

COSTI DI COSTRUZIONE

CITTÀ (4/3 VP) - 6 MANODOPERA
TEMPIO (4/1 VP) - 5 MANODOPERA
PRESIDIO (3/2 VP) - 4 MANODOPERA
TERRAZZA (1/1 VP) - 2 MANODOPERA
STRADA ADDIZIONALE - 1 MANODOPERA
MANODOPERA = RESISTENZA DELLA REGIONE
3° GIOCATORE - 2° DI MANO

FASE "SAPA INCA"

PARTENDO DAL PRIMO GIOCATORE, SI CONTEGGIANO I PUNTI VITTORIA PER LE CONNESSIONI E PER LE TERRAZZE COSTRUITE.
TUTTE LE CARTE GIOCATE NELLE FASI "SOLE" PRECEDENTI VENGONO SCARTATE.

LA TEMPESTA "EL NIÑO"

È POSSIBILE COSTRUIRE UNA SOLA STRADA DURANTE L'AZIONE "COSTRUISCI STRADE" (FASE DEL "POPOLO").

IL NUMERO DI STRADE CHE SI POSSONO COSTRUIRE NON PUÒ ESSERE MENO DI "1".

(CARTE NEL MAZZO: 2)

COSTI DI COSTRUZIONE

CITTÀ (4/3 VP) - 6 MANODOPERA
TEMPIO (4/1 VP) - 5 MANODOPERA
PRESIDIO (3/2 VP) - 4 MANODOPERA
TERRAZZA (1/1 VP) - 2 MANODOPERA
STRADA ADDIZIONALE - 1 MANODOPERA
MANODOPERA = RESISTENZA DELLA REGIONE
2° GIOCATORE - 3° DI MANO

FASE "INCA"

1. SCARTARE LA MANODOPERA IN ECCESSO A SECONDA DEL TURNO IN CORSO.
2. PRENDERE LA MANODOPERA IN BASE A TURNO DI GIOCO. PROVINCE, TERRAZZE:
3. 1° NEL PRIMO IMPERO:
1° GIOCATORE -> 3°/4° GIOCATORE 1 MANODOPERA
3. 2° NEL MEDIO E TARDO IMPERO:
1° GIOCATORE -> 3°/4° GIOCATORE 2 MANODOPERA
2° GIOCATORE -> 3° GIOCATORE 1 MANODOPERA*
*NELLE PARTITE A QUATTRO GIOCATORI

FASE DEL "SOLE"

1. IL TURNO DI GIOCO CAMBIA A SECONDA DELLA POSIZIONE CORRENTE DEI GIOCATORI.
2. IN ORDINE DI TURNO, OGNI GIOCATORE PIAZZA UNA CARTA O TRA SE STESSO ED UN ALTRO GIOCATORE ADIACENTE, O TRA DUE ALTRI GIOCATORI.
3. TUTTE LE CARTE GIOCATE NELLE DIVERSE FASI "SOLE" HANNO VALORE E NON VENGONO SCARTATE FINO ALLA FASE "SAPA INCA" SUCCESSIVA.
4. IN UNA FASE DEL SOLE NON È POSSIBILE PIAZZARE PIÙ DI UNA CARTA AZIONE NELLA STESSA POSIZIONE.

COSTI DI COSTRUZIONE

CITTÀ (4/3 VP) - 6 MANODOPERA
TEMPIO (4/1 VP) - 5 MANODOPERA
PRESIDIO (3/2 VP) - 4 MANODOPERA
TERRAZZA (1/1 VP) - 2 MANODOPERA
STRADA ADDIZIONALE - 1 MANODOPERA
MANODOPERA = RESISTENZA DELLA REGIONE
1° GIOCATORE - 4° DI MANO

COSTI DI COSTRUZIONE

CITTÀ (4/3 VP) - 6 MANODOPERA
TEMPIO (4/1 VP) - 5 MANODOPERA
PRESIDIO (3/2 VP) - 4 MANODOPERA
TERRAZZA (1/1 VP) - 2 MANODOPERA
STRADA ADDIZIONALE - 1 MANODOPERA
MANODOPERA = RESISTENZA DELLA REGIONE
4° GIOCATORE - 1° DI MANO

