

CIVILIZATION

Il gioco da tavolo *Civilization* è basato sul famoso omonimo gioco per PC, con la possibilità di coinvolgere sino a 6 giocatori e con una durata di gioco più limitata – una partita può essere terminata in una serata; ma parimenti al classico gioco sul quale è basato, presenta molte opzioni e vi impone scelte oculate nella gestione dell'espansione, dell'economia, del commercio, della ricerca, della diplomazia e della forza militare.

DESCRIZIONE GENERALE

Il gioco vi porta in 4 "Ere", la prima è quella Antica, poi quella Medievale, quella Industriale ed infine quella Moderna. Ogni Era ha le proprie forze militari, sviluppo cittadino, tecnologie, meraviglie ed ognuna è superiore a quelle dell'era precedente.

LE REGOLE

Vi sono 2 serie di regole e quindi 2 diversi modi di giocare:

Regole standard: consentono un gioco veloce;

Regole avanzate: includono maggior dettaglio senza sacrificare la giocabilità. Vi sono maggiori similitudini con il gioco per PC.

Le regole avanzate sono costruite su quelle standard. Quando sorgono questioni, le regole che state usando superano qualsiasi altra informazione contrastante dell'altro tipo di regole; per esempio se usate le regole avanzate e la produzione è descritta in modo diverso rispetto alle regole standard, ignorate quest'ultime regole.

CONTENUTO

Ogni copia del gioco contiene:

- 1 mappa;
- 6 serie di pedine in plastica ognuna di colore diverso;
- 8 serie di pedine in plastica di color marrone chiaro;
- 1 foglio di pedine di monete e di esplorazione;
- 78 carte di tecnologia e meraviglie;
- 61 carte quadrate di città;
- 64 carte quadrate di sviluppo cittadino;
- 3 carte quadrate di fertilità;
- 1 tabella della tecnologia;
- 1 tabella riassuntiva;
- 4 dadi (2 rossi e 2 bianchi);
- 1 fascicolo delle regole.

La mappa

La mappa è divisa in spazi per il movimento e la produzione. Gli spazi su terra, ad esempio Orinoco o Gobi, sono detti regioni di terra; quelli blu sono oceani e sono detti zone di mare.

Le pedine

Vi sono 4 tipi di pedine:

- Insedimenti (di 4 dimensioni);
- Unità militari (di 16 tipi);
- Coloni
- Portabandiera.

Insedimenti

Gli insediamenti sono il fondamento di ogni civiltà. La gente vive in essi e quando la civiltà cresce anch'essi si espandono. Vi sono insediamenti di 4 dimensioni:

- Villaggio (il più piccolo);
- Cittadina;
- Città;
- Metropoli.

Importante: una volta costruito un insediamento, non lo potete spostare.

Unità militari

Le unità militari sono armate oppure veicoli. Vi sono armate e veicoli specifici per ogni era. Le armate sono: fanteria, cavalleria ed artiglieria; i veicoli sono: flotte ed aerei. La tabella di seguito indica i vari tipi di unità per categoria ed Era:

ERA	ARMATE			VEICOLI	
	Fanteria	Cavalleria	Artiglieria	Flotte	Aerei
Antica	Soldato con spada	Soldato a cavallo	Catapulta	Galea	
Medievale	Uomo in armi	Cavaliere	Catapulta	Caravella	
Industriale	Moschettiere	Dragone	Cannone	Fregata	
Moderna	Mitragliere	Carro	Obice	Corazzata	Caccia

Nel corso del vostro turno, potete muovere le vostre pedine sulla mappa:

- Le armate possono muovere in qualsiasi regione di terra adiacente (1 punto movimento);
- Gli aerei possono muovere sino a 3 regioni di terra e/o di mare adiacenti (3 punti movimento);
- Le galee possono muovere in qualsiasi zona di mare adiacente (1 punto movimento);
- Le caravelle e le fregate possono muovere sino a 2 zone di mare adiacenti (2 punti movimento);
- Le corazzate possono muovere sino a 3 zone di mare adiacenti /3 punti movimento).

Solo le unità militari possono combattere (vedere le regole sul combattimento).

Nota: le flotte non possono attaccare direttamente le armate e viceversa.

Coloni

I coloni sono simili alle armate, con la differenza che non possono combattere; sono però molto importanti, essendo gli unici che potete usare per esplorare le regioni di terra e per costruire gli insediamenti.

Quando i vostri coloni terminano il movimento in una regione di terra con un segnalino di esplorazione capovolto, lo potete prendere e visionarlo. I segnalini di esplorazione indicano se la regione contiene risorse, terreno speciale, una civiltà minore o altri eventi speciali; questi sono spiegati in dettaglio più avanti.

Potete costruire insediamenti nella fase di produzione del turno; per farlo, rimpiazzate la pedina di colono con un villaggio e pagate il relativo costo alla “banca”; vedere il capitolo delle regole sulla produzione. Vi può essere 1 solo insediamento per regione di terra.

I coloni possono muovere sino a 2 regioni di terra adiacenti.

Portabandiera

Tutte le unità militari sono dello stesso colore. I portabandiera si usano per indicare il possesso delle unità militari. Quando muovete le vostre unità militari in una regione (o area di mare) che non contiene una delle vostre città, ponete 1 portabandiera ad indicare che vi appartengono. A parte questa funzione di riconoscimento, i portabandiera non hanno altre funzioni nel gioco.

I segnalini

Vi sono 2 diversi tipi di segnalini nel gioco:

- di Esplorazione (CIV);
- monete.

Segnalini di esplorazione

I segnalini di esplorazione sono ciò che i coloni possono scoprire in una regione. Vi sono 4 tipi di tali segnalini:

- risorse;
- eventi;
- terreni;
- nessun incontro.

Risorse

Vi sono 8 differenti tipi di risorse che si trovano sui segnalini di esplorazione [vedere le icone sugli stessi]: vino, cavalli, ferro (indicato con un crogiolo), gemme, spezie, petrolio, carbone e metalli rari indicati con un lingotto). Quando trovate una risorsa, riponete il segnalino di risorsa nella regione di terra; rimane a faccia in giù sino a che non si costruisce un insediamento in quella regione di terra. Quando l’insediamento viene costruito, si gira la pedina a faccia in su. Il segnalino rimane nella regione ed il possessore riceve 1 carta di città con il corrispondente simbolo di risorsa. Nelle regole avanzate le carte di città con simbolo di risorsa danno più oro nella fase di produzione.

Eventi

Vi sono 4 differenti tipi di eventi, che si trovano sui segnalini di esplorazione [vedere le icone sugli stessi]: tecnologia gratuita, (lampadina), tesoro (pepite), civiltà minore (città) ed epidemia (teschio). Quando trovate un evento, dichiarate che tipo di evento è, poi rimuovete il segnalino dalla mappa.

- *tecnologia gratuita*: ottenete immediatamente e gratuitamente 1 tecnologia della vostra Era. Nel gioco avanzato, potete scegliere solo 1 tecnologia per la quale avete i requisiti.
- *Tesoro*: ottenete immediatamente 10 oro.
- *Civiltà minore*: tutti i giocatori tirano 2 dadi e sottraggono dal risultato il n° dei propri insediamenti; chi ottiene il punteggio più alto controlla la civiltà minore e pone immediatamente 1 nuovo villaggio ed 1 armata in quella regione (una qualsiasi unità disponibile). Le nuove unità, possono essere mosse subito.
- *Epidemia*: nell’Era Antica, influenza solo la regione dove viene incontrata; nell’Era Medievale influenza anche tutte le aree immediatamente adiacenti; nell’Era Industriale influenza anche tutte le aree adiacenti a quelle adiacenti (raggio di 2 aree) e nell’Era Moderna, influenza tutte le aree sino a distanza. Gli effetti dell’Epidemia, sono molto forti. Tutte le unità militari ed i coloni nelle regioni di terra influenzate, sono eliminate; diminuite tutti gli insediamenti di 1 dimensione, a meno che non siano villaggi, nel qual caso non possono essere eliminati. Gli effetti delle epidemie, non si applicano né passano in/da zone di mare.
 - *Esempio: siamo nell’Era Industriale; Angela ha 1 città in Tanganika, 1 villaggio in Eritrea, 2 dragoni a Kalahari ed 1 colono con un segnalino di esplorazione a faccia in giù a Funa; Giorgio ha 1 moschettiere ed 1 cannone ad Atlantia ed, 1 città in Nigeria; Cristiano ha 1 colono, 1 cannone ed 1 città nell’Eufrate. Angela decide di girare il segnalino di esplorazione a Funa e scopre che si tratta di epidemia. Angela lo dichiara a tutti i giocatori; il suo colono a Funa ed i 2 dragoni a Kalahari sono eliminati insieme al moschettiere ed al cannone di Giorgio ad Atlantia; il colono ed il cannone di Cristiano, nell’Eufrate, sono a 3 aree di distanza da Funa e sono quindi risparmiati. La città di Angela nel Tanganika diventa una cittadina, ma il suo villaggio in Eritrea sopravvive perché i villaggi non possono essere distrutti dall’epidemia; anche la città di Giorgio in Nigeria viene ridotta di un livello a cittadina.*

Terreni

Il diverso terreno, può rendere più facile o più difficile insediarsi in una regione. Vi sono 4 tipi di terreno: deserto, montagna, jungla/foresta e fertile/produttivo. Annunciate il tipo di terreno e riponete il segnalino nella regione di terra a faccia in su. Gli effetti del terreno sono:

- *Deserto*: non consente alcun insediamento pertanto non si possono costruire villaggi nel deserto;
- *Montagne*: non consentono insediamenti superiori al villaggio;
- *Jungla/foresta*: non consentono insediamenti superiori alla città;
- *Fertile/produttivo*: gli insediamenti costruiti in queste aree producono più della media; quando si determina la produzione di un insediamento posto in questo terreno, nell’usare le regole avanzate, considerate il valore fra parentesi che si trova sulla carta di città. Ponete poi una carta di Produttività [*Productivity*] accanto alla carta di città per designare la produttività in più.

