



PREPARAZIONE

- Mescolare le **Carte Combattimento** (gialle, CC) e piazzarle nel rispettivo spazio sul tabellone. **Nota:** se nel corso della partita termina il mazzo mescolare gli scarti per formare uno nuovo; se sia il mazzo che gli scarti sono esauriti non si pescano CC.
- Mescolare le **Carte Fabbrica** (viola, CF), pescarne a caso n+1 (n = numero giocatori) e piazzarle coperte nel rispettivo spazio sul tabellone (rimettere le rimanenti nella scatola senza guardarle).
- Mescolare le **Carte Incontro** (verdi, CI) e piazzarle coperte nel rispettivo spazio sul tabellone.
- Mescolare le **Carte Obiettivo** (beige, CO) e piazzarle coperte nel rispettivo spazio sul tabellone.
- Piazzare **1 gettone Incontro** in ogni Territorio recante il medesimo simbolo.
- Pescare casualmente **1 Tessera Bonus Struttura** e piazzarla scoperta sotto il tracciato Popolarità.
- Piazzare le **Risorse** (legno, petrolio, cibo e metallo), **Monete** e **gettoni moltiplicatori** in una riserva accanto al tabellone.
- Ogni giocatore pesca a caso **1 Plancia Fazione** (PF), **1 Plancia Giocatore** (PG) e si siede in corrispondenza della rispettiva **Base Principale** (BP). **Nota:** la PF indica dove piazzare il proprio **segnalino Potere** sul tracciato Potere e quante CC pescare ad inizio partita; la PG indica dove piazzare ad inizio partita il proprio **segnalino Popolarità** sul tracciato Popolarità, quante CO pescare e quante **Monete** ricevere; un giocatore non è mai obbligato a rivelare agli altri giocatori il valore totale delle Monete possedute.
- Posizionare le **6 Stelle** sulla PF accanto al simbolo della Fazione e le **4 miniature Mech** sulle 4 abilità Mech/Personaggio.
- Mettere **6 Cubi Tecnologia** (CT) nei riquadri verdi con un quadrato nero nell'angolo in basso a destra, le **4 Strutture** nei rispettivi riquadri, i **4 segnalini Recluta** (cilindri) negli spazi circolari della riga inferiore e **6 Lavoratori** nei rettangoli sopra Produzione.
- Ogni giocatore prende una **Carta Passafiume**.
- Piazzare la **miniatura Personaggio** nella BP della propria Fazione e **1 Lavoratore** in ogni Territorio adiacente via terra alla BP. **Nota:** le BP non sono Territori.
- Il **primo giocatore** è colui col numero inferiore indicato sulla propria PG.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Al proprio turno, il giocatore effettua in sequenza:

- Piazzare il **segnalino Azione** in una **differente sezione** della PG rispetto al turno precedente.
- Effettuare **azione riga superiore** della sezione scelta (*opzionale*).
- Effettuare **azione riga inferiore** della sezione scelta (*opzionale*).

Nota: è possibile effettuare una singola azione, entrambe le azioni (prima la superiore) o nessuna azione (muovere comunque il segnalino Azione); è possibile usare Risorse guadagnate dall'azione riga superiore per pagare l'azione riga inferiore.

I costi (riquadri rossi) e benefici (riquadri verdi) sulla PG sono mostrati dal numero di spazi vuoti **prima dello svolgimento dell'azione**. Pagare **prima** il costo totale dell'azione per svolgerla e **poi** guadagnare i benefici (o solo parte dei benefici se desiderato). **Nota:** è possibile spendere Risorse solo dai Territori attualmente controllati. Dopo il completamento del turno del giocatore attivo il gioco prosegue in senso orario.

AZIONI RIGA SUPERIORE

Movimento (scegliere **una** delle opzioni A o B)

- Muovere **1 differente Unità** (Personaggio, Lavoratore o Mech) per ogni simbolo "omino" da un Territorio a un Territorio adiacente.
- Guadagnare **1 Moneta** per ogni simbolo "Moneta".

