



LEGACY

GEARS OF TIME

GUIDA PER GLI OPERATORI DELLA MACCHINA
VOLUME I

CORRETTA MANUTENZIONE E
OPERAZIONI SUI MECCANISMI DEL TEMPO

STORIA

Nel mondo di Legacy, il corso della storia è gestito dagli operatori della Antica Macchina. Come tecnici della Macchina, gli operatori sono legati al presente dalla Macchina mentre viaggiano indietro nel tempo per garantire che i progressi tecnologici del mondo rimangano intatti.

PANORAMICA

Legacy è un gioco di viaggi nel tempo e tecnologia. I giocatori potranno viaggiare nel tempo andando nel passato, fermandosi a costruire complesse catene di tecnologie che influenzano quelle esistenti. Alla fine di ogni round, i giocatori tornano al presente per rivendicare le loro ricompense in Punti Legacy e Cubetti Influenza, il giocatore con il maggior numero di Punti Legacy, alla fine del gioco è il vincitore.

COMPONENTI

- Carte Tecnologia (66)
- Carte Destino (6)
- Cubetti Influenza (108) - 27 per ogni colore
- Pedoni dei giocatori (4) - 1 per ogni colore
- Carte Personaggio (4)
- Tabellone (1)
- Tessera Indicatore Giorno Presente (1)
- Indicatori Capacità Tecnologiche (6)
- Segnalini Tecnologia Fallita (8)
- Indicatori Turno/Round (2)
- Gettoni 50 Punti Legacy (8)
- Regolamento (1)

CUBETTI INFLUENZA

Quando piazzati su una Tecnologia, questi cubetti rappresentano l'influenza di ogni giocatore su una certa Tecnologia. Il giocatore con il maggior numero di cubetti del proprio colore su una Tecnologia è considerato avere la maggior Influenza su di essa.



PEDONI GIOCATORI

Questi pedoni rappresentano la posizione di ogni giocatore sul Tracciato Temporale durante un round. La Finestra Temporale su cui si trova il pedone di un giocatore è considerato la sua Finestra (spazio) Temporale.



TESSERA GIORNO PRESENTE

Piazzata sul Tracciato Temporale su una Finestra Temporale rappresenta la posizione iniziale dei giocatori all'inizio di ogni round, e il Giorno Presente.



INDICATORI CAPACITÀ TECNOLOGICHE

Piazzati sopra il Tracciato Temporale sul Tracciato delle Capacità Tecnologiche questi indicatori indicano il numero di Tecnologie che possono essere stabilite (giocate) in ogni Finestra Temporale. La capacità Tecnologica per ogni Finestra Temporale è uguale alla distanza di quest'ultima dal Giorno Presente.



SEGNALINI TECNOLOGIA FALLITA

Questi segnalini sono usati per tenere traccia di quali Tecnologie non sono state sviluppate durante il round. Marcare le Tecnologie fallite aiuta a determinare quali hanno delle dipendenze mancanti, e velocizza il conteggio di fine round.



INDICATORI TURNO E ROUND

Piazzati sul tracciato dei Turni e dei Round servono a tenere traccia del turno e round corrente.



GETTONI 50 PUNTI LEGACY


Uno di queste gettoni è dato al giocatore quando egli supera i 50 Punti Legacy sul tracciato dei Punti Legacy.



CARTE PERSONAGGIO

1 Emily Marska
ANTIQUITECT ADVENTURER

2 As the youngest Antiquitect, there's so much for Emily to discover. Time travel is the key to her adventure, unearthing ancient relics before they are lost to the past.

3 Mining 
Pursuit Technology - At the end of each round, you gain  Legacy Points if you have the most Influence over this Technology (excluding ties) and it is successful.

4 Possible Actions (3 per turn)
You must take three actions on each of your turns. Actions may be repeated and performed in any order.
• Travel to the Past, any number of 'Timeframes' (You cannot travel forward in time)
• Establish a Technology in your current 'Timeframes'
• Influence a Technology in your current 'Timeframes'
• Draw the top two of the draw pile, keep one and discard the other (There is no hand size limit)
• Play a Fate Card. (This is a free action)

5 Influence Pool
At the end of each round, you gain Influence Cubes from each successful Technology you have the most Influence over (including ties) to your Influence Pool. You may keep those cubes on this card, separate from the supply table using them with the Influence a Technology action. All players begin the game with an Influence Cube in their Influence Pool.

