**PAX EMANCIPATION – GIOCO AVANZATO**

**GENERALE**

Il gioco avanzato introduce alcuni concetti e meccanismi nuovi rispetto al gioco base. Devi cambiare la mentalità del tempo per abolire in maniera efficace la schiavitù. Convertire idee in leggi può aiutare molto, ma non tutto è socialmente accettato. Vedrai lanciare rivoluzioni, ma le vedrai avere successo solo se i tempi sono maturi. Se avranno successo, si aprirà una nuova area, se falliranno, ti porteranno indietro.

**COMPONENTI ADDIZIONALI**

* 10 carte rivoluzione
* 2 carte Splay iniziali
* 3 dischi Desease
* 3 factory tokens, uno per colore del giocatore

**SETUP**

Al normale setup, aggiungi i seguenti step:

* Metti i 3 dischi desease sulla mappa dove indicato dai simboli mosquito;
* Mettete le carte “Bill of Rights” e “General Will” una accanto all’altra, lasciate un pò di spazio sotto;
* Metti le 10 carte rivoluzione al centro del tavolo, tutti possono guardarle durante il gioco.

**ICONE SPLAY E FREEDOM**

* Ci sono 2 carte splay in gioco: “Bill of Rights” e “General Will”;
* Ci sono 4 icone freedom in gioco: 2 nere e 2 rosse. Ogni carta idea e carta rivoluzione presenta 2 di questi simboli;
* Ogniqualvolta devi aggiungere una carta ad uno splay, aggiungila in basso, in modo tale che solo una delle icone sia visibile;
* Uno splay che contiene entrambi i simboli freedom di una carta, visibili ed adiacenti l’un l’altra, rende quella carta sostenibile.
* Ogni splay iniziale mostra due differenti simboli freedom, ignora sempre quello in cima. La prima volta che aggiungi una carta ad uno splay, scegli come orientare la carta iniziale e rimarrà così per tutto il gioco.
* Quando aggiungi la sesta carta sotto la carta General Will, scarta subito la carta immediatamente sotto a quella iniziale, così facendo, restano 4 carte sotto l’iniziale;
* Quando aggiungi una carta rivoluzione alla carta Bill of Right, scarta ogni carta idea da essa.

**SFERE MODERNE**

Le carte mappa sono double face. Una volta flippata, ci sono nuove regole:

* Gli spazi Admin sono coperti da un cerchio colorato. Se vuoto, questo spazio conta come un Agente del colore corrispondente durante il conteggio dei PV e la verifica degli obiettivi personali. Si può vedere il colore anche dal lato iniziale;
* Non ti è permesso di assegnare l’elefante su una sfera moderna. Quando muovi l’elefante a causa del tiro di dadi, salta le sfere moderne.
* Visto che la maggior parte dell’interazione con una sfera dipende dall’elefante, sulle sfere moderne la tua azione è molto limitata.

**RIVOLUZIONI**

Ogni sfera ha associata una carta rivoluzione. Come le carte idea, le carte rivoluzioni possono entrare nel mercato, si possono piazzare agenti e fare azioni nella fase operazioni. L’ordine con cui gli agenti entrano in una rivoluzione è importante.

**LANCIARE UNA RIVOLUZIONE**

Non puoi lanciare una rivoluzione su una sfera moderna o su una sfera dove già c’è una rivoluzione in atto. Per lanciarla, segui questi step:

* Conta i meeple sui quadrati bianchi dissidenti della sfera corrispondente in cui tu hai deciso di lanciare una rivoluzione. Gira il lato bianco a faccia in su se ci sono più meeple bianchi che rossi. Gira il lato rosso a faccia in su se ci sono più rossi che bianchi. Scegli tu in caso di pareggio.
* Se si verifica una rivoluzione ad ovest, cerca una carta idea nella colonna dell’ovest con il più basso livello di attaccabrighe, metti tutti gli agenti su quell’idea sulla carta rivoluzione, scarta l’idea e metti la rivoluzione al posto dell’idea appena scartata nel mercato. Stessa cosa se accade ad est.
* Se tutti i quadrati bianchi dissidente sono occupati da meeple dello stesso colore, prendi un agente di quel colore dalla riserva e mettilo sulla carta rivoluzione;
* Scegli l’ordine degli agenti sulla rivoluzione;
* La rivoluzione ha immediatamente successo se è sostenibile ed ha almeno tanti agenti quanti spazi ingaggio.

**SUCCESSO**

* Muovi tutti i meeple sugli spazi bianchi dissidente sulla sfera corrispondente alla rivoluzione sugli spazi neri schiavi; se non ci sono abbastanza spazi neri schiavo in quella sfera, metti quei meeple su qualsiasi spazio nero schiavo di qualsiasi sfera;
* Gira la sfera mettendo il lato moderno a faccia in su. Ogni agente e/o meeple conserva la sua posizione sulla mappa;
* Se sulla sfera appena diventata moderna ci dovesse essere l’elefante, mandalo avanti in senso orario di 1;
* Ogni agente sulla carta rivoluzione può performare una legge. Seguendo l’ordine inverso di piazzamento, partendo dall’ultimo piazzato al primo;
* Fai rientrare gli agenti rimasti sulla rivoluzione sullo spazio wealth della propria plancia;
* Se la carta rivoluzione non era sotto ad una splay, scartala. Non ne avrai più bisogno per il resto delal partita.

