

Piazzamento dei Segnalini Azione

Piazzamento degli Action Markers	<ul style="list-style-type: none"> • 1 per impero. Aggiungetene 1 se ne avete in gioco meno del limite massimo • Il limite max dipende dal n° di giocatori: con 2-7, 3-5, 4-4, 5+3
----------------------------------	--

1. Start Empire (Inizia Impero)

Gioca la carta impero/Scegli il colore	<ul style="list-style-type: none"> • La coppia di colori iniziale è permanente, I giocatori devono scegliere uno dei loro colori iniziali, per un nuovo impero, se sono ancora disponibili. • Dal terzo impero in poi, è possibile scegliere fra gli altri colori disponibili.
Se non ci sono altri imperi in gioco	Piazzate il segnalino nello spazio più a sinistra della Progress Track (PT) secondo l'epoca più antica (non condizionale) ²
Se c'è già almeno un altro impero sulla mappa	Piazzate il segnalino Progresso a + o - spazi dall'impero più progredito ² . Se questo dovesse significare di iniziare in un'epoca precedente a quella indicata sulla carta, lasciate che sia così. Un impero può iniziare se quello più avanzato presente sulla mappa si trova in una delle epoche permesse dalla carta di quello che deve iniziare. ^{1,2}
Piazzare il segna-ricchezza ²	Sulla PT
Prendere 1 leader con nome ²	
Acquistare & piazzare le unità nella(e) regione(i) di partenza.	<ul style="list-style-type: none"> • E' possibile utilizzare le capacità amministrative di un leader. • Come nella fase produttiva eccetto che Navi/Galee possono solo essere costruite all'interno di aree costiere e che si possono piazzare infinite unità nelle aree di inizio
Piazzare segnalini Elite ²	Sopra la carta Impero.
Convertire certe forze ² (Inclusi i leader) nell'area di partenza 1 per 1	Convertite le città senza ridurle, anche se tali città fossero di un livello che il vostro impero non si può permettere.
Risolvere i conflitti	Contro altre unità presenti nelle aree di partenza dell'impero.
Piazzare la capitale di livello 1 (& le altre capitali sulla carta impero)	O cambiare la città esistente in una capitale, senza alcuna riduzione qualora fosse convertita, o ridotta di un livello se presa in combattimento eccetto se catturata da un Builder (Architetto)
Speciale	Eseguite qualsiasi istruzione speciale di piazzamento specificata sulla carta.

¹ Una volta che il suo segnalino progresso è sulla PT, l'impero è considerato "essere" nell'epoca che tale segnalino occupa.
² Così come indicato sulla carta Impero.

2. Production (Produzione)

Rendita	<ul style="list-style-type: none"> • Come per la carta degli Effetti del Terreno • + il valore della città (x2 se c'è un Populist nell'area, o +1 se è adiacente) • Le aree in Disordine non producono alcuna rendita. • Speciale come descritto sulla carta Impero o a causa di Eventi.
+1 per Wheat (Grano)	Solo nelle aree fertili (fino alla 5ª epoca poi a tutti)
+1 per Oil (Petrolio)	Solo nella 7ª epoca.
"no Capital" or "no cities" simbolo	Dimezzate la vostra rendita totale.
Mantenimento delle Unità	Ogni unità deve essere pagata 1 o dovrete distruggerla.
L'impero ha il simbolo "no cities" (Barbarian)	Non è richiesto il mantenimento (anche se l'impero è Feudale)
Piazzare i disordini (max. 1 per area)	In ogni area controllata in cui non sono state mantenute delle unità.
Costruzione di Nuove Unità	<ul style="list-style-type: none"> • Max 1 unità (O un numero uguale al valore della città) in ogni area controllata. • Galee & Navi solo in aree costiere o mari (non oceani). • Per livello tecnologico attuale o precedente. Con Amministratore, -1 costo per unità (except Fanterie) nella sua area. Se si trova nella sua capitale -1 anche alle Fanterie. Si possono piazzare un illimitato numero di unità nella sua area. • e/o fortificare un'area (costo 5) or acquistare un segnalino Elite (costo 10) e piazzarlo sulla carta.
Limitazioni specifiche per un impero	In effetto fino a quando l'impero avrà commerciato (vinto o perso) con un altro che non è soggetto a queste limitazioni.
Elefanti	<ul style="list-style-type: none"> • Si possono costruire se presenti nel proprio Force Pool. • Progresso >= 10 and prendere il controllo di un'area Elefante, aggiungete nel vostro pool il segnalino corrispondente. • Aggiungete un elefante senza nome (se disponibile) se il vostro Progresso >= 10 e voi vincete un commercio con un impero che controlla un'area degli Elefanti. • Quando un elefante muore o non viene mantenuto, rimuovetelo dal vostro Force Pool (a meno che un'area Elefante sia sotto il vostro controllo). • Rimuovete tutti gli elefanti dal gioco nel momento in cui un impero entra nella 7ª epoca.
Atomiche / Scudi Stellari	• Possono essere costruiti se disponibili nella riserva comune.

