

Uneathers of Umnok

Inizi il gioco con un segnalino conoscenza.
E guadagni un Ambrosia ogni volta che guadagni conoscenza.



Preparazione:

- Il marcatore di round avanza
- Mazzo A - Rivela azione e piazza sopra Ambrosia -
- Rivela azione e piazza sopra Ambrosia - Mazzo B...
- Rimuovi tutte le carte Impero e Militari e mettile di nuove.
- Se non hai il Titano pesca 1 dal fondo del mazzo.

Azioni (1 per giocatore)

- Piazza 1 Cittadino sul tabellone, se c'è un Cittadino di livello superiore paga 1 Moneta.
- Piazza 1 Cittadino su una carta Impero con il simbolo azione (solo 1 cittadino per carta e solo sulle proprie carte Impero)
- Attacca un Titano su qualsiasi plancia o sul tabellone. Paga 1 Moneta + pari alle Monete sul disegno alle carte Militari che vuoi usare (solo quelle senza Monete sul nome). Se il Titano sconfitto era sulla plancia di un avversario guadagni l'Ambrosia se presente in numero uguale agli Stendardi, il resto scarta. Lancia un dado per ogni stendardo e segna i danni.



Titano = Distruggi una carta Impero.
Moneta = Azione bonus del Titano.

- Costruisci una carta Impero immagazzinata a sinistra.
- Passa.

Fine del Round

Il tuo Titano attacca o paga Ambrosia pari a 1 + quanta è presente (all'inizio = ai Stendardi)

Entrate da tutte le tue carte e la plancia.

Piazza nuova Ambrosia 2/3/4 Giocatori 1 Amb. sulle azioni che hanno 0/1/2 o meno Cittadini. Volta il segnalino primo giocatore

Nutri i Cittadini.



Merchants of Merlume

Inizi il gioco con 4 Monete extra.
Puoi usare già dal secondo Round l'azione Grow.

Lascia coperta la zona ma puoi guardare e il Cittadino va messo sopra la tessera coprente.

Preparazione:

- Il marcatore di round avanza
- Mazzo A - Rivela azione e piazza sopra Ambrosia -
- Rivela azione e piazza sopra Ambrosia - Mazzo B...
- Rimuovi tutte le carte Impero e Militari e mettile di nuove.
- Se non hai il Titano pesca 1 dal fondo del mazzo.

Azioni (1 per giocatore)

- Piazza 1 Cittadino sul tabellone, se c'è un Cittadino di livello superiore paga 1 Moneta.
- Piazza 1 Cittadino su una carta Impero con il simbolo azione (solo 1 cittadino per carta e solo sulle proprie carte Impero)
- Attacca un Titano su qualsiasi plancia o sul tabellone. Paga 1 Moneta + pari alle Monete sul disegno alle carte Militari che vuoi usare (solo quelle senza Monete sul nome). Se il Titano sconfitto era sulla plancia di un avversario guadagni l'Ambrosia se presente in numero uguale agli Stendardi, il resto scarta. Lancia un dado per ogni stendardo e segna i danni.



Titano = Distruggi una carta Impero.
Moneta = Azione bonus del Titano.

- Costruisci una carta Impero immagazzinata a sinistra.
- Passa.

Fine del Round

Il tuo Titano attacca o paga Ambrosia pari a 1 + quanta è presente (all'inizio = ai Stendardi)

Entrate da tutte le tue carte e la plancia.

Piazza nuova Ambrosia 2/3/4 Giocatori 1 Amb. sulle azioni che hanno 0/1/2 o meno Cittadini. Volta il segnalino primo giocatore

Nutri i Cittadini.





AMBROSIA ABILITIES

Costo 4 - conta come 1 azione

Riutilizza un Cittadino precedentemente utilizzato sul tabellone.

Costo 2 - quando vuoi

Ripara una delle tue carte Impero danneggiate.

Costo ? - alla fine del round

Paga Ambrosia durante il confronto dei Titani per non lanciare i dadi e subire danni. Paga per il numero di Stendardi. Se c'è già dell'Ambrosia allora paghi 1+ quella presente.

Costo 1 - prima di piazzare

Aumenta temporaneamente di 1 punto l'influenza del tuo Cittadino. Puoi ripetere questo pagamento per aumentare di più punti l'influenza. Svolta l'azione l'influenza torna normale.

Costo 2 - alla fine del round

Paga 2 Ambrosia per ogni Cittadino che non riesci a sfamare e che vuoi non finisca nella zona degli affamati.

Costo 3 - durante un attacco

Aggiungi 1 Spada al tuo attacco, questa Spada è valida solo per questo turno.

Costo 2 - quando vuoi

Ricevi 1 Moneta.



Labor - Guadagni 2 Monete



Build - Costruisci una carta Impero dal mazzo C o dalla fila se hai la giusta capacità.



Draft - Ogni Cittadino qui ti dona una Spada per tutto il Round.



Expand - Paga 3 Monete o 1 conoscenza, pesca le prime 3 carte Distretto e costruiscine 1.



