

Ludovic Vialla, Arnaud Urbon • Art : Jean-Claude Adelman, Geoffrey Stepourenko

KHRONOS

12+ 90 min. 2-5

“ Miei fedeli compagni

Il Mastro Orologiaio questa mattina mi ha rivelato un segreto favoloso... Noi possiamo viaggiare nel tempo, amici! Non solo sognarlo come fanno i miei astrologi, ma viaggiare realmente. Ci credo a stento! Sembra che ci siano tempi nel futuro in cui la forza delle nostre mura sarà nulla paragonata alla forza della nostra fede. O che ci sarà un'epoca futura ancora più strana dove il popolo guiderà se stesso. Il mastro orologiaio mi ha convinto che il nostro potere è ora senza limiti. I nostri territori e domini sono nostri per sempre. I miei oppositori non attenderanno e i miei Signori hanno già iniziato la preparazione dei loro viaggi. Cari amici, venite con me , d'ora in poi sarò ricordato come il re che forgiò il nostro stesso destino....alla lettera!!”

Hichmat, Gran Signore delle Lande Occidentali

MECCANICA DI GIOCO E OBIETTIVI

Si gioca in 7 turni e su tre tabelloni, che rappresentano la stessa area in tre ere differenti.

L'era del Potere
L'era della Fede
L'era della Ragione

Ogni giocatore controlla due viaggiatori nel tempo, ognuno dei quali viaggia per permetterti di costruire edifici: militari, religiosi e civili. Loro ti daranno l'opportunità per essere il giocatore più ricco alla fine del gioco.

Determinate costruzioni fruttano denaro, gli Ecu, questa è una via per accumulare ricchezza. Non appena questi edifici si toccano formano i domini. Questo ti permette di stabilire posizioni dominanti. In base al periodo in considerazione il dominio sarà militare, religioso o civile. I domini permettono al giocatore di raccogliere tasse alla fine del 4° e del 7° turno. Questo è il secondo modo per raccogliere Ecu e aumentare la propria ricchezza.

Il giocatore ha anche la possibilità di distruggere determinati edifici o di collegare domini per modificare i suoi possedimenti nelle varie epoche. In base alle loro dimensioni alcuni edifici possono propagarsi o essere distrutti anche nelle epoche successive, propagando gli effetti della azione svolta dal un'Era all'altra, modificando così i possedimenti di un giocatore attraverso le ere.

Ma attenzione gli echi del tempo sono flebili e ti possono prendere alla sprovvista. Un edificio costruito durante l'era della Fede potrebbe tranquillamente sparire se nel suo perimetro venisse costruito un edificio più vecchio, realizzato cioè nell'era del Potere.

Al termine del 7° turno il giocatore con più denaro vince.

SETUP

Porre i tabelloni al centro del tavolo

Pedina segna turni

La pedina per indicare il turno viene posta nel primo riquadro del righello conta turni.

Tessere edificio

Dividi le 155 tessere edificio in base al colore:

- Gli edifici Militari sono arancioni; 20 Torrei di guardia, 24 Depositi and 9 Castelli..
- Gli edifici Religiosi sono fucsia; 20 Cappelle, 20 Monasteri, and 9 Abbazie.
- Gli edifici Civili sono blu; 20 Borghi, 24 Paesi and nove Città.

10 Borghi sono stampati su ognuno dei tre tabelloni di gioco.

Il numero stampato su ogni tessera indica il suo costo di costruzione e l'ammontare dell'incasso in Ecu che genera durante il 4° ed il 7° turno di gioco.

Le tessere Mura, Castello, Monastero e Abbazia hanno sul retro il disegno dello stesso edificio ma in rovina.



Torre di Guardia Mura Castello Cappella Abbazia Monastero Borgo Paese Città



Le pedine Viaggiatori

Ogni giocatore possiede due Viaggiatori del Tempo del colore scelto e li posiziona al loro posto sul tabellone della Era del Potere.



Cubetti di controllo

Ogni giocatore possiede 25 Cubetti Controllo dello stesso colore del Viaggiatore del Tempo

Ecu

Ogni giocatore inizia il gioco con 4 Ecu.

Possono essere tenuti in vista davanti a se o nascosti. I rimanenti Ecu sono posti sul tavolo.

Ci sono 30 monete da un Ecu, 15 da 5 e 15 da 10.



Le carte Costruzione

Mischiare le 55 carte Costruzione e posate il mazzo a faccia in giù. Il mazzo è formato da 18 carte Costruzione Militare (arancione), 18 carte Costruzione Religiosa (fucsia) and 19 carte Costruzione Civile (blu).