3. Trading & Progress (Commercio & Progresso)

ACTION	
Scegliete un Impero con il quale commerciare	<ul style="list-style-type: none"> • Nel Raggio • Che non abbia commerciato questo turno (se è possibile scegliere) • Non attraverso gli oceani, fino alla 3ª epoca inclusa • Non attraverso altri imperi, a meno che non accosentano • Non con un impero controllato dallo stesso giocatore
Commerciare con il mazzo	• Solo se non ci sono imperi entro il Raggio
Raggio	= L'epoca attuale, modificata da artefatti e abilità speciali. Raddoppiate il vostro raggio se contate da uno spazio con un Esploratore.

Scegliete e rivelate, simultaneamente, 1 carta ciascuno	Per determinare il valore di commercio iniziale. Con uno Scenziato si possono scegliere 2 carte fra quelle in mano. Dopo che sono state rivelate, si seleziona quale utilizzare. L'altra carta viene ripresa in mano.
Modificatori	<ul style="list-style-type: none"> • + o - il valore commerciale indicato sulla carta Impero • -1 se voi avete una qualsiasi area in rivolta
RISULTATO	
Il valore commerciale più alto	Vince il commercio
Vincere un commercio	+ 1 progresso
Aver scelto l'azione T&P ed aver vinto il commercio	+ 1 o 2 progresso (a scelta del giocatore)
Aver scelto l'azione T&P ed aver vinto il commercio con una nazione più progredita	+ 1, 2 o 3 progresso (a scelta del giocatore)
Pareggio	+1 all'Impero che ha scelto T&P in questo turno
Pareggio fra due imperi che hanno scelto T&P ¹	+1 all'impero meno progredito. In caso di parità nessuno dei due avanza
I giocatori si scambiano le carte che si sono rivelati	Se avete commerciato con il mazzo, tenete in mano la carta del mazzo e scartate quella che avete giocato
Regalare denaro	Entrambi gli imperi possono scambiarsi del denaro

¹ Se entrambi gli imperi hanno scelto Trade & Progress, in questo turno, tale commercio completa il T&P di tutti e due.

