

THROUGH THE AGES

INTRODUZIONE

Ciascun giocatore dovrà sviluppare una civiltà partendo dall'antichità fino ai tempi moderni, cercando di lasciare la propria impronta sulla storia.

La tua civiltà guadagnerà Punti Cultura grazie alla sua influenza sugli affari mondiali attraverso letteratura, religione, costruzioni meravigliose, grandi leader, e trattati internazionali. Non tutte le influenze sono sempre positive: puoi condurre la tua civiltà con soldati e spade, o fare la storia grazie ad un assassinio. Sta a te decidere se la tua civiltà lascerà il segno incoraggiando le arti, lanciando una crociata o costruendo fast food.

TRE VERSIONI DI GIOCO

Non devi leggere tutto il regolamento prima di giocare la tua prima partita a Through the Ages. Questo regolamento contiene le regole per la versione semplice, avanzata e completa del gioco.

Dovresti iniziare con la versione semplice, che introduce i meccanismi di base. Oltre a giocare una partita più corta, è meno pressante, infatti permette ai nuovi giocatori di imparare come costruire civiltà senza doversi guardare da rivali aggressivi che possono distruggere ciò che hai costruito.

Il gioco avanzato include meccanismi che danno alla partita più interattività. Il gioco completo è la versione più lunga e più complessa. Ti permette di sviluppare la tua civiltà dall'età del bronzo fino ai tempi moderni.

PREPARAZIONE INIZIALE

La disposizione qui sotto mostra la preparazione iniziale di una civiltà. E viene applicata a tutte e tre le versioni di gioco.



VERSIONE SEMPLICE

Questa versione di Through the Ages è stata creata per insegnarti le meccaniche di base del gioco. Puoi iniziare a giocare mentre un giocatore legge le regole di questa sezione. Tutti i giocatori possono seguire le spiegazioni controllando le proprie Carte Riepilogo. Se qualcosa non è chiaro, fate riferimento al Grande Esempio alla fine delle regole della versione semplice.

PREPARAZIONE

IL CAMPO DI GIOCO

Through the Ages è un gioco di carte. Invece che conquistare un territorio in una mappa, i giocatori sviluppano le loro civiltà giocando carte di fronte ad essi.

Il centro del tavolo viene utilizzato per il piano di gioco:

Il piano Riga delle Carte è il piano lungo il quale i giocatori sceglieranno le proprie carte. Piazzatelo in modo che tutti possano facilmente raggiungerlo durante il gioco.

Il Segnapunti serve per tenere conto dei punti e per piazzare alcuni mazzi di carte. Piazzatelo in modo che la persona che segnerà i punti l'abbia a portata di mano.

IL CAMPO DI GIOCO

Ci sono due tipi di carte : Carte Civili (con il dorso più chiaro), e Carte Militari (con il dorso più scuro). Le carte sono classificate in base all'epoca in cui appaiono:

A - Antichità (500 Avanti Cristo fino 1000 Dopo Cristo);

I - Medio Evo (1000 Dopo Cristo fino al 1500 Dopo Cristo);

II - Epoca delle Esplorazioni (1500 Dopo Cristo fino al 1900 Dopo Cristo);

III - Epoca Moderna (1900 Dopo Cristo fino ai giorni nostri).

Le carte dovrebbero essere suddivise in 8 diversi mazzi: un mazzo Civile e un mazzo Militare per ciascuna epoca.

Inoltre, ci sono 4 carte Carte Civiltà (o piani di gioco) con 6 carte Tecnologia Iniziale su di esse. Ciascun giocatore prende il piano di gioco del suo colore.

Carte utilizzate nella versione semplice del gioco

Per la versione semplice, mettete nella scatola le carte Civili dell'epoca II e III e le carte Militari dell'Epoca I, II e III. Queste carte non vengono utilizzate in questa versione del gioco.

Anche la carta Sviluppo delle Politiche (*Development of Politics*), che si trova nel mazzo carte Militari A, deve essere messa da parte. Mescolate le rimanenti 9 carte Militari e mettetele a faccia in giù nel tabellone Segnapunti nella sezione EVENTI CORRENTI.

Mescolate il mazzo carte Civili A. Estraete 13 di queste carte e piazzate nel tabellone Riga delle Carte. In questo modo 5 saranno nella prima sezione (quella colorata in maniera più chiara), 4 saranno in ognuna delle restanti due sezioni. Piazzate il resto di questo mazzo vicino al tabellone.

Ciascun mazzo di carte Civili delle altre Epoche (I, II e III), ha 5 carte segnate con il simbolo 3+ in alto a sinistra (per 3 o 4 giocatori), e 5 con il simbolo 4+ (per 4 giocatori).

Se giocate in 2, togliete le carte con i simboli 3+ e 4+.

Se giocate in 3, togliete le carte con i simboli 4+.

Se giocate in 4, utilizzate tutte le carte.

Mescolate il mazzo di carte Civili I e piazzatelo nel riquadro chiaro del tabellone Segnapunti. Alla fine, scegliete il giocatore iniziale e consegnategli la carta Giocatore Iniziale.

CIVILTÀ

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende le corrispondenti Carte Civiltà (il suo piano di gioco), carte Tecnologia Iniziale e

i propri cubetti colorati. Ciascun giocatore prende quindi 25 segnalini gialli, 18 blu, 4 bianchi e 2 rossi. Ciascun giocatore prende anche una Carta Riepilogo.

Le carte e i segnalini vengono piazzati come mostrato nella figura nella preparazione iniziale.

SEGNALINI GIALLI

La popolazione viene rappresentata dai segnalini gialli dei lavoratori. Ciascun giocatore ha una riserva personale di segnalini gialli.

Dei tuoi 25 lavoratori, piazzane 18 nella tua Riserva Gialla, la striscia gialla nella tua Carta Civiltà. I rimanenti 7 formano la tua popolazione iniziale. Di questi, 6 vengono piazzati nelle carte come mostrato nella figura iniziale. Questi lavoreranno e produrranno qualcosa. Il lavoratore rimanente viene piazzato nel riquadro arancio in alto a destra della tua carta civiltà, che serve per i lavoratori attualmente non utilizzati. I lavoratori non utilizzati non producono nulla, ma possono essere messi a lavorare durante il corso del gioco. Quando la tua popolazione aumenterà, prenderai uno dei tuoi lavoratori dalla tua riserva Gialla e loizzerai nel rettangolo dei lavoratori non utilizzati. Il nuovo lavoratore è pronto per essere assegnato a qualche lavoro. Se invece, la tua popolazione decresce, prenderai uno dei tuoi lavoratori da una delle tue carte o dai lavoratori non utilizzati e liizzerai nuovamente nella tua riserva gialla.

Questi 25 segnalini sono la popolazione massima raggiungibile dalla tua civiltà. I segnalini nella tua riserva gialla vengono messi da sinistra a destra, così è facile controllare quanti ne hai a disposizione.

Puoi pensare ai tuoi segnali nella riserva gialla come a dei territori in cui la tua civiltà si espanderà. Quando la popolazione cresce, guadagni un lavoratore, ma l'incremento della popolazione significa che meno territorio rimane per l'espansione.

La riserva gialla è divisa in 5 diverse regioni. Fino a che ci sarà almeno 1 segnalino giallo nella regione più a destra, il territorio è solo scarsamente popolato. Il simbolo -0 significa che le persone non necessitano di cibo (in quanto cacciano e si nutrono automaticamente). Il simbolo 2 che si trova sotto il segnalino sta a significare che l'incremento di quella popolazione costa 2 di cibo.

Dopo che prenderai l'ultimo segnalino della regione più a destra della tua riserva gialla, il tuo territorio inizierà ad essere più densamente abitato. Ora il simbolo -1 significa che necessiti di 1 cibo per sfamare la tua popolazione ogni turno. L'incremento di popolazione inoltre, costa ora 3 cibo.

Il simbolo da utilizzare è sempre quello nella regione che ha almeno un segnalino giallo. Il costo di incremento della popolazione viene mostrato sotto il segnalino quando viene tolto. Se non hai segnalini gialli nella tua riserva gialla, la tua civiltà consuma 6 cibo ogni turno e non può più aumentare.

SEGNALINI BLU

Ciascun giocatore ha il suo set di segnalini blu. Un segnalino blu rappresenta sia cibo che risorse, in base alla carta che lo produce.

La striscia blu nella tua Carta Civiltà è la tua riserva Blu dove terrai i segnalini blu che attualmente non sono utilizzati dalla tua

civiltà. All'inizio del gioco, tutti i tuoi segnalini blu sono nella tua riserva blu.

I segnalini blu possono rappresentare sia cibo che risorse.

Un segnalino blu rappresenta cibo quando viene messo in una carta fattoria e risorse quando messo in una carta Miniera. Quando il cibo viene consumato o le risorse utilizzate, alcuni dei tuoi segnalini ritornano nella tua riserva blu.

La possibilità per la tua civiltà di produrre cibo e risorse è limitata. Una volta che tu hai preso l'ultimo segnalino blu dalla tua riserva, la tua civiltà non può più produrre cibo o risorse finché non ne ritornerà uno. Nel gioco avanzato la riserva di cibo e risorse, cioè avere ancora segnalini blu nella riserva o meno, incoraggia la corruzione. Nella versione semplice, ignora questa suddivisione e i numeri presenti.

TECNOLOGIE INIZIALI

Le 6 carte con il nome e del colore da te scelto sono le tue Tecnologie Iniziali. Rappresentano ciò che la tua civiltà conosce e che può costruire.

Le due carte marroni sono le Tecnologie Produttive. *Bronze Working* (lavorazione del bronzo) è una Tecnologia di Miniera, che permette di costruire le *Mines* (Miniere). *Agriculture* (agricoltura) è una Tecnologia di Coltivazione, che permette di costruire *Farms* (Fattorie).

Le due carte grigie sono Tecnologie di Costruzione Urbane. *Religion* (Religione), permette di costruire *Temples* (Templi), e *Philosophy* (Filosofia), permette di costruire *Labs* (laboratori).

La carta rossa è una Tecnologia Militare. *Warriors* (guerrieri), permette di costruire *Infantry* (unità di fanteria).


Avere la tecnologia di costruire qualcosa non è la stessa cosa di avere quella cosa. Il numero di unità o costruzioni che hai, viene determinato dal numero dei lavoratori nella carta.

All'inizio del gioco, hai 2 miniere, 2 fattorie, 1 laboratorio e 1 unità di fanteria. Tutto questo è rappresentato dai 6 lavoratori (segnalini gialli) che si trovano nelle 4 carte. La tua civiltà ha la potenzialità di costruire anche un tempio, ma non ha ancora nessun lavoratore nella tua carta religione.

GOVERNO

La carta arancione rappresenta il sistema di governo della tua civiltà. Questo specifica il numero di azioni civili e militari a tua disposizione in ciascun turno.

Ogni civiltà inizia con il *Despotism* (dispotismo), come forma di governo. I 4 simboli bianchi e i 2 rossi, indicano che puoi fare fino a 4 azioni civili e 2 azioni militari durante il tuo turno. Per aiutarti a tener conto delle azioni svolte, piazza 4 gettoni bianchi e 2 rossi nella carta. Quando svolgi un'azione, rimuovi il gettone corrispondente. Tutti i gettoni verranno poi riposizioni sulla carta stessa all'inizio del tuo nuovo turno.

Il simbolo  specifica il limite di costruzione urbana di questa particolare forma di governo. Per il dispotismo, il numero 2 indica che puoi costruire fino a 2 templi e 2 laboratori. Il numero di fattorie, miniere, unità militari è illimitato. Forme di governo più civilizzate hanno un limite maggiore di costruzioni urbane (simulano infatti la loro abilità nel gestire un maggior numero di grandi città).

PUNTI CULTURA E PUNTI SCIENZA

Il segnapunti ha due zone dove conteggiare i punti. I tuoi punti cultura e i punti scienza totali, sono rappresentati dalla posizione dei cubetti del tuo colore nell'area segnapunti.

L'area segnapunti più grande serve per segnare i punti cultura. Quando il gioco termina, il giocatore con più punti cultura sarà il vincitore.

L'area dei punti cultura può segnare fino a 190 punti. Se ne fai più di 190, prendine nota e riparti a contare dall'inizio. Non ci sono limiti al numero di punti cultura che puoi avere.

L'area segnapunti minore serve per tenere conto dei punti scienza. I punti scienza vengono spesi per le nuove tecnologie, quindi il tuo totale punti scienza aumenterà e diminuirà continuamente.

Non potrai mai accumulare più di 40 punti scienza. Se ne guadagni di più, dovrai lasciare il tuo segnapunti a 40.

All'inizio del gioco, tutti hanno 0 punti cultura e scienza.

CULTURA, SCIENZA E FORZA

Tre indicatori ci aiutano a tenere traccia del corrente stato di cultura, scienze e forza militare della nostra civiltà.

Ciascuna civiltà produce un certo ammontare di cultura e scienza ad ogni turno. I simboli nella parte bassa delle tue carte indicano cosa possono produrre.

All'inizio del gioco, tu non produci cultura. La religione ti permette di costruire templi che produrranno 1 punto cultura ciascuno. Questo è segnato nella parte inferiore della carta. Se hai 2 lavoratori in questa carta, la tua civiltà produrrà 2 punti cultura per ciascun turno. Quando non hai lavoratori in questa carta, non produrrà nulla, quindi il tuo cubetto sarà posizionato sullo zero del segnapunti cultura.

La carta filosofia ti permette di costruire laboratori che producono 1 punto scienza ciascuno. Siccome inizi con 1 lavoratore in questa carta, hai già un laboratorio. Il tuo cubetto sarà quindi nel riquadro 1 del segnapunti della scienza, in quanto segnerà che tu produci 1 punto scienza ad ogni turno. (Siccome tu non hai ancora fatto un turno, il tuo punteggio in punti scienza sul segnapunti al momento è pari a zero).

I Guerrieri permettono di costruire unità di fanteria con una forza di 1. Questo è rappresentato dal numero bianco nella parte inferiore della carta. Siccome inizi con un 1 lavoratore in questa carta, hai già un'unità guerriero, perciò la forza della tua civiltà sarà pari a 1, e il tuo cubetto sarà piazzato nel quadrato 1 dell'indicatore forza.

Mentre punti cultura e punti scienza vengono accumulati durante il gioco, gli indicatori cultura, scienze e forza riflettono l'attuale stato della tua civiltà.

I valori di cultura, scienza e forza di una civiltà sono limitati dal massimo valore indicato nel segnapunti.

Siccome l'indicatore cultura può arrivare solo fino a 30 punti, puoi guadagnare al massimo 30 punti cultura per turno. Siccome l'indicatore scienza può arrivare solo fino a 30, puoi guadagnare al massimo 30 punti scienza per turno. Siccome l'indicatore forza può arrivare solo fino a 60, la tua civiltà non potrà mai avere una forza maggiore di 60. Se qualcuno di questi valori dovesse superare il limite, il tuo cubetto rimarrà nell'ultimo quadrato.

VISI FELICI

La carta religione ha un viso felice che indica che i Templi, oltre a produrre cultura, rendono più felice la popolazione.

Il tuo indicatore di felicità è nella tua scheda civiltà. Utilizza uno dei tuoi cubetti per indicare la felicità della tua civiltà.

La felicità della tua civiltà inizia sullo 0. (anche se hai la tecnologia religione, non hai ancora nessun tempio). Quando costruirai un tempio, si sposterà sull'1. Con il secondo tempio, passerà a 2.

Altre carte avranno spesso visi felici. Alcune carte invece, avranno visi infelici che cancelleranno 1 dei tuoi visi felici. La tua civiltà avrà una felicità compresa tra 0 e 8 visi felici.

Nel gioco avanzato e completo, sarà importante mantenere la tua civiltà felice. Nel gioco semplice, la felicità della tua civiltà darà solamente dei bonus in punti cultura alla fine del gioco.

CARTE EXTRA E SEGNALINI

Mettete le carte non utilizzate e i segnalini in più nella scatola di gioco in modo da non mischiarli con quelli utilizzati. I giocatori potranno occasionalmente guadagnare o perdere ulteriori segnalini, ma per la maggior parte del gioco utilizzeranno solamente i segnalini già in proprio possesso.

GIOCARE LA PARTITA

I giocatori iniziando dal giocatore iniziale (quello con la carta giocatore iniziale), svolgeranno il proprio turno in senso orario. Tutti i giocatori faranno lo stesso numero di turni.

Il gioco comincia nell'Antichità, che serve come round preparatorio per il resto del gioco. Nel primo round, i giocatori sceglieranno solo alcune carte per indirizzare la crescita iniziale delle proprie civiltà e per tener conto di ciò che avranno prodotto in quel turno.

Il gioco inizia a velocizzarsi con il secondo round, quando i giocatori potranno utilizzare tutte le proprie azioni militari e civili. Prima del turno di ogni giocatore, alcune nuove carte Civili appariranno nella riga delle carte.

L'utilizzo delle carte dell'epoca I, porteranno le civiltà nel medioevo. Dal terzo round in poi, le carte Eventi Correnti saranno rivelate.

Queste potranno fare la fortuna di tutte le civiltà. Quando l'ultima carta Civile sarà piazzata nella riga delle carte, il gioco terminerà.

