

SID MEIER'S CIVILIZATION + FAMA & FORTUNA + GUERRA & PACE

Riassunto Regolamenti by **SMC977**

SETUP: seguire il setup del gioco base, con le seguenti aggiunte:

- **MAZZO MERAVIGLIE:** prepararlo pescando a caso 4 meraviglie per ogni epoca.
- **MAZZO DEGLI INVESTIMENTI E MAZZO POLITICHE SOCIALI:** ogni giocatore riceve le proprie 4 carte Investimento e le proprie 4 carte Politiche Sociali. Poi sceglie una Politica Sociale da mettere subito in gioco, decidendo quale lato usare.
- **CITTA' STATO E MERCATO:** piazzare i segnalini Città Stato in una pila vicino al Mercato e mescolarli. Posizionare l'aggiunta della plancia del Mercato sulla casella "Porto".
- **MAZZO GRANDI PERSONAGGI:** scoprire tutti i segnalini grandi personaggi e dividerli in base al tipo. Mescolare e tenere coperto il mazzo dei grandi personaggi.

TURNO DI GIOCO (ognuna delle 5 fasi è svolta completamente da un giocatore, poi il turno prosegue in senso orario)

1) INIZIO DEL TURNO: le città costruite possono essere anche più di una, se ci sono i requisiti

- a) **COSTRUIRE NUOVE CITTA':** bisogna avere una miniatura *esploratore* (che poi va rimossa) nella casella dove si vuole costruire la città, il limite totale delle città è 2 (3 con l'*Irrigazione*). La casella non deve essere una casella d'acqua e non può essere adiacente a segnalini *Capanna*, *Villaggio*, *Vestigia*, *Città-stato* o a miniature avversarie, e deve essere ad almeno 3 caselle di distanza ad una qualsiasi altra città; inoltre le 8 caselle adiacenti (la **periferia**) devono essere tutte rivelate. Il segnalino città viene piazzato dal lato *non fortificato*. Eventuali miniature amiche presenti nella casella vengono spostati in una casella adiacente secondo i normali movimenti.
- b) **CAMBIARE GOVERNO:** quando un giocatore sblocca un nuovo tipo di governo nella fase *Ricerca*, lo può giocare e utilizzare direttamente solo nella sua successiva fase di *Inizio del Turno*. Se invece vuole cambiare governo in un turno successivo, dovrà passare prima per un turno di *Anarchia* durante il quale la sua capitale non potrà fare azioni.
- c) **ASSEGNARE GLI ESPLORATORI E I GRANDI PERSONAGGI:** ogni giocatore assegna ogni suo *Esploratore* ad una singola città, e piazza eventuali *Grandi Personaggi* a sua disposizione in una qualsiasi periferia di una propria città.
- d) **EFFETTUARE UN INVESTIMENTO:** è possibile investire 1 solo segnalino moneta alla volta.
- e) **COSTRUIRE UNA METROPOLI:** se si dispone della tecnologia *Agricoltura*, piazzare la propria Metropoli se non è ancora stato possibile farlo.

2) COMMERCIO: è possibile giocare contemporaneamente

- a) **RACCOGLIERE I PUNTI COMMERCIO:** ogni giocatore conta tutti i suoi simboli commercio nelle periferie delle proprie città e incrementa il valore sulla propria ruota commerciale (contando tutti gli spazi)
ESPLORATORI: gli *esploratori* possono raccogliere i simboli commercio nella casella in cui si trovano.
EMBARGO: una casella che contenga una miniatura nemica non produce punti commercio/risorsa.
- b) **NEGOZIARE E COMMERCiare:** sono possibili accordi di ogni tipo su:
 - Promesse non vincolanti
 - Punti Commercio
 - Segnalini Cultura non usati
 - Segnalini Risorsa (dalla plancia del mercato o dai segnalini *Capanna/Villaggio*)
 - Carte Cultura/Evento

3) GESTIONE DELLE CITTA': ogni giocatore compie una singola azione con ciascuna sua città;

ogni singola città può produrre utilizzando i soli suoi punti produzione, ma quelli eventualmente residui vengono persi.

Volendo è possibile quante volte lo si vuole convertire 3 punti commercio in 1 punto produzione (abbassando il valore sulla ruota commerciale).

