

REGOLAMENTO DI BIOS: ORIGINS

(di Matteo "Kroptos") v.1.2

1. COMPONENTI

1.1 COMPONENTI DEI GIOCATORI

1.1.1 Cervello

Plancia divisa in 3 zone, dette **Domini**, in cui vengono piazzate le Pedine: Emozioni, Vocabolario, Libero Arbitrio. Sulla plancia sono indicate tutte le **Azioni**, simboli circondati da una cornice nera, che permettono di spostare le Pedine da un Dominio all'altro o ad un'altra zona. È indicata anche la posizione di partenza del Migrante iniziale del giocatore sulla Mappa del Tabellone Principale.

1.1.2 Specie

Plancia organizzata in 3 colonne, dette **Discipline**: Cultura (grigio), Politica (viola), Industria (magenta). In ogni Disciplina c'è uno spazio per posizionare la propria Corona e due **Attività**, righe su cui sono rappresentate alcune Azioni. Come indicato dalle frecce tra le Discipline, le Idee andranno piazzate al di sopra della Specie, le Fondazioni al di sotto. Entrambe le carte vanno posizionate come in figura.

1.1.3 Corona

Un lato mostra un numero e il colore della Disciplina in cui va piazzata all'inizio della partita (e nel caso della Corona 4 anche un'Azione Encefalizzare), l'altro lato mostra un **Dissenso** (icona con una silhouette di un Migrante sovrapposta ad un arcobaleno).

1.1.4 7 Pedine

Iniziano il gioco sul Cervello, ma possono essere spostate con le Azioni nelle aree Misticismo, Idee nel Mercato (qui sono chiamate **Anziani**) oppure Idee sulle Specie di altri giocatori (qui sono chiamate **Emissari**). Quando un Anziano o un Emissario viene scartato, ritorna sempre nel Libero Arbitrio del giocatore a cui appartiene.

1.1.5 12 Migranti

Un Migrante rappresenta una popolazione del giocatore se si trova sulla Mappa, o un **Dissidente** se si trova su un'icona Dissenso. Se viene piazzato sulla Mappa come conseguenza della distruzione di una Città è detto **Rifugiato**. Se viene scartato dalla Mappa torna nella Riserva del giocatore, se viene **scartato come Dissidente** viene piazzato su un Dissenso senza alcun Dissidente nella propria Specie.

1.1.6 10 cuboidi Città

All'inizio della partita si trovano nell'Urbanizzazione. Quando si piazza una Città si sposta il cuboide più a sinistra da questo tracciato all'esagono in cui la Città è stata creata, sopra la Risorsa utilizzata per costruirla. Se una delle Città viene scartata, viene spostata dalla Mappa allo spazio libero più a destra nell'Urbanizzazione.

1.1.7 7 cubi

In base alla loro posizione nei vari tracciati, 6 di questi cubi indicano l'avanzamento del giocatore in ognuna delle 6 Tecnologie, un cubo indica la Diversità del giocatore.

1.2 TABELLONE PRINCIPALE

1.2.1 Sezioni Dominio

Ogni Sezione Dominio è divisa in due parti: quella più in alto mostra, a seconda del Dominio, **Misticismo** (numero di Pedine Dominio nel riquadro), **Urbanizzazione** (numero di Città sulla Mappa) e **Diversità** (posizione del cubo nel tracciato, ovvero numero degli Arcobaleni sulla Specie) di ogni giocatore. Quella più in basso mostra le due **Tecnologie** del Dominio. Le Tecnologie sono: Impronta, Energia, Metallurgia, Immunologia, Marittima, Informazione. Ogni Tecnologia è divisa in 6 **Stadi** che mostrano lo sviluppo in quel ramo, da sinistra verso destra.

1.2.2 Mappa

Costituita da esagoni. L'angolo di ogni esagono è un **Punto** marino (blu) o terrestre (marrone). All'interno degli esagoni possiamo trovare: icone Risorse, cerchi Clima, cerchi clima permanenti (bianchi, ghiaccio, o blu, oceano), Catastrofi.