Coloro che ancora non hanno giocato il loro turno, lo completeranno e il gioco terminerà quando il giocatore alla destra del giocatore iniziale finirà il proprio turno. I giocatori totalizzeranno i punti relativi ai bonus e il giocatore con la maggioranza di punti cultura vincerà.

PRIMO ROUND

Nel primo round, i giocatori non potranno costruire nulla. Potranno solamente utilizzare le loro azioni per prendere carte Civili.

LA RIGA DELLE CARTE

La riga delle carte inizia con 13 carte Civili dell'Antichità (A). Le prime 5 saranno nella zona con il simbolo 1, 4 saranno in quella con 2 e le rimanenti 4 nella regione con 3.

Prendere una carta dalla zona 1, significa utilizzare un'azione Civile. Prendere una carta dalla zona da 2, significa utilizzare 2 azioni civili. Prendere una carta dalla terza zona, significa spendere 3 azioni civili.

Per la maggior parte del gioco, il numero di azioni civili che puoi prendere è determinato dal tuo sistema di governo (il dispotismo te ne permette 4).

Nel primo round, comunque le seguenti regole saranno applicate:

Nel primo round, il giocatore iniziale potrà utilizzare solamente 1 azione civile. Il secondo giocatore potrà utilizzare solo 2 azioni civili, il terzo giocatore 3, e il quarto può utilizzare tutte e 4 le proprie azioni civili.

Perciò, nel primo round, il giocatore iniziale può solo prendere una delle 5 carte che si trovano nella prima zona della riga delle carte. Il secondo giocatore può prendere 2 carte da questa zona oppure una dalla zona 2. Il terzo giocatore può prendere 3 carte dalla prima zona, 1 dalla prima e una dalla seconda zona oppure 1 dalla terza. I giocatori non sono obbligati ad utilizzare tutte le loro azioni civili. Ci sono 3 tipi di carte nell'epoca Antichità: Leader (verdi), Carte Azione (gialle), e Meraviglie (viola).

I LEADER (CARTE CIVILI VERDI)

Puoi scegliere una personalità storica che diventi leader della tua civiltà. La leadership di questa personalità può dare alcune abilità speciali e benefici alla tua civiltà.

Quando prendi una carta leader, tienila in mano. I leader potranno essere messi in gioco (a parte il primo round), utilizzando un'azione civile. Gli effetti di una carta leader saranno applicati da quando viene messa in gioco.

Puoi avere solo una carta leader per ogni epoca.

Così, se prendi una carta leader dall'epoca A, non potrai più prendere carte leader per quell'epoca. Indifferentemente che tu l'abbia già messa in gioco. Potrai comunque pescare una nuova carta leader nella prossima epoca (I).

LE MERAVIGLIE (CARTE AZIONI VIOLA)

Le meraviglie sono le più stravaganti costruzioni del gioco. Queste danno benefici significati, ma ci vuole tempo e risorse per costruirle.

Le meraviglie sono le uniche carte che metti direttamente in gioco. Non puoi mai tenere una carta meraviglie in mano. Se prendi una meraviglia, piazzala a fianco alla tua carta governo. La meraviglia sarà così in "costruzione".

Ti è permesso avere solo una meraviglia in costruzione per volta. Non puoi prendere una carta meraviglia se hai ancora una meraviglia in costruzione.

Quando avrai completato la meraviglia, la piazzerai sopra alla tua

carta governo per indicare che la meraviglia ora è completa. Gli effetti della carta meraviglia potranno essere applicati da ora e ti sarà permesso quindi di prendere una nuova carta meraviglia se puoi permettertela.

Il costo per prendere una carta meraviglia è incrementato di 1 una azione civile per ogni meraviglia che è già stata costruita dal giocatore.

CARTE AZIONE (CARTE CIVILI GIALLE)

Al contrario della maggior parte delle altre carte, le carte azione hanno un effetto una tantum. Giocare questa carta costa 1 azione civile, così la puoi giocare solo durante il tuo turno. Quando giochi una carta azione, fai quello che è scritto nella carta, e poi scartala.

Non puoi prendere una carta azione e giocarla durante lo stesso turno. Qualunque carta azione che prendi non potrà essere giocata prima del tuo prossimo turno.

Esempio di scelta delle carte durante il primo round di gioco

3 giocatori scelgono tra le seguenti carte:



Adam è il giocatore iniziale, quindi ha a sua disposizione solamente 1 azione civile. Prende il leader *Moses* e lo tiene in mano.

Barbara ha 2 azioni civili. Lei prende il *Colossus* e lo piazza a fianco alla sua carta Dispotismo, per far vedere che è in costruzione. Decide inoltre, di utilizzare la sua seconda azione civile per prendere la carta *Engineering Genius* (Genio Ingegneristico), per costruire più rapidamente la sua meraviglia. Finché il *Colossus* non sarà completato, lei non potrà prendere un'altra carta meraviglia.

Cynthia ha 3 azioni civili. Lei vorrebbe spendere 2 azioni civili per prendere *Hammurabi*, ma questo vorrebbe dire perdere 1 azione civile visto che non la potrà utilizzare. Le uniche carte rimaste nella prima zona (quella da 1 azione civile), sono Leader, e se lei prende *Hammurabi*, non potrà prenderne un'altra dell'Epoca A. Decide quindi di prendere *Aristotele* utilizzando un'azione civile e la *Library of Alexandria* utilizzando 2 azioni civili. *Aristotele* lo terrà in mano, mentre la *Library of Alexandria* viene piazzata a fianco alla sua carta Dispotismo per far vedere che è in costruzione.

PRODUZIONE E MANTENIMENTO

Produzione e mantenimento succedono automaticamente alla fine di ogni turno del giocatore.

CREAZIONE DI SCIENZA E CULTURA

Avanza i tuoi cubetti nel segnapunti Punti Cultura e Punti Scienza. L'ammontare dell'avanzamento nel tuo segnapunti è dato dai tuoi indicatori di cultura e scienza.

Nel primo round, i giocatori non possono fare azioni che alterino l'ammontare di cultura o scienza prodotta dalle proprie civiltà, quindi alla fine del tuo turno, guadagnerai 1 punto Punti Scienza, ma nessun Punti Cultura.

PRODUZIONE DI CIBO E CONSUMO

Ogni fattoria produce cibo.

Hai una fattoria per ciascun lavoratore nelle carte della tecnologia di produzione del cibo (Carta Agricoltura in questo caso). Per ciascuna fattoria, piazza un gettone risorsa (blu) nella carta. Questo segnalino rappresenta l'ammontare di cibo mostrato dal disegno nella parte inferiore della carta.

Nel primo round hai 2 lavoratori nella tua carta agricoltura. Prendi 2 segnalini blu dalla tua banca blu e mettili nella tua carta agricoltura. Le fattorie che utilizzano questa tecnologia producono 1 cibo ciascuna (in quanto il simbolo è pari ad 1), quindi 2 segnalini significano 2 cibo.

Con il proseguo del gioco, avrai nuove carte di tecnologia di produzione del cibo che ti permetteranno di costruire fattorie più efficienti. La carta irrigazione ti permette di costruire fattorie che producano 2 cibo. Quando queste fattorie producono cibo, metterai sempre un segnalino per ogni fattoria, ma siccome il simbolo è pari a 2, ciascun segnalino blu nella carta irrigazione rappresenta 2 cibo.

Dopo che il cibo viene prodotto, la tua civiltà consuma una quantità di cibo pari a quella indicata dalla tua banca gialla. L'ammontare consumato viene determinato dal numero negativo sotto l'icona nella parte destra della regione con ancora segnalini nella banca gialla e destra della regione con ancora segnalini nella banca gialla.

Nel primo round, non pagherai nulla in quanto hai ancora segnalini gialli nella prima regione (di destra) della tua banca gialla. Il simbolo -0 nella destra della regione indica che non pagherai nulla. Successivamente, dopo che i due lavoratori verranno aggiunti alla tua popolazione, la prima regione della tua banca gialla sarà vuota e tu dovrai quindi pagare 1 cibo ogni turno, in quanto la seconda regione ha il simbolo -1. Pagherai 1 cibo togliendo un segnalino blu dalla tua carta agricoltura e lo aggiungerai alla banca blu.

PRODUZIONE DI RISORSE

Hai una miniera per ogni lavoratore in una carta tecnologia mineraria. Per ogni miniera, piazza 1 segnalino blu nella carta. Questo segnalino rappresenta l'ammontare di risorse mostrato nella parte inferiore della carta.

La produzione delle miniere funziona nello stesso modo delle fattorie. Nel primo round, prendi 2 segnalini blu dalla tua banca blu e piazzali nella carta Bronze (il numero negativo nella tua banca blu rappresenta la corruzione. Non viene però utilizzato nel gioco semplice.)

Le risorse rappresentano le diverse materie prime, non solo i metalli. La tecnologia Bronze è un simbolo di quanto avanzata è la tua industria.

IL SECONDO ROUND

IL TURNO

Ogni giocatore esegue le azioni del proprio turno. Nel tuo turno svolgerai le seguenti azioni in questo ordine:

1. aggiungere carte alla Riga delle Carte;
2. gioca le tue azioni civili e militari;
3. produzione e mantenimento.

LA RIGA DELLE CARTE

A parte il primo round, ciascun giocatore inizia il suo turno aggiungendo nuove carte civili alla Riga delle Carte. Questo viene fatto in 3 passi:

1. RIMUOVI LE CARTE NELLA RIGA DELLE CARTE

In una partita a 2 giocatori, rimuovi le carte che si trovano nelle prime 3 posizioni.

In una partita a 3 giocatori, rimuovi le carte che si trovano nelle prime 2 posizioni.

In una partita a 4 giocatori, rimuovi la carta che si trova in prima posizione.

Se una posizione è vuota (perché il giocatore precedente ha preso una carta lì presente), non togliere una carta da un'altra posizione. Se non ci sono carte nelle prime posizioni non ci sono carte da rimuovere.

Le carte rimosse in questo modo non torneranno in gioco. Metti queste carte nella scatola in quanto non le utilizzerai più per questa partita.

2. TUTTE LE CARTE VENGONO MOSSE A SINISTRA, NON LASCIANDO SPAZI VUOTI TRA ESSE

Perciò le carte si muoveranno dalle posizioni più costose a quelle meno costose. La Riga delle Carte adesso avrà diverse posizioni vuote, tutte sulla destra

3. PESCA UNA CARTA DAL MAZZO CARTE CIVILI IN MODO DA RIEMPIRE OGNI POSIZIONE VUOTA.

Al momento del secondo turno del giocatore iniziale, tutte le carte verranno prese dal mazzo Civile A. Successivamente, chiunque potrà comunque pescare carte dal mazzo Civile I. Piazzate quindi le rimanenti carte del mazzo Civile A nella scatola e iniziate ad utilizzare il mazzo Civile I prendendolo dal riquadro chiaro del segnapunti. Questo farà iniziare l'epoca I, il medioevo.

Nel secondo round, il giocatore iniziale aggiungerà carte alla Riga delle Carte dal mazzo Civile A. Dopo questo, tutte le carte saranno sempre aggiunte dal mazzo Civile I.

Utilizzo delle azioni civili e militari

Hai un limite di azioni permesse dal tuo sistema di governo. Sotto il Dispotismo puoi fare fino a 4 azioni civili e 2 azioni militari. I 4 segnalini bianchi e i 2 rossi sono utilizzati per tenere conto di queste azioni. Quando usi un'azione, togli il segnalino corrispondente dalla tua carta Governo. Puoi fare le tue azioni nell'ordine che preferisci. Se non specificato diversamente, puoi fare la stessa azione più volte, fino a quando puoi pagarle. Non sei obbligato ad utilizzare tutte le tue azioni, ma non ne puoi utilizzare di più rispetto a quante permesse dal tuo sistema di governo.

AZIONI CIVILI POSSIBILI

- incremento della popolazione
- costruzione di una miniera o di una fattoria
- costruzione di un edificio urbano
- miglioramento di una miniera, di una fattoria o di un edificio*
- distruzione di una miniera, di una fattoria o di un edificio
- costruzione di un livello di una meraviglia
- mettere in gioco un Leader
- scoperta di una nuova tecnologia e metterla in gioco*
- giocare una carta azione
- prendere una carta civile dalla Riga delle Carte

AZIONI MILITARI POSSIBILI

- costruzione di una unità militare
- miglioramento di una unità militare*
- distruzione di una unità militare

Le azioni segnate con l'asterisco sono descritte successivamente.

INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE

Costa un'azione civile l'incremento della popolazione. Prendi il primo segnalino più in alto dalla regione della banca gialla, dove hai ancora segnalini e paga l'ammontare di cibo specificato dal numero sotto il segnalino. Piazza il lavoratore nel riquadro in alto a destra (quello arancione), della tua carta civile, chiamato 'Riserva dei Lavoratori non utilizzati'. All'inizio, l'incremento della popolazione costa solo 2 cibo. Alla fine del tuo primo turno, la tua civiltà produce 2 cibo, quindi puoi incrementare la tua popolazione nel round 2. (i 2 cibo sono rappresentati da 2 segnalini blu che si trovano nella carta agricoltura. Questa carta dice che ciascuno di essi rappresenta 1 cibo).

Per incrementare la tua popolazione:

- Utilizza un'azione civile (togli un segnalino dalla tua carta governo)
- Incrementa la tua popolazione (muovi un segnalino giallo dalla tua banca gialla alla Riserva dei Lavoratori non utilizzati)

Paga l'ammontare di cibo specificato dal numero sotto il segnalino (muovi i segnalini blu dalla tua carta agricoltura o da un'altra carta tecnologia di produzione cibo, alla banca blu).

COSTRUIRE UNA MINIERA O UNA FATTORIA

Costruire una miniera o una fattoria costa un'azione civile. Inoltre, dovrai pagare l'ammontare di risorse specificato nella relativa carta tecnologia (il numero rosso sulla sinistra). Muovi uno dei tuoi lavoratori dal riquadro Riserva dei Lavoratori non utilizzati alla carta tecnologia. Il segnalino giallo rappresenta ora una miniera o una fattoria, a seconda che la carta crei fattorie o miniere. Se non hai abbastanza risorse o non hai lavoratori nella Riserva dei Lavoratori non utilizzati, non potrai costruire.

Alla fine del tuo turno, nel primo round, la tua civiltà produce 2 risorse (nella tua carta Bronzo ci sono 2 segnalini blu. La carta indica che ciascuna vale 1 risorsa). Queste sono sufficienti per costruire una fattoria nella carta Agricoltura o una miniera nella carta Bronzo.

Per costruire una fattoria o una miniera:

utilizza una azione civile (togli un segnalino bianco dalla tua carta governo)

paga l'ammontare di risorse pari al numero rosso sulla carta tecnologia (muovi i segnalini blu dalla tua carta di tecnologia mineraria alla tua banca blu)

costruisci la fattoria o la miniera (muovi un segnalino giallo dalla tua Riserva dei Lavoratori non utilizzati alla carta tecnologia di produzione mineraria o di fattoria).

La tua nuova fattoria o miniera produrrà durante la fase produzione e mantenimento del tuo turno.

COSTRUIRE UN EDIFICIO URBANO

Non sarai probabilmente in grado di costruire un edificio urbano durante il tuo secondo round, in quanto il costo di quelli disponibili è pari a 3 risorse, ma è possibile se riesci ad avere la giusta carta azione. Gli edifici urbani vengono costruiti nello stesso modo delle fattorie e delle miniere. Comunque, il numero di quelli che puoi costruire è limitato dal tuo sistema di governo. (il tuo limite di edifici urbani lo puoi vedere scritto nell'angolo in basso a destra della tua carta governo).

Non puoi avere più edifici urbani, anche dello stesso tipo, rispetto al limite dato dalla tua carta governo.

Sotto il dispotismo, potrai avere un massimo di due lavoratori e due templi.

Per costruire un edificio urbano:

controlla di non avere già raggiunto il limite massimo di edifici urbani permessi dalla tua carta governo

usa 1 azione civile (togli un segnalino bianco dalla tua carta governo)

paga l'ammontare di risorse richiesto (muovi i segnalini blu dalla tua carta di tecnologia mineraria alla tua banca blu)

costruisci l'edificio urbano scelto (muovi un segnalino giallo dalla Riserva dei Lavoratori non utilizzati alla carta edificio urbano).

Aggiorna i tuoi indicatori

I tuoi nuovi edifici urbani incrementano la produzione di scienza, cultura e/o visi felici della tua civiltà. Aggiorna i tuoi cubetti negli indicatori quando costruisci un edificio urbano. Se costruisci un laboratorio, il tuo cubetto Scienza verrà mosso in avanti di 1 quadrato (ma non il tuo cubetto Punti Scienza, in quanto il tuo laboratorio non produce scienza fino alla fase produzione del tuo turno). Se costruisci un tempio, muovi il tuo cubetto Cultura e Visi Felici, di un quadrato in avanti (ma non il tuo cubetto Punti Cultura).