- a) **PRODURRE UNA MINIATURA:** una miniatura prodotta viene piazzata in una casella della **periferia** della città (di solito non in acqua) e volendo anche in una casella con altre miniature, ma non bisogna superare il *Limite di Accumulo* (di solito 2);
 - **Eserciti:** sono le uniche che possono combattere ed esplorare *Capanne* e *Villaggi*
 - **Esploratori:** se attaccate sono subito distrutte se non hanno un *esercito* amico che li scorta
- b) **PRODURRE UNITA':** il giocatore pesca una carta a caso dal mazzo appropriato e la aggiunge alla pila delle sue **Forze Permanenti**. Le unità devono essere disponibili nel mazzo, che dovrà eventualmente essere rimescolato se si arriva ad unità che sono state messe scoperte in fondo al mazzo.
- c) **PRODURRE EDIFICI:** bisogna attenersi alle limitazioni del tipo di terreno (solo il *Porto* può essere costruito sull'acqua), e solo alcuni Edifici sono limitati ad uno per città (quelli con un simbolo *stella*). Se si costruisce una *Cinta Muraria*, si gira il segnalino città dal lato *fortificato*.
- d) **PRODURRE MERAVIGLIE:** una volta prodotta, il giocatore mette la carta relativa di fronte a se e il relativo segnalino su una casella nella **periferia** della città (mai sull'acqua), poi pesca una nuova Meraviglia dal mazzo e la aggiunge al mercato. Ogni città può contenere una sola Meraviglia. Le Meraviglie non vengono considerate Edifici.
- e) **CONSACRARSÌ ALLE ARTI:** il giocatore raccoglie 1 segnalino cultura dalla riserva più un ulteriore segnalino per ogni simbolo cultura presente nella **periferia** della città consacrata alle arti (tranne nel caso di **EMBARGO**). Le Metropoli forniscono di base 2 segnalini cultura.
- f) **RACCOGLIERE RISORSE:** una città può raccogliere una sola risorsa (se disponibile) tra quelle presenti nella **periferia** (tranne nel caso di **EMBARGO**).
- g) **INIZIARE UN PROGRAMMA DI COSTRUZIONE:** piazzare un segnalino "Programma di Costruzione" su una città. In un turno successivo è possibile scartare il segnalino per raddoppiare la produzione della periferia. Il segnalino resta sulla città finché questa non viene distrutta o finché il segnalino non viene usato per produrre una miniatura, unità, edificio o meraviglia.