Learn - Paga 3 Monete e guadagna 1 conoscenza.



Rebuild - Ripara fino a 2 carte Impero danneggiate e prendi 1 Moneta. Prendi il segnalino del primo giocatore sul lato mano.



Recruit - Prendi una carta Army dalla fila, potresti ritirare 1 Unità.



Grow - Paga 3 Monete e prendi 1 un nuovo Cittadino.



Explore - Immagazzina 1 carta Impero. Pesca 5 dal mazzo o 1 dalla linea o dal mazzo C.



AMBROSIA ABILITIES

Costo 4 - conta come 1 azione

Riutilizza un Cittadino precedentemente utilizzato sul tabellone.

Costo 2 - quando vuoi

Ripara una delle tue carte Impero danneggiate.

Costo ? - alla fine del round

Paga Ambrosia durante il confronto dei Titani per non lanciare i dadi e subire danni. Paga per il numero di Stendardi. Se c'è già dell'Ambrosia allora paghi 1+ quella presente.

Costo 1 - prima di piazzare

Aumenta temporaneamente di 1 punto l'influenza del tuo Cittadino. Puoi ripetere questo pagamento per aumentare di più punti l'influenza. Svolta l'azione l'influenza torna normale.

Costo 2 - alla fine del round

Paga 2 Ambrosia per ogni Cittadino che non riesci a sfamare e che vuoi non finisca nella zona degli affamati.

Costo 3 - durante un attacco

Aggiungi 1 Spada al tuo attacco, questa Spada è valida solo per questo turno.

Costo 2 - quando vuoi

Ricevi 1 Moneta.



Labor - Guadagni 2 Monete



Build - Costruisci una carta Impero dal mazzo C o dalla fila se hai la giusta capacità.



Draft - Ogni Cittadino qui ti dona una Spada per tutto il Round.



Expand - Paga 3 Monete o 1 conoscenza, pesca le prime 3 carte Distretto e costruiscine 1.



Learn - Paga 3 Monete e guadagna 1 conoscenza.



Rebuild - Ripara fino a 2 carte Impero danneggiate e prendi 1 Moneta. Prendi il segnalino del primo giocatore sul lato mano.



Recruit - Prendi una carta Army dalla fila, potresti ritirare 1 Unità.



Grow - Paga 3 Monete e prendi 1 un nuovo Cittadino.



Explore - Immagazzina 1 carta Impero. Pesca 5 dal mazzo o 1 dalla linea o dal mazzo C.

Architects of Amnrite

Paghi 1 Moneta in meno per gli edifici che costano più di 4 Monete. I distretti costano solo 1 Moneta invece di 3 Monete.

Preparazione:

- Il marcatore di round avanza
- Mazzo A - Rivela azione e piazza sopra Ambrosia - Rivela azione e piazza sopra Ambrosia - Mazzo B...
- Rimuovi tutte le carte Impero e Militari e mettile di nuove.
- Se non hai il Titano pesca 1 dal fondo del mazzo.

Azioni (1 per giocatore)

- Piazza 1 Cittadino sul tabellone, se c'è un Cittadino di livello superiore paga 1 Moneta.
- Piazza 1 Cittadino su una carta Impero con il simbolo azione (solo 1 cittadino per carta e solo sulle proprie carte Impero)
- Attacca un Titano su qualsiasi plancia o sul tabellone. Paga 1 Moneta + pari alle Monete sul disegno alle carte Militari che vuoi usare (solo quelle senza Monete sul nome). Se il Titano sconfitto era sulla plancia di un avversario guadagni l'Ambrosia se presente in numero uguale agli Stendardi, il resto scarta. Lancia un dado per ogni stendardo e segna i danni.
-  Titano = Distruggi una carta Impero.
-  Moneta = Azione bonus del Titano.
- Costruisci una carta Impero immagazzinata a sinistra.
- Passa.

Fine del Round

Il tuo Titano attacca o paga Ambrosia pari a 1 + quanta è presente (all'inizio = ai Stendardi)

Entrate da tutte le tue carte e la plancia.

Piazza nuova Ambrosia 2/3/4 Giocatori 1 Amb. sulle azioni che hanno 0/1/2 o meno Cittadini. Volta il segnalino primo giocatore

Nutri i Cittadini.



Guardians of Galidor

Inizi con 1 Freccia. Hai una capacità di Armi iniziale di 3 Slot.

Preparazione:

- Il marcatore di round avanza
- Mazzo A - Rivela azione e piazza sopra Ambrosia - Rivela azione e piazza sopra Ambrosia - Mazzo B...
- Rimuovi tutte le carte Impero e Militari e mettile di nuove.
- Se non hai il Titano pesca 1 dal fondo del mazzo.