1. **Nome del Personaggio** - Nome e titolo del Personaggio.
2. **Storia** - Una piccola storia circa il personaggio.
3. **Tecnologia Perseguita** - alla fine di ogni round, se il giocatore ha la maggiore influenza sopra tale Tecnologia ed essa è stata sviluppata, egli riceve Punti Legacy Bonus uguali al numero raffigurato nell'icona corona.
4. **Azioni Possibili** - Un elenco delle azioni che un giocatore può effettuare nel suo turno; queste sono le stesse per ogni giocatore.
5. **Riserva Personale Influenza** - Un promemoria di come i cubetti Influenza sono guadagnati ed usati. I cubetti Influenza della propria riserva devono essere tenuti sulla carta personaggio, separati dalla riserva comune.



TABELLONE



1. Pila degli scarti
2. Pila da cui pescare
3. Tracciato dei Round
4. Tracciato dei Turni
5. Tracciato Ordine di Turno
6. Tracciato dei Punti Legacy
7. Tracciato Capacità Tecnologiche
8. Finestra Temporale
9. Tracciato Temporale

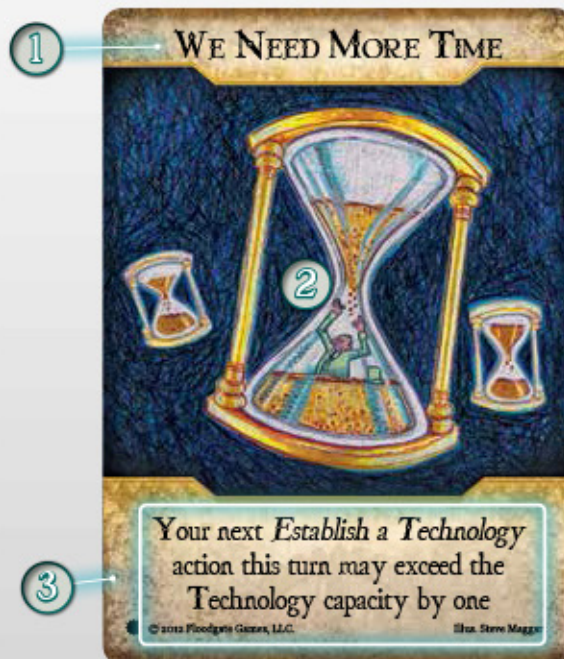
CARTA TECNOLOGIA



1. **Immagine**
2. **Nome** - Il Nome della Tecnologia. A questo nome possono far riferimento come dipendenze diverse altre Tecnologie.
3. **Costo di Scarto** - Il numero di altre carte che devono essere scartate per poter giocare questa Tecnologia. Quando giocata, lo stesso numero in cubetti Influenza viene posto sulla carta prendendoli dalla riserva comune.
4. **Ricompensa** - Il numero di Punti Legacy guadagnati alla fine del round dal giocatore con il maggior numero di cubetti Influenza sulla Tecnologia. La ricompensa viene assegnata solo per Tecnologie sviluppate (cioè ognuna delle relative dipendenze deve esistere nel passato sul Tracciato Temporale e deve essere stata sviluppata anch'essa).
5. **Dipendenze** - Il nome di ogni Tecnologia che deve esistere nel passato sul tracciato Temporale per considerare sviluppata questa Tecnologia. Le Tecnologie Fondamentali non hanno dipendenze e sono sempre considerate sviluppate. Le Dipendenze dirette sono indicate in grassetto ed hanno un promemoria sulla relativa ricompensa (Punti Legacy Bonus sono dati al giocatore con il maggior numero di cubetti Influenza sopra ogni Dipendenza diretta quando una Tecnologia viene sviluppata). Come promemoria, sono indicate anche le Dipendenze indirette, tuttavia per esse non vengono assegnati Punti Legacy Bonus.

6. **Icone Dipendenze** - Una rappresentazione visuale delle Dipendenze dirette necessarie per sviluppare tale Tecnologia.
7. **Icone Tecnologiche Dipendenti** - Queste icone forniscono un suggerimento sulle Tecnologie che dipendono da questa. (Nell'esempio è mostrata l'icona *Space Flight*, la quale dipende appunto da *Flight*)

CARTA DESTINO



1. **Nome**
2. **Disegno**
3. **Testo dell'abilità** - L'abilità guadagnata quando la carta Destino viene giocata. Alcune carte Destino rimangono in gioco fino alla fine del round, altre vengono scartate immediatamente dopo essere state giocate.



