

# ANTIQUITY

**Traduzione:** Sargon

## COMPONENTI

22 cubetti di legno, 4 Città e 16 Locande in 4 colori rosso, blu, giallo, nero (un set per ogni giocatore)

4 set di costruzioni, alcuni edifici sono in 4 copie, le Fontane, i Magazzini, le Carpenterie sono 16 ciascuna, mentre le Industrie Ittiche sono 12.

4 Aiuti di Gioco

12 mappe città piccole 6x6

1 tabella livello Carestia

1 cubetto di colore diverso per segnare il livello di Carestia.

16 plance periferia

16 tasselli esplorazione in 4 esemplari per ognuno dei 4 tipi

Tasselli esagonali di pianura

Tasselli inquinamento

48 tasselli beni divisi per ognuno dei 10 tipi di beni del gioco (grano, pesce, pecore, olivo, vino, conchiglie, perle, oro, pietra, legno)

Regole

*La quantità dei tasselli di pianura e dei tasselli inquinamento è varia. Per ragioni di produzione ci sono 4 tabelle livello Carestia, non confondetevi, ne serve una sola che segna il livello di carestia per tutti giocatori.*

## Alcuni concetti prima di iniziare

**Periferia:** la periferia è il tabellone di gioco principale, composto da più grandi plance esagonali a loro volta divise in vari esagoni (laddove non sia espressamente specificato, quando si parlerà di esagoni ci si riferirà proprio agli esagoni che dividono le plance). La dimensione della periferia dipende dal numero dei giocatori. Tutti i giocatori giocano nella stessa periferia. La periferia contiene 4 tipi di terreni: foresta, montagne, acqua, pianura. I giocatori costruiranno nella periferia le industrie come le segherie, miniere, fattorie, industria ittica e locande. Inoltre è nella periferia che verranno costruite anche le città.

**Città:** ogni giocatore può avere 1-4 città. Una città viene piazzata nella periferia, occupa 7 esagoni ed è del colore dei giocatori. Ogni città di ogni giocatore ha una sua mappa. Solo il giocatore che ha costruito la città (il suo possessore) può costruire su quella città. In ogni città possono essere costruiti vari edifici, ma ogni città ha uno spazio limitato, quindi può entrarvi solo un limitato numero di edifici. Gli edifici, laddove non specificato, possono essere costruiti solo una volta da ogni giocatore. La prima città (quella con la quale si comincia il gioco) è più grande di quelle che il giocatore potrà costruire durante il gioco: sarà di 7x7 caselle, mentre le altre saranno di 6x6.

**Forza Uomo:** la forza uomo sono gli uomini rappresentati da cubetti di legno. Ogni giocatore ha il suo colore e quindi un numero di cubetti-uomo. Molti edifici e industrie richiedono l'opera e la presenza di uomini per essere attivati o per essere attivi. Nelle industrie piazzate nella periferia, la manodopera resterà finché quell'industria non cessa l'attività per esaurimento risorse. Gli uomini possono essere distribuiti nei vari edifici delle città di un giocatore durante la fase Città di ciascun turno e diventano di nuovo disponibili all'inizio della successiva fase Città (in pratica nel turno successivo). Molti edifici non producono effetti se non sono attivi. Per attivo si intende che l'edificio necessita di avere un uomo nel turno in cui si vuole utilizzare la sua abilità, quando l'uomo viene portato da un'altra parte l'edificio non è più attivo.

**Beni:** le industrie nella periferia producono beni; ce ne sono di 3 tipi: cibo (olive, pecore, grano, pesce), lusso (vino, perle, conchiglie e oro) e materiale per la costruzione (legno e pietra).

**Santi:** costruendo una cattedrale, un giocatore può scegliere un santo patrono. Ogni santo ha delle abilità speciali. Inoltre, la scelta del santo determina le condizioni di vittoria del giocatore. Ogni giocatore può scegliere un qualunque santo patrono, quindi più giocatori possono scegliere lo stesso, oppure tutti uno diverso.

**Inquinamento:** in generale, ogni esagono della periferia può essere sfruttato una sola volta (ad eccezione degli esagoni foresta). Una volta sfruttato, un esagono si inquina. Quindi il numero degli esagoni sfruttabili durante il gioco diventa sempre meno, rendendo sempre più difficile il procacciamento delle risorse e costringendo i giocatori ad espandersi o bonificare.

**Carestia:** l'indicatore del livello di carestia mostra l'approvvigionamento necessario per sfamare i cittadini delle città. Se un giocatore non può sfamare tutti, cominceranno ad apparire nelle sue città le tombe.

**Esplorazione:** i tasselli esplorazione vengono piazzati coperti nella periferia prima che il gioco inizi. Durante la fase esplorazione, possono essere girati, visti di nascosto e sfruttati se possibile. In pratica questi tasselli fungono da seme per raccolti (o allevamenti) permettendo ai giocatori di avviare industrie appropriate di cibo senza avere acquistato o prodotto sementi.

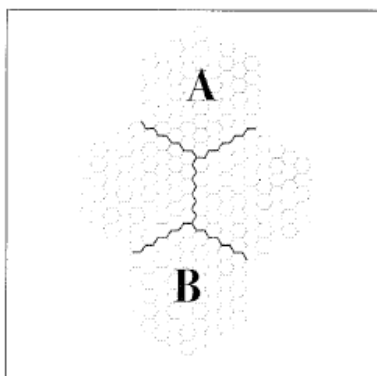
**Ordine di Gioco:** il gioco si gioca in fasi. Normalmente i giocatori giocano simultaneamente. Se l'ordine di gioco è importante (o considerato tale da un giocatore) si dovrà giocare secondo l'ordine mostrato dalla tabella ordine di gioco.

**Zona di Controllo:** la zona di controllo di un giocatore è un'area che il giocatore può controllare dalle sue città (o locande). In generale, questa area è fino a 2 esagoni dalle città, inclusi spazi di acqua e raggiungibili grazie all'acqua. Per ottenere questo controllo sulle zone acquatiche, il giocatore deve aver costruito un porto averlo attivato e attivo. Se ha costruito una scuderia e l'ha attivata ed attiva, il suo controllo si allunga di 1 esagono raggiungendo il totale di 3 esagoni dalle città.

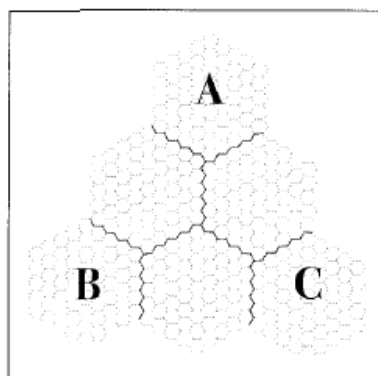
## PREPARAZIONE

Prendere random 2 plance esagonali per ogni giocatore e piazzarle secondo le configurazioni in figura.

