

# SETUP

2-4 Players 90 Minutes  
(Component list on page 19)

1 Separa le carte per tipologia (etichetta sul retro).



3 Piazza il marcatore di round sullo Start.

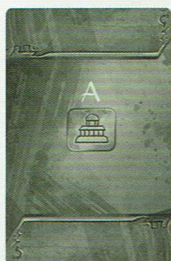
4 Mischia le carte Distretto e piazzale a faccia coperta sul tabellone.

Rivela la carta in cima.



6 Piazza 1 Ambrosia sugli spazi azione Learn, Expand, Rebuild.

Copri gli spazi azione di Explore e Grow con queste due tessere.



8 Mischia il mazzo Impero A e piazzalo coperto sulla prima casella della linea sotto al tabellone.

Con 2/3/4 giocatori rivela 4/5/6 carte.

Mischia il mazzo Impero B e lascialo a lato del tabellone fino al round 4.

Mischia il mazzo Impero C e mettilo scoperto sul tabellone.

Nota: I giocatori possono sempre guardare il mazzo C

10 Consegna il segnalino del primo giocatore a colui che più recentemente ha vinto un gioco. In ordine di turno il secondo giocatore riceve 1 moneta extra, il terzo ed il quarto ricevono entrambi

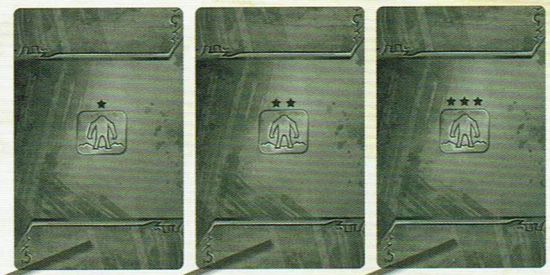
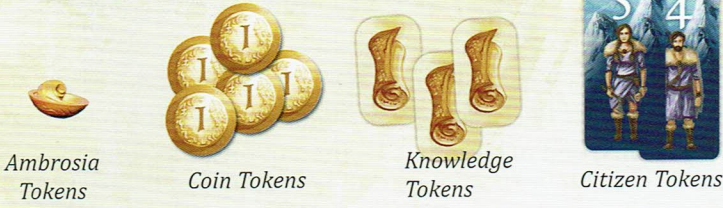
2<sup>2</sup> monete extra. Nota: Se preferisci usa un metodo random per determinare il primo giocatore.



11 Rimetti nella scatola tutto il materiale inutilizzato.



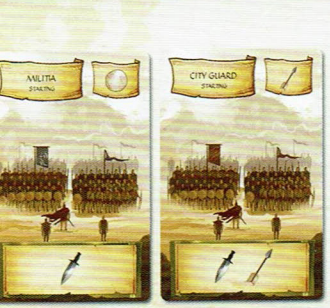
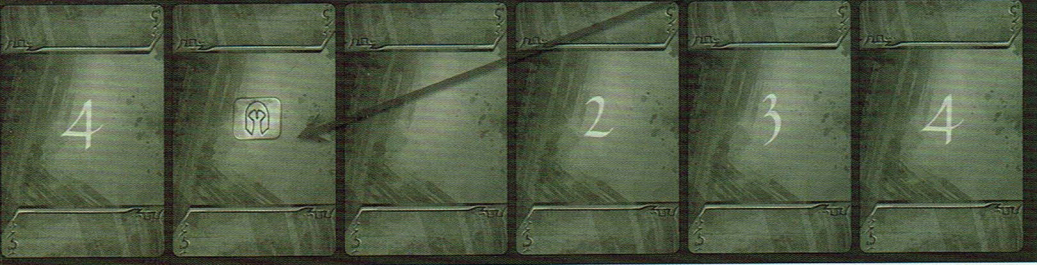
## 2 Piazza le Monete, Conoscenza, Ambrosia ed i Cittadini 4 e 5 a lato del tabellone.



5 Mischia separatamente i 3 mazzi delle carte Titano in base alle stelle, e piazza ogni mazzo sul suo spazio sul tabellone, poi rivela la prima carta di ogni mazzo.

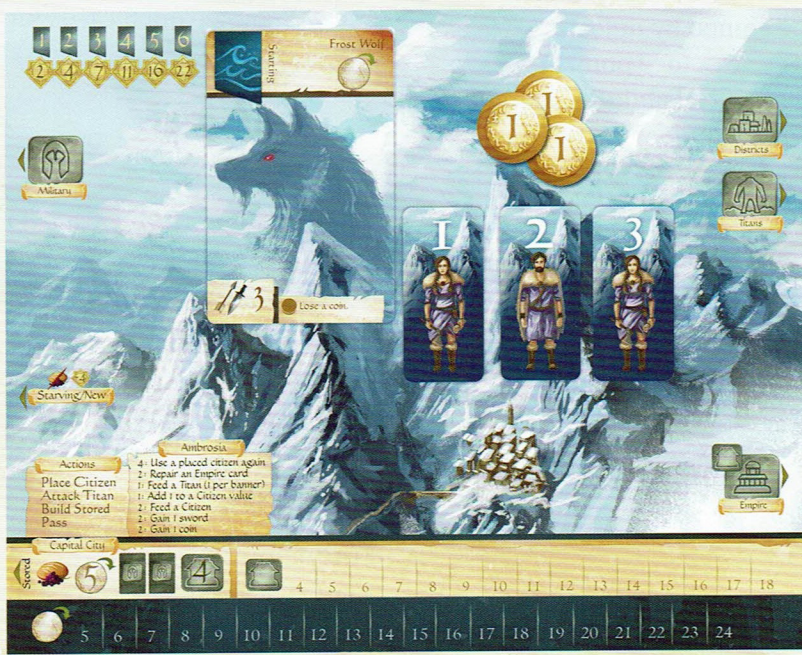


7 Mischia le carte Military e piazza il mazzo sulla casella con l'elmetto in basso. Rivela in fila tante carte quanto è il numero dei giocatori.



