

## Avanzamenti tecnologici

- Paga 2 cibi (o Idee/Oro) per fare 1 avanzamento.
- Quando cominci una nuova categoria devi scegliere l'avanzamento più in alto. *Alcuni avanzamenti hanno dei requisiti scritti in rosso. Le forme di governo richiedono l'ultimo degli avanzamenti della categoria soprastante (indicato da una freccia).*
- Per cambiare forma di governo devi pagare 2 cibi per spostare tutti i cubi.
- Gli avanzamenti col bordo giallo/blu aumentano i livelli di felicità/cultura (segnano anche il tuo limite di token posseduti) e ti forniscono un segnalino.

## Fondare una città

- Sostituire 1 Colono con un insediamento.
- Deve essere uno spazio non desertico e senza unità o città nemiche.

## Attivazione delle città: regole generali

- Le città "arrabbiate" si comportano come se fossero di dimensione 1 per la costruzione di unità e per la raccolta risorse, inoltre non possono ingrandirsi e possono essere attivate solo una volta per turno.
- Attivando una seconda volta una città nello stesso turno il suo umore calerà di un passo **dopo** l'attivazione. Una volta che la città si è "arrabbiata" dopo un'attivazione non può essere riattivata per quel turno.
- Le città "felici" danno +1 bonus alla costruzione di unità ed alla raccolta di risorse.

## Attivazione città: costruire unità

- Costruire un numero di unità inferiore o uguale alla dimensione della città (+1 se "felice" e solo 1 se "arrabbiata"), es. città "felice" di dimensione 3 = max 4 unità.
- Il limite di unità Armate per territorio è 4. *(Coloni e navi non hanno limitazioni.)*

## Attivazione città: raccolta risorse

- Raccogli un numero di risorse inferiore o uguale alla dimensione della città (+1 se "felice" e solo 1 se "arrabbiata"). Le risorse si prendono dallo spazio città e dagli spazi ad esso adiacenti. In uno spazio si può raccogliere solo una volta per attivazione.
- Non puoi raccogliere da spazi in cui sorge un'altra città (anche se tua) o dove ci sono unità non tue *(Navil/Coloni/Armate)*.

## Attivazione città: ingrandire la città

- Si può aggiungere 1 parte di città per attivazione.
- Devi avere sviluppato l'avanzamento richiesto.
- Non si possono ingrandire le città "Arrabbiate" ed una città non può crescere in dimensioni più di quante città possiedi in totale (es. 3 città possedute = città grandi max 3).

## MOVIMENTO

- Muovi al massimo 3 gruppi o unità diverse.
- Le unità terrestri si muovono su uno spazio di terra oppure si imbarcano su una nave. Le navi si muovono su uno spazio di mare connesso. C'è un limite di 4 Armate per esagono terreno e 2 unità terrestri per nave.
- Le battaglie si risolvono subito e prima di altri movimenti.
- Le unità che entrano in uno spazio **Foresta** non si possono spostare di nuovo se il loro movimento le fa entrare in battaglia.
- Le unità non si possono muovere dopo aver partecipato ad una battaglia o dopo essere entrate in uno spazio **Montagna**.

## REGOLE DI ESPLORAZIONE (per priorità):

1. Un'unità di terra non può entrare in uno spazio di mare.
2. Gli spazi di mare devono confinare tra sé.
3. In alternativa gli spazi di mare devono stare sui bordi.

## ESPLORAZIONE CON LE BARCHE:

Piazzare i nuovi territori in modo che la nave possa entrarci dal mare. Se impossibile allora piazzarli normalmente e tornare indietro di uno spazio con la nave.

## MIGLIORAMENTO CIVILE

- Aumentare l'umore di una città di un livello spendendo tanti gettoni umore quanto è la dimensione della città.
- Puoi pagare per aumentare l'umore di più città e/o più livelli in un'unica azione.

## INFLUENZA CULTURALE

- Scegli una città bersaglio (di dimensione minima 2) nel raggio d'azione di una tua città che non sia sotto Influenza culturale avversaria. Il raggio è la dimensione della tua città, +1 per ogni segnalino Cultura speso.
- Tira 5 o 6 su un dado per sostituire 1 edificio nella città bersaglio con 1 del tuo colore. Aggiungere +1 per ogni segnalino cultura speso **dopo** il lancio.
- Ciascun tentativo costa un'azione e potete convertire un edificio per turno.