PREPARAZIONE

Questo esempio di preparazione è per due giocatori.

- Prepara il Mazzo delle carte Tecnologia e Destino.** Mescola le carte Tecnologia e le carte Destino assieme per formare un mazzo da cui pescare. Tutti i giocatori pescheranno le carte da questo mazzo. Se il mazzo si esaurisce, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Includere le carte Destino è opzionale.
- Piazza l'Indicatore Round** sullo spazio più a sinistra del tracciato dei Round. Questo indicatore viene spostato in avanti alla fine di ogni round.
- Piazza l'Indicatore Turno** sullo spazio più a sinistra del tracciato dei Turni. Questo indicatore viene spostato in avanti dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno.
- Piazza la Tessera Indicatrice del Giorno Presente** sulla Finestra Temporale centrale del Tracciato Temporale per le partite con due giocatori, oppure di una Finestra Temporale aggiuntiva verso destra per ogni giocatore in più oltre due.
- Piazza gli Indicatori di Capacità Tecnologiche** sul relativo tracciato sopra ogni Finestra Temporale alla sinistra dell'indicatore del Giorno Presente. Per partite con due giocatori, piazza l'indicatore IV-I. Aggiungi l'indicatore V alla sua sinistra in partite con tre giocatori. Aggiungi l'indicatore VI alla sinistra dell'indicatore V per partite con quattro giocatori. Ogni Finestra Temporale ha una capacità pari alla distanza che la separa dal presente.

Nota: è raccomandato che i giocatori siedano tutti di fronte al tabellone dato che le carte Tecnologia vengono piazzate tutte sotto il Tracciato Temporale.

PREPARAZIONE GIOCATORI

- Ogni giocatore sceglie una carta Personaggio, un Pedone e i relativi cubetti Influenza. I giocatori iniziano il gioco senza cubetti Influenza nella propria riserva. I cubetti guadagnati per la riserva personale dei cubetti Influenza devono essere tenuti sulla carta Personaggio separati dalla riserva comune.
 - Scegli il giocatore iniziale, che avrà la chance di effettuare il primo turno. Sugeriamo di stabilirlo secondo l'orario segnato da ciascuno sul proprio orologio. Quello più indietro sarà il giocatore iniziale.
 - Distribuisce sei carte ad ogni giocatore pescandole dal mazzo di pesca. Queste carte formano la mano del giocatore e devono essere tenute nascoste agli altri giocatori. I giocatori possono vedere subito le proprie carte.
- Piazza ogni Pedone dei giocatori sull'Indicatore del Giorno Presente.**
 - Ogni giocatore piazza uno dei cubetti del proprio colore a fianco del tracciato dei Punti Legacy.** Tutti i giocatori iniziano il gioco con zero punti.
 - Il giocatore iniziale piazza il proprio cubetto nella posizione desiderata sul tracciato dell'ordine di turno.** L'ordine di turno procede in senso orario con i giocatori rimanenti.
- Distribuisce una carta addizionale al secondo e terzo giocatore e due carte addizionali al quarto giocatore. Questo bonus viene applicato solo ad inizio partita.

COME SI GIOCA

Ogni partita è composta da quattro Round. Ogni Round è composto dalle seguenti Fasi:

- TURNO DEL GIOCATORE**
- RISOLVERE LA SEQUENZA TEMPORALE**
- ASSEGNARE I PUNTI LEGACY**
- RIPRENDERE I CUBETTI INFLUENZA**
- PREPARAZIONE DEL ROUND SUCCESSIVO**

I. TURNO DEL GIOCATORE

Ogni Round consente ai giocatori di effettuare quattro Turni ognuno. I giocatori effettuano il loro turno nell'ordine indicato sul tracciato dei Turni, a partire dal giocatore iniziale.

