli con quadrato sono rimossi dal gioco.

#### CARTE INSERVIBILI

Alcuni eventi sono annullati dal gioco di altri eventi (es. Stirrups/Gunpowder). Le carte annullate non sono rimosse dal gioco. Esse rimangono in gioco come carte inservibili accrescendo il numero di carte della propria mano ed il costo per la stabilità sull'indice miseria. Carte inservibili rimaste in mano per questo motivo possono essere scartate usando Master Art (9.2). Possono comunque essere commerciate via Wind/Watermill (9.53).

#### 7.13 CARTE LEADER

Ci sono 19 leaders che sono utilizzati per abbassare il costo di certi fattori civilizzazione durante la fase d'acquisto se sono stati giocati nella precedente fase di gioco delle carte. Sono rimossi permanentemente dal gioco dopo la fase acquisti.

## 8. PREPARAZIONE BEL GIOCO

### 8.1 CARTE E DENARO

Dividere le carte per epoca. Rimescolare il primo mazzo, distribuire una carta ad ogni giocatore e piazzare le restanti coperte nella pila estrazione. Dare ad ogni giocatore \$ 40.

### 8.2 AREA DI GIOCO

3 giocatori - Venezia, Genova, Barcellona - aree utilizzate IV - V - VI - VII - VIII

4 giocatori - + Parigi - + III

5 giocatori - + Londra - + II

6 giocatori - + Amburgo - + I

I giocatori possono tracciare i loro movimenti navali attraverso aree non in uso, ma non possono lasciare pedine in quelle aree.

### 8.3 SELEZIONE CAPITALI

Le parti scrivono segretamente un'offerta. Ogni giocatore registra la sua offerta per il diritto di prima scelta nello spazio "Capital Bid" della sua tabella con l'offerta più alta che sceglie per prima tra le capitali disponibili. L'offerta successiva più alta sceglie per seconda, e così via. Casi di parità sono risolti con il lancio dado. Ognuno si fornisce delle relative pedine. Determinate le capitali, piazzarvi un indicatore dominio colorato. Questo è il punto di partenza per ogni giocatore. Durante il gioco, tutte le parità per la determinazione dell'ordine di gioco saranno spezzate in favore del giocatore che ha scelto la sua capitale per ultimo. Il giocatore può scegliere di precedere o seguire qualunque giocatore pari nell'ordine di gioco.

### 8.4 MISERIA

Ogni giocatore piazza il suo indicatore miseria sullo "O" dell'apposito tracciato.

### 8.5 ORDINE DI GIOCO

Eseguire la fase "ordine di gioco" (la fase finale di un turno normale) per determinare l'ordine di gioco per il primo turno. Allocare i propri \$ 40 (meno l'offerta per la propria capitale) tra la cassa e le pedine sullo spazio del 1° turno sulla propria scheda.

## 9. SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

Ogni turno è diviso in sette fasi. Le prime cinque fasi sono completate da ogni giocatore di turno prima di passare alla fase successiva. Le fasi 6 e 7 sono svolte simultaneamente. Ogni fase è riassunta sinteticamente nel centro della propria scheda.

### 9.1 FASE ESTRAZIONE CARTE

Il primo giocatore nell'ordine di gioco può spendere dalla cassa il valore base di ogni prodotto in situazione di mancanza/surplus per eliminare questa situazione. Poi, ogni giocatore, a turno, estrae una carta dal mazzo storia. La carta estratta aggiunta a quella di partenza farà avere ad ogni giocatore nella prima fase di gioco carte n.2 carte in mano.

### 9.2 FASE ACQUISTO CARTE

Ogni giocatore che ha acquisito Urban Ascendancy (V) può, al suo turno, acquistare il diritto di estrarre una carta in più pagando \$ 10 alla banca.

**MASTER ART** (possezzo arte): Un giocatore con Master Art (P) può scartare una carta dalla sua mano senza che questa abbia effetto in ogni turno durante la fase acquisto carte dopo aver acquistato o rinunciato ad acquistare una carta extra. Se la carta scartata è rigiocabile, si colloca nel relativo mazzo, viceversa è rimossa dal gioco senza alcuna conseguenza.

### 9.3 FASE GIOCO CARTE

Ogni giocatore, a turno, può giocare la/e carta/e o passare.

#### 9.31 PAGAMENTI PRODOTTO

Una carta prodotto giocata consente il pagamento dalla banca ad ogni giocatore che ha province con tale prodotto con indicatore dominio colorato. L'ammontare è segnato sulla carta ed ha un valore progressivo in funzione al numero di province dominate da quel giocatore.

*Esempio. Barcellona ha indicatori dominio in Barcellona, Lisbona e Marsiglia. Parigi ha indicatori dominio in Strasburgo. Quando una carta "wine" (vino) è giocata da un qualunque giocatore Barcellona ottiene \$45 (per tre dominioni e Parigi 55 (per un dominio).*

**INDUSTRY ACCELERATION** (accelerazione industriale) :Questo fattore civilizzazione (M) accresce il valore progressivo di tutte le carte prodotto di uno spazio. Comunque non può fornire il primo valore del prodotto se non si possiede alcuna provincia. Tale fattore può crescere il valore di un illimitato numero di carte prodotto in un turno.

#### 9.32 CARTE EVENTO

Giocando un evento si ricrea un avvenimento storico. La maggior parte degli eventi coinvolgono altri giocatori come il giocatore che gioca la carta. Comunque il proprietario della carta sceglierà sempre chi è coinvolto quando questa scelta è possibile.

Alcuni eventi richiedono piazzamento di pedine quadrate colorate al posto di pedine dominio colorate. Se il possessore dell'indicatore dominio non ha pedine rimaste in stock, può rimpiazzare l'indicatore dominio con pedine dalla sezione espansione o lasciare la provincia vuota.

**ELIMINAZIONE:** Alcuni eventi comportano una modifica dell'indicatore miseria.

Quando segnato "ottenuto x spazi", avanzare l'indicatore in spazi con valore più alto.

Raggiungendo la casella Chaos si è fuori dal gioco; le proprie pedine rimangono in difesa sulla mappa, e le carte non giocate sono scartate, ed eventualmente rigiocabili. Nessun fattore civilizzazione si attribuisce alle proprie pedine eccetto Nationalism (se applicabile). I profitti continuano ad essere pagati sulla base del numero iniziale di giocatori.

### 9.33 CARTE LEADER

Giocare un leader simula l'arrivo di quel personaggio sulla scena mondiale e comporta il vantaggio di avere sconti sull'acquisto di fattori civilizzazione nella successiva fase acquisti. Piazzare la carta scoperta nella sezione leader se vuota, o scoperta di fronte a se se la sezione è già occupata. Che si usi o no, la carta è rimossa dal gioco alla fine della fase acquisti.