Nessun incontro

I segnalini di esplorazione con 1 punto nero, non danno alcuna scoperta; potete rimuoverli.

Nota: il n° di segnalini di nessun incontro in una partita, può essere diminuito per assicurare maggiori risorse ed incontri. Prima di iniziare il gioco, rimuovete 2 di questi segnalini per ogni giocatore nel gioco.

Le epidemie, i deserti e le civiltà minori non hanno alcun effetto e sono ignorate, se sono rivelati nelle regioni iniziali del giocatore, nel qual caso sono rimosse.

Monete

La moneta nel gioco è il “pezzo d’oro”. Le monete si usano per indicare la produzione di ogni civiltà. Quando calcolate la produzione della vostra civiltà nel turno, ottenete quel n° di monete d’oro. Nella fase di acquisto usate le monete per acquistare unità militari, insediamenti, coloni, sviluppo delle città e nuove tecnologie.

Le carte

Vi sono 4 diversi tipi di carte nel gioco:

- Carte di tecnologia;
- Carte di meraviglie;
- Carte di città;
- Carte di sviluppo.

Nel regolamento avanzato si usano tutti i tipi di carte.

Carte di tecnologia

Rappresentano vari avanzamenti di civilizzazione. Vi sono 53 diversi tipi di carte tecnologia.

Carte di meraviglia

Rappresentano alcuni dei diversi traguardi che le civiltà possono raggiungere e sono 25 in tutto.

Carte di città

Nelle regole avanzate, rappresentano ogni insediamento della vostra civiltà. Ogni volta che fondate un nuovo insediamento, ottenete 1 carta di città per rappresentarlo; ponete questa carta davanti a voi dalla parte della dimensione iniziale (uno).

Carte di sviluppo

Descrivono i vari edifici ed insediamenti che avete. Sono di 2 tipi: di Felicità [*happiness*] o di Produttività [*Productivity*]; impiegate nelle regole avanzate.

Altre note

- Se finite gli insediamenti, i coloni o i portabandiera, li potete usare di un colore non utilizzato. Il n° di pedine del vostro colore non è un limite.
- Le pedine eliminate sono ancora disponibili per la ricostruzione.
- Potete cambiare liberamente i pezzi d'oro con più tagli d'importo inferiore e viceversa.
- Sono consentiti e consigliati i negoziati e gli accordi fra giocatori. Non siete obbligati a mantenere la parola data.
- E' possibile il movimento tra il bordo orientale della mappa e quello occidentale e viceversa.

LE REGOLE AVANZATE

PANORAMICA DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di avere, alla fine della partita, la civiltà più imponente rispetto a quella degli altri giocatori. Nel vostro turno, avete la possibilità di muovere le pedine, combattere, commerciare, scoprire nuove tecnologie, costruire nuove unità militari, coloni ed insediamenti. Nelle regole avanzate avete maggior controllo sul futuro della vostra civiltà, ma dovete bilanciare con cura le necessità del popolo e le relazioni con le altre civiltà per poter vincere.

Le Ere

Il gioco è suddiviso in 4 ere:

- Antica;
- Medievale;
- Industriale;
- Moderna.

Il gioco inizia nell'Era Antica. Un'Era termina alla fine del turno in cui un giocatore acquista la prima tecnologia disponibile dell'Era successiva; la nuova Era pertanto comincia all'inizio del turno seguente.

Quando inizia un'Era, accade che:

1. tutte le tecnologie non possedute dell'Era terminata costano la metà del loro normale costo;

2. tutte le meraviglie del mondo dell' Era terminata non hanno più effetto (ma tenetele perché valgono PV alla fine del gioco);
3. i costi delle nuove unità e sviluppi sono superiori;
4. ogni volta che si compra un nuovo sviluppo per la prima volta, il giocatore che lo acquista può scegliere uno sviluppo scoperto in un' Era precedente e renderlo obsoleto. Se non ce n'è nessuno, nessun sviluppo sarà reso obsoleto. Rimuovete gli sviluppi resi obsoleti restituendo le carte.

Carte di città

Ognuno dei vostri insediamenti è rappresentato da una carta di città. Quando costruite un nuovo villaggio in una regione di terra che contiene una risorsa, ricevete una carta di città indicante quella risorsa. Se costruite un villaggio in una regione che non contiene risorse, la carta di città non avrà indicata alcuna risorsa.

Ogni carta di città è quadrata; ogni suo lato corrisponde alla dimensione dell'insediamento. Quando costruite un villaggio ponete la nuova carta di fronte a voi con il lato a dimensione "1" verso l'alto. Quando sviluppate l'insediamento a dimensione "2" ruotate la carta in modo che il lato corrispondente sia rivolto verso l'alto.

Ogni carta di città ha anche 2 facce; una designa che l'insediamento è "felice" (faccina gialla), l'altra designa che l'insediamento è "infelice" (faccina rossa). Potete rendere felici gli insediamenti assegnando alcuni sviluppi (Templi e Legislatura ad esempio) o meraviglie (Cappella Sistina e Suffragio Universale ad esempio).

Felicità

Tutti gli insediamenti iniziano infelici e devono essere resi felici (eccetto quelli che hanno la risorsa Vino o Gemme che sono sempre automaticamente felici). Potete rendere felice un insediamento:

1. *scegliendo un insediamento infelice per renderlo gratuitamente felice (1 solo)*. Ogni giocatore riceve 1 insediamento felice gratuito oltre a quelli con vino o gemme.
2. *assegnando sviluppi "di felicità" alle città o meraviglie "di felicità" a vari insediamenti infelici*. Ponete semplicemente la carta di sviluppo o meraviglia accanto alla carta di città appropriata e girate quest'ultima dal lato felice.
 - a. Questa assegnazione non è permanente e può essere variata in qualsiasi momento;
 - b. Se uno sviluppo o meraviglia ha 2 faccine di felicità su di essa, può essere usata per rendere felici 2 insediamenti.

Nota: le carte di tecnologia non possono essere usate per rendere felici gli insediamenti. Le faccine di felicità sulle carte tecnologia indicano che può essere costruito uno sviluppo "di felicità" una volta che è stata acquistata quella tecnologia.

Produttività

I valori sui bordi delle carte di città indicano quanto oro la vostra città può produrre quando raggiunge quella dimensione. I numeri rossi si usano quasi sempre; i numeri neri fra parentesi con una rotella, si usano quando l'insediamento ha assegnato uno sviluppo di produttività o una meraviglia (quelle con rotella).

Assegnazione di sviluppi di produttività, carte di terreno produttivo, meraviglie produttive ai vari insediamenti: ponete semplicemente la carta di sviluppo, produttività o meraviglia accanto alla carta di città appropriata; l'insediamento è ora produttivo ed il n° fra parentesi si può usare nel calcolo della produzione di oro della città.

- Questa assegnazione non è permanente e può essere variata in qualsiasi momento (eccetto il terreno produttivo).
- Se uno sviluppo o meraviglia ha 2 simboli di rotella, si può usare per rendere produttivi 2 insediamenti.
- Le carte di terreno produttivo devono essere assegnate ad una carta di città che corrisponde all'insediamento sulla mappa (quello che ha un segnalino di produttività nella regione).

Sviluppi

Gli sviluppi possono influenzare la felicità o la produttività di un insediamento. Gli sviluppi di felicità hanno una faccina gialla stampata su di essi, quelli di produttività una rotella. Come le carte di città, ogni bordo della carta di sviluppo ha il nome di uno sviluppo. Quando lo acquistate, prendete la carta appropriata e ponetela di fronte a voi, con lo sviluppo appena acquistato nella parte alta. Gli altri 3 bordi non contano; è in gioco solo lo sviluppo nella parte alta (dell'Era corrente).

Non potete mai duplicare gli sviluppi. Ogni giocatore può acquistare solo 1 sviluppo; potreste avere 1 castello ed 1 cattedrale, ma non 2 castelli o 2 cattedrali; inoltre, ogni insediamento può avere un solo tipo di sviluppo assegnato – 1 di felicità ed 1 di produttività.

Per assegnare 1 sviluppo ad un insediamento, ponete semplicemente la carta appropriata accanto all'insediamento. Uno sviluppo "di felicità" vi consente di girare la carta di città dalla parte felice. Uno sviluppo di produttività vi consente di usare il maggior valore di produzione che si trova sulla carta di città cui è assegnato (il n° nero fra parentesi). Gli sviluppi di città con 2 faccine o 2 rotelle possono influenzare 2 diversi insediamenti.

Gli sviluppi non possono essere commerciati; se un vostro insediamento viene catturato, non perdetevi alcun sviluppo assegnato a questo, bensì viene riassegnato ad un'altra carta di città.

Tecnologie

Nelle regole avanzate, le tecnologie hanno vari costi e vari benefici. Il costo è indicato sulla parte DX della carta di tecnologia, all'interno della moneta di bronzo. Una volta che avete acquistato la tecnologia, prendete la sua carta e godete degli speciali benefici della stessa. Potete anche ricevere "affitti" da altri giocatori che usano la vostra tecnologia.