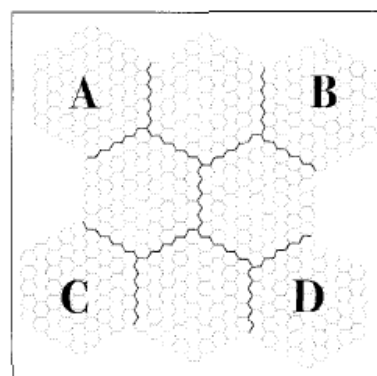
*Le plance segnate con una lettera indicano le plance di partenza dei singoli giocatori*



**2 Giocatori**



**3 Giocatori**



**4 Giocatori**

Prendere i tasselli esplorazione, 1 per tipo (pecore, olive, grano e vino) per ogni giocatore. Il resto dei tasselli esplorazione non verrà utilizzato nel gioco (in 4 giocatori non ne avanza nessuno). Mescolare quindi i tasselli presi coperti. Mettere i tasselli esplorazione sempre coperti negli appositi esagoni della periferia.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende gli uomini, le città e le locande di quel colore. Inoltre ogni giocatore prende un aiuto di gioco, un set di costruzioni (è consigliabile invece dividerli per tipologia e metterli in modo che possano essere raggiunti dai giocatori) e 6 legni. Quindi i giocatori aprono davanti a loro l'aiuto di gioco che contiene un riassunto delle regole, tutte le caratteristiche delle costruzioni, varie tabelle e la mappa della prima città. Gli aiuti di gioco non utilizzati vengono riposti non serviranno nella partita. Invece le altre mappe delle città, quelle 6x6 vengono messe da parte. Ogni giocatore prende 20 case dalla dotazione generale e le posiziona sul suo aiuto di gioco, nell'apposita sezione, una per quadrato. Poi prende i propri uomini e li pone sopra le case, uno uomo per ogni casa.

Poi prendere un uomo per ogni giocatore e random definire l'ordine di gioco del primo turno. Mettere gli uomini dei giocatori sorteggiati nella tabella ordine di gioco in modo che il primo giocatore abbia il proprio uomo sulla casella 1, il secondo nella casella 2, etc. Mettere l'indicatore del livello di carestia sullo 0.

I giocatori possono quindi scegliere le loro posizioni di partenza. Questa fase si fa in ordine inverso rispetto a quello di gioco, così l'ultimo giocatore nell'ordine di gioco sarà il primo a scegliere la sua posizione di partenza. Ogni giocatore prende una sua città (non la mappa, ma il tassello colorato) e seguendo l'ordine di posizionamento la pone sulla periferia. Bisogna posizionare la città solo nella propria plancia di partenza (e solo questa), non può invadere altre plance. Deve essere completamente dentro la plancia (non può quindi essere posizionata, neanche in parte, fuori della plancia).

La città di partenza può essere costruita sopra qualsiasi tipo di esagono, anche acqua, non ci sono limitazioni. Può anche essere costruita sopra un tassello esplorazione, ma in questo caso il tassello viene scartato non viene preso dal giocatore.

Quando tutti hanno deciso la loro posizione di partenza e quindi piazzato la loro prima città, il gioco inizia.

## **PASSO DOPO PASSO**

Il gioco viene giocato in turni, ogni turno consta di 10 fasi, descritte in seguito. Quando inizia un fase tutti i giocatori la svolgono. Normalmente ogni fase verrà giocata simultaneamente. Se l'ordine di gioco è importante (o considerato tale da un giocatore) si dovrà giocare secondo l'ordine mostrato dalla tabella ordine di gioco.

Alcune costruzioni possono dare ai giocatori poteri speciali durante alcune fasi. Queste abilità vengono descritte accuratamente ne paragrafi delle fasi interessate. Notare che molti edifici danno le loro abilità speciali solo se attivate e attive. Le eccezione vengono specificate.

### **Fase 1: Tutti Fuori**

Tutti i giocatori prendono tutti i loro uomini che si trovano dentro la città (sopra gli edifici o anche fuori da questi) e li spostano fuori della mappa della città. La città non deve avere uomini dentro.

Gli uomini nelle industrie nella periferia rimangono dove sono e ci rimarranno finché non avranno completato la loro mansione.

### **Fase 2: Costruzione della Città**

In questa fase, tutti i giocatori possono piazzare nuovi edifici nelle loro costruzioni e decidere come utilizzare i loro uomini. Questa è la fase dove vengono prese le decisioni più importanti e strategiche, quindi, di contro, è anche la fase più lunga del gioco.

Ogni giocatore mette uno schermo (non incluso) di fronte alla mappa della sua città o delle sue città in modo che gli altri giocatori non possano vedere quali edifici si stanno costruendo, per questo consigliamo di assicurarti gli edifici che vuoi costruire nella mano. Se necessario, i giocatori possono mettere i beni consumati per la costruzione dell'edificio sopra il nuovo edificio, cosicché sia possibile verificare l'operato dei singoli giocatori. Alla fine della fase scartare i beni così utilizzati.

I giocatori possono scegliere liberamente in quale ordine fare le proprie azioni in questa fase. Quindi è possibile prima attivare più edifici, poi costruirne di nuovi, quindi attivare altri edifici (anche i nuovi), etc.

Per utilizzare le abilità e i vantaggi di un edificio, occorre attivarlo. I giocatori possono attivare un edificio mettendo sopra un uomo, lo possono fare in un qualunque momento della fase. Gli edifici non attivati e che quindi non hanno un uomo sopra alla fine della fase non potranno dare vantaggi fino a quando non verranno attivati (oramai alla fase 2 del turno successivo), eccetto debite eccezioni. Può essere messo un solo uomo per ogni edificio e finita la fase 2 non può essere più rimosso fino alla successiva fase 1. Un edificio funzionerà appena attivato. Gli edifici con sopra delle Tombe non possono essere attivati e quindi non è possibile metterci sopra uomini. Cattedrali, Fontane, Granai e Birrerie funzionano senza essere attivate, quindi senza uomo sopra, questo vuol dire anche che non possono avere un uomo sopra. Neanche Tombe e Case possono essere attivate e quindi neanche loro possono avere un uomo sopra. Gli uomini che non si trovano sopra un edificio alla fine della fase 2 vengono semplicemente messi fuori della città e non faranno nulla, alla fase 2 del turno successivo potranno eventualmente essere ricollocati. Gli uomini che si hanno a

disposizione possono essere piazzati in qualunque città del giocatore, a sua discrezione, non ci sono limiti.

Quando si costruisce un edificio, prenderlo e posizionarlo in una qualunque città e nella posizione che più aggrada. Non importa in quale città si trovi l'edificio, comunque si considera presente in ogni città del giocatore. Quando si posiziona un edificio lo si deve porre tutto dentro la mappa della città e rispettando le caselle della mappa (non si può, ad esempio, mettere un edificio in diagonale). Inoltre gli edifici non possono essere costruiti sopra altri edifici (in toto o in parte). Una volta costruito un edificio e posizionato sulla mappa non può più essere spostato (eccetto Santa Barbara, vedere più avanti).

È possibile costruire qualunque edificio e qualunque numero di edifici, almeno finché si è nelle condizioni di pagarlo. La maggior parte degli edifici però può essere costruita dai giocatori una sola volta, fanno eccezione i Magazzini, le Carpenterie, le Fontane e le Case. Una Cattedrale è l'unico edificio che può essere demolito e quindi ricostruito, nessun'altro edificio può essere demolito neanche quelli incapacitati dalle tombe (vedere più avanti).

Ci sono quindi edifici che possono costruiti più volte dai giocatori, ma comunque il numero di questi edifici è limitato. Quando non saranno più disponibili non potranno più essere costruiti. I limiti sono: Carpenterie (16), Fontane (16), Magazzini (16). Le case sono 20 per ogni giocatore e sono del giocatore, non comuni. Le tombe sono più particolari e non vengono costruite dai giocatori, ma sono conseguenza della carestia (vedere più avanti).

Ogni edificio ha un costo che viene indicato nell'aiuto di gioco. Alcuni edifici costano 1 legno e 1 pietra, le fontane e gli ospedali costano 1 lusso (vino, perle, conchiglie, oro), le Scuderie 2 differenti lussi, etc... Quando si richiede un pagamento di due beni dello stesso tipo ma diversi (indicato nell'aiuto di gioco con D) si devono pagare due beni di quel tipo, ma appunto diversi, quindi per costruire le scuderie occorrono 2 lussi, ma diversi come ad esempio 1 oro e 1 perla, ma non 2 perle. Le Case e le Fattorie hanno un costo speciale (vedere più avanti). I beni utilizzati per pagare gli edifici vengono scartati.

