

## **1. Raccolta Tasse (Rivolte cittadine)**

**AST**

Trasferire 2 tokens per ogni città sulla mappa dallo stock al treasury.

*Rivolte*: città che non ha tokens sufficienti per pagare. Il giocatore con più unità in stock (città 5 - tokens 1) è il beneficiario.

## **2. Espansione popolazione**

**AST**

1 token in ogni territorio che contiene 1 token. 2 tokens in ogni territorio che contiene 2 o più tokens.

Si possono aggiungere tokens in eccesso al limite di popolazione di un territorio. I territori contenenti città non sono ripopolati

## **3. Censimento**

Ogni giocatore conta quanti tokens ha sulla mappa. Città e navi non sono contate.

## **4. Mantenimento e costruzione navi**

**CENSIMENTO**

Costruire una nave costa 2 tokens. Mantenere una nave costa 1 token.

Possono essere pagati con il treasury E/O con una "levatura" di tokens nel territorio di costruzione(levatura)/mantenimento.

## **5. Movimento**

**CENSIMENTO**

I tokens 1 territorio adiacente o in 1 nave che in quel momento sia nello stesso territorio.

I tokens **non** possono muovere per terra e per mare nello stesso turno.

Una nave muove fino a 4 territori marittimi nello stesso turno. 5 con [CLOTH MAKING].

Una nave imbarca fino a 5 tokens, quante volte vuole finché può muovere.

Una nave può muovere in mare aperto solo se ha la carta [ASTRONOMY], ma non può terminare il movimento in mare aperto.

## **6. Conflitto**

*No città*: rimuovi i tokens uno alla volta iniziando da chi ne ha di meno; *se pari*, rimuovi simultaneamente fino a che rimangano tokens di un solo giocatore o che il livello di popolazione del territorio sia di nuovo rispettato.

*Città*: attaccata da => 7 tokens, il difensore sostituisce la città con 6 tokens e si risolve il conflitto tra tokens. Se <6 eliminate.

*Città difese da tokens*: prima di attaccare la città occorre eliminare i tokens in difesa della città. Se =>7 tokens, attacco città.

*SACHEGGIO CITTA'*: pesca 1 carta commercio dall'avversario(se ne ha). Puoi trasferire 3 tokens per città da stock a treasury.

## **7. Costruire città'**

**AST**

Almeno => 6 tokens in un territorio con quadrato. Altri territori, => 12 tokens per costruire una città.

## **8. Rimozione surplus popolazione (Controllo supporto città)**

**AST**

Territori con città non possono contenere anche tokens

Territori senza città non possono contenere più tokens del proprio limite di popolazione.

*Controlla il supporto delle città*: 2 tokens in mappa per ogni città in gioco. *NO tokens*: città si riduce.

## **Acquire Carte Commercio (Acquista Gold/Ivory)**

**MINOR NUMERO DI CITTA'/AST**

Si pesca una carta da ogni mazzo per il numero corrispondente al numero di città sulla mappa.

Compra Gold/Ivory al costo di 18 tokens dal proprio treasury per ogni carta.

## **10. Scambiare Carte Commercio**

**Almeno 3 carte commercio**

Ogni giocatore offre almeno 3 carte e dichiara, quante carte e 2 tipi di merce tra quelle che offre. Questa 2 informazione devono essere corrette. Ogni altra informazione, non dev'essere per forza corretta.

## **11. Risoluzione calamità (Conversione al Monoteismo; Controllo supporto città)**

**ASCENDENTE**

Le calamità non commerciabili si applicano al giocatore che le pesca che diventa vittima primaria di tale calamità.

Le calamità commerciabili si applicano al giocatore che le detiene a fine della fase e diventa vittima primaria di tale calamità.

*Un giocatore può subire MAX 2 calamità come vittima primaria; NO LIMITE al numero di calamità come vittima secondaria!*

*Controlla il supporto delle città*: 2 tokens in mappa per ogni città in gioco. Conversione al Monoteismo.

## **12. Acquisto Carte Civilizzazione (Restituzione carte di commercio in eccesso (max 8))**

**AST**

Max 1 Carta Civilizzazione di ogni tipo, ma non ce limite al numero di carte. Acquisto tramite combinazione di:

-Carte Commercio: vengono contate al loro valore combinato. Non viene dato «resto».

-Treasury: non può spendere più tokens del treasury di quanti sono richiesti.

-Applicazione Crediti.

*Restituzione delle carte di commercio in eccesso (max 8)*

## **13. Movimento dei segnalini di successione sulla A.S.T.**

2° Epoca : 2 Città.

3° Epoca : 3 Città e Carte Civilizzazione di 3 Gruppi .

4° Epoca : 4 Città e 9 Carte Civilizzazione di tutti e 5 i gruppi.

5° Epoca : 5 Città e il totale delle Carte Civilizzazione deve raggiungere i punti segnati sul tracciato per ogni civiltà.

**FINE PARTITA**: il giocatore che termina su ultima casella A.S.T. / finito tempo. **VITTORIA**: giocatore con più alto valore totale di Carte Civilizzazione, Carte Commercio e Tesoro, A.S.T. (100 punti per casella), Città (50 punti per città su mappa).

NB.: SE FINISCI TURNO CON 0 (ZERO) CITTA', NELLA FASE 2,3,4,5 INDIETREGGI DI UNA CASELLA VERSO SX.