DISTRUGGERE UN EDIFICIO, UNA FATTORIA O UNA MINIERA

Puoi rimuovere un segnalino lavoratore da una carta tecnologia edificio, fattoria o miniera spendendo una azione civile. Questa fa sì che tu distrugga quel miglioramento. Non produrrà più e quindi dovrai aggiornare i tuoi indicatori. Il lavoratore ritorna alla Riserva dei Lavoratori non utilizzati. Non metterlo nella tua banca gialla!!! Non verranno risarcite le risorse che hai utilizzato per costruirlo. Tutto quello che otterrai sarà un lavoratore nella Riserva dei Lavoratori non utilizzati.

Per distruggere un miglioramento:

usa 1 azione civile (togli un segnalino bianco dalla tua carta governo)

distruggi il miglioramento (togli un segnalino giallo dalla carta tecnologia relativa e piazzalo nella Riserva dei Lavoratori non utilizzati)

aggiorna i tuoi indicatori (se distruggi un edificio urbano)

COSTRUIRE UN'UNITÀ MILITARE

Puoi formare un'unità militare nello stesso modo con cui costruisci un edificio, fattoria o miniera. L'unica differenza è che formare un'unità militare richiede 1 azione militare. Il costo in risorse è dato dal numero rosso nella carta tecnologia militare prevista. Puoi avere quante unità di ciascun tipo che desideri. Una volta che hai costruito la tua unità militare aggiorna il tuo indicatore di Forza.

Per costruire un'unità militare:

usa 1 azione militare (togli un segnalino rosso dalla tua carta governo)

paga l'ammontare previsto di risorse (muovi i segnalini blu dalla carta tecnologia mineraria alla tua banca blu)

crea l'unità militare (muovi un segnalino giallo dalla Riserva dei Lavoratori non utilizzati alla tua carta tecnologia militare)

aggiorna i tuoi indicatori di Forza

Il leader *Homer* e alcune carte azione ti danno risorse speciali per costruire unità militari. Invece di utilizzare solamente i segnalini blu che rappresentano le risorse, puoi tenere a mente quelli previsti da queste carte. Quando crei o migliori un'unità militare, utilizzerai prima queste risorse speciali date dalle carte. Questo potrebbe permetterti di avere alcune unità militari gratuitamente, senza dover spendere segnalini blu (risorse). Quando avrai utilizzato tutte queste risorse speciali, ritornerai a pagare normalmente le unità militari con i segnalini blu. Tutte le risorse speciali che non hai utilizzato andranno perse alla fine del tuo turno.

DISPERDERE UN'UNITÀ MILITARE

Disperdere un'unità militare è lo stesso che distruggere un miglioramento a parte per il fatto che costa un'azione militare invece che una civiltà.

Per disperdere un'unità militare:

usa 1 azione militare (togli un segnalino rosso dalla tua carta governo)

disperdi l'unità militare (togli 1 segnalino giallo dalla tua carta tecnologia militare e mettila nella Riserva dei Lavoratori non utilizzati)

aggiorna il tuo indicatore di Forza

COSTRUIRE UN PIANO DI MERAVIGLIA

Le meraviglie sono costruite in diversi piani. Per ciascun piano, devi pagare 1 azione civile e il numero di risorse specificate dai numeri nella parte inferiore della carta meraviglia. Per esempio, la carta *Pyramids* costa 3 2 1 risorse per essere costruita. Questo significa che la devi costruire in 3 fasi; il primo piano di costruzione costa 3 risorse, il secondo piano 2 e per finire la *Pyramids* dovrai pagare 1 altra risorsa. Questi piani devono essere costruiti nell'ordine descritto dalla carta, ed ogni piano costa 1 azione civile. Non è necessario costruire tutti i piani nello stesso turno, ma ti è permesso di costruirne tanti quante sei in grado di pagarne.

Quando costruisci un piano, utilizza un segnalino blu dalla tua banca blu per coprire il numero corrispondente del piano costruito. Questi segnalini non rappresentano cibo o risorse. Servono semplicemente a mostrare a quale piano sei arrivato con la costruzione. (questi segnalini blu mancanti ti impediscono di costruire altre cose quando non ne avrai altri nella tua banca blu. Nelle altre versioni del gioco, prendere questi segnalini per costruire può aumentare la corruzione, ma nel gioco semplice non ti devi preoccupare di questi effetti).

Quando l'ultimo piano viene costruito, la meraviglia è completa. Rimetti i segnalini blu nella tua banca blu e metti la carta meraviglia nello spazio sopra la tua carta governo per far vedere che è stata completata. Darà i suoi effetti immediatamente. Se produce qualcosa, inizierà a farlo da questo turno e ogni abilità speciale che ti può dare, potrà essere utilizzata immediatamente.

Una meraviglia dà i suoi effetti senza lavoratori. Non dovrai mai mettere lavoratori nella meraviglia. Una meraviglia produce automaticamente, a differenza degli edifici urbani, che producono per ogni lavoratore che è presente sulla carta.

Questo è il vantaggio di una meraviglia rispetto a un edificio urbano, ma le meraviglie sono più difficili da costruire. Inoltre, per ogni meraviglia che tu hai già costruito, dovrai pagare un azione civile ulteriore quando prendi un'altra carta meraviglia dalla Riga delle Carte.

Per costruire un piano di una meraviglia:

- usa 1 azione civile (togli un segnalino bianco dalla tua carta governo)
- paga l'ammontare di risorse pari a quello del piano che stai costruendo (sposta i segnalini blu dalla tua carta tecnologia mineraria alla banca blu)
- costruisci il piano della meraviglia (prendi un segnalino blu dalla banca blu e utilizzalo per ricoprire il numero che rappresenta il costo del piano appena costruito)

Quando avrai costruito l'ultimo piano della meraviglia:

- rimetti i segnalini blu che si trovano nella tua carta meraviglia nella tua banca blu
- piazza la carta meraviglia sopra la tua carta governo
- aggiorna i tuoi indicatori
- puoi utilizzare immediatamente gli effetti speciali della meraviglia, se ne ha.

METTERE IN GIOCO UN LEADER

Ogni civiltà può avere un Leader, una personalità storica la cui influenza viene trasmessa per tutta l'epoca.

Mettere un Leader in gioco costa 1 azione civile. Prendi la carta dalla tua mano e mettila nel tavolo a fianco alla tua carta governo. Puoi metterla in gioco anche appena dopo averla pescata dalla Riga delle Carte. (nota che pescare una carta leader dalla Riga delle Carte e metterla in gioco sono due azioni separate). Gli effetti del leader vengono applicati immediatamente.

La tua civiltà può avere solo un leader. Inoltre, se peschi una carta leader, non ti è permesso di pescare nessun'altra carta leader di quell'epoca. Se hai un leader in gioco e metti in gioco un nuovo leader (di un'epoca differente), scarta la vecchia carta leader. Gli effetti della vecchia carta leader terminano, e gli effetti della nuova carta leader vengono applicati immediatamente.

Mettere un leader in gioco:

- usa 1 azione civile (togli 1 segnalino bianco dalla tua carta governo)
- rimuovi la carta leader che già avevi in gioco (se c'era), perdi tutti i bonus relativi alla carta leader eliminata (aggiorna gli indicatori)
- metti la nuova carta leader nel tavolo a fianco alla tua carta governo
- aggiorna gli indicatori sulla base degli effetti dati dalla nuova carta leader
- applica gli effetti speciali della tua nuova carta leader

EFFETTI SPECIALI DELLE MERAVIGLIE E DEI LEADER

Alcune meraviglie e leader hanno degli effetti speciali aggiuntivi che sono scritti nella carta. Alcuni possono aumentare il numero delle tue azioni. La carta *Pyramids*, per esempio, ti dà una azione civile extra per round. Quando completi la carta *Pyramids*, prendi immediatamente un segnalino bianco extra e lo metti nella tua carta governo. (lo puoi utilizzare anche nello stesso turno in cui finisci la costruzione della carta *pyramids*). *Hammurabi* anche ti dà una azione civile extra, ma ti fa perdere un'azione militare, così toglierai un segnalino rosso dalla tua carta governo mentre aggiungerai un segnalino bianco. Quando la tua civiltà prenderà un nuovo leader per rimpiazzare *Hammurabi*, toglierai un segnalino bianco dalla carta governo e aggiungerai un segnalino rosso. Nota che quando guadagni un segnalino azione, lo metti nella tua carta governo e lo puoi utilizzare nello stesso turno, mentre quando perdi un segnalino azione, puoi togliere dal gioco anche un segnalino tra quelli che hai già utilizzato nel turno.

Alcuni Leader e meraviglie hanno effetti speciali o limitazioni che non si applicano al gioco semplice (Colossus, Columbus o Genghis Khan), ignora tutti gli effetti che non capisci.

GIOCARE UNA CARTA AZIONE

Giocare una carta azione costa 1 azione civile. Al contrario di altre carte, puoi non utilizzare una carta azione nel momento in cui la peschi dalla Riga delle Carte. Le carte azione hanno un effetto che viene applicato immediatamente. Una volta giocata, la carta viene scartata.

Le carte azioni ti danno cibo e risorse extra. Quando guadagni una risorsa in questo modo, prendi un segnalino blu dalla tua banca blu e piazzalo nella carta tecnologia appropriata, come se fosse stata prodotta da una fattoria o da una miniera.

Le carte azioni posso darti Punti Cultura o Punti Scienza. Segna immediatamente i punti nel segnapunti. Nota che questo non va ad incidere sui tuoi indicatori, ma solamente sul segnapunti. I punti sono

solo guadagnati nel turno in cui giochi la carta. Alcune carte azione includono l'effetto di un'altra azione. Una carta che ti permette di costruire un edificio con dei risparmi in termini di risorse, include l'azione costruire nei suoi effetti. Una carta che ti permette di aumentare la popolazione e che ti dà indietro cibo, include l'azione di incrementare la popolazione. (nota che non è la stessa cosa di un risparmio, puoi utilizzare la carta solo se puoi aumentare anche la popolazione). Non devi pagare nessuna azione civile extra per fare l'azione inclusa nella carta.

Per giocare una carta azione

- usa 1 azione civile (togli un segnalino bianco dalla tua carta governo)
- fai quello che c'è scritto nella carta (che può includere un'altra azione)
- scarta la carta azione

Non puoi giocare una carta azione che peschi dalla Riga delle Carte nello stesso turno in cui la peschi.

Le carte azioni che includono un'altra azione sono vantaggiose perché ti permettono di risparmiare un'azione civile.

PRENDERE UNA CARTA DALLA RIGA DELLE CARTE

Questa azione è uguale a quella del primo round. Nel mazzetto delle carte epoca I, comunque, troverai un nuovo tipo di carta: tecnologie. Sotto il nome della carta tecnologia c'è un numero blu e il simbolo... Questo ti dice quanti Punti Scienza ti costa mettere in gioco la carta Tecnologia. Nel secondo round, tu hai solamente 1 Punto Scienza, per cui probabilmente non potrai mettere in gioco nessuna carta tecnologia in questo round, ma puoi prenderla e tenerla per un round successivo.

Le carte tecnologia sono di diversi colori. La maggior parte di queste sono già state spiegate nella sezione Tecnologie Iniziali. Le marroni sono quelle della produzione di cibo (*Farming*) o quelle della tecnologia mineraria (*mining*), le grigie sono le tecnologie degli edifici urbani, le rosse sono le tecnologie militari, e le arancioni quelle del sistema di governo. Ci sono anche delle carte di tecnologie speciali che sono blu. Hanno uno speciale effetto che non richiede di costruire nulla.

Ci sono diverse copie della maggior parte delle carte tecnologie. Quindi se qualcuno prende la carta tecnologia di cui necessitavi, potrai comunque avere la possibilità di pescarne una più tardi.

Non ti è permesso prendere una carta tecnologia se ne hai già in mano o in gioco una uguale.

Riassunto delle carte civili

Limitazioni nel prendere le carte civili:

- puoi prendere solo un leader (carta verde), da ciascuna epoca
- puoi prendere una meraviglia (carta viola), solo se non hai altre meraviglie in costruzione. Per prendere una meraviglia, devi pagare un'azione civile extra per ogni meraviglia che hai già costruito. La carta meraviglia viene piazzata immediatamente, indicando quindi che è in costruzione
- puoi prendere tante carte azione (carta gialla), quante ne puoi pagare. Non puoi giocare una carta azione nello stesso turno in cui la peschi.
- Non puoi prendere una carta tecnologia (arancione, blu, rossa, marrone o grigia), che abbia lo stesso nome di una carta tecnologia che hai già in mano o già in gioco

C'è un limite al numero di carte civili che puoi tenere in mano.

Non puoi prendere una nuova carta civile in mano a meno che il numero di carte che hai in mano sia inferiore al tuo totale di segnalini bianchi.

Quindi all'inizio del gioco, tu potrai avere in mano 4 carte civili. Se ne hai 4 in mano, non ne potrai prendere una nuova fino a che non ne giocherai una. Puoi comunque, prendere una meraviglia in quanto non la puoi tenere in mano. Se per qualche ragione hai più carte di quelle permesse in mano, non le devi scartare. Il limite serve solo a non pescarne di nuove.

PRODUZIONE E MANTENIMENTO

Produzione e mantenimento sono gli stessi del round 1. Nel secondo round, comunque, le civiltà iniziano a differenziarsi. Una civiltà che costruisce una terza fattoria, produrrà 3 cibo invece che 2. Una civiltà che ha costruito una terza miniera, produrrà 3 risorse invece che 2. Una civiltà che ha costruito un edificio urbano, produrrà Punti Cultura o un Punto Scienza extra, a seconda del tipo di edificio. Cibo e risorse che non sono state utilizzate durante il turno non vengono perse. I segnalini blu rimangono nelle carte, in aggiunta a quelli nuovi, dando così la possibilità di tenerne molti per dei progetti più grandi negli ultimi turni. (ma fate attenzione: se finisci i segnalini blu, non puoi produrre cibo o risorse, fino a che i segnalini blu non vengono spesi).

ROUND SUCCESSIVI

Solitamente ci vogliono alcuni round per avere i Punti Scienza necessari per giocare una carta Tecnologia. Queste carte possono darti l'abilità di migliorare le tue unità, edifici, miniere e fattorie. Inoltre, gli eventi iniziano ad accadere nel terzo round.

EVENTI

Durante la preparazione, hai piazzato 9 carte evento dal mazzo militare A nel riquadro Eventi Correnti. Iniziando dal terzo round, il giocatore iniziale rivelerà la prima carta di questo mazzetto, prima di iniziare il proprio turno. L'evento descritto dalla carta viene applicato a tutti i giocatori.

Gli eventi dell'epoca A sono positivi. Per esempio: *Development of Agriculture* dice che "ogni civiltà produce 2 cibo". Questo significa che prenderai 2 segnalini blu dalla tua banca blu e li metterai nella tua carta Agricoltura, dove rappresenteranno 1 cibo ciascuno. (se ha già scoperto la tecnologia *Irrigation*, puoi invece prendere 1 segnalino blu dalla tua banca blu e metterlo nella carta *irrigation* dove rappresenta 2 cibo).

Alcuni eventi ti permettono di costruire una unità o edificio gratuitamente, ma richiedono che tu abbia un lavoratore non utilizzato (nella Riserva dei Lavoratori non utilizzati). È una buona idea tenere almeno un lavoratore non utilizzato nella Riserva, per poter utilizzare queste carte eventi.

Nelle altre versioni del gioco, gli Eventi funzionano in modo leggermente diverso.

GIOCARE UNA CARTA TECNOLOGIA

Per un'azione civile puoi giocare una carta tecnologia dalla tua mano, se hai abbastanza Punti Scienza da pagarla. (Le carte tecnologia di governo hanno un costo speciale, vedi sotto). Puoi giocare una tecnologia che hai pescato nello stesso turno o anche nei turni precedenti. Il numero di Punti Scienza da pagare è dato dal numero blu a fianco al simbolo ... Muovete il vostro cubetto che si trova sui Punti Scienza indietro di tanti punti quanto quelli richiesti dalla carta. Se non hai abbastanza Punti Scienza non potrai giocare ancora quella carta.

Molte carte Tecnologia sono dei miglioramenti delle tue tecnologie iniziali. Il tipo di tecnologia è descritto nella carta. *Iron*, ad esempio, è una tecnologia mineraria, che ti permette di costruire miniere. Viene giocata così da coprire parzialmente la tua carta *Bronze*. I segnalini blu e gialli nella tua carta *Bronze* rimarranno lì, e la tua carta *Iron* non avrà segnalini inizialmente.

Alcune carte Tecnologia ti permettono di costruire nuovi tipi di edifici urbani (*Theater*, *Arenas* e *Libraries*), o unità militari (*Cavalry*). Queste carte devono essere piazzate a fianco alle carte dello stesso colore che hai già in gioco. Una nuova tecnologia di costruzione di edifici, di produzione alimentare, mineraria o militare ti dà solamente l'abilità di costruire qualcosa. Resta il fatto che non ti darà questa costruzione finché non piazzerai nella carta un lavoratore.

Le tecnologie speciali (carte blu), comunque, ti danno i loro bonus immediatamente, non richiedono lavoratori. Alcune ti danno azioni civili o militari aggiuntive (permettendoti di mettere un segnalino rosso o bianco in più sulla tua carta governo). Alcuni ti danno sconti nella costruzione di progetti di costruzione o meraviglie. Altri incrementano la tua potenza militare (aggiorna i tuoi indicatori immediatamente). La carta *Cartography* ti dà un bonus durante la Colonizzazione. Questo bonus non ha alcun significato nel gioco semplice, perché non giocherai l'epoca colonizzazione. Le carte Tecnologia Speciale devono essere giocate a fianco alla tua carta governo.

