

REGOLAMENTO COMPATTO CIVILIZATION-ADVANCED CIVILIZATION

1. Raccolta Tasse (rivolte cittadine)

[solo se esistono città (AST)]

Ogni giocatore deve trasferire 2 tokens per ogni città sulla mappa dallo stock al treasury.

Rivolte: in ogni città che un giocatore non ha tokens sufficienti in stock per pagare.

Le rivolte sono risolte solo dopo che tutti gli altri giocatori abbiano pagato le loro tasse.

Il giocatore con più unità in stock (città 5 - tokens 1) è il beneficiario della rivolta e sceglie quali città vanno in rivolta sostituendole con le proprie. Se il beneficiario non ha abbastanza città da sostituire, entra in gioco il secondo giocatore con il maggior numero d'unità in stock, e così via fino a che tutte le città in rivolta siano passate di mano.

I nuovi proprietari non pagano tasse e non "supportano" le città se non fino alla prossima fase 8.

Nel caso in cui non ci siano giocatori che possano acquisire le città in rivolta, queste sono eliminate.

2. Espansione popolazione

[sempre (AST)]

Ogni giocatore aggiunge:

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.

L'espansione è automatica e non può essere ridotta volontariamente.

3. Censimento

[sempre]

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

4. Mantenimento e costruzione navi

[se desiderato (CENSIMENTO)]

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

Questi possono essere pagati con il treasury E/O con una "levatura" di tokens nel territorio di costruzione/mantenimento.

Una nave finanziata dal treasury può essere messa in un qualsiasi territorio con almeno un'unità di popolazione del giocatore.

Una nave costruita totalmente o parzialmente con una "levatura" deve essere costruita nel territorio in cui la "levatura" è stata effettuata. Tutti i tokens spesi per le navi vengono riposti nello stock.

Le navi non mantenute sono riportate in stock.

Un giocatore può rimuovere una nave dalla mappa e costruirla in un territorio differente nella stessa fase.

Un giocatore non può avere più di 4 navi contemporaneamente.

5. Movimento

[sempre (CENSIMENTO)]

In uno stesso territorio possono essere mossi tokens appartenenti a più di un giocatore.

I tokens possono muovere verso 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.

I tokens possono essere mossi in un territorio contenente una città.

I tokens possono essere mossi in un territorio anche in soprannumero rispetto al limite di popolazione del territorio.

I tokens possono essere imbarcati e mossi, via mare tramite una nave (fino a 5 per nave)

Le navi possono muovere solamente attraverso confini marittimi.

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

Una nave può effettuare, nella stessa fase di movimento, un qualsiasi numero d'imbarchi e sbarchi, può tornare indietro su tutta o parte della sua rotta limitata soltanto dal numero di territori percorribili.

I giocatori non possono muovere le proprie navi in mare aperto sempre che non siano in possesso di [ASTRONOMY]

Le navi non possono terminare il movimento in mare aperto.

6. Conflitto

[se necessari]

I conflitti avvengono se due o più giocatori stanno occupando la stessa Zona e la somma dei tokens è maggiore di quella che la Zona può supportare. Le navi non sono mai coinvolte nei conflitti.

Se in un conflitto sono coinvolti più di due giocatori, i tokens sono rimossi in ordine ascendente di forze partecipanti.

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

I giocatori con [METALWORKING] rimuovono i loro tokens dopo i giocatori senza [METALWORKING], a prescindere dal numero dei tokens presenti nel territorio. I conflitti tra giocatori con [METALWORKING] si risolvono normalmente.

Città': se attaccata da almeno 7 tokens, il difensore sostituisce la città con 6 tokens e si risolve il conflitto tra tokens.

Se un giocatore attacca una città con meno di 7 tokens, questi sono rimossi senza che la città ne risenta.

Se un giocatore non ha tokens per convertire una Città sotto assedio, allora la Città si arrende. Ciò significa che la Città cambia colore in quello dell'attaccante senza battaglie. Un giocatore può chiedere che altre battaglie che lo coinvolgono possano essere risolte prima che questo accada (per reperire pedine).

Città' difese da tokens: prima di attaccare la città occorre eliminare i tokens in difesa della città. La città può essere attaccata solo se dal conflitto iniziale sopravvivono abbastanza tokens per attaccare la città (almeno 7).

7. Costruire città'

[se appropriato (AST)]

La costruzione delle città avviene dopo la risoluzione di tutti i conflitti. Una città può essere costruita in un qualsiasi territorio di terra. Ogni territorio può contenere una sola città. Nessun giocatore può avere più di nove città.