La Capitale ti dona 1 Cibo, 5 Monete a round, 2 limite di Army e 4 Capacità

Qui vanno le carte Impero immagazzinate



Tracciati di Capacità ed Entrate

Qui vanno i Distretti ed i Titani sconfitti

Qui vanno piazzate le carte Impero



## INTRODUCTION

In un mondo antico e dimenticato, enormi Titani terrorizzano la Terra. Ma le cose stanno per cambiare. Le città-stato in crescita si impegnano a porre fine al terrore, determinate a sconfiggere i Titani e rendere il mondo un posto più sicuro per tutti.

Le città-stato competono per attirare le Tribù desiderosi della loro forza, con la speranza di sconfiggere i Titani una volta per tutte.

## OVERVIEW

I giocatori competono nel far prosperare la loro città-stato gestendo cittadini, ricchezze, militari e sconfiggendo Titani. I giocatori mandano i loro cittadini a svolgere azioni speciali o usano carte militari per attaccare i Titani. Possono anche acquistare carte Impero che danno abilità, denaro e nuovi cittadini.

Dopo 6 Round vince il giocatore con la città-stato più influente.

## OBJECTIVE

L'obiettivo del gioco è collezionare stendardi Tribù. Ogni carta Impero possiede uno o più stendardi ed altri si ricevono sconfiggendo i Titani.

Dopo 6 Round si guadagnano punti per vari set di stendardi ed altre abilità, chi ha più punti vince.



## GAME ROUND

Il gioco dura 6 Round ed ogni Round è diviso in 3 fasi: Preparazione, Azioni dei giocatori e Fine round. Vanno in ordine:

**Prepare** PREPARAZIONE

**Per prima cosa** fai avanzare il segnalino di round verso destra.

In base al numero di Round succede qualcosa in questa fase.



Round 1: Usa il mazzo Impero A

Round 2: Rivela la zona di Exploration rimuovendo la tessera e piazzaci sopra 1 Ambrosia.

Round 3: Rivela la zona di Grow rimuovendo la tessera e piazzaci sopra 1 Ambrosia.

Round 4: Scambia il mazzo Impero A con il mazzo Impero B.

**(Nuove carte - salta nel primo round)**

Ora rimuovi tutte le carte Impero sul tabellone e mettile nella pila degli scarti. Pesca dal mazzo appropriato il giusto numero di carte Impero in base al numero dei giocatori e mettile scoperte: con 2/3/4 giocatori 4/5/6 carte sulla linea.



Rimuovi le carte militari dalla fila e mettile in fondo al mazzo militari. Pesca nuove carte militari pari al numero dei giocatori e piazzale a faccia in su nella sua linea.

Nota: Se il mazzo Impero si esaurisce allora rimescola gli scarti.

## Pesca carte Titano (salta nel primo round)

Se un giocatore non possiede carte Titano allora ne pesca una e la piazza scoperta sulla propria tabella città.

Questo Titano rappresenta la minaccia della tua città-stato.

I giocatori pescano in ordine di turno da uno dei mazzi Titano in base al Round:

Round 2: Titani con 1 Stella

Rounds 3-4: Titani con 2 Stelle

Rounds 5-6: Titani con 3 Stelle

La carta Titano così pescata va presa **dal fondo** del mazzo appropriato e non dalla cima dove la carta è rivolta a faccia in su.

Se il mazzo di pesca dei Titani si esaurisce, si pesca dal mazzo successivo con il valore di Stelle appena più alto.

*Esempio nel Round 4 rimane solo la carta a faccia in su del mazzo 2, un giocatore prende questa e il giocatore successivo prende la carta più in basso del mazzo con 3 Stelle.*

## Player Actions

Partendo dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario ognuno svolge un'azione finché ogni giocatore non decide di passare. Le azioni sono:

**a. Place Citizen:** Piazza un tuo Cittadino su uno spazio azione del tabellone mettendolo appena sopra la riga dell'azione come illustrato nell'esempio a destra. Appena piazzato esegui immediatamente l'azione che vi è associata. Se piazzati un Cittadino dove c'è ne già uno di livello maggiore devi pagare 1 Moneta alla riserva. Se non possiedi la Moneta necessaria o non vuoi pagare non puoi svolgere tale azione.

**Ambrosia:** Se dove piazzati il Cittadino è presente un segnalino di Ambrosia puoi prenderlo. Puoi subito utilizzare il nuovo segnalino di Ambrosia assieme a tutti gli altri che possiedi. Puoi piazzare il Cittadino e scegliere di non svolgere l'azione ma ricevi comunque il segnalino di Ambrosia.

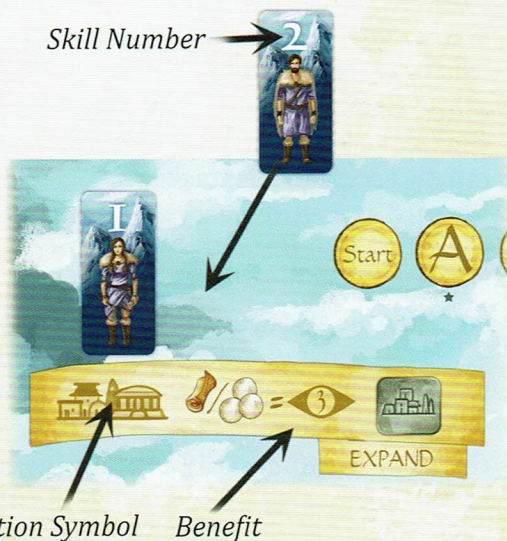
**Empire Cards:** In alternativa puoi piazzare il tuo Cittadino su una carta Impero che presenti un'azione.

