

TECNOLOGIE BASE

Movimento Garantisce 1 Punto Movimento (PM).

Muovi 1 miniatura in un esagono adiacente.

FORESTA costa 1 PM extra per entrare.

PALUDE costa 1 PM extra per uscire.

MONTAGNA costa 1 PM extra per entrare ed uscire.

**Il movimento tra esagoni uguali non richiede PM extra!
Non puoi lasciare un esagono contenente nemici fuori da rovine e/o città a meno che non si usino PM "volare"**

Attacco Garantisce 1 Punto Attacco (PA).

Uccidi una miniatura nemica nello stesso esagono.

(Vedi Regolamento pag. 12 per i PV).

Fortezza Protegge dagli attacchi degli avversari.

Piazza un token Fortezza in un esagono con una tua miniatura.

Ogni token assorbe un danno.

Rimuovi tutti i tuoi token Fortezza all'inizio di ogni turno!

Miniatura Metti in gioco una miniatura.

Piazza la miniatura, fuori dal centro cittadino, in un esagono d'origine che abbia almeno una città

Carta Tecnologia Avanzata (TA)

Puoi pescare due nuove carte da un mazzo e sostituire quelle disponibili (che finiranno in fondo al mazzo).

Acquisisci una TA tra quelle disponibili in un qualsiasi mazzo.

Sviluppo Avanza 1 Segnalino Sviluppo di 1 livello.

Gemma Guadagni una Gemma che vale 1 Punto Vittoria (PV).

EFFETTI RAZZA

Il Ducato Cremisi

Le tecnologie con un effetto Attacco costano 1 cubetto multicolore in meno.

Posiziona 2 segnalini Fortezza sulla tessera.

Rimuovi 1 segnalino per avere 1 dei seguenti effetti:

Fortezza / 1 PA / 1 PA a distanza.

TECNOLOGIE AVANZATE

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **invece** quello di destra.

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **anche** quello di destra.

Solo una volta per ogni azione!

Tutti i giocatori con una miniatura presente **nello stesso esagono o in uno adiacente** eseguono l'azione raffigurata all'interno.

Rimuovi l'oggetto raffigurato (cubetto, gemma o miniatura).

Le miniature avversarie rimosse tornano al proprietario e non generano PVI!

Se si rimuove un cubetto per guadagnarne un altro, quello nuovo sarà piazzato al posto di quello rimosso (indipendentemente dal colore scelto!)

Clonazione Posiziona una miniatura in un esagono dove ne possiedi già almeno un'altra.

Pesca Cubetto Pesca un cubetto dal sacchetto e mettilo tra i Cubetti Disponibili. Se non ci sono cubetti non si esegue il ripristino in questa fase.

Genera Cubetto Metti un cubetto del colore indicato nel sacchetto.

Se il simbolo è multi-colore scegli un qualsiasi cubetto **non grigio**.

Ripristina Cubetto Prendi un cubetto dalla tua plancia o da una TA e rimettilo nel sacchetto. **Se lo rimuovi da una Tecnologia essa potrà essere attivata nuovamente piazzando un nuovo cubetto nella zona liberata!**

Spionaggio Puoi attivare una carta TA avversaria **non spionaggio**.

Volare Ottieni 1 PM Volare. I PM Volare ignorano le penalità dei territori ed i blocchi delle creature nemiche (fantasmi e avversari).

Attacco a distanza 1 PA per nemici negli esagoni adiacenti.

Le miniature rimosse tornano al proprietario e non generano PVI!

Sviluppo Negativo Arretra di un livello un Segnalino Sviluppo (mai meno di 0).

Effetti Continui Alcune TA generano effetti continui una volta attivate.

Durante il Ripristino è possibile lasciare i cubetti su queste caselle!

PUNTI VITTORIA A FINE PARTITA

1. 1 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.

2. **Spettri**:

- 1 Spettri = 1 PV

- 2 Spettri = 3 PV

- 3 Spettri = 6 PV

Ogni altro Spettri +1 PV.

3. **Miniature avversarie**:

1 PV per ogni miniatura avversaria.

Le successive miniature dello stesso

giocatore diventano PV solo se si

completa il set delle miniature avversarie.