◆ Le Unità possono caricare/scaricare un qualsiasi numero di Risorse durante il Movimento. I Mech possono trasportare un qualsiasi numero di Risorse e/o Lavoratori (non conta come movimento per i Lavoratori).

◆ Le Unità non possono muovere attraverso fiumi o laghi senza un'abilità che lo consenta.

◆ Tutti i Territori con Tunnel sono considerati adiacenti tra loro.

◆ Se Personaggio e/o Mech muovono in un Territorio controllato **solo da Lavoratori** avversari il Movimento termina definitivamente. Ogni Lavoratore di quel Territorio si ritira immediatamente nella propria BP lasciando qualsiasi Risorsa. **Per ogni** Lavoratore avversario forzato a ritirarsi **perdere 1 Popolarità**.

◆ I Lavoratori non possono muoversi autonomamente in/da Territori controllati da Personaggi, Mech e/o Lavoratori avversari.

◆ Qualsiasi Unità può muovere in un Territorio controllato solo da una Struttura (il giocatore che controlla l'Unità adesso controlla il Territorio).

◆ Se Personaggio e/o Mech muovono in un Territorio controllato da Personaggio e/o Mech avversari, il Movimento termina definitivamente (l'avversario controlla ancora temporaneamente quel Territorio) e ► **COMBATTIMENTO**.

◆ Non è possibile muovere Unità dal tabellone a qualsiasi BP (compresa la propria).

◆ Se Personaggio si muove in un Territorio con **gettone Incontro** il movimento termina definitivamente. Se dopo aver risolto eventuali Combattimenti è ancora presente, scartare il gettone e ► **INCONTRI**.

◆ Non c'è limite al numero di Unità della stessa Fazione in un Territorio.

Supporto (pagare **1 Moneta** e scegliere **una** delle opzioni A o B)

A) Incrementare di 1 il Potere sul tracciato Potere per ogni simbolo "aquila".

B) Pescare 1 CC per ogni simbolo "carta".

Commercio (pagare **1 Moneta** e scegliere **una** delle opzioni A o B)

A) Guadagnare 2 Risorse (qualsiasi combinazione di legno, petrolio, cibo e/o metallo) e piazzarle in un qualsiasi Territorio controllato con almeno 1 Lavoratore.

B) Incrementare di 1 la Popolarità sul tracciato Popolarità per ogni simbolo "cuore".

Produzione

◆ Pagare il costo (indicato dai riquadri rossi visibili **prima dell'azione**) e scegliere fino al numero visibile di differenti Territori controllati. Ogni Lavoratore nei Territori scelti produce 1 Risorsa (piazzarla nel medesimo Territorio).

◆ Se un Lavoratore produce un altro Lavoratore, dopo aver pagato il costo prendere il Lavoratore più a sinistra del riquadro Produzione della PG e piazzarlo sul Villaggio. **Nota:** una volta che un Lavoratore è sul tabellone non può ritornare sulla PG.

◆ Non c'è limite al numero di Lavoratori e Risorse in un Territorio (utilizzare i gettoni moltiplicatore se necessario).

AZIONI RIGA INFERIORE

◆ Diverse azioni riga inferiore forniscono almeno 1 Moneta quando si paga per effettuarle (si può scegliere di non prendere Monete).

◆ Se si 'completa' un'azione riga inferiore è possibile continuare a pagarne il costo per guadagnare Monete (e il bonus Recluta se applicabile).

◆ Ogni azione riga inferiore ha un **Bonus Recluta Continuo** (cerchio verde). Se visibile ricompensa il giocatore quando egli o gli avversari adiacenti svolgono tale azione.

Miglioria

Pagare il costo, prendere 1 CT **da un qualsiasi riquadro verde** della PG e piazzarlo in un **qualsiasi riquadro rosso vuoto** con i lati non interamente neri (i riquadri rossi coi bordi interamente neri sono preclusi alle miglurie).

Schierare

Pagare il costo, scegliere un **qualsiasi Mech** della PF e piazzarlo in un **qualsiasi Territorio controllato** con almeno 1 Lavoratore (non in un lago anche se in possesso di abilità che ne consenta il Movimento). Da questo momento Personaggio e Mech acquisiscono l'abilità della PF scoperta dallo schieramento del Mech.