Ma diversamente dal tabellone queste azioni possono essere svolte al massimo solo una volta e solo dal giocatore che ne possiede la carta se non dove è diversamente specificato.

Ricorda si pescare dal fondo.



Skill Number



Empire Card Action



**b. Attack a Titan: Puoi attaccare un Titano, scegliendo liberamente qualsiasi Titano a faccia in su dei tre mazzi o da qualsiasi plancia città-stato. Puoi attaccare solo un Titano a turno.**

**Per attaccare un Titano devi pagare 1 Moneta a una o più carte militari, piazzando la Moneta sul nome della carta. Puoi usare solo carte militari che non hai ancora usato nel Round, ovvero solo quelle senza Monete sopra.**

**Alla fine del Round la Moneta sulla carta slitta al centro della carta stessa, sulla figura. Questo è molto importante perchè il costo di una carta militare è pari ad 1 Moneta + tante Monete quante sono sulla carta.**

*Per esempio usare una carta militare che possiede 3 Monete devi spendere 4 Monete.*

**Appena pagata la carta militare hai accesso temporaneo a ogni simbolo attacco e abilità della carta stessa. Questo accesso è garantito per un attacco e non per il Round intero.**

**Per sconfiggere un Titano devi garantire tanti simboli attacco quanti sono indicati nella difesa del Titano. Ci sono due tipologie di attacco, Freccie e Spade, se la carta Titano mostra entrambe puoi sommare le tue Spade e Freccie, se ne mostra solo una allora devi usare solo attacchi dello stesso tipo.**

**Simboli d'attacco si trovano sulle carte militari usate nel turno, carte Imperiali possedute, Titani già sconfitti e carte distretto piazzate nella città-stato.**

*Nell'esempio sopra paghi 1 Moneta alla carta Merkian Troops ed hai un attacco di 5 per spade e frecce o solo 2 di spade. Altri simboli sulle carte Impero vanno a sommarsi ai simboli delle carte militari.*

**Quando sconfiggi un Titano piazzalo a destra della tua plancia città-stato in fila con i distretti.**

**Se il Titano sconfitto faceva parte di uno dei mazzi sul tabellone rivela la successiva carta Titano del rispettivo mazzo.**



Se sconfiggi un Titano sulla tua città-stato non lo rimpiazzhi fino al Round successivo.

Se sconfiggi un Titano sulla città-stato di un avversario guadagni tanti segnalini di Ambrosia presenti sulla carta quanto il numero di Stendardi del Titano. Per esempio se il Titano ha 5 Ambrosia ma 2 Stendardi, allora prendi 2 Ambrosia e scarta gli altri.

Non ricevi Ambrosia se sconfiggi un Titano nella tua città-stato.

Infine lancia un dado per ogni Stendardo presente sul Titano e conta i danni.

Ogni simbolo indica una perdita diversa:

**Titan Symbol:** Per ogni simbolo Titano una tua carta Impero viene danneggiata, voltala sul lato coperto perdendone i benefici.

Se non hai carte Impero non subisci danno.

**Coin Symbol:** Per ogni simbolo Moneta devi subire l'effetto della parte bassa della carta Titano.

**Blank:** Nessun effetto.

Puoi attaccare quanti Titani vuoi nel Round, uno per turno, ma devi sempre usare almeno una carta militari, ovvero puoi attaccare i Titani fintanto che hai militari disponibili. Per esempio non puoi attaccare un Titano valendoti solamente di effetti combinati di carte Impero e Titani.

I Titani sconfitti che si aggiungono alla tua città-stato ti garantiscono Stendardi ed abilità.

**c. Build Stored:** Puoi costruire una carta Impero dalla sinistra in basso della tua città-stato. Non è necessario usare un Cittadino per poter costruire una carta Impero **immagazzinata** ma costa un'azione.

**d. Pass:** Quando non puoi o non vuoi svolgere ulteriori azioni allora passi. Quando un giocatore ha passato non può svolgere alcuna azione. Saltate i giocatori che hanno passato finché tutti i giocatori hanno passato.



Carta Impero danneggiata.

**Danno dei Titani:**

Quando lanci i dadi devi danneggiare una carta Impero per ogni simbolo.

Se danneggi una carta con cibo non è necessario piazzare un Cittadino nella scatola per la fame, l'unico momento che avviene la fase di sfamare è a fine Round.

Se danneggi una carta Impero che ti dona extra armi, devi immediatamente scartare carte militari che eccedono il limite consentito dopo il danno, comprese carte militari in pensione.

#### **Attacking a Titan Example**

Tim wants to attack the "Stone Being" titan. The titan has a defense value of 8, and Tim can use swords and arrows against it. Tim decides to use his "Merkian Troops", which have 3 arrows and 1 sword, and also have a legacy ability of 1 sword. The "Merkian Troops" card currently has 1 coin on the **picture area** because Tim used it last round, so he must pay 2 coins to use it now. He places the 2 new coins on the card so they are covering the **name area**. (Now there are 3 coins in total on the card.) This gives Tim 5 temporary attack value. Tim also happens to have 3 sword abilities on various empire cards. (He does not need to pay anything to use these symbols on the empire cards.) This gives Tim a total of 8 attack value, and he defeats the titan. Tim claims the titan card and places it next to his player board. Then Tim rolls 2 damage dice (one for each banner on the titan). He rolls one blank and one coin, and loses one coin, as specified at the bottom of the titan card. As a last step, Tim turns the next titan card in the deck face up.