All'inizio ogni giocatore ha 4 carte in mano e non le mostra agli altri.



RIASSUMENDO

Ogni giocatore inizia con:

- 2 Pedine Viaggiatore
- 25 Cubi di Controllo
- 4 Ecu
- 4 Carte Costruzione.

TURNO DI GIOCO

Il primo giocatore viene deciso a caso. Il turno gira in senso orario.

Durante il proprio turno ogni giocatore gioca le seguenti fasi:

I. Cambia del tutto o in parte le carte che ha in mano.

II. La Fase Azione:

1. Viaggio nel Tempo.

2. Usa le carte Costruzione per costruire, demolire, popolare o ricostruire un edificio. Nota: alcuni edifici nel momento stesso in cui sono costruiti danno un Ecu al costruttore.

III. Scarta le carte rimanenti e ne pesca 4 nuove dal mazzo.

IV. Incassa i guadagni dai domini, ma solo nel 4° e nel 7° turno.

Terminato il proprio turno si passa la mano al giocatore alla propria sinistra.

Quando il turno ritorna al primo giocatore si sposta la pedina segnatura di una posizione.

I- CAMBIO DELLA MANO DI CARTE

Durante il suo turno il giocatore può scartare del tutto o in parte le carte in suo possesso. Dopo averle scartate, può pescarne di nuove dal mazzo coperto, fino ad averne nuovamente 4 in mano. Questa azione costa due Ecu e può essere fatta una sola volta a turno.

II- FASE AZIONE

Le seguenti azioni (Viaggio nel Tempo e l'uso delle Carte Costruzione) sono opzionali e possono essere ripetute più volte.

1. Viaggio nel Tempo

Spendendo un Ecu, un giocatore può utilizzare la macchina del tempo per viaggiare. Ogni volta che viene utilizzata permette al giocatore di muovere un pedina Viaggiatore in una delle altre due Ere.

La macchina del tempo può essere usata più volte con entrambi o uno solo dei viaggiatori.

La presenza di un viaggiatore in una Era permette:

- Compiere azioni in questa Era (vedi 2).
- Raccogliere I guadagni prodotti in questa Era durante I turni 4° e 7°.



Il giocatore blu muove il suo primo Viaggiatore dall'Era del Potere a quella della Ragione, pagando un Ecu.
Muove inoltre il secondo Viaggiatore dall'Era del Potere a quella della Fede spendendo un secondo Ecu

2. USO DELLE CARTE COSTRUZIONE

Ogni giocatore parte con 4 carte in mano.

Un giocatore può utilizzare Carte Costruzione solo nelle Ere ove è presente un suo Viaggiatore.

Per ogni Viaggiatore si possono usare al massimo due carte. Il giocatore può utilizzare queste due carte nella stessa Era o in due Ere differenti, muovendo il Viaggiatore dopo aver giocato la prima.

In base alla posizione dei due Viaggiatori il giocatore può quindi utilizzare 4 carte nella medesima Era o in Ere differenti, prima o dopo un viaggio nel tempo.

Se I Viaggiatori sono nella medesima Era, il giocatore può utilizzare le sue carte per costruire un edificio da 3 o da 4.

Se il giocatore non desidera utilizzare tutte le sue carte alla fine del turno può decidere se scartare o tenere per il prossimo turno quelle inutilizzate.

Nelle Ere del Potere e della Fede le carte Costruzione possono essere utilizzate per:

- 2.1. Costruire un edificio.
- 2.2. Ampliare un edificio.
- 2.3. Demolire un piccolo edificio.

Queste tre azioni devono rispettare:

- A- Le Regole di Costruzione.
- B- Gli Effetti delle perturbazioni temporali.
- C- Le Trasformazioni dei Domini.

Nell'Era della Ragione le Carte Costruzione possono essere utilizzate per:

- 2.4. Popolare un Edificio Civile.
- 2.5. Ricostruire una rovina.

Durante il proprio turno un giocatore può costruire, ampliare, demolire, popolare e ricostruire tutte le volte che vuole, nei limiti delle regole che governano ogni singola azione, e delle carte che ha in mano.

2.1. COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO

(solo nelle Ere della Potenza e della Fede)

Il giocatore deve utilizzare le sue Carte Costruzione per la costruzione di un edificio.

- Per far ciò il giocatore deve avere almeno un Viaggiatore nell'Era in cui intende costruire.

