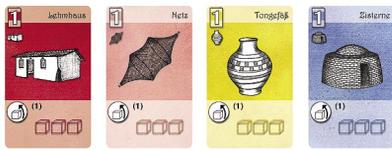


Invenzioni e loro Funzioni

Livello 1 (ogni invenzione è inclusa una volta)

Lehmhaus (casa di fango), Netz (rete), Tonggefäß (terracotta), Zisterne (serbatoio)



Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore può prendere una risorsa dalla carta ed aggiungerla alla sua riserva personale.

Spiegazione: Una tribù entra in gioco con una delle invenzioni di 1° livello. All'inizio della partita o quando quell'invenzione viene giocata di nuovo, 3 risorse dello stesso colore dell'invenzione vengono prese

dalla riserva comune e vi sono poste sopra. Queste risorse non contano ai fini della riserva del giocatore. Se tutte le risorse vengono tolte da quella carta, essa perde la sua funzione. Quando l'invenzione viene giocata di nuovo, allora 3 risorse vi vengono poste sopra. Se la carta viene rimossa dalla plancia personale del giocatore, tutte le risorse su di essa vengono rimesse nella riserva comune.

Livello 2 (3 carte identiche per ogni invenzione)

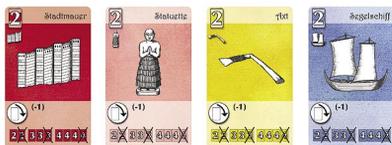
Rollenprinzip (trasporto su tronchi), Domestizierung (allevamento), Brennofen (fornace), Wasserrad (ruota ad acqua)



Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore può prendere una risorsa dalla riserva comune ed aggiungerla alla sua riserva personale.

Le Carte Risorsa di questo tipo sono inesauribili e possono essere usate turno dopo turno.

Stadtmauer (muro di cinta), Statuette (statua), Axt (ascia) and Segelschiff (veliero)



Il costo per una nuova invenzione dello stesso colore è ridotto di una Carta Invenzione.

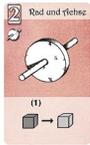
Esempio: Un giocatore ha la carta "Stadtmauer" (Muro di cinta) nella sua plancia personale. Per giocare l'invenzione "Rollenprinzip" (Trasporto su tronchi) (livello 2) è sufficiente giocare la carta "Rollenprinzip" (Trasporto su tronchi) una sola volta anziché due.

Straße (strada)



Non appena l'invenzione viene costruita, 3 risorse vengono piazzate sulla carta. Il loro colore dipende dalle 3 carte sulla plancia comune. Se ci sono meno di 3 carte sulla plancia comune quando la strada viene creata, verranno posizionate meno risorse sulla carta. Oltre a questo, si applicano le regole standard per la costruzione di invenzioni di 1° livello (leggi sopra).

Rad und Achse (ruota ed asse)



Una volta per turno, una risorsa della propria riserva personale può essere scambiata con una risorsa di colore differente dalla riserva comune. Questo non conta come un'azione.

Leuchtturm (faro)



Quando una Carta Disastro o Divinità viene attivata, il "Leuchtturm" (Faro) aggiunge un bonus di +1 alle risorse offerte o da un bonus di +2 alle carte offerte nei rispettivi round di offerta. Un villaggio aumenta ogni bonus di +1, una città di +2. Questo bonus viene conteggiato anche se il giocatore non ha offerto nessuna risorsa o carta.

Schöpfbaum (pozzo a pesca)



Quando costruisci un insediamento, puoi rimpiazzare le risorse mancanti (anche tutte) scartando carte dalla tua mano, che devono essere del colore adeguato. Ogni carta rimpiazza una risorsa.

Livello 3 (4 carte identiche per ogni invenzione)

Waage (bilancia)



Alla fine della partita, il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria per ogni carta in uno dei 4 colori che egli ha in mano. Solo una carta per colore conta! Inoltre, la seguente condizione deve essere rispettata: oltre alla carta "Waage" (bilancia), il giocatore deve avere invenzioni in tutti i 4 colori nella sua plancia personale.

Gewölbe (volta)



Quando costruisci un insediamento, esso ti costa una risorsa in meno (il giocatore sceglie quale).

Wasserruhr (orologio ad acqua)



Con questa invenzione, il giocatore può ignorare il limite di 5 invenzioni. Ciò significa che può avere una sesta invenzione oltre alle 5 nella sua plancia personale. Anche se l'orologio ad acqua viene sostituito da un'altra invenzione, il giocatore può tenere tutte le invenzioni nella sua plancia.