Una Casa può essere costruita come qualunque altra costruzione. Ma il costo delle Case varia. Nell'aiuto di gioco nella parte sinistra, dove si trovano i tasselli delle case di un giocatore, c'è appunto la tabella delle Case, dove in ogni casella, vi è il costo specifico per la Casa che si vuole costruire. I giocatori sono liberi di costruire le case in un qualunque ordine e non sono costretti a seguir la numerazione da 1 a 20 della tabella, ma generalmente si preferisce seguire l'ordine numerico che identifica anche una spesa crescente per la Casa, quindi la numero 5 costa 1 cibo, la numero 18 3 cibi diversi e 2 lussi diversi... Le prime 4 Case sono gratis, dalla quinta in su si pagano. Quando un giocatore costruisce una nuova casa immediatamente prende l'uomo che vi si trova sopra. L'uomo viene posizionato vicino alla mappa della città principale e può essere utilizzato subito su una qualunque città del giocatore.

Un giocatore può costruire dei magazzini di una qualunque dimensione, a prescindere dalla dimensione un Magazzino costerà 1 legno. Ci sono solo due regole di costruzione dei Magazzini: la forma dei Magazzini deve sempre essere rettangolare e devono essere formati da almeno due tasselli Magazzini. Pur se costituito da più tasselli, il Magazzino è considerato un unico edificio e necessita quindi di un solo uomo per essere attivo. Non è possibile costruire altri tasselli Magazzini estendendo un Magazzino già esistente. Se si ha necessità, l'unica soluzione è costruire un secondo nuovo Magazzino (si applicano tutte le regole).

Se un giocatore costruisce una Cattedrale, deve immediatamente scegliere un patrono. Più giocatori possono scegliere lo stesso patrono. I benefici, i vantaggi e le condizioni di vittoria di un santo possono essere immediatamente applicati. Alla fine della fase la scelta deve essere resa pubblica mettendo un cubetto nell'apposita casella della tabella Santo Patrono.

Se un giocatore ha scelto come patrono San Nicola (o Santa Maria), può costruire gratis 1 Casa ogni volta che sceglie di costruire Case. In pratica il giocatore costruendo una Casa ne prende due, ma deve pagare quella col numero sulla tabella delle Case più alto.

Se un giocatore ha costruito la Facoltà di Filosofia e l'ha attivata per quel turno, può ignorare la richiesta del pagamento di differenti beni dello stesso tipo, in pratica ignora la D. Quindi per costruire una Scuderia potrà pagare, ad esempio, 2 ori.

Se un giocatore ha costruito la Facoltà di Teologia e l'ha attivata per quel turno, può distruggere la sua Cattedrale (se non ha una Cattedrale, la Facoltà di Teologia non viene utilizzata). In pratica il giocatore decide di distruggere la propria cattedrale, rimuoverla dalla mappa della città e lasciare lo spazio vuoto. Alla fine della fase, questa decisione verrà resa nota togliendo il cubetto dalla casella nella tabella Santo Patrono. Il giocatore è ora libero di costruire una nuova Cattedrale e scegliere quindi un altro Patrono. **ATTENZIONE:** una volta distrutta la cattedrale, bisogna lasciare lo spazio vuoto non ci si può costruire sopra niente, neppure una nuova Cattedrale, fino alla successiva Fase 2. Distruggere una Cattedrale è il solo modo per cambiare patrono. Non si può distruggere una Cattedrale se ha come patrono Santa Maria. Una Cattedrale non può essere distrutta se ha delle tombe sopra.

Se un giocatore ha costruito un Ospedale e l'ha attivato per quel turno, può rimuovere 5 tombe. Questi spazi possono essere subito riutilizzati per costruire altri edifici

Se un giocatore ha costruito un Mercato e l'ha attivato per quel turno, può commerciare con gli altri giocatori o con il gioco. Quando un giocatore commercia con gli altri giocatori, è sufficiente che uno solo dei Mercati dei due giocatori sia attivato. Ogni scambio deve essere pubblico, i giocatori possono scambiarsi solo beni che possiedono e nella trattativa si possono fare promesse che però non sono mai considerate vincolanti. Non possono essere scambiati edifici, città, locande, industrie, etc. solo beni. Quando un giocatore commercia col gioco, deve avere il proprio Mercato attivato e può scartare 2 beni (uguali o differenti, non ha importanza) per 1 bene di sua scelta.

L'Università può essere costruita separatamente dalle facoltà (e allora è inutile) oppure connessa (ossia direttamente adiacente) ad una o più facoltà. L'Università coinvolge tutte le facoltà che le sono adiacenti anche se vengono costruite dopo. L'Università considera il corpo costituito dall'Università e dalle varie facoltà a lei adiacenti, come un unico corpo. Quindi sarà necessario un solo uomo per attivare tutte le facoltà connesse e adiacenti all'Università. Non è possibile attivare sia la facoltà che l'Università, e quindi utilizzare due volte l'abilità della facoltà. È un unico copro quindi un solo ed unico uomo.

Se un giocatore costruisce una Fontana, il livello di Carestia diminuisce di 1. Il livello della Carestia non può scendere sotto lo zero. Le Fontane non devono e quindi non possono essere attivate con un uomo sopra. L'effetto della Fontana si attiva immediatamente dopo la costruzione. Ogni Fontana riduce di 1 il livello di Carestia della popolazione del giocatore.

Se un giocatore ha scelto come patrono Santa Barbara (o Santa Maria), può ridistribuire le costruzioni presenti nelle mappe delle sue città, durante la Fase 2. Se sono presenti delle Tombe, queste possono trovare una diversa collocazione, ma solo se la nuova posizione è su una casella

libera e vuota. Le Tombe dopo la redistribuzione non possono trovarsi sopra altri edifici che non siano quelli in cui ci si trovavano prima della redistribuzione. Spostare da un edificio all'altro le Tombe non è permesso.

### **Fase 3: Ordine di Gioco**

Questa fase è veramente breve, ma cruciale. Si determina l'ordine di gioco per tutto il turno corrente.

Ogni giocatore conta il numero totale degli uomini che i trovano sulle Carpenterie e sulle Agenzie di Esplorazione. Il giocatore con il numero più basso sarà il primo giocatore, quindi il secondo più basso sarà il secondo giocatore, etc. Il nuovo ordine viene indicato nell'apposita tabella, coi cubetti dei giocatori. In caso di parità, i giocatori in parità guardano l'ordine del turno precedente: chi era prima, inizierà prima e così via.

*Esempio: Bianca ha 2 uomini nelle sue Carpenterie e nessuno nelle Agenzie di Esplorazione; Ragnar ha 2 uomini nelle sue Carpenterie e 1 nelle Agenzie di Esplorazione; Henriette ha 3 uomini nelle sue Carpenterie e nessuno nelle Agenzie di Esplorazione. Quindi la classifica è Bianca 2, Ragnar 3, Henriette 3. Bianca sarà la prima. Tra Ragnar e Henriette si dovrà vedere il turno precedente. Nel turno precedente Henriette giocava prima di Ragnar, dunque in questo turno giocherà prima di Ragnar. L'ordine di gioco per questo turno dunque è Bianca, Henriette, Ragnar.*

### **Fase 4: Costruzione nella Periferia**

Nella Fase 4, i giocatori costruiscono nella periferia. Queste costruzioni possono essere costruite solo negli esagoni dentro la zona di controllo del giocatore e per lo più richiedono la presenza nelle città di certi edifici attivati. Questa fase deve essere giocata seguendo l'ordine di gioco.