Affitti

Ogni unità militare ed ogni sviluppo nel gioco ha una tecnologia associata. Quando qualsiasi giocatore acquista la tecnologia associata, ogni giocatore può acquistare l'unità militare o sviluppo associato a quella tecnologia (ma non prima); se però non possedete quella tecnologia e costruite unità militari e/o sviluppi associati ad essa, una parte dell'oro che pagate a questo fine va al possessore della tecnologia. Questa parte (affitto) è di 5 pezzi d'oro nelle Ere Antica e Medievale, di 10 nelle altre. **Tale affitto fa parte del normale costo, non è aggiuntivo**; notate che il possessore della tecnologia non paga questo affitto, ma paga il costo pieno dell'unità o sviluppo alla banca.

Prerequisiti

La maggior parte delle tecnologie hanno prerequisiti e non possono essere acquistate fino a che le tecnologie necessarie che vengono prima di esse non sono state acquistate. Tali prerequisiti sono indicati sulla carta di tecnologia.

Bonus

La maggior parte delle tecnologie danno al giocatore che le acquista un bonus, ovvero unità militari o meraviglie in più. Il bonus è indicato sempre nella tabella di traduzione delle carte.

Scoperte "seminali"

Vi sono 4 tecnologie indicate come "scoperte seminali" con una stella. Queste oltre al beneficio che danno, valgono 4 PV alla fine del gioco.

Meraviglie del mondo

Vi sono 25 meraviglie del mondo nel gioco, che si ricevono all'acquisto di alcune tecnologie (fase di acquisto) ed il cui possesso è indicato prendendo la relativa carta.

Gli effetti delle meraviglie sono immediati; se acquistate una tecnologia che vi dà una meraviglia e questa a sua volta dà nuove pedine, ricevete queste nuove pedine non appena ricevete la carta di meraviglia; se invece la tecnologia vi dà un vantaggio di gioco, ne potete usufruire fin quando l'Era sulla carta di meraviglia non termina.

Perdita degli insediamenti

Quando perdetevi un insediamento a vantaggio di un altro giocatore, questi ottiene la vostra carta di città ma non gli sviluppi o le meraviglie della stessa, salvo la carta terrenoo fertile.

Quando perdetevi il vostro ultimo insediamento, la vostra civiltà è distrutta e siete eliminati dal gioco:

- Il giocatore che vi ha eliminato prende tutti i vostri pezzi d'oro e le meraviglie;
- Le vostre tecnologie sono messe da parte; mentre nessuno le possiede possono essere usate per costruire unità, sviluppi e costituiscono prerequisiti.

PIAZZAMENTO

Durata del gioco

Prima di piazzare il gioco, decidete che tipo di partita giocare:

- Breve: dura 2-3 ore;
- Media: da 3 a 4 ore;
- Lunga: da 4 a 6 ore.

Il gioco breve termina nell'Era Medievale. Quando un giocatore acquista una tecnologia dell'Era Medievale, tirate un dado; se il n° è minore uguale del n° delle tecnologie medievali possedute da tutti i giocatori, il gioco termina alla fine del turno.

Il gioco medio termina nell'Era Industriale. Quando un giocatore acquista una tecnologia dell'Era Industriale, tirate un dado; se il n° è minore uguale del n° delle tecnologie industriali possedute da tutti i giocatori, il gioco termina alla fine del turno.

Il gioco lungo termina quando accade uno dei seguenti 4 eventi:

- Conquista totale;
- Vittoria diplomatica;
- Vittoria militare;
- Vittoria tecnologica/spazio.

Le ultime 3 vittorie danno vari bonus in PV che si aggiungono ai normali PV che sono assegnati alla fine di gioco.

Conquista totale

Se alla fine di un turno vi è un solo giocatore cui rimangono insediamenti sulla mappa, questi vince.

Vittoria diplomatica

Se **possedete** la meraviglia Nazioni Unite, potete dichiarare che la partita finisce in qualsiasi turno; alla fine del turno in cui dichiarate la fine del gioco, tutti i giocatori contano i PV e si dichiara il vincitore.

Vittoria militare

Se **possedete** la meraviglia Programma Apollo, potete dichiarare che la partita finisce in qualsiasi turno; alla fine del turno in cui dichiarate la fine del gioco, tutti i giocatori contano i PV e si dichiara il vincitore.

Vittoria tecnologica/spazio

Quando un qualsiasi giocatore **acquista** la meraviglia Nave Colonia Alfa Centauri, il gioco termina immediatamente alla fine di quella fase.

Nota: la Nave Colonia Alfa Centauri è l'unica meraviglia che deve essere acquistata; una volta acquistata la tecnologia Fusione, qualsiasi giocatore può acquistare la Nave Colonia Alfa Centauri al costo di 200 pezzi d'oro.

Preparazione del gioco

Una volta decisa la durata della partita, mescolate tutti i segnalini di esplorazione e ponetene 1 capovolto su ogni regione di terra con nome sulla mappa. Senza guardarli riponetevi i segnalini rimanenti nella scatola.

Date ad ogni giocatore monete pari a 20 pezzi d'oro, 2 villaggi, 2 soldati con spada e 2 coloni del colore scelto.

Ogni giocatore tira adesso 2 dadi; chi ottiene il punteggio più elevato parte per primo; ritirate in caso di parità.

Il 1° giocatore sceglie una regione seguito dagli altri giocatori procedendo in senso orario attorno al tavolo. Si pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono nella regione scelta. Quando tutti i giocatori hanno terminato di scegliere la propria regione iniziale, l'ultimo giocatore che ha scelto, sceglie per primo una seconda regione e vi piazza le stesse unità sopra indicate. Il piazzamento continua ora in senso anti-orario sino a che tutti i giocatori non hanno 2 regioni.

Nota: se volete giocare in un mondo con più risorse, prima di mischiare e piazzare i segnalini di esplorazione, rimuovete 2 segnalini "no incontro" per ogni giocatore.

Per un gioco più strategico potete piazzare i segnalini di esplorazione a faccia in su, così i giocatori conoscono la locazione delle risorse, ecc. e possono giocare di conseguenza.

Ogni giocatore inizia con una tecnologia Antica. Rimuovete tutte le tecnologie antiche che non hanno prerequisiti, mescolatele e date 1 carta per giocatore; una delle tecnologie assegnate deve essere obbligatoriamente "bronze working".

Esempio: Angela è il 1° giocatore; pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono nel Mississippi. Giorgio è il 2° giocatore e pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono nella Steppa. Cristiano è l'ultimo giocatore e pone 1 villaggio, 1 soldato con spada ed 1 colono nel Gran Chaco. Ora l'ordine viene invertito. Cristiano piazza il suo ultimo villaggio, soldato con spada e colono nell'Orinoco; poi Giorgio sceglie lo Yunnan per il suo piazzamento ed infine Angela sceglie il Mexica come locazione finale.

Successivamente Angela mescola le tecnologie Ruota, Lavorazione del Bronzo, Carpenteria, Alfabeto/Scrittura, Ceramica/Specializzazione, sacrificio Cerimoniale e ne dà 1 a caso per giocatore.

Ognuno gira ora il segnalino di esplorazione nelle proprie locazioni iniziali. Questi segnalini hanno immediatamente effetto, tranne nel caso di civiltà minore, deserto ed epidemie, che sono ignorate (togliete i segnalini e riponeteli nella scatola).

Una volta che tutti hanno piazzato le pedine sulla mappa, tirate ancora i dadi, chi ottiene di più inizia per primo; ritirate in caso di parità. Il gioco continua in senso orario attorno al tavolo.

SEQUENZA DI TURNO

Ogni turno è suddiviso in fasi, nel corso delle quali i giocatori (a partire dal 1° e proseguendo in senso orario) possono svolgere determinate azioni. Quando tutte le fasi sono completate, il turno finisce. Il giocatore alla SX del 1° diviene il nuovo giocatore iniziale e si ripete la sequenza di turno.

Nota: poiché il giocatore iniziale cambia nel corso del gioco, date a questi un qualche simbolo per ricordarlo.

Fasi del turno

1. acquisti (saltarla al primo turno);
2. movimenti e battaglie;
3. commercio,
4. produzione.

Movimento

Nella fase di movimento e battaglie, potete muovere le vostre unità militari ed i coloni. Possono muovere sino alla loro capacità di punti movimento (PM), anche in regioni di terra o zone di mare che contengono pedine di altri giocatori. Le unità di diversi giocatori possono occupare una singola regione senza combattere. Le battaglie si hanno se qualsiasi giocatore con unità militari nello spazio dove entrate desidera combattere. *Una volta che iniziate una battaglia non potete più muovere altre pedine. Assicuratevi di aver finito di muovere prima di risolvere le battaglie. Similmente quando guardate un segnalino di esplorazione non potete spostare il vostro colono in un'altra regione.*

Per muovere le armate e/o i coloni attraverso zone di mare, dovete avere una flotta nella zona di mare adiacente. Le armate ed i coloni devono usare un movimento per salire o scendere dalla flotta; pertanto le armate passeranno sempre almeno 1 turno su una flotta, ma è possibile che i coloni salgano e scendano dalla flotta nello stesso turno.

Esempio: Angela inizia il suo movimento con 2 coloni ed 1 catapulta nella regione di Mekong; sposta 1 caravella di una zona di mare nello spazio tra il Mekong e Tanami; piazza la catapulta ed i coloni nella zona di mare con la caravella, a questo punto può:

- spostare i coloni a Tanami e guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì;
- muovere 1 dei coloni a Tanami, guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì e spostare l'altro colono in Tasmania;
- muovere 1 dei coloni a Tanami, guardare il segnalino di esplorazione che si trova lì e spostare caravella e catapulta nella zona di mare adiacente a Java e Tasmania;
- muovere la caravella, colono e catapulta nella zona di mare adiacente a Java e Tasmania e poi muovere il colono in Tasmania guardando il segnalino di esplorazione che si trova lì;
- muovere la caravella, colono e catapulta in un'altra zona di mare e tenere tutti i pezzi nella nuova zona di mare.

