

Creator's House Rules

Elenco modifiche

Regolamento sostitutivo denominato "CHR" per il gioco da tavolo
"Sid Meier's Civilization: The Boardgame" (© 2002 Eagle Games)






















© 2006-2008 Stefano Coletta (Creator)

Legenda

| Cosa | | Come | | Perché | |
|---|--------------------------|---|--------------------|---|---------------------------|
|  | Regolamento |  | Problema sistemato |  | Bilanciamento |
|  | Appendice |  | Modifica |  | Realismo |
|  | Materiale di riferimento |  | Novità |  | Tecnico/Strutturale |
|  | Segnalini/Accessori |  | Chiarimento |  | Estetica |
|  | Carte |  | Ottimizzazione |  | Caso non previsto/gestito |

v1.0RC3





































(11-01-2008) – 3° RILASCIO PUBBLICO PER REVISIONE

| Cosa, come e perché | | | Contesto | Descrizione |
|--|---|---|-----------------|---|
|  |  |  | Spostamento | Semplificata la regola per la dichiarazione di battaglia. |
|  |  |  | Generale | Il regolamento, le carte e le schede di riferimento non sono più nativamente compatibili con una partita a due giocatori. Il minimo numero di giocatori ora è tre. Per giocare in due, fare riferimento alla nuova appendice "CHR for two players" scritta da Michel Keijzers (al momento solo in inglese). |
|  |  |  | Prospezione | I territori con il solo gettone Fertile possono essere prospezionati. |
|  |  |  | Spostamento 1/2 | Sistematiche alcune imprecisioni per le navi e gli aerei. |
|  |  |  | Premi al merito | Bilanciati meglio i premi al merito e aggiunte le spie. |
|  |  |  | Governi | Rivoluzione: quando ripristini il governo puoi scegliere solo tra quelli meno acculturati. |
|  |  |  | Governi | Rivoluzione: se non c'è altro governo disponibile all'infuori di quello che avevi prima, potrai ripristinarlo. |

| | | | | |
|--|---|---|-----------------------------|--|
|  |  |  | Spostamento | Le navi devono spendere 1 PM per essere varate la prima volta e spostarsi in mare (in qualunque spazio marittimo confinante con il territorio in cui sono state costruite). Le navi non potranno MAI tornare a terra durante la partita. |
|  |  |  | Sequenza di gioco | A offerta segreta e poi in modo casuale: se nessuno fa l'offerta, si estrae anche il primo giocatore. |
|  |  |  | Carte strategia | Quando si riceve una risorsa in premio, se non hai esploratori in territori vuoti o insediamenti senza risorse, non potrai ottenerla. |
|  |  |  | Eventi | I territori colpiti da un evento catastrofico non possono essere predominati culturalmente nel turno attuale. |
|  |  |  | Preparazione | Eliminata la carta "Costruisci la prima meraviglia dell'era" quando si gioca in sei. |
|  |  |  | Carte strategia | Chiarito meglio l'obiettivo della carta "Fonda il primo insediamento". |
|  |  |  | Preparazione | Per le partite di durata breve-media non usare i tipi di civiltà. |
|  |  |  | Spionaggio | Riorganizzato meglio tutto il capitolo. |
|  |  |  | Spionaggio | Il movimento della spia è stato descritto con un maggiore dettaglio per chiarire le ambiguità. |
|  |  |  | Spionaggio | Organizzata meglio la scheda di riferimento. |
|  |  |  | Rivolte | Aggiunto un nuovo parametro per il calcolo delle rivolte. La possibilità che si verifichi una rivolta aumenta in base al numero di civiltà con cui si è in guerra (Fabrizio Catalucci). |
|  |  |  | Governi | Chi è in democrazia ora guadagna di più: +2 monete per la dimensione di ogni insediamento invece che +1. |
|  |  |  | Civiltà | Gli espansionisti durante la fase di produzione ricevono 1 moneta per ogni strada e 2 monete per ogni ferrovia in cui è presente almeno una loro unità. |
|  |  |  | Governi | Ora puoi tentare di corrompere i senatori pagando tangenti di 20 monete (anche più volte) per ottenere +1 al tiro di dado. Puoi pagare tangenti per un massimo di 60 monete per turno. |
|  |  |  | Spostamento & Combattimento | Aggiunto il paragrafo "Determinare attaccante e difensore" per chiarire in modo preciso chi è l'attaccante e chi il difensore in ogni tipo di battaglia (Adam Williams). |
|  |  |  | Spostamento & Combattimento | Esiste una condizione di ambiguità nel momento in cui due giocatori che condividono uno stesso spazio entrano in guerra, non in quello spazio. Aggiunta una regola che chiarisce come comportarsi in questa evenienza. |
|  |  |  | Etichette territori | Tutte le etichette ora hanno lo sfondo colorato. |
|  |  |  | Etichette territori | Le linee per il taglio sono state ridotte per migliorare il risultato finale. Sistemati anche alcuni problemi di allineamento tra i margini delle etichette e il nome del territorio. |
|  |  |  | Tabella ME | La tabella conteneva un errore per il calcolo degli ME. |
|  |  |  | Armi nucleari | L'insediamento colpito da un attacco nucleare perde il proprio bonus di difesa per il turno attuale. |
|  |  |  | Armi nucleari | Le migliori distrutte a seguito di un attacco nucleare non sono più scelte casualmente, piuttosto, bisogna distruggere tutte le migliori di felicità. |

| | | | | |
|--|---|---|-----------------------|---|
|  |  |  | Armi nucleari | La detonazione di un'arma nucleare ora distrugge anche strade e ferrovie. |
|  |  |  | Armi nucleari | Per lanciare un attacco nucleare da un insediamento ora è necessario attendere la scoperta della Missilistica. |
|  |  |  | Spostamento | La scheda "Movimento & battaglia" è stata ridisegnata per dare un miglior supporto alle operazioni relative alle armi nucleari. |
|  |  |  | Armi nucleari | Le armi nucleari contano come cargo occupato quando sono trasportate dalle navi da guerra. |
|  |  |  | Armi nucleari | La distanza coperta dagli attacchi nucleari che partono dagli insediamenti passa da 3 a 5 spazi. |
|  |  |  | Armi nucleari | I carri armati non possono più lanciare le armi nucleari a 3 spazi di distanza: da ora possono colpire solo spazi adiacenti. |
|  |  |  | Spostamento | Durante l'era moderna non esistono più i 5 PM gratuiti per lo spostamento per evitare di pagare il carburante. |
|  |  |  | Appendici | Il regolamento è stato separato in più parti: Regolamento e Appendici. Il regolamento tratterà solo regole ed esempi, gli appendici solo consigli, strategie, varianti, ecc. |
|  |  |  | Barbari | Aggiunte delle regole di priorità sulle modalità di spostamento dei barbari. |
|  |  |  | Barbari | Aggiunti tre nuovi esempi al capitolo dei barbari per facilitare le comprensione delle nuove regole. |
|  |  |  | Schede di riferimento | Aspetto grafico di tutte le schede migliorato. |
|  |  |  | Barbari | Aggiunta la scheda di riferimento per i barbari. |
|  |  |  | Barbari | Le navi barbare tenderanno ad attaccare le navi circostanti il loro spazio o a unirsi ai propri simili. |
|  |  |  | Barbari | Anche gli insediamenti costieri possono generare navi barbare. |
|  |  |  | Eventi | Aggiunta una colonna eventi per l'era Moderna differenziata rispetto a quella dell'era Industriale. |
|  |  |  | Preparazione | Eliminata la necessità di un giocatore esterno alla partita per la preparazione del tabellone modificando la regola per il piazzamento dei gettoni esplorazione. |
|  |  |  | Unità militari | Aggiunti 24 segnalini per distinguere le catapulte dai trabucchi. Se non è possibile usare altre miniature mettere di fianco le catapulte per ricordarsi che sono catapulte. I trabucchi saranno gli stessi segnalini messi in posizione eretta. |
|  |  |  | Unità militari | Le catapulte non si aggiornano più automaticamente in trabucchi, che quindi dovranno essere aggiornati o acquistati separatamente. |
|  |  |  | Carte strategia | Le ricompense ricorrenti in monete delle carte strategia non scadono con il passare dell'era ma solo al modificarsi delle condizioni di validità della carta. |
|  |  |  | Carte strategia | Le carte spionaggio per le spie speciali possono essere associate alle spie solo quando esse si trovano sulla propria capitale. |
|  |  |  | Carte strategia | Aggiunto un simbolo per identificare velocemente il tipo di carta senza dover leggere il testo, per migliorare i riferimenti sul manuale e per eliminare alcune ambiguità. |
|  |  |  | Carte strategia | Aggiunte 2 carte che conferiscono un modificatore +1 se viene eseguito un attacco con certe unità. |
|  |  |  | Carte strategia | Sostituita la frase "Pesca un'altra carta" con un simbolo. |