In questa fase, i giocatori possono costruire Locande, Città e altre installazioni di tipo industriale. Non c'è un particolare ordine quindi è possibile costruire quello che si vuole nell'ordine che si preferisce, purché si rispetti sempre la zona di controllo. La zona di controllo accresce con la costruzione di città e Locande, la zona di controllo è immediatamente influenzata dalle nuove costruzioni che quindi, di fatto, incrementano la zona di controllo appena vengono costruite. È quindi perfettamente legale costruire prima un Locanda, quindi accrescere la propria zona di controllo, poi fondare una Città e quindi allungare ancora la propria zona di controllo e infine costruire una segheria sfruttando la nuova zona di controllo.

Per ciascuna propria Carpenteria attivata (no ha importanza in quale città), il giocatore può costruire una costruzione nella periferia (locanda, Fattoria, Industria Ittica, Miniera, Segheria). Oppure una Città, pagando per ogni nuova edificazione il costo indicato nell'aiuto di gioco.

Un giocatore può solo costruire dentro la propria zona di controllo. Questa normalmente è di 2 esagoni da una sua qualunque città o locanda. Il controllo si estende su tutti gli esagoni a 2 esagoni di distanza dalla città o Locanda, eccetto gli esagoni di acqua. Un esagono di acqua non è mai dentro la zona di controllo a meno che il giocatore non abbia un Porto attivato. Gli esagoni di terra che siano entro 2 esagoni dalla città (o Locanda) ma che siano distanziati dalla città da un esagono di acqua non sono considerati dentro la zona di controllo del giocatore a meno che non abbia un Porto attivo.

Le Locande incrementano comunque la zona di controllo di un giocatore, anche se non si trovano più all'interno della zona di controllo di una città del giocatore. Questo può accadere quando un giocatore riesce a costruire una locanda sfruttando le abilità del Porto o della Scuderia, ma poi disattiva questi edifici in un turno successivo.

Se un giocatore a un Porto attivato, potrà considerare tutti gli esagoni acqua direttamente adiacenti ad una sua città o Locanda come dentro la sua zona di controllo. Inoltre dovrà considerare dentro la sua zona di controllo anche tutti gli esagoni acqua connessi con gli esagoni acqua (una sorta di catena continua) direttamente adiacenti ad una sua città o Locanda. Ancora dovrà considerare dentro la sua zona di controllo anche tutti gli esagoni di terra direttamente adiacenti a qualunque esagono acqua che sia dentro la sua zona di controllo.

Se un giocatore ha costruito la Scuderia e l'ha attivata, incrementa di un esagono la distanza della sua zona di controllo da una sua città o Locanda. In pratica da 2 esagoni passa a 3 esagoni. Le Scuderie non hanno effetto sugli esagoni di acqua. Solo il Porto può inglobare gli esagoni di acqua dentro la zona di controllo di un giocatore.

Una Carpenteria attivata permette al giocatore di costruire una costruzione nella periferia sfruttando la zona di controllo di qualunque sua città o Locanda.

Per costruire una costruzione nella periferia, è necessario avere una Carpenteria attivata. Ogni costruzione nella periferia che si vuole edificare necessita di una Carpenteria attivata, anche città e Locande.

*Esempio: Henriette ha 3 Carpenterie, ma solo due attivate. Potrà costruire solo 2 costruzioni (o meno) nella periferia.*

Se la costruzione nella periferia richiede un uomo (Fattorie, Segherie, Industria Ittica o Miniere), viene usato quello della Carpenteria. Se invece la costruzione non richiede un uomo (Città e Locande) allora l'uomo che attivava la Carpenteria viene messo fuori della mappa città. Non potrà essere più utilizzato nel turno.

Fattorie, Industria Ittica e Miniere, producono solo un bene fino a esaurimento.

Le Segherie possono essere costruite solo in un esagono di foresta non inquinato dentro la propria zona di controllo. Costruire una Segheria costa 1 legno, il bene viene scartato. Procedere come segue: scegliere un esagono di foresta non inquinato dentro la propria zona di controllo, posizionarci sopra un tassello pianura e un tassello bene legno. Quindi porci sopra l'uomo della Carpenteria (in questo modo sarà semplice identificare di chi è la Segheria e gli esagoni adiacenti). Verificare quanti esagoni di foresta non inquinati sono adiacenti all'esagono scelto per la costruzione della Segheria. Quindi prendere un numero eguale di tasselli pianura e piazzarne uno sopra ognuno degli esagoni foresta non inquinati adiacenti all'esagono scelto per la costruzione della Segheria. Quindi prendere i tasselli bene legno e posizionarne uno sopra ognuno dei tasselli pianura appena messi. Può capitare che alcuni esagoni intorno alla Segheria non siano dentro la zona di controllo del giocatore: non è un problema, vengono considerati fruibili dal giocatore. Nella fase di raccolta (Fase 6) il giocatore di quella Segheria dovrà (non può scegliere di non farlo) prendere un tassello bene legno da uno qualunque degli esagoni adiacenti alla Segheria, **non** togliere i tasselli pianura. Per questioni di praticità i giocatori **devono** prelevare il tassello bene legno dell'esagono della Segheria per ultimo. Di conseguenza più saranno gli esagoni foresta non inquinati adiacenti alla Segheria, più turni durerà la produzione del bene legno. Una volta preso il tassello bene legno, non mettere alcun tassello inquinamento, la Segheria non inquina, disbosca



rendendo un esagono foresta in esagono pianura. Una volta finita la produzione riprendere l'uomo che stava sulla costruzione e metterlo fuori della mappa della città, sarà disponibile solo all'inizio del turno successivo.

Le Fattorie vengono costruite su esagoni di pianura (anche quelli diventati tali dopo il disboscamento) non inquinati dentro la zona di controllo del giocatore. Quando un giocatore costruisce una Fattoria deve anche scegliere quale coltura o bestia produrrà: grano, vino, olivo o pecore. Il costo della costruzione di una Fattoria è di 1 bene del tipo che si vuole produrre in quella Fattoria.

*Esempio: Bianca vuole produrre pecore, purtroppo non ha pecore, non ha un Mercato per poter commerciare col gioco o coi giocatori. Ha però un grano, quindi decide di costruire una Fattoria che produca grano. Paga il suo grano e lo scarta.*

Il bene che darà vita alla produzione viene chiamato seme (anche se sono pecore...). Il seme utilizzato per costruire una fattoria viene scartato. Procedere come segue: scegliere un esagono di pianura non inquinato dentro la propria zona di controllo, posizionarci sopra un tassello inquinamento e un tassello bene uguale al seme. Quindi porci sopra l'uomo della Carpenteria (in questo modo sarà semplice identificare di chi è la Fattoria e gli esagoni adiacenti). Verificare quanti esagoni di pianura non inquinati sono adiacenti all'esagono scelto per la costruzione della Fattoria. Quindi prendere un numero eguale di tasselli inquinamento e bene uguale al seme. Può capitare che alcuni esagoni intorno alla Fattoria non siano dentro la zona di controllo del giocatore: non è un problema, vengono considerati fruibili dal giocatore. Nella fase di raccolta (Fase 6) il giocatore di quella Fattoria dovrà (non può scegliere di non farlo) prendere un tassello bene da uno qualunque degli esagoni adiacenti alla Fattoria. Per questioni di praticità i giocatori **devono** prelevare il tassello bene dell'esagono della Fattoria per ultimo. Di conseguenza più saranno gli esagoni pianura non inquinati adiacenti alla Fattoria, più turni durerà la produzione del bene. Una volta preso il tassello bene, **non** togliere i tasselli inquinamento, la Fattoria inquina, sfruttando la terra. Una volta finita la produzione riprendere l'uomo che stava sulla costruzione e metterlo fuori della mappa della città, sarà disponibile solo all'inizio del turno successivo.