- **SPENDERE CULTURA:** in qualsiasi momento di questa fase (anche più di una volta) un giocatore può decidere di spendere alcuni o tutti i suoi segnalini cultura per far avanzare di una o più caselle il proprio segnalino livello culturale lungo il segnapunti culturale sulla plancia del mercato. Ogni casella ha un suo costo e permette una ricompensa:
 - **Carte Evento Culturale:** vanno tenute segrete nella mano del giocatore e di solito il limite è di 2. Le carte giocate e/o scartate vanno messe scoperte in fondo al mazzo corrispondente.
 - **Grandi Personaggi:** il loro funzionamento è uguale a quello dei segnalini Edifici, ed è possibile averne più di uno per Città. Quando non sono sulla mappa non producono effetti.
 - **Casella Vittoria Culturale:** il giocatore vince immediatamente la partita.
 - **SOSTITUIRE EDIFICI/MERAVIGLIE/GRANDI PERSONAGGI:** è possibile rimuovere Edifici/Meraviglie/Grandi Personaggi per altre produzioni quando la casella viene usata per un nuovo Edificio/Meraviglia/Grande Personaggio. Se viene rimosso un Edificio, questo va rimesso nel mercato, invece nel caso di Meraviglie, si rimuovono definitivamente dal gioco. Nel caso di Grandi Personaggi, restano a disposizione del giocatore e possono essere ripiazzati nella successiva fase di "Inizio Turno" in una periferia di una propria città.
- 4) **MOVIMENTO:** ciascun giocatore a turno può spostare alcune o tutte le sue miniature, una alla volta, mai diagonalmente, e di un numero di spazi pari alla *Velocità di Movimento* della sua civiltà (normalmente 2). Le miniature possono anche essere spostate insieme ed è possibile avere più miniature su di una sola casella, ma non bisogna mai superare il *Limite di Accumulo* della propria civiltà (normalmente 2). *Di solito è impossibile attraversare o terminare il movimento in casella d'acqua, ma alcune Tecnologie se acquisite consentono di farlo.*
- **TASSELLI DELLA MAPPA INESPLORATI:** di fatto non esistono se non vengono prima esplorati. Un tassello inesplorato può essere rivelato se una miniatura si trova in qualsiasi casella adiacente ortogonalmente al tassello inesplorato. La miniatura spende 1 punto movimento (senza muoversi) e il tassello inesplorato viene rivelato, piazzandolo in modo che la freccia bianca punti nella direzione opposta alla miniatura, e piazzando eventuali segnalini *Capanna* o *Villaggio* pescati a caso.
 - **ESPLORARE CAPANNE E VILLAGGI:** l'esplorazione è possibile per le sole miniature dell'*esercito*, che quando arrivano in una casella con un segnalino *Capanna* o *Villaggio* terminano immediatamente il movimento.
 - **Capanne:** il segnalino viene prelevato e piazzato coperto sulla scheda del giocatore, e potrà essere speso come risorsa, ma dopo dovrà essere rimosso dal gioco.
 - **Villaggi:** il giocatore alla sinistra del giocatore attivo diventa il "giocatore barbaro", pesca dai rispettivi mazzi una unità di *artiglieria*, una di *fanteria* e una di *cavalleria* (se uno o più mazzi sono esauriti, il "giocatore barbaro" pesca dai mazzi a sua scelta fino ad arrivare a 3 unità). Inizia così un **Combattimento**, il "giocatore barbaro" è il difensore e tutte le sue unità si considerano di livello 1.
 - Se il giocatore invasore vince, prende il segnalino *Villaggio* e lo guarda e possono presentarsi due casi: pesca un Grande Personaggio e scarta il segnalino, oppure, in caso di risorsa, piazza il segnalino sulla propria scheda civiltà, e se in seguito lo spenderà, dovrà essere rimosso dal gioco.
 - Se il giocatore invasore perde, la sua miniatura (o l'intero gruppo) viene eliminata e rimessa sulla scheda della civiltà del giocatore (questa è l'unico effetto della sconfitta).
 - **MINIATURE NEMICHE:** gli *esploratori* non possono entrare in una casella che contenga miniature nemiche, gli *eserciti* invece possono farlo, e nel caso terminano subito il loro movimento. Se ci sono solo *esploratori* nemici, questi vengono subito eliminati e l'attaccante raccoglie il *Bottino* come se avesse vinto una battaglia. Se c'è almeno un *esercito* nemico, inizia un **Combattimento**. Se ci sono sia *esploratori* che *eserciti* nemici, gli *esploratori* sopravvivono se l'attaccante perde lo scontro, e il vincitore riceve il *Bottino* come di consueto.
 - **CITTA' AMICHE E NEMICHE:** un giocatore può spostare miniature attraverso i suoi centri cittadini ma non può fermarsi nei centri. Gli *esploratori* possono entrare nelle periferie cittadine nemiche ma non nei loro centri cittadini. Gli *eserciti* possono entrare nelle periferie cittadine nemiche e anche nei centri, in questo caso inizia subito un **Combattimento** contro la città.
- 5) **RICERCA:** i giocatori scelgono segretamente e poi rivelano contemporaneamente una *Carta Tecnologia*, ma devono poterne pagare il costo minimo in punti commercio, e avere uno spazio libero legale nella propria *Piramide Tecnologica* dove piazzarla. Ogni carta va posta su due carte di livello subito inferiore precedentemente già piazzate (*invece le Tecnologie iniziali di una civiltà vanno sempre piazzate sul livello più basso, indipendentemente dal livello della Carta Tecnologia*). Il costo in punti commercio dipende dal livello della *Carta Tecnologia*, il giocatore deve azzerare tutti i suoi punti commercio sulla sua ruota commerciale anche se ne avrebbe alcuni in eccesso a quelli necessari. *L'unico modo per conservare punti commercio dopo l'acquisizione della Carta Tecnologia è quello di avere disponibili delle Monete (rapporto di 1:1).*
- **SBLOCCARE UNITA', EDIFICI E GOVERNI:** queste nuove abilità sono subito sbloccate e pronte ad essere prodotte e utilizzate.
 - **PROMUOVERE LE UNITA':** se un giocatore ottiene una Tecnologia che permette la promozione delle unità, e non ha al momento già miglioramenti superiori, cerca il segnalino corrispondente di *Tecnologia Militare* e lo piazza sotto il mazzo di unità appropriato sulla plancia del mercato (o gira quello già presente). Tutte le unità già prodotte vengono automaticamente promosse, mentre quelle che produrrà successivamente avranno un costo produzione maggiore.
 - **MIGLIORARE GLI EDIFICI:** se un giocatore ottiene una tecnologia che permette il miglioramento di Edifici, gira immediatamente tutti gli Edifici base nella loro forma migliorata. Le versioni base non potranno più essere prodotte da ora in poi.
 - **ABILITA' DI RISORSA E ALTRE ABILITA':** alcune *Carte Tecnologia* permettono abilità speciali, e abilità utilizzabili solo spendendo determinate risorse (*ogni carta può essere usata solo una volta per turno*).

