

## 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 esgoni 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 esgoni 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 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 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 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 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 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.
- Spettri:**
  - 1 Spettri = 1 PV
  - 2 Spettri = 3 PV
  - 3 Spettri = 6 PVOgni altro Spettri +1 PV.
- 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.
- Cubetti Civilizzazione:**
  - 1 PV per ogni cubetto non grigio posseduto.
- 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
- Carte TA:** Come indicato sulla carta.
- 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 PV per ogni **Gemma** sulla plancia.
- Spettri:**
  - 1 Spettri = 1 PV
  - 2 Spettri = 3 PV
  - 3 Spettri = 6 PVOgni altro Spettri +1 PV.
- 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.
- Cubetti Civilizzazione:**
  - 1 PV per ogni cubetto non grigio posseduto.
- 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
- Carte TA:** Come indicato sulla carta.
- Controllo Territori:** Maggioranza relativa.
  - Esagoni di Origine = 1 PV
  - Esagoni Esterni = 2 PV
  - Esagono Centrale = 4 PV