Se un giocatore ha costruito una Facoltà di Biologia e l'ha attivata, può costruire una (ed una sola per tutta la partita) Fattoria senza pagare il seme. Può costruire una qualunque Fattoria gratis, anche se non ha il seme appropriato.

Le miniere vengono costruite negli esagoni di montagna non inquinati dentro la zona di controllo del giocatore. Procedere come segue: scegliere un esagono di montagna non inquinato dentro la propria zona di controllo, posizionarci sopra un tassello inquinamento e un tassello bene oro o pietra. Quindi porci sopra l'uomo della Carpenteria (in questo modo sarà semplice identificare di chi è la Miniera e gli esagoni adiacenti). Verificare quanti esagoni di montagna non inquinati sono adiacenti all'esagono scelto per la costruzione della Miniera. Quindi prendere un numero eguale di tasselli inquinamento e bene uguale a quello scelto per la Miniera. Può capitare che alcuni esagoni intorno alla Miniera non siano dentro la zona di controllo del giocatore: non è un problema, vengono considerati fruibili dal giocatore. Nella fase di raccolta (Fase 6) il giocatore di quella Miniera dovrà (non può scegliere di non farlo) prendere un tassello bene da uno qualunque degli esagoni adiacenti alla Miniera. Per questioni di praticità i giocatori **devono** prelevare il tassello bene dell'esagono della Miniera per ultimo. Di conseguenza più saranno gli esagoni montagna non inquinati adiacenti alla Miniera, più turni durerà la produzione del bene. Una volta preso il tassello bene, **non** togliere i tasselli inquinamento, la Miniera inquina, sventrando la montagna. Una volta scelto il tipo di minerale che si ricava dalla montagna, per tutta la durata della partita quella montagna produrrà solo quel tipo di minerale. Per montagna si intende una serie di esagoni connessi

gli uni agli altri, adiacenti tra loro, continui senza alcuna sorta di separazione. **ATTENZIONE:** una città che taglia e separa una stessa montagna in due parti separate e distinte non deve essere presa in considerazione. La montagna rimane unica ai fini della produzione del bene. Una volta finita la produzione riprendere l'uomo che stava sulla costruzione e metterlo fuori della mappa della città, sarà disponibile solo all'inizio del turno successivo.

Un Industria Ittica può essere costruita sugli esagoni di terra (qualunque tipo di terreno **anche** inquinato) dentro la propria zona di controllo, devono essere esagoni adiacenti ad esagoni di acqua non inquinati. Una Industria Ittica è larga due esagoni e quindi entrambi gli esagoni occupati devono rispettare le regole sopra esposte, eccezion fatta per il fatto che solo uno dei due esagoni occupati dal tassello Industria Ittica deve essere dentro la zona di controllo del giocatore. I due esagoni occupati dal tassello Industria Ittica devono essere comunque adiacenti ad almeno due esagoni d'acqua non inquinata. Costruire una Industria Ittica costa 1 legno che viene scartato. Il giocatore che costruisce una Industria Ittica può liberamente decidere se farle produrre perle, oppure pesce, oppure conchiglie. Procedere come segue: scegliere due esagoni appropriati dove costruire l'Industria Ittica, quindi porci sopra l'uomo della Carpenteria (in questo modo sarà semplice identificare di chi è la Miniera e gli esagoni adiacenti). Verificare quanti esagoni di acqua non inquinati sono adiacenti agli esagoni scelti per la costruzione dell'Industria Ittica. Quindi prendere un numero eguale di tasselli inquinamento e bene scelto per la produzione dell'Industria Ittica. Può capitare che alcuni esagoni di acqua raggiunti dall'Industria Ittica non siano dentro la zona di controllo del giocatore: non è un problema, vengono considerati fruibili dal giocatore. Nella fase di raccolta (Fase 6) il giocatore di quell'Industria dovrà (non può scegliere di non farlo) prendere un tassello bene da uno qualunque degli esagoni acqua all'Industria Ittica. Una volta finita la produzione scartare il tassello Industria Ittica che quindi torna disponibile. Il numero di Industrie Ittiche che possono esistere contemporaneamente nel gioco è limitato: solo 12. Se non sono più disponibili Industrie Ittiche non si potranno più costruire finché non torneranno disponibili.

Se un giocatore ha costruito una Birreria (ricordarsi che la Birreria non richiede di essere attivata), può utilizzare l'uomo nella Carpenteria per costruire una Città o una Locanda. Una Locanda costa 1 cibo (di qualunque tipo), questo viene pagato e quindi scartato. Le Locande possono essere costruite in un qualunque esagono libero dentro la zona di controllo del giocatore. Per esagono libero si intende che non ci deve essere un bene sopra o un'altra costruzione (ad esempio un'altra Locanda o un'Industria Ittica, etc.). Una Locanda può essere costruita **anche** su esagoni inquinati, ma non su esagoni d'acqua pur se dentro la zona di controllo. Una Locanda non richiede un uomo per attivarla, quindi l'uomo della Carpenterie utilizzato per la costruzione della Locanda dovrà essere riposto fuori della mappa della città e sarà disponibile solo nel turno successivo. Le Locande constano di un solo esagono e sono (come le Città) dello stesso colore del giocatore. Sono in tutto 16 per ogni giocatore e terminata la disponibilità non se ne possono più costruire (le Locande non vengono MAI distrutte quindi finita la dotazione finisce la possibilità di costruire Locande). Una Locanda appena costruita estende la zona di controllo del giocatore aggiungendo tutti gli esagoni intorno alla Locanda stessa distanti da questa 2 esagoni. Appena è stata costruita una Locanda, la nuova zona di controllo diviene subito fruibile.

Una Carpenteria attivata può anche permettere di costruire una nuova città. Se si sceglie di costruire una nuova città si deve piazzare il tassello città nella periferia purché almeno un esagono del tassello della nuova città sia dentro la zona di controllo del giocatore. Inoltre è necessario che il tassello della nuova città sia completamente su terreno e non su acqua (al contrario della prima città, ad esempio), non importa che gli esagoni siano o meno inquinati (nel caso alcuni lo fossero, semplicemente scartare i tasselli inquinamento). Una nuova città non può essere costruita adiacente ad già costruita. Il costo della fondazione di una città è di 1 cibo (qualunque tipo), 1 legno 1 pietra e 2 differenti lussi (attenzione: se un giocatore ha la Facoltà di Filosofia attivata potrebbe benissimo

scegliere di non pagare 2 lussi differenti, ma uguali). Per costruire una città procedere come segue: prendere un proprio tassello città e posizionarlo secondo le regole sopra esposte. Prendere una mappa di una città 6x6 e posizionarla davanti a se. Qui verranno edificati gli edifici della nuova città. La zona di controllo del giocatore viene subito estesa secondo le regole e quindi subito fruibile dal giocatore. Costruire una nuova città alza il livello di inquinamento (vedere più avanti). I giocatori possono costruire solo fino a 4 città (inclusa quella di partenza).

Una nuova costruzione (sia quelle dentro le città che nelle periferia) non può **mai** essere costruita sopra un'altra costruzione esistente. Una nuova costruzione nella periferia non può **mai** essere costruita sopra un tassello bene o sopra un uomo (qualunque sia il proprietario del bene, della costruzione o dell'uomo). Non sempre l'inquinamento impedisce la costruzione (ad esempio l'Industria Ittica o la Locanda, etc.) e il tassello pianura derivato da un disboscamento deve essere considerato un esagono della periferia a tutti gli effetti, senza alcuna limitazione di sorta.