VINCERE LA PARTITA

- 1) **VITTORIA CULTURALE:** si ottiene non appena si raggiunge la **fine del segnapunti culturale** sulla plancia del mercato.
- 2) **VITTORIA TECNOLOGICA:** si ottiene non appena si acquisisce la Tecnologia **Volo Spaziale**.
- 3) **VITTORIA ECONOMICA:** si ottiene appena si raggiungono **15 Monete** sulla ruota economica di un giocatore.
- 4) **VITTORIA MILITARE:** si ottiene non appena si **conquista la capitale** di un altro giocatore.

LIMITI E ALTRE REGOLE

- **MONETE E POTENZA ECONOMICA:** quando un giocatore guadagna/perde una Moneta, sposta la sua ruota economica. Le Monete guadagnate dalle casella della mappa vengono mantenute solo finché il giocatore controlla quella casella (anche usando gli *esploratori*). Le Monete guadagnate come ricompensa da alcune *Carte Tecnologia* non possono invece essere perse. In ogni momento il valore della ruota economica deve essere uguale a tutte le monete a disposizione del giocatore.
- **ESPLORATORI:** ogni *esploratore* in ogni turno può raccogliere tutto il contenuto della casella in cui si trova (tranne i bonus militari) e renderlo disponibile per una determinata città scelta dal giocatore nella sua fase *Inizio del Turno*. Questo avviene anche se un *esploratore* si trova in una **periferia** di una città nemica, in questo caso il contenuto di quella casella viene sottratto alla città nemica e invece inviato alla città dell'*esploratore* (**EMBARGO**). Gli *esploratori* possono anche mandare il contenuto di una casella di una **periferia** di una città amica ad un'altra città amica ma non possono farlo nello stesso turno in cui l'unità viene prodotta; inoltre ogni casella non raddoppia mai il contenuto disponibile anche in presenza di 2 *esploratori*.
 - Gli *esploratori* non raccolgono nessuna risorsa nel turno in cui sono prodotti.
 - Le risorse possono essere raccolte solo con l'apposita azione durante la fase *Gestione Città*.
- **EMBARGO:** qualsiasi casella contenente una miniatura nemica (*esercito* o *esploratori*) non produce le risorse e le abilità disponibili, anche se si tratta di caselle contenenti Edifici, Grandi Personaggi o Meraviglie. Nelle caselle bloccate da Embargo possono entrare solo gli *eserciti*, che daranno subito vita ad un **Combattimento**.
- **RENDERE OBSOLETE LE MERAVIGLIE:** quando una Meraviglia viene resa obsoleta (con alcune *Carte Tecnologia*), la sua carta va coperta ma il suo segnalino resta sulla mappa. L'abilità speciale della Meraviglia verrà annullata per il resto della partita, ma il suo segnalino continuerà a produrre cultura quando la città in cui si trova si consacra alle arti. E' anche possibile rendere obsoleta una Meraviglia che si trova ancora nel mercato, in questo caso si scarta sia la carta che il segnalino corrispondente, e si pesca una nuova Meraviglia sostitutiva.
- **MINIATURE E CARTE LIMITATE:** è impossibile produrre miniature o carte se il giocatore non ne ha a disposizione nelle proprie Riserve.
- **MOVIMENTO, CITTA' COSTRUIBILI, ACCUMULO, MANO CULTURARALE:** il limite iniziale è di 2 per ciascuna voce.