**Cittadini su carte Impero daneggiate:**

Se su una carta Impero daneggiata si trova un Cittadino, ci rimane fino alla fine del Round.

# End of Round

Quando tutti i giocatori hanno passato il Round termina.

**Fine del gioco?**

Dopo il sesto Round il gioco termina, le fasi sotto non sono più necessarie eccetto sfamare i Cittadini e confrontare i Titani...

**1. CONFRONT TITAN:** Se hai ancora la carta Titano sulla tua plancia città-stato allora il Titano attacca. Lancia 1 dado per ogni Stendardo e segna i danni.

Carta Minaccia Titano

In alternativa puoi placare il Titano offrendogli Ambrosia piazza 1 Ambrosia + quanta è già presente. Se il Titano non ha nessun segnalino di Ambrosia il costo è di tanta Ambrosia quanti sono i suoi Stendardi. Non è possibile pagare meno Ambrosia per placare solo 1 dado, ma ogni Stendardo deve essere pagato. Il Titano rimane sulla città-stato fino a che non viene sconfitto.

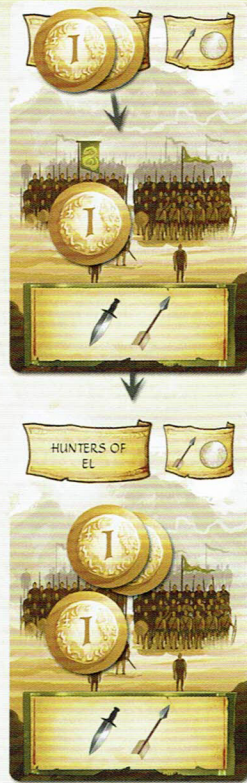
Per esempio se sul Titano sono presenti 3 segnalini di Ambrosia, per placarlo devi pagarne 4 e metterli sul Titano. Per questo Round non devi lanciare i dadi danno.

**2. COLLECT INCOME:** Ogni giocatore riceve le proprie entrate di Conoscenza, Ambrosia e Monete pari ai simboli che possiede sulle carte e sulla plancia città-stato con la freccia verde. Sei libero di usare il tracciato entrate per rendere il passaggio più veloce.



Ogni Moneta presente sulle proprie carte militari slitta ora dal nome al centro della carta, sulla figura.

Queste carte sono di nuovo disponibili.



**3. RESET THE BOARD:** Piazza sul tabellone nuovi segnalini di Ambrosia in base al numero di giocatori.

Players    Ambrosia

2    Piazza 1 su ogni azione senza Cittadini

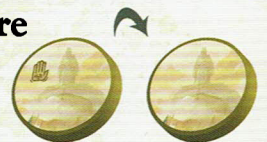
3    Piazza 1 su ogni azione con 1 o meno Cittadini

4    Piazza 1 su ogni azione con 2 o meno Cittadini

Non piazzare Ambrosia sulle azioni ancora coperte.

Dopo aver piazzato i segnalini di Ambrosia ogni giocatore riprende i suoi Cittadini dal tabellone e dalle carte.

Il segnalino primo giocatore viene voltato dal alto senza mano.



**4. FEED CITIZENS:** Alla fine è giunto il momento di sfamare i propri Cittadini. Devi possedere 1 simbolo cibo per ogni Cittadino, tutti i Cittadini non sfamati vanno a finire a sinistra della plancia nell'area Nuovo/Affamato. Inizi il gioco con 1 simbolo cibo sulla tua plancia e altri due sulle carte Impero quindi sei in grado di sfamare i tuoi Cittadini iniziali.



Ora inizia il nuovo Round.

# GAME END

Dopo 6 Round il gioco termina, ora i giocatori contano i loro punti vittoria (Pv).

Perdi 1 Pv per ogni carta Impero danneggiata e 2 Pv per ogni Cittadino affamato.

Le carte Impero vengono poi riparate per il calcolo del punteggio.

Conta i Pv per ogni colore di Stendardo su ogni carta Impero e Titano secondo la tabella sotto, i stendardi oltre al sesto vengono ignorati.

Banners	Victory Points
1	2
2	4
3	7
4	11
5	16
6+	22

A questi aggiungi i punti derivanti dalle carte Impero speciali che hanno uno specifico testo che ne descrive il bonus.

Per esempio la carta Impero "Citadel" concede Pv extra per gli Stendardi rossi, compresa la stessa carta Citadel. Se in tutto possiedi 5 Stendardi rossi grazie a questa carta ottieni ulteriori 7 punti bonus.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

In caso di pareggio vince quello con più Monete. Se il pareggio persiste vince colui che possiede più combinazioni di carte. Poi quello con più conoscenza e infine più Ambrosia.

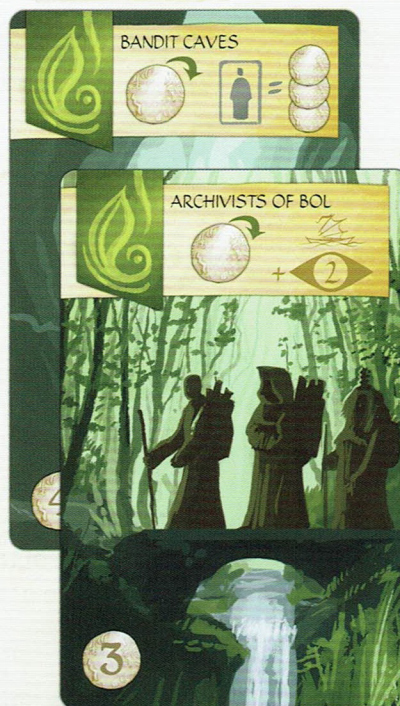


Victory Point  
Symbol

*Author's Note: Are you a fan of the first edition? If so, we recommend playing with a number of variants, detailed on page 17.*



2 Stendardi verdi



Questa carta Impero fa guadagnare Pv extra per gli Stendardi di colore rosso.