1.2.3 Tracciato della Filosofia Mondiale

Tracciato suddiviso in 3 Settori, Cultura, Politica e Industria, che convergono su un cerchio nero centrale, detto **Filosofia Iniziale**. Ogni Settore è suddiviso in 3 Sezioni. Le prime Sezioni di ogni Settore a partire dalla Filosofia Iniziale (Legge Soprannaturale, Legge Umana e Legge Naturale) sono considerate adiacenti tra loro.

1.3 CARTE

Sono di tre tipi: Fondazione, Idea e Cometa. Le **Fondazioni** e **Idee** sono simili, ma hanno un diverso sviluppo del testo, le Fondazioni per il lato lungo, le Idee per quello corto. Le Fondazioni sono divise in 4 mazzi, uno per ogni Epoca. Le Idee sono divise in 12 mazzi, 3 per ogni Epoca, uno per ciascun Dominio. Le Fondazioni scartate sono rimosse dal gioco, le Idee scartate finiscono in un mazzo degli scarti comune a tutti i giocatori.

Su ogni Fondazione e Idea troviamo:

- negli angoli neri, l'Epoca a cui appartiene e, se la carta è **Religiosa** (solo in una Fondazione), una stella;
- due Eventi (solo in una Fondazione);
- un Eureka e i Requisiti per prendere la carta;
- due Attività, di due Discipline diverse.

Per le quattro Comete, vedi il paragrafo **3.2 Cometa**.

1.4 ALTRI COMPONENTI

1.4.1 Segnalini Clima

Segnalini circolari. Sono di due tipi: Foresta/Deserto, con i lati rispettivamente verde e arancione, e Ghiaccio/Oceano, con i lati rispettivamente bianco o blu.

1.4.2 Punti Vittoria

Segnalini piccoli circolari, ognuno vale un punto vittoria a fine partita.

1.4.3 1 cubo viola

Indica la Filosofia Mondiale attuale.

2 - SETUP (Gioco Avanzato Terrestre)

2.1 Ogni giocatore sceglie casualmente una Specie e riceve tutti i componenti del proprio colore. Poi ogni giocatore piazza:

2.1.1 le 7 Pedine sul proprio Cervello: 4 in Emozioni, 2 in Vocabolario e una in Libero Arbitrio;

2.1.2 un Migrante sul Punto terrestre circondato da una cornice del proprio colore sulla Mappa (e indicato sul proprio Cervello) e i Migranti rimanenti in una riserva personale vicino alle proprie plance;

2.1.3 le 10 Città nei dieci spazi dell'Urbanizzazione del proprio colore;

2.1.4 un cubo sul primo Stadio di ognuna delle 6 Tecnologie e un cubo nello spazio "1" della Diversità.

2.2 Si piazza il cubo viola nella Filosofia Iniziale.

2.3 Si piazzano i segnalini Clima sui cerchi con le stelle presenti all'interno di alcuni degli esagoni della Mappa. Il segnalino Clima piazzato deve avere lo stesso colore del cerchio. In 4 giocatori si piazzano i segnalini Clima solo sui cerchi con 4 stelle (16 totali), in 3 giocatori solo sui cerchi con 4 e 3 stelle (20 totali), in due giocatori su tutti i cerchi con le stelle (32 totali).

2.4 Si costruisce il mazzo delle Fondazioni a partire da 4 mazzetti di Fondazioni. Ognuno di questi mazzetti si forma selezionando casualmente un certo numero di Fondazioni da quelle di una stessa Epoca: per il mazzetto dell'Epoca I, si selezionano $2 \times G$ (G =numero dei giocatori) Fondazioni, per ognuno dei mazzetti delle altre 3 Epoche si selezionano 3 Fondazioni (2 in una partita in 2 giocatori). I 4 mazzetti sono messi uno sopra l'altro a faccia in giù formando il mazzo delle Fondazioni. Quello di Epoca I va in cima e la Cometa di ogni Epoca tra ogni mazzetto e in fondo al mazzo.