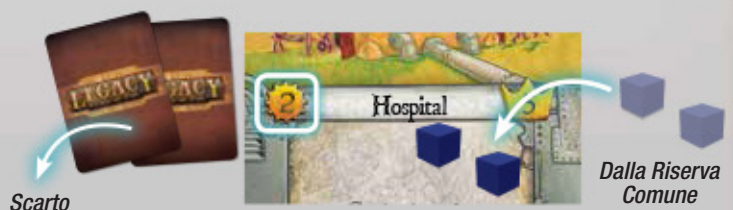
Ogni giocatore deve effettuare tre azioni, e può giocare carte Destino. Le seguenti azioni sono disponibili e possono essere ripetute ed effettuate in qualsiasi ordine:

- Viaggiare nel Passato (verso sinistra), di un qualsiasi numero di Finestre Temporal** (viaggiare verso destra, cioè verso il presente, con questa azione non è permesso)



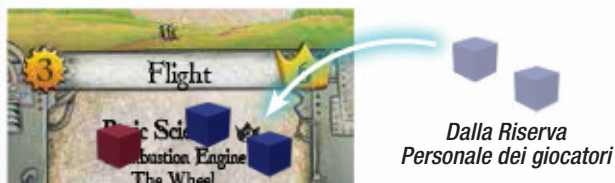
- Stabilire (giocare) una carta Tecnologia nella Finestra Temporale corrente.**

- Paga il costo di scarto, piazza la carta Tecnologia sotto il tracciato Temporale in corrispondenza della Finestra Temporale occupata dal proprio pedone, e piazza sulla carta tanti cubetti Influenza del proprio colore presi dalla riserva comune pari al costo di scarto della carta giocata.
- Se questo causa lo sviluppo di qualche carta Tecnologia posta nel futuro, rimuovi il segnalino Tecnologia Fallita da tale carta Tecnologia.
- Le carte Tecnologia possono essere stabilite (giocate) solo nelle Finestre Temporal nelle quali sono presenti meno carte Tecnologia rispetto alla relativa Capacità Tecnologica (il numero indicato sull'Indicatore di Capacità Tecnologiche).
- Una Tecnologia non può essere stabilita (giocata) su una Finestra Temporale nella quale è già presente un'altra copia della stessa Tecnologia.



• **Influenzare una Tecnologia nella Finestra Temporale corrente.**

- Collocare il numero di cubetti Influenza desiderato da prendere dalla riserva comune sulla carta Tecnologia. (I giocatori iniziano il gioco senza cubetti Influenza nella propria riserva, e otterranno cubetti alla fine di ogni turno).



• **Pesca le prime due carte dal mazzo di pesca, scegline una e scarta l'altra.**

- Non c'è limite al numero di carte che si possono avere nella propria mano (se il mazzo di pesca si esaurisce, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare)



• **Azione Gratuita: Giocare una carta Destino.**

- Giocare una carta Destino non conta come una delle tre azioni a disposizione e può essere giocata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore.
- Non ci sono costi addizionali.
- L'abilità relativa alla carta Destino giocata deve essere risolta prima di poter continuare con il turno.
- Le carte destino *Not What We Hoped For*, *Willed Into Existence* e *Perfectly Laid Plans* restano in gioco fino alla fine del round. Le altre carte Destino vengono scartate immediatamente dopo che sono state giocate e risolte.
- Qualsiasi numero di carte Destino può essere giocato durante un turno.

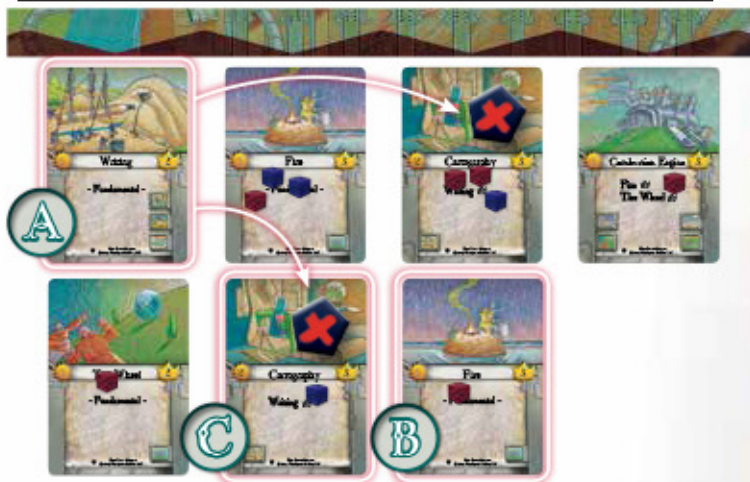
Alla fine del turno dell'ultimo giocatore, avanza l'indicatore di Round di uno spazio verso destra. Il primo giocatore inizia quindi il suo successivo turno e così via. Se è la fine del quarto turno, procedere con la fase II, **Risolvere la Sequenza Temporale**.