Notate che se i coloni di Angela avessero iniziato la fase nell'Himalaya, avrebbe potuto spostarli prima nel Mekong e poi nella zona di mare con caravella. Non avrebbe potuto muovere i coloni in un'altra regione dopo che sono entrati nella zona di mare perché li ha già mossi 2 volte nella stessa fase.

Importante: ogni flotta può portare sino a 3 armate e/o coloni. Ponete la flotta e i passeggeri gli uni vicini agli altri per identificare quale flotta trasporta quali pedine.

Movimento aereo

Potete muovere i caccia sino a 3 spazi per turno; essi devono terminare in una regione di terra che contenga vostre unità militari e/o insediamento, oppure in una zona di mare che contenga una delle vostre portaerei (nave moderna di Liv.2). un giocatore può avere un massimo di 2 aerei per portaerei in zona di mare alla fine della sua fase di movimento/battaglia. La capacità di portaerei si aggiunge alla normale capacità di trasportare 3 unità di terra.

Battaglie

Quando avete terminato tutti i movimenti, combattete le battaglie che avete dichiarato. Vi sono 2 cause di battaglia:

1. quando avete finito di muovere potete dichiarare battaglia in qualsiasi spazio dove avete vostre unità militari presenti;
2. quando muovete una qualsiasi vostra pedina in uno spazio dove uno o più giocatori hanno unità militari ed uno degli altri dichiara battaglia. Ponete le vostre pedine da parte per ricordare che è stata dichiarata battaglia.

Nota: gli altri giocatori devono dichiarare battaglia quando muovete la prima unità nello spazio e lo devono fare in ordine di gioco.

Quando un altro giocatore dichiara battaglia contro di voi, le pedine che sono entrate nello spazio di battaglia devono fermarsi. Potete però muovere qualsiasi altra pedina che non ha ancora mosso. Tutte le battaglie si combattono una volta che avete finito di muovere.

Una volta dichiarata una battaglia, qualsiasi altro giocatore che ha unità militari nello spazio può unirsi ad una delle parti, però per questa battaglia il controllo delle unità militari passa all'attaccante o difensore originario.

Se più di un giocatore nello spazio desidera iniziare una battaglia contro il giocatore che ha spostato le unità militari nello spazio, chi ha più unità militari prende il controllo della battaglia; in caso di egual n° di unità militari, tirate 2 dadi e chi ottiene il punteggio più alto sarà l'attaccante.

Come risolvere le battaglie

Una volta definiti l'attaccante ed il difensore:

1. rimuovete tutte le unità militari dallo spazio della battaglia;
2. ponete uno schermo tra voi e l'avversario;
3. scegliete una unità a testa per combattere e ponetela di fronte alle altre;
4. rimuovete lo schermo;
5. tirate il n° di dadi appropriato per le unità scelte, aggiungendovi eventuali modificatori;
6. il giocatore che ottiene di più vince; nel caso di parità ambedue le unità sono eliminate.

Una volta che inizia una battaglia, nessuno può ritirarsi. Ripetete le fasi dalla 2 alla 6 (un round di battaglia) fino a che una delle parti non ha più unità rimaste. Se combattete con flotte in una zona di mare, le unità militari e/o i coloni trasportati in una flotta eliminata, sono anch'essi eliminati. Le unità non di flotta in una zona di mare, non possono combattere contro flotte.

Nota: le unità aeree sono un'eccezione. Possono combattere e dare supporto alle corazzate.

Nota: le città possono essere catturate solo quando il possessore non ha unità nella regione.

Dadi e modificatori

In ogni battaglia, la pedina scelta dà un certo n° di dadi da tirare, al cui risultato si sommano eventuali modificatori; il totale ottenuto dalle 2 parti si confronta per ottenere il risultato finale.

Dadi per unità militare:

- Era Antica: 1 dado;
- Era Medievale: 2 dadi;
- Era Industriale: 3 dadi;
- Era Moderna: 4 dadi.

Modificatori

Vi sono 3 possibili tipi di modificatori:

Difesa di un insediamento

Quando vi difendete in una regione di terra che contiene un vostro insediamento, aggiungete +1 al tiro del dado.

Superiorità di battaglia

Ogni tipo di armata (fanteria, cavalleria, artiglieria) è superiore ad un altro tipo ed inferiore ad un altro. Se il tipo che avete scelto è superiore al tipo scelto dall'avversario, potete aggiungere il n° dell'era corrente (da 1 a 4) al vostro tiro di dado.

- Cavalleria contro fanteria: cavalleria superiore;
- Fanteria contro artiglieria: fanteria superiore;
- Artiglieria contro cavalleria: artiglieria superiore.

Modificatori delle unità

Alcuni tipi di unità hanno un modificatore proprio che viene indicato dopo il segno “+” nella descrizione delle unità sulla tabella delle tecnologie o su quella della forza delle unità militari.

Sviluppo delle unità militari

Le unità militari, **non si sviluppano all'Era successiva** (ad una pedina diversa) eccetto le catapulte che migliorano tutte a catapulte medievali non appena si acquista la tecnologia medievale "Ingegneria" (in quanto si usa la stessa pedina).

Le unità militari **migliorano automaticamente al miglior tipo disponibile entro la propria Era**. Quando si acquista una nuova tecnologia che consente di costruire un tipo migliore di unità, tutti i tipi antecedenti della stessa era migliorano automaticamente.

Esempio: Giorgio ha 2 soldati con spada (fanteria antica), 1 carro (cavalleria antica) ed 1 catapulta (artiglieria antica).

- Cristiano acquista "Cavalcare"; il carro di Giorgio migliora automaticamente a cavaliere.
- Angela acquista "Feudalesimo", che consente l'acquisto degli uomini in armi (fanteria medievale). I soldati con spada di Giorgio NON migliorano, in quanto gli uomini in armi sono fanteria di un'era diversa.
- Giorgio acquista poco dopo l'"Ingegneria", che consente di costruire l'artiglieria medievale; la sua catapulta migliora automaticamente ad artiglieria medievale.

TABELLA della FORZA delle UNITA' MILITARI					
ERA	Tipo di unità	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Antica	Fanteria Cavalleria Artiglieria Flotta	Lancieri (1d) Carri (1d) Catapulta (1d+1) Galee (1d)	Soldati con spada (1d+1) Cavalieri (1d+1)		
Medievale	Fanteria Cavalleria Artiglieria Flotta	Uomini in armi (2d) Cavalieri (2d) Catapulta (2d) Caravella (2d)	Galeone (2d+2)		
Industriale	Fanteria Cavalleria Artiglieria Flotta	Moschettieri (3d) Dragoni (3d) Cannone (3d+1) Fregata (3d)	Fucilieri (3d+2) Artiglieria (3d+3) Prime Corazzate (3d+3)		
Moderna	Fanteria Cavalleria Artiglieria Flotta Aerei	Mitragliere (4d) Carro Armato (4d) Razzi (4d+2) Corazzata (4d+1) Biplano (1d a supporto)	Fanteria Meccanizzata (4d+2) Carri Moderni (4d+3) Missili da Crociera (4d+4) Portaerei (4d) Monoplano (2d a supporto)	Jet (+3d)	Stealth (+4d)

Aerei

A differenza delle armate e delle flotte, gli aerei NON combattono contro altre unità militari; potete invece scegliere un'unità militare ED un aereo per combattere insieme. L'aereo aggiunge 1 dado alle unità militari. Si applicano tutti gli altri modificatori. Se perdete la battaglia, sia l'unità che l'aereo sono eliminati.

Gli aerei muovono di 3 spazi per turno. Potete muovere unità aeree in una regione di terra o in zone di mare, dovete però terminare il loro movimento in una regione che contenga una vostra città, o armata, o in zona di mare che contenga una portaerei (flotta moderna di Livello 2).

Gli aerei non possono essere fermati ed attaccati dalle unità avversarie quando muovono, questo significa che possono volare attraverso spazi nemici senza essere attaccati.

Gli aerei sono eliminati se attaccati da armate o flotte avversarie quando non hanno armate o flotte amiche nel loro spazio.

Esempio: Giorgio muove 2 carri (cavalleria), 1 obice (artiglieria) ed 1 caccia (aereo) in Orinoco. Cristiano ha 1 moschettiere (fanteria), 1 carro (cavalleria), 1 cannone (artiglieria), 3 coloni ed 1 metropoli. Giorgio decide di combattere. Dopo aver posto le proprie armate dietro uno schermo, Giorgio sceglie un carro ed il caccia, Cristiano il cannone. Si rimuove lo schermo.

Giorgio tira 5 dadi: 4 per il carro (Era Moderna) ed 1 per il caccia. Il risultato è 20. Cristiano tira 3 dadi poichè il cannone è dell'era Industriale e somma +3 al risultato perchè combatte contro la cavalleria. Cristiano ottiene 16+4 (era Moderna) quindi 20; dal momento che i risultati sono uguali, tutte e 3 le unità sono eliminate.

Giorgio sceglie il suo altro carro, Cristiano il suo carro. Ambedue tirano 4 dadi senza modificatore; Giorgio ottiene 17, Cristiano 12; il carro di Cristiano viene eliminato.