Giocare una carta tecnologia:

- usa 1 azione civile (togli un segnalino bianco dalla tua carta governo)
- paga l'ammontare specificato di Punti Scienza (muovi il tuo cubetto sul segnapunti Punti Scienza indietro di tanti punti quanto specificato)
- piazza la carta sul tavolo
- se giochi una tecnologia speciale (carte blu), applica immediatamente i suoi effetti (eventualmente aggiorna i tuoi indicatori)

La figura alla fine del sezione del gioco semplice ti mostra dove le tue

carte tecnologia devono essere giocate.

GIOCARE UNA CARTA GOVERNO

Anche il tuo sistema di governo è rappresentato da una carta tecnologia. Comunque cambiare il tuo sistema di governo non è così semplice come giocare altre carte tecnologia. Ma potrebbe valerne la pena: più avanzato sarà il tuo governo, più azioni avrai, il limite di costruzione di edifici urbani sarà più alto e qualche volta ti potrà dare dei vantaggi. Ci sono due modi per cambiare il tuo sistema di governo.

RIVOLUZIONE

La rivoluzione rappresenta il cambio di governo forzato. Ti costa tutte le tue azioni civili, non ti è permesso utilizzare nessuna azione civili durante questo turno. Inoltre, dovrai pagare il costo minore in Punti Scienza specificato nella carta.

Per dichiarare una rivoluzione:

- deve essere la tua prima ed unica azione civile del tuo turno (tutti i tuoi segnalini bianchi devono essere ancora nella tua vecchia carta governo)
- devi pagare il minor numero di Punti Scienza specificato nella nuova carta governo (torna indietro di tanti punti scienza quanti scritti nella carta)
- scarta la tua vecchia carta governo e rimpiazzala con quella nuova
- prendi o togli i segnalini bianchi e rossi in base a quello scritto sulla nuova carta governo (ricordati di togliere o mettere anche i segnalini che derivano da altri bonus: meraviglie, leader, e tecnologie speciali)
- piazza tutti i tuoi segnalini bianchi vicino alla tua nuova carta governo per far vedere che sono stati utilizzati durante questo tuo. Il numero di segnalini rossi utilizzati devono corrispondere al numero di quelli utilizzati prima che tu dichiarassi la rivoluzione
- risolvi tutti gli altri effetti relativi alla nuova carta governo (*Theocracy*, per esempio, ti darà un viso felice in più)

Sebbene tu possa utilizzare tutte le tue azioni militari nel turno in cui dichiari una rivoluzione, non potrai fare molto di più. (la carta *Breakthrough* può essere utilizzata per dichiarare una rivoluzione, se è la tua sola azione civile. *Breakthrough* ti permette di giocare una tecnologia e poi di guadagnare Punti Scienza e la carta governo è una carta tecnologia. Ti costerà tutte le tue azioni civili dichiarare un rivoluzione con una carta *Breakthrough*).

Esempio: La civiltà di Adam è governata dal Dispotismo sotto il leader *Hammurabi*, quindi lui avrà 5 azioni civili e 1 azione militare. Per un'azione civile, Adam prende la carta *Monarchy*, dalla Riga delle Carte. Non può dichiarare una rivoluzione in questo turno, in quanto necessita di tutte le sue azioni civili per farlo. Nel suo turno successivo, Adam sceglierà la rivoluzione come prima ed unica azione civile. Paga 3 Punti Scienza, scarta la carta Dispotismo e la rimpiazza con la *Monarchy*. La monarchia normalmente dà 5 azioni civili e 2 azioni militari. Siccome Adam ha *Hammurabi*, comunque avrà 6 azioni civili e 2 azioni militari. Prende i segnalini dalla scatola, così da averne 6 di bianchi e 2 di rossi. Piazza i segnalini bianchi vicino alla sua carta monarchia. I segnalini rossi vengono piazzati sulla carta in quanto possono entrambi essere usati come azioni militari.

CAMBIAMENTO PACIFICO DI GOVERNO

È possibile anche cambiare la tua forma di governo utilizzando solo 1 azione civile.

Cambiare la tua forma di governo ti costa solo 1 azione civile se paghi il numero più grande di Punti Scienza (il prezzo tra parentesi).

Quando cambi la tua forma di governo, anche in maniera pacifica, devi comunque scartare la tua vecchia carta governo e ricontare il tuo numero totale di azioni civili e militari. Dopo il cambio, il numero di azioni civili utilizzate deve essere di 1 azione in più rispetto a prima del cambio. Il numero di azioni militari sarà lo stesso.

Esempio: Adam aveva 9 punti scienza nell'esempio precedente, prenderà la carta *monarchy* per 1 azione civile. Quindi come seconda azione civile, giocherà la carta *monarchy* utilizzando 9 punti scienza. Come calcolato sopra, la carta *Monarchy* combinata con *Hammurabi* dà ad Adam 6

azioni civili. Avrà quindi 4 segnalini bianchi (che sono le azioni civili che può ancora fare), sopra la carta *Monarchy* e 2 a fianco (le 2 azioni civili già effettuate).

MIGLIORAMENTO DI UN EDIFICIO, MINIERA O FATTORIA

Inizialmente, puoi costruire solo edifici, miniere e fattorie dell'Epoca A. Le tecnologie dell'epoca I ti permetteranno successivamente di costruire edifici, miniere e fattorie di livello I.

Il livello di un edificio, miniera e fattoria è lo stesso dell'epoca da cui proviene la carta. Quelli dell'epoca A sono di livello 0.

Giocare la tecnologia non ti darà automaticamente edifici, miniere o fattorie del nuovo livello. Devi costruirle come descritto sopra, oppure devi migliorare quelle vecchie. Il miglioramento funziona come la costruzione, a parte per il fatto che il lavoratore arriva da una carta di livello più basso dello stesso tipo (invece che dalla propria Riserva dei Lavoratori non utilizzati), e il costo è la differenza tra la nuova e la vecchia costruzione.

Per migliorare un edificio:

- usa 1 azione civile (togli 1 segnalino bianco dalla tua carta governo)
- paga un numero di risorse pari alla differenza tra il costo di costruzione del nuovo edificio e il costo di costruzione del vecchio (sposta tanti segnalini blu (risorse), dalla tua carta produzione mineraria alla tua banca blu)
- migliora l'edificio (sposta 1 lavoratore dalla vecchia carta alla nuova)
- aggiorna i tuoi indicatori

Migliorare una fattoria o una miniera funziona allo stesso modo (ad eccezione del fatto che gli indicatori non dovranno essere aggiornati). Una fattoria può solo essere un miglioramento di un'altra fattoria, e lo stesso vale per la miniera. Un edificio urbano può essere un miglioramento di un altro edificio dello stesso tipo: i templi devono essere un miglioramento di altri templi, non di teatri o laboratori.

Il miglioramento degli edifici farà diventare i propri lavoratori più efficienti, un lavoratore potrà infatti produrre di più. Non dimenticate che potete costruire direttamente edifici, miniere e fattorie avanzate. Inoltre, potrai costruire edifici di un'epoca vecchia, anche se hai già la tecnologia che ti permette di costruire quelli della nuova epoca.

Esempio: Nel disegno, Barbara ha 4 miniere di livello 0 e 8 risorse. Lei ha appena giocato la carta *Iron* per 5 punti scienza e 1 azione civile.

Iron permette a Barbara di costruire una miniera di livello 1 per 5 risorse e 2 azioni civili, oppure di migliorare una miniera di livello 0 fino al livello I per 3 risorse. Può migliorare 2 delle sue miniere facendole diventare di livello I per 6 risorse e 2 azioni civili. Questo le lascerebbe ancora 2 risorse. Per un'azione civile lei potrebbe utilizzarle per costruire una nuova miniera di livello 0. Questo sarebbe inefficiente comunque. Per lo stesso ammontare di risorse (8), può costruire una miniera di livello 1 per 5 e migliorarne una di livello 0 al livello I, per 3 risorse. In entrambi i casi avrà 2 miniere di livello I e 3 di livello 0, ma la seconda opzione le costerebbe solo 2 azioni civili.

LIMITE DI COSTRUZIONE DI EDIFICI URBANI

Oltre a far produrre di più ogni lavoratore, il maggior livello relativo agli edifici urbani, permette di produrre di più quando sei dentro al limite di edifici urbani definito dal tuo governo.

Il Dispotismo ti permette solo 2 edifici di ciascun tipo. Quando avrai due laboratori e due templi, non potrai costruire altri edifici urbani, a meno che tu non giochi una nuova tecnologia. Puoi invece cambiare il tuo governo con un più elevato limite di edifici urbani. La tecnologia Drama ti permette di costruire teatri. Oppure puoi giocare Alchemy che ti permette di migliorare entrambi i tuoi laboratori.

Nota che il limite di costruzioni urbane viene applicato a ciascuno tipo di edifici urbani, senza distinzione di livello. Perciò un governo Dispotismo potrà avere solo 2 laboratori, 2 templi, 2 librerie, 2 teatri e 2 arene. Il numero di fattorie, miniere, meraviglie e unità non è limitato.

FATTORIE E MINIERE DI LIVELLO SUPERIORE

Durante la produzione, ciascun lavoratore (segnalino giallo), in una fattoria o miniera, produce 1 segnalino blu. Questo segnalino blu rappresenta l'ammontare di cibo o risorse indicate nella carta sulla quale è posato.

Quindi se hai una miniera di livello I (rappresentata da un lavoratore nella tua carta *Iron*), piazzerei un segnalino blu nella tua carta *Iron* durante la produzione. Ma questo segnalino blu rappresenta 2 risorse invece che 1 sola, in quanto il simbolo nella carta *Iron* significa che vale doppio. Quando utilizzi questo segnalino per pagare qualcosa (rimettendolo nella tua banca blu), conterà come 2 risorse.

Ti è permesso di cambiare un segnalino blu da una miniera di un livello più alto ad una di un livello inferiore. Muovendo un segnalino blu dalla tua carta *Iron* (dove rappresenta 2 risorse), alla tua carta *Bronze* (dove rappresenta 1 risorsa), è lo stesso cosa di pagare 1 risorsa. Comunque non è mai legale muovere un segnalino blu da una carta di livello più basso ad una di un livello maggiore. Ad esempio, non puoi togliere due segnalini blu dalla tua carta *Bronze* e metterne uno nella tua carta *Iron* e uno nella tua banca blu, anche se questo non incrementerebbe il tuo totale di risorse. Regole analoghe vanno applicate anche per il cibo.

Qualche volta dopo aver migliorato o fatto dei cambiamenti, avrai segnalini blu in una carta che non ha segnalini gialli. Questo è permesso. Per esempio, puoi utilizzare la tua carta *Bronze* per fare dei cambi anche se non hai una miniera di livello 0. Allo stesso modo, se una carta dice: "la tua civiltà produce 2 risorse", puoi mettere 1 segnalino blu dalla tua banca blu e piazzarlo nella carta *Iron*, anche se non c'è alcun lavoratore nella carta *Iron*.

Esempio: nell'esempio precedente, Barbara ha speso tutte le sue risorse, rimanendo con 3 miniere di livello 0 e 2 di livello 1. Durante la sua fase di produzione, ciascuna produce un segnalino blu. I 5 segnalini blu rappresenteranno quindi 7 risorse.

Nel suo turno successivo, Barbara migliorerà una miniera. Muoverà quindi 1 segnalino giallo dalla carta *Bronze* alla carta *Iron*. Pagherà 3 risorse muovendo 3 segnalini blu dalla sua carta *Bronze* alla sua banca blu. (invece, avrebbe potuto prenderne 1 dalla sua carta *Bronze* e 1 dalla sua carta *Iron*, ma è molto più efficiente avere più segnalini blu nella propria banca blu). Lei avrà quindi ancora 2 segnalini blu da utilizzare. Siccome sono nella carta *Iron*, rappresentano 4 risorse. Lei decide quindi di utilizzarle per migliorare un'altra miniera. Questa volta pagherà 3 risorse muovendo 1 segnalino dalla carta *Iron* a quella *Bronze* e l'altro dalla carta *Iron* alla sua banca blu.

Inizialmente, una miniera Iron può sembrare inefficiente. Invece di pagare 3 risorse per migliorare una miniera dal livello 0 al livello I, puoi aumentare la produzione pagando 2 risorse per costruire una nuova miniera di livello 0. Il vantaggio di avere una miniera di livello I è che questa richiede solo 1 lavoratore per produrre tanto quanto 2 lavoratori che lavorano su 2 miniere di livello 0. Inoltre, siccome il numero di segnalini blu è limitato, è più efficiente immagazzinare risorse in carte miniera di livello maggiore.

MIGLIORAMENTO DI UN'UNITÀ

Migliorare un'unità è la stessa cosa che migliorare un edificio, miniera o fattoria, a parte per il fatto che costerà 1 azione militare, invece di 1 azione civile.

Dopo aver migliorato un'unità, aggiorna il tuo indicatore di forza. Se una carta ti dà risorse extra per costruire unità, queste extra risorse sono utilizzabili per migliorare le unità.

Esempio: Adam paga 1 azione civile per giocare *Patriotism I*, che gli darà un'azione militare extra e 2 risorse extra per le unità. Può migliorare un'unità *Warrior* (che costa 2 risorse), facendola diventare *Swordsmen* (che costa 3 risorse). Questo normalmente costerebbe 1 azione militare e 1 risorsa, ma non pagando nulla, utilizza la sua azione militare extra e una delle sue risorse extra. Per costruire il secondo *Swordsmen* utilizza la rimanente risorsa extra derivante da *Patriotism I*, così dovrà solo pagare 1 azione militare e 2 risorse. Se decide di utilizzare un'altra azione militare per costruire un terzo *Swordsmen*, pagherà il prezzo pieno di 3 risorse.

MANTENIMENTO

Non dimenticate che il vostro popolo deve mangiare. Dopo aver prodotto cibo, devi pagare l'ammontare mostrato nella parte più a destra della tua regione gialla che abbia almeno un segnalino giallo presente.

Inizialmente il cibo può sembrare poco importante, ma non sottovalutate il fatto di avere molte fattorie. In breve la vostra popolazione mangerà 1 cibo per turno, facendo diventare più difficile l'incremento della popolazione. Qualche volta può anche essere vantaggioso distruggere un Edificio per liberare un lavoratore per una nuova fattoria.

FAME

Se non puoi pagare il costo di cibo richiesto, la tua civiltà andrà incontro alla carestia, e perderai 4 Punti Cultura per ogni cibo che non potrai pagare.

Solitamente, questo non succede perché il cibo è prodotto

immediatamente prima di pagarlo. Cerca però di fare in modo che la tua civiltà stia sempre producendo almeno tanto cibo quanto ne consuma.

VELOCIZZARE IL GIOCO

Una volta che tutti avranno capito i meccanismi base del gioco, i giocatori potranno velocizzare il gioco, lasciando che un giocatore inizi il suo turno mentre un altro sta per terminare il suo. Mentre stai utilizzando le tue azioni civiltà e azioni militari, il giocatore successivo, può immediatamente iniziare ad aggiungere carte alla Riga delle Carte, e giocare le sue Azioni. Nel mentre, tu puoi terminare con la produzione e il mantenimento.

Nota che tu produci Cibo, Risorse e Punti Scienza alla fine del tuo turno. Questo significa che puoi pianificare il tuo prossimo turno mentre gli altri giocatori stanno facendo le loro azioni. Se tutti i giocatori seguono questo consiglio, il gioco si velocizzerà e sarà più piacevole giocare.

TERMINE DEL GIOCO SEMPLICE

Il gioco semplice termina alla fine del round nel quale l'ultima carta civile viene piazzata nella Riga delle Carte. Ciascun giocatore scarterà le carte dalle prime posizioni della Riga delle Carte e farà scorrere in avanti le rimanenti carte, ma non verranno aggiunte altre nuove carte. Una volta che il giocatore alla destra del giocatore iniziale termina il suo turno, ogni civiltà conterà i punti bonus.

Il cibo, le risorse e punti scienza avanzati non valgono nulla, e nemmeno le carte che sono rimaste in mano. I giocatori devono cercare di utilizzarle tutte prima che il gioco termini.

Alla fine del gioco semplice, ciascuna civiltà conterà i seguenti punti bonus:

2 P unti Cultura per ogni Tecnologia di livello I che è stata messa in gioco (incluso anche la carta governo)

2 P unti Cultura per ogni punto di Forza

2 P unti Cultura per ogni viso felice (non più di 16 P unti Cultura)

1 P unto Cultura per P unto Scienza che produce per round

1 Punto Cultura per ogni cibo e risorsa che produce per round

GRANDE ESEMPIO

Oltre a mostrare come conteggiare i Punti Bonus alla fine del gioco, questo esempio mostra dove posizionare le carte e rende un'idea di come può essere una civiltà sviluppata.



Guardiamo per prima cosa gli indicatori:

con 1 Warrior (Forza 1), 2 Swordsmen (Forza 2 ognuno), e la tecnologia Cartography (+1 di Forza) la civiltà ha una Forza totale di 6.

