




























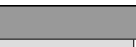













TECNOLOGIE BASE		TESSERA RAZZA				
	MOVIMENTO - Genera 1 Punto Movimento. - Foresta: costa 1 PM extra per entrare. - Palude: costa 1 PM extra per uscire. - Montagna: costa 1 PM extra per entrare e 1 PM extra per uscire. (Il movimento tra esagoni con stesso tipo di terreno non richiede PM extra) La presenza di Unità avversarie al di fuori di Città o Rovine provoca l'interruzione immediata del movimento, che può essere ripreso solo se si decide di risolvere lo scontro e lo si vince.		L'attivazione di qualsiasi tecnologia che genera autonomamente un effetto Attacco (NO =, NO =>) costa al giocatore 1 Cubetto multicolore in meno.		Il giocatore inizia la partita con 2 Gemme.	
	ATTACCO - Genera 1 Punto Attacco. Valido solo contro avversari o Spettri presenti nello stesso esagono. Di base 1 PA uccide una Unità La quale viene spostata dalla mappa al Cimitero del vincitore per generare Punti Vittoria a fine partita. Se nel Cimitero è già presente una Miniatura avversaria dello stesso colore questa ritorna nella riserva del giocatore avversario. Se ciò avviene dopo che nel Cimitero sono presenti Miniature di tutti i giocatori avversari si ottiene immediatamente 1 Gemma.		Il giocatore può attivare 1 dei seguenti effetti: Forza / Attacco / Attacco a Distanza in qualsiasi momento durante il proprio turno, 2 volte per partita, posizionandovi un token Fortezza girato.		Il giocatore eliminando 1 Gemma può attivare 1 dei seguenti effetti: Attacco / 2x Movimento / Triplo Sviluppo / 3x Pesca durante il proprio turno, 1 volta per Ripristino.	
	FORTEZZA - Genera 1 Punto Difesa. Può essere piazzata unicamente in esagoni dove è presente almeno una propria Miniatura senza limiti di numero. Protegge per un intero turno: deve essere rimossa all'inizio del proprio turno successivo.		ESPANSIONE Ogni volta che il giocatore rimuove una miniatura avversaria (non Spettri) con un'azione di Attacco egli genera anche 1 punto Movimento.		ESPANSIONE Il giocatore può sacrificare 2 Gemme per acquisire una carta Tecnologia Avanzata, in qualsiasi momento durante il proprio turno, 1 volta per Ripristino.	
	MINIATURA - Permette il posizionamento di una propria Unità dalla riserva in uno dei 3 esagoni di origine contenente una Città, al di fuori di essa. Il gioco prevede un minimo di 3 Miniature in gioco, nel caso in cui si rimanga con 2 o meno, all'inizio del turno successivo si posizionano le mancanti all'interno dell'esagono con la propria Capitale (al di fuori della Città)		Il giocatore ha a disposizione 1 punto Movimento extra da utilizzare in qualsiasi momento durante il proprio turno, 1 volta per Ripristino e indicando l'uso posizionandovi un token Fortezza girato.		Il giocatore inizia la partita con una Tecnologia Avanzata a scelta tra "Alchimia" e "Diplomazia". Questa carta non conta per la condizione di fine partita di acquisire 5 Tecnologie Avanzate.	
	TECNOLOGIE AVANZATE - Permette di ottenere 1 carta Tecnologia Avanzata da uno qualsiasi dei quattro mazzi. Il giocatore può, prima di prendere la carta, sostituire una coppia di carte scoperte di un qualsiasi mazzo (che verranno posizionate al fondo di quest'ultimo).		Il giocatore ignora le penalità di movimento derivanti dai terreni (non dalla presenza di Unità nemiche al di fuori di Città o Rovine).		Ogni volta che il giocatore acquisisce una carta Tecnologia Avanzata, genera anche gratuitamente un effetto 2x Pesca Cubetto.	
	SVILUPPO - Permette l'avanzamento dei segnalini nell'area di Sviluppo. Righe differenti: (es.) O) O) Stessa riga: (es.) O)) A scelta: (es.) 2x O)		ESPANSIONE Durante il proprio turno il giocatore può utilizzare un cubetto rosso ed un cubetto verde per generare un effetto Attacco a Distanza.		ESPANSIONE Ogni volta che il giocatore acquisisce una Reliquia, genera anche gratuitamente un effetto 2x Pesca Cubetto.	