2.5 Si costruisce il Mercato delle Idee. Si mischiano separatamente i 3 mazzi di Idee di Epoca I e li si posizionano in ordine da sinistra verso destra: Cultura, Politica, Industria. Si pescano 3 carte da ogni mazzo e si posizionano al di sotto di ogni

mazzo di Idee in una colonna. Ciò va a formare una matrice di 3×3 carte.

2.6 Ad ogni giocatore si assegna casualmente una Corona. In 2 giocatori sono usate solo le Corone 1 e 2 e in 3 solo le Corone 1, 2 e 3. Ogni giocatore piazza la propria Corona sullo spazio a forma di corona dello stesso colore sulla propria Specie, con l'icona Dissenso visibile. La corona non verrà mai girata per il resto della partita. Il giocatore con la Corona 1 svolgerà il primo turno e poi si procederà in senso orario. Il giocatore con la Corona 4 prima dell'inizio del gioco svolge un'azione Encefalizzare.

3. FASE “SFIDA GLI DEI”

Prima fase del turno. Si svolge una o nessuna delle seguenti azioni, poi si prosegue alla fase successiva:

3.1 Sfida gli dei

Solo se la prossima carta del mazzo Fondazioni è una Fondazione e se hai almeno un Anziano o un Emissario. Pesca la carta e svolgi i seguenti passaggi:

3.1.1 Applica entrambi gli Eventi mostrati sulla Fondazione a tutti i giocatori, partendo dal giocatore attuale e proseguendo in senso orario. Applica prima l'evento a sinistra, poi quello a destra.

3.1.1.1 Cicli di Milankovitch: se tutti i segnalini Clima Ghiaccio/Oceano sono girati sullo stesso lato, non svolgere questo passaggio. Altrimenti, quando viene risolto un Evento Raffreddamento o Riscaldamento, pesca una Fondazione della stessa Epoca tra quelle non in gioco. Se questa mostra lo stesso primo Evento, gira tutti i segnalini Clima Oceano (in caso di Raffreddamento) o Ghiaccio (in caso di Riscaldamento) sul lato opposto e riposizionali sulla Mappa.

3.1.1.2 Se durante un Raffreddamento non ci sono Oceani sulla Mappa, risolvi invece una Deforestazione. Se durante un Riscaldamento non ci sono Ghiacci sulla Mappa, risolvi invece una Forestazione.

3.1.2 La Fondazione è messa all'asta, usando gli Anziani e gli Emissari come posta. A partire da te, e procedendo in senso orario, ogni giocatore può fare un'offerta o passare. L'offerta minima è 1, e deve includere almeno un Anziano o un Emissario. Ogni giocatore può fare solo un'offerta, che deve essere sempre più alta della precedente. È possibile partecipare all'asta anche non avendo i Requisiti necessari per prendere la Fondazione. L'offerta più alta vince la Fondazione. Se nessuno fa un'offerta, la Fondazione è eliminata dal gioco. Se la Fondazione è Religiosa, ogni giocatore aggiunge il proprio Misticismo all'offerta. Se la Filosofia Mondiale non è quella Iniziale, ovvero non è al centro del Tracciato della Filosofia Mondiale, ogni giocatore con la stessa

Disciplina Dominante della Disciplina dove si trova la Filosofia Mondiale, aggiunge 1 alla sua offerta.

3.1.3 Il giocatore con l'offerta più alta vince la Fondazione e scarta tutti gli Anziani e gli Emissari offerti. Gli altri giocatori non scartano nulla.

3.1.4 Il giocatore che ha vinto la Fondazione svolge l'Eureka riportato su di essa.

3.1.5 Se il giocatore non ha i Requisiti per prendere la Fondazione, questa è eliminata dal gioco. Se invece ha i Requisiti, che possono essere stati anche appena raggiunti grazie all'Eureka, sceglie una delle due Attività della Fondazione. Piazza la Fondazione, con l'Attività scelta rivolta verso l'alto, sotto l'Attività più bassa nella Disciplina dell'Attività scelta sulla propria Plancia Specie. Se questa Disciplina non è la Disciplina Dominante del giocatore, allora si verifica una Rivoluzione Pacifica.

