ANTIQUITY

SEQUENZA DI GIOCO

1. Tutti Fuori: togli tutti gli uomini dagli edifici cittadini
2. Città: costruisci edifici cittadini e posizionaci gli uomini. Nuovi uomini/edifici sono subito attivi. Puoi usare il Mercato/Ospedale (togli 5 Tombe)/Teologia (può distruggere la cattedrale, eccetto St.Maria)
3. Ordine di Turno: va primo chi ha meno Carpentieri e Esploratori attivi. Risolvi i pareggi con il precedente ordine di turno.
4. Periferia: ogni Carpentiere può costruire 1 struttura produttiva o una nuova città. Biologia fa costruire una fattoria gratis. Alchimia può bonificare 1 esagono e quelli adiacenti.
5. Immagazzina Merci: immagazzina le merci avanzate e scarta l'eccesso.
6. Raccolto: produci merci (Lavori Forzati ne produce 3, scartando la prima). riprendi gli uomini dalle strutture esaurite. S.Giorgio prende 1 pesce gratis per ogni cattedrale costruita nel turno.
7. Esplora: ogni Esploratore può scoprire 1 nuova merce nella zona di controllo; se è cibo (non vino) ciò aumenta la Carestia di 1 punto.
8. Carestia: piazza Tombe = valore di Carestia (-3 per il Granaio, -1 per cibo immagazzinato). Se non c'è spazio libero, piazzale sugli edifici (che cessano di funzionare). Aumenta il livello di Carestia di 1.
9. Inquinamento: 3 segnalini per città (-4 con la Discarica, -1 per ogni Fontana) da piazzare nella propria zona di controllo. La Discarica protegga la propria zona di controllo. Se non c'è spazio, fai i Tomba per ogni segnalino non piazzato.
10. Vittoria: controlla se qualcuno ha vinto: in caso di pareggio, vince chi ha la maggior zona di controllo non inquinata.

MAPPA DELLA CITTA'

NOME		FORMA
Magazzino	(Storage)	
Mercato	(Market)	
Esploratore	(Explorer)	
Carpentiere	(Chart shop)	
Porto	(Harbour)	
Università	(University)	
F. Biologia	(F.Biology)	
F. Alchimia	(F.Alchemy)	
F. Teologia	(F.Theology)	
F. Filosofia	(F.Philosophy)	
Birrificio	(Brewery)	
Ospedale	(Hospital)	
Lavori Forzati	(Forced Labour)	
Tomba	(Graveyard)	
Fontana	(Fountain)	
Stalle	(Stables)	
Cattedrale	(Cathedral)	
Discarica	(Dump)	
Granaio	(Granary)	
Casa	(House)	

NOME	COSTO
LOCANDA	1 cibo
PESCATORE	1 legno
TAGLIALEGNA	1 legno
FATTORIA	1 seme
MINIERA	1 legno
CITTA'	1 legno , 1 pietra 1 cibo , 2D lusso

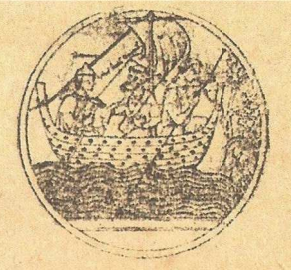
COSTO	FUNZIONE
1 legno	1 merce per quadretto , forma rettangolare possibili multipli, minimo 2.
1 legno	Scambia merci con i giocatori o col gioco (2:1)
1 legno	Scopri nuove merci
1 legno	Costruisci in periferia (possibili multipli)
1 legno	Aggiunge l'acqua (se adiacente a città o locanda) e la sua costa alla zona di controllo
1 legno	Forma 1 unico edificio con le Facoltà: necessita di 1 solo uomo
2 pietra	Può costruire 1 fattoria gratis
2 pietra	Pulisce dall'inquinamento 1 esagono e quelli adiacenti
1 pietra	Può distruggere 1 cattedrale (eccetto St.Maria)
1 pietra	Ignora "D"
1 legno	Permette di costruire Locande (uomo non richiesto)
1 lusso	Toglie 5 tombe per turno
1 pietra	La periferia produce 3 merci per turno: scarta la prima
-	Penalità (possibili multipli)
1 lusso	Previene 1 inquinamento. Diminuisce la Carestia di 1 punto (possibili multipli)
2D lusso	Aumenta di 1 esagono la zona di controllo
1 pietra	Condizione di vittoria e bonus (uomo non richiesto)
1 pietra	Previene 4 inquinamenti. Gli altri giocatori non possono inquinare la tua zona di controllo
1 legno	Previene 3 Tombe per Carestia (uomo non richiesto)
speciale	+1 uomo (possibili multipli, uomo non richiesto)

PRODOTTO	POSIZIONE	IMPATTO
Controllo (2 esagoni)	No acqua	Permanente
Pesce, perle o conchiglie	Costa	Inquina l'acqua
Legno	Foresta	Pianura
Grano , Pecore , Olive o Vino	Pianura	Inquina la terra
Pietra o oro	Montagna	Inquina la terra
Nuova città	No acqua	Permanente

CATTEDRALI

SAN NICOLO'
Vittoria: 20 uomini.
Bonus: quando costruisci case, prendine una gratis.
Devi farne almeno 2 e prendi gratis quella col costo minore.

SAN GIORGIO
Vittoria: includi tutta la zona di controllo di un altro giocatore nella tua zona di controllo.
Bonus: guadagna 1 pesce gratis per ogni cattedrale costruita nel turno (1 solo per cattedrale).



SANTA BARBARA
Vittoria: costruisci ogni tipo di edificio (Tomba non necessaria)
Bonus: puoi riposizionare gli edifici nella fase 2: Città.

SAN CRISTOFORO
Vittoria: possiedi 3 per ogni cibo e lusso nei tuoi magazzini.
Bonus: puoi immagazzinare ogni tipo e quantità di merce nella tua Cattedrale.

SANTA MARIA
Vittoria: 2 condizioni di vittoria qualsiasi.
Bonus: tutti gli altri bonus.

MERCI

	FATTORIA	PESCATORE	MINIERA	TAGLIALEGNA
CIBO	GRANO OLIVE PECORE	PESCE		
LUSSO	VINO	PERLE CONCHIGLIE	ORO	
COSTRUZIONE			PIETRA	LEGNO

RACCOLTO

COSTO DELLE CASE

1 GRATIS	2 GRATIS	3 GRATIS	4 GRATIS
5 1 CIBO			
6 1 CIBO	7 2D CIBO	9 3D CIBO	12 4D CIBO
8 1 CIBO 1 LUSSO	11 2D CIBO 1 LUSSO	14 3D CIBO 1 LUSSO	16 4D CIBO 1 LUSSO
10 1 CIBO 2D LUSSO	15 2D CIBO 2D LUSSO	18 3D CIBO 2D LUSSO	19 4D CIBO 2D LUSSO
13 1 CIBO 3D LUSSO	17 2D CIBO 3D LUSSO	20 3D CIBO 3D LUSSO	