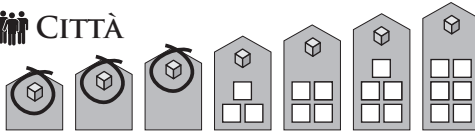


ROLL THROUGH the AGES

THE BRONZE AGE

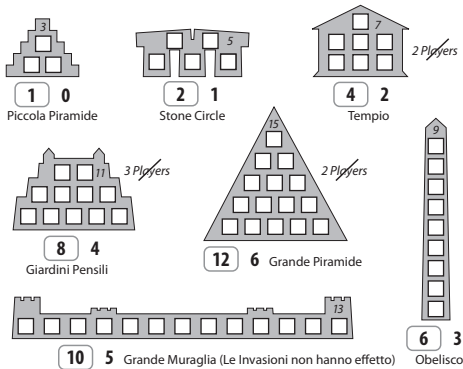
CITTÀ



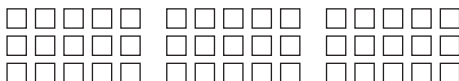
SVILUPPI/EVOLUZIONI

Costo	Nome	Pts	Effetto
10	<input type="checkbox"/> Leadership	2	Ritira 1 dado (dopo l'ultimo tiro)
10	<input type="checkbox"/> Irrigazione	2	La Siccità non ha effetto su di te
15	<input type="checkbox"/> Agricoltura	3	+1 Cibo per ogni dado Cibo
15	<input type="checkbox"/> Estrazione	3	+1 Pietra quando produci Pietra
15	<input type="checkbox"/> Medicina	3	La Pestilenza non ha effetto su di te
20	<input type="checkbox"/> Conio	4	I dadi Monete valgono 12 monete
20	<input type="checkbox"/> Carovane	4	Non devi scartare le merci
20	<input type="checkbox"/> Religione	6	Le Rivolte riguardano gli avversari
30	<input type="checkbox"/> Granai	6	Il Cibo vale 4 monete ciascuno
30	<input type="checkbox"/> Edilizia	6	+1 lavoratore per dado "lavoratori"
40	<input type="checkbox"/> Ingegneria	6	Usa ogni pietra come 3 lavoratori
50	<input type="checkbox"/> Architettura	8	Punti Bonus: 1 per monumento
60	<input type="checkbox"/> Impero	8	Punti Bonus: 1 per ogni città

MONUMENTI



DISASTRI



NOME DEL GIOCATORE

ORDINE DI GIOCO

1. **Tira** i dadi e raccogli risorse e cibo
2. **Sfama** le città e risolvi i disastri
3. **Costruisci** città e/o monumenti
4. **Compra** fino a 1 Sviluppo
5. **Scarta** le risorse oltre il limite di 6

DADI



3 Cibo



3 Lavoratori



1 Merce



2 Cibo *oppure*
2 Lavoratori



2 Merci
e 1 Teschio



7 Monete

DISASTRI

Causa	Risultato	Effetto
No Cibo	Carestia	-1 pt (per città)
☠	Niente	Nessun Effetto
☠☠	Siccità	-2 pts
☠☠☠	Pestilenza	-3 pts (<i>avversari</i>)
☠☠☠☠	Invasione	-4 pts
☠☠☠☠☠+	Rivolta	Perdi tutte le merci

FINE GIOCO

Il gioco termina alla fine del giro in cui:

• Tutti i monumenti sono stati costruiti *oppure*

• Un giocatore ha 5 (cinque) Sviluppi

Riempì i campi Punteggio e determina il vincitore

PUNTEGGIO

Sviluppi

+ Monumenti

+ Bonus

= Subtotale

- Disastri

= Totale