Con 6 o più tokens in un'area contenente un sito di città (simbolo quadrato bianco) può costruire una città sostituendo i tokens con una città.

Nei territori che non contengono un sito di città sono necessari almeno 12 tokens per costruire una città.

I tokens utilizzati per costruire città sono riposti nello stock.

8. Rimozione surplus popolazione (Controllo supporto città')

[se necessario (AST)]

Al termine della costruzione delle città, tutta la popolazione in surplus è rimossa e riposta nello stock.

Territori con città non possono contenere anche tokens

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

Le navi non contano ai fini del limite di popolazione. In uno territorio possono stare un qualsiasi numero di navi.

Con [AGRICULTURE] il limite di popolazione è incrementato di +1 se il territorio non contiene altri tokens.

[AGRICULTURE] non ha effetto in territori di coesistenza o durante i conflitti.

Controlla il supporto delle città.

Ogni giocatore deve avere sulla mappa 2 tokens per ogni città in gioco.

Questi tokens rappresentano il supporto agricolo necessario a mantenere la popolazione urbana.

I giocatori che non avessero abbastanza tokens sulla mappa per supportare le proprie città devono *ridurre le proprie città*, una alla volta, fino a che ci sia supporto per le città rimanenti.

I giocatori possono decidere quali città ridurre con l'unico limite che le città costruite nel turno devono essere ridotte prima di quelle costruite in turni precedenti.

Le città si riducono rimuovendole dal gioco e sostituendole con il massimo numero di tokens consentito dal limite di popolazione del territorio. Numero nel cerchio del territorio [AGRICOLTURE]. Questi tokens possono immediatamente essere utilizzati per supportare città altrimenti destinate alla riduzione. Se ci sono altre città non supportate, queste sono eliminate.

9. Acquisire Carte Commercio (acquista Gold/Ivory)

[se esistono città (MINOR NUM. DI CITTA'/AST)]

Si pesca una carta da ogni mazzo, progredendo dal primo mazzo, fino a quando si pesca dal mazzo con il numero corrispondente al numero di città sulla mappa. Le carte calamità commerciabili devono essere tenute segrete poiché potrebbero essere smerciare ad un altro giocatore.

Un giocatore, a prescindere dal numero di proprie città sulla mappa, può acquistare una o più carte commercio dal nono (Gold/Ivory) mazzo al costo di 18 tokens dal proprio treasury per ogni carta.

10. Scambiare Carte Commercio

[almeno 3 carte commercio]

I giocatori commerciano con lo scopo di mettere insieme gruppi delle stesse carte commercio, poiché tali gruppi valgono di più delle carte di commercio singole. Il commercio è consentito a tutti i giocatori che hanno almeno 3 carte commercio tramite un sistema di scambio che coinvolge solo carte commercio.

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

Se c'è accordo le carte vengono scambiate a faccia in giù simultaneamente.

11. Risoluzione calamità (Conversione al Monoteismo;Controllo supporto città')[se necessario (ASCENDENTE)]

Ci sono 12 calamità, 4 non commerciabili e 8 commerciabili. (CIV. 9 carte calamità)

Le calamità sono tutte risolte dopo la fine della fase di commercio (10)

Le 4 calamità non commerciabili (Vulcano/Earthquake, Flood, Famine, Civil war) si applicano solo al giocatore che le pesca dal mazzo.

Le Calamità commerciabili non vengono effettuate dal giocatore che le pesca e non possono essere conservate. Al termine della fase di commercio i giocatori che hanno carte di calamità le rivelano, a prescindere che siano state scambiate oppure no, e diventa vittima primaria di tale calamità. (CIV. Carte calamità non comm. possono essere conservate, scambiate, scartate)

In molti casi la calamità richiede che la vittima primaria designi delle vittime secondarie in altri giocatori.

Il giocatore che ha commerciato la carta di calamità alla vittima primaria non può essere designato come vittima secondaria. (Epidemic, Iconoclams & Heresy, Piracy)

In un turno nessun giocatore può restare vittima primaria di più di 2 calamità. Se un giocatore ne riceve più di due, tali calamità sono mescolate e ne sono pescate due. Le restanti sono ignorate e rimesse nell'appropriato mazzo di carte commercio. Non esistono restrizioni invece nel numero di calamità secondarie che si possono infliggere ad uno stesso giocatore. Le calamità sono risolte in ordine ascendente, a parità di valore sono risolte prima le calamità non commerciabili. Nella risoluzione delle calamità, le città valgono 5 punti unità, e i tokens valgono un 1 punto unità. Se è ridotta una città, i tokens sopravvissuti non sono contati al fine della risoluzione della calamità.