Costruzione

Pagare il costo, prendere **una qualsiasi Struttura** dalla PG e piazzarla in un **qualsiasi Territorio controllato** con almeno 1 Lavoratore. Su un Territorio può essere costruita

solo 1 Struttura. Gli avversari **non possono usare** le abilità della Struttura. Il proprietario beneficia dell'abilità **anche se non controlla** il relativo Territorio. Un Territorio con una Struttura è controllato dal giocatore anche se non vi possiede Unità. Se un'Unità avversaria è nel Territorio della Struttura del giocatore l'avversario controlla quel Territorio. Le Strutture **non possono** essere distrutte o spostate. E' possibile costruire sul Territorio della Fabbrica. La BP non è un Territorio e **non è possibile costruirci**. Non è possibile costruire Strutture sui laghi.

Il beneficio rivelato dalla rimozione di una Struttura dalla PG è un beneficio addizionale che si ottiene quando l'azione riga superiore viene eseguita.

◆ **Monumento:** ogni volta che si Supporta guadagnare anche 1 Popolarità.

◆ **Mulino:** ogni volta che si Produce il Mulino produce come se fosse un Lavoratore (eventuali Lavoratori nel Territorio del Mulino sono attivati e producono).

◆ **Miniera:** il Territorio su cui è costruita la Miniera è considerato adiacente ai Territori con Tunnel (solo per il proprietario). **Nota:** è possibile usare la propria Miniera anche se un avversario controlla il Territorio su cui si trova.

◆ **Armeria:** ogni volta che si Commercia guadagnare anche 1 Potere.

Bonus di fine partita

A fine partita i giocatori **guadagnano Monete** per il raggiungimento degli obiettivi della **Tessera Bonus Struttura** pescata casualmente durante la preparazione. **Nota:** si guadagna il bonus anche se non si controllano i Territori in cui si trovano le Strutture.

Arruolamento

◆ Pagare il costo, prendere il segnalino Recluta **da una qualsiasi sezione** della PG, piazzarlo in un **qualsiasi Bonus Recluta Attivazione Unica** libero della PF (vi rimane permanentemente) e guadagnare immediatamente il rispettivo bonus (2 Potere/2 Monete/2 Popolarità/2 CC).

◆ Ogni Recluta conferisce un **Bonus Recluta Continuo** (BRC) relativo all'azione da cui è stato preso il segnalino (bonus nel cerchio). Per il resto della partita ogni volta che il giocatore attivo o i giocatori adiacenti a sinistra/destra effettuano l'azione riga inferiore nella sezione della PG dalla quale proveniva la Recluta, il giocatore guadagna il bonus specificato (azioni riga superiore o azioni similari su CF non contano).

◆ Se più di un giocatore otterrebbe un BRC, il giocatore attivo lo riceve per primo seguito dal giocatore a sinistra e poi quello a destra. Se come esito uno di questi giocatori piazza la sua 6^a Stella la partita **termina immediatamente**.

Nota: bisogna annunciare quando si svolgono azioni riga inferiore affinché i giocatori adiacenti possano controllare i BRC; in una partita a **2 giocatori** ogni volta che l'avversario esegue un'azione che conferirebbe un BRC è possibile guadagnarlo **solo 1 volta**.

ABILITÀ MECH

RUSVIET

Passafiume: Personaggio e Mech possono muovere attraverso fiumi in Fattorie e Villaggi.

Distretto: Villaggi controllati e la Fabbrica sono considerati adiacenti tra loro ai fini del Movimento di Personaggio e Mech.

Esercito del popolo: in Combattimento con almeno 1 Lavoratore è possibile giocare 1 CC addizionale (è comunque richiesto Personaggio o Mech per il Combattimento).

Velocità: Personaggio e Mech possono muovere di 1 Territorio addizionale per Movimento (se muovono in un Territorio contenente Personaggio, Mech o Lavoratore avversari il Movimento termina definitivamente). Muovere tra Tunnel conta 1 movimento, è perciò possibile muovere di un Territorio addizionale prima o dopo il Movimento tramite Tunnel. I Mech possono caricare/scaricare Risorse e/o Lavoratori durante il Movimento quando possiedono questa abilità.