- Per la costruzione di un edificio è necessario utilizzare solo ed esclusivamente carte del medesimo colore dell'edificio che si intende costruire.
- Le carte arancioni per la costruzione di edifici Militari, quelle fucsia per gli edifici Religiosi e quelle blu per gli edifici Civili.
- Su ogni tessera è riportato il numero di carte necessarie per la costruzione dell'edificio.

Un edificio può essere realizzato nelle Ere del Potere e della Fede ma non è permesso costruire nell'era della Ragione.

Gli edifici devono essere costruiti su caselle vuote rispettando le regole geografiche, dei domini e delle gerarchie (vedi le Regole di Costruzione).

La costruzione di un muro di cinta richiede due carte per costruzioni Militari (Arancioni)



Quando si costruiscono edifici Military o Religiosi si posiziona su di essi un cubetto di possesso per indicarne la proprietà.

I cubetti di controllo non vanno messi sugli edifici Civili perchè questi non appartengono a nessun giocatore.

Il Monastero è posseduto dal giocatore Rosso mentre la Torre di Guardia da quello verde.

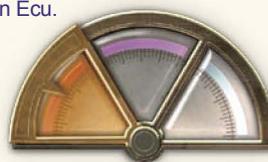


Bonus di Costruzione

La costruzione di edifici da 1 (Borghi, Torri di Guardia, Cappelle) non da bonus. La costruzione di edifici da 2 o 3 (Paesi, Città, Mura di cinta, Castelli, Monasteri o Abbazie) da al momento della costruzione 1 Ecu nell'era del Potere e 2 nell'era della Fede.



Il giocatore verde costruisce un Muro di cinta nell'era del Potere guadagnando immediatamente un Ecu.



Un edificio può essere costruito solo se disponibile nella riserva.

2.2. AMPLIAMENTO DI UN EDIFICIO

(solo nelle Ere del Potere e della Fede)

Un giocatore può utilizzare le Carte Costruzione per ampliare gli edifici Militari o Religiosi che possiede o per qualunque edificio Civile.

- Il numero di carte necessarie per l'ampliamento è dato dalla differenza tra l'edificio esistente e quello che si intende costruire..
- Per l'ampliamento degli edifici è necessario utilizzare carte del colore dell'edificio.

Il nuovo edificio deve ricoprire interamente lo spazio dell'edificio precedente e altre caselle libere. L'ampliamento deve rispettare le regole di costruzione geografiche, di dominio e gerarchiche (vedi le 3 Regole di Costruzione)

A- LE 3 REGOLE PER COSTRUIRE

Ampliare una Torre di Guardia in un Muro di Cinta costa una carta Costruzione Militare.



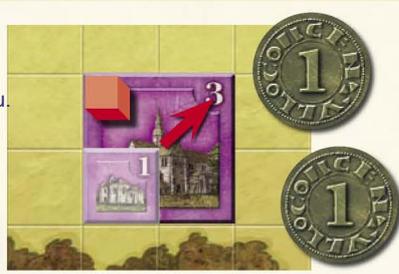
Quando si amplia un edificio Militare o Religioso, il giocatore mantiene il controllo del nuovo edificio (lasciando su di esso il cubetto di controllo).

Non è permesso ampliare un edificio nell'Era della Ragione.

Bonus Ampliamento

Ampliare un edificio da immediatamente un bonus di un Ecu nell'era del Potere e due Ecu nell'era della Fede.

Il giocatore rosso amplia una Cappella in Monastero nell'era della Fede e prende subito 2 Ecu.



Un edificio può essere ampliato solo se è disponibile nella riserva la tessera necessaria.

Gli edifici piccoli non possono essere raggruppati per ampliare.

Il verde non può ampliare due Cappelle in un monastero



2.3. DEMOLIZIONE DI UN PICCOLO EDIFICIO

I giocatori possono usare una Carta Costruzione per demolire qualunque edificio di taglia uno (Borgo, Cappella o Torre di Guardia)

- La demolizione richiede che il giocatore spenda un Ecu e una Carta Costruzione del medesimo colore dell'edificio che intende costruire.
- I Borghi stampati sui tabelloni e gli edifici più grandi di uno non possono essere demoliti.

La demolizione può causare la divisione di un dominio (vedi C-b Dividere un Dominio).

La demolizione di una Cappella costa una Carta Costruzione religiosa e un Ecu.