**PATRONAGE** (mecenatismo): Tutti i leaders, eccetto il primo giocato in ogni turno, sono soggetti ad ottenere protezione da parte di altri giocatori che hanno Patronage (E). Il possessore di un leader, eccetto il primo giocato nel turno, deve decidere quanto spenderà per proteggerlo dalle richieste di altri giocatori e piezzerà quanto investito sulla carta scoperta del leader. Il denaro rimarrà lì fino alla fine della fase acquisti quando verrà pagato alla banca. Ogni giocatore con fattore Patronage (E) può acquistare i crediti dei leaders disponibili pagando al proprietario della carta leader nella sua fase acquisti una somma uguale a quella piazzata sulla carta.

*Esempio: Venezia gioca Colombo come 2° leader giocato nel corrente turno, così Colombo può fornire i suoi crediti ai possessori di Patronage. Venezia paga \$ 10 alla banca (piazzandole temporaneamente su Colombo) come protezione dalle richieste di altri giocatori con Patronage. Barcellona ha il fattore Patronage e nella sua fase acquisti paga \$ 10 a Venezia. In questa maniera sia Venezia che Barcellona hanno un credito di 60 per Colombo.*

*Londra potrebbe decidere di acquistare il fattore Patronage, ottenendo così anch'essa di poter pagare \$10 a Venezia nella propria fase acquisti per ottenere i 60 di credito. Se Venezia non avesse pagato niente per la protezione dalle richieste Patronage, tutti e tre i giocatori avrebbero avuto i crediti per Colombo gratuitamente. Inoltre, dal momento che Barcellona ha il fattore Written Record ottiene un credito extra di \$ 10 per ogni fattore acquistato coi crediti ottenuti da Colombo.*

**PRINTED WORD** (stampa): Una carta leader può anche essere giocata per ottenere un immediato rimborso del credito del leader per ogni fattore civilizzazione segnato sulla carta precedentemente acquistato da quel giocatore se questo è possessore di Printed Word (O). Un leader con diversi crediti può essere usato per avere sia uno sconto su un fattore sia il rimborso su un altro, ma soltanto se entrambi i fattori sono stati già acquistati o saranno acquistati durante quel turno, il bonus +10 ai crediti forniti da un leader ottenibile possedendo Written Record (N) così come le richieste di Patronage non si applicano ai rimborsi.

## 9.4 FASE ACQUISTI

Ogni giocatore, al suo turno, può fare degli acquisti nel seguente ordine e/o passare:

### 9.41 MIGLIORAMENTO NAVALE

Senza la navigazione un giocatore non può muovere pedine in provincie separate da acqua da quelle provincie dove sono già presenti.

Ci sono tre tipi di navigazione con quattro gradi ciascuna, il miglioramento navale per ogni tipo deve avvenire in ordine ascendente. Un solo livello di miglioramento può essere acquistato per turno. Ogni miglioramento costa \$ 10. Ogni acquisto fa muovere la relativa pedina nell'apposita sezione.

**THE HEAVENS** (i cicli): Le galere di un giocatore con il fattore The Heavens (A) possono attraversare un mare come se fosse una provincia costiera.

Il trasporto navale si ha soltanto via provincie costiere fino a quando non è stato acquistato Seaworth Vessels (S) o The Heavens (A). L'entrata negli oceani e nelle cinque provincie d'oltre mare non è permessa fino a quando non si possiede Ocean Navigation (T).

E' possibile trasportare qualunque numero di pedine per turno, ma non è possibile sbarcare più pedine nella stessa provincia per turno da quanto permesso dall'attuale capacità di navigazione. Galley (fattore navigazione) 2 permette di trasportare due pedine in ogni provincia fino a due provincie costiere lontane dal punto che già si occupa. Con Galley 4 quattro pedine in ogni provincia fino a quattro provincie costiere distanti. E così via fino a Galley 8.

**SEAWORTHY VESSELS** (vascelli d'altomare): Quando un giocatore acquista Seaworthy Vessels (S), il suo indicatore navigazione è girato dalla parte della tré-alberi muovendo nello spazio Seaworthy Vessels 10 della tabella. Con ciò diventa possibile piazzare fino a 10 pedine in qualunque provincia costiera (eccetto per i cinque spazi d'oltremare o l'Area V se non si possiede Overland East). Migliorando a 12 è possibile trasportare 12 pedine e così via. Lo spazio 10 della tabella navigazione non può essere raggiunto con \$10 migliorando lo spazio Galley S.

**OCEAN NAVIGATION** (navigazione oceanica): Acquistando Ocean Navigation (T) muovere l'indicatore nel relativo primo spazio della sezione Ocean. Così è possibile trasportare un numero illimitato di pedine verso ogni provincia costiera (eccetto le Americhe che richiedono anche New World (U)), ma è possibile entrare e rimanere soltanto in uno spazio d'oltremare. Con \$10 sarà possibile un miglioramento nel secondo spazio che permetterà l'entrata ed il mantenimento di due spazi d'oltremare, e così via.

#### 9.42 FATTORI CIVILIZZAZIONE

Ogni giocatore, al suo turno, può acquistare uno o più fattori. Gli acquisti possono essere fatti considerando crediti leaders giocati nella precedente fase di gioco carte e crediti derivanti da fattori acquistati in precedenti turni. I crediti leaders possono sempre essere usati (per acquisti o rimborsi) durante il turno nel quale la carta leader è giocata.

**CRÉDITI:** Crediti da fattori civilizzazione non possono essere usati nello stesso turno d'acquisizione del fattore, Il giocatore deve sempre aspettare i turni successivi per beneficiare di tale sconto. Comunque i crediti da fattori civilizzazione già posseduti possono essere utilizzati per l'acquisto di più fattori contemporaneamente nello stesso turno.

**PREREQUISITE** I fattori ed i loro prerequisiti possono essere acquistati nello stesso turno d'acquisto del primo requisito.

**ATTRIBUTI:** Gli attributi di ogni fattore civilizzazione possono essere usati **immediatamente**. Per esempio Patronage potrebbe essere acquistato ed utilizzato per reclamare i crediti di un leader giocato non per 1° oppure Written Record o Istitutional Research potrebbero essere il primo acquisto ed usati ad agevolare il secondo acquisto nello stesso turno.

#### 9.43 STABILIZZAZIONE INDICE MISERIA

La propria posizione sull'indice miseria potrà peggiorare di uno o più spazi in ogni turno a meno che non si acquisti Stabilizzazione. Il costo Stabilizzazione è determinato dal numero di carte possedute in mano. Più carte si hanno e maggiore è il costo. La 1<sup>A</sup> carta costa \$1, la 2<sup>A</sup> costa \$2 e così via sommando il costo di tutte le carte. Non ci sono limiti al numero di carte possedute fino alla disponibilità di pagare per queste.

Fallire il pagamento dell'intero costo della Stabilizzazione comporta un peggioramento dell'indice miseria nel successivo spazio nel quale l'incremento di valore è più grande o uguale al costo di Stabilizzazione fallito.