Giorgio può ora scegliere il suo carro o il suo obice; dal momento che all'avversario rimane solo il moschettiere, sceglie il carro per avere +4 al tiro di dado; tira quindi 4 dadi ed ottiene 13+4=17. l'unica speranza di Cristiano è

di ottenere 18 con 3 dadi, ma ottiene solo 12, Giorgio ha vinto la battaglia; controlla ora Orinoco, elimina I 3 coloni di cristiano e sostituisce la metropoli con una sua.

Commercio

Nella fase di commercio potete fare affari con qualsiasi altro giocatore se la sua civiltà è entro il tuo raggio di commercio (vedere Tabella sottostante). Lo scambio commerciale più comune è una carta risorsa per un'altra e rappresenta lo scambio di beni prodotti dalle città. Questo scambio dura fino alla fine della fase produzione, quando le carte sono restituite. La principale ragione per scambiare risorse è che si ottengono vantaggi nella produzione. I giocatori che controllano 3, 4 o 5 risorse uguali ricevono pezzi d'oro extra nella fase di produzione; è inoltre un'opportunità per cambiare risorse che possono essere interessate dal tiro di dado nella fase di produzione (vedere avanti) come risorsa critica. Quando le carte di risorsa cittadina sono commerciate, tutti i miglioramenti cittadini loro assegnati, non sono commerciate con esse e possono essere assegnati ad un'altra città.

Sono anche consentiti scambi permanenti per altre cose: coloni, unità militari, città, oro, tecnologie, meraviglie. Gli scambi possono non essere eguali e possono essere fatte molte promesse che non sono vincolanti. Qualsiasi accordo che viene preso e che può essere completato in questa fase (commercio di oro e/o carte, per esempio) deve essere concluso. Le carte di risorsa tornano al possessore alla fine della fase di produzione.

Raggio di commercio

Quando si usano le regole avanzate, si possono avere scambi commerciali solo tra giocatori che possiedono insediamenti abbastanza vicini. Questo "raggio" varia a seconda delle tecnologie scoperte. La tabella del raggio di commercio indica quali tecnologie aumentano il raggio.

TABELLA del RAGGIO DI COMMERCIO		
Tecnologia più recente	RAGGIO di COMMERCIO	
	<i>Regioni di terra (a)</i>	<i>Zone di mare tra città (b)</i>
Inizio del gioco	1 (città in regione adiacente)	Nessun commercio marittimo
Scambio/Conservazione	1	1
Astronomia	1	2
Navigazione	1	3
Forza vapore	4	3
Volo	Illimitato	

Nota: non si può sommare il raggio di terra con quello di mare.

(a): "regioni di terra" indica quante regioni lontano può trovarsi l'insediamento più vicino di un altro giocatore rispetto a qualsiasi vostro insediamento per consentire il commercio fra voi.

(b): "regioni di mare" indica quante regioni di mare lontano può trovarsi l'insediamento più vicino di un altro giocatore rispetto a qualsiasi vostro insediamento per consentire il commercio fra voi.

Produzione

Nella fase di produzione calcolate quanto oro produce la vostra civiltà. Vi sono 4 componenti delle entrate:

- Produzione delle città;
- Risorsa critica;
- Risorse;
- Monopòli.

Produzione delle città

Le carte delle città indicano la produzione di ogni insediamento. Ogni insediamento produce un ammontare diverso di pezzi d'oro a seconda della sua dimensione, felicità e produttività. Per tener conto della vostra produzione, tenete le vostre carte di città con la parte appropriata felice/infelice a faccia in su e con la dimensione corretta rivolta verso l'alto; inoltre accertatevi che gli sviluppi che avete assegnato siano accanto alle carte di città relative. Accertatevi di usare il valore di colore rosso per gli insediamenti regolari, quello nero per gli insediamenti con sviluppo di produttività.

Esempio: siamo nell'Era Medievale e Angela è il giocatore iniziale. Ha 3 villaggi, ognuno in una regione di terra con un segnalino di esplorazione Vino; sono tutti e 3 felici automaticamente; ha anche lo sviluppo Granai e migliora quindi la produttività di uno dei suoi insediamenti. Angela calcola la sua produzione: 2 villaggi danno 4 pezzi d'oro ciascuno, quello con il Granaio ne dà 8, totale 16.

Giorgio ha 1 villaggio in una regione di terra con un segnalino di esplorazione Vino, una cittadina in una regione di terra con un segnalino di esplorazione Spezie ed 1 cittadina in una regione di terra con un segnalino di

esplorazione Fertile. Il suo villaggio con il vino è automaticamente felice; sceglie la cittadina con le Spezie quale suo insediamento gratuito automatico ed usa lo sviluppo Tribunale per rendere felice la cittadina Fertile; tutti i suoi insediamenti sono quindi felici; non ha incrementi di produttività, ma la sua città con il segnalino di esplorazione "produttività" gli consente di usare il valore produttivo per quella cittadina. Giorgio calcola la sua produzione: il villaggio dà 4 pezzi d'oro, la cittadina con le Spezie ne dà 6, quella nella regione Fertile pure; il totale è 16.

Cristiano ha 2 cittadine, una in una regione di terra senza risorse ed un'altra in una regione di terra con un segnalino di esplorazione Petrolio; ha anche uno sviluppo Granaio che assegna alla cittadina con il Petrolio. Cristiano calcola la sua produzione: rende felice la cittadina con il Petrolio gratuitamente e produttiva con il Granaio, quindi produce 12 pezzi d'oro; l'altra sua cittadina è infelice, improduttiva, non ha risorse, quindi dà 1 solo pezzo d'oro; produzione totale 13.

Risorsa critica

Ad ogni fase di produzione, si stabilisce una nuova risorsa critica. Il giocatore iniziale per quel turno tira 2 dadi e consulta la Tabella delle risorse critiche (qui sotto). La risorsa critica per il turno è quella risultante dalla Tabella. Se avete una carta di città che riporta la risorsa ottenuta, guadagnate 15 pezzi d'oro aggiuntivi, anche se la possedete per effetto di uno scambio.

Nota: un giocatore che ha scambiato la risorsa critica nel turno non ottiene il bonus.

Ora Angela tira 2 dadi, ottiene un 8, consulta la Tabella delle Risorse Critiche, il risultato è Spezie; Giorgio è l'unico giocatore ad avere una carta di città con Spezie, quindi ottiene 15 pezzi d'oro.

TABELLA delle RISORSE CRITICHE					
ERA	Tiro di dadi				
	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Antica	Vino	Cavalli	Ferro	Gemme	Spezie
Medievale	Vino	Gemme	Spezie	Ferro	Cavalli
Industriale	Petrolio	Gemme	Carbone	Ferro	Cavalli
Moderna	Carbone	Metalli Rari	Petrolio	Petrolio	Ferro

Risorse

Moltiplicate il n° di tipi di risorse uniche (NON le singole carta di risorsa) per 3 pezzi d'oro ciascuna.

Esempio: continuando l'esempio sopra, Angela ha 3 carte di città con la risorsa Vino; avendo 3 risorse uguali, ha 1 solo tipo di risorsa per cui ottiene 3 pezzi d'oro in più. Giorgio ha 1 carta di città con Vino ed 1 con spezie (2 risorse uniche) perciò ottiene 6 pezzi d'oro; infien Cristiano ha 1 carta di risorsa Petrolio ed ottiene 3 pezzi d'oro in più.

Monopòli

Se controllate 3 o più risorse dello stesso tipo, avete un bonus per il monopolio. Se avete:

- 3 risorse dello stesso tipo, ottente +20 pezzi d'oro;
- 4 risorse dello stesso tipo, ottente +40 pezzi d'oro;
- 5 risorse dello stesso tipo, ottente +80 pezzi d'oro.

Nell'esempio sopra, solo Angela ha 3 risorse dello stesso tipo, quindi ottiene altri 20 pezzi d'oro.

Produzione minima

La vostra civiltà NON può mai ricevere meno di 10 pezzi d'oro in questa fase, anche se la vostra produzione è inferiore.

Acquisti

Nella fase di acquisto si usa l'oro che avete accumulato per acquistare nuove unità militari, coloni, insediamenti, tecnologie, ecc. La Tabella sotto riportata indica i vari costi per Era.

TABELLA dei COSTI d'ACQUISTO				
Possibili acquisti	ERA ANTICA	ERA MEDIEVALE	ERA INDUSTRIALE	ERA MODERNA
Armate	10	15	20	25
Flotte	20	30	40	50
Aerei	-	-	-	50
Affitto della tecnologia	5	5	10	10
Coloni	10	10	10	10
Villaggi	10	10	10	10
Sviluppo degli insediamenti a livello immediatamente superiore	20	20	20	20
Sviluppi di città	10	15	20	25
Tecnologie dell'Era Corrente	Costo sulla Carta			
Tecnologie dell'Era Precedente	Metà del valore indicato sulla Carta			

Unità militari

I giocatori possono acquistare qualsiasi unità scoperta ma solo la migliore per ciascun tipo da ciascuna Era; non potete inoltre acquistare un'unità militare sino a che un giocatore non ha acquistato la tecnologia che ne è prerequisite. Una volta che qualsiasi giocatore l'acquista, tutti possono acquistare dette unità pagando al possessore della tecnologia una parte del prezzo; il possessore paga l'intero importo alla banca.

In qualsiasi turno, potete piazzare in una regione un n° di pedine pari alla dimensione dell'insediamento che possedete lì; potete quindi piazzare 1 sola pedina in una regione con un villaggio, 2 con una cittadina, ecc. Anche le flotte sono poste nello stesso spazio dell'insediamento e possono essere mosse solo in zone di mare adiacenti ad uno dei vostri insediamenti; contano per il n° di unità che potete porre nella regione. Le flotte sorprese a terra non prendono parte alla battaglia e sono distrutte se l'insediamento è perduto.