CRIMEA

Passafiume: Personaggio e Mech possono muovere attraverso fiumi in Fattorie e Tundra.

Viadanti: Personaggio e Mech possono muovere da BP/Territorio a BP di una qualsiasi Fazione assente nella corrente partita o nella propria a prescindere dalla distanza.

Ricognizione: prima del Combattimento rubare a caso 1 CC dell'avversario e aggiungerla alla propria mano (**solo una volta** per Combattimento, non una volta per Unità).

Velocità: vedere Rusviet.

NORDICI

Passafiume: Personaggio e Mech possono muovere attraverso fiumi in Foreste e Montagne.

Navigatori: Personaggio e Mech considerano i laghi come gli altri Territori per Movimento. Se un Mech trasporta Lavoratori in un lago (durante un Movimento o in ritirata) o se Personaggio o Mech trasportano Risorse in un lago non è possibile lasciarli nel lago dopo aver mosso da esso né un Lavoratore può muovere dal lago senza Mech. Se 2 Fazioni hanno l'abilità di muoversi sui laghi può verificarsi un Combattimento nel lago. Non è possibile costruire una Struttura o schierare Mech in un lago.

Artiglieria: prima di iniziare il Combattimento si può pagare 1 Potere per far perdere 2 Potere all'avversario (**solo una volta** per Combattimento, non una volta per Unità).

Velocità: vedere Rusviet.

POLANIA

Passafiume: Personaggio e Mech possono muovere attraverso fiumi in Villaggi e Montagne.

Immersione: Personaggio e Mech possono muovere in/da laghi e muovere da un qualsiasi lago ad un altro (come i Tunnel). Se un Mech trasporta Lavoratori in un lago o se un Personaggio o Mech trasporta Risorse in un lago non è possibile lasciare questi Lavoratori o Risorse nel lago dopo aver mosso da esso, né può un Lavoratore muovere dal lago senza Mech. Se 2 Fazioni possiedono l'abilità di muovere in un lago può verificarsi il Combattimento (i laghi sono Territori).

Cameratismo: non perdere Popolarità quando Lavoratori avversari sono forzati a ritirarsi dopo vittoria in Combattimento quale attaccante (si applica in qualsiasi momento del turno quando Personaggio o Mech forzano Lavoratori avversari a ritirarsi).

Velocità: vedere Rusviet.

SASSONIA

Passafiume: Personaggio e Mech possono muovere attraverso fiumi in Foreste e Montagne.

Sottovia: ai fini del Movimento di Personaggio e Mech, le Montagne controllate e tutti i Tunnel (inclusa Miniera se posseduta) sono considerati adiacenti tra loro.

Disarmo: prima di iniziare Combattimento in un Territorio con Tunnel, l'avversario perde 2 Potere (**solo una volta** per Combattimento, non una volta per Unità).

Velocità: vedere Rusviet.

ABILITÀ DELLE FAZIONI

RUSVIET

Implacabili: è possibile scegliere la stessa sezione della PG del precedente turno (applicabile anche alla CF se posseduta).

CRIMEA

Despoti: una volta per turno si può spendere 1 CC come 1 Risorsa qualsiasi (le CC non hanno comunque valore a fine partita).

NORDICI

Nuotatori: i Lavoratori possono muovere attraverso i fiumi.

POLANIA

Nomadi: scegliere fino a 2 opzioni per Carta Incontro (il beneficio della prima opzione scelta può essere usato per pagare il costo della seconda).

SASSONIA

Dominatori: nessun limite al numero di Stelle piazzabili per completamento obbiettivi o vittorie in Combattimento. Si possono completare entrambe le CO (non scartare la 2ª carta dopo il compimento della 1ª) e non c'è il limite di 2 Stelle per vittoria in Combattimento.