4. **Cubetti Civiltazione**:

1 PV per ogni cubetto non grigio

posseduto.

5. **Tessere Obiettivo**: 2 PV per ogni tessera.

12+ Gemme nell'Area Punti Vittoria della plancia (15+ in 2 giocatori).

Piazzare tutte le proprie miniature sulla mappa.

Ottenere 5 carte TA

6. **Carte TA**: Come indicato sulla carta.

7. **Controllo Territori**: Maggioranza relativa.

Esagoni di Origine = 1 PV

Esagoni Esterni = 2 PV

Esagono Centrale = 4 PV

TECNOLOGIE BASE

Movimento Garantisce 1 Punto Movimento (PM).

Muovi 1 miniatura in un esagono adiacente.

FORESTA costa 1 PM extra per entrare.

PALUDE costa 1 PM extra per uscire.

MONTAGNA costa 1 PM extra per entrare ed uscire.

**Il movimento tra esagoni uguali non richiede PM extra!
Non puoi lasciare un esagono contenente nemici fuori da rovine e/o città a meno che non si usino PM "volare"**

Attacco Garantisce 1 Punto Attacco (PA).

Uccidi una miniatura nemica nello stesso esagono.

(Vedi regolamento pag. 12 per i PV).

Fortezza Protegge dagli attacchi degli avversari.

Piazza un token Fortezza in un esagono con una tua miniatura.

Ogni token assorbe un danno.

Rimuovi tutti i tuoi token Fortezza all'inizio di ogni turno!

Miniatura Metti in gioco una miniatura.

Piazza la miniatura fuori dal centro cittadino in un esagono d'origine che abbia almeno una città

Carta Tecnologia Avanzata (TA)

Puoi pescare due nuove carte da un mazzo e sostituire quelle disponibili (che finiranno in fondo al mazzo).

Acquisisci una TA tra quelle disponibili in un qualsiasi mazzo.

Sviluppo Avanza 1 Segnalino Sviluppo di 1 livello.

Gemma Guadagni una Gemma che vale 1 Punto Vittoria (PV).

EFFETTI RAZZA

Il Trono di Corallo

Puoi usare i cubetti grigi sulle caselle arancio (ma non su quelle multicolore).

Durante il tuo turno puoi spendere 1 cubetto colorato e 1 grigio per eliminare 1 cubetto grigio (anche quello appena speso) ed ottenere una Gemma (1 PV).

TECNOLOGIE AVANZATE

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **invece** quello di destra.

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **anche** quello di destra.

Solo una volta per ogni azione!

Tutti i giocatori con una miniatura presente **nello stesso esagono o in uno adiacente** eseguono l'azione raffigurata all'interno.

Rimuovi l'oggetto raffigurato (cubetto, gemma o miniatura).

Le miniature avversarie rimosse tornano al proprietario e non generano PVI!

Se si rimuove un cubetto per guadagnarne un altro, quello nuovo sarà piazzato al posto di quello rimosso (indipendentemente dal colore scelto!)

Clonazione Posiziona una miniatura in un esagono dove ne possiedi già almeno un'altra.

Pesca Cubetto Pesca un cubetto dal sacchetto e mettilo tra i Cubetti Disponibili. Se non ci sono cubetti non si esegue il ripristino in questa fase.

Genera Cubetto Metti un cubetto del colore indicato nel sacchetto.

Se il simbolo è multi-colore scegli un qualsiasi cubetto **non grigio**.

Ripristina Cubetto Prendi un cubetto dalla tua plancia o da una TA e rimettilo nel sacchetto. **Se lo rimuovi da una Tecnologia essa potrà essere attivata nuovamente piazzando un nuovo cubetto nella zona liberata!**

Spionaggio Puoi attivare una carta TA avversaria **non spionaggio**.

Volare Ottieni 1 PM Volare. I PM Volare ignorano le penalità dei territori ed i blocchi delle creature nemiche (fantasmi e avversari).

Attacco a distanza 1 PA per nemici negli esagoni adiacenti.

Le miniature rimosse tornano al proprietario e non generano PVI!