ALTRE REGOLE DI FAMA & FORTUNA E DI GUERRA & PACE

- **FORTIFICARE UNA CITTA':** rimuovendo una miniatura **Esercito** da un proprio centro cittadino è possibile piazzare in città un **segnalino fortificazione**, che aggiunge un bonus di +2 in combattimento. Questo segnalino viene scartato dopo una battaglia in cui il difensore non viene sconfitto (ovviamente anche nel caso di sconfitta, insieme al segnalino città), ma ci può essere un solo segnalino fortificazione alla volta in ogni città (una città fortificata non può avere un segnalino carovana).
- **CAROVANE:** rimuovendo una miniatura **Esploratore** da un proprio centro cittadino è possibile piazzare in città un **segnalino carovana**, che aggiunge un bonus di +2 punti produzione nel turno in cui il proprietario decide di scartarlo. Ci può essere un solo segnalino carovana alla volta in ogni città (una città fortificata non può avere un segnalino carovana).
- **VESTIGIA:** quando viene scoperto un tassello della mappa con le vestigia, piazzate il relativo segnalino sulla casella appropriata. Finché il segnalino è in gioco non è possibile alterare la casella in alcun modo, e non è possibile entrare nella casella con gli *esploratori* (tranne se in compagnia di un *esercito*), nemmeno se si sta usando la *Repubblica* o il *Pacifismo*. Non è possibile costruire città adiacenti alle Vestigia.

Quando un *esercito* entra nella casella con una vestigia, il giocatore di turno prende il segnalino vestigia e può poi usarlo.
- **METROPOLI:** quando un giocatore apprende la tecnologia *Agricoltura*, la sua Capitale diventa subito una Metropoli (se non è possibile farlo subito, il giocatore lo farà quando possibile in una successiva fase di *Inizio Turno*). Il giocatore rimuove il segnalino della sua Capitale e piazza al suo posto il segnalino Metropoli. Questo segnalino deve essere piazzato occupando la casella precedente più un'altra casella adiacente non diagonalmente, senza miniature nemiche, ed eventuali miniature amiche vanno spostate se possibile, o rimosse. Eventuali meraviglie, grandi personaggi, edifici, vengono sostituiti dalla Metropoli. La casella di espansione può essere anche di acqua (e in questo caso non viene più considerata tale ai fini del movimento delle miniature), e la nuova periferia non può sovrapporsi a quella di un'altra città, né può estendersi oltre i confini della mappa o in territorio inesplorato.
 - Quando si consacra alle arti, una Metropoli produce 2 punti cultura di base.
 - Una Metropoli fornisce un bonus di combattimento di +2 in difesa.
 - Ogni Metropoli ha due centri cittadini.
- **MAZZO DEI GRANDI PERSONAGGI:** quando un giocatore ottiene un grande personaggio pesca una carta dal mazzo dei grandi personaggi, e poi prende un segnalino grande personaggio relativo alla carta pescata, con il disegno uguale (i segnalini industriali corrispondono alla carta "Grande Mercante o Esploratore"). Il segnalino può quindi essere piazzato sulla mappa o tenuto nella riserva come da regolamento. La carta del grande personaggio viene tenuta coperta finché non viene usata. Se non ci sono segnalini corrispondenti, la carta pescata viene rimessa scoperta in fondo al mazzo e ne viene pescata una nuova (se non ci sono più segnalini, non si ottiene il grande personaggio). Se il mazzo si esaurisce va rimescolato.
 - **ABILITA' DEI GRANDI PERSONAGGI:** non è possibile usare l'abilità di un grande personaggio se non c'è il corrispondente segnalino sulla mappa.
 - **ELIMINARE I GRANDI PERSONAGGI:** un giocatore può avere una sola carta grande personaggio per ogni segnalino di quel tipo posseduto (inclusi i segnalini sulla mappa e nella riserva). Se un giocatore ha troppe carte grande personaggio deve scartarle a caso, una alla volta.
- **MAZZO DEGLI INVESTIMENTI:** ad *Inizio Turno* un giocatore può piazzare un solo segnalino moneta alla volta su una delle proprie carte Investimento. Un giocatore può usare solo i segnalini moneta, ottenuti diminuendo di 1 il numero delle monete sulla propria ruota economica. Ogni carta Investimento può dare diritto solo al livello più alto raggiunto, gli investimenti vanno tenuti visibili e non possono essere eliminati dagli altri giocatori in nessun modo. I segnalini moneta sulle carte Investimento non contano ai fini della Vittoria Economica.
- **POLITICHE SOCIALI:** il limite delle politiche sociali per un giocatore è pari al numero di città costruite. Ogni volta che un giocatore aumenta il limite delle politiche sociali deve subito adottare una nuova politica sociale. Ogni giocatore parte con un limite di 1 e deve adottare da subito una politica sociale, scegliendo quale lato usare. Se il limite aumenta, il giocatore prende un'altra carta politica sociale dal suo mazzo e la gioca, mentre se il limite diminuisce, deve rimettere nel mazzo una carta politica sociale in gioco. Di norma una politica sociale in gioco non può essere cambiata, tranne in alcuni casi. Per cambiare politica sociale o si gira una carta già in gioco dal lato opposto, o si scambia una carta già in gioco con un'altra presa dal mazzo del giocatore.
- **CITTA'-STATO:** una città-stato viene pescata dalla pila e fondata quando la si scopre girando un segnalino capanna o villaggio. Un giocatore la controlla se ha una miniatura nella casella occupata dalla città-stato, che viene considerata parte della periferia della capitale controllante. Può quindi generare commercio, produzione, cultura ed altri bonus per il suo controllatore. Un giocatore può anche piazzare miniature appena costruite dalla sua capitale nelle caselle contenenti città-stato da lui controllate, seguendo i normali limiti di accumulo.