	GEMMA - Genera 1 Gemma.		Durante il proprio turno il giocatore può usare un Cubetto colorato e uno grigio per eliminare una grigio e guadagnare 1 Gemma (il Cubetto eliminato può essere lo stesso con cui viene generato l'effetto).		Il giocatore inizia la partita con la Tecnologia Avanzata "Avamposti". Questa carta non conta per la condizione di fine partita di acquisire 5 Tecnologie Avanzate.	
TECNOLOGIE AVANZATE			Il giocatore può utilizzare i Cubetti grigi sulle caselle arancio (non sulle caselle multicolore).		Uno Spettri ucciso con un Attacco può essere convertito in una Unità da posizionare fuori dalla Città o Rovina. Lo Spettri viene eliminato dal gioco.	
	Ogni volta che il giocatore genera l'effetto a sinistra del simbolo, genera invece quello a destra.		Ogni volta che il giocatore acquisisce una Reliquia egli genera anche 2 effetti Sviluppo sulla stessa riga oppure 3 effetti Sviluppo su tre righe differenti.		ESPANSIONE Una Miniatura avversaria uccisa con un Attacco può essere convertita in una Unità da posizionare fuori dalla Città o Rovina. La miniatura nemica ritorna nella riserva del giocatore avversario.	
	Ogni volta che il giocatore genera l'effetto a sinistra del simbolo, genera un effetto extra (indicato a destra). Questa condizione può verificarsi più volte nel corso di un turno. Il limite è di un effetto extra per ogni attivazione.	ESPANSIONE "LIGHT & SHADOW"		OBBIETTIVI		
	L'effetto riportato all'interno di questa icona deve essere applicato a ogni giocatore che possiede almeno una Miniatura nello stesso esagono o in un esagono adiacente a quello in cui il giocatore attivo possiede almeno una Miniatura di sua scelta. Le scelte dell'effetto da applicare sono sempre affidate agli avversari.		ESPANSIONE Ogni volta che il giocatore acquisisce una Reliquia egli genera anche 2 effetti Sviluppo sulla stessa riga oppure 3 effetti Sviluppo su tre righe differenti.		ESPANSIONE Una Miniatura avversaria uccisa con un Attacco può essere convertita in una Unità da posizionare fuori dalla Città o Rovina. La miniatura nemica ritorna nella riserva del giocatore avversario.	
	RIMOZIONE - può essere applicata a Cubetti, Miniature o Gemme che andranno riposti nelle rispettive riserve. Il caso in cui un giocatore rimuova un Cubetto per guadagnarne uno differente si deve trattare come uno scambio, il nuovo Cubetto viene posizionato al posto del cubetto rimosso (Area Cubetti Disponibili, Tecnologie Base, Tecnologie Avanzate, Tessera Razza), anche se ciò normalmente non sarebbe possibile a causa dei requisiti di colore.	CUBETTI ANIMA (ottenibili dall'Area Sviluppo al posto di un cubetto colorato)		GIOCO BASE	Acquisire 12 Gemme (15 Gemme in 2 giocatori)	
	CLONAZIONE - Permette il piazzamento di una propria Unità dalla riserva in un esagono dove già presente un'altra propria Miniatura.	BIANCO	Può essere piazzato solo su spazi multicolore, quando viene piazzato esso genera un effetto "Pesca Cubetto". Non fornisce punti a fine partita.	GIOCO BASE	Acquisire 5 carte TA (escluse Tessere Razza)	
	PESCA CUBETTO - Permette la pesca di Cubetti dal proprio sacchetto (il cui numero se maggiore di 1 è indicato nell'icona) da posizionare nell'Area Cubetti Disponibili e immediatamente utilizzabili.	NERO	Può essere piazzato su qualsiasi spazio colorato (NO multicolore, NO grigio). Non fornisce punti a fine partita.	GIOCO BASE	Posizionare l'ultima propria Miniatura sulla mappa	
	GENERA CUBETTO - Permette di prendere un Cubetto dalla riserva generale e piazzarlo dentro il sacchetto. Se l'icona è multicolore il giocatore sceglie il colore (non grigio, bianco o nero). Se l'icona si trova dopo il simbolo di rimozione Cubetto si deve trattare come uno scambio, il nuovo Cubetto viene posizionato al posto di quello rimosso (Area Cubetti Disponibili, Tecnologie Base, Tecnologie Avanzate, Tessera Razza), anche se ciò normalmente non sarebbe possibile a causa dei requisiti di colore.	CRIPTE E RELIQUIE (un'Unità che esplora una Cripta ritorna nella Capitale)	TERRAFORMING GLOBO DI VETRO (L'effetto di ogni Globo è utilizzabile una sola volta per partita)	ESPANSIONE	Acquisire 4 Reliquie	