*Esempio: Parigi occupa lo spazio 90 dell'indice miseria e non può pagare \$ 15 del costo Stabilizzazione per le sue 5 carte che possiede. Deve perdere due spazi sull'indice fino al valore di 125 in quanto perdendo uno solo spazio scenderebbe a valore 100 con differenza di valore 10 che non è maggiore al costo Stabilizzazione non pagato (\$15). Se Genova occupa lo spazio 100 sull'indice e non può pagare il costo Stabilizzazione di \$ 21 per sei carte possedute, perde solo uno spazio che avendo valore 25 è maggiore del costo Stabilizzazione non pagato.*

#### 9.44 MIGLIORAMENTO SU INDICE MISERIA

I giocatori possono migliorare il loro indice miseria durante la fase acquisti pagando la differenza tra la loro attuale posizione miseria e lo spazio inferiore muovendovi il relativo indicatore. Comunque non è mai possibile migliorare la propria posizione di un numero di spazi per turno superiore al numero di livelli fattore civilizzazione già acquisiti. Un livello consiste nel possedere almeno un fattore in ognuna delle sei categorie. Due livelli si hanno con due fattori in ognuna delle sei categorie, e così via.

**ENLIGHTENMENT** (illuminismo): Possedendo tale fattore è possibile acquistare un miglioramento nell'indice miseria a costo dimezzato (arrotondamento superiore).

L'indicazione MR di un fattore civilizzazione può abbassare della cifra segnata il costo miglioramento miseria solo ed unicamente nel turno in cui il fattore viene acquistato.

L'MR di un fattore civilizzazione può essere sommato ad altro MR di un fattore civilizzazione acquistato nello stesso turno e per contanti. Se parte dell'MR non può essere utilizzata, questa non è riportabile.

*Esempio: Il credito di 100MR per il miglioramento miseria per l'acquisto di Renaissance può essere usato per migliorare la posizione sull'indice miseria soltanto di uno spazio a meno che il possessore abbia due livelli fattori civilizzazione.*

**NEW WORLD** (Nuovo mondo): Chi possiede New World (U) migliora automaticamente il suo indicatore miseria di uno spazio durante ogni fase entrate indipendentemente da ogni altro fattore.

#### 9.5 FASE ESPANSIONE

Ogni giocatore, nel suo turno, piazza sulla mappa delle pedine, il piazzamento di pedine quadrate bianche può avvenire in qualunque provincia raggiungibile da provincie già occupate nel turno precedente.

**OVERLAND EAST** (Estremo Oriente): Le provincie dell'Area V non possono essere penetrate (o vinte con la guerra) senza il possesso di Overland East (R).

Il nuovo piazzamento deve essere tracciato a partire da pedine già esistenti e/o dalla propria capitale. La propria capitale può essere usata come punto di partenza anche se dominata da un altro giocatore.

Per essere entro il raggio di una già esistente provincia occupata, la nuova provincia deve confinare (eccezione > Caravan), Il miglioramento navale e certi fattori civilizzazione accrescono il raggio dei nuovi piazzamenti.

**CARA VAN** (carovana): Può essere usata per piazzare pedine quadrate bianche fino a due provincie distanti dal punto di partenza sempre che la prima provincia in cui si entra non sia controllata da altri. Una provincia è controllata se contiene pedine dominio colorate o pedine quadrate colorate in numero uguale a quello mercato. Caravan non può essere usato in combinazione con il movimento navale per il piazzamento di pedine.

I piazzamenti delle pedine bianche (circolari/quadrate) non possono essere usate come punto di partenza per altre pedine nello stesso turno. Le nuove pedine piazzate bianche sono girate dalla parte colorata solo nella fase entrate. Una volta piazzate, le pedine non si muovono mai.

Pedine espansione inutilizzate ritornano in stock per turni successivi.

**HOLYINDULGENCE** (sacra indulgenza): All'inizio della fase espansione, i giocatori con Holy Indulgence (F) accrescono le loro pedine di due per ogni giocatore senza tale fattore (che paga alla banca tali pedine)..

Se mancano sufficienti pedine in stock per fare ciò, è possibile avere \$1 dalla banca per ogni pedina che non è stata possibile avere. L'impossibilità di un avversario a pagare per Holy Indulgence non priva delle dovute due pedine/dollari per ogni giocatore senza tale fattore.

Se si è senza Holy Indulgence all'inizio della fase espansione, bisogna rimettere due pedine nel proprio stock per ogni giocatore che possiede Holy Indulgence. In caso d'insufficienti pedine per fronteggiare tale situazione, si deve pagare il restante in contanti alla banca o subire il peggioramento di uno spazio miseria.

#### 9.51 CARTE ESPANSIONE

In qualunque momento durante la propria fase espansione, ogni giocatore può acquistare una carta dal mazzo estrazione, pagando pedine allo stock. IL prezzo di questa carta varia a seconda dell'ordine nel quale è acquistata durante la fase. La prima carta acquistata durante la fase costa tre pedine, la 2<sup>A</sup> =>\$6, la 3<sup>A</sup> =>\$9 e così via. Se il primo giocatore non acquista una carta, il secondo può acquistarla con tre pedine e così via.

#### 9.52 SATELLITI

Le provincie con numero di mercato 1 in un quadratino sono paesi satelliti. Non possono contenere indicatori dominio ma, dopo la competizione, solo una singola pedina quadrata. Comunque ogni satellite controllato con una pedina quadrata colorata adiacente ad un indicatore dominio della stessa nazione aggiunge +1 al valore base difensivo di quell'indicatore dominio nella competizione. I paesi satelliti hanno frecce indicanti chi possono supportare.

#### 9.53 COMPETIZIONE

E' possibile piazzare pedine quadrate bianche in provincie già dominate per attaccarle. Le competizioni di mercato esistono sotto forma di attacchi ogniqualvolta il numero mercato della provincia è superato dal numero di pedine presenti (non dalla loro forza). Per piazzare pedine in una provincia così che il totale ecceda il numero di mercato, bisogna che tali pedine uguaglino la forza in difesa più il numero mercato ed avere almeno tante pedine quante il numero mercato. Dopo aver fatto ciò lanciare tutti e tre i dadi simultaneamente per risolvere l'attacco:

Dado colorato **maggiore del** Ordine di gioco attaccante Attaccante vince

Dado nero **maggiore del** Dado bianco Attaccante vince

Altrimenti Difensore vince

Ricordare che l'indicatore dominio ha un valore pedine uguale al numero mercato della provincia,

il risultato di attacchi varia durante ogni turno nel quale l'attaccante ha in gioco una carta Military Advantage (vantaggio militare). In aggiunta all'aumento della forza delle sue pedine l'attaccante vince anche se dado nero = dado bianco.