**LEGGI**

La legge è sempre performata dal proprietario dell’agente rivoluzionario. Scegli tra queste opzioni:

* Prendi un Barrier a tua scelta dalla sfera rivoluzionaria;
* Prendi un disco nero anarchia dalla sfera rivoluzionaria;
* Scegli un barrier di una sfera rivoluzionaria, che un qualsiasi giocatore ha preso in precedenza, e rimettilo accanto alla sfera. Se non ci sono Barrier disponibili, aggiungi un disco anarchia.
* Metti l’agente che ha fatto la legge su uno spazio Admin vuoto sulla sfera rivoluzionaria;
* Metti un meeple di un qualsiasi colore dalla riserva allo spazio bianco sulla sfera rivoluzionaria;
* Prendi la tua factory dalla riserva e mettila sulla sfera rivoluzionaria;
* Aggiungi la carta rivoluzione a qualsiasi splay che lo renda sostenibile. Non ti è permesso di girare la carta rivoluzione ma puoi scegliere come orientarla.

**FALLIMENTO**

Quando una rivoluzione sta per essere scartata dal mercato durante la fase dell’elefante, segui questi step:

1. Fai rientrare tutti gli agenti nella riserva;
2. Fai rientrare tutti gli agenti sugli spazi Admin di quella sfera nella riserva;
3. Fai rientrare tutti i meeple sugli spazi bianchi dissidenti nella riserva;
4. Fai tornare tutti i barrier collezionati accanto alla propria sfera rivoluzionaria;
5. Fai tornare tutte le navi schiaviste adiacente a quella sfera al loro posto;
6. Rimetti al centro la carta rivoluzione, accessibile a tutti, in modo che chiunque può iniziare una nuova rivoluzione lì.

**FASE RIVOLUZIONE**

Questa fase viene fatta in ogni turno, immediatamente prima della fase di ripristino del mercato. Lancia rivoluzioni e vedi se hanno successo, nell’ordine che scegli tu. Questa fase finisce solo quando non puoi più lanciarne e non se ne possono più concludere in modo vittorioso.

* Lancia una rivoluzione in una sfera con almeno un disco nero anarchia e almeno un meeple sullo spazio bianco dissidente;
* Una rivoluzione risulta vincente se è sostenibile ed ha almeno tanti agenti quanti spazi ingaggio;

**MANIFESTO**

Ogniqualvolta aggiungi una carta idea allo splay, guarda ogni rivoluzione nel mercato. Se la rivoluzione non era sostenibile prima e l’hai appena resa tale, prendi un agente del tuo colore e mettilo sulla rivoluzione.

AZIONI ADDIZIONALI

Tra le tue azioni principali della fase Azioni, puoi scegliere anche tra queste due aggiuntive:

* Legislate: muovi una tua idea nello splay e performa i suoi impatti.
* Partecipa ad una rivoluzione: muovi un tuo agente su una rivoluzione in itinere.

**LEGISLATE**

1. Scegli un’idea sostenibile nel mercato che tuo vuoi legislare, che contiene almeno un tuo agent.
2. Fai rientrare ogni agente presente sulla casella wealth della plancia personale.
3. Attiva ogni impatto descritto sul lato sinistro della carta, dall’alto verso il basso. Salta ogni impatto che non puoi performare.
4. Aggiungi una carta idea ad uno splay che lo rende sostenibile, orientala come vuoi.

**NEW SYNDICATION IMPACT**

1. Prendi un agente del tuo colore dalla riserva e mettilo su una carta idea nel mercato;
2. Non devi aspettare il prossimo turno per performare un’operazione con questo agente.

**POST IMPACT**

1. Se lo spazio Admin del porto indicato già contiene un agente (qualsiasi), fai tornare quell’agente sulla plancia del possessore nello spazio wealth, e metti un meeple di quel colore sullo spazio bianco dissidente di quella sfera. Se non ci sono spazi bianci disponibili, aggiungi un disco nero anarchia.
2. Prendi un agente del tuo colore e mettilo sullo spazio agente.
3. Prendi il disco desease da quella sfera, se disponibile.

**WEALTH IMPACT**

Prendi un agente dalla riserva e mettilo sullo spazio wealth della tua plancia.

**REVOLUTIONARY IMPACT**

1. Prendi un agente del tuo colore e mettilo su una carta rivoluzione sul mercato.
2. Puoi lanciare una rivoluzione in una sfera a tua scelta e metti un tuo agente su questa rivoluzione.