Gli eserciti presenti in una città-stato possono essere attaccati da altri giocatori, ma hanno un bonus difensivo di +4. Se invece viene attaccato un esploratore, viene rimosso senza alcuna battaglia.

Un giocatore può costruire una città su di una città-stato; in questo caso la città-stato viene distrutta e il giocatore riceve 3 punti cultura. E' impossibile costruire città adiacenti a città-stato. Se gli Zulu trovano una città-stato tramite la costruzione di una città, la città-stato viene subito distrutta e gli Zulu ricevono 3 punti cultura.

COMBATTIMENTO

Tutte le unità hanno due valori, la **FORZA** e la **RESISTENZA**. La Forza è la quantità di ferite che l'unità infligge quando attacca, la Resistenza è la quantità di ferite che l'unità può subire prima di essere distrutta.

1) **ASSEMBLARE LE FORZE:** l'attaccante e il difensore mescolano le loro rispettive **Forze Permanenti** e pescano casualmente un numero di carte pari alla dimensioni della loro **Mano di Battaglia**, la cui dimensione iniziale è 3 ma può essere così modificata:

- +2 carte per ciascuna miniatura amica nella casella oltre la prima
- +1 carta se il governo è il Fondamentalismo
- +3 carte se si sta difendendo una città o una capitale

Ogni giocatore può usare solo il lato della carta che corrisponde al livello del proprio segnalino *Tecnologia Militare* corrispondente. Le carte sono tenute nascoste finché non vengono giocate.

2) **CALCOLARE I BONUS DI COMBATTIMENTO:** vengono calcolati eventuali bonus di combattimento dei giocatori, e colui il quale ha il bonus più alto, prende la carta *Bonus di Combattimento* e la mette scoperta dal suo lato in modo che mostri la differenza tra i due bonus, che possono derivare da i seguenti valori:

- +2 per ogni Caserma
- +2 per ogni Accademia
- +4 per ogni Grande Generale sulla mappa
- +2 se si difende una città con eventuale Segnalino Fortificazione
- +6 se si difende una città non capitale
- +12 se si difende una capitale
- +2 se si difende una Metropoli
- +4 se si difende una città non capitale fortificata o una capitale fortificata (cumulativo ai precedenti)