TECNOLOGIE SVILUPPATE

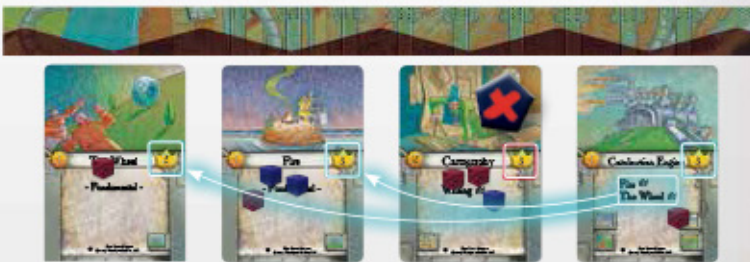
- Una tecnologia è considerata sviluppata solo se tutte le relative Dipendenze esistono nel passato sul tracciato Temporale (non nella stessa Finestra Temporale), ed ognuna di esse è stata a sua volta sviluppata.
- Le Tecnologie Fondamentali sono sempre considerate sviluppate.
- Le Tecnologie non necessitano di cubetti Influenza per essere sviluppate.
- Sia che una Tecnologia sia stata sviluppata o meno il suo stato di sviluppo può cambiare durante un round. I segnalini Tecnologia Fallita sono usati per tenere traccia dello stato di sviluppo delle carte Tecnologia durante il corso del gioco.
- Dopo che ogni nuova Tecnologia è stata stabilita (giocata) verifica se sul tracciato Temporale ci sono Tecnologie che divengono sviluppate e rimuovi il segnalino Tecnologia Fallita da tali carte Tecnologia.
- Alla fine del Round, verifica se ci sono delle carte Tecnologia che non possono essere considerate sviluppate in quanto le relative Dipendenze sono state rimosse, e aggiungi un segnalino Tecnologia Fallita su tali carte Tecnologia.

II. RISOLVERE LA SEQUENZA TEMPORALE



1. Rimetti tutti i Pedoni dei giocatori sull'indicatore del Giorno Presente.
2. Scarta tutte le carte Tecnologia senza cubetti Influenza (A). Verifica se questo causa che altre Tecnologie non possano essere sviluppate, quindi piazza un segnalino Tecnologia Fallita su tali carte.
3. Scarta qualsiasi duplicato di carte Tecnologia.
 - La copia della carta Tecnologia più vecchia (più a sinistra) sviluppata resta in gioco, mentre l'altra viene scartata (B).
 - Se nessuna copia è stata sviluppata, scarta tutte le copie delle carte (C) tranne quella più recente (più a destra).

Qualsiasi cubetto Influenza sulle carte Tecnologia scartate viene rimesso nella riserva comune, e non nella riserva personale del giocatore.



III. ASSEGNARE I PUNTI LEGACY

1. I giocatori con la maggior influenza sulle proprie Tecnologie Perseguite (indicate sulla propria carta Personaggio) ricevono Punti Legacy Bonus come indicato sull'icona Corona sulla carta Personaggio.
2. Per ogni Tecnologia **sviluppata**, vengono assegnati dei Punti Legacy al giocatore con il maggior numero di cubetti Influenza su tale carte Tecnologia. I Punti vengono guadagnati anche ogni volta che una Tecnologia sviluppata nel futuro dipende da essa. I giocatori in parità circa il maggior numero di cubetti Influenza si dividono la ricompensa (arrotondata per difetto).

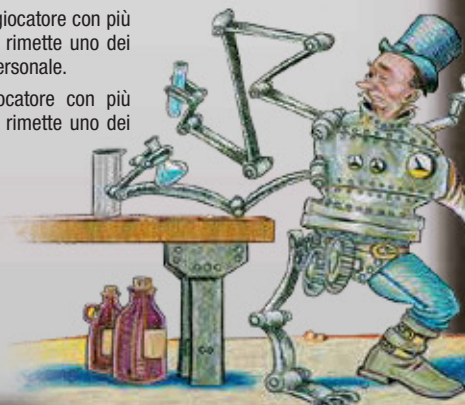
Esempio: Il giocatore rosso guadagna 2 dalla carta *The Wheel*, altri 2 dalla Tecnologia dipendente *Combustion Engine*, e 3 dalla carta *Combustion Engine* stessa, avanzando così per un totale di 7 sul tracciato dei Punti Legacy. Il giocatore Blu guadagna 3 dalla carta *Fire* e altri 3 dalla Tecnologia dipendente *Combustion Engine*, avanzando così per un totale di 6 sul tracciato dei Punti Legacy. Nessun punto viene guadagnato con la carta *Cartography* dato che non è stata sviluppata.