3.2 Reclama la Cometa

Solo se la prossima carta nel mazzo Fondazioni è una Cometa, reclama la Cometa e svolgi i seguenti passaggi:

3.2.1 A partire da te, e procedendo in senso orario, tutti i giocatori subiscono un Caos.

3.2.2 Rimuovi dal gioco tutte le Idee nel Mercato che non hanno Anziani su di esse, e i 3 mazzi Idea dell'Epoca corrente.

3.2.3 Rinnova il Mercato utilizzando le Idee della nuova Epoca, e posiziona i 3 mazzi Idee della nuova Epoca in cima a questo.

3.2.4 Ogni giocatore riceve PV come indicato sulla Cometa. Posiziona questi PV negli appositi spazi sul tabellone di gioco.

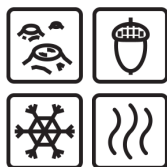
3.2.5 Il giocatore che ha reclamato la Cometa la riceve, girandola dal lato Bellwether. La carta potrà quindi essere usata per la Globalizzazione.

3.3 Globalizzazione

Se hai una o più carte Bellwether, rimuovine una dal gioco per spostare la Filosofia Mondiale di uno o due spazi adiacenti nel Tracciato della Filosofia Mondiale.

3bis. EVENTI

3bis.1 Cambiamento climatico



Il giocatore di turno rimuove un segnalino Clima dalla Mappa, del tipo specificato dall'Evento, lo gira e lo riposiziona sulla Mappa in un esagono a sua scelta, che abbia un cerchio dello stesso colore del segnalino Clima girato. Se nell'esagono vi è una Città, viene distrutta senza Caos. Se l'Evento è un Raffreddamento viene rimosso un Oceano, se è un Riscaldamento un Ghiaccio, se è una Deforestazione una Foresta, se è una Forestazione un Deserto.

3bis.2 Catastrofe



Dall'esagono della Catastrofe viene scartata la Città senza Caos e vengono scartati tutti i Migranti sui Punti dell'esagono. Il Rifugiato generato rimane sulla Mappa. Se l'esagono ha un segnalino Clima, si verifica un Cambiamento Climatico con quel segnalino Clima.

3bis.3 Pandemia



Ogni giocatore con Urbanizzazione maggiore della propria Immunologia scarta metà delle proprie Città, senza Caos e arrotondando per difetto, e avanza di uno Stadio la propria Immunologia.

3bis.4 Zoonosi



Ogni giocatore con Impronta maggiore della propria Immunologia scarta metà delle proprie Città, senza Caos e arrotondando per difetto, e avanza di uno Stadio la propria Immunologia.

3bis.5 Inquinamento



Ogni giocatore con Urbanizzazione maggiore della propria Energia subisce un Caos e scarta un Anziano o una Città senza Caos.

3bis.6 Carestia



Ogni giocatore con Urbanizzazione maggiore della propria Impronta scarta metà delle proprie Città senza Caos e metà dei propri Anziani, arrotondando entrambe per difetto.

3bis.7 Dittatore (di Destra o di Sinistra)



Per questa Fondazione non c'è l'asta. Se il Dittatore è di Destra, la Fondazione va al giocatore con più Misticismo, se il Dittatore è di Sinistra, la Fondazione va al giocatore con più Dissidenti. Se più giocatori sono in parità, va al giocatore di turno o il giocatore il cui turno inizia prima.

3bis.8 Crisi



A seconda della posizione della Filosofia Mondiale attuale si risolve uno dei seguenti:

3bis.7.1 Genocidio (Cultura)



Ogni giocatore con numero di Dissidenti maggiore del proprio Misticismo scarta una Fondazione dalla propria plancia Specie, Reprimendo l'eventuale Dissidente su di essa.

3bis.7.2 Guerra Civile (Industria)



Ogni giocatore con numero di Dissidenti maggiore o uguale alla propria Diversità subisce 2 Caos.

3bis.7.3 Crisi Economica (Politica)



Ogni giocatore con la somma tra numero di Dissidenti e il proprio Misticismo maggiore della propria Urbanizzazione subisce 2 Caos.