	RIPRISTINACUBETTO - Permette di rimettere nel proprio sacchetto un Cubetto in gioco (Area Cubetti Disponibili, Tecnologie Base, Tecnologie Avanzate, Tessera Razza). Se il Cubetto è preso da una Tecnologia precedentemente attivata, questa può essere riattivata collocando un nuovo Cubetto nella casella liberata (ad eccezione di Tecnologie che presentano l'effetto Ripristino).	TRUPPA ÉLITE ELMO (Il giocatore ottiene il token Truppa Élite del colore corrispondente. Quando genera una Unità può crearla come Truppa Élite posizionando sotto di essa il token. Se l'Unità muore il token torna al giocatore che potrà riutilizzarlo)	Rosso	Possiede +1 Difesa durante ogni scontro (sono necessari 2 attacchi per ucciderla)	ESPANSIONE	Iniziare il turno dominando l'esagono centrale: non Devono essere presenti Unità nemiche, Spettri, Tesori
	SPIONAGGIO - Permette di generare immediatamente l'effetto di una Tecnologia Avanzata controllata da un avversario (ad eccezione di Tecnologie che presentano l'effetto Spionaggio).	Giallo	Quando uccide una Miniatura avversaria genera immediatamente 1 Gemma	ESPANSIONE	Uccidere l'ultimo Spettri (salvo Terraforming)	
	VOLARE - Permette di muovere una miniatura tra esagoni adiacenti consumando sempre e solo 1 Punto Movimento e senza eventuali interruzioni dovute alla presenza di miniature avversarie al di fuori di Città o Rovine durante il movimento.	Viola	Per ogni effetto di generazione il giocatore può generare una normale Unità dove è presente questa Truppa Élite.	CALCOLO PUNTEGGIO E FINE DELLA PARTITA		
	ATTACCO A DISTANZA - Genera 1 Punto Attacco contro una Unità avversaria che si trovi in un esagono adiacente a quello in cui il giocatore possiede almeno una Miniatura. Diversamente dagli effetti di Attacco, gli effetti di Attacco a Distanza non generano Punti Vittoria poiché gli avversari sconfitti non finiscono mai nel Cimitero: gli Spettri vengono riposti nella scatola, mentre le Unità avversarie ritornano nelle rispettive riserve personali.	Verde	Esegue solo movimenti volanti	GEMME	1 Punto Vittoria per ogni Gemma ottenuta	
	SVILUPPO NEGATIVO - Questo effetto costringe un giocatore che lo subisce a far arretrare di una posizione uno dei propri segnalini Sviluppo. Se tutti i segnalini del giocatore sono sulla casella zero delle righe sviluppo, questo effetto viene ignorato. Il giocatore che subisce l'effetto decide quale segnalino Sviluppo far arretrare.	Arancio	Quando entra nelle Città genera 2x Sviluppo	SPETTRI	- 1 Spettri = 1 Punto Vittoria - 2 Spettri = 3 Punto Vittoria - 3 Spettri = 6 Punto Vittoria - ogni Spettri dopo il terzo: +1 Punto Vittoria	
	EFFETTO CONTINUO - I Cubetti possono rimanere posizionati sulla carta, a discrezione del giocatore, ignorando la fase di Ripristino. L'effetto si genera una volta per turno fintanto che i Cubetti non vengono tolti.	Blu	Quando uccide una Miniatura avversaria genera un effetto "Pesca Cubetto"	MINIATURE	1 Punto Vittoria per ogni Miniatura avversaria nel proprio cimitero	
	EFFETTO A INIZIO TURNO - L'effetto si genera ad ogni inizio turno del giocatore.	NECROMANZIA PERGAMENA (L'effetto di ogni Pergamena è utilizzabile una sola volta per partita)	Elimina 1 Spettri dal cimitero per generare 2 Miniature	CUBETTI	1 Punto Vittoria per ogni Cubetto colorato posseduto	
			Elimina 1 Spettri dal cimitero per generare 3 Attacchi	TESSERE OBIETTIVO	2 Punti Vittoria per ogni Tessera Obiettivo posseduta	
			Elimina 1 Spettri dal cimitero per generare 2 Teleport	TECNOLOGIE AVANZATE	In base al valore di Punti Vittoria presenti nella carta	
			Elimina 1 Spettri dal cimitero per pescare 4 Cubetti	CONTROLLO TERRITORI	- Territori di Origine = 1 Punto Vittoria - Territori di Confine = 2 Punto Vittoria - Territorio Centrale = 4 Punto Vittoria (un giocatore controlla un esagono se possiede la maggioranza di miniature all'interno di tale esagono)	
				In caso di pareggio si conta il numero di territori controllati. In caso di ulteriore pareggio si conta il numero di Cubetti (non grigi). In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore che ha giocato per ultimo.		