Con un teatro di livello I (2 Punti Cultura), tre tempi di livello 0 (1 Punto Cultura ciascuno), la St. Peter's Basilica (2 Punti Cultura), la Library of Alexandria (1 Punto Cultura), e Theocracy (1 Punto Cultura), la civiltà produce 9 Punti Cultura a turno. I teatri ed i tempi inoltre producono un totale di 4 Facce Contente. Theocracy ne produce altre 2 e la St. Peter's Basilica ne raddoppia il numero. L'indicatore segna quindi 8+. La Library of Alexandria produce 1 Punto Scienza. Ogni laboratorio di livello I produrrebbe 2 Punti Scienza, ma grazie a Leonardo da Vinci

uno di essi ne produce 3. La civiltà produce quindi 6 Punti Scienza a round.

Nota che il Great Wall non fornisce alcun bonus perché ancora in costruzione. Quanti punti bonus realizza questa civiltà nel gioco semplice? Le 8 Tecnologie dell'Epoca I valgono 16 Punti Cultura, la sua Forza vale 12 Punti Cultura, le sue Facce Contente ne valgono 16, il massimo. Produce 7 Risorse e 4 Cibo, quindi altri 11 Punti Cultura. La sua produzione di Punti Scienza vale 6 Punti Cultura. In totale questa civiltà segnerà 61 Punti Cultura bonus alla fine della partita. Aggiunti ai punti segnati durante lo svolgimento della partita, dovrebbero essere sufficienti per vincere! (Non ti preoccupare se la tua civiltà non è comparabile, questa civiltà è stata creata per questo esempio!)

IL GIOCO AVANZATO

Dopo aver giocato alla versione semplice del gioco, sarete probabilmente pronti ad imparare i meccanismi addizionali che si trovano nel gioco avanzato. Questa versione include le carte dell'Epoca II e introduce più interazione tra le civiltà.

Il gioco semplice è stato creato solo per insegnare ai nuovi giocatori le basi di Through the Ages, ma il gioco avanzato è una alternativa più breve rispetto al gioco completo.

Concetti ulteriori nel gioco avanzato:

- Carte Militari (per l'interazione tra le civiltà)
- Azioni Politiche (ciascun giocatore può fare un'azione politica all'inizio del proprio turno)
- Felicità (la tua popolazione necessita di divertimenti)
- Corruzione (più accumuli cibo e risorse, più difficile è impedire che vengano rubate)
- Tattiche (le tue unità possono formare delle armate)
- Obsolescenza (alcune cose possono diventare obsolete alla fine di un'Epoca)

PREPARAZIONE

Il gioco avanzato utilizza i mazzi civili e militari A, I e II e alcune carte dal mazzo militare III. Se ci sono meno di 4 giocatori, non dimenticatevi di rimuovere le carte dai mazzi civili I e II.

Rimuovete le 4 carte nere War dal mazzo militare II e piazzatele nella scatola. In una partita a 2, dovete rimuovere anche le 6 carte blu Pact (patto), dal mazzo militare I e II.

Mescolate il mazzo militare A e contate fino a 2 carte in più rispetto al numero dei giocatori. Piazzatele a faccia coperta nel riquadro Eventi Correnti. Piazzate il resto del mazzo nella scatola. Non fate guardare a nessuno queste carte.

Piazzate le carte dal mazzo civile A nella riga delle carte. Come nel gioco semplice, il rimanente di questo mazzo sarà scartato dopo che il giocatore iniziale le avrà utilizzate per aggiungere carte alla riga delle carte nel secondo round. Mescolate il mazzo civile I e il mazzo militare I e piazzateli nel piano di gioco. Il mazzo civile II e militare II

dovranno essere piazzati da parte, pronti per essere utilizzati quando sarà necessario (epoca II). Non dimenticate di togliere le carte con i simboli +4 e +3 dal mazzo civile quando ci sono meno di 4 giocatori.

Il mazzo militare III contiene le carte che determinano i 4 bonus che saranno dati alla fine del gioco. Mescolate questo mazzo e girate le carte una alla volta, fino a che non rivelerete le 4 carte verdi Evento. Mettetele in una zona dove tutti possano vederle. Le altre carte del mazzo militare III possono essere rimesse nella scatola.

Le civiltà vengono preparate inizialmente come nel gioco semplice. Gli spazi nelle tue banche gialle e blu vengono segnati per farti vedere dove metterai i tuoi segnalini durante la preparazione iniziale. È comunque possibile guadagnare altri segnalini blu e gialli nel gioco avanzato. Se hai più segnalini rispetto agli spazi dove metterli, semplicemente posizionali negli spazi extra nella regione più a destra della tua banca blu o gialla.

GIOCARE LA PARTITA

Il primo round è uguale a quello del gioco semplice. Dal secondo round in poi, comunque, può pescare una carta militare (dal mazzo I), per ciascuna azione militare non utilizzata. Queste carte vengono pescate dopo che hai fatto la produzione e il mantenimento, quindi sarà impossibile utilizzare una carta militare nel turno in cui la peschi.

In aggiunta agli elementi introdotti dalle carte militari, i giocatori devono fare attenzione alla felicità e alla corruzione.

Gli eventi non sono automaticamente rivelati nel gioco avanzato. Sono rivelati solo come effetto di un'azione politica di un giocatore.

Quando l'ultima carta civile dal mazzo I viene piazzata nella riga delle carte, inizierà l'epoca II e implicherà quindi la fine dell'epoca I. Questo farà sì che alcune carte dell'epoca A saranno diventate obsolete.

Quando l'ultima carta civile dal mazzo II verrà piazzata nella riga delle carte, finirà l'epoca II. Questo farà sì che alcune carte dell'epoca I saranno diventate obsolete. Inoltre, farà finire il gioco: alla fine del round, i giocatori aggiungeranno i propri punti derivanti dai bonus determinati dalle 4 carte Evento dell'epoca III e la civiltà con più punti cultura sarà la civiltà vincitrice.

CARTE MILITARI

TIPI DI CARTE MILITARI

Come per le carte civili, le varie tipologie di carte militari possono essere riconoscibili dal loro colore e dal nome che si trova nella parte in alto a destra della carta.

La difesa serve quanto un forte avversario cerca di giocarti contro una carta aggressione. La colonizzazione viene utilizzata quando un nuovo territorio appare. Ciascuna carta bonus darà un bonus se è utilizzata per la difesa e un bonus differente se usata per colonizzare.

CARTE AZIONE POLITICA

Eventi (verde), Nuovi territori (verde), Aggressione (marrone), Patti (blu), vengono giocate all'inizio del tuo turno come azione politica.

TATTICHE

Le carte rosse sono carte tattiche e sono giocate al costo di un'azione militare. Descrivono come la tua civiltà organizza le sue armate (e ti darà dei bonus per ciascuna armata).

CARTE BONUS DIFESA/COLONIZZAZIONE

Le carte Bonus di due colori ti danno un bonus per la difesa o per la colonizzazione.

PESCARRE CARTE MILITARI

Durante la produzione e il mantenimento puoi pescare una carta militare per ciascuna delle tue azioni militari non utilizzate. Non più di 3 carte possono essere pescate in questo modo per ogni turno.

Nel round 1, non hai azioni militari, quindi non potrai avere nessuna carta militare prima della fine del secondo round.

E' una buona idea completare la produzione e il mantenimento in questo ordine:

1. segnare i punti scienza e i punti cultura
2. produrre cibo e conteggiare il consumo
3. produrre risorse e conteggiare la corruzione
4. prendere carte militari (da fare alla fine, per non farsi distrarre durante i precedenti punti)

SCARTARE CARTE MILITARI

Se il numero di carte militari che hai in mano è superiore al numero di azioni militari che la tua civiltà può fare, devi scartare quelle in eccesso. Al contrario delle carte civili, puoi prendere carte militari anche se hai superato questo limite. Scarterai poi le carte militari in eccesso dopo la

tua azione politica all'inizio del tuo prossimo turno (devi scartarle anche se scegli di non utilizzare la tua azione politica).

Le carte militari vengono scartate a faccia in giù. Tenete una pila separata per ogni epoca. Se il mazzo militare termina, mescolate le carte scartate di quella epoca e continuate a pescarle da lì. Le pile di carte militari scartate delle epoche precedenti non saranno utilizzate.

AZIONI POLITICHE

Dopo aver aggiunto le nuove carte alla riga delle carte, puoi fare 1 azione politica

Non puoi mai giocare più di un'azione politica per round.

EVENTI FUTURI (CARTE VERDI)

Come azione politica, puoi giocare un evento o una carta nuovo territorio dalla tua mano. Queste carte sono giocate a faccia in giù nel mazzo Eventi Futuri. La tua civiltà ha fatto un'azione che cambierà il corso della storia: immediatamente conteggerai un numero di punti cultura pari all'epoca della carta (è segnato nel retro della carta). Quindi, per una carta dell'epoca I, segnerai un punto (anche se attenderai l'epoca II per giocarla).

Ogni volta che qualcuno gioca una carta Eventi Futuri in questo modo, un Eventi Correnti accade: gira la carta in cima al mazzo Eventi Correnti. (nota che queste carte non sono automaticamente girate come nel gioco semplice). Se si tratta di un nuovo territorio, ciascuno ha la possibilità di colonizzarlo. Se invece è un evento, fai quello che la carta dice e scartala poi nella pila Eventi Passati.

Una volta che l'ultimo Eventi Correnti è stato rivelato, mescola il mazzo Eventi Futuri e piazzalo nel riquadro Eventi Correnti. Se il mazzo Eventi Futuri contiene carte di Epoche differenti, ordina le carte in modo che tutte le carte delle epoche più lontane siano pescate prima di quelle delle epoche successive.

Per giocare un Evento Futuro (evento verde o carta nuovo territorio), com e azione politica:

- piazza la carta nel mazzo Eventi Futuri
- segna un numero di punti cultura pari all'epoca di quella carta
- rivela e risolvi la carta in cima al mazzo Eventi Correnti
- se questo è l'ultimo Eventi Correnti del mazzo, dovrai fare un nuovo mazzo mescolando la pila Eventi Futuri e riorganizzandolo in base all'epoca.

Il numero totale di carte nelle pile Eventi Correnti e Eventi Futuri è sempre uguale al numero dei giocatori +2. Ogni volta che aggiungi un Eventi Futuri, un Eventi Correnti viene rivelato.

RISOLVERE GLI EVENTI

Quando riveli un Evento, leggi la carta a tutti i giocatori. Quindi tutti fanno quanto scritto. Molti eventi si applicano a tutti i giocatori, ma alcuni si applicano solo a qualche giocatore. Molti di questi aiutano le civiltà più forti, e danneggiano le civiltà più deboli.

Se due o più civiltà hanno lo stesso punteggio in forza, il più forte sarà quello che ha il suo turno per primo, mentre il più debole quello che ha il turno per ultimo.

Quindi il giocatore di turno sarà quello più forte. Questo riflette il fatto che il giocatore di turno ha il potenziale di incrementare la sua forza. Similmente, quello che ha appena giocato ha la civiltà più debole in caso di pareggio.

Lo stesso sistema di calcolo viene utilizzato nel caso di carte che parlino di civiltà con il maggior o minor numero di punti cultura. (nota: la carta evento *Immigration* permette a più civiltà di beneficiare dell'evento in caso di parità).

In una partita a due, la scritta "i due più forti" significa "il più forte" e "i due più deboli" significa "il più debole".

Perciò queste carte non saranno utilizzabili da entrambi i giocatori in una partita a due.

Quando giochi una carta Eventi Futuri, ricordati di quello che farà accadere e cerca di essere quello che ne beneficerà di più.

Guardando a quello che stanno facendo i tuoi avversari, puoi immaginare che tipo di carte hanno messo nel mazzo Eventi Futuri.

Se pensi che il mazzo Eventi Correnti contenga diverse carte che possano danneggiare la civiltà più debole, farai in modo di non rivelarne alcuna. Non farai la tua azione politica e terrai la tua carta evento per la prossima volta, quando avrai la possibilità di incrementare la tua forza.

D'altra parte, giocare una carta evento è una buona idea se hai la civiltà più forte.

Se una carta dice che dovrai perdere più di quello che hai, allora perderai solo quello che hai.

Quando una carta dice che devi decrementare la tua popolazione, farai tornare un segnalino giallo dalla tua Riserva dei Lavoratori non utilizzati alla tua banca gialla. Se non hai Lavoratori non utilizzati allora devi rimuovere (e farlo ritornare nella banca gialla), un lavoratore da una delle tue carte. Non dimenticarti poi di aggiornare gli indicatori.

La carta evento deve poi essere scartata nel riquadro Eventi Passati.

COLONIZZARE NUOVI TERRITORI

Un nuovo territorio viene vinto dalla civiltà che spedisce in quel territorio la forza colonizzatrice più grande.

Quando un nuovo territorio viene rivelato come evento corrente, il giocatore di turno, può passare o fare un'offerta. Ciascun giocatore nei turni successivi può fare un'offerta o passare. Un giocatore che ha passato è fuori dalle offerte e non potrà fare altre offerte per quel territorio. Le offerte vanno avanti in senso orario fino a che tutti i giocatori a parte uno hanno passato. Questo giocatore, quello con l'offerta più alta, vince il nuovo territorio. (se tutti passano, semplicemente scartate la carta nuovo territorio nella pila Eventi Passati).

L'offerta è un numero che rappresenta quanta forza la civiltà sacrificherà per vincere il nuovo territorio.

Quando vinci un nuovo territorio, devi sacrificare uno o più unità militari: rimetterai i segnalini gialli in base alla forza che hai sacrificato nella banca gialla. Non dimenticare di aggiornare i tuoi indicatori di forza.

Oltre a sacrificare delle unità, potrai scartare un numero di carte Bonus Colonizzazione dalla tua mano. Aggiungi i loro bonus colonizzazione alla forza delle unità che eliminerai.

Il totale della forza delle unità sacrificate e dei bonus colonizzazione delle carte scartate, dovrà essere pari alla tua offerta o dovrà superarla.

Grazie alle carte Bonus Colonizzazione, è possibile offrire di più rispetto alla tua forza. Non devi specificare come pagherai la tua offerta finché non vincerai il nuovo territorio. Comunque, non ti è permesso fare un'offerta se non puoi pagarla, e non ti è permesso di cambiare idea una volta che hai fatto un'offerta.

La meraviglia *Colossus*, e le tecnologie *Cartography*, *Navigation* e *Satellites*, ti danno un bonus colonizzazione che può essere utilizzato per aiutarti a pagare le tue offerte.

Non puoi pagare per un nuovo territorio solo con i bonus. Devi sacrificare almeno un'unità.

Quando vinci un nuovo territorio, diventa una tua colonia. Piazzala

alla sinistra della tua carta governo. La parte inferiore della carta descrive i suoi bonus permanenti. Questi potrebbero essere forza, o visi felici (per cui aggiorna i tuoi indicatori).

Se la carta ti da segnalini gialli o blu, prendili dalla scatola e aggiungili alla tua banca gialla o blu. Saranno tuoi fino alla fine della partita (sempre che tu non perda la colonia).

Un nuovo territorio ha anche un effetto immediato. Se ti da risorse o cibo, muovi i segnalini blu dalla tua banca blu alle tue carte miniera o fattoria per indicare l'effetto. Se ti da punti cultura o punti scienza, segnali immediatamente. Se ti da carte militari, pescale. Se incrementa la tua popolazione, muovi il numero di segnalini gialli indicati dalla tua banca gialla alla tua Riserva dei Lavoratori non utilizzati.

Se perdi una colonia (a causa di un evento o di un'aggressione), perderai solamente i bonus permanenti. Gli effetti immediati, già accaduti, non dovranno essere persi.

Pensa prima di offrire. Dopo che avrai sacrificato unità per la colonizzazione, la tua civiltà sarà più debole e le carte bonus utilizzate per la colonizzazione sono carte che avresti potuto utilizzare per la difesa. Questo ti farà diventare un facile bersaglio per le aggressioni. Idealmente, dovresti colonizzare un nuovo territorio durante il tuo turno, in quanto questo ti permetterebbe di costruire immediatamente unità.

Esempio: Karl offre 4 per il nuovo territorio *Inhabited Territory*. Tutti passano e questo diventa la sua colonia. Deve quindi inviare una forza di colonizzazione pari ad una forza di 4. La carta *Cartography* gli da un bonus di +2, quindi lui necessita solamente di altri 2 punti forza. La sua carta bonus colonizzazione gli da un ulteriore +2, ma deve sacrificare almeno 1 unità. Può sia sacrificare una sua unità *warrior* per un totale quindi di 5 punti forza oppure sacrificare la sua unità di *swordsmen* e tenersi la carta bonus per dopo.

Karl decide di sacrificare la sua unità *warriors*. Rimette quindi il suo segnalino giallo nella sua banca gialla. Inoltre, scarta anche la sua carta bonus colonizzazione. Prende il nuovo territorio e lo piazza a fianco della sua carta governo. Come bonus permanente, questo territorio gli darà 2 nuovi segnalini gialli da prendere dalla scatola che piazzerà nella sua banca gialla. Come effetto immediato, prenderà un segnalino giallo dalla sua banca gialla e lo metterà nella sua Riserva dei Lavoratori non utilizzati.