Le pedine perse ritornano nello stock. Le pedine del vincitore rimangono (o sono rimpiazzate da un indicatore dominio).

*Legenda esempi :*

*Pedina dominio colorata (circolare) = PD*

*Pedina dominio bianca (circolare) =pd*

*Pedina quadrata colorata = PQ*

*Pedina quadrata bianca = pq*

*Esempio 1 : Venezia controlla Belgrado con una PD e ha Stirrups in gioco più Nationalism. Fino a quando Belgrado è totalmente occupata con una PD, Londra deve piazzarvi 6 pq per attaccare Belgrado dato dalla forza di Venezia di 4 ( PD=2 + 1 per Nationalism + 1 per Stirrups) più 2 del numero mercato. Entrare in quella provincia con meno di 6 pq non è permesso.*

*Assumiamo che Belgrado contenga soltanto 1PQ veneziano. Dato che il numero mercato è 2, qualunque numero di pq con Caravan può muovere attraversandola, ma soltanto una pq può rimanere nella provincia senza attaccarla. Se Londra piazzapiù di 1 pq in Belgrado, deve piazzare 5 pq per contendere il dominio dato dalla forza di Venezia di 3 (PQ-1 +1 per nationalism + 1 per Stirrups) più 2 del numero mercato.*

*Assumiamo ora che ad entrare in Belgrado non sia Londra ma Genova. Anche Genova ha Nationalism valido essendo nella area della sua capitale. Se piazza più di 1 pq in Belgrado, deve attaccare e piazzare 4 pq per contestare la provincia dato che il suo fattore Nationalism neutralizzerà Nationalism di Venezia, forza di Venezia di 2 ( 1PQ=1 +1 per Stirrups) più 2 del numero mercato.*

*Esempio 2 : Venezia controlla Bari con 1PQ e ha Nationalism. Così Venezia ha una forza di 2 in Bari. Londra per entrare e contestare Bari necessiterà di 3 pq (2 per la forza di Venezia +1 per numero mercato). Altrimenti, se Londra ha Gunpowder in gioco modificando la sua forza di +1, può contestare Bari con la forza di 2 pq.*

*Assumiamo che Genova abbia Gunpowder più Nationalism. Può contestare Bari con 1 unica pq dato che la singola pq necessaria per il numero mercato ha anche un valore di forza uguale a 3 grazie alle modifiche +1 per Gunpowder e +1 per Nationalism.*

*Esempio 3 : Parigi ha 1PQ in Orano. Londra muove per 3<sup>A</sup> nel turno e può raggiungere Orano con la sua capacità di navigazione Galley2. Londra si confronta con 1PQ di Parigi in Orano piazzando 1 pq. e ne aggiunge un' altro. Il suo lancio dado rosso comporta un 4 che è maggiore del suo ordine di gioco (3), vincendo 1PQ di Parigi ed 1 pq extra di Londra tornano nei loro stock. (Potendo rimanere solo 1 pq in Orano). Se Londra avesse giocato una carta che da vantaggio militare di +1, avrebbe potuto provare a prendere Orano con un solo pq. Altrimenti, se Parigi avesse avuto in gioco la carta di vantaggio militare +1, per Londra sarebbe stato necessario attaccare Orano con 3 pq, non trasportabili con capacità di navigazione Galley2.*

*Esempio 4 : Parigi ha 1 PD in Fez. Londra può soltanto sbarcare 2 pq in Fez con Galley2, che sono insufficienti essendo necessari 4 pq per contestare 1PD in Fez., Londra non può quindi attaccare.*

*Altrimenti assumiamo che Londra abbia capacità di navigazione Seaworthy 10. Può attaccare Fez piazzandovi 4 pq. Comunque, se Parigi ha 1PQ in Orano, sono necessari 5 pq per prendere Fez: 3 per uguagliare la forza presente (2 + 1 per Orano satellite) più 2 per il numero mercato.*

E' possibile aggiungere più pedine quadrate bianche ad una provincia già occupata senza attraccarla fino a quando il numero di pedine presenti non eccedono il numero mercato della provincia.

Un attacco respinto può essere ripetuto nella stessa fase di nuovo fornendo le necessarie pedine per il nuovo attacco fino a che questo ha successo o l'attaccante desiste.

*Esempio 5 : Modificando il nostro precedente esempio, Londra di nuovo attacca Orano sbarcando 2 pq avendo Galley2. Ma attesta volta Londra ha un lancio dado rosso 3 che uguaglia il suo ordine di gioco (3). Dato che anche il dado nero non è maggiore di quello bianco, Londra è sconfitta. Le sue 2 pq tornano in stock. Londra vorrebbe ripetere l'attacco ma non può farlo perché ha esaurito la sua capacità di trasporto Galley2.*

*Supponiamo altrimenti che Londra abbia Galley4. Ora può attaccare un'altra volta Orano con 2 pq. Tuttavia questa volta Londra ha successo nel lancio dadi. Viene eliminato 1 PQ di Parigi rimpiazzato da 1 pq di Londra. Londra ritorna in stock l'altra pq in più.*

*Londra ora attaccafez con 4 pq ed ottiene un lancio dado rosso 2, nero 1 e bianco 2 -perdendo l'attacco e 4 pq. Londra non può ripetere l'attacco senza una sua presenza in provincia adiacente esistente da un turno precedente o una capacità di navigazione di 8 o più. Assumendo che Londra avesse Seaworthy 10 e ripetesse l'attacco con altri 4 pq ed avendo successo con il lancio dado rosso 5, 1 PD di Parigi ed 4 pq di Londra ritornano in stock e 1 pd di Londra viene piazzato.*

E' possibile rimpiazzare le pedine con un indicatore dominio bianco se la provincia ha il numero mercato in circoletto e si ha almeno lo stesso numero di pedine del numero mercato.

E' possibile rimpiazzare pedine colorate dominio con pedine colorate quadrate per utilizzare quelle dominio altrove.

**COSMOPOLITAN** (cosmopolita): Tale fattore permette di aggiungere +1 alla forza base di ogni attacco per ogni pedina colorata quadrata che si possiede in un satellite adiacente in grado di sostenere l'attacco.

**PROSELYTISM** (proselitismo): I possessori vincono l'attacco anche se il dado colorato è uguale al loro Ordine di Gioco.

**CATHEDRAL** (cattedrale): Il possessore può scegliere di vincere automaticamente un attacco a turno senza lancio dadi verso un giocatore senza Cathedral Questa capacità non si applica alle risoluzioni carta evento War (guerra). Come aiuto per ricordare quali giocatori sono stati colpiti nell'attuale turno, registrare l'uso di tale fattore sulla propria scheda.

**NATIONALISM** (nazionalismo): Aggiunge +1 alla forza di tutte le proprie forze nell'area che contiene la capitale. Modifica anche il lancio dado risoluzione carta evento War di +1 quando la carta War è giocata.