1 – Restrizioni Geografiche



Il Fiume

E' vietato costruire un Borgo, costruire o ampliare edifici Militari o Religiosi sul fiume Solo Paesi e Città possono essere costruite sul fiume.



La Foresta

Quando si gioca in 2/3 giocatori se la costruzione o l'ampliamento copre una o più casella foresta è necessario spendere una Carta Costruzione (di qualsiasi colore) in più.

Se si gioca in 4 o 5 la foresta non ha alcun effetto.



La Montagna

Quando si gioca in 2/3 giocatori se la costruzione o l'ampliamento copre una o più casella Montagna è necessario spendere due Carte Costruzione (di qualsiasi colore) in più.

Se si gioca in 4 è necessaria una carta Costruzione in più

Se si gioca in 5 la Montagna non ha alcun effetto.

Nota: una casella coperta in parte da Foresta o da Montagna è considerata rispettivamente Foresta o Montagna. Una casella con il fiume è considerata casella Fiume ovunque essa sia e pertanto ne deve seguire le regole Fiume.

2 – Le Regole di Dominio

Un Dominio è un gruppo di edifici confinanti sui lati (sia in orizzontale che in verticale, ma non in diagonale). Un Dominio è formato da uno o più edifici.

L'unione di due o più domini può essere effettuata solo utilizzando edifici Civili. E' vietato costruire costruire o ampliare edifici Militari o Religiosi se questi vanno a unire due o più domini esistenti.



Nell'esempio sono riportati 4 domini. La Torre di Guardia appartenente al giocatore bianco e il Borgo sono domini da un edificio. Il Borgo Civile può essere utilizzato per unire due domini

3 - La regola Gerarchica

Ogni dominio può essere formato da edifici Militari, Religiosi o Civili di varie dimensioni, ma in un dominio l'edificio Militare più prestigioso (cioè l'edificio di maggior valore) deve essere unico. Anche l'edificio Religioso più prestigioso deve essere unico.

E' vietato costruire o ampliare un edificio Militare se questo avrà lo stesso valore dell'edificio di maggior prestigio già esistente nel medesimo dominio. In ciascun dominio l'edificio Militare più prestigioso (quello di valore maggiore) deve essere unico.

E' vietato costruire o ampliare un edificio Religioso se questo avrà lo stesso valore dell'edificio di maggior prestigio già esistente nel medesimo dominio. In ciascun dominio l'edificio Religioso più prestigioso (quello di valore maggiore) deve essere unico.

La Regola della Gerarchia non si applica agli edifici Civili.



In questo dominio l'edificio Militare più grande sono le Mura possedute dal Rosso. E' possibile aggiungere una Torre di Guardia o un Castello ma non è possibile aggiungere altre Mura. L'edificio Religioso più grande è l'Abbazia del Verde. E' possibile aggiungere una Cappella o un Monastero, ma non è permesso aggiungere un'altra Abbazia.

RIEPILOGO

- Solo edifici Civili di valore maggiore ad uno possono essere costruiti su una casella fiume.
- Quando si gioca in 4 la costruzione sulle caselle montagna costa di più; se in 2 o 3 anche la costruzione sulla foresta costa di più.
- Solo un edificio Civile può essere utilizzato per unire due o domini
- In un dominio è vietato costruire un edificio Militare dello stesso valore dell'edificio Militare di maggior valore già esistente.
- In un dominio è vietato costruire un edificio Religioso dello stesso valore dell'edificio Religioso di maggior valore già esistente.

B- LA PROPAGAZIONE DEGLI EDIFICI

A seconda delle sue dimensioni **un edificio appena costruito o ampliato** deve essere posizionato anche nelle ere successive:

- Una tessera rappresentante un edificio da uno (Borgo, Torre di Guardia o Cappella) non va posizionata anche nel futuro.
- Una tessera rappresentante un Paese o una Città si propaga nelle ere della Fede e della Ragione.
- Una tessera rappresentante un Muro, un Castello un Monastero o un'Abbazia si propaga nell'Era della Fede. Anche il controllo degli edifici si propaga nel tempo.

- Una tessera rappresentante Mura, Castello, Monastero o Abbazia si propaga anche nell'Era della Ragione ma la nuova tessera viene girata sul lato che ne rappresenta le rovine. Non si posizionano i cubi sulle rovine.



La Cappella del verde non si propaga.
La Città si propaga nelle altre due ere.
Il Muro di cinta si propaga nell'era della Fede con un cubetto rosso e nell'era della Ragione come rovina, senza cubo di controllo.