FASE DEL "POPOLO"

A PARTIRE DAL PRIMO GIOCATORE DI MANO, È POSSIBILE, IN UN QUALSIASI ORDINE:
1. COSTRUIRE DUE STRADE GRATUITAMENTE
2. COSTRUIRE UN PALAZZO
3. COSTRUIRE UNA STRADA AGGIUNTIVA
4. CONQUISTARE UNA REGIONE
5. SVOLGERE LE AZIONI SPECIALI SEGNATE SULLE CARTE

LA TEMPESTA "EL NIÑO"

È POSSIBILE COSTRUIRE UNA SOLA STRADA DURANTE L'AZIONE "COSTRUISCI STRADE" (FASE DEL "POPOLO").

IL NUMERO DI STRADE CHE SI POSSONO COSTRUIRE NON PUÒ ESSERE MENO DI "1".

(CARTE NEL MAZZO: 2)

PELLEGRINAGGIO ANNUALE

SE LA TUA RETE DI STRADE È CONNESSA AD UN TEMPIO NELLA CITTÀ DI **CHIKUITOY VIEJO** O **PACHACAMAC** PUOI RINUNCIARE ALL'AZIONE "COSTRUISCI STRADE" O "AZIONE DI COSTRUZIONE" PER OTTENERE 6 PV

(NON PIÙ DI UNA VOLTA PER FASE DEL "POPOLO").

(CARTE NEL MAZZO: 1)

LE BOTTEGHE SCONGIURANO LA CARESTIA

TUTTI I PRESIDII CHE COSTRUISCI AUMENTANO IL LORO VALORE DI 1 PV (DURANTE LA FASE DEL "POPOLO")

(CARTE NEL MAZZO: 1)

STRADA ALTERNATIVA

È POSSIBILE COSTRUIRE UNA STRADA ALTERNATIVA CHE COLLEGHI DUE DIVERSI SITI.

REGOLE:

- NON PUÒ INTERSECARSI CON ALTRE STRADE
- NON PUÒ SBORDARE DALLA MAPPA
- PUÒ VALICARE AL MASSIMO UNA REGIONE ADIACENTE
- PUÒ BIFORCARE DALLA REGIONE DI PARTENZA
- NON PIÙ DI UNA S.A. PER FASE DEL "POPOLO"

(CARTE NEL MAZZO: 3)

STRADA ALTERNATIVA

È POSSIBILE COSTRUIRE UNA STRADA ALTERNATIVA CHE COLLEGHI DUE DIVERSI SITI.

REGOLE:

- NON PUÒ INTERSECARSI CON ALTRE STRADE
- NON PUÒ SBORDARE DALLA MAPPA
- PUÒ VALICARE AL MASSIMO UNA REGIONE ADIACENTE
- PUÒ BIFORCARE DALLA REGIONE DI PARTENZA
- NON PIÙ DI UNA S.A. PER FASE DEL "POPOLO"

(CARTE NEL MAZZO: 3)

STRADA ALTERNATIVA

È POSSIBILE COSTRUIRE UNA STRADA ALTERNATIVA CHE COLLEGHI DUE DIVERSI SITI.

REGOLE:

- NON PUÒ INTERSECARSI CON ALTRE STRADE
- NON PUÒ SBORDARE DALLA MAPPA
- PUÒ VALICARE AL MASSIMO UNA REGIONE ADIACENTE
- PUÒ BIFORCARE DALLA REGIONE DI PARTENZA
- NON PIÙ DI UNA S.A. PER FASE DEL "POPOLO"

(CARTE NEL MAZZO: 3)

GRANDE PELLEGRINAGGIO

SE LA TUA RETE DI STRADE È CONNESSA AD UN TEMPIO NELLA CITTÀ DI **PUCARA DE ANADGLA** O **PANCHILLOS** PUOI RINUNCIARE ALL'AZIONE "COSTRUISCI STRADE" O "AZIONE DI COSTRUZIONE" PER OTTENERE 8 PV

(NON PIÙ DI UNA VOLTA PER FASE DEL "POPOLO").