Sviluppo Negativo Arretra di un livello un Segnalino Sviluppo (mai meno di 0).

Effetti Continui Alcune TA generano effetti continui una volta attivate.

Durante il Ripristino è possibile lasciare i cubetti su queste caselle!

PUNTI VITTORIA A FINE PARTITA

1. 1 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.

2. **Spettri**:

- 1 Spettri = 1 PV

- 2 Spettri = 3 PV

- 3 Spettri = 6 PV

Ogni altro Spettri +1 PV.

3. **Miniature avversarie**:

1 PV per ogni miniatura avversaria.

Le successive miniature dello stesso

giocatore diventano PV solo se si

completa il set delle miniature avversarie.

4. **Cubetti Civiltazione**:

1 PV per ogni cubetto non grigio

posseduto.

5. **Tessere Obiettivo**: 2 PV per ogni tessera.

12+ Gemme nell'Area Punti Vittoria della plancia (15+ in 2 giocatori).

Piazzare tutte le proprie miniature sulla mappa.

Ottenere 5 carte TA

6. **Carte TA**: Come indicato sulla carta.

7. **Controllo Territori**: Maggioranza relativa.

Esagoni di Origine = 1 PV

Esagoni Esterni = 2 PV

Esagono Centrale = 4 PV

TECNOLOGIE BASE

Movimento Garantisce 1 Punto Movimento (PM).

Muovi 1 miniatura in un esagono adiacente.

FORESTA costa 1 PM extra per entrare.

PALUDE costa 1 PM extra per uscire.

MONTAGNA costa 1 PM extra per entrare ed uscire.

**Il movimento tra esagoni uguali non richiede PM extra!
Non puoi lasciare un esagono contenente nemici fuori da rovine e/o città a meno che non si usino PM "volare"!**

Attacco Garantisce 1 Punto Attacco (PA).

Uccidi una miniatura nemica nello stesso esagono.

(Vedi regolamento pag. 12 per i PV).

Fortezza Protegge dagli attacchi degli avversari.

Piazza un token Fortezza in un esagono con una tua miniatura.

Ogni token assorbe un danno.

Rimuovi tutti i tuoi token Fortezza all'inizio di ogni turno!

Miniatura Metti in gioco una miniatura.

Piazza la miniatura fuori dal centro cittadino in un esagono d'origine che abbia almeno una città.

Carta Tecnologia Avanzata (TA)

Puoi pescare due nuove carte da un mazzo e sostituire quelle disponibili (che finiranno in fondo al mazzo).

Acquisisci una TA tra quelle disponibili in un qualsiasi mazzo.

Sviluppo Avanza 1 Segnalino Sviluppo di 1 livello.

Gemma Guadagni una Gemma che vale 1 Punto Vittoria (PV).

EFFETTI RAZZA

Il Matriarcato Porpora

Inizia la partita con la TA "Avamposti". (Mazzo TA II).

Questa carta non conta per la condizione di fine partita delle 5 TA!

Ogni volta che uccidi un fantasma puoi convertirlo in una tua miniatura (rimettendo il fantasma nella scatola e la miniatura fuori dalla rovina o città).

I fantasmi convertiti in questo modo non danno PV a fine partita!

TECNOLOGIE AVANZATE

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **invece** quello di destra.

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **anche** quello di destra.

Solo una volta per ogni azione!

Tutti i giocatori con una miniatura presente **nello stesso esagono o in uno adiacente** eseguono l'azione raffigurata all'interno.

Rimuovi l'oggetto raffigurato (cubetto, gemma o miniatura).

**Le miniature avversarie rimosse tornano al proprietario e non generano PVI
Se si rimuove un cubetto per guadagnarne un altro, quello nuovo sarà piazzato al posto di quello rimosso (indipendentemente dal colore scelto!)**

Clonazione Posiziona una miniatura in un esagono dove ne possiedi già almeno un'altra.

Pesca Cubetto Pesca un cubetto dal sacchetto e mettilo tra i Cubetti Disponibili. Se non ci sono cubetti non si esegue il ripristino in questa fase.