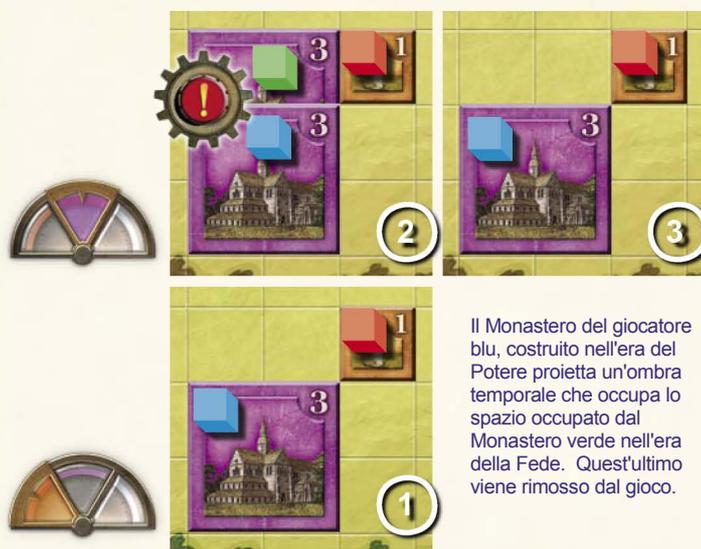
- Un edificio costruito nell'era della Fede ovviamente non si propaga all'indietro nell'era della Potere. Il Tempo va solo in avanti.

La propagazione nel tempo può essere fatta solo se sono disponibili le tessere nella riserva. In caso le tessere siano insufficienti per una completa propagazione la si farà parziale in base alle tessere disponibili.

La propagazione di un edificio Civile può unire domini nelle ere successive. In tal caso si applicano immediatamente le regole dei domini (vedi A2).

Paradossi temporali

Se la corretta costruzione o ampliamento di un edificio nell'era della Potere propagandosi nell'era della Fede va ad **occupare del tutto o in parte caselle già occupate da un'altro edificio** (di qualunque tipo o dimensione) questo viene tolto dal gioco.



Il Monastero del giocatore blu, costruito nell'era del Potere proietta un'ombra temporale che occupa lo spazio occupato dal Monastero verde nell'era della Fede. Quest'ultimo viene rimosso dal gioco.

Quando un Muro viene ampliato in Castello, questo propaga una rovina nell'era della Ragione, anche se il Muro era già stato ricostruito in precedenza. Lo stesso vale per la propagazione di una Abbazia ampliata in Monastero. (Vedi 2-5: Ricostruzione degli edifici).

Qualunque edificio che sia stato costruito nell'era della Fede potrebbe essere distrutto dall'ombra temporale di un edificio costruito nell'era del Potere quando viene propagato: non è mai esistito nella nuova realtà.

La propagazione degli edifici Religiosi o Militari è proibita se:

Se un edificio Militare o Religioso costruito nell'era del Potere viola le regole di dominio nell'era della Fede, l'edificio non proietta le ombre del tempo e non viene propagato. In questo caso l'era della Fede sovrasta quella del Potere.

Qualunque edificio che sia stato costruito nell'era della fede potrebbe essere distrutto dall'ombra temporale di un edificio costruito nell'era del Potere quando viene propagato: non è mai esistito nella nuova realtà.

C- TRASFORMAZIONE DEI DOMINI

a- UNIONE DEI DOMINI.

Ogni volta che un edificio Civile, durante un ampliamento o una costruzione, unisce dei Domini viene creata una giunzione.

Quando si attiva una giunzione devono essere rispettate le regole Gerarchiche: l'edificio Militare o Religioso più prestigioso deve, in questo nuovo e più grande Dominio, essere unico. Nell'eventualità che ci sia più di un edificio prestigioso:

Nell'era del Potere:

Il giocatore che produce la giunzione calcola il potere Militare dei domini di partenza (cioè la somma dei valori di tutti gli edifici Militari) indipendentemente da chi li controlli. **Se un Dominio è più potente degli altri**, gli edifici nei domini più deboli sono ridimensionati. (Vedi Ridimensionamento degli Edifici).

In caso di pari valori, gli edifici da ridimensionare saranno quelli del giocatore che ha generato l'unione e in caso non ne abbia starà a lui scegliere quale ridimensionare.

Si procede nel medesimo modo se le regole Gerarchiche non sono rispettate per un edificio Religioso.

Nell'era della Fede :

La procedura è identica ma il giocatore che ha generato la giunzione verifica per prima l'applicazione della Regola Gerarchica per gli edifici Religiosi e poi per quelli Militari.