Se perdesse successivamente la sua colonia, dovrebbe rimettere nella scatola due segnalini gialli dalla sua banca gialla, ma non dovrebbe diminuire la sua popolazione.

AGGRESSIONE (CARTE MARRONI)

Una carta aggressione ti permette di utilizzare la tua azione politica per attaccare un'altra civiltà (più debole).

Quando giochi una carta aggressione, annuncia quale civiltà stai attaccando e leggi la carta. Oltre ad utilizzare la tua azione politica, ti costa anche un certo numero di azioni militari, specificate nella carta.

L'aggressione fallisce se l'attaccante non ha più forza rispetto al difensore. La forza del tuo attacco è pari alla forza della tua civiltà. Puoi aggiungere forza al tuo attacco sacrificando delle unità. (non aggiornare ancora il tuo indicatore di forza). La forza delle unità sacrificate viene aggiunta alla forza del tuo attacco. (in effetti, conta il doppio, in quanto già contribuisce alla forza della tua civiltà).

Il difensore ha quindi una possibilità di eguagliare la forza dell'attaccante. La forza della difesa è pari alla forza della civiltà che difende. Anche il difensore ha la possibilità di sacrificare unità. Inoltre, il difensore può giocare carte Bonus Difesa.

La forza delle unità sacrificate non è limitata e quando si aggiunge questo valore alla forza della civiltà, il risultato può andare oltre al punteggio di 60.

AGGRESSIONE FALLITA

Se il difensore ha tanta forza quanta quella dell'attaccante (o di più), la carta aggressione viene scartata e non ha effetto. Non ci sono penalità per la civiltà attaccante (ad eccezione del fatto che ha utilizzato la sua azione politica, la sua carta aggressione, alcune azioni militari, e probabilmente ha sacrificato diverse unità).

AGGRESSIONE VITTORIOSA

Se la forza dell'attacco è maggiore rispetto alla forza della difesa, l'aggressione ha successo e il giocatore farà l'azione descritta nella carta. La carta Aggressione viene quindi scartata.

Con la maggior parte delle carte aggressione, l'attaccante guadagna qualcosa e il difensore perde qualcosa. Nota che quando prendi cibo o risorse da un rivale, non prendi i segnalini blu. Il tuo avversario rimette i suoi segnalini blu nella sua banca blu, e la tua civiltà produce quella quantità di risorse o cibo.

Se una carta dice che devi prendere più di quello che il tuo avversario ha, il tuo rivale perde solamente tutto quello che ha e tu guadagni solo quanto perso dal tuo avversario.

Se la popolazione di una civiltà decresce, rimetti 1 segnalino giallo dalla Riserva dei Lavoratori non utilizzati alla banca gialla. (se non ci sono lavoratori nel riquadro, dovrai togliere un segnalino giallo da una delle tue carte tecnologia).

Per giocare una carta aggressione:

□ con e tua azione politica, giochi la carta, annunci il tuo obiettivo, e paghi il numero richiesto di azioni militari.

□ Specifici quali unità vuoi sacrificare, e annunci il totale forza dell'attacco.

□ Il difensore specifica quali unità vuole sacrificare, gioca le carte bonus difesa che vuole, e annuncia il totale forza della sua difesa.

□ Se l'attaccante ha una forza maggiore, la carta ha effetto, altrimenti non succede nulla.

□ In entrambi i casi, scarta la carta aggressione. Sia l'attaccante che il difensore rimettono nella banca gialla i segnalini gialli sacrificati e aggiornano l'indicatore della forza.

Through The Ages non è un gioco solamente militare. La civiltà che difende ha tutti i vantaggi: può sacrificare unità una volta che la forza dell'attacco è stata scelta, vince in caso di pareggio, e può utilizzare carte bonus difesa. Inoltre, l'attaccante deve pagare azioni militari, lasciando quindi meno azioni per costruire unità o pescare nuove carte militari.

Raramente funziona sacrificare unità per rendere più forte il tuo attacco. Il difensore può sempre sacrificare altre sue unità o giocare carte bonus difesa.

Il miglior modo di utilizzare una carta aggressione è di attaccare una civiltà più debole, forzando l'avversario a scegliere se perdere unità o soffrire le conseguenze di quanto scritto nella carta aggressione.

Per evitare questa estorsione, è una buona idea mantenere una ragionevole forza militare. Da notare che le carte aggressione sono giocate come azioni politiche all'inizio del turno. Questo significa che se qualcuno costruisce delle unità, tutti gli altri hanno il tempo di rispondere a questa azione costruendo altre unità.

Esempio: la civiltà di Adam ha una forza di 14 contro i 10 di quella di Barbara. Come azione politica, lui gioca la carta *Spy* contro Barbara. Questo gli costa 1 azione militare. Immaginando che Barbara abbia una carta bonus difesa, Adam sacrifica 1 unità di *riflemen* (che hanno forza 3), incrementando quindi la forza del suo attacco a 17.

Barbara ha in mano una carta bonus difesa che se giocata le può dare un +4, aggiungendola alla forza della sua civiltà le darebbe un totale di forza pari a 14. Quindi si può dire che Adam sacrificando una sua unità abbia fatto la scelta giusta per vincere il confronto. Ora Barbara dovrà quindi giocare la sua carta bonus difesa e sacrificare delle unità se vuole vincere. L'unica unità di Barbara sono i *Knights* con una forza pari a 2. Lei accetta quindi la penalità

imposta dalla carta. L'impatto è diminuito dal fatto che lei ha solo 3 punti scienza e quindi solo quelli potrà perdere.

Barbara perde tutti e 3 i suoi punti scienza e Adam ne guadagna 3 (la carta gli permetterebbe di guadagnarne 5, ma siccome Barbara ne perde solo 3 allora Adam ne guadagna solo 3). Adam toglie un segnalino giallo dalla sua carta *Riflemen* e lo mette nella sua banca gialla e aggiorna il suo indicatore di forza ad 11 punti.

STIPULARE E INTERROMPERE PATTI (CARTE BLU)

I patti permettono a due civiltà di cooperare per avere entrambi dei benefici.

I patti sono utilizzati solo se ci sono 3 o più giocatori. Come azione politica puoi giocare una carta patto per offrire la tua cooperazione ad un altro giocatore. L'altro giocatore ha quindi l'opzione di accettare o rifiutare la tua offerta.

Se il patto viene rifiutato, la carta ritorna nella tua mano. Avrai utilizzato la tua azione politica e continuerai con il tuo turno. (il prossimo passo sarà di scartare le carte militari in eccesso).

Se il patto viene accettato, piazza la carta di fronte a te e metti un segnalino colorato vicino alle lettere A e B per indicare il colore delle due civiltà che hanno il patto attivo.

Puoi avere solo 1 patto in gioco di fronte a te. Mettere un nuovo patto automaticamente cancellerà il vecchio.

Nota che il vecchio patto è solamente cancellato se il tuo nuovo patto viene accettato, se è rifiutato, la carta ti ritorna in mano e non si cancellerà il patto già sul tavolo. Nota anche che quando accetti un patto di qualcun altro, la sua civiltà metterà la carta patto di fronte a sé e quindi questo non cancellerà il patto che tu hai di fronte a te. Perciò è possibile partecipare a più patti in una volta.

PATTI ASIMMETRICI

Alcuni patti hanno degli effetti differenti nei confronti dei due giocatori. Quando offri un patto devi specificare se la tua civiltà avrà il ruolo A o quello B. Il giocatore a cui è offerto il patto deve accettare o rifiutare l'offerta di patto che tu gli farai. Non potrà scegliere di accettare il patto a ruoli invertiti. Se il patto è accettato, piazza i segnalini colorati vicino alle lettere A e B nella carta per indicare qualche civiltà è A e quale B.

MECCANICHE AVANZATE DI GIOCO

FELICITA'

Nel gioco semplice, i visi felici non hanno funzioni a parte quella di dare punti bonus alla fine del gioco. Nel gioco avanzato, invece, è importante mantenere la tua popolazione felice.

Come nel gioco semplice, utilizza il tuo indicatore di felicità per tener conto del numero di visi felici che le tue carte producono. Il tuo indicatore di felicità divide la tua banca gialla in sezioni. La prima sezione è la prima regione della banca gialla. Questa la sezione con 1 viso felice. La sezione con 2 visi felici è la seconda regione della tua banca gialla. Dopo questa, ogni regione è divisa in due sezioni, con un certo numero di visi felici in corrispondenza di ciascuna colonna della banca gialla.

Se una sezione della tua banca gialla non ha segnalini gialli, devi avere almeno il numero specificato di visi felici per mantenere tutti felici.

All'inizio del gioco, la tua civiltà non ha visi felici. Fino a che avrai segnalini nella regione più a destra della tua banca gialla, comunque non necessiti di avere visi felici per mantenere tutti felici. Se incrementi la tua popolazione due volte, allora la sezione 1 dei visi felici sarà vuota, indicando quindi che necessiti di almeno 1 viso felice.

Se non hai abbastanza visi felici per mantenere tutti contenti, allora avrai 1 lavoratore scontento per ogni viso felice che ti manca per raggiungere il numero di visi felici necessari.

I lavoratori scontenti non lavorano. Per mantenere traccia dei tuoi lavoratori scontenti, muovi un segnalino giallo dalla tua Riserva dei Lavoratori non utilizzati al tuo indicatore di felicità per ciascun viso felice mancante. Perciò, per ogni sezione alla sinistra del tuo segnalino di visi felici dovrai avere o segnalini gialli nella tua banca gialla oppure un segnalino giallo di un lavoratore scontento nell'indicatore di felicità.

Cerca di mantenere la tua popolazione felice. Alcuni eventi puniscono le civiltà con lavoratori scontenti.

I segnalini gialli rappresentano i lavoratori scontenti che non sono

Alcuni patti permettono ad una civiltà di pagare un'altra in cambio di non essere attaccata. Se la tua civiltà è debole, puoi utilizzare questo patto per incoraggiare un rivale ad aggredire qualcun altro. Se la tua civiltà è forte, puoi usare il patto con i ruoli invertiti per indurre un avversario debole a pagare la tua non aggressione.

TAVOLO DEI COLLOQUI E PATTI

Offrire un patto significa utilizzare la tua azione politica sia che venga accettato o meno. Alcuni giocatori possono provare a "superare" questa regola, domandando se qualcuno vuole fare un patto, oppure chiedendo se qualcuno vuole un extra cibo per turno. Formalmente è contro le regole questo comportamento. Il giocatore dovrebbe perdere in questo modo perdere la sua azione politica perché ha offerto un patto. In ogni caso puoi decidere se accettare o meno che queste domande vengano fatte, l'importante è che tutti siano d'accordo.

CANCELLARE I PATTI

Puoi usare la tua azione politica per cancellare i patti a cui stai partecipando. (indifferentemente da quale civiltà è stato offerto il patto). La carta patto viene scartata e il patto termina immediatamente.

Siccome cancellare un patto significa utilizzare la propria azione politica, non sarà possibile attaccare nello stesso turno. Perciò, un patto che previene un rivale da un attacco contro di te (tramite aggressione o guerra), può essere cancellato, ma ti garantisce di non essere attaccato senza preavviso.

Ci sono altri modi per cancellare un patto. Come descritto sopra, puoi cancellare un patto che hai offerto, se qualcun altro accetta un patto che offrirai tu. Alcuni patti dicono che un attacco di una civiltà automaticamente cancella il patto. Se un patto non dice di prevenire un attacco o non dice che un attacco lo cancella, il patto rimane in forza anche nel caso in cui una civiltà attacchi l'altra.

considerati nella tua banca gialla. In effetti, sono considerati essere dei lavoratori nella tua Riserva dei Lavoratori non utilizzati. Ti è permesso di usarli come lavoratori per costruire nuovi edifici, fattorie e miniere. Non ti devi preoccupare dei lavoratori scontenti fino alla produzione e al mantenimento.

SOMMOSSA

Se hai più lavoratori scontenti che lavoratori non utilizzati, avrai una sommossa. Durante una sommossa, salterai la tua fase di produzione e mantenimento.

La tua civiltà non potrà segnare nessun punto. Non produrrà risorse né cibo (ma non consumerà nemmeno cibo e non perderà risorse per corruzione). Non potrai pescare carte militari.

Il problema è che alcuni dei tuoi lavoratori scontenti è stato costretto a lavorare. Questo li ha fatti arrabbiare fino ad indurli alla rivolta.

Devi cercare di non avere mai sommosse. È meglio spendere un'azione distruggendo un edificio o disperdendo un'unità per liberare un lavoratore che perdere tutta la propria produzione.

Esempio: Siccome Karl non ha segnalini gialli nella sezione con 2 visi felici della sua banca gialla, necessita di due visi felici per mantenere la popolazione contenta. La sua civiltà produce però solo 1 viso felice, quindi avrà 1 lavoratore scontento rappresentato dal segnalino giallo nel suo indicatore di felicità.

Karl paga 4 cibo per incrementare la sua popolazione. Rimuoverà quindi l'ultimo segnalino della sezione con 3 visi felici nella sua banca gialla. Ora necessita di 3 visi felici, e perciò avrà 2 lavoratori scontenti. Il nuovo lavoratore viene piazzato nella sezione dell'indicatore felicità per indicare che è scontento. Karl quindi scappa alla sommossa e la sua civiltà produce normalmente.

Nel turno di un altro giocatore, l'evento Sviluppo della Guerra viene rivelato. Questo permette a tutti i giocatori con un lavoratore non utilizzato di costruire un'unità guerriero senza pagare risorse. Karl decide quindi di prendere al volo questa opportunità e muove uno dei suoi segnalini gialli dei lavoratori scontenti dall'indicatore felicità

alla carta guerrieri. (siccome Karl ha 2 lavoratori scontenti, non deve tenere conto di quale dei 2 sia). Karl dovrà affrontare una sommossa durante la sua prossima fase produzione e mantenimento sempre che non faccia qualcosa.

Nel suo turno successivo, Karl gioca la carta tecnologia *Bread and Circuses*. Utilizzerà quindi il suo secondo lavoratore scontento per costruire un'arena. Questa arena produrrà 2 visi felici, quindi ora la sua civiltà avrà un totale di 3 visi felici. Karl quindi è riuscito ad evitare la sommossa e ora non ha lavoratori scontenti.

CORRUZIONE

Accumulare cibo e risorse porta alla corruzione. La tua banca blu è divisa in diverse regioni. Il numero negativo nella regione più a destra che contiene almeno un segnalino blu, sta a significare quanta perdi a causa della corruzione.

La corruzione è calcolata dopo la produzione di risorse (che avviene dopo la produzione di cibo e il consumo). Se hai almeno 1 segnalino blu nella regione più a destra della tua banca blu non ci sarà corruzione. Una volta che rimuoverai l'ultimo segnalino dalla regione più a destra della tua banca blu, avrai una corruzione di -2, che significa che dovrai pagare 2 risorse. (non importa quanti segnalini blu ritornano nella tua banca blu quando paghi per la corruzione). Nota che la corruzione è sempre pagata con le risorse e non con il cibo.

Se tutti i segnalini blu sono stati presi dalle due regioni più a destra, dovrai pagare 4 risorse. Se non hai più segnalini nella tua banca blu, dovrai pagare 6 risorse.

Le fattorie e le miniere più avanzate possono aiutare a ridurre le tue perdite dovute alla corruzione riducendo il numero di segnalini che utilizzerai per rappresentare cibo e risorse. Alcuni territori e tecnologie speciali inoltre, ti possono aiutare con la corruzione dandoti ulteriori segnalini blu. Nonostante tutto questo, è comunque difficile sfuggire completamente alla corruzione.

Puoi dire quanti segnalini blu saranno rimossi dalla tua banca blu contando il numero di segnalini gialli che hai nelle miniere e nelle fattorie. Quando fai il calcolo, non dimenticarti di ritornare uno o due segnalini per pagare il consumo, che avviene prima della corruzione.

REGOLA ALTERNATIVA SULLA CORRUZIONE

Through the Ages è un gioco complesso. È facile perdere di vista un elemento mentre ci si focalizza su un altro, e la corruzione può prendere di sorpresa molti giocatori. Il tuo gruppo potrebbe voler giocare con questa regola alternativa: quando le tue miniere producono, hai la possibilità di scegliere di ridurre la produzione dei segnalini blu di 1. Non facendo produrre una miniera, perderai 1 risorsa, ma questo è preferibile rispetto a dover pagare 2 risorse per corruzione causate dal dover rimuovere quel segnalino. Nota che questo si applicherà solo alle miniere. Tutte le tue fattorie dovranno produrre quanto previsto, fino a che ci sono abbastanza segnalini blu.

Se decidi di utilizzare questa regola alternativa, fai in modo che tutti ne siano consapevoli e l'accettino.

TECNOLOGIE AVANZATE

L'età delle esplorazioni contiene molte nuove Tecnologie. La maggior parte di queste sono dei miglioramenti rispetto a quelle dell'epoca A e I, e hanno lo stesso nome (che si trova nell'angolo destro della parte alta della carta).

Non ci sono pre-requisiti per le carte tecnologia. Puoi giocare una tecnologia di epoca II o III anche se non hai la corrispondente tecnologia dell'epoca precedente.

LIVELLI

Alcune carte si riferiscono al livello di una Tecnologia, Costruzione o Unità. Il livello è pari all'epoca della carta tecnologia. Le tecnologie dell'epoca A sono di livello 0.