**WIND/WATERMILL** (mulini a vento/acqua): Ogni qualvolta un giocatore che possiede questo fattore prende il controllo di una provincia di un altro giocatore può pagare addizionali pedine bianche quadrate in numero uguale al numero mercato di quella provincia acquisita per tentare un commercio forzato con quel giocatore perdente. Se il suo lancio dado è inferiore o uguale al numero mercato, il tentativo ha successo e gli è possibile commerciare una carta a sua scelta dalla sua mano per una estratta casualmente dalla mano della vittima. E' possibile tentare solo un commercio forzato per turno. Commerci volontari non sono permessi.

**MASSIMA ESPANSIONE** : Non disponibili più di 36 pedine. Comunque è possibile spendere più denaro per pedine anche non disponibili nel tentativo di essere l'ultimo giocatore nell'ordine di gioco.

#### 9.54 BONUS ESPANSIONE

Il giocatore con il maggior numero di pedine dominio bianche alla fine della fase espansione estrae una carta gratuita dal mazzo. Parità risolte sempre a favore di chi ha mosso prima nella fase.

#### 9.6 FASE ENTRATE

Tutte le pedine bianche sono girate. Ogni giocatore simultaneamente raccoglie denaro come dall'ultimo tondo scoperto nella sua sezione entrate della scheda. Usare il numero superiore con giocatori dispari ed inferiore con giocatori pari. (Conteggiare comunque gli eliminati).

**INTEREST & PROFIT** (interesse & profitto): Permette al possessore di raddoppiare la sua restante cassa fino ad un massimo delle sue entrate sulla mappa. Esempio: In un gioco a 5, Londra ha 17 domini in gioco per entrate di \$100. Se Londra ha questo fattore, ed ha \$108 prima del pagamento delle entrate, riceve un addizionale di \$100.

**MIDDLE CLASS** (classe media): Un giocatore con tale fattore può raccogliere una maggior entrata di +\$10 per turno. Questo bonus potrebbe accrescere il limite massimo di \$10 ai profitti permessi ad Interest & Profit. Dimezza il costo della stabilizzazione (arrotondamento superiore).

**NEW WORLD**: Migliora il livello miseria di uno spazio durante la fase entrate indipendentemente da ogni altra situazione applicabile.

#### 9.61 SURPLUS/MANCANZA PRODOTTO

Alla fine della fase entrate, i tre dadi sono lanciati due volte per determinare mancanza/surplus di prodotti per il turno seguente. Si sommano il dado nero + bianco per determinare il prodotto con il suo numero prodotto relativo. Il risultato del dado colorato di 1, 2 e 3 determina mancanza, mentre 4,5 e 6 surplus. Il surplus diminuisce il pagamento di uno spazio, mentre la mancanza l'accresce di uno.

**MAGGIORANZA**: Chi controlla più provincie di un dato prodotto rispetto a tutti gli altri giocatori ha la maggioranza. Chi ha la maggioranza di un prodotto in status di mancanza estrae una carta gratis. Chi ha la maggioranza di un prodotto in surplus deve pagare alla banca \$1 per ogni provincia relativa che controlla. (Il pagamento per l'eliminazione di mancanza/surplus non influenza quanto previsto per chi ha la maggioranza).

Contemporanea mancanza e surplus per lo stesso prodotto si annullano a vicenda nulla succedendo per quel turno. Altrimenti mancanza/surplus sono in essere sino a che il prodotto è giocato o alla fine del successivo turno (qualunque sia il primo). Due

mananze e due surplus nello stesso prodotto nello stesso turno possono influenzare solo la prima delle due carte prodotto giocate in quel turno, la seconda non ne è influenzata, ma non si sommano al fine dei pagamenti.

Il giocatore che muove per primo nel successivo turno può cancellare una o entrambe le condizioni di mancanza/surplus effettuando un pagamento alla cassa uguale al valore base di quel prodotto all'inizio della fase estrazione carte.

*Esempio: Avviene un surplus in Wine con risultati per dado rosso di 4, nero di 4 e bianco di 3. Barcellona ha tre provincie dominate con Wine, Parigi una. Barcellona avendo la maggioranza delle provincie con Wine paga alla banca \$ 3. Se viene giocata la carta Wine Barcellona riceve \$ 20, Parigi non riceve alcunché. Ipotizzando che invece del surplus fosse risultata shortage (mancanza) di Wine, Barcellona avrebbe ricevuto una carta gratuitamente ed incassato \$ 80 se carta Wine giocata, Parigi avrebbe incassato \$20. Se fossero state giocate due carte Wine solo la prima era modificata da surplus/shortage.*

*Ipotizzando ancora che Barcellona manovrasse per essere il primo giocatore in nell'ordine di gioco. Prima di estrarre una carta nella fase estrazione carte, paga \$ 5 alla banca per rimuovere il surplus di Wine. Così quando la carta Wine è giocata incasserà \$ 45 e Parigi \$5. L'eliminazione di surplus/shortage non cancella il bonus di una carta al possessore della maggioranza.*

## 9.7 FASE ORDINE DI GIOCO

Tutti i giocatori segretamente registrano il loro totale denaro, le pedine comprate e quanto rimasto in cassa per il turno successivo. Gli acquisti pedine sono dichiarati pagando \$1 alla banca per ogni pedina che viene mossa dallo stock all'espansione.

Ogni indicatore turno è poi sistemato sulla tabella ordine di gioco con il giocatore che ha spese meno per le pedine in prima posizione seguito dagli altri con lo stesso ordine. Parità sono definite in favore di chi ha selezionato la capitale per ultimo.

**ESPANSIONE MINIMA:** I giocatori possono spendere denaro per nessuna pedina nel tentativo di essere primi nel successivo turno. Esempio segnare -1 costa \$I, non si ottengono pedine, e si ha nel conteggio ordine del gioco meno di zero.

**RENAISSANCE (rinascimento):** Un giocatore che possiede Renaissance (P) può scambiare il suo ordine di gioco una volta per turno, all'inizio di ogni fase, con un giocatore direttamente sopra o sotto di lui nell'ordine di gioco che non possiede Renaissance. Se due o più giocatori desiderano scambiare posto nell'ordine di turno durante la stessa fase, devono fare ciò nell'attuale ordine di turno stabilito.

*Esempio: Parigi e Londra sono gli unici giocatori con Renaissance. Essi stanno muovendo rispettivamente 1° e 3° nell'ordine di gioco, mentre Barcellona muove seconda. All'inizio della Fase Espansione Londra decide di utilizzare il suo fattore Renaissance per muovere 2° nella Fase Espansione. Però Parigi ha per prima l'opzione di scambiare le posizioni e la esercita permettendo a Barcellona di muovere 1° nell'ordine di gioco. Ora Londra non ha più giocatori vicini che la precedono nell'ordine di gioco che non hanno il fattore Renaissance quindi non può migliorare la sua posizione nell'ordine di gioco nella fase espansione e rifiuta lo scambio con posizioni più basse nell'ordine di gioco.*

## **10. CONDUZIONE DELLA DIPLOMAZIA**

I giocatori possono promettere ogni cosa, ma nessun accordo è vincolante. Si applicano soltanto queste due regole:

Gli accordi non possono essere segreti: Non è mai possibile mostrare le proprie carte;

La violazione di ciò comporta l'incremento di uno spazio miseria.