Vendita

Potete "vendere" le unità militari di Ere precedenti alla banca per 1/5 del loro costo originario; quindi quando il gioco avanza nelle Era Medievale potete vendere i cavalieri alla banca per 2 pezzi d'oro ciascuno.

Insediamenti

Per costruire un nuovo insediamento dovete avere un colono nella regione di terra. Sostituite il colono con il villaggio, pagate il costo alla "banca". *Notate che il colono è rimosso dalla mappa.*

Sviluppo degli insediamenti

Quando qualsiasi giocatore acquista una tecnologia che consente di sviluppare insediamenti (alla dimensione successiva), tutti i giocatori lo possono fare; *però chi possiede la tecnologia che consente lo sviluppo degli insediamenti NON riceve denaro dai giocatori che sviluppano i loro insediamenti.*

Potete sviluppare un n° qualsiasi di insediamenti in ogni fase di acquisto, ma potete svilupparne ognuno di un solo livello per turno. Il costo per lo sviluppo degli insediamenti non aumenta ogni nuova Era, ma dipende solo dalla dimensione dell'insediamento. I villaggi NON possono essere migliorati lo stesso turno in cui sono costruiti.

Sviluppo delle città

Potete acquistare solo gli sviluppi delle città dell'Era in corso; inoltre non potete acquistare gli sviluppi fino a quando un giocatore non acquista la tecnologia che ne consente l'acquisto. Quando un giocatore acquista tale tecnologia TUTTI possono acquistare quello sviluppo. Se non possedete la tecnologia, una parte del costo va al possessore; il possessore paga il costo intero alla banca. Ogni giocatore può acquistare un solo tipo di sviluppo cittadino (es. solo 1 Granaio per l'Era Antica).

Tecnologie

Per acquistare una tecnologia dovete pagare il costo indicato sulla carta (vedere allegato) e dovete rispettare i prerequisite per la stessa (devono essere in gioco, da parte di qualsiasi giocatore, non necessariamente voi).

Potete acquistare tecnologie dell'Era precedente alla metà del loro valore, se sono in gioco i prerequisite. Se non avrete il massimo beneficio della tecnologia, ottenete lo stesso i PV alla fine del gioco ed il bonus speciale per il possessore (così ad esempio le unità militari o le meraviglie).

Cose da ricordare

- quando ogni giocatore ha terminato la propria fase di acquisto, restituite al possessore le risorse commerciate.

- Quando termina un'Era, TUTTI i benefici delle meraviglie del mondo dell'Era precedente sono perduti, tenete però in gioco le meraviglie perche contano ai fini della vittoria.

VITTORIA

A meno che non vi sia una conquista totale, i giocatori sommano i PV che hanno accumulato; vince chi ne ottiene di più.

Punti vittoria

Ottenete PV per:

1. n° e dimensione dei vostri insediamenti;
2. quante scoperte seminali possedete;
3. quante meraviglie del mondo possedete;
4. bonus speciale a seconda del tipo di vittoria.

Insedimenti

Ottenete PV per ogni insediamento che controllate:

- villaggio: 1 PV;
- cittadina: 2 PV;
- città: 3 PV;
- metropoli: 4 PV.

Scoperte seminali

Ottenete 4 PV per ogni tecnologia che possedete.

Meraviglie del mondo

Ottenete 2 PV per ogni meraviglia del mondo che possedete.

Bonus

- se il gioco termina con una vittoria DIPLOMATICA, il giocatore che possiede le Nazioni Unite ottiene 5 PV;
- se il gioco termina con una vittoria MILITARE, tutti i giocatori ottengono un bonus di 1 PV per ogni unità militare che possiedono;
- se il gioco termina con una vittoria TECNOLOGICA/SPAZIO, tutti i giocatori ottengono un bonus di 1 PV per ogni carta di tecnologia che possiedono.

TRADUZIONE delle CARTE DI SVILUPPO CITTADINO e PRODUTTIVITA'

Sono le carte quadrate con una faccina gialla (happyness=felicità) su un lato ed una rotella dall'altro (productivity=produttività). I colori sono relativi alle 4 Ere.

Svilippi

- Capital = Capitale;
- Castle = Castello;
- Cathedral = Cattedrale;
- Colosseum = Colosseo;
- Courthouse = Tribunale;
- Helathcare = Clinica del Benessere;
- Temple = Tempio (Era Antica);
- Hospital = Ospedale;
- Legislature = Legislatura;
- Shopping Mall = Centro Commerciale;
- Television Station = Stazione Televisiva;
- Ziggurat = Ziggurat.

Produttività

- Airport = Aeroporto;
- Acqueduct = Acquedotto;
- Bank = Banca;
- Factory = Fabbrica;
- Granary = Granaio;
- Highway System = Autostrade;
- Library = Biblioteca;
- Manufacturing Plant = Complesso Industriale;
- Marketplace = Mercato;
- Railroad = Ferrovia;
- Research Lab. = Laboratorio di Ricerca;
- Stock Market = Borsa Valori;
- University = Università.

TRADUZIONE delle CARTE DI CITTA'

Sono le carte quadrate di sfondo marrone chiaro con la scritta "City" (=città) ed il simbolo di risorsa.

I valori, come spiegato nelle regole, sono la produzione in pezzi d'oro (gioco avanzato) considerando il colore rosso nel caso NON vi siano sviluppi di produttività ed il colore nero (accanto alla rotella) nel caso di sviluppo di produttività. Le dimensioni sono:

- One = 1;
- Two = 2;
- Three = 3;
- Four = 4.

Le risorse sono:

- Wine = Vno [l'insediamento è automaticamente felice: faccine gialle su ambedue i lati];
- Gems = Gemme [l'insediamento è automaticamente felice: faccine gialle su ambedue i lati];
- Coal = Carbone;
- Oil = Petrolio;
- Horses = Cavalli;
- Iron = Ferro;
- Rare Metals = Metalli rari;
- Spices = Spezie.

Se la carta di città NON ha risorse, usate la carta con la sola scritta "City".

Vi è infine una carta quadrata con scritto "Fertile" che indica la regione fertile.

CARTE di TECNOLOGIA e MERAVIGLIE del MONDO

EVO ANTICO		
Alphabet/Writing	Bronze Working	Cerimonial Burial
Costo: 15	Costo: 25	Costo: 25
Ha fatto scuola ★	SPEARMAN ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire la Fanteria antica di livello 1 (Spearmen); • Combattimento 1d. 	ZIGGURAT ☺ Permette di costruire la miglioria ziggurat.
Bonus: 4 Punti Vittoria	Bonus: Colossus Wonder	Bonus: The Pyramids Wonder
Prerequisiti: Nessuno	Prerequisiti: Nessuno	Prerequisiti: Nessuno

Code of Laws	Construction	Currency
Costo: 35	Costo: 50	Costo: 50
COURTHOUSE ☺ Permette di costruire la miglioria Courthouse.	ACQUEDUCT ✨ COLOSSEUM ☺ <ul style="list-style-type: none"> • Permette l'upgrade delle città al livello 2. • Permette di costruire la miglioria Acqueduct. • Permette di costruire la miglioria Colosseum. 	MARKETPLACE ✨ Permette di costruire la miglioria Marketplace.
Bonus: Miglioria Courthouse	Bonus: The Great Wall Wonder	Bonus: Miglioria Marketplace
Prerequisiti: Pottery/Specialization E Alphabet/Writing	Prerequisiti: Iron Working E Mathematics	Prerequisiti: Trade/Mapmaking E Code of Laws

Horseback Riding	Iron Working	Masonry
Costo: 40	Costo: 40	Costo: 15
HORSEMAN ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire la Cavalleria antica di livello 2 (Horsemen); • Combattimento 1d + 1; 	SWORDSMAN ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire la Fanteria antica di livello 2 (Swordsmen); • Combattimento 1d + 1; 	Niente
Bonus: 1 Unità Horseman	Bonus: 1 Unità Swordsman	Bonus: Hanging Gardens Wonder
Prerequisiti: The Wheel	Prerequisiti: Bronze Working E Pottery/Specialization	Prerequisiti: Nessuno

Mathematics	Mysticism	Philosophy/Literature
Costo: 40	Costo: 40	Costo: 40
CATAPULT ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire l'Artiglieria antica (Catapult); • Combattimento 1d+1; 	TEMPLE ☺ Permette di costruire la miglioria Temple.	LIBRARY ✨ Permette di costruire la miglioria Library.
Bonus: 1 Unità Catapult	Bonus: The Oracle Wonder	Bonus: Great Library Wonder
Prerequisiti: Alphabet/Writing E Masonry	Prerequisiti: Cerimonial Burial E Pottery/Specialization	Prerequisiti: Pottery/Specialization E Alphabet/Writing

Pottery/Specialization	Trade/Mapmaking	The Wheel
Costo: 20	Costo: 50	Costo: 25
GRANARY ✨ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire la miglioria Granary. 	GALLEY ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire le Navi antiche (Galleys); • Combattimento 1d; • Permette di iniziare a commerciare con altri giocatori la cui città sia adiacente o condivida lo stesso spazio di mare di una delle proprie. 	CHARIOT ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire la Cavalleria antica di livello 1 (Chariots); • Combattimento 1d.
Bonus: Miglioria Granary	Bonus: Great Lighthouse Wonder	Bonus: 1 Unità Chariot
Prerequisiti: Nessuno	Prerequisiti: Pottery/Specialization E Mathematics	Prerequisiti: Nessuno

LE 7 MERAVIGLIE DELL'ANTICHITA'

1) The Colossus	2) The Great Library	3) The Great Lighthouse
Tecno: Bronze Working	Tecno: Philosopy/Literature	Tecno: Trade/Mapmaking
+5 oro / turno durante tutta l'era Antica.	Costo per l'acquisto delle tecnologie antiche ridotto di 5 oro.	+5 oro / turno durante tutta l'era Antica.