| | | | | |
|---|---|---|------------------------|--|
|  |  |  | Carte strategia | Abbassata da 50 a 30 monete la ricompensa per la carta obiettivo "Distruggi un paese" . |
|  |  |  | Carte strategia | Eliminate le 2 carte Deforestazione. Tale attività è sempre possibile con il terraforming. |
|  |  |  | Governi | Nella regola del coinvolgimento della guerra non è più chi vince uno scontro a scegliere eventualmente quale miglioria eliminare al giocatore perdente in quanto l'operazione viene fatta alla fine della fase e per questo chi deve pagare potrebbe aver perso contro due diverse civiltà creando un'ambiguità. La scelta è fatta da chi deve pagare eliminando l'ambiguità. |
|  |  |  | Saccheggio | Quando saccheggii e distruggi un insediamento ottieni 10 monete dalla banca x per la sua dimensione mentre quando converti un'unità nemica puoi distruggerla ed ottenere subito metà del suo valore dalla banca (Guido Heinecke) |
|  |  |  | Terraforming | Quando si esegue il terraforming l'insediamento nel territorio viene distrutto: lasciarlo è alquanto inverosimile. |
|  |  |  | Scambio risorse | Ottimizzato il procedimento materiale di scambio risorse: usa due porta bandiera in meno, occupa meno spazio sul tavolo ed è più semplice. |
|  |  |  | Errata corrige | Aggiunto il capitolo "Errata corrige" per sapere quali sono le correzioni ufficiali da apportare alle carte originali del gioco. |
|  |  |  | Monopoli | Eliminata la regola dei mini-monopoli in quanto aggiunge poco vantaggio e interesse rispetto alla complessità che introduce. |
|  |  |  | Commercio | Durante la fase di produzione non è più necessario restituire le risorse ai legittimi proprietari. Se due giocatori che avevano scambiato risorse entrano in guerra, esse tornano immediatamente ai rispettivi proprietari e l'accordo commerciale è cancellato. Se le condizioni di abilitazione al commercio non sono più rispettate in un qualunque momento durante la partita, le risorse devono tornare immediatamente ai rispettivi proprietari. Un giocatore che riceve la risorsa petrolio può utilizzarla per incrementare il proprio limite di spostamento delle unità gratuite durante l'era Moderna (chi la cede di conseguenza perde il bonus). Se l'insediamento che fornisce una risorsa viene distrutto o catturato, l'accordo commerciale da cui dipendeva è cancellato. |
|  |  |  | Spostamenti e petrolio | Semplificato il sistema di conteggio per lo spostamento delle unità dell'era Moderna da numero di unità spostate con distinzione di tipologia a Punti Movimento senza distinzione di tipologia |
|  |  |  | Combattimenti | Aggiunta una variante per esperti per aumentare la strategia dei combattimenti: risolvere i combattimenti dopo che TUTTI i giocatori hanno finito di spostare le unità |


| | | | | |
|--|---|---|------------------------|---|
|  |  |  | Spostamenti e petrolio | Modificata la regola dello spostamento di unità moderne in funzione del petrolio in modo tale da creare più attriti tra i giocatori per la conquista del petrolio. Chi possiede risorse petrolio riceverà delle entrate extra in base a quante ne possiede e agli spostamenti degli altri giocatori |
|  |  |  | Limite miniature | La regola per la limitazione delle miniature è stata modificata per consentire anche un aumento indiscriminato delle unità in gioco per soddisfare chi non vuole avere limiti |
|  |  |  | Carte strategia | Unificate tutte le carte Standard e CHR e semplificato il capitolo |
|  |  |  | Housekeeping | Le spie non possono MAI agire durante la fase di Housekeeping |
|  |  |  | Ordine di azione | Esplicitate le varie modalità di ordine di azione per il turno e dettagliate le differenze tra ognuna di esse |
|  |  |  | Materiale | Integrato al capitolo originale con la descrizione dei componenti, tutti quelli aggiunti dal regolamento CHR |
|  |  |  | Generale | Modificato tutto il testo dalla forma impersonale alla forma personale per semplificare la successiva traduzione in inglese |
|  |  |  | Segnalini | Rinominati i "segnalini" esplorazione eventi, territorio e risorse in "gettoni" lasciando l'appellativo segnalino alle figure in plastica e al restante materiale |
|  |  |  | Piaghe | Ridotto l'effetto delle piaghe in relazione alla distanza con il focolaio. I danni saranno progressivamente minori man mano che ci si allontana dal territorio dove è stata trovata la piaga |
|  |  |  | Insedimenti | Rinominato l'insediamento di dimensione 2 "cittadina" in "paese" per facilità di lettura |
|  |  |  | Generale | Eliminate tutte le parti di testo che fanno espressamente riferimento a differenze con il regolamento originale |
|  |  |  | Generale | Integrato tutto il regolamento originale di Glenn Drover in modo tale da non dover consultare due manuali e semplificare la comprensione e la lettura. Riorganizzata di conseguenza tutta la struttura del manuale |

| Cosa, come e perché | | | Contesto | Descrizione |
|--|---|---|-----------------------------|---|
|  |  |  | Eventi | Rimosse le tabelle duplicate Sequenza Dadi/Catastrofi, Intensità Uragani e Intensità Terremoti |
|  |  |  | Spostamento e combattimenti | Sostituita la “Sequenza di combattimento con sbarco” con una nuova scheda di riferimento con diagramma di flusso e aggiunte le sequenze per i combattimenti terra-terra e mare-mare |
|  |  |  | Attacco dal mare | Modificate le regole per la sequenza di combattimento per contemplare, senza eccezioni, tutte i casi possibili di combattimento |
|  |  |  | Commercio | Eliminata la possibilità di estendere il limite commerciale dell'Era costruendo strade o ferrovie a causa di un'eccessiva complicazione della valutazione delle distanze in fase di commercio |
|  |  |  | Predominio culturale | Riorganizzato e semplificato il testo di tutto il capitolo |
|  |  |  | ME / Conquiste | Resa più snella e chiara nel formato e nei contenuti |
|  |  |  | Esempi | Assegnata una numerazione univoca a tutti gli esempi |
|  |  |  | Esperienza Militare | Riorganizzato e semplificato il testo di tutto il capitolo, inoltre sostituita l'abbreviazione PE (Punti Esperienza) con ME (Military Experience) per tutto il manuale per far corrispondere la sigla con l'ABAKUS |
|  |  |  | Governi | Specificato che con la Demolizione si possono distruggere anche unità militari/esploratori o navi/aerei |
|  |  |  | Attacco dal mare | Riorganizzato e semplificato il testo di tutto il capitolo |
|  |  |  | Preparazione | Semplificata sensibilmente la preparazione iniziale |
|  |  |  | Rivolte | Specificato che se in un insediamento si trovano delle unità alleate, esse sono aggiunte alle proprie unità militari per calcolare il numero totale di unità di presidio |
|  |  |  | Tutto il regolamento | Tutti le parti di testo che non sono regole ma consigli sono state colorate in verde |
|  |  |  | Governi | Quando si perde un insediamento e si è fondamentalisti, il ricevimento dei fanatici o l'attacco terroristico devono essere eseguiti subito prima di continuare con i successivi combattimenti |
|  |  |  | Governi | Se accade una Rivoluzione si passa in anarchia all'inizio della fase successiva e non più immediatamente per consentire di terminare i combattimenti che altrimenti non potrebbero avere luogo |
|  |  |  | Tutto il regolamento | Aggiunti alcuni esempi per le regole più complicate |
|  |  |  | Tutto il regolamento | Per facilitare la lettura il regolamento è stato diviso in due parti: regole di gioco e tutto quello che non include regole di gioco |
|  |  |  | Governi | Il Coinvolgimento nella guerra è stato completamente revisionato per diminuire le guerre infinite tra civiltà e semplificare alcuni aspetti. Il pagamento per le perdite in guerra è stato diminuito se si è sconfitti in molti combattimenti nello stesso turno e posticipato il pagamento in soluzione unica alla fine di tutti i combattimenti. Durante i trattati di pace ci sarà un pagamento aggiuntivo per chi vuole forzatamente rimanere in guerra con altre civiltà che invece volevano tornare in pace |