## **11. COME VINCERE**

### 11.1 LIMITI DI TEMPO

Il gioco finisce dopo il completamento di un turno nel quale un giocatore acquista tutti e 26 i fattori civilizzazione. Altrimenti il gioco termina dopo il completamento di un turno nel quale tutte le carte sono state estratte dal mazzo dell'epoca 1 (gioco base), epoca 2 (intermedio), epoca 3 (campagna). In alternativa i giocatori possono accordarsi di giocare con un limite di tempo definito, finendo il gioco alla chiusura del turno. Quando il mazzo è terminato, segnalando il turno finale di quella versione del gioco, il gioco prosegue fino alla fine senza estrazione di carte aggiuntive.

### 11.2 GIOCO CARTE FINALE

Dopo la fase entrate del turno finale (nel turno finale non c'è la fase ordine di gioco), tutte le carte estratte non giocate devono essere giocate usando lo stesso ordine di gioco per il completamento del turno. Il primo giocatore non può acquistare la rimozione di qualunque nuovo status di mancanza/surplus prodotto. I giocatori che dominano le provincie i cui prodotti sono stati giocate sono pagati. Solo quelle carte che sono state precedentemente scartate (via Master Art o giocatori eliminati) o non sono state estratte non hanno effetto.

Leaders forniscono rimborsi ai possessori di chi ha sia Printed Word ed il fattore civilizzazione citato.

Gli eventi sono giocate normalmente ad eccezione della risoluzione carta evento War che finisce in parità che non può essere proseguita non essendoci un turno successivo.

Ogni volta che le parti belligeranti sono in parità durante un round, hanno il peggioramento di uno spazio miseria e devono rilanciare i dadi durante il turno successivo fino a quando non è dichiarato un vincitore od il turno termina. I Vantaggi Militari ed il Nazionalismo giocate durante l'ultimo turno vengono ancora applicati. Il massimo numero di parità in War permesse è limitato al numero di rounds giocatore rimasti nell'attuale turno. Se esiste ancora parità alla fine del turno, il gioco termina senza un vincitore o uno sconfitto nella guerra, ma ogni giocatore perde uno spazio miseria per ogni round dove si trovava in parità.

11.3 VITTORIA Il vincitore è determinato sommando il valore di tutti i fattori civilizzazione acquistati più il denaro posseduto e sottraendo l'attuale stato miseria. Chi ha il più alto totale vince.

11.4 GIOCATORI RITIRATI Un giocatore che si ritira prima della fine del gioco è trattato come un giocatore eliminato 9.3

#### 11.5 CHIARIMENTI

Quando si deve dimezzare cassa, pedine o pagamenti, si arrotonda sempre per eccesso.

Lo sconfitto con la carta evento War costretto a cedere pedine dominio al vincitore deve scegliere provincie che il vincitore può supportare. Non si può cedere domini in Area V se il vincente non ha Overland east, o domini oltremare se non ha Ocean Navigation, o aree New World se non ha il fattore New World. Comunque, essere fuori dal raggio della propria possibilità di navigazione non preclude la cessione di un dominio. Per esempio Londra con solo Galley2 e nessun'altra presenza sulla mappa potrebbe accettare qualunque dominio in Area VI. Se impossibilitato a cedere il numero richiesto di domini al vincitore, lo sconfitto incrementa il suo indice miseria di uno spazio per ogni dominio non ceduto.

# CARTE

# EVENTO

**ALCHEMIST'S GOLD** (alchimista) : Un giocatore a tua scelta deve pagare metà della sua cassa "scritta" alla banca. La penalità non può eccedere l'effettiva cassa attuale. Cassa già spesa in difesa di tentativi di Patronage non può essere coinvolta. Questa carta è annullata da Laws of Matter. Se tutti i giocatori hanno Laws of Matter, questa carta diventa ingiocabile (vedi 7.12 carte miseria)

**ARMOR** (armatura) : Questo temporaneo vantaggio militare favorisce i tuoi traffici commerciali. Vinci tutti gli attacchi in parità in questo turno ( compreso carta evento War). Aggiungi +1 ai totali per ogni conflitto in questo turno sia in attacco che in difesa. Questa carta è annullata da Long Bow e Gunpowder. Se annullata vedi 7.12 .

**CIVIL WAR** (guerra civile) : Un giocatore a tua scelta è colpito dalla guerra civile. Egli aumenta +1 spazio su indice miseria. L'indicatore dominio sulla sua capitale è ridotto a una pedina quadrata. Egli deve perdere a sua scelta metà della sua ultima cassa scritta o metà delle sue pedine. All'inizio della fase espansione la sua posizione nell'ordine di gioco diventa ultima.

**ENLIGHTENED RULER**(sovrano illuminato) : Giocata per se stessi annulla gli effetti di Mysticism, Religious Strife, Civil War, Revolutionary Uprisings, Rebellion e Alchemist's Gold per il resto del turno. Questa carta non annullerà quegli effetti già inflitti.

**FAMINE** (carestia) : Tutti i giocatori subiscono la perdita di 4 spazi sull'indice miseria meno uno spazio per ogni provincia grano dominata. Possedendo il fattore civilizzazione Improved Agriculture si riduce la penalità di uno spazio.

**MYSTICISM ABOUND**s (ricchezze di misticismo) : Tutti i giocatori subiscono la perdita di 4 spazi sull'indice miseria meno uno spazio per ogni fattore Scienza posseduto. Questa carta diventa senza valore (vedi 7.12) se tutti i giocatori hanno tutti e quattro i fattori Scienza.

**PIRATES/VIKINGS** (pirati/vichinghi) : Riduce un indicatore dominio ad una pedina quadrata in una provincia costiera a tua scelta. Se giocata nella epoca II riduce due provincie. Se giocata nell'epoca III riduce tre provincie.

**REBELLION** (ribellione) : Conflitti locali accadono in una provincia a tua scelta eccetto in New World e capitali straniere. L'indicatore dominio in quella provincia è ridotto ad una pedina quadrata.

**STIRRUPS** (staffe) : Questo temporaneo vantaggio militare favorisce i tuoi traffici commerciali. Vinci tutti gli attacchi in parità in questo turno ( compreso carta evento War). Aggiungi +1 ai totali per ogni conflitto in questo turno sia in attacco che in difesa ad eccezione di conflitti con giocatore che usa Armor. Questa carta è annullata da Long Bow e Gunpowder. Se annullata vedi 7.12 .