4. FASE "ATTIVITÀ"

Seconda fase del turno. Svolgi le Azioni rappresentate su ognuna delle Attività nella tua Disciplina Dominante, partendo dall'Attività più in basso e proseguendo verso l'alto. Puoi svolgere solo un'Azione tra quelle rappresentate in un'Attività (sono per questo separate da uno "/"), e puoi saltare le Azioni di un'Attività. Se la Fondazione ha un Dissenso occupato da un Dissidente, allora non puoi svolgere alcuna delle Azioni sull'Attività. Alcune Azioni hanno Conseguenze (indicate a destra di una freccia), ovvero ulteriori Azioni che puoi svolgere immediatamente dopo aver concluso le Azioni stesse.

5. FASE “IMPRONTA”

Terza e ultima fase del turno. Svolgi i seguenti passaggi:

5.1 Controlla quali dei tuoi Migranti e/o Città stanno Morendo di Fame. Un Migrante o una Città sta Morendo di Fame se il numero di Migranti e Città, tuoi e degli altri giocatori, nell'esagono in cui si trova supera la tua Impronta.

5.2 Negli esagoni dove i tuoi Migranti e/o le Città stanno Morendo di Fame, rimuovi i tuoi Migranti e/o Città fino a che il totale dei Migranti e Città nell'esagono è uguale alla tua Impronta. Subisci un Caos per ogni Migrante e ogni Città che hai rimosso.

5.3 Se vi sono spazi liberi nel Mercato delle Idee, si fanno scorrere verso il basso le Idee per riempire gli spazi liberi e si pescano dai mazzi le Idee girandole a faccia in su fino a riempire tutti e 9 gli spazi del Mercato.

5.4 Si aggiorna la Diversità di ogni giocatore.

6. FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

6.1 Fine del gioco

Non appena un giocatore reclama la Cometa di Epoca IV, la partita termina immediatamente. Altrimenti, quando la Cometa di Epoca IV è l'ultima carta del mazzo Fondazioni all'inizio del turno di un giocatore, il gioco prosegue normalmente per due round, e termina immediatamente prima del turno di quel giocatore.

6.2 Punteggio finale

Ogni giocatore calcola i suoi Punteggi Culturale, Politico e Industriale. Se la Filosofia Mondiale è nella seconda o terza Sezione di un Settore del Tracciato della Filosofia Mondiale, allora un Punteggio non viene considerato; quel Punteggio è scritto nel quadrato all'interno della Sezione. Il punteggio più alto tra questi è il Punteggio Finale del giocatore. Il giocatore con il più alto Punteggio Finale è il vincitore. In caso di parità, vince chi ha la somma maggiore di tutti e tre i Punteggi, incluso l'eventuale non conteggiato a causa della Filosofia Mondiale. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

7. GLOSSARIO E REGOLE AGGIUNTIVE

Eureka: azione svolta in seguito all'acquisizione da parte di un giocatore di un'Idea o di una Fondazione.

Menopausa: un giocatore raggiunge la Menopausa non appena vi sono 2 Pedine o meno nelle proprie Emozioni.

Raggiungere: un Migrante Raggiunge un altro Migrante o una Città qualora possa Diffondersi fino ad essi.

Riorientare: girare di 180° un'Idea o una Fondazione, rendendo utilizzabile l'Attività prima sottosopra.

7.1 Caos



Azione svolta come conseguenza di alcune azioni. Svolgi i seguenti passaggi:

7.1.1 Prendi un tuo Migrante dalla Mappa e posizionalo su un Dissenso nella tua Disciplina Dominante. Se il Caos è stato generato a causa di una Città distrutta, piazza il Rifugiato sul Dissenso; se hai un solo Migrante sulla Mappa, prendine uno dalla tua Riserva. Scegli tu su quale Dissenso mettere il Migrante. Su ogni Dissenso ci può essere un solo Dissidente (= Migrante su un Dissenso).

7.1.2 Se non ci sono icone Dissenso su cui mettere un Migrante, Reprimi tutti i Dissidenti e subisci una Rivoluzione Caotica.