Azioni (1 per giocatore)

- Piazza 1 Cittadino sul tabellone, se c'è un Cittadino di livello superiore paga 1 Moneta.
- Piazza 1 Cittadino su una carta Impero con il simbolo azione (solo 1 cittadino per carta e solo sulle proprie carte Impero)
- Attacca un Titano su qualsiasi plancia o sul tabellone. Paga 1 Moneta + pari alle Monete sul disegno alle carte Militari che vuoi usare (solo quelle senza Monete sul nome). Se il Titano sconfitto era sulla plancia di un avversario guadagni l'Ambrosia se presente in numero uguale agli Stendardi, il resto scarta. Lancia un dado per ogni stendardo e segna i danni.
-  Titano = Distruggi una carta Impero.
-  Moneta = Azione bonus del Titano.
- Costruisci una carta Impero immagazzinata a sinistra.
- Passa.

Fine del Round

Il tuo Titano attacca o paga Ambrosia pari a 1 + quanta è presente (all'inizio = ai Stendardi)

Entrate da tutte le tue carte e la plancia.

Piazza nuova Ambrosia 2/3/4 Giocatori 1 Amb. sulle azioni che hanno 0/1/2 o meno Cittadini. Volta il segnalino primo giocatore

Nutri i Cittadini.





AMBROSIA ABILITIES

Costo 4 - *conta come 1 azione*

Riutilizza un Cittadino precedentemente utilizzato sul tabellone.

Costo 2 - *quando vuoi*

Ripara una delle tue carte Impero danneggiate.

Costo ? - *alla fine del round*

Paga Ambrosia durante il confronto dei Titani per non lanciare i dadi e subire danni. Paga per il numero di Stendardi. Se c'è già dell'Ambrosia allora paghi 1+ quella presente.

Costo 1 - *prima di piazzare*

Aumenta temporaneamente di 1 punto l'influenza del tuo Cittadino. Puoi ripetere questo pagamento per aumentare di più punti l'influenza. Svoltata l'azione l'influenza torna normale.

Costo 2 - *alla fine del round*

Paga 2 Ambrosia per ogni Cittadino che non riesci a sfamare e che vuoi non finisca nella zona degli affamati.

Costo 3 - *durante un attacco*

Aggiungi 1 Spada al tuo attacco, questa Spada è valida solo per questo turno.

Costo 2 - *quando vuoi*

Ricevi 1 Moneta.



Labor - Guadagni 2 Monete



Build - Costruisci una carta Impero dal mazzo C o dalla fila se hai la giusta capacità.



Draft - Ogni Cittadino qui ti dona una Spada per tutto il Round.



Expand - Paga 3 Monete o 1 conoscenza, pesca le prime 3 carte Distretto e costruiscine 1.



Learn - Paga 3 Monete e guadagna 1 conoscenza.



Rebuild - Ripara fino a 2 carte Impero danneggiate e prendi 1 Moneta. Prendi il segnalino del primo giocatore sul lato mano.



Recruit - Prendi una carta Army dalla fila, potresti ritirare 1 Unità.



Grow - Paga 3 Monete e prendi 1 un nuovo Cittadino.



Explore - Immagazzina 1 carta Impero. Pesca 5 dal mazzo o 1 dalla linea o dal mazzo C.



AMBROSIA ABILITIES

Costo 4 - *conta come 1 azione*

Riutilizza un Cittadino precedentemente utilizzato sul tabellone.

Costo 2 - *quando vuoi*

Ripara una delle tue carte Impero danneggiate.

Costo ? - *alla fine del round*

Paga Ambrosia durante il confronto dei Titani per non lanciare i dadi e subire danni. Paga per il numero di Stendardi. Se c'è già dell'Ambrosia allora paghi 1+ quella presente.

Costo 1 - *prima di piazzare*

Aumenta temporaneamente di 1 punto l'influenza del tuo Cittadino. Puoi ripetere questo pagamento per aumentare di più punti l'influenza. Svoltata l'azione l'influenza torna normale.

Costo 2 - *alla fine del round*

Paga 2 Ambrosia per ogni Cittadino che non riesci a sfamare e che vuoi non finisca nella zona degli affamati.

Costo 3 - *durante un attacco*

Aggiungi 1 Spada al tuo attacco, questa Spada è valida solo per questo turno.

Costo 2 - *quando vuoi*

Ricevi 1 Moneta.



Labor - Guadagni 2 Monete



Build - Costruisci una carta Impero dal mazzo C o dalla fila se hai la giusta capacità.



Draft - Ogni Cittadino qui ti dona una Spada per tutto il Round.



Expand - Paga 3 Monete o 1 conoscenza, pesca le prime 3 carte Distretto e costruiscine 1.



Learn - Paga 3 Monete e guadagna 1 conoscenza.



Rebuild - Ripara fino a 2 carte Impero danneggiate e prendi 1 Moneta. Prendi il segnalino del primo giocatore sul lato mano.



Recruit - Prendi una carta Army dalla fila, potresti ritirare 1 Unità.



Grow - Paga 3 Monete e prendi 1 un nuovo Cittadino.



Explore - Immagazzina 1 carta Impero. Pesca 5 dal mazzo o 1 dalla linea o dal mazzo C.