**PAPAL DECREE** (ordinanza papale) : Puoi proibire l'acquisto a tutti i giocatori di un fattore civilizzazione in una delle seguenti tre categorie: Scienza - Religione - Esplorazione. E' annullata dalla carta Religious Strife giocata nello stesso turno. Quando viene giocata Religious Strife in Epoca IH, questa carta diventa ingiocabile (vedi 7.12).

**REVOLUTIONARY UPRISINGS** (insurrezioni rivoluzionarie) : Ogni giocatore subisce la diminuzione di uno spazio sull'indice miseria per ogni fattore Commercio posseduto.

**WAR** (guerra) : Dichiarazione di guerra ad un giocatore. Ogni giocatore coinvolto lancia un dado. Nationalism , Armor, Gunpowder, Long Bow e Stirrups modificano il proprio lancio dado di +1. Il totale più alto subisce la perdita di uno spazio sull'indice miseria, il totale più basso subisce la perdita di due spazi. La differenza tra i due lanci dadi modificati determina l'ammontare di pedine dominio che il perdente (a sua scelta) cede al vincitore. In caso di parità entrambe le parti subiscono la perdita di uno spazio miseria e proseguono la risoluzione del conflitto in ogni round successivo della fase gioco carte fino a quando una parte vince.

**THE CRUSADES** (le crociate) : Piazzare un proprio indicatore dominio ovunque entro l'area IV rimuovendo ogni altro indicatore in quella provincia. Si perde uno spazio miseria. Questa carta accresce i crediti per Walter the Penniless è stato giocato in questo turno. Carta annullata da Mongol Armies in epoca II e III diventa ingiocabile (7.12).

**BLACK DEATH** (peste) : Selezionare un'area (non una provincia) colpita dalla peste. Tutte le pedine quadrate in quell'area tornano in stock. Poi ridurre tutti gli indicatori dominio in quell'area ad una sola pedina quadrata per provincia per tutti i giocatori.

**GUNPOWDER** (polvere da sparo) : Questo temporaneo vantaggio militare favorisce i tuoi traffici commerciali. Vinci tutti gli attacchi in parità in questo turno ( compreso carta evento War). Aggiungi +1 ai totali per ogni conflitto in questo turno sia in attacco che in difesa. E' annullata da Armor e Stirrups (7.12).

**MONGOL ARMIES** (eserciti mongoli) : Incassare \$ 10 dalla banca. I crediti da Marco Polo sono raddoppiati se giocato successivamente. L'evento Crusades diventa ingiocabile (7.12).

**LONG BOW** (arco lungo) : Questo temporaneo vantaggio militare favorisce i tuoi traffici commerciali. Vinci tutti gli attacchi in parità in questo turno ( compreso carta evento War). Aggiungi +1 ai totali per ogni conflitto in questo turno sia in attacco che in difesa ad eccezione di conflitti con giocatore che usa Gunpowder. Questa carta è annullata da Armor e Stirrups. Se annullata vedi 7.12 .

**RELIGIOUS STRIFE** (lotte religiose) : Tutti i giocatori perdono uno spazio miseria per ogni fattore religione che possiedono. Annullata da Papal Decree se giocata nello stesso turno. Se giocata in epoca III, la carta Papal Decree diventa ingiocabile (7.12).

# FATTORI CIVILIZZAZIONE

## **I fattori Scienze diminuiscono gli spazi persi su indice miseria causa Mysticism.**

*THE HEAVENS* (i cieli) :Le galere di un giocatore con il fattore The Heavens (A) possono attraversare un mare come se fosse una provincia costiera. Questo fattore deve essere posseduto prima di acquistare Ocean Navigation. Permette di transitare attraverso mare piuttosto di navigare sempre lungo la costa.

*HUMANBODY*(corpo umano): Riduce l'indice miseria di uno spazio. Diminuisce l'effetto di Mysticism su indice miseria. Immediatamente migliora la tua posizione sull'indice miseria di uno spazio senza far venire meno la possibilità di acquistare un miglioramento su indice miseria come previsto in 9.44 . nello stesso turno.

*LAWS OF MATTERS* ( leggi scritte) : Annulla Alchemy e riduce gli effetti di Mysticism. Evita la perdita di cassa per Alchemy.

*ENLIGHTENMENT* (illuminismo): Possedendo tale fattore ed avendo completato il possesso di un livello di fattori civilizzazione è possibile acquistare un miglioramento nell'indice miseria a costo dimezzato (arrotondamento superiore). Riduce gli effetti di Mysticism.

**COMUNICAZIONI** migliorano il valore delle carte storia.

*WRITTENRECORD* (annali scritti) : Accresce i crediti dei Leaders di \$10 (includendo le richieste di Patronage). Necessario per ottenere Printed World.

*PRINTED WORD* (stampa): Una carta leader può anche essere giocata per ottenere un immediato rimborso del credito del leader per ogni fattore civilizzazione segnato sulla carta precedentemente acquistato da quel giocatore se questo è possessore di Printed Word (O). Un leader con diversi crediti può essere usato per avere sia uno sconto sull'acquisto di un fattore sia il rimborso su un altro, ma soltanto se entrambi i fattori sono stati già acquistati o saranno acquistati durante quel turno. Il bonus +10 ai crediti forniti da un leader ottenibile possedendo Written Record (N) così come le richieste di Patronage non si applicano ai rimborsi. Necessaria per acquistare Master Art

*MASTER ART* (possesso arte): Un giocatore con Master Art (P) può scartare una carta dalla sua mano senza che questa abbia effetto in ogni turno durante la fase acquisto carte dopo aver acquistato o rinunciato ad acquistare una carta extra. Se la carta scartata è rigiocabile, si colloca nel relativo mazzo, viceversa è rimossa dal gioco senza alcuna conseguenza. Necessario per l'acquisto di Renaissance.

*RENAISSANCE* (rinascimento): Un giocatore che possiede Renaissance (P) può scambiare il suo ordine di gioco una volta per turno, all'inizio di ogni fase, con un giocatore direttamente sopra o sotto di lui nell'ordine di gioco che non possiede Renaissance. Se due o più giocatori desiderano scambiare posto nell'ordine di turno durante la stessa fase, devono fare ciò nell'attuale ordine di turno stabilito.

***RELIGIONE*** Tutti i fattori Religione provocano la perdita di uno spazio sull' indice miseria ed aumentano il rischio di ulteriori perdite spazi miseria causate da Religious Strife.

*PATRONAGE* (mecenatismo): Tutti i leaders, eccetto il primo giocato in ogni turno, sono soggetti ad ottenere protezione da parte di altri giocatori che hanno Patronage (E). Il possessore di un leader, eccetto il primo giocato nel turno, deve decidere quanto spenderà per proteggerlo dalle richieste di altri giocatori e piazzerà quanto investito sulla carta scoperta del leader. Il denaro rimarrà lì fino alla fine della fase acquisti quando verrà pagato alla banca. Ogni giocatore con fattore Patronage (E) può acquistare i crediti dei leaders disponibili pagando al proprietario della carta leader nella sua fase acquisti una somma uguale a quella piazzata sulla carta.