## CITIZEN ACTIONS

Puoi usare i tuoi Cittadini per le seguenti azioni:

a. Board Actions: Puoi piazzare i tuoi Cittadini sul tabellone per eseguire immediatamente l'azione intrapresa, alcune di queste hanno regole speciali. Ricorda che piazzando un Cittadino dove è già presente uno di valore più alto, devi pagare 1 Moneta.



Labor: Guadagni 2 Monete



Build: Paga per costruire una carta Impero dalla fila disponibile o una a scelta del mazzo C.

Ricorda che puoi guardare le carte del mazzo C a piacimento.

Se non hai sufficiente capacità non puoi edificare carte Impero. La capacità è data da carte Titano e carte distretto e la Capitale.

Ogni carta Impero richiede 1 capacità, comprese le 2 carte iniziali.



Nota: Per semplicità tieni nota della tua attuale capacità sul tracciato capacità della tua città-stato.

**Important:** Le carte Impero sono le sole carte che richiedono capacità, ed anche se sono danneggiate.

## Empire Card



Paga il costo indicato in Monete e conoscenza e piazza la carta alla destra in basso della tua plancia città-stato.

*Important:* Non ripinguare la linea delle carte Impero fino alla fine del Round.



Draft: Guadagni una Spada per ogni tuo Cittadino su quest'azione, tale spada è garantita per tutto il Round quindi puoi usarla per attaccare più Titani.

Per esempio se hai 2 Cittadini hai 2 Spade extra quando attacchi un Titano nel Round.



Expand: Paga 1 conoscenza o 3 Monete alla riserva e pesca le prime 3 carte distretto ma tienine 1 da piazzare al lato della tua plancia e metti le altre 2 sotto il mazzo.

Volta immediatamente la nuova carta distretto in cima alla pila.

Le carte distretto aumentano la capacità e altre abilità, esse non richiedono capacità.



**Learn:** Paga 3 Monete e guadagna 1 conoscenza.



**Rebuild:** Puoi riparare fino a 2 carte Impero danneggiate voltandole a faccia in su. Prendi poi il segnalino primo giocatore e voltalo sul lato con la mano in modo che non possa essere preso da altri e prendi 1 Moneta.



**Recruit:** Prendi una delle carte militari dalla fila sul tabellone. All'inizio ogni capitale parte con un limite di 2 carte militare ma questo limite può essere aumentato da alcune carte distretto e carte Impero, ma anche da carte Titano.



Sulla capitale è indicato chiaramente che possiedi solo 2 slot per le unità militari.

Molte carte militari sono gratuite ma alcune riportano un costo sotto al nome che va pagato nel momento dell'acquisto. Piazza poi la nuova unità in uno dei slot liberi, se non ne possiedi devi mandare in pensione una delle tue unità presenti.

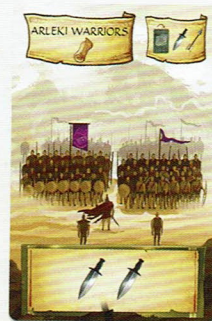
**Important:** Puoi mandare in pensione solo carte militari che non hai ancora usato nel Round in corso, ovvero che non presentano Monete sulla zona del loro nome.

Per mandare in pensione una carta militare devi restituire alla riserva tutte le monete che sono sulla carta e mettere la carta a faccia coperta voltandola. Mostra un'abilità che i militari andati in pensione hanno lasciato ai nuovi come eredità.

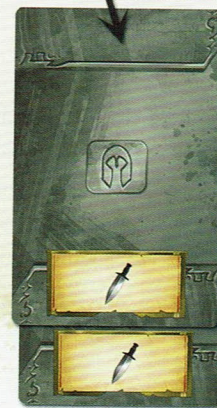
Piazza la nuova carta militare appena sopra a quelle coperte in modo da lasciare visibile l'abilità ereditata dalle vecchie unità.

L'eredità è chiaramente visibile nell'angolo destro in alto della carta, ma sarà attiva solo quando la carta verrà messa fra le pensionate.

*Important:* Non rimpinguare la linea delle carte militari fino alla fine del Round.



New Military Card



Retired Military Cards

An Army

Un'armata consiste in un'unità militare attiva e diverse unità militari pensionate.



(Available on round 2)

**Explore: Scegli una delle 3 opzioni:**

- Pesca 5 carte Impero dal mazzo e immagazzina 1
- Immagazzina 1 carta Impero scegliendola dalla fila sul tabellone
- Immagazzina 1 carta Impero scegliendola dal mazzo C

**Piazza la carta immagazzinata a faccia coperta e orizzontale a lato sinistro della tua plancia. Metti le carte Impero pescate ma non prese nella pila degli scarti.**

**Non c'è limite al numero di carte immagazzinate e queste carte potranno essere costruite in seguito senza l'ausilio di un Cittadino, ma semplicemente spendendo un'azione del turno.**



(Available on round 3)

**Grow: Paga 3 Monete e aggiungi un nuovo Cittadino dalla tua scorta. Prendi prima quello con il numero più basso disponibile.**

**Il nuovo Cittadino deve essere piazzato al lato sinistro della plancia e potrà essere usato appena dal prossimo Round.**

**Per esempio se i Cittadini disponibili sono il 4 il 5 e il 6 prendi il Cittadino con un influenza di 4.**

*Note: Alla fine del Round i nuovi Cittadini richiederanno di essere nutriti per poterli usare nel Round successivo.*

**b. Empire Card Actions:**

**Puoi piazzare 1 Cittadino su di una carta Impero che presenti un'azione e che non abbia già un Cittadino sopra.**

**Non puoi piazzare Cittadini su carte Impero di altri giocatori.**

*Empire Card Action*



## AMBROSIA ABILITIES

In qualunque momento e per più volte consecutive puoi restituire segnalini Ambrosia alla riserva per avere in cambio determinati benefici:

Use a placed citizen again (costs 4 ambrosia): Puoi riusare un Cittadino che hai già piazzato sul tabellone per effettuare una nuova azione.