| | | | | |
|--|---|---|--------------------------|---|
|  |  |  | Governi | Quando si passa per l'anarchia lo Stato Diplomatico tra la civiltà in anarchia e tutte le altre è riportato a PACE. Se si vuole tornare in guerra bisognerà attaccare nuovamente |
|  |  |  | Governi | I fondamentalisti sono immuni al Predominio Culturale |
|  |  |  | Governi | Ridisegnate tutte le carte con una nuova grafica simile a quella delle carte Civiltà |
|  |  |  | Governi | Corrette le immagini rappresentative di ogni governo |
|  |  |  | Costruire il regolamento | Aggiunto il paragrafo "Tutto e subito!" per fornire al lettore un metodo veloce per giocare con tutto il regolamento senza doverlo leggere per intero prima di iniziare la partita |
|  |  |  | Esempi | Uniformato il testo di tutti gli esempi in corsivo e in blu |
|  |  |  | Consigli | Migliorati i capitoli che parlano di governi e civiltà |
|  |  |  | Governi | Riscritto completamente il capitolo per renderlo più chiaro |
|  |  |  | Governi | Tasse: il fascismo ottiene 2 monete per insediamento indipendentemente dallo stato di felicità mentre il comunismo passa da 2F a 4 |
|  |  |  | Predominio Culturale | Nella tabella per il calcolo del Predominio Culturale mancava la riga per sommare il punto per la scoperta seminale dell'Era (Michele Serafini) |
|  |  |  | Governi | Aggiunto il capitolo "Cenni storici sui governi" il cui contenuto è la descrizione generale di ogni forma di governo rimossa dal capitolo Governi |
|  |  |  | Governi | La Rivoluzione provoca immediatamente l'anarchia ma solo fino alla successiva fase di Cambio di governo |
|  |  |  | Governi | La risorsa vietata dal dogma religioso non può essere più commerciata |
|  |  |  | Governi | Gli attacchi terroristici possono essere lanciati una volta per turno/civiltà piuttosto che uno per Era/civiltà in seguito alla conquista di un proprio insediamento con la forza |
|  |  |  | Governi | Il tiro di dado per l'attacco terroristico è modificato da: 1D6 = N unità a 1D6 = Arrot.Dif(N/2) unità oppure 1D6 = N x 10 monete a 1D6 = N x 15 monete |
|  |  |  | Governi | Il modificatore +1 per il consenso al Senato in seguito ad attacchi terroristici è inutile in quanto sia attaccante che difensore si trovano automaticamente in guerra |
|  |  |  | Governi | Il consenso del Senato ora si ottiene con 1D8 piuttosto che con 1D6 |
|  |  |  | Governi | La Capitale non è più soggetta alla regola del Presidio |
|  |  |  | Modifiche generali | Aggiunto il capitolo "Salvataggio e ripristino partita" |
|  |  |  | Spostamento | Migrato il regolamento dello spostamento limitato dal petrolio dal capitolo Segnalini al capitolo Spostamento |
|  |  |  | Spostamento | Chiarite le modalità di spostamento durante l'Era Moderna per effetto delle risorse Petrolio |
|  |  |  | Consigli | Migliorato il capitolo "Spionaggio" |
|  |  |  | Consigli | Aggiunto il capitolo "Come mi accorgo che sta per finire la partita?" |
|  |  |  | Migliorie | Aggiunti chiarimenti sull'utilizzo delle Migliorie ricevute gratuitamente, tramite Meraviglie, Premi o Ricompense, sul segnalino Fertile e sulle Migliorie doppie. |
|  |  |  | Spionaggio | Aggiunte le missioni "Sabotaggio navale" e "Spostamento furtivo" |
















| | | | | |
|--|---|---|------------------|--|
|  |  |  | Spionaggio | La missione "Sabotaggio militare" può essere utilizzata anche in difesa |
|  |  |  | Spionaggio | La missione "Controspionaggio Missione" passa da BS 3 a BS 4 |
|  |  |  | Spionaggio | La missione "Controspionaggio Spostamento" passa da BS 6 a BS 5 |
|  |  |  | Spionaggio | Spostato il regolamento per le spie speciali dal capitolo Carte Strategia al capitolo Spionaggio bilancia |
|  |  |  | Carte Strategia | Tutto quello che in Anarchia è vietato non può essere ottenuto come ricompensa da chi completa una carta. In Anarchia si considera solo il completamento della carta (ai fini dei PV), la cui ricompensa non potrà essere ricevuta nemmeno quanto si instaura una forma di governo |
|  |  |  | Eventi | Indipendentemente da quale catastrofe si manifesta e dalla sua intensità rimuovere 1 segnalino SDA da ogni regione colpita (anche se subisce solo danni collaterali) |
|  |  |  | Spionaggio | La missione "Controspionaggio Spostamento" si può attuare anche sulle navi |
|  |  |  | Governi | La tabella dei governi è stata rimossa dal regolamento. Ora è presente solo nelle schede di riferimento |
|  |  |  | Combattimento | Le tabelle dello Sbarco e della Ritirata sono state rimosse dal regolamento. Ora sono presenti solo nelle schede di riferimento |
|  |  |  | Eventi | Tutte le tabelle degli Eventi e dei Territori sono state rimosse dal regolamento. Ora sono presenti solo nelle schede di riferimento |
|  |  |  | Spionaggio | La tabella delle missioni è stata rimossa dal regolamento. Ora è presente solo nelle schede di riferimento |
|  |  |  | Strategia | Sostituito il bordo nero delle carte con dei registri per l'allineamento e il taglio. I piccoli errori di allineamento della stampa saranno meno visibili (Gianluca Cotogni) |
|  |  |  | Elenco modifiche | Integrato l'elenco delle modifiche delle carte civiltà in quello generale del regolamento |
|  |  |  | Elenco modifiche | Nuovo formato dello storico delle modifiche |
|  |  |  | Strategia | Inglobato il progetto delle Carte Strategia nel regolamento CHR. Tali carte non avranno più un regolamento separato |
|  |  |  | Civiltà | Aggiunto un secondo set di copertine da usare alternativamente a quello con il simbolo specifico di una civiltà (Michele Serafini) |
|  |  |  | Civiltà | Aggiunto un esploratore in più agli Espansionisti (Michele Serafini) |
|  |  |  | Civiltà | Aggiunto il +1 di difesa per i Navigatori (Michele Serafini) |
|  |  |  | Civiltà | Aggiunti gli sconti per armi nucleari, prospezione e terraforming agli Scientifici (Michele Serafini) |
|  |  |  | Civiltà | Corretto lo sconto delle migliorie per gli Industriali (Michele Serafini) |
|  |  |  | Civiltà | Uniformato il segno degli sconti, ora sono tutti negativi per chiarezza e disambiguazione (Fabrizio Catalucci) |
|  |  |  | Civiltà | Tolto il segno "-" davanti ad 1/5 per il costo delle tecnologie |