Genera Cubetto Metti un cubetto del colore indicato nel sacchetto.

Se il simbolo è multi-colore scegli un qualsiasi cubetto **non grigio**.

Ripristina Cubetto Prendi un cubetto dalla tua plancia o da una TA e rimettilo nel sacchetto. **Se lo rimuovi da una Tecnologia essa potrà essere attivata nuovamente piazzando un nuovo cubetto nella zona liberata!**

Spionaggio Puoi attivare una carta TA avversaria **non spionaggio**.

Volare Ottieni 1 PM Volare. I PM Volare ignorano le penalità dei territori ed i blocchi delle creature nemiche (fantasmi e avversari).

Attacco a distanza 1 PA per nemici negli esagoni adiacenti.

Le miniature rimosse tornano al proprietario e non generano PVI

Sviluppo Negativo Arretra di un livello un Segnalino Sviluppo (mai meno di 0).

Effetti Continui Alcune TA generano effetti continui una volta attivate.

Durante il Ripristino è possibile lasciare i cubetti su queste caselle!

PUNTI VITTORIA A FINE PARTITA

1. 1 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.

2. **Spettri**:

- 1 Spettro = 1 PV

- 2 Spettri = 3 PV

- 3 Spettri = 6 PV

Ogni altro Spettro +1 PV.

3. **Miniature avversarie**:

1 PV per ogni miniatura avversaria.

Le successive miniature dello stesso giocatore diventano PV solo se si completa il set delle miniature avversarie.

4. **Cubetti Civilizzazione**:

1 PV per ogni cubetto non grigio posseduto.

5. **Tessere Obiettivo**: 2 PV per ogni tessera.

12+ Gemme nell'Area Punti Vittoria della plancia (15+ in 2 giocatori).

Piazzare tutte le proprie miniature sulla mappa.

Ottenere 5 carte TA

6. **Carte TA**: Come indicato sulla carta.

7. **Controllo Territori**: Maggioranza relativa.

Esagoni di Origine = 1 PV

Esagoni Esterni = 2 PV

Esagono Centrale = 4 PV

TECNOLOGIE BASE

Movimento Garantisce 1 Punto Movimento (PM).

Muovi 1 miniatura in un esagono adiacente.

FORESTA costa 1 PM extra per entrare.

PALUDE costa 1 PM extra per uscire.

MONTAGNA costa 1 PM extra per entrare ed uscire.

**Il movimento tra esagoni uguali non richiede PM extra!
Non puoi lasciare un esagono contenente nemici fuori da rovine e/o città a meno che non si usino PM "volare"!**

Attacco Garantisce 1 Punto Attacco (PA).

Uccidi una miniatura nemica nello stesso esagono.

(Vedi regolamento pag. 12 per i PV).

Fortezza Protegge dagli attacchi degli avversari.

Piazza un token Fortezza in un esagono con una tua miniatura.

Ogni token assorbe un danno.

Rimuovi tutti i tuoi token Fortezza all'inizio di ogni turno!

Miniatura Metti in gioco una miniatura.

Piazza la miniatura fuori dal centro cittadino in un esagono d'origine che abbia almeno una città.

Carta Tecnologia Avanzata (TA)

Puoi pescare due nuove carte da un mazzo e sostituire quelle disponibili (che finiranno in fondo al mazzo).

Acquisisci una TA tra quelle disponibili in un qualsiasi mazzo.

Sviluppo Avanza 1 Segnalino Sviluppo di 1 livello.

Gemma Guadagni una Gemma che vale 1 Punto Vittoria (PV).

EFFETTI RAZZA

Il Regno Smeraldo

Ignora le penalità di movimento dei territori.

Posiziona 1 Segnalino Fortezza sulla tessera.

Nel tuo turno rimuovi il segnalino per avere **1 PM**.

Se hai usato il Segnalino Fortezza, **riposizionalo dopo il Ripristino**.

TECNOLOGIE AVANZATE

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **invece** quello di destra.

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **anche** quello di destra.

Solo una volta per ogni azione!

Tutti i giocatori con una miniatura presente **nello stesso esagono o in uno adiacente** eseguono l'azione raffigurata all'interno.