4) The Great Wall	5) The Hanging Gardens	6) The Oracle
Tecno: Construction	Tecno: Masonry	Tecno: Mysticism
Tutte le unità a difesa delle vostre città beneficeranno di un bonus di +2 in combattimento.	Ricevete 2 colonizzatori.	Potrete vedere quale unità impiegherà un vostro avversario durante ciascun round di combattimento prima di fare la vostra scelta.

7) The Pyramids
Tecno: Cerimonial Burial
Ricevete 2 Cavallerie antiche.

EVO MEDIO

EVO MEDIO		
Astronomy	Banking	Chemistry
Costo: 60	Costo: 50	Costo: 40
CARAVEL ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire le Navi medievali di livello 1 (Caravels); Combattimento 2d; Permette di iniziare a commerciare con altri giocatori la cui città sia ad un massimo di 2 spazi di mare da una delle proprie. 	BANK ✨ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la migliore Bank. 	Permette l'upgrade delle città al livello 3.
Bonus: Copernicus' Observatory Wonder	Bonus: Miglioria Bank	Bonus: 1 Upgrade gratis
Prerequisiti: Education E Engineering	Prerequisiti: Currency	Prerequisiti: Education E Printing Press

Chivalry	Education	Engineering
Costo: 80	Costo: 60	Costo: 70
KNIGHT ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Cavalleria medievale di livello 1 (Knights); Combattimento 2d; 	UNIVERSITY ✨ Permette di costruire la migliore University.	TREBEUCHET ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire l'Artiglieria medievale (Trebeuchet); Combattimento 2d; Tutte le artiglierie antiche (Catapults) saranno automaticamente trasformate in Trebeuchets.
Bonus: 1 Unità Knight	Bonus: Leonardo's Workshop Wonder	Bonus: 1 Unità Trebuchet
Prerequisiti: Feudalism E Horseback Riding	Prerequisiti: Philosophy/Literature E Trade/Mapmaking	Prerequisiti: Construction E The Wheel

Feudalism	Navigation	Printing Press
Costo: 70	Costo: 60	Costo: 40
MAN-AT-ARMS ↑ CASTLE ☺ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Fanteria medievale di livello 1 (Men-At-Arms); Combattimento 2d; Permette di costruire la migliore Castle. 	GALLEON ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire le Navi medievali di livello 2 (Galleons); Combattimento 2d+2; Permette di iniziare a commerciare con altri giocatori la cui città sia ad un massimo di 3 spazi di mare da una delle proprie.	Ha fatto scuola ★
Bonus: Sun Tsu's Art of War Wonder	Bonus: 1 Unità Galleon	Bonus: 4 Punti Vittoria
Prerequisiti: Construction E Code of Laws	Prerequisiti: Astronomy	Prerequisiti: Education E Theology

Theology
Costo: 70
CATHEDRAL ☺☺ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la migliore Cathedral.
Bonus: J.S. Bach's Cathedral E Sistine Chapel Wonder
Prerequisiti: Philosophy/Literature E Mysticism

LE 5 MERAVIGLIE DEL MEDIOEVO

1) Copernicus' Observatory	2) J.S. Bach Cathedral	3) The Sistine Chapel
Tecno: Astronomy	Tecno: Theology	Tecno: Theology
Ricevete 1 Nave medievale.	Ricevete un punto di felicità extra 😊.	Ricevete un punto di felicità extra 😊.

4) Sun Tsu's Art of War	5) Leonardo's Workshop
Tecno: Feudalism	Tecno: Education
Ricevete 2 unità di Fanteria medievale.	Costo per l'acquisto delle tecnologie medievali ridotto di 10 oro.

EVO INDUSTRIALE		
Cavalry	Economics	Gunpowder Weapons
Costo: 80	Costo: 90	Costo: 90
DRAGOON ⬆ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire le Cavallerie industriali di livello 1 (Dragoons); Combattimento 3d; 	STOCK MARKET ⚙ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la migliore Stock Market. 	MUSKETMAN ⬆ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Fanteria industriale di livello 1 (Musketmen); Combattimento 3d;
Bonus: 1 Unità Dragoon	Bonus: Smith's Trading Company Wonder	Bonus: 1 Unità Musketman
Prerequisiti: Gunpowder Weapons E Chivalry	Prerequisiti: Nationalism	Prerequisiti: Physics

Industrialization	Legislative Government	Medicine
Costo: 100	Costo: 70	Costo: 70
ARTILLERY ⬆ FACTORY ⚙ ⚙ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire l'Artiglieria industriale di 2° livello (Artillery); Combattimento 3d+3 Permette di costruire la migliore Factory; 	LEGISLATURE ☺ Permette di costruire la migliore Legislature.	HOSPITAL ☺ <ul style="list-style-type: none"> Permette l'upgrade delle città al livello 4. Permette di costruire la migliore Hospital.
Bonus: Miglioria Factory	Bonus: Miglioria Legislature	Bonus: Miglioria Hospital
Prerequisiti: Economics E Steam Power	Prerequisiti: Economics	Prerequisiti: Metallurgy

Metallurgy	Nationalism	Physics
Costo: 100	Costo: 80	Costo: 80
CANNON ⬆ FRIGATE ⬆ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire l'Artiglieria industriale di livello 1 (Cannons); Combattimento 3d +1; Permette di costruire le Navi industriali di livello 1 (Frigates); Combattimento 3d. 	CAPITAL ☺ Permette di costruire la migliore Capital.	Niente
Bonus: Magellan's Voyage Wonder	Bonus: Shakespeare's Theatre Wonder	Bonus: Newton's University Wonder
Prerequisiti: Gunpowder Weapons E Iron Working	Prerequisiti: Banking E Printing Press	Prerequisiti: Astronomy E Chemistry

Steam Power
Costo: 120
IRONCLAD ⬆ RIFLEMAN ⬆ RAILROAD ⚙ ⚙ Ha fatto scuola ★ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Fanteria industriale di livello 2 (Riflemen); Combattimento 3d +2; Permette di costruire le Navi industriali di livello 2 (Ironclads); Combattimento 3d + 2. Permette di costruire la migliore Railroad. Permette di iniziare a commerciare con altri giocatori la cui città sia ad un massimo di 4 spazi di mare da una delle proprie.
Bonus: Transcontinental Railroad Wonder E 4 Punti Vittoria.
Prerequisiti: Gunpowder Weapons E Iron Working

LE 5 MERAVIGLIE DELL'ETA' INDUSTRIALE

1) Magellan's Voyage	2) Newton's University	3) Shakespeare Theatre
Tecno: Metallurgy	Tecno: Physics	Tecno: Nationalism
Potete obbligare il commercio di una risorsa (una per una) durante la fase commerciale di ciascun turno.	Costo per l'acquisto delle tecnologie industriali ridotto di 15 oro.	Ricevete un punto felicità extra ☺.

4) Smith's Trading Company	5) Transcontinental Railroad
Tecno: Economics	Tecno: Steam Power
Ricevete 10 oro / turno.	Ricevete un Punto produzione extra ✨.

EVO MODERNO

Advanced Flight	Combustion	Computers
Costo: 100	Costo: 100	Costo: 100
AIRCRAFT CARRIER ↑ MONOPLANE ↑ AIRPORT ✳ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire le Navi moderne di livello 2 (Aircraft Carriers); Combattimento 4d; Permette di costruire le Formazioni aeree di livello 2 (Monoplanes); Combattimento: aggiunge 2d; Permette di costruire la miglior Airport. 	BATTLESHIP ↑ HIGHWAYS SYSTEM ✳ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire le Navi moderne di livello 1 (Battleships). Combattimento 4d + 1; Permette di costruire la miglior Highway System. 	THE INTERNET ✳ Ha fatto scuola ★ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la miglior The Internet.
Bonus: 1 Unità Monoplane	Bonus: 1 Unità Battleship	Bonus: Seti Wonder E 4 Punti Vittoria
Prerequisiti: Flight E Radio/Television	Prerequisiti: Industrialization	Prerequisiti: Electronics

Electricity	Electronics	Fusion
Costo: 100	Costo: 70	Costo: 150
MACHINEGUNNER ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Fanteria moderna di livello 1 (Machinegunners); Combattimento 4d; 	Niente	FUSION REACTOR ✳ ✳ Permette di costruire la miglior Fusion Reactor.
Bonus: 1 Unità Machinegunner	Bonus: Hoover Dam Wonder	Bonus: Colony Ship Wonder (200 oro)
Prerequisiti: Steam Power	Prerequisiti: Scientific Method	Prerequisiti: Super Conductor E Fusion

Genetics	Fission	Flight
Costo: 100	Costo: 150	Costo: 100
HEALTHCARE COMPLEX ☺ Permette di costruire la miglior Healthcare Complex.	NUCLEAR POWER PLANT ✳ Permette di costruire la miglior Nuclear Power Plant.	BIPLANE ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire le Formazioni aeree moderne di livello 1 (Biplanes); Combattimento aggiunge 1d; Permette di iniziare a commerciare con tutti gli altri giocatori senza subire più alcuna restrizione a causa della distanza.
Bonus: Cure for Cancer/Longevity Wonder	Bonus: Manhattan Project Wonder	Bonus: 1 Unità Biplane
Prerequisiti: Computers	Prerequisiti: Scientific Method	Prerequisiti: Combustion