| | | | | |
|--|---|---|-----------------------------|--|
|  |  |  | Strategia | "Sviluppa Forza Vapore" ora fornisce 1 Ironclad invece di 2 |
|  |  |  | Strategia | "Sviluppa Nazionalismo" ora fornisce 1PV al posto della miglioria Capital |
|  |  |  | Bombardamenti | Il fuoco di rappresaglia non beneficia del bonus di difesa offerto dall'insediamento |
|  |  |  | Coinvolgimento nella guerra | Tutti i pagamenti devono essere fatti a favore della banca |
|  |  |  | Spionaggio | Missione "Installa ordigno nucleare" : specificato che come effetto muoiono anche tutte le unità presenti nel territorio |
|  |  |  | Spionaggio | In tutte le carte in cui vi è espresso il concetto di guerra e pace considerare i barbari come se fossero la civiltà di un altro giocatore |
|  |  |  | Premi al Merito | Spostato il paragrafo relativo all'utilizzo dei PE nel capitolo della fase Acquisti |
|  |  |  | Sequenza di gioco | Riordinata la fase di Spostamento e Combattimenti |
|  |  |  | Trattati di pace | Eliminata dal regolamento la possibilità di pagare tributi per mantenere un armistizio e rimanere in guerra. I giocatori saranno in guerra finché non decideranno di fare pace. Non sono ammessi degli stati diplomatici intermedi tra guerra e pace. La regola è stata rimossa per le notevoli discussioni che generava tra i giocatori quando questi non potevano pagare il tributo per qualunque motivo |
|  |  |  | Armi nucleari | Si lanciano nella fase di Spostamento. Se si vogliono utilizzare è sufficiente lanciarle applicando immediatamente gli effetti, prima di continuare con altri spostamenti o dichiarare guerra nel territorio nuclearizzato |
|  |  |  | Stato Diplomatico | Aggiunto il capitolo Stato Diplomatico per spiegare in genere cosa implica |
|  |  |  | Progetto Manhattan | Quando si riceve la bomba atomica gratuita con il progetto Manhattan si deve posizionare su un proprio territorio con Metalli Rari a scelta, oppure se non si possiede alcuna risorsa del genere, su uno qualunque dei propri insediamenti. Tale bomba sarà lanciata secondo quanto già descritto nel capitolo Armi Nucleari |
|  |  |  | Strategia | Sulle carte gli insediamenti sono menzionati come villaggi, cittadine, città e metropoli sott'intendendo la grandezza dell'insediamento (1-4) |
|  |  |  | Segnalini risorsa | L'ottenimento di una risorsa a seguito di un premio, un segnalino Fertile o altro, sottostà al limite di segnalini presenti nel gioco. Nel caso mancassero non sarà possibile ottenerli in altro modo |
|  |  |  | Spionaggio | Le spie si spostano e completano le missioni anche durante l'Anarchia |
|  |  |  | Spionaggio | Le spie possono essere acquistate anche in Anarchia e non sottostanno ad alcun limite di posizionamento (non sono considerate unità in senso generale come esploratori o militari) |
|  |  |  | Predominio Culturale | Gli esploratori (se presenti nell'insediamento predominato) sono immediatamente convertiti |

| | | | | |
|--|---|---|-----------------|--|
|  |  |  | Spionaggio | Le spie possono imbarcarsi/sbarcare dalle navi amiche spendendo ½ punto movimento |
|  |  |  | Spionaggio | Lo stato diplomatico tra le civiltà non influisce sull'attività delle spie, neanche se sono in guerra |
|  |  |  | Eventi | Chi è in Anarchia non beneficia della super produzione (Michele Serafini) |
|  |  |  | Eventi | Il guadagno extra per la super produzione non è limitato dal massimo guadagno imposto dalla forma di governo ma solo dal lusso |
|  |  |  | Spionaggio | L'SDA del territorio si deve aumentare solo DOPO aver tentato la Conversione, l'Esecuzione, ecc. della spia |
|  |  |  | Governi | Modificati tutti i valori delle imposte che i vari governi riscuotono ad ogni turno per adattarli ad un buon livello di realismo e per bilanciare meglio gli introiti |
|  |  |  | Strategia | Le carte "Cattura un insediamento" ora riportano che esso deve essere almeno di un certo livello e non per forza di un livello preciso (es. "Almeno livello 3" piuttosto che "Livello 3") |
|  |  |  | Strategia | Il premio della carta "Sviluppa Forza Vapore" è stato corretto da Corazzate a Navi (Michele Serafini) |
|  |  |  | Governi | Lo sconto dei Comunisti di 5 monete per unità è cumulabile con altri sconti |
|  |  |  | Introduzione | Sostituita la copertina riproducendo l'originale |
|  |  |  | Introduzione | Aggiunta la seconda pagina di copertina con le note di copyright e licenza |
|  |  |  | Formato | Il formato ora è identico al quello del manuale originale della Eagle Games |
|  |  |  | Formato | Corrette le intestazioni per tutte le pagine del manuale e ridotto il numero di pagine complessivo mantenendo lo stesso contenuto |
|  |  |  | Partita | Aggiunto il paragrafo "Interruzione concordata della partita" |
|  |  |  | Partita | Riduzione tempo partita: aggiunta la variante "A tempo" |
|  |  |  | Contatti | Creato un forum online per tutte le discussioni sul regolamento CHR |
|  |  |  | Spionaggio | Nella descrizione delle missioni uniformato il termine Mare (ad indicare zone con navi) con Nave (ad indicare una singola nave) |
|  |  |  | Eventi | Portato il prezzo minimo di acquisto da 2 a 3 monete per l'evento Schiavi |
|  |  |  | Strade/Ferrovie | Aggiunta una ulteriore dimensione (ridotta del 35%) per la stampa. Con queste nuove immagini sarà più facile adattare i lucidi ai territori più piccoli |
|  |  |  | Spionaggio | L'SDA non deve essere preso in considerazione quando si tentano missioni verdi. |

| | | | | |
|--|---|---|----------------------|--|
|  |  |  | Spionaggio | Aumentata la difficoltà della missione "Spionaggio Militare" da 2 a 3 BS |
|  |  |  | Stampa | Aggiunto il capitolo Stampe per avere delle indicazioni circa la stampa dei materiali |
|  |  |  | Predominio culturale | Il predominio è più difficile (-1) se tentato su una Capitale |
|  |  |  | Partita | Migliorate le regole per l'abbandono di un giocatore |
|  |  |  | Risorse | I segnalini eliminati dal tabellone non devono essere inseriti nel sacchetto che sarà utilizzato per la Prospezione ma dovranno essere definitivamente scartati |
|  |  |  | Preparazione | Eliminato un punto ridondante che ricordava di distribuire la carta Governo Dispotico |
|  |  |  | Spionaggio | Se una spia viene scoperta/fallisce la missione e il suo proprietario è lo stesso del territorio in cui si trova, la spia non subisce alcun trattamento oltre ad interrompere le sue attività per il turno |
|  |  |  | Spionaggio | Le proprie unità militari non concorrono al calcolo del MALUS relativamente alle proprie spie |
|  |  |  | Carte strategia | Chiarito meglio il significato della dichiarazione ritardata di completamento dell'obiettivo |
|  |  |  | Carte strategia | Un giocatore può pescare una nuova carta dell'Era attuale se ne possiede meno di due o cambiarne una già in suo possesso. La nuova carta potrà essere usata subito, se conseguito l'obiettivo, ma se ne potrà pescare una nuova solo al turno successivo. Non si può pescare due volte nello stesso turno |
|  |  |  | Spionaggio | Carta per la spia speciale: usare la carta quando la si vuole attribuire ad una particolare spia. Se quella spia muore, scartare la carta, altrimenti se viene convertita, passare la carta al nemico |
|  |  |  | Spionaggio | Aggiunte le missioni "Spionaggio commerciale", "Imboscata", "Furto di piani bellici", "Antisommossa", "Golpe" e "Golpe Militare" |
|  |  |  | Spionaggio | Missione "Sabotaggio militare": le unità sabotate dovranno ritirarsi se il territorio viene conquistato. Se non potranno ritirarsi saranno catturate |
|  |  |  | Spionaggio | Il MALUS sulle navi è calcolato come se vi fosse sempre almeno una unità militare, anche se a bordo della nave non vi è nessuna unità; le unità militari eventualmente presenti dovranno essere sommate all'unità virtuale |
|  |  |  | Spionaggio | Abbassato il costo per il riscatto a 20 monete |
|  |  |  | Spionaggio | Nuova modalità di incremento dell'SDA del territorio: prima diventava max 3 in qualsiasi occasione, ora si incrementa di 2 unità alla volta senza un tetto massimo prefissato. In questo modo è possibile combinare due missioni contemporaneamente sullo stesso territorio avendo qualche chance di successo |
|  |  |  | Spionaggio | Abbassati i costi in monete delle missioni in genere |
|  |  |  | Spionaggio | Missione "Raggiro": moltiplicatore x5 piuttosto che x6 |