7.2 Reprimere un Dissidente

Fai tornare il Dissidente nella tua riserva. Poi scegli una:

- fai tornare un Anziano nel tuo Libero Arbitrio;
- scarta una delle tue Città senza Caos e piazza un Rifugiato su un Punto terrestre libero dell'esagono dove era presente la Città distrutta;
- se non hai Città o Anziani, scarta un Migrante dalla Mappa (se hai un solo Migrante sulla mappa non fare nulla).

7.3 Rivoluzione

Può essere Pacifica o Caotica. Unica differenza tra le due è che durante Caotica si verifica il Colpo di Stato. Svolgi i seguenti passaggi:

7.3.1 Reprimi tutti i tuoi Dissidenti.

7.3.2 Colpo di Stato (solo se la Rivoluzione è Caotica): Riorienta la Fondazione più in basso (ovvero quella più recente) della tua Disciplina Dominante e posizionala nella colonna corrispondente alla sua nuova Attività.

7.3.3 Sposta la Corona dalla vecchia Disciplina Dominante alla nuova colonna, che diventa la nuova Disciplina Dominante.

7.3.4 Controlla le Idee nella vecchia Disciplina Dominante: riorienta tutte le idee che hanno il colore della nuova Disciplina Dominante e spostale nella nuova colonna. Eventuali Emissari rimangono sulle Idee. Scarta tutte le Idee che non hanno il colore della nuova Disciplina Dominante.

7.3.5 Se una Rivoluzione Caotica avviene durante la Fase delle Attività, la fase termina senza poter svolgere ulteriori azioni. Altrimenti, la fase prosegue normalmente.

7.4 Perdere l'ultimo Migrante sulla Mappa

Se un giocatore dovesse perdere l'ultimo Migrante sulla Mappa, invece quel Migrante si Diffonde in un Punto libero sulla Mappa, ignorando però tutti i limiti imposti dai segnalini Clima, dalla Tecnologia Marittima e dai Migranti degli altri giocatori. Se non vi sono Punti Abitabili raggiungibili, allora posiziona il Migrante nel Punto Abitabile più vicino disponibile.

7.5 Negoziazione

Non appena ottieni una Negoziazione con un altro giocatore, scegli una:

- avanza di uno Stadio in una Tecnologia in cui sei più indietro dell'altro giocatore;
- sposta una tua Pedina dalle Emozioni o dal Vocabolario al tuo Libero Arbitrio;
- scarta un Dissidente.

8. AZIONI

8.1 AZIONI CON LE PEDINE

8.1.1 Specializzare



Sposta Pedine dal tuo Libero Arbitrio a una o più Idee nel Mercato, anche se occupate da uno o più Anziani, tuoi o di altri giocatori.

Il numero massimo di Pedine che puoi spostare con questa azione è pari alla tua Informazione. Non c'è limite al numero di Anziani di un giocatore che si possono trovare nel Mercato.

8.1.2 Inventare



Rimuovi un'Idea dal Mercato su cui hai almeno un Anziano, scartandola o aggiungendola alla tua Specie. Per Inventare un'Idea, questa deve avere su di essa un numero di Anziani almeno pari al numero della fila del Mercato in cui si trova. Si svolgono i seguenti passaggi:

8.1.2.1 Tutti gli Anziani sull'Idea vengono scartati, e i giocatori proprietari di questi svolgono l'Eureka dell'Idea. Se nell'Eureka è contenuta l'azione "Cull", i giocatori che lo svolgono devono scartare un'Idea dalla propria dell'Epoca indicata tra le parentesi Specie, se ne hanno.

8.1.2.2 Se hai i Requisiti dell'Idea, e una delle due Attività sull'Idea corrisponde alla tua Disciplina Dominante, aggiungila alla tua Specie, orientandola con l'Attività corrispondente alla tua Disciplina Dominante, al di sopra delle altre Attività della tua Disciplina Dominante. Altrimenti, scarta l'Idea.

8.1.2.3 Se hai un numero di Idee sulla tua Specie maggiore della tua Informazione, scarta un'Idea a tua scelta.

8.1.3 Biblioteca



Scarta Anziani pari alla tua Informazione e avanza la tua Informazione di uno Stadio.