Rimuovi l'oggetto raffigurato (cubetto, gemma o miniatura).

**Le miniature avversarie rimosse tornano al proprietario e non generano PVI
Se si rimuove un cubetto per guadagnarne un altro, quello nuovo sarà piazzato al posto di quello rimosso (indipendentemente dal colore scelto!)**

Clonazione Posiziona una miniatura in un esagono dove ne possiedi già almeno un'altra.

Pesca Cubetto Pesca un cubetto dal sacchetto e mettilo tra i Cubetti Disponibili. Se non ci sono cubetti non si esegue il ripristino in questa fase.

Genera Cubetto Metti un cubetto del colore indicato nel sacchetto.

Se il simbolo è multi-colore scegli un qualsiasi cubetto **non grigio**.

Ripristina Cubetto Prendi un cubetto dalla tua plancia o da una TA e rimettilo nel sacchetto. **Se lo rimuovi da una Tecnologia essa potrà essere attivata nuovamente piazzando un nuovo cubetto nella zona liberata!**

Spionaggio Puoi attivare una carta TA avversaria **non spionaggio**.

Volare Ottieni 1 PM Volare. I PM Volare ignorano le penalità dei territori ed i blocchi delle creature nemiche (fantasmi e avversari).

Attacco a distanza 1 PA per nemici negli esagoni adiacenti.

Le miniature rimosse tornano al proprietario e non generano PVI

Sviluppo Negativo Arretra di un livello un Segnalino Sviluppo (mai meno di 0).

Effetti Continui Alcune TA generano effetti continui una volta attivate.

Durante il Ripristino è possibile lasciare i cubetti su queste caselle!

PUNTI VITTORIA A FINE PARTITA

1. 1 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.

2. **Spettri**:

- 1 Spettro = 1 PV

- 2 Spettri = 3 PV

- 3 Spettri = 6 PV

Ogni altro Spettro +1 PV.

3. **Miniature avversarie**:

1 PV per ogni miniatura avversaria.

Le successive miniature dello stesso giocatore diventano PV solo se si completa il set delle miniature avversarie.

4. **Cubetti Civilizzazione**:

1 PV per ogni cubetto non grigio posseduto.

5. **Tessere Obiettivo**: 2 PV per ogni tessera.

12+ Gemme nell'Area Punti Vittoria della plancia (15+ in 2 giocatori).

Piazzare tutte le proprie miniature sulla mappa.

Ottenere 5 carte TA

6. **Carte TA**: Come indicato sulla carta.

7. **Controllo Territori**: Maggioranza relativa.

Esagoni di Origine = 1 PV

Esagoni Esterni = 2 PV

Esagono Centrale = 4 PV

TECNOLOGIE BASE

Movimento Garantisce 1 Punto Movimento (PM).

Muovi 1 miniatura in un esagono adiacente.

FORESTA costa 1 PM extra per entrare.

PALUDE costa 1 PM extra per uscire.

MONTAGNA costa 1 PM extra per entrare ed uscire.

**Il movimento tra esagoni uguali non richiede PM extra!
Non puoi lasciare un esagono contenente nemici fuori da rovine e/o città a meno che non si usino PM "volare"!**

Attacco Garantisce 1 Punto Attacco (PA).

Uccidi una miniatura nemica nello stesso esagono.

(Vedi regolamento pag. 12 per i PV).

Fortezza Protegge dagli attacchi degli avversari.

Piazza un token Fortezza in un esagono con una tua miniatura.

Ogni token assorbe un danno.

Rimuovi tutti i tuoi token Fortezza all'inizio di ogni turno!

Miniatura Metti in gioco una miniatura.

Piazza la miniatura fuori dal centro cittadino in un esagono d'origine che abbia almeno una città.

Carta Tecnologia Avanzata (TA)

Puoi pescare due nuove carte da un mazzo e sostituire quelle disponibili (che finiranno in fondo al mazzo).

Acquisisci una TA tra quelle disponibili in un qualsiasi mazzo.

Sviluppo Avanza 1 Segnalino Sviluppo di 1 livello.

Gemma Guadagni una Gemma che vale 1 Punto Vittoria (PV).

