

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.

Traduzione a cura di Gelo & Rolli

Grafica a cura di Rolli



www.goblins.net

A

evento

Nessun Evento

A

evento

**Sviluppo
Agricoltura**

Ogni civiltà produce
2 

A

evento

**Sviluppo
Artigianato**

Ogni civiltà produce
2 

A

evento

**Sviluppo della
Politica**

Ogni giocatore gira 3 carte
militari. Il giocatore che ha
girato questa carta non deve
scartare le carte militari in
eccesso in questo round.

A

evento

**Sviluppo
Guerra**

Ogni giocatore che dispone
di un lavoratore inutilizzato
può immediatamente
costruire 1 unità Guerriero
gratuitamente.

A

evento

**Sviluppo
Insediamento**

Ogni civiltà aumenta la
popolazione gratuitamente.

A

evento

**Sviluppo
Mercati**


Ogni civiltà produce
2  o 2 

*(I giocatori scelgono per
le proprie civiltà)*

A

evento

**Sviluppo
Religione**

Ogni giocatore che dispone
di un lavoratore inutilizzato
può immediatamente
costruire un tempio 
dell' Era A gratuitamente.

A

evento

**Sviluppo
Rotte Commerciali**

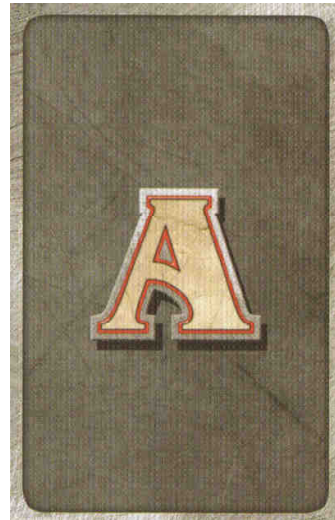
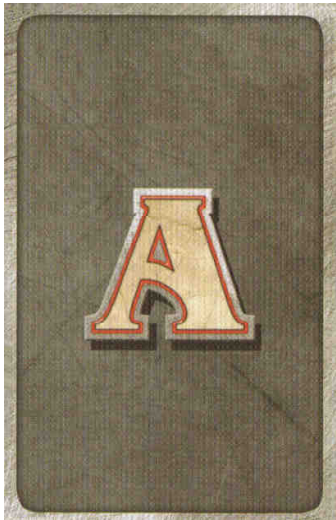
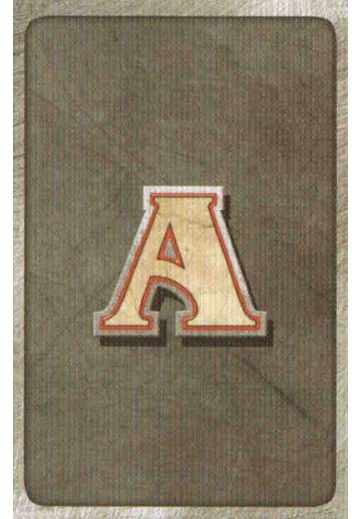
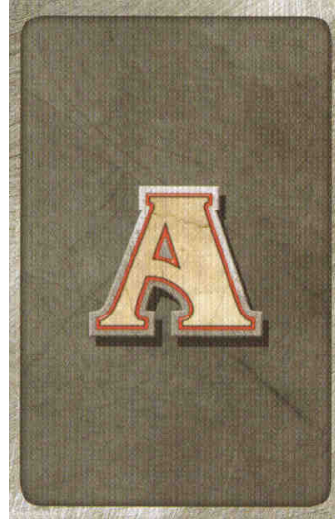
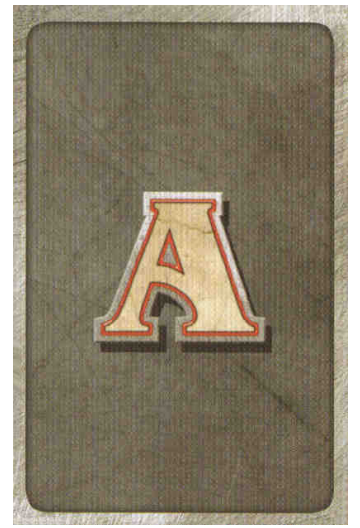
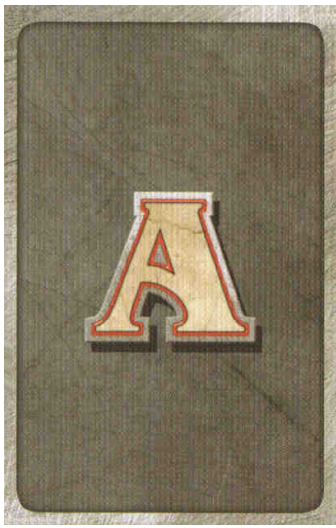
Ogni civiltà guadagna 1 
e produce 1  e 1 