COMBATTIMENTO

Se al termine del Movimento (dopo che tutte le Unità hanno mosso ma prima di effettuare l'azione riga inferiore) Personaggio e/o Mech condividono un Territorio con Personaggio e/o Mech avversari avviene il **Combattimento**. **Nota:** se si verificano Combattimenti su più Territori il giocatore attivo sceglie l'ordine con cui risolverli.

Se l'attaccante possiede un'abilità Mech che influisce sul Combattimento utilizza per primo l'abilità e successivamente il difensore. Si possono verificare Combattimenti nei laghi tra Mech con le appropriate abilità. Se un Mech trasportante Lavoratori è in un lago e l'attaccante vince il Combattimento, il giocatore attaccante **perde 1 Popolarità per ogni Lavoratore** forzato a ritirarsi (devono ritirarsi col Mech alla loro BP).

Scegliere Potere

Simultaneamente e segretamente scegliere un valore sul proprio **Disco Potere** (allineare il numero con l'icona in alto a destra). **Nota:** non è possibile scegliere un valore maggiore a quanto correntemente indicato sul tracciato Potere.

Per ogni Personaggio e/o Mech coinvolto nel Combattimento è possibile inserire dietro il Disco Potere 1 CC dalla propria mano (anche se si è scelto 0 Potere).

Rivelare

- Entrambi i giocatori rivelano simultaneamente i Dischi Potere e le CC scelte (il valore delle CC è un bonus al Potere indicato sul disco che si intende spendere).
- Il giocatore col **Potere totale maggiore vince il Combattimento** (l'attaccante vince i pareggi).
- Entrambi i giocatori pagano il Potere indicato sul Disco Potere e scartano scoperte tutte le CC usate.

♦ Il vincitore guadagna/mantiene il controllo del Territorio e di ogni Risorsa presente e piazza 1 Stella nello spazio Combattimento del tracciato Trionfo (se non ha già piazzato 2 Stelle per vittorie in Combattimento).

♦ Se l'attaccante vince **perde 1 Popolarità per ogni Lavoratore avversario forzato a ritirarsi**.

♦ Se presente nel Territorio un gettone Incontro e Personaggio del vincitore, scartare il gettone e ► **INCONTRI**.

♦ Il perdente ritorna **tutte le Unità** dal Territorio alla propria BP (tutte le Risorse che l'Unità stava trasportando rimangono nel Territorio e diventano controllate dal vincitore) e **pesca 1 CC** se ha rivelato almeno 1 Potere sul disco o tramite CC.

Stelle

Ogni giocatore (eccetto Sassonia) può guadagnare **massimo 2 Stelle per vittoria in Combattimento** (può comunque ingaggiare altri Combattimenti). Se la 6ª Stella è piazzata ma rimane ancora un Combattimento nel turno, la partita termina e tutte le Unità mosse per iniziare quel Combattimento ritornano al Territorio di provenienza.

INCONTRI

Se Personaggio si muove in un Territorio con un **gettone Incontro** il Movimento termina definitivamente. Se è ancora presente dopo la risoluzione di eventuali Combattimenti (ma prima di effettuare azione riga inferiore) scartare il segnalino e risolvere l'incontro. Leggere ad alta voce, scegliere **1 delle opzioni** e pagare il relativo costo. Bisogna pagare qualsiasi costo richiesto, ma è possibile guadagnare quanti benefici desiderati. Scartare poi la carta coperta in fondo al mazzo Incontri.

Qualsiasi Risorsa, Struttura, Mech o Lavoratore guadagnati sono piazzati nello stesso Territorio del Personaggio. Se una carta stabilisce di guadagnare qualcosa o svolgere un'azione, non pagare alcun costo addizionale, non guadagnare benefici addizionali oltre quelli della carta e non innescare alcun BRC.

LA FABBRICA

Se al termine del Movimento (dopo eventuali Combattimenti) il Personaggio è nella Fabbrica **per la prima volta nella partita** il giocatore esamina le CF, ne sceglie 1 e la piazza accanto alla PG quale 5ª sezione. **Nota:** anche se la CF assomiglia a una sezione della PG esse sono indipendenti tra loro; si può avere solo 1 CF e la scelta è permanente.