4. Maneuver (Manovra)

Spendere Punti Mov.	Effetti sulla Carta dei Terreni (TEC)
Lasciare 1 unità dietro	• Dovete sempre lasciare almeno 1 unità, non aerea, in ciascuna delle aree da voi controllate
Leader Esploratore	Se insieme ad un Esploratore per un intero movimento: • +1 MP and • Movimento attraverso aree neutrali costa 1 punto, e non sarà necessario lasciare 1 unità nelle aree attraversate.
Stretti	• Si può attraversare come adiacente per la TEC • Non si può attraversare se l'area di mare attraversata contiene unità di un altro(i) impero(i) • Se lo stretto attraversa 2 aree marittime, entrambe dovranno contenere unità nemiche, al fine di bloccarne il transito. • eccezione: i leader e le unità aeree.
Unità aeree e terrestri	Dovete interrompere il vostro movimento quando entrate in aree contenenti unità di un altro impero A MENO CHE voi non abbiate, già presenti, un numero doppio di unità
Unità aeree	Potete fermare il vostro movimento su aree di oceano o di mare, solamente se sono presenti vostre unità non aeree, in quest'area o in una adiacente.
Navale / Aereo	Pagate 1 PM per area, indipendentemente dal tipo di terreno
Unità navali	<ul style="list-style-type: none"> • Possono entrare solamente in aree costiere, di mare o oceaniche • Non si possono muovere attraverso aree di terra (Piazzatele chiaramente sul lato di ingresso di un'area costiera se tale regione è baganta da due mari) • Dovete fermarvi ogni volta che entrano in un'area contenente unità altrui A MENO CHE: <ul style="list-style-type: none"> • non abbiate almeno il doppio di unità navali, già presenti nell'area oppure • non terminate il vostro movimento in una qualunque delle aree controllate dal possessore di tali unità • Potete utilizzare il canale di Suez e di Panama con il permesso di ogni impero che ne controlla i territori adiacenti e solamente durante le epoche specificate
Trasporti navali	<ul style="list-style-type: none"> • Possono trasportare 1 unità terrestre o aerea più un infinito numero di leader • Devono iniziare il movimento e muoversi assieme per l'intera durata dell'azione di spostamento • Usate la capacità e limitazioni al movimento dell'unità trasporto • Il movimento deve terminare in un'area costiera.
Galee	<ul style="list-style-type: none"> • Non possono entrare in aree oceaniche • Distruggetele immediatamente, qualora si trovino in una zona di mare non adiacente ad un'area terrestre non controllata dal loro impero
Scudi stellari	• Movimento illimitato • possono terminare il loro movimento in qualunque area
Bombe atomiche	• possono entrare in ogni tipo di area • ignorate la presenza di unità di altri imperi ad eccezione degli Scudi Stellari
Leader	• Devono accompagnare un'unità (che non sia un'atomica o uno Scudo stellare) per il loro intero movimento
Occupazione di un'area vacante	• Ridurre ogni città presente nell'area di 1 livello. Le città di livello 1 verranno rimosse dalla mappa.
Alla fine di un movimento, rimuovete i disordini dalle aree	Se un Populista è presente, o ci sono abbastanza unità nell'area in rivolta: <ul style="list-style-type: none"> • 1 Unità più: • Modificatori difensivi del terreno (più fiumi o stretti se attraversati) più: • valore della città (o 0 se presente una qualsiasi unità Missile che non siano gli arcieri)
Quando un'area viene lasciata vacante	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuovete tutti gli artefatti, fortini e segnalini rivolta • Rimpiazzate un'eventuale capitale con una Città dello stesso valore

5. Destiny (Destino)

Scarto	Qualsiasi carta che non desiderate tenere in mano
Pesca	Dovete ritornare ad avere 6 carte in mano. Se possedete un leader Religioso, ponete i vostri scarti sul fondo del mazzo degli scarti e pescate ogni carta dalla cima dello stesso (quelle a faccia in su).

6. Civilize (Civiltà)

Giacate un qualunque numero di Eventi e Artefatti ¹	Eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Possono essere giocati solo in questa fase, a meno che diversamente specificato • Non potete ridurre una città di un impero che possiede un Architetto
	Carta Evento Assassino (nel raggio)	<ul style="list-style-type: none"> • L'assassino pesca fino a che decide di fermarsi (max al numero indicato sull'evento) • Il bersaglio pesca carte nel solito modo <= il valore "Leader" della sua carta impero • Entrambi rivelano l'ultima carta pescata: se l'Assassino > Bersaglio = successo
Leader	Artefatti	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere la tabella degli Artefatti
	Potete Rimuovere	<ul style="list-style-type: none"> • 1 qualunque leader dalla mappa. Quelli con il nome sono permanentemente rimossi dal gioco. Quelli senza nome tornano al loro recipiente.
	Piazzare sulla mappa	<ul style="list-style-type: none"> • 1 qualunque leader con o senza nome • Il n° massimo di leader è indicato sulla carta impero • Piazzate un leader con nome, della vostra epoca attuale, in una vostra area OPPURE • Pescate un leader senza nome a caso, fintanto che non arriva quello che vi interessa o non raggiungete il vostro limite di pescata (n° di Leader specificato sulla carta impero)
Adottare una religione o una forma di governo	Dovete Rimuovere	<ul style="list-style-type: none"> • Leader presenti in aree, senza unità amiche che li scortino • quando l'impero si muove in un'altra epoca (sia in avanti che indietro)
	Condizioni	<ul style="list-style-type: none"> • Se è posseduta da un impero che è nel vostro raggio • Non potete cambiare religione o governo, se almeno una delle vostre aree è in rivolta • Non potete adottare una religione e un governo durante la stessa azione • Il Confucianesimo può, talvolta, essere adottato durante una fase di Manovra
	Procedura	<ul style="list-style-type: none"> • Piazzare il segnalino sopra la carta dell'impero • +1 gloria • Iniziate immediatamente a beneficiarne gli effetti
Urbanizzare	Se cambia	<ul style="list-style-type: none"> • piazzate un segnalino rivolta (max 1) in ogni area contenente una città o un leader
	Condizioni	<ul style="list-style-type: none"> • Costruite o fate salire di livello fino a 2 città in aree fertili o 1 negli altri tipi di aree • Max 1 città per ogni area • Un architetto può costruire/migliorare 1 città extra nell'area che occupa. Può anche beneficiare di tecnologie di costruzione con un'epoca di anticipo (incluso il malus no city)
	Capitale	<ul style="list-style-type: none"> • La prima città che un impero costruisce è la sua capitale • Ogni impero può avere una sola capitale nello stesso momento • Potete convertire una città in capitale se non ne avete una (in aggiunta alle città costruite/migliorate)
Modernizzare	Gira le unità	<ul style="list-style-type: none"> • Se il vostro livello di progresso è abbastanza alto per costruire l'altro lato di una pedina militare, giratane quante ne volete • Potete girare le pedine in tutti e due i lati (upgrade/downgrade)
	Sedere le rivolte	<ul style="list-style-type: none"> • Pagate 7 ori per ogni segnalino di rivolta che togliete • Ci può essere un solo segnalino di rivolta per ogni area sulla mappa
Se il segnalino di azione "Civilize" NON è stato giocato su un impero, questo potrà solo giocare carte Evento o Artefatto		