| | | | | |
|--|---|---|-------------------|---|
|  |  |  | Barbari | Il bonus contro i barbari in combattimento passa da +1/Era a +1 |
|  |  |  | Spionaggio | Abbassato il costo delle spie 50 a 40 monete (30 per gli industriali, 35 per gli espansionisti) |
|  |  |  | Armi nucleari | Abbassato il costo da 100 a 80 monete (70 per i militari, 60 per gli industriali, 50 per gli scientifici) |
|  |  |  | Barbari | Se la civiltà minore è su un'isola e confina con più spazi di mare, la nave risultante dal tiro di dado (3) dovrà essere piazzata "a caso" su uno di questi |
|  |  |  | Spionaggio | Le spie non possono modificare lo stato diplomatico tra civiltà tranne che per la missione "Controllo Politico" |
|  |  |  | Governi | L'esploratore durante l'Anarchia potrà solo esplorare e nient'altro |
|  |  |  | Governi | Eliminato il paragrafo della città infelice obbligatoria per Repubbliche e Democrazie perché non più utilizzato (Gianluca Cotogni) |
|  |  |  | Governi | Per la Repubblica, eliminato il requisito di dipendenza ridondante della tecnologia Moneta e il possesso della migliona Banca (Fabrizio Catalucci) |
|  |  |  | Eventi | Durante i Giochi Olimpici non si manifestano le Rivolte |
|  |  |  | Migrazione | La Capitale non può MAI migrare |
|  |  |  | Prezzi | Corretto il prezzo per le spie e aggiunto alla legenda "Rel" |
|  |  |  | Carte strategia | Chiarite meglio le modalità di incasso dei premi in monete |
|  |  |  | Tecnologie | Segnalino tecnologia gratuita: chiarito meglio l'utilizzo |
|  |  |  | Barbari | Riorganizzato tutto il capitolo |
|  |  |  | Strategia | Revisionati alcuni premi e condizioni |
|  |  |  | Sequenza di gioco | Rinominata la fase 12 da "Aggiornamento SDA e ripristino spie" in "Housekeeping". Il nuovo nome serve come contenitore per tutte le operazioni accessorie da compiere a fine turno. Tra queste operazioni è stato aggiunto l'aggiornamento del turno sull'ABAKUS |
|  |  |  | Consigli | Migliorato il paragrafo relativo alla durata della partita relativamente alla divisione di una partita in due sessioni |
|  |  |  | Risorse | Il segnalino Fertile è come una risorsa e non deve essere scoperto fino a che non viene fondato un insediamento nel territorio |
|  |  |  | Preparazione | Far preparare il tabellone da una persona esterna alla partita per evitare che i giocatori memorizzino la posizione delle risorse di tipo terreno |
|  |  |  | Preparazione | Aggiunto un punto per ordinare alfabeticamente le etichette dei territori |
|  |  |  | Sequenza di gioco | Corretti i numeri di riferimento nell'intestazione delle tabelle |
|  |  |  | Governi | In Anarchia era riportato il massimo guadagno in monete come ZERO. Il limite in Anarchia non esiste perché i guadagni sono minimi |

| | | | | |
|--|---|---|----------------------|---|
|  |  |  | Tutto il regolamento | Sistemazione errori di ortografia, stile e punteggiatura |
|  |  |  | Tutto il regolamento | Sistemazione errori di incolonnamento e a capo dovuti a margini di stampa e adattamenti di Word |
|  |  |  | Spionaggio | Ordinato l'elenco delle missioni in ordine di difficoltà (BS) |
|  |  |  | Spionaggio | Semplificata la formula per il calcolo di successo delle missioni da BS – MBS + Arrot.Dif(MALUS/2) in BS – MBS + MALUS |
|  |  |  | Spionaggio | Se le missioni di controspionaggio sono tentate su un territorio con proprie unità militari, non considerarle per il calcolo del MALUS escludendo anche l'SDA se vi sono SOLO unità proprie |

- Aggiunte le carte Civiltà.
- Corretto un errore sulla tabella di riferimento delle Civiltà, riga **Espansionisti: riportava "Piaghe: +1" invece che "Immune piaghe, +1 Civ."**.
- Tolto il limite ai Navigatori di poter costruire strade e ferrovie con lo sconto solo in territori costieri.
- Aggiunta la possibilità di rendere il turno di gioco casuale oltre che in senso orario oppure eseguire un **mix per l'offerta di cambio turno e il turno casuale**.
- Modificata la **tempistica della fase "Spostamento e Combattimenti"** tenendo in considerazione il numero di insediamenti posseduti da ogni giocatore.
- Le carte Bonus non fanno più guadagnare ½ punto vittoria quando utilizzate perchè non sono obiettivi ma facilitazioni.
- Trasformate alcune carte strategia Obiettivo in carte Bonus, senza obiettivo.
- Aggiunta la pagina di riferimento per gli effetti delle conquiste.
- Aggiunta la pagina di riferimento per i segnalini incontro.
- Aggiunte le pagine di riferimento veloce per lo Spionaggio.
- **Aggiunto il capitolo "Costruire il regolamento" per dare un'indicazione sulle modalità di composizione del regolamento in base al livello di esperienza dei giocatori.**
- Le Armi Nucleari possono essere lasciate/raccolte in/da un territorio qualsiasi (mare escluso).
- In caso di conquista di insediamento o vittoria di battaglia senza distruzione di unità, le Armi Nucleari possono essere catturate dal nemico.
- **Aggiunto il paragrafo "Carte Strategia" al capitolo Consigli e Riflessioni.**
- Specificato che la dotazione di spie per ogni giocatore è al massimo di 6 unità.
- Le spie potranno essere imprigionate quando vengono scoperte e successivamente riscattate o scambiate con altre spie durante la fase di Commercio (Gianluca Cotogni).
- Le spie sono state aggiunte **come ultima priorità nell'eliminazione delle unità in seguito a un evento catastrofico**.
- Le carte Spionaggio non fanno più guadagnare ½ punto vittoria quando utilizzate perchè non sono obiettivi ma facilitazioni.
- La civiltà Industriale ora riceve 2/5/8/11 monete in più per turno.
- La civiltà Commerciale riceve 7/12/17/22 monete in più per turno invece che 5/10/15/20.
- Migliorate le istruzioni per il subentro dei giocatori.
- Aggiunte le istruzioni per la regolamentazione della compravendita di armi nucleari, unità e spie (vedi capitolo Commercio).
- Gli eventi si manifestano con probabilità diverse tra le prime due ere e le ultime due.
- **L'effetto dell'attacco nucleare sugli insediamenti è di 1D4/2 livelli riduzione della grandezza degli insediamenti piuttosto che 1.**
- Aggiunte 8 Carte Strategia per Era, specifiche per la variante CHR.
- Gli Espansionisti hanno un **esploratore in più all'inizio della partita**.
- **Aggiunto il paragrafo "Strategie per le civiltà" al capitolo Consigli e Riflessioni.**
- Gli Industriali possono acquistare le spie con 15 monete di sconto.
- Aggiunto il capitolo Errori e Modifiche
- Aggiunto il capitolo Abbreviazioni
- **Aggiunto il paragrafo "Spionaggio" al capitolo Consigli e Riflessioni.**
- Aggiornate tutte le tabelle e le guide di riferimento per le nuove regole dello Spionaggio.
- Aggiunta la pagina di riferimento veloce per le Missioni di Spionaggio.
- **Le spie esistono anche durante l'Era Industriale e non solo nell'Era Moderna.**
- Riscritto completamente il regolamento per lo Spionaggio.
- Modificate tutte le carte Strategia relative allo Spionaggio.
- **Aggiunto un terzo livello di indicizzazione per l'intero documento.**
- **Aggiunto il capitolo "Premessa" all'inizio del documento.**