IV. RIPRENDERE I CUBETTI INFLUENZA

1. Per ogni Tecnologia **sviluppata**, il giocatore con più cubetti influenza su tale Tecnologia rimette uno dei propri cubetti nella propria riserva personale.
2. Per ogni Tecnologia **fallita**, il giocatore con più cubetti influenza su tale Tecnologia rimette uno dei propri cubetti nella riserva comune.

In caso di pareggio circa il maggior numero di cubetti, tutti i giocatori in parità riprendono un cubetto.

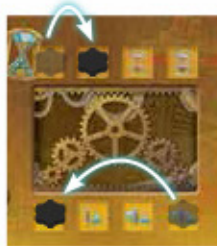
Se riprendere un cubetto comporta che una Tecnologia resti senza cubetti sulla carta, la Tecnologia resta in gioco per il round successivo.



V. PREPARAZIONE DEL ROUND SUCCESSIVO

Se non è la fine del quarto Round:

- Avanza l'**Indicatore di Round** di 1 spazio verso destra.
- Rimetti l'**indicatore di Turno** sul primo spazio a sinistra.
- **Scarta tutte le carte Destino in gioco.**
- **I giocatori pescano tante carte quante necessarie fino ad avere una mano di sei carte.** I giocatori che hanno già sei carte in mano non pescano altre carte. Se il mazzo di pesca è esaurito, rimescola gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.
- Muovi l'**Indicatore di Giorno Presente** (con tutti i Pedoni dei Giocatori) di una Finestra Temporale verso destra sul Tracciato Temporale.
- Sposta verso destra tutti gli **Indicatori delle Capacità Tecnologiche** di una Finestra Temporale. Aggiungi l'Indicatore di Capacità direttamente superiore alla sua sinistra.



- **Determina il nuovo Ordine di Turno.** A partire dal giocatore con il minor numero di cubetti Influenza nella propria riserva personale, i giocatori scelgono la loro posizione sul tracciato dell'ordine di turno per il round successivo. I pareggi vengono spezzati in favore di colui che ha il punteggio più basso, e in caso di ulteriore parità il pareggio viene spezzato in favore del giocatore che giocava prima secondo il precedente ordine di turno.

VITTORIA!

Alla fine del quarto round, il giocatore con il maggior numero di Punti Legacy totali è il vincitore. I pareggi vengono spezzati in favore del giocatore che ha il minor numero di cubetti Influenza nella propria riserva, ed eventualmente per l'ultimo ordine di turno (I-IV).



CHIARIMENTI E PROMEMORIA

- È possibile solo viaggiare indietro nel tempo (verso sinistra) con l'azione Viaggiare nel Passato.
- Una Tecnologia può essere stabilita (giocata) senza che esistano le relative Dipendenze sul Tracciato Temporale. Tieni un segnalino Tecnologia Fallita su tale carta Tecnologia finché essa non viene sviluppata.
- Una Tecnologia non può essere stabilita (giocata) su una Finestra Temporale che contiene già una copia della stessa Tecnologia, tuttavia può essere stabilita su un'altra Finestra Temporale.
- I cubetti Influenza inclusi non rappresentano il loro limite. Usa degli oggetti sostitutivi in caso ne fossero necessari più di quelli forniti con il gioco.
- Le carte scartate vengono messe coperte nella pila comune degli scarti.