(CARTE NEL MAZZO: 1)

PELLEGRINAGGIO LOCALE

SE LA TUA RETE DI STRADE È CONNESSA AD UN TEMPIO NELLA CITTÀ DI **MACHU PICCHU** O **HUANUCO PAMPA** PUOI RINUNCIARE ALL'AZIONE "COSTRUISCI STRADE" O "AZIONE DI COSTRUZIONE" PER OTTENERE 5 PV

(NON PIÙ DI UNA VOLTA PER FASE DEL "POPOLO").

(CARTE NEL MAZZO: 1)

CONDIZIONI METEO AVVERSE

COSTRUIRE UN PRESIDIO RICHIEDE UNA MANODOPERA IN PIÙ.

(DURANTE LA FASE DEL "POPOLO").

(CARTE NEL MAZZO: 1)

ORDINE DI GIOCO INIZIALE

1° GIOCATORE: LETTERA "A"

2° GIOCATORE: LETTERA "Q"

3° GIOCATORE: LETTERA "K"

4° GIOCATORE: LETTERA "C"

AVAMPOSTO CHIAVE

PUOI USARE LA TUA AZIONE DI "COSTRUZIONE" PER TRASFORMARE UN PRESIDIO IN UNA CITTÀ AL COSTO DI 4 MANODOPERA.

SI OTTENGONO 4 PV COME PER LA COSTRUZIONE DI UNA CITTÀ.

(CARTE NEL MAZZO: 1)

CAMPAGNE IN RIVOLTA

DISTRUGGI TUTTI I TRATTI DI STRADA CHE SI TROVANO IN REGIONI NON ANCORA CONQUISTATE.

NOTE:

SE UNA STRADA PERDE IL COLLEGAMENTO DA **CUZCO** ESSA NON POTRÀ NE ESSERE ESTESA NE PERMETTERÀ DI OTTENERE PV DAI SITI COLLEGATI FINO AL MOMENTO DEL SUO RIPRISTINO.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

CAMPAGNE IN RIVOLTA

DISTRUGGI TUTTI I TRATTI DI STRADA CHE SI TROVANO IN REGIONI NON ANCORA CONQUISTATE.

NOTE:

SE UNA STRADA PERDE IL COLLEGAMENTO DA **CUZCO** ESSA NON POTRÀ NE ESSERE ESTESA NE PERMETTERÀ DI OTTENERE PV DAI SITI COLLEGATI FINO AL MOMENTO DEL SUO RIPRISTINO.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

MANODOPERA SOTTO TORCHIO

SE DECIDI DI UTILIZZARE LA TUA AZIONE DI "COSTRUZIONE" PER OTTENERE UNA STRADA AGGIUNTIVA, COSTRUISCI UN'ULTERIORE STRADA GRATUITA (PER UN TOTALE DI QUATTRO).

(CARTE NEL MAZZO: 2)

MANODOPERA SOTTO TORCHIO

SE DECIDI DI UTILIZZARE LA TUA AZIONE DI "COSTRUZIONE" PER OTTENERE UNA STRADA AGGIUNTIVA, COSTRUISCI UN'ULTERIORE STRADA GRATUITA (PER UN TOTALE DI QUATTRO).

(CARTE NEL MAZZO: 2)

CANTIERI STRADALI

COSTRUISCI UNA STRADA AGGIUNTIVA DURANTE LA FASE DI COSTRUZIONE DELLE STRADE.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

CANTIERI STRADALI

COSTRUISCI UNA STRADA AGGIUNTIVA DURANTE LA FASE DI COSTRUZIONE DELLE STRADE.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

ECLISSE SOLARE

SE VUOI COSTRUIRE UN TEMPIO, DEVI RINUNCIARE ALLA FASE DI COSTRUZIONE DELLE STRADE.

(CARTE NEL MAZZO: 1)

FERVORE RELIGIOSO

PUOI COSTRUIRE UN TEMPIO ALL'INTERNO DI UN PRESIDIO, INVECE CHE IN UNA CITTÀ.