**NOTA: Questa non è un'azione gratuita, puoi spendere quest'Ambrosia solo durante il tuo turno e conta come un'azione.**

Repair an empire card (costs 2 ambrosia): Puoi riparare una delle tue carte Impero danneggiate. Questo può essere fatto in qualsiasi momento.

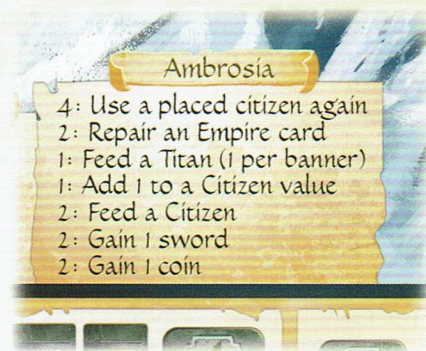
Feed a titan (cost varies): Puoi pagare Ambrosia al Titano che minaccia la tua città-stato quando si svolge la fase di confronto dei Titani per non dover lanciare i dadi e subirne i danni. Il costo è pari agli Stendardi del Titano oppure se è presente dell'Ambrosia costa 1 Ambrosia + quante ne sono presenti sul Titano.

Add 1 to citizen skill (costs 1 ambrosia): Paga 1 Ambrosia per aumentare temporaneamente di 1 punto l'influenza del tuo Cittadino prima di piazzarlo. Svolta l'azione la sua influenza torna regolare, puoi pagare più Ambrosia per far crescere maggiormente la sua influenza.

Feed a citizen (costs 2 ambrosia): Paga 2 Ambrosia per sfamare temporaneamente un Cittadino quando è richiesto. Dopo la fase di sfamamento questo cibo extra viene perso.

Gain 1 sword (costs 3 ambrosia): Paga 3 Ambrosia per avere 1 Spada temporanea quando attacchi un Titano. Questa Spada è valida per un solo attacco.

Gain 1 coin (costs 2 ambrosia): Paga 2 Ambrosia per ricevere in cambio 1 Moneta.



## CAPITAL CITY

La capitale non può essere danneggiata dai Titani e contiene le risorse iniziali.



# CARD ABILITIES

## Empire/Titan/District Cards



**Carta Azione** - Come azione puoi piazzare un Cittadino sulla carta per eseguire l'azione indicata dalla carta. Solo un Cittadino per carta.



**Limite dei militari** - Per ogni simbolo Elmo sulle tue carte/plancia possiedi uno slot per le tue unità militari attive e pensionate.



**Freccia** - Possiedi un simbolo freccia extra per ogni attacco.



**Spada** - Possiedi un simbolo spada extra per ogni attacco.



**Cittadino Extra** - Ricevi un Cittadino extra quando acquisti questa carta (solo una volta)



**Cibo** - Ogni simbolo Cibo sfama 1 Cittadino ad ogni Round.



**Incrementa un Cittadino** - Scambia un tuo Cittadino per uno di influenza maggiore preso dalla riserva appena acquisti questa carta. Devi restituire il tuo Cittadino alla riserva. Piazza il nuovo Cittadino sullo stesso posto dove era presente il Cittadino che ha avuto l'incremento, stessa zona azione.



**Capacità** - Ogni carta Impero richiede uno slot di capacità.



**Monete** - Guadagni 1 Moneta quando c'è la fase delle entrate.



**Conoscenza** - Guadagni 1 conoscenza quando c'è la fase delle entrate.



**Riparazione** - Ripara 1 carta Impero quando c'è la fase delle entrate.



**Ambrosia** - Guadagna 1 Ambrosia quando c'è la fase delle entrate.



**Conoscenza subito** - Appena acquisti la carta ricevi una volta 1 conoscenza.

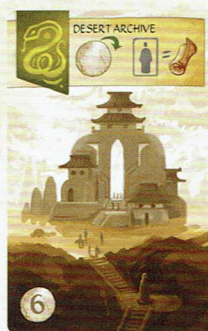


**Moneta subito** - Appena acquisti la carta ricevi una volta 1 Moneta.



**Esplorazione** - Quando peschi carte ne peschi una in più. Se sotto è presente un simbolo specifico allora peschi una carta in più solo quando svolgi quell'azione specifica.

Puoi tenere sempre solo una carta.



*Molte carte Impero hanno abilità multiple.*

*Questa carta ti dona 1 Moneta durante la fase entrate e puoi eseguire un'azione, utilizzando un Cittadino ricevi una conoscenza.*

## Military Cards



Guadagni 1 Moneta quando usi questa carta dopo che il Titano è stato sconfitto ed hai lanciato i dadi.



Guadagni 1 conoscenza quando usi questa carta dopo che il Titano è stato sconfitto ed hai lanciato i dadi.



Possiedi una Freccia extra quando usi questa carta.



Possiedi una Spada extra quando usi questa carta.



Ripara una carta Impero quando usi questa carta dopo che il Titano è stato sconfitto ed hai lanciato i dadi. Puoi riparare anche una carta Impero appena distrutta dai danni del Titano.

