


FASE LANCIO DEI DADI

Pesca e lancia tanti dadi quanto la tua quota dadi


Spendi un'icona *pioniere*  per scegliere di cambiare il risultato di un dado o rilanciarne fino a 3 dadi


Spendi un'icona  per scegliere di cambiare il risultato di un dado o pescare e lanciare 2 dadi


FASE AZIONI


(Ogni azione può essere fatta una sola volta per turno)

Puoi usare 2 icone *pioniere*  come una qualsiasi altra icona


Recluta Spendì 1/3/6 icone *recluta*  per prendere 1/2/3 dadi, devi avere presenza sul terreno corrispondente al dado,


Esplora prendi una tessera mappa per ogni icona *esplora* , piazzane una, scarta le altre, mettilgi sopra una tenda del tuo colore dalla riserva generale, i confinanti possono aggiungersi

Assesamento per ogni icona *assesamento*  puoi piazzare una tenda dalla tua riserva su una tessera dove hai presenza o su una confinante
Aggiungere 1 tenda dalla riserva generale alla tua riserva
Riprendere quante tende vuoi dalle tessere alla tua riserva

Raid su una tessera con tua presenza, rimpiazza con le tue tende tante tende di un solo avversario, quante le tue icone *raid* 

Raccolto spendi le icone  e ottieni i segnalini raffigurati



Commercio per ogni icona *commercio*  puoi

Restituire 3 segnalini risorsa uguali ( è un jolly) prendi 6 PV

Restituire 3 segnalini risorsa diversi prendi 5 PV

Restituire 2 segnalini risorsa uguali prendi 2 PV

Rimuovere dal gioco un tuo dado prendi 3 VP

Ricerca spendi le icone *ricerca*  (1-4), e i materiali richiesti ( è un jolly) controllando di avere i requisiti di presenza sui terreni indicati, per ottenere una tecnologia

AZIONI LIBERE

- attivare l'abilità **Fattoria**  (una volta per round) riportando una tenda dalla tessera fattoria alla tua riserva
- **Governare**: su una tessera dove hai 3 tende in più di qualunque altro giocatore, sostituisci 3 tende con una tua casa

FASE PULIZIA

- Tieni al massimo un dado per il turno successivo
- Gira i segnalini personali sulle tecnologie
- Rimuovi i segnalini personali sulle tessere mappa

Attivazione della FINE DEL GIOCO (si fa ancora un turno)

- Esaurimento segnalini Punti Vittoria
- Un giocatore ha costruito le sue 5 case
- La pila delle tessere da esplorare è esaurita
- I dadi nella riserva sono solo di due o meno colori