EFFETTI RAZZA La Baronía Dorata

Inizi la partita con 2 Gemme.

Posiziona 1 Segnalino Fortezza sulla tessera.

Nel tuo turno rimuovi il segnalino e spendi 1 Gemma per avere 1 dei seguenti effetti:

1 PA / 2 PM / Triplo Sviluppo / 3x Pesca Cubetto.

Se hai usato il Segnalino Fortezza, riposizionalo dopo il Ripristino.

TECNOLOGIE AVANZATE

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **invece** quello di destra.

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **anche** quello di destra.

Solo una volta per ogni azione!

Tutti i giocatori con una miniatura presente **nello stesso esagono o in uno adiacente** eseguono l'azione raffigurata all'interno.

Rimuovi l'oggetto raffigurato (cubetto, gemma o miniatura).

**Le miniature avversarie rimosse tornano al proprietario e non generano PVI
Se si rimuove un cubetto per guadagnarne un altro, quello nuovo sarà piazzato al posto di quello rimosso (indipendentemente dal colore scelto)!**

Clonazione Posiziona una miniatura in un esagono dove ne possiedi già almeno un'altra.

Pesca Cubetto Pesca un cubetto dal sacchetto e mettilo tra i Cubetti Disponibili. Se non ci sono cubetti non si esegue il ripristino in questa fase.

Genera Cubetto Metti un cubetto del colore indicato nel sacchetto.

Se il simbolo è multi-colore scegli un qualsiasi cubetto **non grigio**.

Ripristina Cubetto Prendi un cubetto dalla tua plancia o da una TA e rimettilo nel sacchetto. **Se lo rimuovi da una Tecnologia essa potrà essere attivata nuovamente piazzando un nuovo cubetto nella zona liberata!**

Spionaggio Puoi attivare una carta TA avversaria **non spionaggio**.

Volare Ottieni 1 PM Volare. I PM Volare ignorano le penalità dei territori ed i blocchi delle creature nemiche (fantasmi e avversari).

Attacco a distanza 1 PA per nemici negli esagoni adiacenti.

Le miniature rimosse tornano al proprietario e non generano PVI

Sviluppo Negativo Arretra di un livello un Segnalino Sviluppo (mai meno di 0).

Effetti Continui Alcune TA generano effetti continui una volta attivate.

Durante il Ripristino è possibile lasciare i cubetti su queste caselle!

PUNTI VITTORIA A FINE PARTITA

1. 1 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.

2. **Spettri**:

- 1 Spettri = 1 PV

- 2 Spettri = 3 PV

- 3 Spettri = 6 PV

Ogni altro Spettri +1 PV.

3. **Miniature avversarie**:

1 PV per ogni miniatura avversaria.

Le successive miniature dello stesso giocatore diventano PV solo se si completa il set delle miniature avversarie.

4. **Cubetti Civiltazione**:

1 PV per ogni cubetto non grigio posseduto.

5. **Tessere Obiettivo**: 2 PV per ogni tessera.

12+ Gemme nell'Area Punti Vittoria della plancia (15+ in 2 giocatori).

Piazzare tutte le proprie miniature sulla mappa.

Ottenere 5 carte TA

6. **Carte TA**: Come indicato sulla carta.

7. **Controllo Territori**: Maggioranza relativa.

Esagoni di Origine = 1 PV

Esagoni Esterni = 2 PV

Esagono Centrale = 4 PV

TECNOLOGIE BASE

Movimento Garantisce 1 Punto Movimento (PM).

Muovi 1 miniatura in un esagono adiacente.

FORESTA costa 1 PM extra per entrare.

PALUDE costa 1 PM extra per uscire.

MONTAGNA costa 1 PM extra per entrare ed uscire.

**Il movimento tra esagoni uguali non richiede PM extra!
Non puoi lasciare un esagono contenente nemici fuori da rovine e/o città a meno che non si usino PM "volare"!**

Attacco Garantisce 1 Punto Attacco (PA).

Uccidi una miniatura nemica nello stesso esagono.

(Vedi regolamento pag. 12 per i PV).