- Aggiunto il capitolo "Il perchè delle modifiche".
- Revisione di tutto il capitolo "Consigli e Riflessioni".
- Aggiunto il paragrafo "Alleanze" e "Battaglie in mare" al capitolo Consigli e Riflessioni.
- Carte obiettivo Ritirata modificate: giocando una di queste carte è possibile ritirarsi, senza dover tirare il dado, seguendo le normali regole per la ritirata. Prima il regolamento sulle carte era inutilmente complesso e poco spendibile.
- Conseguenza della rivoluzione invertita: se un governo cade a seguito di una Rivoluzione e il giocatore decide di tenere il tipo di governo appena terminata la fase obbligatoria di Anarchia, egli dovrà attendere ancora un turno di Anarchia prima di poter ripristinare il vecchio governo, altrimenti dovrà istituire un nuovo governo, diverso dal precedente, anche se questo non è di suo gradimento. Se per motivi di vincolo governativo (soddisfacimento dei requisiti) non può cambiare governo, egli potrà ripristinare la vecchia forma di governo.
- **Predominio culturale: il campo d'azione del predominio è ridotto di uno spazio/territorio relativamente alla distanza commerciale.**
- **Aggiunto il concetto di ritirate "parziali" sulle navi: chi non potrà ritirarsi sarà costretto a combattere all'ultimo sangue. Inoltre le navi che hanno iniziato la procedura di ritirata non potranno attaccare, ma solo tentare a oltranza la ritirata finché non riesce o sono affondate dal nemico.**
- **Aggiunto il paragrafo "Alcune cose da tenere a mente" al capitolo Consigli e Riflessioni.**
- Premi delle carte obiettivo: quando si riceve in premio una tecnologia si deve prendere quella con valore più basso e non una qualunque tra quelle disponibili.
- Fanatismo religioso: si ricevono 3 fanatici invece di 1 e in aggiunta si possono uccidere 1D6 unità militari/esploratori dai territori degli aggressori, a scelta del fanatico.
- Chiarimenti per il Fanatismo religioso: i fanatici possono essere scagliati solo contro l'aggressore e non contro qualunque giocatore.

- Chiarimenti per il Coinvolgimento nella Guerra: se il giocatore che deve pagare e ha finito le monete non ha più migliori **da "spendere"** sarà dispensato dal pagare.
Se si viene coinvolti in una guerra, rendere un proprio insediamento felice a scelta, temporaneamente **"infelice"** per il turno attuale, questo, prima di iniziare i combattimenti. Ripristinare lo status di felicità dell'insediamento alla fine del turno, se ancora sussistono le condizioni per farlo.
- Revisione linguistica di tutto il documento.
- **Il Predominio Culturale ora si può tentare solo dall'Era Medievale in poi.**
- I Militari hanno sempre -1/Era di Punti Cultura, da sottrarre a quelli della forma di governo.
- Gli Espansionisti possono espandere i propri insediamenti di due unità di grandezza per turno; la regola non vale per i nuovi insediamenti i quali dovranno essere sempre prima fondati (grandezza 1) e quindi espansi obbligatoriamente dal turno successivo.
- **Durante la preparazione del gioco il primo giocatore non riceve più la carta tecnologia "La ruota": tutti i giocatori pescano una carta tecnologia a caso.**
- La bomba atomica fornita dal progetto Manhattan può essere utilizzata immediatamente o stipata in un qualunque insediamento per un utilizzo futuro in fase di combattimento come per le armi nucleari prodotte successivamente.
- Le Carte Strategia possono essere completate **anche se l'obiettivo** è dichiarato come perseguito in una fase successiva ma sempre nello stesso turno: **l'assorbimento delle unità e l'acquisizione di tecnologie sono esenti da questa possibilità di dichiarazione "ritardata" per loro natura.**
- La civiltà Religiosa può tentare il predominio culturale due volte per turno ma solo a giocatori distinti.
- Le scoperte seminali valgono anche 1 punto cultura in più, durante l'Era a cui appartengono.

- Spostata la fase di Eventi subito dopo l'offerta di cambio turno.
- Trasformata la fase "Eventi Catastrofici" in "Eventi": gli eventi non saranno solo di tipo catastrofico ma anche di tipo positivo e introdurranno degli effetti positivi o negativi per la durata del turno. I nuovi eventi comprendono:
 - Giochi olimpici:** tutte i conflitti si fermano per il turno.
 - Schiavi:** manodopera scontata per il turno.
 - Esplosione demografica:** 1 esploratore e 1D4 di fanti gratis per ogni giocatore.
 - Anno Santo:** Nessun Predominio Culturale per il turno.
 - Super produzione:** la fase di Produzione sarà più ricca per questo turno.
 - Fanatismo militare:** 1 mattoncino esperienza in più per chi vince i conflitti o vi partecipa.
 - Carestia / Crisi:** la fase di Produzione sarà più povera per questo turno.
 - Barbari / Guerra Civile:** è possibile che dei Barbari (Era Antica/Medioevo) insorgano contro i vostri insediamenti mentre possono scoppiare delle Guerre Civili (Era Industriale/Moderna) se il 40% dei vostri insediamenti è infelice.
- Dopo la scoperta della fissione è possibile trasformare i territori con segnalini di tipo terreno (terraforming). Una volta rimossi deserti, foreste o montagne il territorio diventa equivalente ad uno vuoto, e quindi sfruttabile.
- Quando si scopre un segnalino fertile, pescare anche un'altro segnalino risorsa da mettere vicino, nello stesso territorio. **L'insediamento sarà sempre produttivo.**
- **Le strade/ferrovie estendono la distanza di scambio oltre il valore nominale dell'Era. Nella prima Era la distanza di scambio è zero, con una strada aumenta di 1 punto, mentre con una ferrovia di 2 punti.** Esempio: nella prima era due insediamenti per commerciare non devono essere necessariamente confinanti se si costruisce una strada lunga al più un territorio che li unisce (la strada deve essere **presente anche sul territorio con l'insediamento, per entrambe le civiltà**).
- La perdita della Capitale in seguito ad un evento catastrofico non è soggetta alle regole di conquista della Capitale.
- Modificata la probabilità di un evento catastrofico giocatori/punteggio da 2/1-5, 3-4/1-10, 5/1-15,6/1-20 a 2/1-5, 3-4/1-15, 5/1-20,6/1-25.
- Se nel territorio bombardato sono presenti delle navi, esse possono essere catturate se si riesce a **conquistare l'insediamento** anche con unità di terra; in seguito le navi possono essere distrutte se nel proprio governo è presente la Demolizione.
- Le navi a terra non partecipano ai combattimenti e non possono essere bombardate.
- **Aggiunta la nuova regola opzionale "Limite Pedine" per la fase di acquisto/premi.** Ogni giocatore può acquistare/ricevere al più tante unità, quante ve ne sono disponibili (insediamenti ed esploratori per il suo colore). Per disponibili si intende le pedine che non sono ancora sul tabellone o che **non sono state già accantonate per l'assegnazione.**
- I premi in monete per le Carte Strategia non sottostanno MAI ad alcun limite di guadagno imposto dalla forma di governo o da altri fattori.
- I segnalini coperti possono essere guardati nel corso della partita ed in qualsiasi momento solo da giocatori che hanno un esploratore del proprio colore nel medesimo territorio.
- Riscritta la parte relativa ai punti esperienza militare per eliminare dubbi e gestire casi nuovi introdotti con le recenti aggiunte.
- **Corretto l'ordine di esecuzione interno della fase di Commercio (prima trattati e poi il commercio, non il contrario).**
- **Chiarito che i Premi ottenuti con i punti di Esperienza Militare sottostanno anch'essi ai limiti dell'Anarchia**, se presente (non si possono vincere unità militari, città, ecc.).
- Ogni giocatore può acquistare al più 2 tecnologie per turno (escluse quelle ottenute con premi/commercio).