8.1.4 Elezione



Se hai almeno un Anziano o un Emissario, scarta tutti i tuoi Anziani ed Emissari e cambia la tua Disciplina Dominante, spostando la Corona e riorientando o scartando le Idee nella Disciplina Dominante precedente. Puoi svolgere una sola Elezione a turno.

8.1.5 Artigiano



Sposta una tua Pedina dal tuo Libero Arbitrio a un'Idea del Mercato.

8.1.6 Encefalizzare



Sposta una tua Pedina dalle tue Emozioni al tuo Vocabolario.

8.1.7 Astrazione



Sposta una tua Pedina dal tuo Vocabolario al tuo Libero Arbitrio.

8.1.8 Preghiera



Sposta una tua Pedina da uno dei tre Domini del tuo Cervello al tuo Misticismo.

8.1.9 Arte



Sposta una tua Pedina dal tuo Misticismo al tuo Libero Arbitrio.

8.1.10 Esogamia



Sposta una tua Pedina dal tuo Libero Arbitrio a un'Idea della Specie di un altro giocatore. Diventa così un Emissario. Quando quel giocatore svolge un'Azione su quell'Idea, ottieni una Negoziazione. Non puoi avere più di un Emissario su una stessa Idea.

8.1.11 Razzismo



Scarta un Emissario da una delle tue Idee.

8.1.12 Guerra Fredda



Scarta un Anziano o un Emissario per far subire un Caos ad un altro giocatore con Welfare (Metallurgia+Immunologia) minore del tuo.

8.2 AZIONI CON I MIGRANTI

8.2.1 Diffondersi



Sposta un Migrante già presente sulla Mappa, oppure aggiungi un nuovo Migrante sulla Mappa, a partire da un Punto in cui già si trova un tuo Migrante o una tua Città, e spostalo. Il Migrante si sposta da un Punto all'altro seguendo le linee bianche. Può spostarsi di un numero di Punti Terrestri pari o minore dell'Energia del giocatore, e di un numero di Punti Marini pari o minore della Marittima del giocatore. Il Punto di arrivo deve essere sempre un Punto Terrestre. Non è possibile spostare un Migrante più di una volta per turno, e non è possibile spostare un Migrante a partire da una Città creata nello stesso turno, a meno che il giocatore non abbia una Città su un Animale da Guerra, sul Petrolio o sull'Uranio. Non è possibile spostarsi attraverso un Punto occupato da un Migrante di un altro giocatore senza il suo permesso. Se un Migrante si trova sul Punto Beringia, Musicians Seamount o Hawaii, è considerato essere anche sul Punto con lo stesso nome sul lato opposto della Mappa. In generale un Migrante non può spostarsi passando tra due segnalini Clima, se non acquisendo determinati Stadi di alcune Tecnologie (ciò è indicato sugli Stadi stessi).

8.2.2 Fondare una Città (Azioni Addomesticare, Coltivare e Prospetto)



Scarta un tuo Migrante in un Punto e posiziona una tua Città all'interno di un esagono di quel Punto, che non sia occupato da un Clima. Prendi la Città dallo spazio più a sinistra della tua Urbanizzazione e posizionala sulla risorsa appropriata, in base all'azione (vedi legenda sulla Mappa). Per fondare una Città con Prospetto devi avere almeno lo Stadio Tecnologia mostrato sul simbolo. Vi sono azioni Prospetto che permettono di costruire città solamente su Risorse di lusso o Metalli.

8.2.3 Commercio



Tu e un altro giocatore che puoi Raggiungere svolgete una Negoziazione.

8.2.4 Predicare



Se il tuo Misticismo è maggiore di quello di un altro giocatore:
- scarta un suo Migrante che puoi Raggiungere come Dissidente e posiziona un tuo Migrante al suo posto, oppure
- se un tuo Migrante è in un Punto dell'esagono con una Città di quel giocatore, scarta quella Città senza Caos e posiziona una tua Città al suo posto. Se hai una Città su Animali da guerra, Petrolio o Uranio, non è necessario avere un Migrante in un Punto dell'esagono con la Città di quel giocatore, ma è sufficiente avere un Migrante che possa Raggiungere quel Punto.