Playing Artifacts (Giocare gli Artefatti)

Regole Generali	<ul style="list-style-type: none"> • Giocateli su qualsiasi impero (non importa che sia nel Raggio) • Se il testo associato all'artefatto specifica che esso deve essere piazzato sulla carta impero fatelo, altrimenti piazzatelo in un'area controllata dall'impero scelto • "+" può essere giocato in epoche precedenti, se le condizioni lo permettono • "x" ha dei pre-requisiti da rispettare
Meraviglie (Gli artefatti Verdi devono essere piazzati sulla mappa)	<ul style="list-style-type: none"> • +1 Gloria, all'impero bersaglio iniziale • Il segnalino è piazzato sulla mappa: <ul style="list-style-type: none"> • max 1 per area a meno che non sia presente un Artista nell'area • un addizionale +1 gloria all'impero dell'Artista, se è entro il Raggio dell'Artista • Non può essere giocato se è già presente sulla mappa
Tecnologie (Gli artefatti Blu hanno un segnalino gemello)	<ul style="list-style-type: none"> • +1 Gloria, all'impero bersaglio iniziale • Piazzate il gemello sulla PT: piazzatelo, 7 spazi meno l'epoca dell'impero bersaglio, avanti al livello di progresso del bersaglio stesso • Quasi ogni impero che raggiunga o superi il segnalino blu, ne guadagna i benefici • Non può essere giocato, se è già presente sulla PT (Progress Track)
Calamità Artefatti Rossi	<ul style="list-style-type: none"> • -1 Gloria, all'impero bersaglio iniziale (solamente) • Piazzatelo sulla carta impero, tranne "World War" che deve essere posto sulla PT • Non può essere giocato se è già in gioco
Religioni e Governi Artefatti Verdi che devono Essere piazzati sulla carta Impero	<ul style="list-style-type: none"> • +1 Gloria, all'impero bersaglio iniziale • Non può essere giocato su un impero che ne ha già uno • In numero massimo in gioco è limitato dai segnalini (è comunque possibile guardare sull'altro lato di quelli già in gioco)
Rimuovete un artefatto se	<ul style="list-style-type: none"> • L'impero che lo possiede, esce dal raggio epocale pre-requisito • L'impero che lo possiede perde il controllo dell'area in cui esso risiede

7. Discard Empire (Scartare un impero)

No unità sulla mappa	<ul style="list-style-type: none"> • Scartatelo immediatamente • Non è necessario utilizzare una tessera azione per effettuare questo tipo di azione
Unità in mappa	<ul style="list-style-type: none"> • rimuovete le unità, i leader, le fortificazioni e gli artefatti • Rimpiazzate la capitale con una città, le altre città non subiscono effetti