Nota: Poiché un giocatore necessita del "Wasserruhr" (Orologio ad acqua) per giocare la sesta invenzione (esso deve essere già nella plancia personale del giocatore), il "Wasserruhr" (Orologio ad acqua) non può essere giocato come sesta invenzione!

Flaschenzug (carrucola)

Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore può prendere una delle due risorse raffigurate dalla riserva comune. Carta Risorsa inesauribile.



Leier (lira)

Alla fine della partita, il giocatore può giocare una invenzione addizionale dalla propria mano (in accordo con le normali regole per costruire un'invenzione!). L'invenzione non può essere già presente nella propria plancia personale. Il giocatore guadagna Punti Vittoria pari al livello di quella carta.



Münzwesen (zecca)

Quando piazzati un insediamento di pietra sulla carta "Gewölbe" (Zecca) (e solo se piazzato qui), il costo è ridotto di 2 risorse (il giocatore sceglie quali). Non si combina con la carta "Münzwesen" (Volta)!



Kanalisation (fognature)

Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore può prendere una delle due risorse raffigurate dalla riserva comune. Carta Risorsa inesauribile.



Tonrohr (tubature)

Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore prende le risorse da questa carta e le mette nella sua riserva personale. Ci possono essere al massimo 2 risorse su questa carta. Se il/i giocatore/i con più insediamenti di pietra prende una risorsa durante il suo turno, la stessa risorsa (presa dalla riserva comune) verrà piazzata sulla carta "Tonrohr" (Tubature) alla fine del turno di quel giocatore. Se quel giocatore prende diverse risorse, il giocatore che possiede la carta "Tonrohr" (Tubature) può scegliere quale tipo di risorsa piazzare sulla carta. Se il giocatore che possiede la carta "Tonrohr" (Tubature) è anche quello che ha più insediamenti di pietra, egli non può utilizzare l'effetto di questa carta.



Livello 4 (5 carte identiche per ogni invenzione)

Zikkurat (ziggurat)

Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore può prendere una risorsa per ogni che non è nella sua riserva personale (le prende dalla riserva comune).

Esempio: Il giocatore non ha risorse nella sua riserva personale. Egli può prendere una risorsa di ogni colore (4) dalla riserva comune.



Astronomie (astronomia)

Durante la fase "Prendi una risorsa" il giocatore può prendere 1-3 risorse di un colore presente nella plancia comune. Le carte del colore scelto sono scartate e rimpiazzate con nuove carte dalla pila alla fine del turno.

Esempio: Le seguenti carte sono nella plancia comune: "Zahnrad" (Ruota dentata) [giallo], "Wasseruhr" (Orologio ad acqua) [rosa] e "Flaschenzug" (Carrucola) [rossa].

Il giocatore può prendere 1 risorsa gialla oppure 2 risorse rosa dalla plancia e scartare le rispettive carte.



Zahnrad (ruota dentata)

Usando una delle sue "azioni" il giocatore può muovere un suo insediamento di pietra da un'invenzione ad un'altra. Entrambe le invenzioni possono differire al massimo di 1 livello.

Esempio: Il giocatore muove un insediamento di pietra dalla sua invenzione "Domestizierung" (Allevamento) all'invenzione "Kanalisation" (Fognature) e qui espande il suo villaggio in una città.



Aquädukt (acquedotto)

Usando una delle sue "azioni" il giocatore può scambiare 1-2 carte dalla propria mano con 1-2 risorse di sua scelta, o viceversa. (1-2 risorse dalla sua riserva personale con 1-2 carte dalla pila di pesca o dalla plancia comune).



Codice dei pittogrammi

Simbolo del libro: studiare il testo dell'invenzione nel Riassunto Carte Azione.

Un pittogramma in un cerchio è una "azione". Le azioni sono bianche.

Risorse o carte in verde chiaro rappresentano un colore a caso.

Risorse o carte in uno dei 3 toni di grigio rappresentano colori specifici.

La trasparenza significa che le risorse sono piazzate sulla carta e sono limitate.

Le frecce indicano movimento.

Il simbolo "/" indica "oppure"... "o".

Il simbolo "X" indica qualcosa che deve essere rimosso.

Un "alloro" indica dei Punti Vittoria.

Una parentesi significa "altrimenti".