Fortezza Protegge dagli attacchi degli avversari.

Piazza un token Fortezza in un esagono con una tua miniatura.

Ogni token assorbe un danno.

Rimuovi tutti i tuoi token Fortezza all'inizio di ogni turno!

Miniatura Metti in gioco una miniatura.

Piazza la miniatura fuori dal centro cittadino in un esagono d'origine che abbia almeno una città.

Carta Tecnologia Avanzata (TA)

Puoi pescare due nuove carte da un mazzo e sostituire quelle disponibili (che finiranno in fondo al mazzo).

Acquisisci una qualsiasi carta TA tra quelle disponibili.

Sviluppo Avanza 1 Segnalino Sviluppo di 1 livello.

Gemma Guadagni una Gemma che vale 1 Punto Vittoria (PV).

EFFETTI RAZZA Il Regno Celestiale

Quando acquisisci una nuova TA genera un effetto "2x Pesca cubetto".

Inizia la partita con 1 Tecnologia a scelta tra "Diplomazia" ed "Alchimia". (Mazzo TA III).

Questa carta non conta per la condizione di fine partita delle 5 TA!

TECNOLOGIE AVANZATE

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **invece** quello di destra.

Quando il giocatore genera l'effetto di sinistra, esegue **anche** quello di destra.

Solo una volta per ogni azione!

Tutti i giocatori con una miniatura presente **nello stesso esagono o in uno adiacente** eseguono l'azione raffigurata all'interno.

Rimuovi l'oggetto raffigurato (cubetto, gemma o miniatura).

**Le miniature avversarie rimosse tornano al proprietario e non generano PVI
Se si rimuove un cubetto per guadagnarne un altro, quello nuovo sarà piazzato al posto di quello rimosso (indipendentemente dal colore scelto)!**

Clonazione Posiziona una miniatura in un esagono dove ne possiedi già almeno un'altra.

Pesca Cubetto Pesca un cubetto dal sacchetto e mettilo tra i Cubetti Disponibili. Se non ci sono cubetti non si esegue il ripristino in questa fase.

Genera Cubetto Metti un cubetto del colore indicato nel sacchetto.

Se il simbolo è multi-colore scegli un qualsiasi cubetto **non grigio**.

Ripristina Cubetto Prendi un cubetto dalla tua plancia o da una TA e rimettilo nel sacchetto. **Se lo rimuovi da una Tecnologia essa potrà essere attivata nuovamente piazzando un nuovo cubetto nella zona liberata!**

Spionaggio Puoi attivare una carta TA avversaria **non spionaggio**.

Volare Ottieni 1 PM Volare. I PM Volare ignorano le penalità dei territori ed i blocchi delle creature nemiche (fantasmi e avversari).

Attacco a distanza 1 PA per nemici negli esagoni adiacenti.

Le miniature rimosse tornano al proprietario e non generano PVI

Sviluppo Negativo Arretra di un livello un Segnalino Sviluppo (mai meno di 0).

Effetti Continui Alcune TA generano effetti continui una volta attivate.

Durante il Ripristino è possibile lasciare i cubetti su queste caselle!

PUNTI VITTORIA A FINE PARTITA

1. 1 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.

2. **Spettri**:

- 1 Spettri = 1 PV

- 2 Spettri = 3 PV

- 3 Spettri = 6 PV

Ogni altro Spettri +1 PV.

3. **Miniature avversarie**:

1 PV per ogni miniatura avversaria.

Le successive miniature dello stesso giocatore diventano PV solo se si completa il set delle miniature avversarie.

4. **Cubetti Civiltazione**:

1 PV per ogni cubetto non grigio posseduto.

5. **Tessere Obiettivo**: 2 PV per ogni tessera.

12+ Gemme nell'Area Punti Vittoria della plancia (15+ in 2 giocatori).

Piazzare tutte le proprie miniature sulla mappa.

Ottenere 5 carte TA

6. **Carte TA**: Come indicato sulla carta.

7. **Controllo Territori**: Maggioranza relativa.

Esagoni di Origine = 1 PV

Esagoni Esterni = 2 PV

Esagono Centrale = 4 PV