**MERCHANTMAN IMPACT**

1. Prendi una nave dalla riserva e mettila su un confine di mare che non ha una nave.
2. Se ci sono agenti rossi sulle navi, puoi prenderne uno, trasferirlo su questa nuova nave e fare una gunboat diplomacy.

**CLAIM BARRIER IMPACT (ELEPHANT)**

1. Muovi l’elefante su un porto a tua scelta (se non è stato già mosso precedentemente nel turno);
2. Prendi un barrier da quel porto.

**PARTECIPA AD UNA RIVOLUZIONE**

1. Scegli una rivoluzione nel mercato alla quale ti vuoi aggiungere.
2. Paga un ammontare di oro pari al numero di agenti presenti al quadrato.
3. Muovi un tuo agente dalla posizione più in alto della tua plancia personale verso questa rivoluzione.
4. Opzionalmente, flippa la rivoluzione dall’altro lato preservando l’ordine degli agenti su di essa. Successivamente, paga un ammontare di oro pari al numero di meeple degli altri colori sugli spazi bianchi dissidente della sfera corrispondente elevato al quadrato.

**OPERAZIONI ADDIZIONALI**

Sulle carte idea ci sono i simboli di altre operazioni disponibili sulle carte mercato:

* Literacy: aggiungi un meeple su uno spazio bianco;
* Lawsuit: aggiungi una carta idea al Bill of Right;
* Plebiscite: aggiungi una carta idea al General Will.

**LITERACY OP (ELEFANTE)**

Aggiungi un meeple dalla tua riserva ad uno spazio bianco dissidente della sfera scelta. Se non ci sono posti disponibili, aggiungi un disco anarchia.

**LAWSUIT OP**

1. Scegli un’idea che deve essere nella stessa colonna dell’idea da dove attivi questa lawsuit, ma più in basso;
2. Paga un ammontare di ora pari al quadrato del numero degli agenti sull’idea scelta.
3. Fai rientrare tutti gli agenti sullo spazio wealth del proprietario;
4. Aggiungi l’idea scelta alla carta splay Bill of Right, orientata come preferisci;
5. Scegli una delle opzioni seguenti (se sei il giocatore bianco, ignora le restrizioni relative all’icona freedom presente):
6. Esegui subito un’azione fundraiser;
7. Esegui una legislate op. Dopodiché metti un’idea random non utilizzata nel buco creato nel mercato dall’azione Legislation (disponibile solo se aggiungi un’icona freedom nera);
8. Prendi un agente verde o bianco che è appena rientrato sulla plancia del rispettivo giocatore e mettilo nel tuo spazio wealth (disponibile solo se sei il giocatore rosso e ed hai aggiunto una carta con icona rossa freedom).
9. Prendi un agente rosso che è appena rientrato sulla plancia del rispettivo giocatore e mettilo nel tuo spazio wealth (disponibile se sei il giocatore bianco o verde ed hai aggiunto una carta icona rossa freedom).

**FOREIGN AGENT**

Come giocatore rosso, puoi ottenere giocatori di altri colori sulla tua plancia:

* Essi valgono come un elemento normale durante l’azione fundraiser o per pagare soldi.
* Dopo averlo messo nell’area debt, fallo tornare sulla plancia del proprietario nell’area wealth.
* Non puoi metterlo sulla mappa con le tue azioni.

**PLEBISCITE OP**

Questa op è identica alla lawsuit op, ma interagisci con la carta General Will.

**BUCHI NEL MERCATO**

Durante il tuo turno, puoi creare buchi nel mercato in vari modi.

* Se, all’inizio della fase dell’elefante, c’è almeno un buco nel market, non scartare un’altra carta dal market. Se hai già mosso l’elefante durante il tuo turno, non tirare il dado per muoverlo.
* Refilla comunque il market con nuove carte.

**FACTORIES AND DESEASE**

* Se la tua factory è ancora sulla mappa, le tue navi costano 2 monete.
* Durante la fase pogrom, quando tiri col dado per le sfere con 2 dischi neri anarchia, se tiri 1-2-3 puoi, in alternativa, scegliere la factory di quel colore e metterla nella riserva.
* Non puoi mettere l’elefante in un porto col disco desease a meno che non ci sia una factory su quella sfera.
* Se assegni l’elefante al porto con desease, prendi il disco desease.
* Se muovi l’elefante in senso orario sulla mappa, salta la sfera col desease.

**FINE DEL GIOCO**

Quando contate i PV e controllate se avete raggiunto i vostri obiettivi, ricordate che gli spazi admin nelle sfere moderne sono considerati pieni, come se avessero un agente.

Inoltre:

* 3PV per ogni disco desease collezionato;
* 1PV se hai la factory sulla mappa. Nel gioco cooperativo-competitivo che non finisce prematuramente, la factory vale un numero di PV pari al numero di navi adiacenti elevato al quadrato;
* 1 PV per ogni factory sulla sfera se lì hai vinto con diplomazia;
* Nel gioco cooperativo-competitivo che non finisce prematuramente, la parte visibile delle rivoluzioni sullo splay conta un numero di PV per il giocatore indicato dal colore.