*HOLYINDULGENCE* (sacra indulgenza): All'inizio della fase espansione, i giocatori con Holy Indulgence (F) accrescono le loro pedine di due per ogni giocatore senza tale fattore. Se mancano sufficienti pedine in stock per fare ciò, è possibile avere \$1 dalla banca per ogni pedina che non è stata possibile avere. I giocatori che non hanno questo fattore devono far ritornare nel loro stock due pedine per ogni giocatore che lo possiede. Se non hanno sufficienti pedine devono pagare le restanti con la cassa alla banca o subire il peggioramento di uno spazio libertà.. L'impossibilità di un avversario a pagare per Holy Indulgence non priva delle dovute due pedine/dollari per ogni giocatore senza tale fattore. Questi scambi non influenzano l'ordine di gioco.

*PROSELYTISM*(proselitismo): I possessori vincono l'attacco anche se il dado colorato è uguale al loro Ordine di Gioco.

*CATHEDRAL* (cattedrale): Il possessore può scegliere di vincere automaticamente un attacco a turno senza lancio dadi verso un giocatore senza Cathedral Questa capacità non si applica alle risoluzioni carta evento War (guerra). Come aiuto per ricordare quali giocatori sono stati colpiti nell'attuale turno, registrare l'uso di tale fattore sulla propria scheda.

**ESPLORAZIONE** necessaria per entrare nei mercati orientali e del nuovo mondo,

**OVERLAND EAST** (Estremo Oriente): Le province dell'Area V non possono essere penetrate (o vinte con la guerra) senza il possesso di Overland East (R). Necessario per acquisto di Cosmopolitan.

**SEAWORTHY VESSELS** (vascelli d'altomare): Quando un giocatore acquista Seaworthy Vessels (S), il suo indicatore navigazione è girato dalla parte della tré-alberi muovendo nello spazio Seaworthy Vessels 10 della tabella. Con ciò diventa possibile piazzare fino a 10 pedine in qualunque provincia costiera (eccetto per i cinque spazi d'oltremare o l'Area V se non si possiede Overland East). Necessario per acquistare di Ocean Navigation.

**OCEANNAVIGATION** (navigazione oceanica): Acquistando Ocean Navigation (T) muovere l'indicatore nel relativo primo spazio della sezione Ocean. Così è possibile trasportare un numero illimitato di pedine verso ogni provincia costiera (eccetto le Americhe che richiedono anche New World (U)), ma è possibile entrare e rimanere soltanto in uno spazio d'oltremare. Con \$10 sarà possibile un miglioramento nel secondo spazio che permetterà l'entrata ed il mantenimento di due spazi d'oltremare, e così via. Prerequisiti The Heavens e Seaworthy Vessels.

**NEW WORLD** (Nuovo mondo): Chi possiede New World (U) migliora automaticamente il suo indicatore miseria di uno spazio durante ogni fase entrate indipendentemente da ogni altro fattore. Migliora il livello miseria di uno spazio durante la fase entrate indipendentemente da ogni altra situazione applicabile. Prerequisiti Ocean Navigation ed Urban Ascendancy.

**COMMERCIO** Fattori commercio accrescano il rischio accrescimento indice miseria causato da Revolutionary Uprising.

**CARA VAN** (carovana): Può essere usata per piazzare pedine quadrate bianche fino a due province distanti dal punto di partenza sempre che la prima provincia in cui si entra non sia controllata da altri. Una provincia è controllata se contiene pedine dominio colorate o pedine quadrate colorate in numero uguale a quello mercato. Caravan non può essere usato in combinazione con il movimento navale per il piazzamento di pedine.

**WIND/WATERMILL** (mulini a vento/acqua): Ogni qualvolta un giocatore che possiede questo fattore prende il controllo di una provincia di un altro giocatore può pagare addizionali pedine bianche quadrate in numero uguale al numero mercato di quella provincia acquista per tentare un commercio forzato con quel giocatore perdente. Se il suo lancio dado è inferiore o uguale al numero mercato, il tentativo ha successo e gli è possibile commerciare una carta a sua scelta dalla sua mano per una estratta casualmente dalla mano della vittima. E' possibile tentare solo un commercio forzato per turno. Commerci volontari non sono permessi.

**IMPROVED AGRICULTURE** (miglioramento agricolo) : Oltre a ridurre le conseguenze della Famine sull'indice miseria, migliora l'indice di uno spazio. Necessario per l'acquisto di Interest&Profit e Middle Class.

**INTEREST & PROFIT** (interesse & profitto): Permette al possessore di raddoppiare la sua restante cassa fino ad un massimo delle sue entrate sulla mappa. Esempio: In un gioco a 5, Londra ha 17 domini in gioco per entrate di \$100. Se Londra ha questo fattore, ed ha \$108 prima del pagamento delle entrate, riceve un addizionale di \$100.

**INDUSTRY ACCELERATION** (accelerazione industriale) :Questo fattore civilizzazione (M) accresce il valore progressivo di tutte le carte prodotte di uno spazio. Comunque non può fornire il primo valore del prodotto se non si possiede alcuna provincia. Tale fattore può crescere il valore di un illimitato numero di carte prodotte in un turno.

**Civici** sono la maggior fonte di crediti per ulteriori acquisti di fattori civilizzazione.

**URBAN ASCENDANCY** (urbanizzazione) : Questo fattore permette di acquistare una carta addizionale per turno dal mazzo storia pagando \$10 alla banca nella fase acquisto carte.

**NATIONALISM** (nazionalismo): Aggiunge +1 alla forza nell'area che contiene la tua capitale. Modifica anche il lancio dado risoluzione carta evento War di +1 quando la carta War è giocata.

**INSTITUTIONAL RESEARCH** (ricerca istituzionale) : Qualsiasi successivo acquisto di fattori Scienze, Commercio, Esplorazione, Comunicazione, è scontato di \$10. Segnare nei quadratini promemoria in cima ad ogni categoria gli sconti.

**COSMOPOLITAN** (cosmopolita): Tale fattore permette di aggiungere +1 alla forza base di ogni attacco per ogni pedina colorata quadrata che si possiede in un satellite adiacente in grado di sostenere l'attacco. Prerequisito Overland East.

**MIDDLE CLASS** (classe media): Un giocatore con tale fattore può raccogliere una maggior entrata di +\$10 per turno. Questo bonus potrebbe accrescere il limite massimo di \$10 ai profitti permessi ad Interest & Profit. Dimezza il costo della stabilizzazione (arrotondamento superiore). Prerequisito Improved Agriculture.