- Riportato nella tabella di riferimento degli acquisti che se si vogliono comprare tecnologie dell'Era successiva si pagheranno il 50% in più se ci sono in gioco ancora 3 o più tecnologie delle Ere precedenti.
- Al passaggio di Era le migliorie gratuite vengono aggiornate solo per chi possiede la relativa tecnologia; gli altri giocatori dovranno attendere il turno successivo per poi sostituirlle, sempre gratuitamente.
- Esplicitato che le spie si muovono solo durante la fase di Spostamento.
- Una spia può essere presente sulla mappa se e solo se il giocatore che la manovra possiede la relativa carta spionaggio.
- La spia deve tirare 1D6 anche quando arriva nel territorio di destinazione e non solo quando si sposta in altri territori. Se il tiro riesce la missione è compiuta.
- Non è necessario eseguire il tiro di 1D6 se la spia si trova ancora su territori propri o di giocatori con cui si è in pace.
- La spia si muove liberamente anche su strade/ferrovie di giocatori con cui si è in stato di pace.
- Le spie vengono uccise se si trovano a bordo di navi affondate in combattimento.
- Una grande battaglia navale è tale, se entrambi i lati partecipano con almeno 3 navi, non 4.
- I premi al merito possono essere trasformati in punti vittoria solo nell'Era **moderna**.
- I premi al merito in monete passano da 5/10/15/20 a 10/15/20/25.
- I premi al merito in unità terrestri comprendono solo le unità più moderne.

- La civiltà Religiosa ha sempre un +1/Era di Cultura.
- La civiltà **Religiosa non ha più il privilegio di NON passare per l'Anarchia.**
- Le Rivolte sono state spostate subito dopo i Combattimenti.
- **L'insediamento, se ancora presente dopo una rivolta, diventa improduttivo per il turno attuale e la sua risorsa non può essere commerciata.**
- Ogni carta strategia completata vale ½ punto vittoria. Alla fine della partita sommare i punti e arrotondare per difetto.
- Un insediamento infelice ha come modificatore in difesa la metà dei punti arrotondati per eccesso (1=1, 2=1, 3=2, 4=2).
- **Durante l'Anarchia non si possono costruire o ingrandire insediamenti.**
- Quando un giocatore arriva con un esploratore su un territorio con un segnalino ancora coperto lo **guarda "in privato". Dovrà renderlo pubblico e quindi disporlo a faccia in su solo se il segnalino è diverso da una risorsa o da un segnalino vuoto.** Solo quando il giocatore fonderà un insediamento in tale territorio, il segnalino verrà definitivamente girato a faccia in su e sarà noto a tutti.
- **Aggiunta alla fase di preparazione l'integrazione con l'abaco v3.x.**
- Le meraviglie non possono essere commerciate.
- Il fuoco di rappresaglia può essere lanciato anche da terra a patto che la nave che attacca abbia bombardato per prima e vi sia ancora una unità di artiglieria (in grado di bombardare) che non abbia **ancora preso parte alla sequenza di combattimento.** E' il difensore a scegliere se bombardare da terra o via mare se possiede ancora entrambi i tipi di unità.
- Esplicitato il fatto che il fuoco di contrattacco può essere scagliato una sola volta e da una sola unità **dopo che l'aggressore ha attaccato.**
- Le grandi battaglie vinte tra terra e mare in cui è coinvolto anche un insediamento fanno guadagnare 3 mattoncini (+3 per averne partecipato).
- Non si ottengono punti esperienza di guerra (per la vincita) se uno sbarco non termina con l'effettiva **conquista dell'insediamento (se presente).**
- **Se un insediamento è bombardato, tutte le sue unità a difesa sconfitte, e l'aggressore non possiede unità di terra per prenderne possesso, la sua dimensione non sarà ridotta e l'aggressore non potrà completare la conquista ed annettersele.**
- **Abaco: rimossi tutti i riferimenti all'abaco dal regolamento; l'abaco ora è un progetto a parte.**
- Commercio: è possibile stipulare dei contratti segreti, per iscritto, tra due o più giocatori, per evitare di far sapere le proprie intenzioni agli altri.
- Carte strategia: le carte relative ai Pirati o ai covi di briganti trovati sulle isole sottostanno al legame del territorio in cui vengono scoperti
- Le miglorie alle città non possono essere commerciate se sono quelle ricevute gratuitamente o se sono **applicate ad una città. E' possibile commerciare solo le miglorie in esubero non utilizzate.**
- **Aggiunto il paragrafo "Accordi fuori fase" per limitare la possibilità di contrattare o parlare di alcuni argomenti al di fuori della fase di Commercio.**
- Le tecnologie delle ere precedenti che costano il 50% in meno non potranno essere scontate ulteriormente con i modificatori delle civiltà, delle carte strategia o da altri bonus.
- Le carte non giocate al momento giusto, le mosse sbagliate o gli errori in genere che violano il regolamento devono essere segnalati subito dal giocatore stesso o dagli altri se le notano: applicare subito le correzioni per riportare il gioco ad un normale svolgimento. Gli errori che vengono notati alla fase o al turno successivo devono essere lasciati come sono, nel bene o nel male. Vedi capitolo *Modifiche Generali*, paragrafo *Gestione Errori*.
- **Aggiunto il paragrafo "Cose da NON fare" al capitolo Consigli.**
- Civiltà: Gli scientifici per ogni 5 tecnologie possedute ottengono un +1 in difesa, mentre in attacco ogni 8.

- Carte strategia: esplicitato il fatto che per completare gli obiettivi che richiedono una cooperazione non bisogna essere in stato di guerra.
- Per gli industriali lo sconto sulle migliorie di produttività passa da 0/5/5/5 a 5/5/5/5.
- Il cambio di capitale passa da 20/35/50/65 a 15/25/40/50.
- Per gli industriali le bombe atomiche costano 20 monete in meno.
- Aggiunta la foto dei segnalini per le spie.
- Tutti gli accordi che vengono presi durante la fase di Commercio non possono avere delle modalità che portano i giocatori che li stipulano a scambiarsi **qualunque cosa** al di fuori della fase di Commercio.