3) **INGAGGIARE LA BATTAGLIA:** cominciando dal difensore e poi alternandosi, i giocatori piazzano sul tavolo scoperta una carta dalla loro **Mano di Battaglia**, finché entrambi non hanno giocato tutte le unità dalla propria mano. *Se l'attaccante sta attaccando una città fortificata, deve giocare per primo.* Ogni carta (dopo la prima in assoluto) può essere giocata **Creando un Nuovo Fronte o Attaccando un Fronte Nemico**; nel primo caso la carta va semplicemente piazzata sul tavolo in modo da non avere nessuna carta nemica di fronte e senza che avvenga alcuno scontro; nel secondo caso la carta si piazza di fronte ad una carta nemica e avviene uno scontro: ciascuna unità infligge all'altra un numero di ferite pari alla propria forza, ed un'unità che subisce ferite pari alla propria resistenza viene subito eliminata e rimessa scoperta alla fine dell'appropriato mazzo da cui è stata pescata; le unità che sopravvivono ricevono segnalini ferita in base alle ferite ricevute, e questi segnalini verranno scartati solo alla fine della battaglia. **Le unità non possono attaccare su un fronte esistente che abbia già due unità ingaggiate tra loro; se tutti gli altri fronti sono ingaggiati da entrambi i lati bisogna aprire un nuovo fronte.**

Le unità si infliggono danni contemporaneamente, tranne se si scontrano tra loro unità che riportano dei **Simboli di Superiorità**: in questo caso l'unità che domina l'altra le infligge i danni prima di riceverli, e se in questo modo la elimina, non riceverà alcun danno. Le *unità aeree* non subiscono nessuna superiorità e non sono superiori a nessuna. Prima o dopo aver attaccato un fronte nemico è possibile utilizzare eventuali *Abilità di Battaglia* grazie ad alcune *Carte Tecnologia*.

4) **RISOLVERE LA BATTAGLIA:** la battaglia termina quando entrambi i giocatori hanno giocato le loro forze; *prima* di rimuovere i segnalini ferita, ogni giocatore somma i valori di resistenza di tutte le unità sopravvissute e sottrae il totale di tutti i segnalini ferita presenti su tutte le sue unità. Poi aggiunge l'eventuale *Bonus di Combattimento*. Chi ha il totale più alto vince la battaglia, il difensore vince i pareggi.

➤ **PERDITE DEL VINCITORE:** il vincitore perde una miniatura dalla casella per ogni 2 unità perse in battaglia, ma rimane sempre con almeno una miniatura.

➤ **BOTTINO DEL VINCITORE:** dipende dalle condizioni dello sconfitto in battaglia, ed è possibile scegliere gli effetti a proprio piacimento:

a) **Se lo sconfitto aveva una o più miniature nella casella:** tutte le sue miniature vengono rimosse dalla mappa e il vincitore può ottenere dallo sconfitto *1 Bottino*.

b) **Se lo sconfitto stava difendendo una sua città non capitale:** la città dello sconfitto viene eliminata, il segnalino torna sulla scheda civiltà corrispondente; gli Edifici vengono rimessi nel mercato, eventuali Meraviglie o Grandi Personaggi rimossi permanentemente dal gioco. Le miniature del vincitore restano nella casella del centro cittadino e il vincitore può ottenere dallo sconfitto *2 Bottini*.

c) **Se lo sconfitto stava difendendo la sua capitale:** il vincitore vince immediatamente la partita.

EFFETTI DA 1 BOTTINO

- Prendere fino a 3 punti commercio dalla ruota commerciale dello sconfitto.
- Prendere fino a 3 segnalini cultura dallo sconfitto.
- Prendere un segnalino risorsa qualsiasi dallo sconfitto (anche una *Capanna* o un *Villaggio*, ma vanno pescati coperti).
- Costringere lo sconfitto a scartare un segnalino moneta a scelta dal vincitore (non è possibile influenzare gli *investimenti*).

EFFETTI DA 2 BOTTINI

- Ottenere gratuitamente una nuova Tecnologia già nota allo sconfitto, ma il vincitore deve poterla piazzare nella propria *Piramide Tecnologica*.
- Rubare una *Carta Evento Culturale* pescandola a caso (può guardare solo il dorso).
- Prendere un segnalino moneta dello sconfitto a piazzarlo sulla scheda civiltà del vincitore (non è possibile influenzare gli *investimenti*).

➤ **DOPO LA BATTAGLIA:** tutte le unità sopravvissute vengono rimesse nelle appropriate **Forze Permanenti**, quelle eliminate vengono messe scoperte alla fine dei rispettivi mazzi delle unità.