Harvest Glory (Raccogliere Punti Gloria)

Generale	Gloria Speciale	Le condizioni di Gloria nelle icone quadrate delle carte Impero, producono un incasso ogni volta che sono raggiunte. Ciò può avvenire anche più volte ma non saranno mai conteggiate durante la fase Harvest Glory.
	Acquisto	Senza l'artefatto Renaissance il COSTO è di 50 per punto Con l'artefatto Renaissance il COSTO è di 20 per punto

Generale (continua)	+7	Al primo Impero che supera la casella 49 sulla PG o gioca l'artefatto Internet
	+1	Quando un artefatto Verde viene giocato
	+1	Piazzare un artefatto entro il raggio di un Artista
	-1	Quando un artefatto Rosso viene giocato
	-1	Un giocatore usa la Wild Card per effettuare 2 volte la stessa azione nel turno
Icane di Gloria non-competitive	 +1 / -1	Patria: +1 per controllare tutte le aree iniziali -1 se non ne controllate nessuno
	 +1 per	Grano: +1 per ciascun simbolo Grano che controllate Il Grano nelle aree non fertili è conteggiato solamente nelle epoche 5-7
	 +1 per	Elefanti: +1 per ciascun simbolo Elefante che controllate Solamente se nessun impero è entrato nella 7ª epoca
Icane di Gloria Competitive	 +1 per	Petrolio: +1 per ciascun simbolo Petrolio che controllate Solo il vostro Impero è nella 7ª epoca
	Generale	<ul style="list-style-type: none"> • Le icone indicano la categoria • I numeri significano: <ul style="list-style-type: none"> • "1" = 1 punto per il 1° classificato • "2" = 2 punti per il 1° classificato, 1 punto per il 2° • "3" = 3, 2 e 1 per il 1°, 2° e 3° classificato • E' necessario controllare almeno 1 di questi simboli per ottenere punti Gloria
	Spareggio	<ul style="list-style-type: none"> • Primo, l'impero con più Filosfi vince su tutti i pareggi, quindi • Il giocatore che possiede il turno (o quello più vicino alla sua sinistra) vince il pareggio oppure • se due Imperi dello stesso giocatore pareggiano, sarà lui a decidere chi vince
Icane di Gloria Competitive	 1	Ricchezza accumulata
	 3	Progresso
	 2	Valore della città • Sommate insieme il valore di tutte le città
	 2	Artefatti or Unità • Sommate il n° di unità del tipo appropriato (terrestri, navali, o cavallerie) sulla mappa o il n° di artefatti Verdi che l'impero ha sulla mappa o sulla propria carta • Artefatti Verdi con un Artista contano il doppio • La Gloria che un impero con Artista può potenzialmente guadagnare, è incrementata di 1 (o 1 punto, se la sua carta non prevede guadagno di Gloria attraverso gli Artefatti). Tuttavia è necessario che esso competa per guadagnare questo possibile punto extra
	 3	Imperialismo • Contate il numero di aree non Europee • Confrontate solamente, con imperi la cui capitale si trova in Europa
	 2 3	Gloria per il controllo di aree • Dichiarate i nomi delle regioni in cui state contando le aree oppure • Identificate il tipo di Impero per cui state contando • Verde significa che contano le sole aree terrestri, • Blu significa che contano le sole aree marittime/oceaniche, • Blu/Verde significa che contano tutte le aree • non devono essere incluse: • Le aree in rivolta, deserti o tundra (a meno che la carta impero lo consenta) • Le regioni, sulla mappa, sono delimitate da delle linee blu • Le isole collegate da una freccia(e) appartengono alla regione principale a cui sono collegate (oppure come indicato sulla mappa) • Una regione include ogni area di mare o oceanica adiacente alle proprie aree terrestri. Se un'area di mare è adiacente a più regioni, essa sarà considerata essere parte di ciascuna di esse.
NON: In rivolta Deserti Tundra		

End of Turn (Fine del Turno)

Progresso gratuito	Ogni impero riceve un avanzamento gratuito sulla PT A MENO CHE: • abbia utilizzato una carta "Wild Card" durante questo turno • si trovi in un'epoca oscura (senza uno Scienziato)
Passaggio del Turno	Il Segnalino del turno passa di mano al giocatore di sinistra