Controlla supporto delle città.

Ogni giocatore deve avere sulla mappa 2 tokens per ogni città in gioco. Ved. Fase 8

12. Acquisto Carte Civilizzazione

[se appropriato (AST)]

I Giocatori non possono possedere più di una Carta Civilizzazione di ogni tipo, ma non ce limite al numero di carte.

Il costo d'acquisto delle carte di civilizzazione deve essere pagato tramite una 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: le carte di civilizzazione fornisce crediti verso altre carte dello stesso gruppo, come anche crediti speciali verso specifiche carte di civilizzazione.

I crediti non possono essere utilizzati nello stesso turno in cui sono acquisiti.

I crediti possono essere combinati da ogni numero di carte posseduto ma nessuna carta può contribuire con crediti 2 volte nello stesso acquisto.es. ARCHITETTURA conta 15 verso LETTERATURA come Civiltà, come scritto sulla carta, ma il Credito di 5 verso LETTERATURA come un'Arte non è contato.

Il credito di una carta di civilizzazione può essere applicato nei confronti di più di una carta di civilizzazione.

Se un credito è applicabile per l'acquisto di una carta di civilizzazione, allora deve essere applicato. Non si può scegliere di ignorare il credito per spendere tokens di treasury.

Restituzione delle carte di commercio in eccesso

Al termine della fase i giocatori possono mantenere fino a 8 carte di commercio per il turno successivo. (CIV. 6 carte max)

Quindi tutte le carte scartate perché in eccesso, tutte le carte di beni utilizzate per tale acquisizione, e tutte le calamità commerciabili pescate nel turno vengono mescolate e messe, a faccia in giù, in fondo ai mazzetti appropriati.

Tutte le calamità non commerciabili pescate nel turno vengono messe in fondo al mazzetto appropriato.

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

(sempre)

Al termine di ogni turno, il segnalino di ognuno dei giocatori viene spostato di una casella verso destra lungo la A.S.T. Un segnalino potrebbe non muovere in avanti o anche muovere indietro di una casella.

Il segnalino di un giocatore non può entrare in una nuova epoca se non si raggiungono i requisiti per l'ingresso.

2° Epoca : 2 Città (CIV. 2 Città)

3° Epoca : 3 Città e Carte Civilizzazione di 3 Gruppi (CIV. Carte Civilizzazione di 3 Gruppi)

4° Epoca : 4 Città e 9 Carte Civilizzazione di tutti e 5 i gruppi (CIV. 7 Carte Civilizzazione)

5° Epoca : 5 Città e il totale delle Carte Civilizzazione come scritto nel tracciato (CIV. Carte Civilizzazione deve essere 1000 punti)

Se un giocatore termina il turno senza città in gioco, il suo segnalino si muove all'indietro, al ritmo di una casella per turno, a meno che il giocatore sia nella 1° Epoca per la quale non sono richieste città.

Una volta nell'Epoca 5° un giocatore ha bisogno del valore indicato per muoversi in avanti .

LA FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

A. Almeno uno dei giocatori sposta il proprio segnalino su una delle caselle finali della A.S.T.

B. Si raggiunge un predeterminato limite di tempo.

VITTORIA

Il vincitore è il primo giocatore a muovere il suo marcatore nel cerchio di Fine. Non può far ciò finché non possiede punti uguali a quelli richiesti per la tappa dalla quale si sta muovendo. Questa mossa conta come l'ultima tappa lungo la Tabella Progresso. Nell'evento di un pareggio o in una partita a tempo il vincitore è il giocatore con il più alto valore totale di Carte Civilizzazione, Carte Commercio e Tesoro. Posizione sulla A.S.T. (100 punti per ogni casella), Città (50 punti per ogni città sulla mappa).

SETUP

Due giocatori -AREA NOCCIOLA- I siti di città sulle isole vengono ignorati – sono quindi richiesti 12 tokens per costruire una città su un'isola. Ogni giocatore usa 55 tokens. Carta MISTICISMO usarne solo 1. Scegliere tra le seguenti civiltà:

Asia (Hattusas) - NERO

Creta (Knossos) - BIANCO

Thrace (Odessus) – VIOLA

Le Aree di mare che non contengono terra, possono essere usate indifferentemente rispetto al numero di giocatori.