Mass Production	Miniaturization	Plastic/Synthetic Materials
Costo: 100	Costo: 100	Costo: 80
TANK ↑ MANUFACTURING PLANT ✳ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Cavalleria moderna di livello 1 (Tanks); Combattimento 4d; Permette di costruire la miglior Manufacturing Plant. 	MODERN ARMOR ↑ <ul style="list-style-type: none"> Permette di costruire la Cavalleria moderna di livello 2 (Modern Armor); Combattimento 4d+3; 	SHOPPING MALL ☺ Permette di costruire la miglior Shopping Mall.
Bonus: Universal Suffrage Wonder	Bonus: 1 Unità Modern Armor	Bonus: Miglioria Shopping Mall
Prerequisiti: Combustion E Electricity	Prerequisiti: Computers	Prerequisiti: Mass Production

Radio/Television	Robotics	Rocketry
Costo: 120	Costo: 100	Costo: 120
TELEVISION STATION ☺☺ Permette di costruire la miglior Television Station.	MECHANIZED INFANTRY ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire la Fanteria moderna di livello 2 (Mechanized Infantry); • Combattimento 4d+2. 	ROCKET ARTILLERY ↑ JETS ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire l'Artiglieria moderna di livello 1 (Rocket Artillery); • Combattimento 4d+2; • Permette di costruire le Formazioni aeree moderne di livello 3 (Jets); • Cobattimento aggiunge 3d.
Bonus: United Station Wonder	Bonus: 1 Unità Mechanized Infantry	Bonus: 1 Unità Rocket Artillery
Prerequisiti: Electronics	Prerequisiti: Mass Production E Electronics	Prerequisiti: Advanced Flight

Scientific Method	Space Flight	Super Conductor
Costo: 100	Costo: 150	Costo: 120
RESEARCH LAB ✨ Permette di costruire la miglior Research Lab.	CRUISE MISSILES ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire l'Artiglieria moderna di livello 2 (Cruise Missiles); • Combattimento 4d+4. 	STEALTH AIRCRAFT ↑ <ul style="list-style-type: none"> • Permette di costruire le Formazioni aeree moderne di livello 4 (Jets); • Cobattimento aggiunge 4d.
Bonus: Edison's Lab Wonder	Bonus: Apollo Program Wonder	Bonus: 1 Unità Stealth Aircraft
Prerequisiti: Electricity E Medicine	Prerequisiti: Rocketry E Plastics/Syntetic Materials E Computers	Prerequisiti: Miniaturization E Space Flight

LE 8 MERAVIGLIE DELL'ETA' MODERNA

1) Apha Centauri Colony Ship	2) Apollo Program	3) Cure for Cancer/Longevity
Tecno: Fusion	Tecno: Space Flight	Tecno: Genetics
Il gioco termina immediatamente quando viene costruita questa meraviglia. (Si applicano le condizioni di vittoria Spazio/Tecnologia).	Potete far terminare il gioco alla fine di qualsiasi turno. (Si applicano le condizioni di vittoria Militare).	Ricevete 2 punti felicità extra ☺☺.

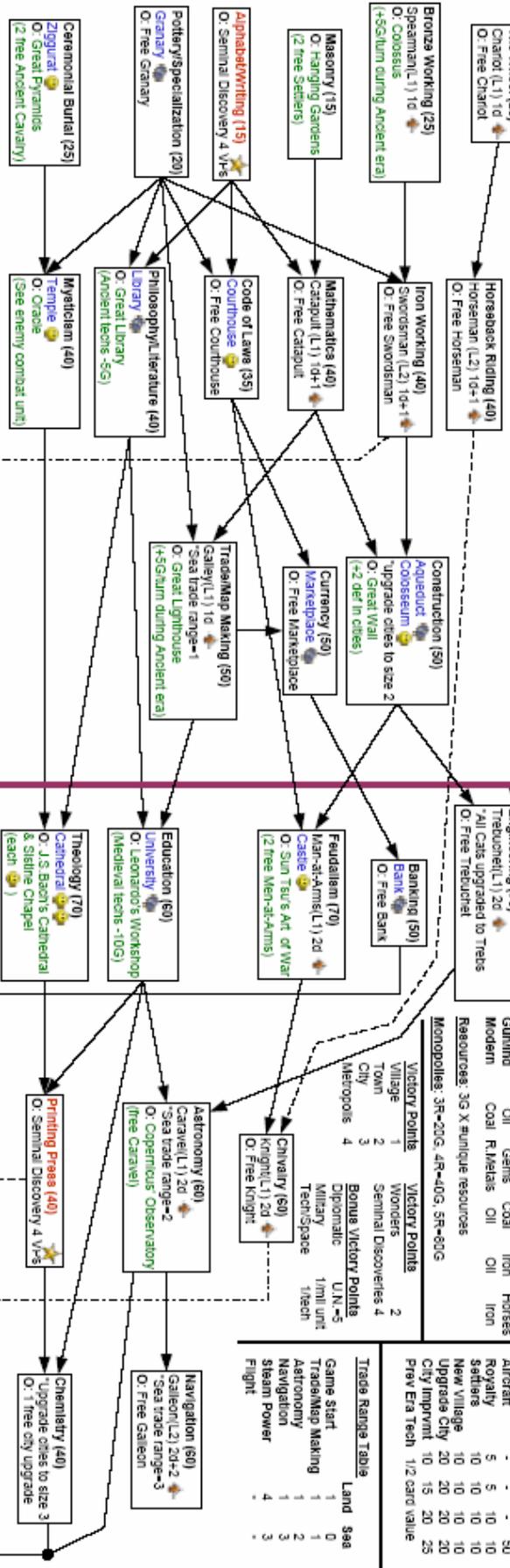
4) Edison's Lab	5) Hoover Dam	6) Manhattan Project
Tecno: Scientific Method	Tecno: Electronics	Tecno: Fission
Costo per l'acquisto delle tecnologie industriali ridotto di 20 oro.	Ricevete 1 punto produttività extra ✨.	Potete scegliere una qualsiasi regione sul tabellone. Tutte le unità e le città eventualmente presenti saranno eliminate. (Giocabile solo una volta).

7) United Nations	8) Universal Suffrage
Tecno: Radio/Television	Tecno: Mass Production
Potete far terminare il gioco alla fine di qualsiasi turno. (Si applicano le condizioni di vittoria Diplomatica).	Ricevete 1 punto felicità extra ☺.

Ancient Era

Nethog's Civilization: The Boardgame Tech Tree

Rev. 0.31 Oct 25, 2002



Medieval Era

Critical Resource Table (15G)

Resource	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Ancient	Wine	Horses	Iron	Game	Spices
Medieval	Wire	Game	Spices	Iron	Horses
Gunind	Oil	Game	Coal	Iron	Horses
Modern	Coal	R.Metals	Oil	Oil	Iron

Resources: 3G X unique resources
 Monopolies: 3R-20G, 4R-40G, 5R-60G

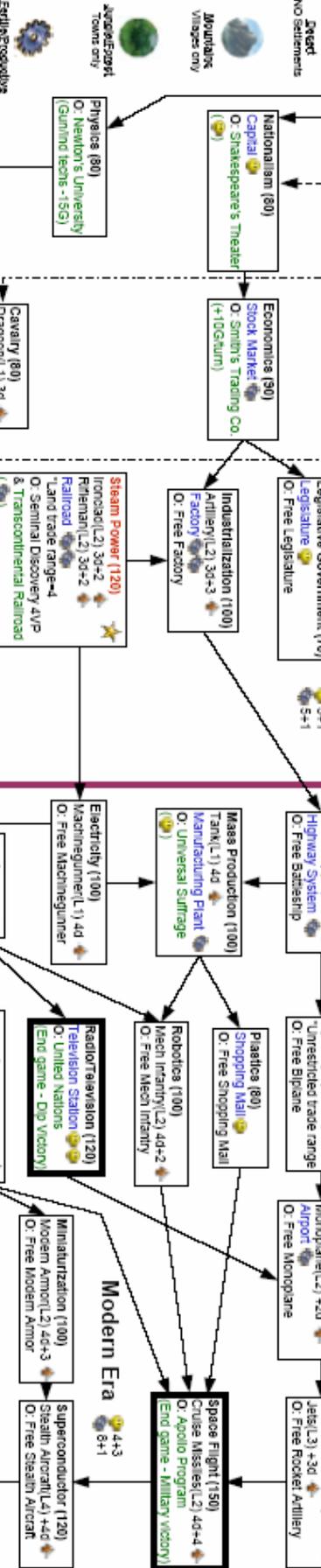
Victory Points	1	2	3	4
Village	1	Wonders	2	
Town	2	Seminal Discoveries	4	
City	3	Bonus Victory Points	U.N.-5	
Metropolis	4	Diplomatic	1/mi unit	
		Military	1/mach	
		Technispace	1	
		Knighth(L1) 2d	1	
		O: Free Knight	3	

Purchase Table	A	M	GM	M
Armize	10	15	20	25
Fleets	20	30	40	50
Aircraft	5	5	10	10
Royalty	10	10	10	10
Settlers	10	10	10	10
New Village	10	10	10	10
Upgrade City	20	20	20	20
City Imprint	10	15	20	25

Trade Range Table

Land	Sea
Game Start	0
Trade/Map Making	1
Astronomy	1
Navigation	1
Steam Power	1
Flight	4

Gunpowder/Industrial Era



Events