Dopo l'azione, se la Filosofia Mondiale è Agnosticismo o Equalità, subisci un Caos.

8.2.5 Guerra



Svolgi uno dei seguenti:

9.2.5.1 Attacca un Migrante: Diffonditi con un tuo Migrante in un Punto occupato da un Migrante di un altro giocatore: se la tua Metallurgia è maggiore di quella dell'altro giocatore, questi scarta il suo Migrante come Dissidente, e il tuo Migrante rimane. Se la tua Metallurgia è uguale a quella dell'altro giocatore, entrambi i Migranti coinvolti sono scartati come Dissidenti. Se la tua Metallurgia è minore di quella dell'altro giocatore, tu scarti il tuo Migrante come Dissidente, e il suo Migrante rimane.

9.2.5.2 Attacca una Città: puoi farlo solo se un tuo Migrante è in un Punto dell'esagono della Città che vuoi attaccare, e solo se hai Metallurgia maggiore di quella del giocatore proprietario della Città. Scarta il tuo Migrante, scarta quella Città con Caos e posiziona una tua Città al suo posto. Se hai una Città su Animali da guerra, Petrolio o Uranio, non è necessario avere un Migrante in un Punto dell'esagono con la Città di quel giocatore, ma è sufficiente avere un Migrante che possa Raggiungere quel Punto.

9.2.5.3 Attacco Missilistico: se hai Marittima 8 e Metallurgia maggiore di quella di un altro giocatore, scarta un Migrante come Dissidente o una Città con Caos di quel giocatore dovunque sulla Mappa.

9.2.5.4 Attacco Nucleare: se hai Energia 8, scarta un Migrante come Dissidente o una Città con Caos di un altro giocatore che Raggiungi. Ignora la Metallurgia di entrambi.

9.2.5.5 Attacco ICBM: se hai sia Marittima che Energia allo Stadio 8, scarta un Migrante come Dissidente o una Città con Caos di un altro giocatore, dovunque sulla Mappa e ignorando la Metallurgia.

Dopo l'azione, se la Filosofia Mondiale è Pacifismo o Unità, subisci un Caos.

8.2.6 Schiavizzare




Se la tua Urbanizzazione è maggiore di quello di un altro giocatore:

- scarta un suo Migrante che puoi Raggiungere come Dissidente e posiziona un tuo Migrante al suo posto, oppure
- se un tuo Migrante è in un Punto dell'esagono con una Città di quel giocatore, scarta quella Città con Caos e posiziona una tua Città al suo posto. Se hai una Città su Animali da guerra, Petrolio o Uranio, non è necessario avere un Migrante in un Punto dell'esagono con la Città di quel giocatore, ma è sufficiente avere un Migrante che possa Raggiungere quel Punto.


Dopo l'azione, se la Filosofia Mondiale è Abolizionismo o Libertà, subisci un Caos.

8.3 ALTRE AZIONI


8.3.1 Avanzamento tecnologico

 Avanza di uno Stadio la Tecnologia indicata, al più fino allo Stadio indicato.



8.3.2 Epurazione

 Questa azione si trova solo sulle Fondazioni con Dittatore ed è obbligatorio risolverla. Scarta tutte le Fondazioni nella Disciplina dove piazzata questa Fondazione, Reprimendo eventuali Dissidenti presenti su di esse.


8.3.3 Costituzione

 Riorienta una tua Fondazione e spostala in fondo alla nuova Colonna. Non conta come Rivoluzione, la tua Disciplina Dominante non cambia.

8.3.4 Scienza e Pseudoscienza

  Puoi cercare nelle Idee scartate un'Idea con un'Attività magenta (Scienza)/grigia (Pseudoscienza) e aggiungerla alla tua Specie, piazzandola più in basso delle altre tue Idee. Non svolgi l'Eureka dell'Idea e devi averne i Requisiti.

8.3.5 Demagogia

 Muovi la Filosofia Mondiale in uno spazio adiacente sul Tracciato della Filosofia Mondiale.