## Scambi tra i giocatori

I giocatori possono commerciare col giocatore attivo:

Risorse, Carte Azione, Carte Obiettivo, segnalini Felicità e Cultura.

Gli scambi devono essere onorati subito. Scambi futuri, prestiti e promesse diplomatiche non sono vincolanti se non dalla coscienza dei giocatori.

## SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

1. **Giocare una carta azione (facoltativa):** L'attaccante decide per primo se giocarla. *Dovete avere "Tactics" (si trova sotto Warfare) per giocare una carta azione.*
2. **Rivelare le carte:** Applicate l'effetto delle carte se questo avviene prima del lancio dei dadi.
3. **Tiro di combattimento:** Entrambi i giocatori lanciano un numero di dadi pari alle proprie Armate che sono coinvolte in combattimento *(Nelle battaglie navali si contano il numero di barche coinvolte)*. Sommare il risultato dei propri dadi per avere il CV (Valore di combattimento). Dividere per 5 (arrotondato per difetto) per calcolare i colpi inflitti.
4. **Rimozione delle perdite:** Togliere un'armata per ogni colpo subito. I Coloni saranno rimossi con l'ultima armata *(Le unità sulle navi saranno rimosse con le stesse)*.
5. **Fine della battaglia:** L'attaccante si può ritirare nello spazio dal quale proviene oppure continuare l'attacco.

## ATTACCO DEI BARBARI

La battaglia dura un solo round. Per ogni colpo subito rimuovere un'armata o un colono (a scelta della civiltà bersaglio). Per ulteriori colpi presi rimuovere un pezzo di città e farla diventare "arrabbiata".

## VINCERE UNA BATTAGLIA

- **Vinci** se elimini tutte le unità avversarie senza perdere tutte le tue.
- Se **entrambi** i giocatori perdono tutte le unità il combattimento termina in parità.
- Se hai **solo** una forza in difesa, **vinci** solo se riesci ad eliminare l'attaccante nel primo round. *Nel caso di un attacco dei barbari, vinci anche se non prendi più di un colpo.*

## CONQUISTARE UNA CITTÀ:

1. Sostituire gli edifici della città conquistata con i corrispondenti del tuo colore. Gli edifici sotto "influenza culturale" di altri giocatori non vanno rimpiazzati. *Se non puoi piazzare un edificio di un certo tipo perché è esaurito nella tua riserva guadagna 1 oro come risarcimento. Se non hai l'avanzamento tecnologico di un edificio catturato, questo conta lo stesso per la dimensione della città e per i punti vittoria finali tuttavia non puoi usarne il potere o completare obiettivi che lo riguardano.*
2. Se la città era "felice" o "neutrale":
  - **Bottino di guerra:** Guadagni tanto oro quanto è la dimensione della città.
  - **Profughi:** Il precedente proprietario guadagna 1 Colono in una sua città a scelta (se ne ha).
3. La città diventa "arrabbiata".

## CONQUISTARE UNA CITTÀ DEI BARBARI:

- Guadagni 1 oro per ogni barbaro sconfitto.
- Mantieni la città (sostituiscila col tuo colore) e mettila "arrabbiata", oppure distruggila per 1 oro.

## ICONE SULLE CARTE EVENTO

Le icone hanno effetto solo sul giocatore che ha pescato l'evento e vanno risolte subito appena pescate.



**MINIERA D'ORO!**  
Guadagni subito 2 oro.



**ESAURITO!**  
Metti un segnalino con la croce su uno spazio vuoto (senza unità/città) non desertico adiacente ad una tua città. Nessuna risorsa può più essere raccolta da quello spazio e nessuna città potrà esservi fondata (inclusi i barbari).



**ARRIVANO I BARBARI!**  
1. Piazzare una città ed un'unità dei barbari insieme su uno spazio vuoto (senza unità/città) non desertico entro 2 spazi da una tua città.  
2. Piazza un'unità di un barbaro in una loro città a tua scelta (va bene anche la città appena creata).



**ATTACCANO I BARBARI!**  
1. Individua tutte le città dei barbari che siano a distanza di 2 spazi dalle tue città, anche attraverso esagoni di mare ma non attraverso regioni non rivelate.  
2. Tra queste città l'insediamento con più barbari attaccherà una delle tue città a loro più vicina.

*In caso di parità di dimensione e distanza sarai tu a decidere quale città dei barbari attaccherà una delle tue città.*