RACCOMANDAZIONI

- I nuovi giocatori dovrebbero giocare delle partite con solo due o tre giocatori finché non avranno maggiore familiarità con le regole del gioco.
- Includere il Bonus per le Tecnologie Perseguite è opzionale ed è raccomandato solo dopo che tutti i giocatori avranno dimestichezza con le regole base del gioco.
- Non viaggiare troppo indietro nel tempo troppo presto. Non è possibile viaggiare verso il presente sul Tracciato Temporale durante un round e la Capacità delle Finestre Temporali più lontane potrebbe rivelarsi necessaria.
- Prova a stabilire le Tecnologie Fondamentali nei primi round più che sia possibile dato che guadagnare cubetti Influenza è veramente importante.
- Ricorda di influenzare le Tecnologie che sono necessarie per sviluppare le altre Tecnologie. Le Tecnologie senza cubetti Influenza sono rimosse alla fine del round prima del conteggio dei punti.
- Un giocatore deve restituire i cubetti per tutti alla fine di ogni turno; togliendo prima i cubetti di tutte le Tecnologie sviluppate, e poi quelli di tutte le Tecnologie non sviluppate.
- Scegli con cura quando giocare le carte Destino, a volte sono più utili se usate per pagare il costo di scarto.

ESPANSIONE LEGACY: FORBIDDEN MACHINE

La storia continua con la prima espansione, Legacy: Forbidden Machines (non inclusa).



STORIA DI LEGACY: FORBIDDEN MACHINE

Vesper, l'energia oscura che alimenta l'antica macchina, sta andando fuori controllo, erodendo la sequenza temporale e facendola crollare più velocemente che mai. Ripristinare l'equilibrio è fondamentale. Per farlo, i Tecnici della Macchina devono rompere il loro giuramento e creare la Macchina Proibita - un potente aggeggio che avevano giurato di non ricostruire mai!

Vivi l'ascesa di nuove e potenti tecnologie in Legacy: Forbidden Machines.

PANORAMICA DI LEGACY: FORBIDDEN MACHINE

Legacy: Forbidden Machines usa tutti i componenti familiari e le regole di Legacy: Gears of Time, ma è giocato con un nuovo set di 79 carte Tecnologia, molte delle quali introducono nuove abilità. Tuttavia anche se la preparazione del gioco è la stessa, le carte Tecnologia e Destino di Gears of Time non vengono usate quando giocate con questa espansione.

- Diverse Tecnologie Fondamentali hanno delle abilità "Una volta Sviluppate" che vengono risolte immediatamente dopo che un giocatore ha sviluppato la Tecnologia, dando una spinta ai piani di viaggio nel tempo del giocatore.
- Alcune Tecnologie hanno una Abilità attivabile, indicata attraverso una icona. I giocatori possono attivare queste Tecnologie una volta per turno per risolvere l'abilità associata, dei potenti effetti come guadagnare Punti Legacy, Cubetti Influenza, o anche turni extra!



FAQ CARTE DESTINO

Le carte Destino che si trovano in Legacy sono potenti, e (a volte) difficili da usare. I chiarimenti indicati sotto dovrebbero aiutare ad usarle correttamente e senza pericoli!

REGOLE GENERALI

- Una carta Destino può essere giocata solo durante il turno del giocatore stesso.
- Giocare una carta Destino non conta sul limite delle tre azioni standard a disposizione.
- Una carta Destino può essere giocata anche dopo la terza azione standard del giocatore stesso.

BLOODLINE INFLUENCE

- I cubetti vengono presi dalla riserva comune, non da quella personale del giocatore.
- I cubetti possono essere piazzati sulle Tecnologie presenti in qualsiasi punto sul Tracciato Temporale.
- Questa carta viene scartata immediatamente dopo che è stata giocata.



NOT WHAT WE HOPED FOR

- La Tecnologia soggetta viene scelta nel momento in cui la carta viene giocata e non può essere cambiata.
- Una Tecnologia può essere scelta solo se il giocatore ha almeno uno dei propri cubetti Influenza su tale carta.
- Vengono assegnati 10 Punti Legacy per questa Tecnologia quando si effettua il conteggio dei punti.
- Tuttavia essa può servire come Dipendenza per altre Tecnologie. Il Bonus per la Dipendenza è anch'esso di 10 Punti Legacy.
- Le Dipendenze della Tecnologia scelta ricevono comunque i Punti Legacy Bonus come normale.
- Questo non ha impatto sul Bonus sulle Tecnologie Perseguite.
- Questa carta resta in gioco a fianco della Tecnologia scelta come promemoria fino alla fine del round. Scartala prima dell'inizio del successivo round.



