

UR 1830 BC							
NAZIONI INDIPENDENTI							
Fase di COLONIZZAZIONE giocatori in ordine di turno: - vendere x terre e/o acquistare 1 terra Vendita = calo valore (1-3). Acquisto = non terra di un altro / nazione indipendente / fiume / vendita nel turno / dove hai venduto (solo se stato emergente). Pagamento: prezzo colonizzazione allo stato; prezzo acquisto alla banca. - offrire per 1° giocatore - passare				Ashur (£20 – tax 10) Der (£110 – tax 30) fase colonizzazione: azione: cambiala per una foresta			
Fase di SVILUPPO 1) pagamento tax nazioni indipendenti (a giocatore/stato) 2) Eridu : un canale con squadra a Fo2 3) stati attivi (non emergenti) in ordine di terre vendute (da < a >), spargimento con n° < su plancia: - canali linea unica per ogni squadra. No in nazioni indipendenti (si se assimilate o scomparse) Giunzione sono a inizio o fine percorso; giunzione a fiume o a corpo di un canale. - dighe/pompe, squadre, assimilazione.				Barahshum (£40 – tax 20) fase colonizzazione / sviluppo: cambiala per un canale (+2 giunzioni) che parte da B Eridu (£160 – tax 35) funziona come una squadra da 2. Agisce prima degli altri stati e vale come squadra per le opere			
Fase della PIOGGIA dal fiume 1 al 3 aspettano l'acqua ai rami. 1) distribuire H2O diga = capacità max pompa = distanza max 2) Raccolto: dividendi o tesoro dividendi: proprietari delle terre nello stato tesoro: elimina la diga/pompa più debole				Calah (£70 – tax 25) fase sviluppo: cambiala per una diga/pompa nella collina di Calah o in una terra adiacente, secondo le normali regole Primi Akkadi (£220 – tax 40) il denaro pagato per acquisirli va nel tesoro. Il proprietario guadagna 3 savane in Akkad. Scompare appena compra una squadra. Non può essere assimilata.			
SVILUPPO TECNOLOGICO							
Era	n°carte	Capacità (prezzo) diga	Distanza (prezzo) pompa	Qualità (prezzo) squadra	H2O per fiume	Introiti per irrigatore (irrigato)	Evento a inizio era
1	10	2 (30)	1 (30)	1+1 (50)	6	20 (5)	-
2	8	4 (80)	2 (80)	2 (100)	6	20 (5)	-
3	7	6 (100)	3 (100)	3 (150)	6	25 (5)	Elim. squadre 1+1 Assimilazione nazioni indep.
4	5	8 (150)	4 (150)	4 (200)	7	25 (5)	Elimina squadre 2 Scomparsa nazioni indipendenti
M	∞	M (200)	M (200)	M (400)	8	30 (5)	Elimina squadre 3

UR 1830 BC							
NAZIONI INDIPENDENTI							
Fase di COLONIZZAZIONE giocatori in ordine di turno: - vendere x terre e/o acquistare 1 terra Vendita = calo valore (1-3). Acquisto = non terra di un altro / nazione indipendente / fiume / vendita nel turno / dove hai venduto (solo se stato emergente). Pagamento: prezzo colonizzazione allo stato; prezzo acquisto alla banca. - offrire per 1° giocatore - passare				Ashur (£20 – tax 10) Der (£110 – tax 30) fase colonizzazione: azione: cambiala per una foresta			
Fase di SVILUPPO 1) pagamento tax nazioni indipendenti (a giocatore/stato) 2) Eridu : un canale con squadra a Fo2 3) stati attivi (non emergenti) in ordine di terre vendute (da < a >), spargimento con n° < su plancia: - canali linea unica per ogni squadra. No in nazioni indipendenti (si se assimilate o scomparse) Giunzione sono a inizio o fine percorso; giunzione a fiume o a corpo di un canale. - dighe/pompe, squadre, assimilazione.				Barahshum (£40 – tax 20) fase colonizzazione / sviluppo: cambiala per un canale (+2 giunzioni) che parte da B Eridu (£160 – tax 35) funziona come una squadra da 2. Agisce prima degli altri stati e vale come squadra per le opere			
Fase della PIOGGIA dal fiume 1 al 3 aspettano l'acqua ai rami. 1) distribuire H2O diga = capacità max pompa = distanza max 2) Raccolto: dividendi o tesoro dividendi: proprietari delle terre nello stato tesoro: elimina la diga/pompa più debole				Calah (£70 – tax 25) fase sviluppo: cambiala per una diga/pompa nella collina di Calah o in una terra adiacente, secondo le normali regole Primi Akkadi (£220 – tax 40) il denaro pagato per acquisirli va nel tesoro. Il proprietario guadagna 3 savane in Akkad. Scompare appena compra una squadra. Non può essere assimilata.			
SVILUPPO TECNOLOGICO							
Era	n°carte	Capacità (prezzo) diga	Distanza (prezzo) pompa	Qualità (prezzo) squadra	H2O per fiume	Introiti per irrigatore (irrigato)	Evento a inizio era
1	10	2 (30)	1 (30)	1+1 (50)	6	20 (5)	-
2	8	4 (80)	2 (80)	2 (100)	6	20 (5)	-
3	7	6 (100)	3 (100)	3 (150)	6	25 (5)	Elim. squadre 1+1 Assimilazione nazioni indep.
4	5	8 (150)	4 (150)	4 (200)	7	25 (5)	Elimina squadre 2 Scomparsa nazioni indipendenti
M	∞	M (200)	M (200)	M (400)	8	30 (5)	Elimina squadre 3