



TORRE DI GUARDIA



FORTEZZA



CASTELLO



CAPELLA



MONASTERO



ABBAZIA



BORGO



PAESE



CITTÀ



## REGOLE DI COSTRUZIONE

### Terreni:

- Fiume: solo Paesi & Città
- Foresta: +1 carta con 2-3 giocatori
- Montagna: +2 carte con 2-3 giocatori  
+1 carta con 4 giocatori
- Con più di un tipo, pagare l'opzione più costosa
- Gli spazi Fiume non sono mai Foreste né Montagne

### Domini:

- I Domini possono essere uniti solo da edifici Civili

### Gerarchie:

- In ogni Dominio possono essere presenti solo un edificio Militare & solo un edificio Religioso più grandi

## PROPAGAZIONE TEMPORALE

Gli Edifici Medi & Grandi si propagano in Avanti nel Tempo

- Gli Edifici Militari & Religiosi diventano rovine quando si propagano nell'Età della Ragione
- I cubetti vengono Propagati nel Tempo solo fino all'Età della Fede
- Edifici che subiscono effetti di propagazione, scompaiono
- Le Propagazioni che infrangono le Regole di Gerarchia o le Regole di Dominio non hanno luogo

## DOMINI

### Unire Domini:

- Forza** – La Forza Militare più debole si ridimensiona prima
- Fede** – La Forza Religiosa più debole si ridimensiona prima
- Ragione** – Le regole di Gerarchia non si applicano
- La Forza è la somma degli edifici in ciascun dominio
- In caso di parità, il giocatore che unisce perde gli edifici altrimenti è lui a scegliere chi perde gli edifici

### Separare Domini:

- Tutti i nuovi domini devono rispettare la Regola della Gerarchia. Se non lo fanno, il giocatore che ha causato la separazione ridimensiona i propri edifici.

### Ridimensionare:

- L'edificio viene rimpiazzato con la sua versione immediatamente inferiore in ordine di grandezza
- Gli edifici ridimensionati vengono piazzati su qualsiasi spazio precedentemente occupato dall'edificio stesso
- Il nuovo edificio si Propaga nel Tempo normalmente
- Edifici ridimensionati a 1 spazio sono rimossi dal futuro

TORRE DI GUARDIA



FORTEZZA



CASTELLO



CAPPELLA



MONASTERO



ABBAZIA



BORGO



PAESE



CITTÀ

## ORDINE DEL TURNO

- 1) -2 ECU per scartare la propria mano e pescare 4 carte
- 2) Viaggiare nel Tempo e Costruire
- 3) Scartare fino a 4 carte e ripristinare la propria mano
- 4) Calcolo del punteggio nel 4° & 7° turno

## VIAGGIARE NEL TEMPO

- 1 ECU per spostare la propria pedina in qualsiasi epoca

## COSTRUIRE NELL'ETÀ DELLA FORZA E DELLA FEDE

### Costruire un Edificio:

- Usare un numero di carte pari al valore dell'edificio
- + Piazzare 1 cubetto sugli edifici Militari e Religiosi
- + 1 ECU per edifici medi e grandi nell'Età della Forza
- + 2 ECU per edifici medi e grandi nell'Età della Fede

### Migliorare un Edificio:

- Usare un numero di carte pari alla differenza tra i valori degli edifici
- + 1 ECU nell'Età della Forza
- + 2 ECU nell'Età della Fede

### Demolire un Edificio:

- 1 ECU
- 1 Carta col Simbolo Corrispondente
- Utilizzabile solo sui edifici piccoli

## COSTRUIRE NELL'ETÀ DELLA RAGIONE

### Popolare un Edificio Civile:

- 1 Carta col Simbolo Corrispondente
- + Piazzare 1 Cubetto sull'Edificio

### Ricostruire sulle Rovine:

- Usare un numero di carte pari al valore indicato
- + 1 cubetto

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

### Età della Forza:

- Controllo dell'Edificio Militare più grande/Punti Civili

### Età della Fede:

- Controllo dell'Edificio Religioso più grande/Punti Civili

### Età della Ragione:

- Più cubetti su Edifici Civili/Punti Militari e Religiosi
- In caso di pareggio entrambi i giocatori ricevono i punti