Tutte le CF hanno un Movimento riga inferiore che consente di **muovere 1 Unità fino a 2 volte** nella stessa azione (tutte le altre regole di Movimento si applicano normalmen-

te). **Nota:** si può utilizzare la Miniera per questo Movimento; se è stata sbloccata l'abilità "Velocità" Mech o Personaggio possono muovere fino a 3 Territori.

CARTE OBIETTIVO

È possibile rivelare una CO completata in qualsiasi momento del proprio turno. Piazzare 1 Stella sullo spazio obiettivo del tracciato Trionfo e scartare la CO insieme all'altra CO posseduta in fondo al mazzo Obbiettivi. Ogni giocatore (eccetto Sassonia) può piazzare **al massimo 1 Stella** per completamento degli obbiettivi. Si può aspettare di rivelare la CO completata, ma è necessario soddisfare i requisiti quando la si rivela.

ALLEANZE E TANGENTI

I giocatori possono siglare accordi informali. Gli unici oggetti tangibili scambiabili sono le Monete (nei tornei le Monete non possono essere scambiate per accordi o alleanze).

Non si può negoziare l'uscita da un Combattimento già iniziato. Accordi tra giocatori possono essere non rispettati.

PIAZZARE STELLE

Quando si raggiunge uno degli obbiettivi del tracciato Trionfo piazzare una Stella nel corrispondente spazio. Non è possibile perdere Stelle una volta piazzate.

Normalmente ogni giocatore può completare ogni obiettivo **solo una volta**. Avere una Stella in un obiettivo non impedisce ad altri giocatori di piazzare una Stella nel medesimo spazio. Non è possibile piazzare più di 6 Stelle.

FINE PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina **immediatamente** quando un giocatore piazza la propria 6ª Stella (se derivante da un'azione riga inferiore guadagnare il beneficio primario, Monete e BRC prima di piazzarla). Se Personaggi, Mech e/o Lavoratori rimangono in un Territorio con Unità avversarie (da un Movimento) annullare quella parte di Movimento ritornando le Unità al Territorio di provenienza.

Se si piazza una Stella per Popolarità o Potere massimi come bonus Recluta nel turno di un avversario, tale piazzamento avviene **dopo** che quel avversario esegue l'azione in senso orario e solo se non ha piazzato la sua 6ª Stella svolgendo quella azione.

Punteggio di fine partita

Per determinare il vincitore **sommare le Monete possedute** prima che venisse innescata la fine della partita e le **Monete di fine partita**. Per determinare quante Monete ricevere per ognuna delle 3 categorie di punteggio considerare il proprio livello sul tracciato Popolarità e prendere le Monete per quella categoria.

Ritardare il gioco (variante)

Se nel corso della partita un giocatore ritarda il gioco per più di 10 secondi cercando di calcolare il punteggio finale, quel giocatore **perde 2 Popolarità**.

Categorie di punteggio

- Monete guadagnate durante la partita.
- Guadagnare Monete **per ogni Stella piazzata**.
- Guadagnare Monete **per ogni Territorio controllato** (inclusi laghi). **Nota:** le BP non sono Territori; un Territorio è controllato se contiene un Lavoratore, Mech, Personaggio o Struttura (non occupata da Unità avversarie).
- La **Fabbrica** conta come **3 Territori** per il giocatore che la controlla.
- Guadagnare **1 Moneta ogni 2 Risorse controllate**. **Nota:** i Lavoratori non sono Risorse; le Risorse sono controllate in un Territorio se presente un Lavoratore, Mech, Personaggio o Struttura (non occupata da Unità avversarie).
- Guadagnare Monete in base al numero di **Bonus Struttura conseguito**. **Nota:** si guadagna il bonus anche se non si controllano i Territori in cui si trovano le Strutture.

Dichiarazione del vincitore

Il giocatore con più Monete vince. In caso di parità, usare in ordine i seguenti sparggi: 1. numero di Lavoratori, Mech e Strutture; 2. Potere; 3. Popolarità; 4. numero Risorse controllate; 5. numero Territori controllati; 6. numero Stelle piazzate.