Nell'era della Ragione:

La regola della Gerarchia non si applica.



2



1

Il Monastero del giocatore blu costruito nell'era del Potere, non si propaga nell'era della Fede perchè violerebbe in questa era la regola del Dominio che proibisce che un edificio Militare o Religioso unisca due Domini.

• Se un edificio Militare o Religioso, costruito nell'era del Potere **viola le regole Gerarchiche** nell'era della Fede, l'edificio non proietta le ombre del tempo e non viene propagato. In questo caso l'era della Fede sovrasta quella del Potere.



2



1

Il Monastero del giocatore blu costruito nell'era del Potere, non si propaga nell'era della Fede perchè violerebbe la regola della Gerarchia che prevede che l'edificio Religioso o Militare più grande sia unico nel dominio.



Il giocatore rosso costruisce un Borgo e così facendo unisce due Domini nell'era del Potere. Nel nuovo Dominio sono presenti due Mura e questo è contrario alle Regole Gerarchiche.

Il potere Militare del dominio di sinistra supera 3 a 2 quello del dominio di destra. Le Mura del giocatore bianco sono ridimensionate a Torre di Guardia. Le mura vengono rimosse da tutte le ere e le Torri di Guardia vengono collocate in una delle 4 celle occupate dalle Mura.

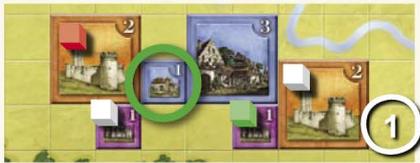
RIDIMENSIONAMENTO DI UN EDIFICIO

Ridimensionare vuol dire che un edificio ordine Militare o Religioso viene sostituito con quello di valore immediatamente inferiore dello stesso ordine. (o minore se non disponibile nella riserva). L'edificio va posizionato nell'area occupata da quello precedente, sulle celle scelte dal giocatore che lo possiede senza altri limiti. Il ridimensionamento di edifici di taglia 1 ne causa la distruzione.

Il ridimensionamento può causare la divisione di un Dominio.

Nota: il fatto che questo palazzo non possa essere propagato nell'era della Fede non implica che non possa essere costruito nell'era del Potere.

La propagazione nel tempo di un edificio Civile può unire (C-a Unione di Domini) o dividere (C-d Divisione dei Domini) due Domini nella stessa era. Le implicazioni Gerarchiche di tutte le propagazioni debbono essere tenute in considerazione.



1 - Il Verde usa una carta costruzione Civile per edificare un Borgo e unire due Domini. Siccome nessuna delle due Mura gli appartengono dovrà decidere quale ridimensionare e sceglie quella rossa.



2- Il Rosso ridimensiona le sue Mura in una Torre di Guardia e la colloca in modo tale da tenere uniti i due Domini con la conseguenza che ora due Cappelle violano la regola della Gerarchia.



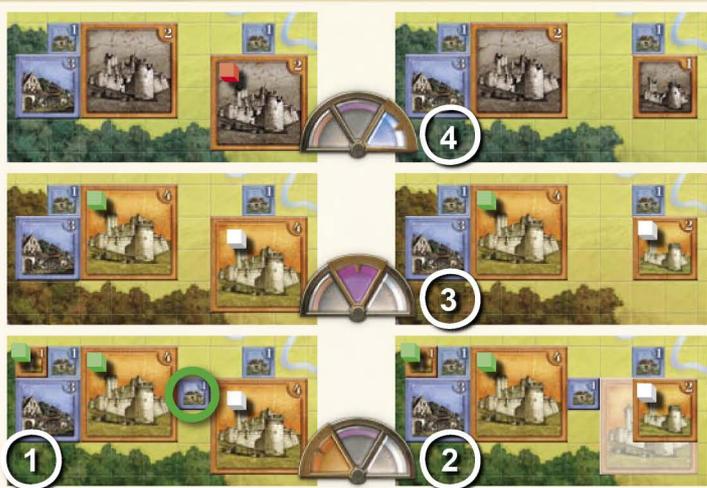
3- Il Verde avendo il controllo di una delle due Cappelle coinvolte dovrà ridimensionare quella di sua proprietà, essendo un edificio piccolo dovrà distruggerlo.

Propagazione nel tempo di un edificio ridimensionato.