È possibile anche costruire sopra dei tasselli esplorazione, ma in questo caso il tassello viene scartato senza essere visto.

Ci potrebbe essere la possibilità che due costruzioni identiche di due o più giocatori vengono costruite adiacenti. Nel gioco non si prevede una guerra o una rapina di beni, quindi cercate di avvicinar il più possibile i tasselli bene all'uomo sull'esagono centrale, in modo da definire a chi appartengono i vari beni. In realtà è una situazione probabile, ma difficile da definire, si fa appello al buon senso dei giocatori.

Se un giocatore ha costruito una Facoltà di Alchimia e l'ha attivata, può bonificare una data area della periferia. Prima di tutto il giocatore deve scegliere un esagono nella periferia che sia inquinato e dentro la sua zona di controllo. Quindi potrà bonificare l'area, ossia togliere tutti i tasselli inquinamento adiacenti a quello scelto. In questo modo vengono coinvolti anche gli esagoni d'acqua che quindi possono essere normalmente bonificati. Scartare i tasselli inquinamento tolti dagli esagoni bonificati. La Facoltà di Alchimia agisce una sola volta per turno. Notare che una pianura derivata da un disboscamento, eventualmente fosse inquinata, può essere normalmente bonificata, ma **non** ricresceranno gli alberi, rimarrà pianura. Gli esagoni bonificati sono immediatamente fruibili e quindi i giocatori possono costruirci sopra secondo le regole.

## **Fase 5: Immagazzinare**

Alla fine della fase 4 potrebbe essere rimasto qualche bene ai giocatori. Questi beni devono essere o immagazzinati oppure scartati.

Se un giocatore ha uno o più Magazzini attivati, può immagazzinare beni. Per ogni tassello che compone il/i Magazzini i giocatori possono immagazzinare 2 beni.

Se un giocatore ha come santo patrono san Cristoforo (o Santa Maria), può immagazzinare un qualunque numero di beni dentro la cattedrale. Ricordarsi che la Cattedrale non può e non deve essere attivata, neanche in questa eventualità.

## **Fase 6: Raccolta**

Tutti i giocatori raccolgono i beni prodotti. Un uomo che abbia finito il proprio lavoro (ossia si sia raccolto l'ultimo bene della installazione in cui stava) ritorna disponibile al giocatore e viene messo

fuori della mappa della città. Un uomo può tornare dal suo lavoro di produzione, **solo** se ha completato la produzione. Il giocatore **non** può richiamarlo a piacere. I giocatori sono **obbligati** a prelevare beni prodotti dalle loro installazioni, non possono rifiutare o tralasciare. Una Industria Ittica, finita la propria produzione, viene scartata e torna ad essere disponibile.

Ogni costruzione di produzione produce 1 bene appropriato. Questo viene preso da un esagono intorno all'installazione (dove si trova l'uomo). I beni raccolti vanno messi nell'apposito box dell'aiuto di gioco.

Se un giocatore ha costruito Lavoro Forzato e l'ha attivato, **deve** prendere 3 beni al posto di uno solo. Ovviamente i beni prelevati vengono tolti dagli esagoni interessati alla produzione nelle installazioni del giocatore. Il primo bene così preso viene scartato, il secondo e il terzo presi dal giocatore. Se l'installazione ha solo due beni disponibili, comunque il primo viene scartato e il giocatore prende solo il secondo. Se ce n'è uno solo disponibile, il giocatore scarta il bene e non prende niente. Il Lavoro Forzato, se attivo, influenza **tutte** le installazioni di produzione del giocatore.

I giocatori possono decidere di prelevare i beni in una data maniera o seguendo un certo ordine, liberi di farlo. Comunque il bene sotto l'uomo deve essere l'ultimo prelevato.

Se un giocatore ha costruito una Cattedrale e l'ha santificata a San Giorgio (o Santa Maria) allora prenderà, in questa fase, un bene pesce per ogni Cattedrale costruita da qualunque giocatore nel turno (ivi inclusa la sua). Quindi il giocatore che ha costruito una Cattedrale e l'ha santificata a San Giorgio, prenderà 1 pesce nella Fase 6 dello stesso turno in cui ha edificato la Cattedrale. Se qualche altro giocatore costruisce nello stesso turno una Cattedrale quel giocatore prenderà 2 pesci, etc. Il bonus viene dato una volta per ogni Cattedrale costruita, quindi, a meno che non venga utilizzata la Facoltà di Teologia, il giocatore con la Cattedrale santificata a San Giorgio prenderà al massimo un numero di pesci durante la partita pari al numero dei giocatori (o anche meno se non è il primo a costruire una cattedrale).

## **Fase 7: Esplorazione**

Questa fase deve essere giocata seguendo l'ordine di gioco.

Se un giocatore ha una Agenzia di Esplorazione attivata può girare un tassello esplorazione che si trovi dentro la sua zona di controllo. Quindi sceglie un tassello tra quelli possibili e lo rivela, poi prende un bene identico a quello raffigurato nel tassello girato e lo pone nel box dei beni raccolti. Il tassello esplorazione viene scartato. Se il tassello esplorazione mostra un bene di tipo cibo (grano, olive o pecore), allora il livello di Carestia diminuisce di 1. Se invece viene scoperto un bene di lusso (vino), allora il livello di carestia rimane invariato. Una Agenzia di Esplorazione attivata permette di girare un solo tassello esplorazione.

## **Fase 8: Carestia**

Ogni giocatore si vede invadere dalle Tombe quando il livello di Carestia è alto e la sua produzione di cibo bassa. Le Tombe non possono essere mai rimosse in questa fase.

Ogni giocatore prende un numero di Tombe uguale al corrente livello di Carestia.

Per ogni bene cibo che un giocatore ha (che sia nel box raccolta, nei Magazzini o nella Cattedrale), il numero di Tombe diminuisce di uno. Notare che basta avere il bene cibo, NON si deve scartare.

Se un giocatore ha costruito un Granaio (non si deve ne si può attivarlo), il numero di Tombe si riduce di ulteriori 3 Tombe.

Ogni giocatore che prende una o più Tombe deve metterle negli spazi vuoti delle proprie città. Il giocatore è libero di posizionare le Tombe ricevute, dividendole tra le sue città come preferisce. Questi spazi, occupati ora da Tombe, non potranno essere più utilizzati dal giocatore. Se non ci sono più spazi liberi nelle città, allora il giocatore si vedrà costretto a mettere le Tombe sopra gli edifici già costruiti. Un edificio può ricevere una Tomba per quadrato di cui è formato (ad esempio una Carpenteria può ricevere solo 2 Tombe, una Facoltà di Teologia ben 5). Le Tombe non possono essere posizionate sopra le Case. Quando una Tomba viene messa su un edificio, questo non potrà più essere attivato. Se l'edificio era attivato al momento del posizionamento della Tomba, allora il giocatore deve prendere l'uomo che attivava l'edificio e metterlo fuori della mappa della città. Non è permesso mettere Tombe sugli edifici se ci sono ancora liberi degli spazi sulla mappa di una città. Se un giocatore non ha più dove mettere le Tombe (tutti gli spazi legali sono già stati occupati da Tombe) e ne riceve ancora, quel giocatore perde e viene eliminato dal gioco (eventualità rara). Togliere ogni sua costruzione dal gioco (Città, Locande, installazioni, etc.), ma lasciare i tasselli inquinamento che ha prodotto. Qualora ci fosse (in questa eventualità) produzioni corso, togliere i beni posizionati sugli esagoni e togliere anche i tasselli inquinamento posti sotto i beni (quindi liberare gli esagoni non sfruttati).