PERFECTLY LAID PLANS

- La Tecnologia soggetta viene scelta nel momento in cui la carta viene giocata e non può essere cambiata.
- Una Tecnologia può essere scelta solo se il giocatore ha almeno uno dei propri cubetti Influenza su tale carta.
- Una volta scelta, gli altri giocatori non possono effettuare azioni "Influenzare", o giocare carte Destino che hanno come bersaglio la medesima Tecnologia.
- Qualsiasi carta Destino esistente o cubetto Influenza presente sulla Tecnologia scelta non subisce alcun effetto.
- Questa carta resta in gioco a fianco della Tecnologia scelta come promemoria fino alla fine del round. Scartala prima dell'inizio del successivo round.



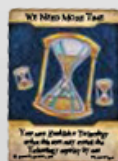
TIME FOLDS AROUND US

- Può essere scelto il Pedone di qualsiasi giocatore.
- Il giocatore scelto viene spostato in avanti (verso destra) sul Tracciato Temporale.
- Questa carta viene scartata immediatamente dopo che è stata giocata.



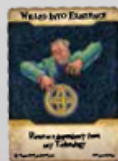
WE NEED MORE TIME

- L'abilità di questa carta si applica solo sulla successiva Tecnologia stabilita (giocata) dal giocatore durante il turno corrente.
- Tutte le altre regole per stabilire (giocare) una Tecnologia vengono applicate.
- Questa carta viene scartata immediatamente dopo che è stata giocata.



WILLED INTO EXISTENCE

- Scegli una singola Dipendenza Diretta che deve essere rimossa dalla Tecnologia bersaglio nel momento in cui questa carta viene giocata. La Tecnologia scelta non può essere cambiata.
- La Tecnologia bersaglio non richiede più la dipendenza della Tecnologia rimossa per essere sviluppata.
- Non vengono assegnati Punti Legacy Bonus per la Tecnologia rimossa, se erano previsti.
- Questa carta resta in gioco a fianco della Tecnologia scelta come promemoria fino alla fine del round. Scartala prima dell'inizio del successivo round.



VARIANTE SULL'USO DELLE CARTE DESTINO

Mentre la preparazione standard include queste carte nel mazzo da cui pescare, ci sono alcune alternative per cambiare l'esperienza di gioco con le carte Destino. Prima della partita, i giocatori devono concordare circa le regole sull'uso delle carte Destino.

IL NOSTRO DESTINO È SIGILLATO

Rimuovi tutte le carte Destino dal gioco. I giocatori possono contare solo sulle loro abilità per utilizzare efficacemente le carte Tecnologia che pescano.

È IL NOSTRO DESTINO

Distribuisci a caso una carta Destino ad ogni giocatore durante la preparazione del gioco. Il resto delle carte Destino vengono rimosse dal gioco.

- Le carte Destino non fanno parte della mano del giocatore, ma possono essere giocate normalmente.
- Una carta Destino una volta giocata, anziché essere messa nella pila degli scarti, viene rimossa dal gioco.
- Le carte Destino non possono essere usate per pagare i costi di scarto.

PLASMA IL FUTURO

Piazza tutte le sei carte Destino scoperte lungo il bordo superiore del tabellone in modo da formare un'area di Draft. Come azione, un giocatore può prendere una carta Destino di sua scelta dall'area di Draft, ma limitatamente ad una volta per turno.

- Quando una carta Destino viene scelta, ognuno degli altri giocatori può piazzare un proprio cubetto Influenza (da prendere dalla riserva comune) su una carta Destino di sua scelta presente nell'area di Draft.
- Quando una carta Destino viene scelta, tutti i cubetti presenti sulla carta scelta vengono piazzati nelle rispettive riserve personali dei giocatori.
- Quando una carta Destino viene risolta, viene rimessa nell'area di Draft.
- Le carte Destino non possono essere usate per pagare i costi di scarto.

CREDITI

Design: Ben Harkins

Development: Justin Stone and Ben Harkins

Illustrations: Steve Maggart

Graphics: Peter Wocken

Editing: Craig Vollmar

Playtesting: Nate Anderson, Chris Heuer, Michelle Kanarski, Josh Slivken, Jamin Brunner, Mark Maruska, James Greene, Jon Quarforth, Robert Eichinger, Kent Harkins, Cassandra Grabarkiewicz

Published By: Floodgate Games, LLC.



TRADUZIONE DI FRANCESCO "ZERO COOL" NERI

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