## TITAN DAMAGE

Quando subisci danni da parte di un Titano lanciandone i dadi devi voltare a faccia in giù una tua carta Impero per ogni danno subito. Tale carta perde ogni beneficio fino a che non verrà riparata. Una carta Imperiale distrutta continua ad occupare uno degli slot disponibili per la capacità.

Se il simbolo uscito non è un Titano ma una Moneta allora controlla l'effetto sul Titano attaccato o che minaccia:

- **Lose a coin** - Se ne hai paga 1 Moneta alla riserva.
- **Put 1 coin on 1 army** - Se ne hai metti una tua Moneta sulla figura di una tua carta militari attiva aumentandone di fatto il costo.
- **Lose x ambrosia** - Se ne hai paga l'Ambrosia alla riserva.
- **Lose 1 retired military** - Devi scartare una delle tue unità in pensione se ne hai.
- **Discard all stored** - Scarta tutte le carte Impero che hai immagazzinate a sinistra della plancia.
- **Lose 1 district** - Se ne hai scarta un tuo distretto, se con ciò si abbassa la tua capacità non devi scartare una carta Impero, ma non potrai acquistare nuove carte Impero fino a che non avrai sistemato la capacità.



*Titan Damage  
Coin Effect*

## CARD CLARIFICATIONS

- **Aqueduct:** Quando ottieni 1 nuovo Cittadino guadagni 1 Moneta per Cibo che possiedi. (carte danneggiate non contano)
- **Archivists of Bol:** Ottieni 1 Moneta alla fine di ogni Round. Nel momento che costruisci questa carta puoi scambiare 1 tuo Cittadino con uno dalla riserva di numero più basso. Piazza il nuovo Cittadino sul tabellone o sulla carta, al posto di quello che hai restituito alla riserva.  
*Per esempio se hai restituito un Cittadino di valore 1 dall'azione Expand e preso un Cittadino di valore 4 dalla riserva. Piazza il Cittadino di valore 4 sull'azione Expand al posto di quello che hai restituito.*
- **Barbarian Camp:** Puoi rilanciare un dado, una volta per attacco quando lanci i dadi per valutare i danni fatti dal Titano.
- **Bath House:** Piazza un Cittadino su questa carta per ottenere 1 conoscenza, inoltre per il resto del Round gioverai di 1 Freccia extra per ogni attacco.
- **Cave Town:** Ottieni un nuovo Cittadino (con il numero più basso) solo appena acquisti questa carta. Il nuovo Cittadino deve andare nella zona Nuovi/Affamati. Inoltre alla fine del gioco ottieni 2 punti vittoria extra.
- **Citadel of Ivories:** Alla fine del gioco guadagni 2 punti vittoria extra ogni 3 Monete che possiedi.
- **City Center:** Alla fine del gioco guadagni 6 punti vittoria se hai 5 Cittadini e nessuno si trova nella zona affamati.
- **Cripta Ship:** Piazza un Cittadino sulla carta e ottieni un'azione Explore, inoltre guadagni 2 Monete.
- **Desert Caravan:** Piazza un Cittadino sulla carta e ottieni 1 Moneta per ogni Cibo che possiedi. (Carte Impero danneggiate non contano)
- **Distant Outpost:** Quando piazza un Cittadino sull'azione Learn rimuovi 1 Moneta da una carta Militare che possiedi. La Moneta rimossa può trovarsi sul nome o sulla figura.
- **Dungeons:** Quando utilizzi l'azione Labor guadagni 3 Monete extra.
- **Forest Hideout:** Alla fine del gioco guadagni 4 punti vittoria extra se hai solo 3 Cittadini nella tua città-stato.
- **Frog God Statue:** Alla fine del gioco guadagni 2 punti vittoria ogni 3 Ambrosia che ti sono rimaste.
- **Guild of Scholars:** Ottieni 1 conoscenza appena acquisti questa carta e solo una volta. Inoltre el momento che costruisci questa carta puoi scambiare 1 tuo Cittadino con uno dalla riserva di numero più basso. Piazza il nuovo Cittadino sul tabellone o sulla carta, al posto di quello che hai restituito alla riserva.  
*Per esempio se hai restituito un Cittadino di valore 1 dall'azione Expand e preso un Cittadino di valore 4 dalla riserva. Piazza il Cittadino di valore 4 sull'azione Expand al posto di quello che hai restituito.*
- **Hall of War:** Ottieni 1 Moneta alla fine di ogni Round. Inoltre possiedi 1 Spada extra per ogni attacco. Alla fine del gioco guadagni 6 punti vittoria se possiedi gli Stendardi specificati, nei colori e nella quantità indicata.
- **Hidden Library:** Alla fine del gioco guadagni 2 punti vittoria per ogni segnalino conoscenza che ti rimane.
- **Highland Town:** Solo quando acquisti questa carta ottieni un nuovo Cittadino, prendi quello con il numero influenza più basso. Piazzalo sulla zona Nuovi/Affamati. Inoltre ottieni 1 Moneta alla fine di ogni Round.
- **Holy Site:** Piazzando un Cittadino su questa carta rimuovi tutte le Monete da una carta militare che possiedi.
- **Metropolis:** Solo quando acquisti questa carta ottieni un nuovo Cittadino, prendi quello con il numero influenza più basso. Piazzalo sulla zona Nuovi/Affamati. Inoltre hai 1 Cibo.
- **Monument:** Ottieni 1 Moneta alla fine di ogni Round. Inoltre alla fine del gioco guadagni 2 punti vittoria per ogni Titano da 3 Stendardi che hai sconfitto.
- **Moon Festival:** Alla fine del gioco guadagni 4 punti vittoria per ogni set di 5 Stendardi di colori differenti che possiedi.
- **Nomad Camp:** Quando peschi carte con l'azione Explore puoi pescare 2 carte extra. Inoltre Piazzando un Cittadino su questa carta ottieni 2 Spade extra per ogni attacco fino a fine Round.
- **Scribe Guild:** Quando esegui l'azione Labor puoi acquistare 1 conoscenza se paghi 1 Moneta alla riserva.
- **Tea House:** Ottieni 1 conoscenza appena acquisti questa carta. Inoltre puoi rilanciare un dado per attacco quando li lanci per determinare i danni.
- **Town Hall:** Piazzando un Cittadino su questa carta ottieni 1 conoscenza e 1 Ambrosia.
- **Trade City:** Ottieni 1 Moneta ed 1 conoscenza alla fine di ogni Round. Inoltre alla fine del gioco guadagni 4 punti vittoria se possiedi gli Stendardi specificati, nei colori e nella quantità indicata.
- **Trade Route:** Alla fine del gioco guadagni 4 punti vittoria se possiedi almeno 6 Stendardi gialli.
- **Traveler Camp:** Hai 1 Cibo. Inoltre quando peschi carte con l'azione Explore puoi pescare 1 carta extra. Lo Stendardo di questa carta può essere usato come uno Stendardo di qualsiasi colore alla fine del gioco. (Funge da Jolly e puoi scegliere il colore)
- **Treasury:** Ottieni 2 Monete alla fine di ogni Round. Inoltre alla fine del gioco guadagni 6 punti vittoria se possiedi almeno 5 Stendardi blu e 5 Stendardi gialli.
- **Warship:** Questa carta ti garantisce una Spada extra per ogni attacco. Inoltre quando peschi carte con l'azione Explore, puoi pescare 2 carte extra.
- **Zori Dramatists:** Se sei il primo giocatore a passare in un Round puoi immagazzinare una carta Impero scegliendola dalla linea di carte Impero sul tabellone.