- Le tecnologie dell'era successiva costano il 50% in più se ci sono ancora 3 o più tecnologie dell'era attuale da acquistare.
- **Durante l'Anarchia non è possibile costruire strade/ferrovie.**
- Se un giocatore è vittima di due rivolte nello stesso turno il governo cade e si entra immediatamente in Anarchia, per tutto il turno successivo.
- Per evitare il blocco dei percorsi commerciali è necessario portare almeno tante unità quante ne sono quelle ostili presenti nel territorio che blocca il percorso.
- Per commerciare in genere è necessario che i rispettivi giocatori abbiano almeno 2 città collegate tra di loro con strade/ferrovie/porti secondo la distanza di scambio.
- Una risorsa può essere commerciata solo se essa è collegata con strade/ferrovie/porti ad una qualsiasi altra città del giocatore con cui si sta commerciando. Eccezione: non è necessario avere strade/ferrovie/porti se le città sono confinanti.
- **Il tesoro frutta 30/40/50/60 monete a seconda dell'Era.**
- Se si compra una tecnologia che migliora delle unità come livello, gli altri giocatori non potranno comprarle o beneficiarne degli effetti fino al turno successivo (anche durante i combattimenti).
- Nel tiro di dado per generare un nuovo barbaro, se esce 3 e il territorio confina con il mare verrà generata una nave **al posto di un'unità di terra.**
- Revisionato il capitolo Carte Strategia dopo la traduzione in italiano delle carte stesse.
- Chi si difende nel deserto ha un -1 sul tiro di dado.
- La Capitale ha un +1 quando si difende oltre al +1/Dimensione.
- Si possono piazzare le nuove unità anche in insediamenti appena acquistati o ingranditi, in base alla nuova dimensione.
- Aggiunta la casualità nella scelta del posto a sedere intorno al tavolo da gioco durante la preparazione.
- **Aggiunto il tipo di partita "Medio Lunga", stesse condizioni come per la Media ma fino all'Era Moderna.**
- **Aggiunto il paragrafo "Turno di gioco" nel capitolo dei Consigli.**
- **Aggiunto il paragrafo "Durata della partita" nel capitolo dei Consigli.**
- Le miglitorie necessarie per passare ad un particolare governo rimangono sempre in possesso del giocatore che le ha comprate anche quando passa più di un'Era dall'acquisto. Dopo due Ere non valgono più come miglitorie ma solo come requisito per poter cambiare di governo.
- **Le Carte Strategia "Deforestazione" sono le uniche carte che devono essere dichiarate prima di aver conseguito l'obiettivo.**
- Le risorse ottenute con le Carte Strategia possono essere posizionate subito sulle città senza risorse.
- Esplicitato il fatto che non si può pescare una nuova Carta Strategia finché non si utilizzano/scartano tutte quelle in proprio possesso.
- Eliminata la forzatura di dover utilizzare le Carte Strategia solo nella loro fase o subito se di tipo immediato: ora tutte le Carte Strategia si esibiscono **non appena completato l'obiettivo. Solo le due carte "Deforestazione" hanno un trattamento diverso.**
- Esplicitato il fatto che le ricompense per lo sviluppo di tecnologie valgono anche se le tecnologie sono state già sviluppate in passato, e non subito.
- **Esplicitato che gli introiti extra ottenuti con le Carte Strategia durano solo per l'Era del colore della carta e che le monete vanno a sommarsi alle altre della fase di Produzione.**
- Se si lascia passare una civiltà e si gioca una Carta strategia per il Passaggio, essa non può tornare indietro e deve subirne gli effetti.

- Tradotte le carte Strategia in Italiano.
- Modificata la regola della scelta delle civiltà in modo casuale per non permettere a tre giocatori di avere lo stesso tipo di civiltà.
- **Aggiunta la regola del subentro dei giocatori, da usare in alternativa all'abbandono della partita.**
- **Perfezionata la regola dell'abbandono partita.**
- Aggiunte le etichette dei territori da abbinare alle città.
- Corretti errori di impaginazione e grafica in tutto il documento.
- Esplicitato il concetto di Presidio per la Capitale.
- Riportati gli ingrandimenti città dei Premi al Merito da $\frac{1}{2}$ a 1 punto e aggiunto il limite di 1 ingrandimento per turno.

- Aggiunto il paragrafo Ricompense nel capitolo delle Carte Strategia per chiarire le modalità di erogazione dei premi.
- Aggiunta la tabella di riferimento per le unità militari fondendo le due del manuale originale (immagini/dadi)
- Revisionato tutto il capitolo "Consigli e riflessioni" per tenerlo in linea con le modifiche apportate dalla versione precedente.
- Le Rivolte non possono più manifestarsi per le civiltà in stato di Anarchia.
- Riportati i punti vittoria dei Premi al Merito da ½ a 1 punto.
- Chi possiede la tecnologia Elettricità può spostare 5 unità in più gratuitamente.
- Aumentato il costo degli spostamenti per chi non ha petrolio da 1 moneta per 5 unità ad 1 moneta per ogni unità di terra e 2 monete per ogni nave/aereo.
- Chiarito meglio il concetto di commercio delle risorse.
- **Aggiunte le regole che permettono ad un giocatore di abbandonare la partita minimizzando l'impatto complessivo sul gioco.**
- Aggiunte le tabelle di riferimento RITIRATA e SBARCO/BOMBARDAMENTO COSTA.
- Il bombardamento delle navi è stato **migliorato per rendere meno vantaggioso l'attacco e più equilibrato** il combattimento: le regole iniziali risultavano troppo sbilanciate a favore delle navi, in particolar modo per i Navigatori.
- Migliorata la regola per la ritirata, contempla gli sbarchi con regole più realistiche.
- Gli Scientifici ottengono +1 su attacco/difesa ogni 4 tecnologie possedute.
- **Corretta l'interpretazione del reddito per l'Anarchia: "Nessun reddito per le risorse uniche, i monopoli e le risorse critiche".**
- **Durante l'Anarchia non si possono acquistare, spostare o utilizzare le unità militari: ci si può solo difendere.**
- **Anche le civiltà religiose passano per l'Anarchia quando il governo cade a seguito di una Rivoluzione.**
- Il prezzo di 1/5 del valore delle carte tecnologia relative alla propria civiltà non è cumulabile con altri sconti posseduti per le tecnologie.
- Aggiunte le foto di tutto il materiale aggiuntivo necessario/opzionale.
- Non si riceve nessun mattoncino per la conquista di insediamenti in cui non sono presenti le unità **militari dell'avversario o per la cattura di unità nemiche senza che abbiano luogo degli scontri.**
- Le navi di altri giocatori possono concedere il transito ma non il trasporto (possono transitare quindi solo esploratori e unità in grado di imbarcarsi e sbarcare subito).
- Durante le offerte per il cambio turno, se tutti pareggiano, tutti pagano e nessuno vince.
- Riportate le monete iniziali da 50 a 20.
- **Aggiunto un limitatore per numero di risorse "Terreno" piazzate all'inizio della partita a seconda del continente.**
- Durante la preparazione ogni giocatore può piazzare il secondo insediamento dovunque e non solo nel continente dove ha piazzato il primo.
- Esplicitate le condizioni di eliminazione di un giocatore.

- Aggiunti dei bonus diversi per tipo di Risorse (esclusi Gemme e Vino).
- **Si possono costruire armi nucleari nell'Era Moderna.**
- ½ Punto movimento per imbarco/sbarco in città con porto, per tutte le unità.
- Aggiunta il concetto di sprechi/lusso per guadagni oltre 100 monete: il guadagno si riduce progressivamente. Es. con 300 monete si perde il 22% circa
- La civiltà Scientifica ha degli sconti per le armi nucleari e per la prospezione. Guadagna il doppio per il **bonus della risorsa Spezie. Può acquistare ad 1/5 anche il "Metodo Scientifico".**
- **La civiltà Commerciale non subisce gli effetti del "Viaggio di Magellano" e la Risorsa Critica produce +5.**
- Le miglitorie alle città non possono essere spostate tra le città a piacimento.
- La civiltà Industriale guadagna il doppio per il bonus della risorsa Carbone.
- Le navi possono attaccare le coste bombardando.
- Pagare il supporto alle unità militari anche per quelle nelle città che eccedono come numero la sua grandezza
- La Produzione dà minimo 15/20/25/30 per Era.
- La Risorsa Critica da 15/20/25/30 monete per Era.
- **L'evento catastrofico ha più probabilità di verificarsi in tanti giocatori e meno con pochi giocatori.**
- Le unità militari più vecchie di due Ere non vengono più eliminate ma non si possono comprare unità **vecchie, neanche dell'Era precedente.**
- Navi e aerei possono essere posizionati solo in insediamenti con porti o aeroporti.
- Durante i combattimenti entrambi i partecipanti possono ritirarsi tirando 1D6.

< v0.72 (< 13-01-2006) – SVILUPPO/PLAYTEST

Release di sviluppo, mai rilasciate.