- Il ridimensionamento di una Mura o un Monastero ne causa la immediata eliminazione dalle ere future.
- Se si ridimensiona un Castello o una Abbazia, le Mura o l'Abbazia che la sostituisce si propaga nelle ere future. Il cubetto di controllo posizionato su una rovina ristrutturata va rimosso e se in precedenza vi era stata una ristrutturazione questa è persa (vedi 2.5).

Quando un edificio viene ridimensionato nell'era del Potere, la sua ombra temporale si propaga solo se l'edificio presente nell'era della Fede è identico (stesso tipo e valore) e appartiene allo stesso giocatore.

Un edificio ridimensionato può scindere un Domino.



Il Verde costruisce un Borgo e unendo così due Domini. I due Castelli non rispettano la regola Della Gerarchia. Il Dominio di sinistra è militarmente più potente di quello di destra, il Bianco dovrà ridimensionare il suo Castello. Il Castello viene eliminato nelle 3 ere e sostituito con le Mura, in rovina nell'era della Ragione. Il cubetto di controllo nell'era della Ragione viene rimosso (il Rosso aveva ricostruito il Castello).

b. DIVISIONE DI UN DOMINIO

Ogni volta che un edificio è distrutto o ridimensionato in seguito all'unione di due domini, è possibile che comporti una nuova divisione.

Ognuno dei nuovi Domini deve rispettare la Regola della Gerarchia e ciò può comportare il ridimensionamento di edifici Militari o Religiosi.

Se la Regola Gerarchica non viene rispettata l'edificio di proprietà del giocatore che ha causato le scissione viene ridimensionato. Se non ha edifici coinvolti sceglierà quale edificio ridimensionare.



1- Il verde costruendo un Borgo unisce due Domini. Le due Mura non rispettano le Regole della Gerarchia. Il Dominio di sinistra è militarmente superiore di quello di destra. Il giocatore bianco deve ridimensionare le sue Mura.



2- Le Mura vengono ridimensionate a Torre di Guardia e di conseguenza si ha una scissione del Dominio. I due Monasteri a destra non rispettano più la Regola della Gerarchia, il Verde, non essendo coinvolto in questa violazione perché nessuno dei due gli appartiene, dovrà decidere quale ridimensionare.

2.4. POPOLARE UN EDIFICIO CIVILE NELL'ERA DELLA RAGIONE

Nell'era della Ragione è proibita la costruzione di qualsiasi edificio. I giocatori possono utilizzare le Carte Costruzione per popolare gli edifici esistenti. In questo modo si possono utilizzare più Carte Costruzione Civili per posizionare cubetti di controllo su di un edificio.

Si possono mettere anche su edifici che già ne hanno altri di giocatori differenti.

Il numero massimo di Cubetti di Controllo che possono essere posizionati su una tessera corrisponde al valore dell'edificio rappresentato: al massimo 1 cubo per i Borghi, 3 per i Paesi e 5 per le Città.

Se un Borgo o un Paese viene ampliato, e l'edificio più grande viene propagato nell'era della Ragione, i cubi restano sul nuovo edificio.



Il Rosso usa due carte per costruzioni Civili per aggiungere un cubo di controllo sul Borgo e uno sul Paese.



Il Bianco utilizza due carte Civili nel suo turno per mettere due cubi di controllo sul Paese.

Caso Particolare: semmai un Paese o una Città venisse distrutta per un paradosso temporale i cubi di controllo presenti su di essa verrebbero tolti. Se, sotto l'edificio distrutto, vi è un Borgo stampato si fa una eccezione: in questo caso il giocatore che possedeva più cubi sull'edificio potrà lasciarne uno sul Borgo stampato. In caso di parità il giocatore che ha causato il paradosso rimuove i suoi cubi. In seguito si valuta se vi è una maggioranza che permetta ad uno e solo uno dei giocatori restanti di tenere il cubo sul Borgo stampato.

2.5. RICOSTRUZIONE DI UN EDIFICIO MILITARE O RELIGIOSO NELL' ERA DELLA RAGIONE

E' proibito costruire edifici Militari o Religiosi nell'Era della Ragione. Un giocatore può utilizzare le carte Costruzione, Militare o Religiosa, per ricostruire una rovina esistente.

Per ricostruire una Torre di Guardia deve essere spesa una Carta Costruzione Militare. Per ricostruire un Monastero deve essere spesa una Carta Costruzione Religiosa.

Per Ricostruire un Castello devono essere giocate due Carte Costruzione Militare.