## CITY-STATE ABILITIES

Dopo qualche partita vorrai giocare con le abilità delle città-stato.

Sull'altra faccia della plancia città-stato ognuno ha una sua abilità unica:

**Unearthers of Umnok** - Inizi con un segnalino conoscenza e guadagni 1 Ambrosia ogni volta che guadagni conoscenza.

**Merchants of Merlume** - Inizi con 4 Monete extra e puoi usare già dal secondo Round l'azione Grow. Lascia coperta la zona ma se ti serve puoi guardare sotto la tessera per ricordarti come funziona. Piazza il tuo Lavoratore appena sopra la tessera coprente.

**Architects of Amnite** - Pagi 1 Moneta in meno per gli edifici che costano più di 4 Monete ed i distretti costano solo 1 Moneta invece di 3.

**Guardians of Galidor** - Inizi con una freccia e una capacità di armi pari a 3.

## DISTRICT CARDS

**Tempistiche** - Se una carta ti dona una ricompensa dopo aver effettuato una specifica azione, allora ricevilala dopo aver completato l'azione richiesta.

**Riparazioni** - Ripara una carta Impero appena prima della fase entrate e subito dopo il confronto dei Titani.

## VARIANTS

Per giocare a un gioco che ricordi più similmente la prima versione, usate le seguenti varianti:

**Differenza di costo influenza:** Se piazzati un Cittadino dov'è presente un'altro di influenza maggiore, per poter piazzarlo devi pagare la differenza in Monete delle due influenze.

**Limite degli edifici:** Elimina l'azione che non richiede Cittadini "Build Stored", e invece quando un Cittadino viene usato sull'azione Build esso permette di costruire anche ogni edificio immagazzinato.

**Titani più minacciosi:** Ogni volta che paghi un Titano spendi 1 Ambrosia in più del normale.

**Draft dei Titani:** Quando peschi nuove minacce all'inizio del Round prendine in numero pari ai giocatori e mettili scoperti in fila. In ordine di turno ognuno sceglie il Titano da piazzare sulla propria plancia.

## Home Rules

Per aumentare l'interazione fra i giocatori e dare un significato all differenza di sesso fra le pedine potete aggiungere queste regole.

- Scegli prima di iniziare quali pedine saranno Maschi e quali Femmina, non possono essere tutti uguali all'inizio. Per i Cittadini a lato del tabellone, quelli che devi ancora acquistare, non serve scegliere subito ma solo al momento che li prenderai. Stessa cosa quando restituisci un Cittadino alla riserva, egli ne perde il sesso.
  - Quando piazzate un Cittadino su un'azione del tabellone dovete sceglierne anche il sesso (ovvero se mandare un uomo o una donna). Se sull'azione è già presente un determinato sesso dovete piazzarne uno dello stesso tipo. *Per esempio c'è già un maschio allora devi piazzare una pedina dal lato maschile.*
  - Per cambiare il sesso di un Cittadino prima di piazzarlo devi pagare 1 conoscenza oppure 3 Monete o 2 Ambrosia.
  - Alla fine del Round va aggiunta una fase di controllo sulla Tribù.
  - Se tutti i tuoi Cittadini sono dello stesso sesso guadagni **tante Monete quanti sono i tuoi Cittadini + 1 Conoscenza.**
  - Se i tuoi Cittadini sono Misti allora guadagni in base alla loro differenza. Sottrai il numero di Cittadini più basso da quello più alto. *Per esempio hai 3 uomini e 1 donna, il risultato è 3-1=2 ottieni quindi 2 Monete.*
- Il risultato ti fa guadagnare le rispettive Monete. Se invece il tuo risultato è zero ottieni 2 Ambrosia.**

Tutte le altre regole, come pagare 1 Moneta se il valore influenza è minore del Cittadino già presente, persistono.