Fatti questi passaggi, aumentare di 1 il livello di Carestia.

### **Fase 9: Inquinamento**

Ogni giocatori inquina un'area della propria zona di controllo. Questa fase può essere giocata simultaneamente durante i primi turni di gioco, per velocizzare le operazione. Quando il gioco diventerà più duro (quando le zone di controllo dei giocatori si sovrappongono), è necessario procedere seguendo l'ordine di gioco.

Ogni città produce 3 tasselli inquinamento, questi tasselli devono essere posizionati in esagoni non inquinati, liberi dentro la zona di controllo del giocatore. Ricordarsi che **non** si richiede che ogni città produca inquinamento proprio nella sua zona di controllo. Esagoni di acqua possono essere inquinati solo se si è costruito un Porto e se è attivato. Le Locande non producono inquinamento e spesso servono per allungare la propria zona di controllo e per inquinare, quindi, gli esagoni più lontani dalle città.

Se un giocatore ha una Discarica attivata, nessun altro giocatore può inquinare esagoni nella sua zona di controllo.

Ogni Fontana (ricordarsi che le Fontane non devono essere attivate) diminuisce l'inquinamento di 1 tassello. Una Discarica attivata diminuisce l'inquinamento di 4 tasselli.

*Esempio: Rangar ha 3 città, quindi produce 9 tasselli inquinamento. Ma Rangar ha costruito 1 Fontana e la Discarica ed ha quest'ultima attivata. Rangar dovrà mettere solo 4 tasselli inquinamento:  $9 - 1$  (fontana)  $- 4$  (Discarica) = 4.*

Se un giocatore non ha più spazio legale dove mettere i tasselli inquinamento, allora deve convertire i tasselli che non riesce a posizionare legalmente, in Tombe (ad esempio non riesce a mettere 3 tasselli inquinamento, quindi deve prendere 3 Tombe). Quindi deve immediatamente mettere le Tombe così ricevute nelle sue città. Tutte le regole descritte per il posizionamento delle Tombe devono essere rispettate. Non è permesso convertire tasselli inquinamento in Tombe se ci sono esagoni legali dove mettere i tasselli inquinamento.

*Esempio (continua dall'esempio precedente): Rangar deve mettere 4 tasselli inquinamento, ma ne riesce a mettere solo 1. Sarà quindi costretto a convertire i 3 tasselli inquinamento che non è riuscito a piazzare in 3 Tombe che dovrà subito mettere nelle sue città.*

## **Fase 10: Verifica Vittoria**

Tutti i giocatori deve verificare se hanno soddisfatto le loro condizioni di vittoria. Questa fase si effettua sempre simultaneamente.

Un giocatore può solo vincere se ha costruito una Cattedrale ed l'ha santificata ad un santo. La Cattedrale non deve essere attivata. Ogni santo patrono ha stabilisce una differente condizione di vittoria. Più giocatori possono scegliere lo stesso santo, ma il limite di costruzione delle Cattedrali è di una per giocatore.

Un giocatore che ha come santo patrono **San Nicola**, vince se ha 20 uomini in gioco in qualunque posizione.

Un giocatore che ha come santo patrono **Santa Barbara**, vince se è riuscito a costruire tutti i diversi tipi di edificio. Valgono solo gli edifici che si possono costruire dentro le città e non servono, ai fini della vittoria, le Tombe.

Un giocatore che ha come santo patrono **San Cristoforo**, vince se ha 3 tasselli di ogni tipo di beni (quindi 3 grano, 3 pecore, 3 olive, 3 pesce, 3 conchiglie, 3 perle, 3 vino, 3 oro, 3 pietre e 3 legni).

Un giocatore che ha come santo patrono **San Giorgio**, vince se riesce a chiudere un altro giocatore dentro la sua zona di controllo. Questo vuol dire che la zona di controllo del giocatore deve raggiungere ogni esagono che sia dentro la zona di controllo del giocatore che vuole chiudere. Non deve chiudere forzatamente le città e le Locande del giocatore ma solo raggiungere ogni esagono che quel giocatore ha nella sua zona di controllo.

Un giocatore che ha come santo patrono **Santa Maria**, vince se riesce a soddisfare 2 condizioni di vittoria a suo piacere. Non è necessario che annunci durante il gioco quali condizioni vuole soddisfare, semplicemente quando ne soddisfa due, vince.

Se due o più giocatori soddisfano le condizioni di vittoria nello stesso turno, i giocatori coinvolti nella parità contano gli esagoni non inquinati della loro zona di controllo. Vince chi ne ha di più. Notare che anche in questo caso Scuderie e/o Porti devono essere attivati per poter concedere ai giocatori le loro abilità. Di contro se Scuderie e/o Porti sono attivati, i loro effetti **devono** essere considerati.



### Zona di controllo:

Tutti gli esagoni marcati A sono dentro la zona di controllo della città a prescindere dagli edifici nella città.

Gli esagoni marcati B non sono dentro la zona di controllo, lo saranno solo quando il giocatore avrà costruito in una qualunque sua città un Porto e lo avrà attivato.

Se costruisce una Locanda nell'esagono indicato, allora la sua zona di controllo si estenderà anche a C, e includerà anche D qualora abbia un Porto attivato.

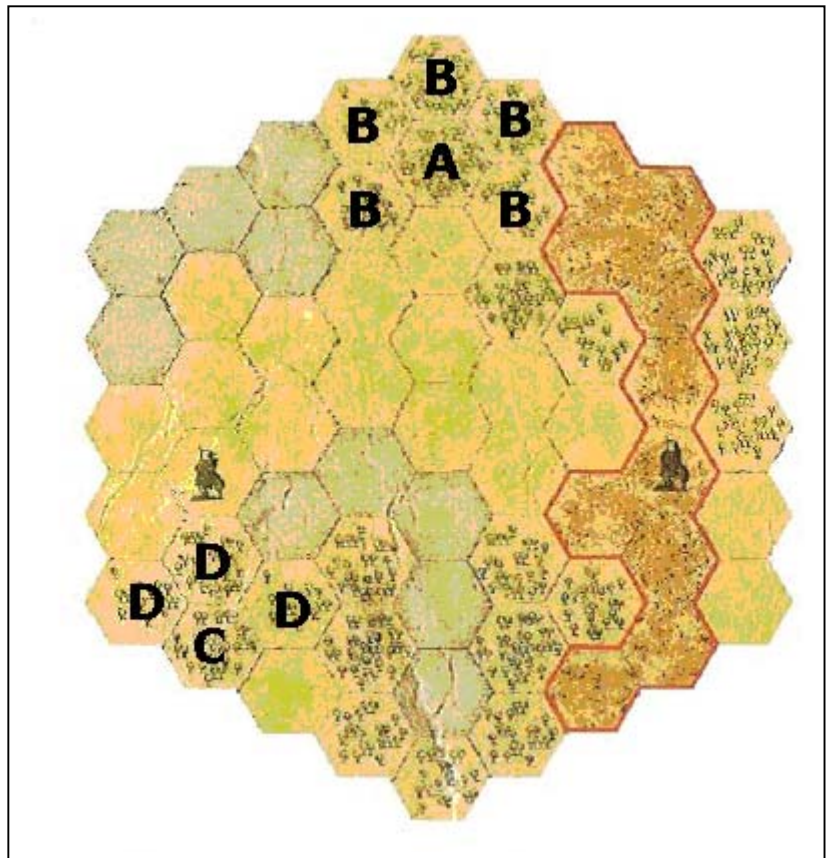
Notare che l'esagono B\* pur distando 2 esagoni dalla città non è nella zona di controllo del giocatore senza un Porto attivo. Questo perché l'esagono che lo connetterebbe alla città è un esagono di acqua, il quale senza un Porto attivato non può essere nella zona di controllo del giocatore.