(CARTE NEL MAZZO: 1)

SUPERIORITÀ MILITARE

CONQUISTARE UNA REGIONE COSTA UNA MANODOPERA IN MENO.

(CARTE NEL MAZZO: 1)

SUPPORTO DELLA POPOLAZIONE

PER OGNI TUA REGIONE CONQUISTATA DAL VALORE DI RESISTENZA PARI AD "1" OTTIENI UNA MANODOPERA AGGIUNTIVA

(SI RIPETE PER OGNI FASE DEL "SOLE" IN CUI LA CARTA È ATTIVA).

(CARTE NEL MAZZO: 2)

SUPPORTO DELLA POPOLAZIONE

PER OGNI TUA REGIONE CONQUISTATA DAL VALORE DI RESISTENZA PARI AD "1" OTTIENI UNA MANODOPERA AGGIUNTIVA

(SI RIPETE PER OGNI FASE DEL "SOLE" IN CUI LA CARTA È ATTIVA).

(CARTE NEL MAZZO: 2)

EPIDEMIA

COSTRUIRE UNA CITTÀ RICHIEDE DUE GETTONI DI MANODOPERA AGGIUNTIVI.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

EPIDEMIA

COSTRUIRE UNA CITTÀ RICHIEDE DUE GETTONI DI MANODOPERA AGGIUNTIVI.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

RESISTENZA

CONQUISTARE UNA REGIONE RICHIEDE DUE GETTONI DI MANODOPERA AGGIUNTIVI.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

RESISTENZA

CONQUISTARE UNA REGIONE RICHIEDE DUE GETTONI DI MANODOPERA AGGIUNTIVI.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

PROGETTO DI COSTRUZIONE

SE DECIDI DI COSTRUIRE UN PRESIDIO, PUOI COSTRUIRNE UNO IN PIÙ A PATTO DI PAGARE IL COSTO DI ENTRAMBI.

(CARTE NEL MAZZO: 1)

ABBELLIMENTI URBANI

OGNI CITTÀ CHE COSTRUISCI VALE 2 PV IN PIÙ.

(CARTE NEL MAZZO: 1)

PERITI ESPERTI

SE DECIDI DI COSTRURE UNA TERRAZZA, PUOI COSTRUIRNE UNA IN PIÙ A PATTO DI PAGARE IL COSTO DI ENTRAMBE.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

PERITI ESPERTI

SE DECIDI DI COSTRURE UNA TERRAZZA, PUOI COSTRUIRNE UNA IN PIÙ A PATTO DI PAGARE IL COSTO DI ENTRAMBE.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

ESPANSIONE RAPIDA

È POSSIBILE EFFETTUARE UNA AZIONE DI CONQUISTA IN AGGIUNTA AD UNA QUALSIASI ALTRA AZIONE SVOLTA DURANTE LA FASE DI "COSTRUZIONE".

IL COSTO PER CONQUISTARE LA REGIONE È DI DUE MANODOPERE IN PIÙ.

(CARTE NEL MAZZO: 2)

ESPANSIONE RAPIDA

È POSSIBILE EFFETTUARE UNA AZIONE DI CONQUISTA IN AGGIUNTA AD UNA QUALSIASI ALTRA AZIONE SVOLTA DURANTE LA FASE DI "COSTRUZIONE".

IL COSTO PER CONQUISTARE LA REGIONE È DI DUE MANODOPERE IN PIÙ.

(CARTE NEL MAZZO: 2)



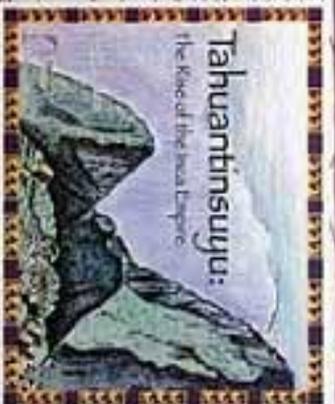
Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire



Tahuantinsuyu:
The Rise of the Inca Empire