

Sequenza di gioco

1. Pescare le carte impero, in quest'ordine:

- Giocatore con minor numero di punti.
- Impero più debole nell'epoca precedente.
- Impero arrivato prima nell'epoca passata.

2. Giocare 1 o 2 carte evento (facoltativo).

- Le carte evento non possono essere uguali.
- Le monete possono essere usate per rimettere un'armata sconfitta nella riserva o per comprare un Forte. Non possono essere tenute per i turni seguenti.

3. Espansione

- Possono essere usate le Flotte per l'espansione.
- In qualunque momento si può scambiare un'armata non piazzata con un Forte
- L'attaccante lancia 2 dadi ed il difensore 1
- In caso di pareggio vengono rimosse entrambe le armate
- In un Terreno Difficile (Stretto, Foresta, Muraglia, Montagne) il difensore lancia 2 dadi.
- Se un'armata sbarca da una flotta il difensore lancia 3 dadi.
- Un Forte aggiunge +1 al risultato del dado e viene rimosso per primo.
- In caso di sconfitta le Capitali si trasformano in città, le Città vengono rimosse (non se la terra rimane vacante).

4. Costruzioni

- Si può costruire un monumento ogni due simboli di risorsa conquistati dall'Impero Attivo (non contano gli Imperi Minori).
- Il monumento va piazzato, in ordine:
 - o Nella Capitale dell'Impero Attivo
 - o In una Città dell'Impero Attivo
 - o In una terra col Simbolo di Risorsa altrimenti va perso.

5. Epurazione

- Scartare le carte Evento giocate e rimuovere le Flotte

6. Calcolare il punteggio

- Punti per area:
 - o Presenza = almeno un'armata
 - o Dominio = almeno due armate e più di qualunque altro giocatore
 - o Controllo = almeno tre armate e nessun altro giocatore nell'area
- 2 punti per ogni Capitale
- 1 punto per ogni Città
- 1 punto per ogni monumento

7. il giocatore con più punti vittoria prende un Segnalino di Superiorità e non lo guarda fino al termine della partita.

- Se ci sono due giocatori alla pari non vengono assegnati Segnalini di Superiorità.