### Catena di Montagne:

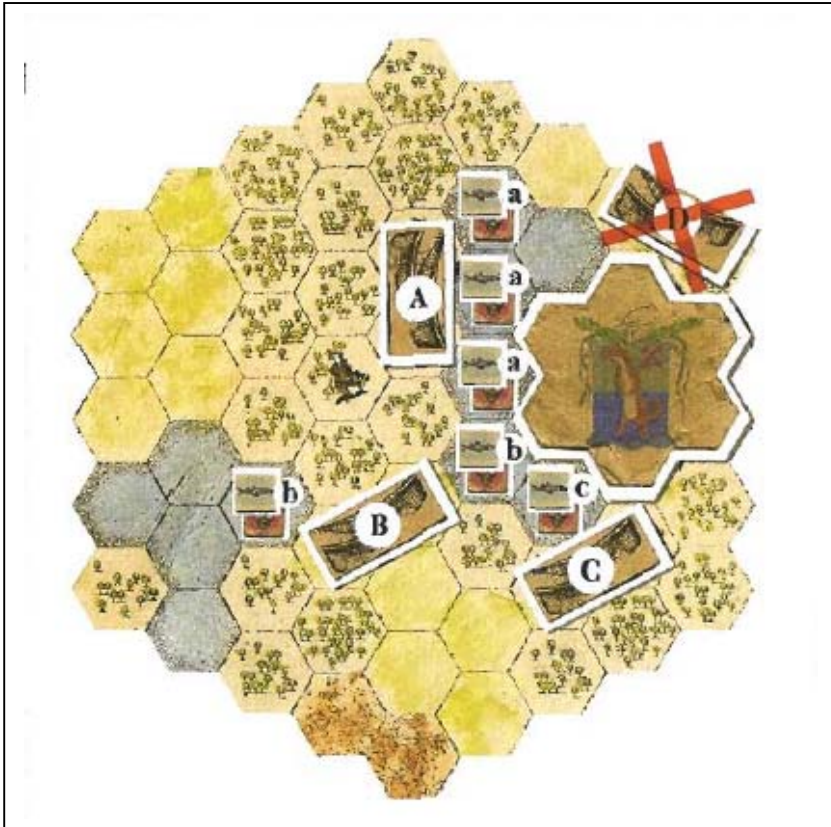
La zona marcata di rosso è una montagna unica e quindi la produzione in questa montagna sarà sempre la stessa (oro o pietra a seconda della scelta del primo giocatore che ci costruisce una Miniera). Se una città viene fondata e spezza in due parti la montagna, ai fini delle regole sulla produzione di minerale, non influisce.

### Installazione di una Industria:

Se il giocatore mette una segheria con centro in A avrà a disposizione gli esagoni B, se la installa in C avrà gli esagoni D. Comunque sia gli esagoni marcati verranno disboscati e verranno sostituiti con tasselli pianura.







### Industria Ittica:

Il giocatore può installare una Industria Ittica nelle posizioni A, B, C, ma non D. A, B, C hanno tutti esagoni di acqua non inquinati adiacenti agli esagoni occupati dall'Industria Ittica. A ne ha addirittura 3, B ne ha 2 e non connessi tra loro, ma perfettamente legale. C è particolare, perché ha un solo esagono d'acqua, ma comunque entrambi gli esagoni dove viene costruita l'Industria Ittica hanno un esagono di acqua non inquinato adiacente, in questo caso è lo stesso esagono per entrambi. D, invece, pur avendo un esagono di acqua non inquinato adiacente, lo ha solo per un esagono dei due dell'Industria Ittica, quindi non è legale quel piazzamento.

Da notare che a differenza della Segheria qui sono stati posti sotto i beni di produzione i tasselli Inquinamento.

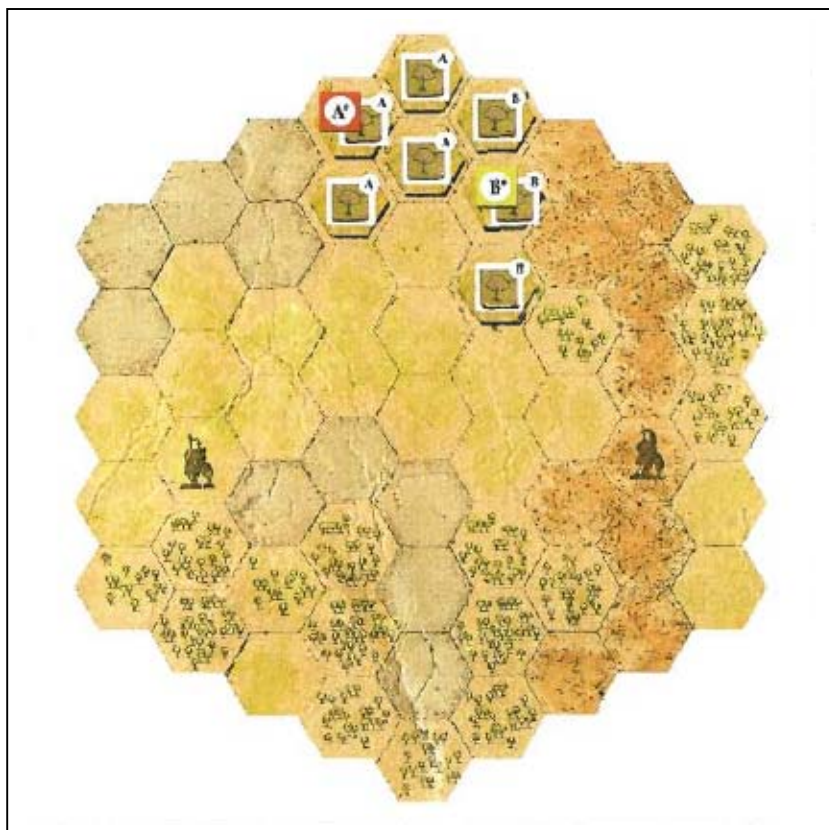
Da notare che A e B possono essere costruite solo se il giocatore possiede un Porto e lo ha attivato. Questo perché pur distando due esagoni dalla città, gli esagoni che li connetterebbero alla città sono esagoni di acqua, i quali senza un Porto attivato non possono essere nella zona di controllo del giocatore.

### Costruzione di una nuova Città:

Il giocatore Blu vuol costruire una nuova città. Le posizioni sono A, B, C. Ma solo A è permessa, B è adiacente ad un città già presente, mentre C è fuori della zona di controllo del giocatore.







### **Due Costruzioni identiche ma di due giocatori diversi:**

Il giocatore A ha costruito nei turni precedenti una Segheria nella posizione A rossa. Quindi aveva posizionato i suoi beni secondo le regole intorno alla sua Segheria, in quelli che sono gli esagoni marcati A. In un turno successivo (o nello stesso ma dopo il giocatore A) il giocatore B ha costruito la sua Segheria nella posizione B verde. Ha quindi anche lui posizionato i beni intorno alla sua Segheria. Purtroppo le due Segherie sono adiacenti e potrebbero creare confusione nel gioco visto che alcuni esagoni sono comuni ad entrambe le Segherie ma non sono di entrambe le Segherie. La soluzione è quella di avvicinare i beni alle rispettive Segherie in modo da non confondersi nella Fase 6: Raccolta.