

1. Raccolta Tasse (Rivolte)

- se città presenti - AST

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

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

2. Espansione popolazione

- sempre - 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 pop. di un territorio. I territori contenenti città non sono ripopolati.

3. Censimento

- sempre - SIMULTANEAMENTE

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

4. Costruzione navi/Mantenimento (Rimuovi surplus navi)

- se desiderato - AST

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

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

5. Movimento

- sempre - CENSIMENTO

I token 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.

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

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

6. Conflitto

- se necessario - AST

.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, 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.

.Resa della città: se un giocatore non ha sufficienti tokens per convertire una città sotto attacco in 6 gettoni.

Attaccante sostituisce la città resa con una sua città da stock.

7. Costruire città' [Max 9]

- se desiderato - AST

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

8. Rimozione surplus popolazione (Riduci città non supportate)

- se necessario - 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= N tokens territorio.

9. Acquisire Carte Commercio (Acquista Gold)

- se esistono città - MINOR NUMERO DI CITTA'/AST

Pesca una carta da ogni mazzo = al numero di città sulla mappa. Compra Gold al costo di 18 tokens dal proprio treasury .

10. Scambiare Carte Commercio

- se desiderato - SIMULTANEAMENTE

Ogni giocatore offre almeno 3 carte e dichiara, il valore totale delle carte e 1 tipo di merce tra quelle che offre.

Queste informazioni devono essere corrette. Ogni altra informazione, non dev'essere per forza corretta.

11. Acquisto Carte Civilizzazione [Max 11] (Restituire carte commercio in eccesso) [Max 6]

- INVERSO AST

Max 1 Carta Civilizzazione di ogni tipo e limite max di 11 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/calamità in eccesso (Max 6)

12. Risoluzione calamità (Riduci città non supportate)

- se necessario - ORDINE 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 di uno scambio e diventa vittima primaria.

Max 2 calamità come vittima primaria, se >2 ,solo 2 x valore ascendente, resto scarti. NO LIMIT come vittima secondaria.

.Controlla il supporto delle città: 2 tokens in mappa per ogni città in gioco.

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

- sempre -

2° Epoca : 2 Città.

3° Epoca : Carte Civilizzazione di 3 Gruppi .

4° Epoca : 7 Carte Civilizzazione

5° Epoca : totale delle Carte Civilizzazione deve raggiungere 1000

6*: totale punti => segnati sul tracciato

SE FINISCI TURNO SENZA CITTA' E/O SENZA PUNTI => A CASELLA IN CUI TI TROVI,DEVI TORNARE INDIETRO DI 1 SPAZIO.

FINE PARTITA: oltrepassare ultima casella A.S.T. / finito tempo.

VITTORIA: giocatore con più alto valore totale di: Carte Civilizzazione, Carte Commercio, Treasury.