LIVELLI SUPERIORI DI FATTORIE, MINIERE, EDIFICI E UNITÀ

Quando giochi un livello superiore di tecnologia, piazzala sopra le tue altre carte tecnologia dello stesso tipo. *Iron* verrà piazzata sopra il *Bronze*. *Coal* sarà piazzata sopra *Iron*. Se non hai *Iron*, puoi giocare *Coal* sopra *Bronze*.

Avere un livello più alto di Tecnologia, non ti impedisce di costruire altre tecnologie dello stesso tipo, ma di livello più basso. Ti è permesso di migliorare i livelli inferiori a quelli superiori senza dover per forza passare per i livelli intermedi. (puoi migliorare una miniera di bronzo e farla diventare una miniera di carbone, senza che sia necessario avere la tecnologia *Iron*). Il costo in risorse per migliorare è la differenza tra i costi di costruzione delle due tecnologie. (quindi ti costerà 6 risorse e 1 azione civile migliorare una miniera di bronzo in una di carbone).

Nota che se hai solo segnalini blu nella tua carta *Coal*, puoi pagare una risorsa muovendo 1 segnalino da *Coal* a *Iron*. Se non hai la tecnologia *Iron*, puoi pagare 1 risorsa muovendo 1 segnalino blu da *Coal* a *Bronze* e muovendo un segnalino blu dalla tua banca blu a *Bronze*. Le stesse mosse le puoi utilizzare quando si tratterà di Cibo.

TECNOLOGIE SPECIALI (CARTE BLU)

Al contrario della maggior parte delle altre tecnologie, le tecnologie speciali rim piazzano le loro varianti più vecchie.

Quando giochi una tecnologia speciale con la stessa illustrazione di una tecnologia speciale dell'epoca precedente, la carta più "antica" viene scartata. Guadagni i bonus della nuova tecnologia, ma perdi quelli della carta scartata.

Esempio: supponiamo che tu abbia *Code of Laws*, che ti dà un'azione civile extra. La carta *Justice System* ti darà un'azione civile extra e 3 segnalini blu. Quando giochi la carta *Justice System*, non avrai un totale di 2 azioni civili extra, ma avrai solo un'azione civile extra e 2 segnalini blu extra.

UTILIZZARE LE TECNOLOGIE DI COSTRUZIONE PER MIGLIORARE GLI EDIFICI

Le carte Tecnologia *Masonry*, *Architecture* e *Engineering*, riducono il costo di costruzione degli edifici urbani. L'esempio seguente mette in evidenza come funzionano queste carte quando si vuole migliorare un proprio edificio.

Esempio: La carta *Masonry* riduce il costo di tutti gli edifici urbani di livello I o superiori, di 1 risorsa. Questo sta a significare che un laboratorio di livello I costerà solo 5 risorse (invece che 6), ma un laboratorio di livello 0, costerà sempre 3. Perciò, puoi migliorare un laboratorio di livello 0 in uno di livello I, al costo di 2 risorse, invece che 3, e puoi migliorare un laboratorio dal livello 0 al livello II al costo di 4 invece che 5. Comunque, non avrai sconti quando migliori un laboratorio dal livello I al livello II: infatti *Masonry* riduce il costo di ciascuno di 1

risorsa, quindi la differenza tra i loro costi rimarrà la stessa. *Architecture* riduce il costo di un edificio urbano di livello I di 1 risorsa, di livello II di 2 risorse. Quindi un laboratorio di livello I ti costa 5 (invece che 6) risorse, e un laboratorio livello II costerà 6 (invece che 8). Quindi, migliorare un laboratorio dal livello I al livello II ti costerà solo 1 risorsa.

TATTICHE (CARTE ROSSE)

Puoi avere delle carte Tattiche quando peschi nel mazzo carte militari.

Puoi giocare una carta Tattiche utilizzando un'azione militare.

Una carta Tattiche ti permette di raggruppare le tue unità in armate. La carta specifica di quali unità necessiti per formare un'armata. Per esempio: la carta *Legione* ti darà un'armata per ogni 3 unità di fanteria. La carta *Mobile Artillery* ti darà 1 armata per ogni coppia di unità Cavalleria e Artiglieria.

Puoi avere solo una carta Tattiche in gioco alla volta. Quando giochi un'altra carta Tattiche, la carta precedente viene

autom aticam ente scartata.

Per ciascuna armata che le tue unità possono formare, aggiungi il bonus specificato nella carta Tattiche alla forza della tua civiltà. Nota che il tipo di Unità militare è importante, e non il suo livello.



Esempio: la carta Tattiche di Karl (*Medieval Army*), gli darà +2 in forza per ogni copia di fanteria e cavalleria. Quindi 2 delle fanterie di Karl verranno accoppiate con le 2 unità di cavalleria a formare quindi 2 armate, dandogli perciò un bonus di +4. La terza unità di fanteria non è in un'armata.

Calcoliamo quindi la forza della sua civiltà: le sue due unità di guerrieri danno 1 punto di forza ciascuno. La sua unità *Swordsmen* e i suoi 2 *Knight* gli danno 2 punti forza. Il suo totale al momento è di 8 punti forza. Siccome ha 2 armate, riceverà un bonus di +4, per un totale quindi di 12 punti forza.

Quando sacrifichi un'intera armata per pagare un attacco, difesa o colonizzazione, conta anche il bonus come parte della forza delle unità sacrificate.

Esempio: continuiamo con il precedente esempio: Se Karl attacca un rivale, lui può sacrificare 1 *Knight* per avere una forza di attacco pari a 14. Se sacrifica anche una sua unità *Swordsmen*, la sua forza andrà a 18: i suoi iniziali 12 + 2 per il *Knight*, + 2 per l'unità *Swordsmen*, + 2 per il bonus carta Tattiche in quanto *Swordsmen* e *Knight* sono un'armata. Ciascuna coppia *Warrior-Knight* conterebbe come 5 di forza quando sacrificati: 2 per l'unità *Knight* + 1 per l'unità *Warrior* +

2 per il bonus armata.

Nota che non devi tener conto di quali unità sono nell'armata. Quando sacrifichi unità, qualsiasi combinazione che combacia con le specifiche date dalla carta Tattiche, conta come un'armata.

UNITA' ANTIQUATE

A volte, l'epoca ha importanza. Puoi utilizzare unità moderne con carte Tattiche senza penalità. Con le tattiche avanzate comunque, necessiti di utilizzare unità che non siano più vecchie di oltre un'epoca rispetto alle carte Tattiche. Queste carte Tattiche hanno due bonus specificati in esse; se tu formi un'armata che ha unità più vecchie di oltre 1 epoca rispetto a quella richiesta, prenderai solo il bonus inferiore (quello tra parentesi).

Se una o più unità in un'armata sono più vecchie di oltre un'epoca rispetto alle carte tattiche, l'armata ti darà solam ente il b onus inferiore.

Se la tua carta tattiche ha specificato solo un bonus, allora non ti devi preoccupare di questa regola.



Esempio: Barbara ha le unità e la carta tattiche mostrate in figura. La carta tattiche *Defensive Army* permette di costruire 2 armate. La carta Tattiche è dell'epoca II. Lei può utilizzare gli *Swordsmen* dell'epoca I senza penalità, ma i *Warriors* dell'epoca A sono troppo antiquati per darle un pieno beneficio dalla carta tattiche. La forza della sua civiltà sarà di 22: 13 dalle unità, +6 per il bonus di un'armata e + 3 per il bonus dell'armata più antiquata.

FINE DI UN'EPOCA

Non conteggiando la fine dell'Antichità, che ha luogo all'inizio del round 2, vedrete il termine di 2 epoche nel gioco avanzato: l'epoca I termina quando l'ultima carta dal mazzo carte civili I viene piazzata nella Riga delle Carte; l'epoca II termina quando l'ultima carta dal mazzo carte civili II viene piazzata nella Riga delle Carte.

Quando un'epoca termina, alcune carte dell'epoca precedente (le carte di 2 epoche più vecchie rispetto alla nuova epoca), diventano obsolete. Quindi quando l'epoca I termina, alcune carte dell'epoca A diventano obsolete. Le carte dell'epoca I rimangono valide per tutta la durata dell'epoca II.

Quando un'epoca termina, le seguenti carte dell'epoca precedente vengono scartate:

- carte che hai ancora in mano
- Leader (non dimenticare di aggiornare gli indicatori)
- Meraviglie che sono ancora in costruzione (rimetti i segnalini blu nella tua banca blu)
- Patti

Le carte dell'epoca che è appena terminata non diventano obsolete fino alla fine dell'epoca successiva.

Da notare che Tecnologie, Tattiche, Colonie e le Meraviglie completate non diventano obsolete e quindi non vanno scartate.

Oltre a piazzare il nuovo mazzo di carte civili al posto di quello vecchio, devi rimuovere anche il vecchio mazzo di carte militari e lo rimpiazzare con quello della nuova epoca.

FINE DEL GIOCO

Una volta che l'ultima carta dal mazzo carte civili II viene piazzata sulla Riga delle Carte, il gioco è vicino al termine. Quando questo succede, l'epoca II termina, quindi alcune carte dell'epoca I diventano immediatamente obsolete e vengono scartate come descritto sopra. I giocatori quindi giocano il resto del round nell'epoca III (mancano i mazzi carte civili III e carte militari III).

Quando il giocatore alla destra del giocatore iniziale ha completato il suo turno, è tempo di conteggiare i bonus derivanti dai punti cultura. Le 4 carte Evento III che erano state rivelate all'inizio dell'epoca hanno ora effetto e i giocatori conteggiano i loro bonus. Il giocatore che termina con più punti cultura vince.

Versione completa

Nella versione completa guiderai la tua civiltà attraverso tutte le epoche: dall'antichità ai tempi moderni. La versione completa è consigliata ai giocatori che hanno compreso a pieno il regolamento e le carte introdotte nella versione semplice e nella versione avanzata. Introduce qualche nuovo meccanismo, ma, coprendo tutte le epoche, è la scelta migliore per i giocatori che conoscono il gioco sufficientemente da giocarlo in maniera rapida ed efficiente.

PREPARAZIONE

La versione completa utilizza tutte le carte. La riga delle carte è riempita con il mazzo Carte Civili A, come nella versione semplice. Come nella versione avanzata, 4, 5, o 6 carte (in base al numero di giocatori) sono pescate a caso dal mazzo Carte militari A e piazzate coperte a formare il mazzo degli Eventi Correnti.

I mazzi Carte Civili I e Carte Militari I sono mischiati e piazzati nei

posti dedicati sul Tabellone del Punteggio. I mazzi delle epoche successive sono messi da parte per dopo. Non dimenticare di rimuovere le carte appositamente marcate se giocano meno di 4 giocatori, e le carte Patto se giocano solo 2 giocatori.

Le civiltà sono disposte inizialmente come nella versione semplice o avanzata del gioco.

GIOCARE LA PARTITA

Inizialmente, il gioco si svolge come nella versione avanzata. L'Agricoltura e la felicità però, giocheranno un ruolo maggiore nella versione completa, in quanto ogni volta che un'epoca termina, ogni civiltà perde due gettoni gialli dalla Banca Gialla.

La Guerra comincia ad imperversare durante l'Epoca II, minacciando le civiltà che non si mantengono aggiornate nella corsa agli armamenti.

L'Epoca III introduce Tecnologie, Meraviglie e Leader dei tempi moderni. Le Meraviglie moderne e i nuovi Eventi danno bonus di punteggio immediati.

Le Forze Aeree introducono una nuova dimensione nei conflitti.

Quando termina l'Epoca III, incomincia l'Epoca IV, e i giocatori completano i loro turni fino alla fine del round. Quindi, diversamento dalla versione avanzata, ciascuno riceve un ulteriore turno da giocare. Il gioco termina con il segnare da parte di tutti i giocatori i punti bonus indicati dalle rimanenti carte dell'Epoca III nei mazzi Eventi Correnti ed Eventi Futuri. Il giocatore con il maggior numero di

Punti	Cultura	vince.
-------	---------	--------

NUOVE MECCANICHE NEL GIOCO COMPLETO

FORZE AEREE

La carta "Forze Aeree" introduce un nuovo tipo di unità militare. Una unità Forze aeree funziona esattamente come ogni altra unità, eccetto per come interagisce con le Armate.

Una unità Forze Aeree può essere parte di qualsiasi Armata. Una unità Forze Aeree raddoppia il punteggio bonus dell'armata riportata sulla relativa carta Tattica.

Nessuna carta Tattica richiede un'unità Forza Aerea. Un' Armata può avere un'unica unità Forza Aerea. Se si hanno più unità Forze Aeree che Armate, si continua ad aggiungere il loro punteggio alla forza della civiltà, ma le unità extra non forniscono bonus tattici addizionali.



Esempio: La civiltà di Karl utilizza la tattica *Entrenchments*. Ha 2 Armate, 1 con 1 unità antiquata. (Lo *Swordsmen* dell'Epoca I è troppo datato per garantirgli il bonus completo della carta Tattica *Entrenchments* dell'Epoca III.) Karl possiede anche 1 unità Forza Aeree.

La forza totale delle sue unità è 24. *Entrenchments* gli garantisce +9 per la sua armata e l'unità di Forze Aeree raddoppia questo bonus a +18. L'armata con l'unità obsoleta garantisce un bonus di solo +5. In

totale la sua civiltà ha una forza complessiva di 47. Una seconda unità Forze Aeree gli garantirebbe 5 punti di forza in più e cambierebbe il bonus tattico della seconda armata da +5 a +10, garantendogli una forza complessiva di 57. Una terza unità Forze Aeree non gli garantirebbe nessun bonus tattico addizionale, inoltre i suoi 5 punti di forza porterebbero Karl al di sopra del limite dell'indicatore di forza, quindi la sua forza complessiva sarebbe comunque al massimo 60.

GUERRE

Le Carte Militari Nere sono Guerre. Le Guerre sono giocate allo stesso modo delle carte Aggressione: usando la propria Azione Politica, si paga lo specificato numero di azioni militari, si legge il testo della carta e si annuncia il rivale a cui si sta dichiarando Guerra.

L'esito di una Guerra dichiarata è determinato all'inizio del prossimo turno del dichiarante.

In questo modo ogni civiltà ha 1 turno per aumentare la propria Forza. Il giocatore che dichiara la Guerra è però svantaggiato, perché ha dovuto spendere delle Azioni Militari per dichiararla.

IL RISULTATO DI UNA GUERRA

Quando dichiari una guerra, lascia la carta scoperta davanti a te. All'inizio del tuo prossimo turno se ne determinerà l'esito. A quel punto, puoi sacrificare unità per aumentare la Forza della tua parte. Quindi il tuo rivale può decidere di sacrificare le sue unità per determinare la sua Forza. Questo incremento di Forza funziona esattamente come con le carte Aggressione, con una eccezione:

Nessuna parte coinvolta può utilizzare carte "Bonus di Difesa" per influenzare il risultato di una Guerra.

In una Aggressione, l'attaccante non può mai perdere nulla e un difensore non può mai guadagnare nulla. In una Guerra, entrambe le parti possono guadagnare.

La parte con il valore di Forza maggiore vince. La differenza dei due valori di Forza è chiamata "Vantaggio di Forza". I

bonus e le penalità di una guerra sono in proporzione a questa differenza.

Come in una Aggressione, il vincitore prende qualcosa dallo sconfitto, e quindi non può prendere più di quello che lo sconfitto perde.

Quando si sacrificano delle unità per la guerra tener presente che altri giocatori saranno pronti ad approfittare di un'eventuale debolezza.

Dopo aver determinato gli esiti di una guerra scartare la carta. Il giocatore che aveva dichiarato la guerra può ora giocare il suo turno normalmente, la guerra era l'Azione Politica del turno precedente, quindi il giocatore può effettuare l'Azione politica del turno corrente.

La Guerra è maggiormente vantaggiosa (e devastante!) quando la differenza di Forza è notevole. Costruisci il tuo esercito anche se lo puoi sviluppare poco, in modo da perdere meno nell'eventualità di una guerra.

Dichiara Guerra con prudenza: il tuo rivale avrà tutti i vantaggi. Il tuo rivale costruisce unità dopo di te e avrà tutte le sue azioni militari disponibili. Inoltre quando si dovranno sacrificare le unità le sacrificherà dopo di te.

Siccome i difensori sono notevolmente avvantaggiati, è difficile vince a Through the Ages con la forza militare, ma i giocatori che ignorano l'aspetto militare troveranno facile perdere per la loro debolezza.

Può capitare di giocare tante partite a Through the Ages senza aver mai visto dichiarare una guerra. Va bene ugualmente! Anche se

non giocata, la guerra ha un impatto significativo sul gioco: il solo fatto che qualcuno la possa giocare influenza il gioco a sufficienza.

FINE DI UN'EPOCA

Come nella versione avanzata, quando finisce un'epoca, tutti i giocatori devono scartare Leader, Patti, Meraviglie non completate, e carte in mano dell'epoca precedente a quella appena finita. I mazzi Civile e Militare della nuova epoca sono disposti sul Tabellone.