Queste carte possono essere giocate in differenti turni e da differenti giocatori. Per marcare la prima carta spesa il giocatore pone un cubetto sulla rovina. Per ricostruire una Abbazia devono essere spese due carte Religiose. Come nel caso del Castello anche l'Abbazia può essere ricostruita parzialmente. Per marcare la prima carta spesa il giocatore pone un cubetto sulla rovina.

Completata la ricostruzione l'edificio viene rigirato e tutti i cubetti presenti tornano ai rispettivi giocatori. La ricostruzione di un edificio ne aumenta il valore.



Il Rosso usa una carta costruzione Militare per mettere un cubetto sulle Mura e una carta costruzione Religiosa per metterne uno sulla Abbazia.



Mentre le Mura sono state ricostruite completamente, il cubo rimosso e la tessera capovolta, l'Abbazia resta invece in rovina. Gli altri giocatori potranno utilizzare una carta Religiosa per completarne la ricostruzione.

III- CONTARE I REDDITI DA DOMINIO NEL 4° E NEL 7° TURNO

Durante il 4° e il 7° turno ogni giocatore raccoglie gli incassi dai domini **al termine del suo turno**. Possono essere raccolti solo nelle Ere ove sia presente (al momento e dopo) almeno un viaggiatore del tempo.

Nell'era del Potere, il giocatore che controlla l'**edificio Militare più prestigioso** riceve in Ecu il potere Civile complessivo del Dominio in esame: cioè la somma dei valori degli edifici Civili presenti nel Dominio. Il giocatore riceve queste tasse da tutti i Domini sotto il suo controllo.



Nell'Era del Potere. Il Rosso riceve 7 Ecu per il Dominio con le Mura e 4 per il Dominio con la Torre di Guardia.

Nell'era del Fede, il giocatore che controlla l'**edificio Religioso più prestigioso** riceve in Ecu il potere Civile complessivo del Dominio in esame: cioè la somma dei valori degli edifici Civili presenti nel Dominio. Il giocatore riceve queste tasse da tutti i Domini sotto il suo controllo.



Nell'Era della Fede: il Verde riceve 6 Ecu per l'Abbazia presente nel Dominio.

Nell'Era della Ragione il giocatore che possiede **più cubi di controllo sugli edifici Civili di un Dominio** riceve Ecu pari alla somma del valore Militare e Religioso del dominio in questione. Pari cioè alla somma dei valori di tutti gli edifici Militari e Religiosi presenti nel Dominio. Il giocatore riceve queste tasse da tutti i Domini sotto il suo controllo. In caso di parità si ricevono uguali incassi.



Nell'Era della Ragione: il Bianco riceve 5 Ecu: 2 per le Mura ricostruite e 3 per le rovine dell'Abbazia e del Monastero, questo grazie ai suoi due cubi di controllo che popolano il Dominio.

IV- PESCARE 4 CARTE COSTRUZIONE

Al termine del suo turno il giocatore può scartare qualunque carta Costruzione rimastagli in mano e successivamente ne può pescare fino a giungere a 4 carte in mano. Queste carte dovrebbero essere tenute coperte fino al momento di giocarle. Se le carte sono terminate si mischia il mazzo degli scarti e le si riutilizza.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultimo giocatore ha raccolto le tasse dai suoi Domini al 7° turno. Ogni giocatore conta i suoi Ecu e il più ricco è dichiarato vincitore.

Regola Opzionale «Tienile» (Hold'em)

Questa regola facoltativa è pensata per eliminare un poco di casualità dal gioco, dà la possibilità di scegliere quali carte pescare a patto di rivelarle agli altri giocatori.

Questa scelta non è obbligatoria. Il giocatore può anche decidere di cambiare tutte le sue carte, spendendo due Ecu, e poi utilizzare questa opzione.

All'inizio del gioco, tre carte sono messe scoperte di fianco al mazzo. Una per ciascuno dei tre ordini.

All'inizio del suo turno ciascun giocatore può decidere di scambiare tutte le carte di uno stesso colore tra quelle scoperte con un pari numero di carte dalla sua mano. Quindi 3 carte saranno sempre disponibili scoperte, cambiando man mano che i giocatori le prenderanno.

Questa riserva è composta da 2 carte Militari e 1 Religiosa. Il giocatore ha 4 alternative:



- 1) Non cambiare carte.
- 2) Prendere una Militare e lasciarne una dalla sua mano.
- 3) Prendere una carta Civile in cambio di 1 carta dalla sua mano.
- 4) Prendere entrambe le carte Civili in cambio di due carte dalla sua mano.