

# GIOCO AVANZATO E COMPLETO

(LE REGOLE IN BLU SI APPLICANO SOLO NEL GIOCO COMPLETO)

## 1. LA RIGA DELLE CARTE (ad eccezione del primo round)

Rimuovi le carte dalla prima posizione, scorri le altre verso sinistra e rivela nuove carte.

**Fine di un'Era** - Se l'ultima carta dell'Era I (o dell'Era II o III) del Mazza Civile viene rivelata:

- Scarta i *Leaders*, le *Meraviglie* "in costruzione", le carte dalla tua mano e i *Patti* dell'Era A (o I o II).
- Rimetti due segnalini gialli dalla tua Riserva Gialla nella scatola.

## 2. RISULTATO DI UNA GUERRA (dichiarata nel round precedente)

- Ad eccezione dell'*Ultimo Round*, prima l'attaccante e poi il difensore possono sacrificare unità. (Nessuno può usare carte Bonus.)
- Chi ha la Forza maggiore vince la Guerra ed esegue il testo della carta *Guerra*.

## 3. AZIONE POLITICA (ad eccezione del primo round)

**Giocare un Evento Futuro** (*Eventi* verdi o carte *Nuovo Territorio*)

- Metti la carta coperta nella pila degli *EVENTI FUTURI*. Guadagni  pari alla tua *Era*.
- Rivela la prima carta dal mazzo degli *EVENTI CORRENTI*. (Seguite le regole di *Colonizzazione* se è rivelato un *Nuovo Territorio*.)
- Se termina il mazzo degli *EVENTI CORRENTI*, mischiate (e riordinate) la pila degli *EVENTI FUTURI* per crearne uno nuovo.

**Giocare un'Aggressione** (carte marroni *Aggressione*)

- Gioca la carta e scegli un avversario. Paga le *Azioni Militari* specificate dalla carta.
- Ad eccezione dell'*Ultimo Round*, prima tu, poi il difensore, potete sacrificare unità. (Il difensore può usare le *Carte Difesa Bonus*.)
- Se tu hai maggiore *Forza* del difensore, esegui il testo della carta *Aggressione*.

**Dichiara una Guerra** (carte nere *Guerra*)

- Gioca la carta e scegli un avversario. Paga le *Azioni Militari* specificate dalla carta.
- Lascia la carta sul tavolo fino a quando non sarà risolta all'inizio del tuo prossimo turno.

**Proponi un Patto** (carte blu *Patto*)

- Leggi la carta, offrila ad un tuo avversario, specificando i ruoli.
- Se viene accettato, metti la carta in gioco. Scarta i tuoi *Patti* precedenti, se ne hai giocato qualcuno.
- Se viene rifiutato, riprendi la carta in mano.

**Cancellare un Patto**

- Scarta un *Patto* a cui partecipi.

## 4. SCARTA LE CARTE MILITARI IN ECCESSO (non puoi averne più di quanti sono i tuoi segnalini rossi)

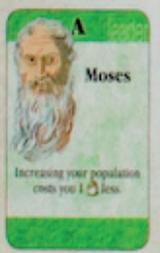
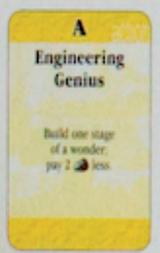
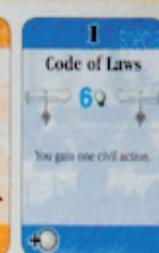
## 5. AZIONI CIVILI E MILITARI (ad eccezione del primo round)

- ... **Prendi una carta** (per 1, 2 o 3 *Azioni Civili*, ogni *Meraviglia* costa uno in più per ogni *Meraviglia* che hai completato)
- **Incremento popolazione** (per , in base al numero vicino ai segnalini gialli)
- **Costruire una Miniera, Fattoria o Edificio**  (per , in base al numero riportato sulla carta)
- **Migliorare una Miniera, Fattoria o Edificio**  (per , in base alla differenza di costi tra le carte)
- **Distruggere una Miniera, Fattoria o Edificio**  (rimuovi un lavoratore giallo dalla carta)
- **Costruisci un livello di una Meraviglia**   (per , in base al costo riportato sulla carta)
- **Metti in gioco un Leader**
- **Metti in gioco una Tecnologia**   (per  in base alla carta. Per i *Governi* pagando il costo più elevato)
- ... **Dichiara una Rivoluzione**   (per tutte le *azioni civili* e  in base al costo più basso della carta *Governo*)
- **Gioca una Carta Azione** (non una presa in questo round)
- **Costruisci un'Unità Militare**  (per , in base alla carta)
- **Migliora un'Unità Militare**  (per , in base alla differenza di costi tra le carte)
- **Distruggi un'Unità**
- **Gioca una Tattica**  (rimpiazza ogni carta *Tattica* precedente)

**Controllare se c'è una Sommossa:** se non hai abbastanza *Visi Felici* e/o *Lavoratori Inutilizzati*, salti la produzione ed il mantenimento!

## 6. PRODUZIONE E MANTENIMENTO (il giocatore successivo può iniziare il suo turno ora)

- **Segnare Punti Scienza e Punti Cultura** (Muovi il tuo segnalino in base ai tuoi indicatori Scienza e Cultura.)
- **Produzione Cibo** (Per ogni *Lavoratore Giallo* in una carta *Tecnologia Fattoria*, metti su di essa un segnalino blu dalla tua *Riserva Blu*.)
- **Consumo di Cibo** (Paga  in base al numero negativo nell'ultima regione occupata nella tua *Riserva Gialla*.) Se non puoi pagare il Cibo, la tua popolazione incontra la Fame e perdi 4  per ogni Cibo che non puoi pagare.
- **Produzione Risorse** (Per ogni *Lavoratore* in una carta *Tecnologia Miniera* metti su di essa un segnalino Blu dalla *Riserva Blu*.)
- **Corruzione** (Paga  in base al numero negativo nell'ultima regione della tua *Riserva Blu*.)
- **Pesca Carte Militari** (Puoi pescare 1 carta per ogni *Azione Militare* inutilizzata, ma non più di 3.)

								SIMBOLI	
									RISORSE
									CIBO
									PUNTI CULTURA
									PUNTI SCIENZA
LEADER	CARTE AZIONE	MERAVIGLIE	UNITA' MILITARI	COSTRUZIONI URBANE	TECNOLOGIE PRODUTTIVE	GOVERNO	TECNOLOGIE SPECIALI		