Inoltre, il regolamento completo prevede la seguente regola per simulare il maggior desiderio di benessere in termini di cibo e felicità della popolazione:

Alla fine dell' Epoca I, dell' Epoca II, e dell'Epoca III, ogni civiltà deve eliminare 2 gettoni gialli dalla propria banca e riporli nella scatola.

Non si devono restituire i gettoni gialli se sono in uso. Se non si hanno abbastanza gettoni nella banca, non si deve eliminare nulla.

Questa è la maggior differenza tra la versione avanzata e quella completa del gioco. Guarda il mazzo Civile con attenzione in modo da essere preparato al tramonto di un'epoca.

Mantieni la tua popolazione felice: quando restituisci due gettoni gialli, è probabile che avrai bisogno di più facce felici. Inoltre, aumentare la popolazione ti costerà di più, rendendo più difficile il controllo della popolazione e la prevenzione delle rivolte.

ABBANDONARE IL GIOCO DIGNITOSAMENTE

All'inizio del proprio turno, hai il diritto di annunciare la caduta della tua civiltà e abbandonare il gioco. Il tuo punteggio non conterà e risulterai ultimo nella classifica.

Puoi abbandonare il gioco anche se qualcuno ti ha dichiarato Guerra. In questo caso la carta Guerra è scartata e non ha nessun effetto.

Se un rivale non è una minaccia, pensaci due volte prima di dichiarargli guerra. L'unico effetto della carta potrebbe essere quello di farlo ritirare dal gioco.

Quando si aggiungono le carte alla Riga delle Carte, bisogna rimuovere le carte dalle prime posizioni della fila in base ai giocatori ancora in gioco. L'ultimo giocatore rimasto in gioco è il vincitore.

FINE DEL GIOCO

L'EPOCA IV

Quando si dispone l'ultima carta del mazzo Civile III nella Riga delle carte, si segna la fine della Epoca III e l'inizio della IV. Alcune carte della Epoca II divengono obsolete ogni civiltà perde due segnalini gialli dalla banca.

L'Epoca IV non ha carte. Non viene inserita nessuna carta nuova nella Riga delle carte e nessuno può pescare più carte Militari.

L'ULTIMO ROUND

Se l'Epoca III finisce all'inizio del turno del giocatore iniziale, allora è l'ultimo round e ogni giocatore ha a disposizione un ultimo turno. Se invece l'Epoca III termina all'inizio del turno di un'altra persona, si termina il giro fino al giocatore iniziale e successivamente ogni giocatore ha un ulteriore turno. In questo modo ogni giocatore ha almeno un turno dopo la fine dell'Epoca III, dando a tutti la possibilità di completare le meraviglie dell'Epoca II che possono valere molti Punti Cultura.

Non c'è motivo di dichiarare una guerra nell'ultimo turno, perché non se ne giocherebbe la risoluzione. Le Aggressioni invece sono ancora consentite, così come la risoluzione delle guerre in corso.

Non è permesso sacrificare unità durante l'ultimo round.

Quando si risolve una carta Aggressione, solo il difensore può aggiungere alla propria Forza e lo può fare solo con carte Bonus di Difesa. Quando si risolve una guerra dichiarata il turno prima, la civiltà con la maggior Forza vince, e non c'è modo per nessuna delle due parti di aumentare la propria Forza.

SEGNARE PUNTI PER GLI EVENTI DELL'EPOCA III

Tutti gli eventi dell'Epoca III danno dei Punti Cultura bonus. Alcuni di questi possono essere rivelati durante la partita. In ogni caso, quando si gioca un evento nel mazzo Eventi Futuri, si può essere certi che quei punti bonus saranno conteggiati.

Alla fine del gioco, scoprire tutti i rimanenti eventi dell'epoca III dai mazzi Eventi Correnti e Futuri, e conteggiare i Punti bonus come previsto.

Non vale la pena demolire quello che uno ha costruito in passato per costruire un paio di edifici extra che forniscono Punti Cultura. Gli avversari potrebbero aver giocato una carta evento che fornisce punti bonus per gli edifici appena demoliti!

Il giocatore con il maggior numero di Punti cultura vince la partita.

Prima di sistemare tutto a posto nella scatola, prendetevi un momento per apprezzare le civiltà degli altri giocatori e ringraziarli per la bella partita. Potrebbe anche essere un buon momento per chiedere scusa per aver assassinato Shakespeare.

ALTRI MODI DI GIOCARE

La versione completa è stata rifinita per accontentare la maggioranza dei giocatori. Comunque, ogni gruppo è diverso, e potreste preferire una o più delle seguenti varianti. La maggior parte si possono applicare sia alla versione avanzata che alla versione completa.

VARIANTE SEMPLIFICATA

Se vuoi dare più spazio alla crescita della civiltà prova:

- Ogni giocatore inizia con un gettone giallo ex tra
- Il Limite agli edifici urbani e di 1 superiore a quello indicato dalla carta forma del governo.

Un gettone giallo può non sembrare molto, ma rende molto più facile aumentare la popolazione, e ritarda l'apparire dei Lavoratori Scontenti. Il limite agli edifici urbani più alto permette di costruire maggiormente, anche rimanendo nel Dispotismo.

VARIANTE SENZA ALLEANZE MILITARI

Nonostante Through the Ages non sia un gioco sulla guerra, una civiltà che resta indietro può trovarsi aggredita da più lati. Per aiutare i giocatori che trascurano la parte militare, prova questo:

- Una civiltà può essere attaccata da un solo nemico per turno.

Per tener traccia di chi sta attaccando chi, ogni giocatore, all'inizio del gioco, pone un segnalino del proprio colore al centro del tabellone. Quando giochi una carta Aggressione o Guerra contro un'altra civiltà, prendi il suo segnalino dal tabellone e ponilo davanti a te per indicare che lo stai attaccando. Durante la tua prossima Azione Politica, rimetti il segnalino al centro del tavolo (a meno che tu non decida di attaccarlo di nuovo). Se la civiltà non ha il suo segnalino al centro del tabellone significa che non può essere attaccata questo turno perchè è stata già attaccata da qualcun altro.

Anche in questa variante, sarai attaccato se non sviluppi la tua parte militare. Questa regola ti garantisce solo una possibilità in più di sopravvivere.

VARIANTE PACIFICA

Se al tuo gruppo piace giocare pulito, questa variante permette di focalizzarsi interamente sulla costruzione:

- Rimuovere tutte le carte Aggressioni, Guerra e Patti

Avrai ancora bisogno di potere militare per le Colonizzazioni, e sono ancora in gioco le carte che garantiscono bonus in base alla potenza militare.

Questa è una buona variante per introdurre nuovi giocatori. Il giocatore meno esperto finirà comunque dietro tutti gli altri, ma almeno riuscirà a giocare senza essere schiacciato dagli altri.

Dovresti anche considerare questa variante se la parte "interattiva" del gioco crea troppe discussioni nel gruppo.

PESCARRE CARTE MILITARI COME AZIONE MILITARE

Le Carte Militari sono pescate a caso, aggiungendo il brivido dell'incertezza al gioco. Se preferisci un maggior controllo sulle Carte Militari, prova questo:

- Non peschi nessuna carta Militare alla fine del tuo turno.
- Puoi pagare 1 azione militare per pescare una carta Militare durante la fase delle azioni del tuo turno.
- Il numero di carte che puoi pescare dipende unicamente dal tuo numero di azioni Militari.

Puoi prendere carte Militare senza limiti, ma dopo la tua Azione Politica puoi solo tenere tante carte Militari quante Azioni Militari.

Questa regola aumenta l'importanza delle Azioni militari e ti permette di modificare le tue azioni alle carte che peschi. (Per esempio, se peschi una carta Difesa Bonus, non hai bisogno di affrettarti a rinforzare il tuo esercito.)

Questa variante farà progredire il gioco in maniera più lenta. Quando giochi il regolamento normale, le persone hanno il tempo di guardare le loro nuove carte Militari e pianificare le proprie azioni di conseguenza. Con questa variante ciascuno deve aspettare il proprio turno per studiare ogni carta nuova. Considera con attenzione se è il caso di giocare più a lungo per avere maggior controllo.

VARIANTE DEI PUNTI BONUS

Ci sono diversi altri modi di comportarsi con le carte punti bonus dell'Epoca III. Rimuovi le 13 carte evento dal mazzo Militare III e forma un mazzo bonus. Mischialo e scegli una delle seguenti:

Variante delle carte bonus scoperte:

- Scopri 4 (o 3 o 5) carte bonus come nel gioco avanzato.
- Queste carte sono rivelate all'inizio del gioco e restano scoperte.

Variante Epoca dopo Epoca:

- Pesca 5 carte dal mazzo bonus e tienile coperte.
- Rivela 1 carta all'inizio del gioco.
- Rivela 1 carta alla fine del primo round.
- Rivela le prossime 3 carte alla fine della Epoca I, II e III.

Variante delle carte bonus personali:

- Rimuovi una carta a caso dal mazzo e distribuisci le restanti 12 tra i giocatori.

- Ogni giocatore sceglie 1 carta (o 2 nel gioco a 2 giocatori).
- Ogni giocatore mantiene la carta segreta e la rivela alla fine della partita.

Variante della scelta pubblica:

- Scopri le 13 carte sul tabellone.
 - Ogni giocatore sceglie 1 carta (o 2 nel gioco a 2 giocatori).
- Queste carte sono tenute scoperte e visibili durante tutta la partita.

In tutti i casi le carte restanti devono essere rimischiate nel mazzo Militare III. È necessario giocare anche con queste carte evento, altrimenti la maggior parte delle carte evento dell'Epoca II non verrebbero rivelate. Inoltre, questo assicura che il gioco sia intrigante anche alla fine, perchè ci sono ancora dei bonus non prevedibili da calcolare.

Se non ti piace questa incertezza, o se pensi che una variante porti a troppi punti bonus attribuiti a fine partita, prova a combinare una qualsiasi delle precedenti varianti con la seguente:

Variante del minor numero di bonus:

- Non conteggiare punti bonus per eventi dell'Epoca III rimasti nei mazzi Eventi Correnti e Futuri alla fine del gioco.

Con questa variante, è sempre vantaggioso giocare Eventi Futuri, specialmente se attendi una carta dal mazzo degli eventi Correnti. Inoltre, siccome non è certo che la carta evento dell'Epoca III giochi venga in seguito rivelata, non devi essere particolarmente prudente nel giocarla, e comunque ti garantisce 3 Punti Cultura.

Non è raccomandato usare la variante del minor numero di bonus senza usare un'altra delle varianti dei punti bonus. I bonus di fine partita sono una parte importante di Through the Ages perchè ricompensano vari aspetti dello sviluppo delle civiltà.

Goditi Through the Ages, in qualsiasi modo hai scelto di giocarlo.

SPIEGAZIONE DI ALCUNE CARTE

PRINCIPI GENERALI

SCONTI SU EDIFICI, MERAVIGLIE, FATTORIE E MINIERE

Le Carte Azione *Rich Land*, *Ideal Building site*, *Engineering Genius*, and *Efficient Upgrade* forniscono uno sconto su alcune azioni di costruzione. Puoi usare la carta solo per eseguire l'azione specificata. (*Engineering Genius* può essere usata solo per costruire 1 piano di una meraviglia, indipendentemente da eventuali Tecnologie che permettono di costruire più piani alla volta.) Questo sconto può ridurre il costo dell'edificio a 0. Se lo sconto è maggiore di quello che l'azione costerebbe normalmente, puoi usare la carta, ma non ricevi risorse extra.

SCONTI SU UNITA' MILITARI

Homer e le Carte Azione *Patriotism*, *Wave of Nationalism*, e *Military Build-up* forniscono risorse speciali per le unità militari. Significa che quando, in ogni turno, costruisci Unità Militari, non paghi risorse finché non hai utilizzato le risorse speciali indicate dalla carta. (Tieni traccia di queste risorse speciali a mente, non con i gettoni blu!) Ogni risorsa per unità militari non utilizzata a fine turno è considerata persa.

Invece, gli sconti forniti da *Frederick Barbarossa* and *Winston Churchill* si applicano ad ogni Unità costruita nelle circostanze specificate dalla carta.

BONUS DI FORZA

Alexander the Great, *Joan of Arc*, *Napoleon*, il *Colossus*, il *Great Wall*, la *Transcontinental Railroad*, e alcune Tecnologie Speciali aumentano la Forza della tua civiltà. Quando sacrifichi un'unità, guadagni solo il valore di Forza dell'unità stessa perché il bonus dato da queste carte si applica alla civiltà nel complesso e non alle singole Unità (anche per le carte come *Alexander the Great* che danno un bonus alla civiltà per unità).

Gengis Khan, invece, fornisce il suo bonus ad ogni Unità di Cavalleria, tale bonus si considera quindi fornito a tali unità anche in caso di sacrificio.

CARTE EVENTO DELL'EPOCA III

Generalmente, i bonus delle carte evento sono conteggiati alla fine della partita, ma se dovessero capitare nel mazzo degli Eventi Correnti, vengono conteggiati normalmente.

Gli eventi *Impact of Science* e *Impact of Strength* forniscono punti in base alle graduatorie relative dei giocatori. Le situazioni di parità sono gestite al solito: in favore del giocatore di turno. Alla fine del gioco, le situazioni di parità vengono trattate come se il giocatore di turno fosse il giocatore iniziale.

EFFETTI DI GUERRE E AGGRESSIONI

Dopo una guerra o una aggressione riuscita, la civiltà sconfitta perde qualcosa. Se è possibile fare una scelta su cosa perdere, in genere è il vincitore che sceglie. L'unica eccezione è il caso di perdita della popolazione, dove lo sconfitto sceglie quale gettone giallo perdere. Quindi, con un *Raid*, il vincitore sceglie che edificio distruggere. Con *Plunder* o *War over Resources*, il vincitore sceglie la combinazione di cibo e risorse da saccheggiare. In *War over Technology*, il vincitore sceglie la combinazione di Tecnologie Speciali e Punti Scienza.

Una civiltà sconfitta non può perdere più di quello che ha. Il vincitore non può vincere più di quello che lo sconfitto perde. Quando lo sconfitto perde Cibo o Risorse, i gettoni blu ritornano alla banca blu del giocatore. Il vincitore guadagna Cibo o Risorse prendendo i gettoni blu dalla propria banca blu.

CARTE SPECIFICHE

CHRISTOPHER COLUMBUS

Se hai una carta Nuovo Territorio in mano, puoi metterla sul tavolo e farne una tua Colonia. Questa azione vale come Azione Politica del turno, ma non devi sacrificare nessuna unità e nessun altro può fare un'offerta per il Nuovo Territorio. Prendi immediatamente i bonus spettanti e muovi gli indicatori relativi per rispecchiare i bonus della tua nuova colonia. Colombo rimane il tuo Leader anche se la sua abilità non può più essere usata per il resto della partita.

MAXIMILIEN ROBESPIERRE

Robespierre inverte i ruoli delle azioni Civili e Militari durante le Rivoluzioni. Per dichiarare una Rivoluzione non devi aver ancora usato nessuna Azione Militare. La Rivoluzione utilizza tutte le tue Azioni Militari. Dopo la Rivoluzione, avrai lo stesso numero di Azioni Civili usate di prima. Nota che Robespierre ti priva della possibilità di effettuare la Rivoluzione utilizzando le Azioni Civili.

ISAAC NEWTON

Devi avere almeno 1 Azione civile restante per giocare una Tecnologia, ma con Newton l'Azione viene restituita di fatto non consumandola. Quando dichiari una Rivoluzione, non devi avere usato nessuna Azione Civile. Dopo la rivoluzione avrai 1 azione civile disponibile.

NAPOLEON BONAPARTE

Per quanto riguarda la frase "*your best army*": se disponi di eserciti con unità antiche e di altri senza (o di alcuni con supporto aereo ed altri no), gli eserciti avranno bonus di Tattica diversi. In questo caso prendi il bonus migliore. Se non disponi di eserciti, Napoleone non darà nessun bonus.

NIKOLA TESLA

I tuoi Laboratori delle epoche I, II e III contano come miniere. Durante la produzione piazza un gettone blu sulle carte laboratorio per ogni gettone giallo. Un gettone blu su un laboratorio rappresenta un numero di risorse pari al livello del laboratorio. I tuoi laboratori producono ogni volta che le tue Miniere producono, e la loro produzione conta agli effetti dell'evento *Impact of Industry*.

ST. PETER'S BASILICA

Ogni Faccia Felice è contata due volte, questo raddoppia gli effetti di *Joan of Arc* e di *Michelangelo*.

TRANSCONTINENTAL ROAD

La tua Miniera migliore è rappresentata da un Lavoratore. Quindi la tua carta di Tecnologia Mineraria più avanzata con almeno 1 Lavoratore prenderà 1 gettone blu extra. Durante la produzione.

FIRST SPACE FLIGHT

Somma il livello di tutte le carte Tecnologia. Questo include Tecnologie relative ad Unità, Edifici, Fattorie, Miniere, Speciali e Governo.

HOLLYWOOD AND INTERNET

Ogni lavoratore nel tipo specificato di carta rende tanti Punti Cultura quanti il doppio dell'epoca della carta. Carte senza lavoratori, e lavoratori su carte dell'epoca A non valgono.

SCIENTIFIC COOPERATION

Se una civiltà non ha Punti Scienza, nessuna civiltà può giocare una nuova Tecnologia.