A

evento

**Sviluppo
Scienza**

Ogni civiltà guadagna
2 



I bonus

Difesa
+2

Colonizzazione
+1

I bonus

Difesa
+2

Colonizzazione
+1

I bonus

Difesa
+2

Colonizzazione
+1

I bonus

Difesa
+2

Colonizzazione
+1

I bonus

Difesa
+2

Colonizzazione
+1

I aggressione

IncurSIONE



Distruggi un edificio urbano a un tuo rivale. La tua civiltà produce  in quantità pari a metà del costo di costruzione, arrotondato per eccesso.

I aggressione

IncurSIONE



Distruggi un edificio urbano a un tuo rivale. La tua civiltà produce  in quantità pari a metà del costo di costruzione, arrotondato per eccesso.

I bonus

Difesa
+2

Colonizzazione
+1

I aggressione

Saccheggio



Un rivale perde un totale di 3  e/o .
(A tua scelta)
La tua popolazione produce altrettanti  e/o .

I aggressione

Saccheggio



Un rivale perde un totale di 3  e/o .
(A tua scelta)
La tua popolazione produce altrettanti  e/o .

I aggressione

Sottomissione



Scegli un rivale per ridurre la sua popolazione. La tua civiltà produce 3 .

I aggressione

Sottomissione



Scegli un rivale per ridurre la sua popolazione. La tua civiltà produce 3 .

I evento

Banditi

Le 2 civiltà più deboli perdono ciascuna un totale di 2  e/o .

I evento

Barbari

Se la civiltà con maggior punteggio di cultura è una delle 2 più deboli, questa civiltà perde 1 popolazione.

I evento

Conflitto di Confine

La civiltà più debole perde 1 edificio urbano, fattoria o miniera; La civiltà più forte produce 3 .

I evento

Confini Incerti

La civiltà più debole dà 1 segnalino giallo preso dalla propria banca gialla, alla banca gialla della civiltà più forte.

I

evento

Crociate

La civiltà più forte
guadagna 4 🏰;
La civiltà più debole
perde 4 🏰.

I

evento

Immigrazione

La civiltà (o le civiltà)
con il maggior numero di
visi felici incrementano
la loro popolazione di 1.

I

evento

Incursione

Le due civiltà più forti
producono un totale di
3 🏰 e/o 🏰.

I

evento

Influenza Culturale

Ogni civiltà guadagna
immediatamente 🏰
uguali al suo valore
di cultura.

I

evento

Nuovi Giacimenti

Le miniere di ciascun
giocatore producono
immediatamente 🏰.
Ignora la corruzione.

I

evento

Pestilenza

Ogni civiltà perde
1 popolazione.

I

evento

Raccolto

Ogni fattoria produce
immediatamente 🏰.
Ignora il consumo e
la corruzione.

I

evento

Ratti

Ogni civiltà perde
tutto il 🏰 immagazzinato.

I

evento

Regno del Terrore

La civiltà più debole
perde 1 popolazione.

I

evento

Ribellione

Ciascuna civiltà perde
2 azioni civili per ogni
lavoratore scontento.
*(Si applica solo al turno
seguito del giocatore)*

I

evento

Scoperta Scientifica

Ogni civiltà guadagna
immediatamente 🏰
uguale al suo valore
di scienza.

I

patto

Accordo Frontiere Aperte

A  B

Entrambe le civiltà
guadagnano 1 azione
militare in più.
Se uno attacca l'altro,
la civiltà attaccante
guadagna +3 di forza.

I

patto

Accordo Rotte Commerciali

A  B

Una volta per turno,
la civiltà A può usare
1 🏰 invece di 1 🏰.
Una volta per turno,
la civiltà B può usare
1 🏰 invece di 1 🏰.

I

tattica

Cavalleria Leggera



2

I

tattica

Cavalleria Leggera



2

I

tattica


Cavalleria Pesante



4

I tattica

Cavalleria Pesante



4

I tattica

Esercito Medievale



2

I tattica

Esercito Medievale



2

I tattica


Esercito Medievale



2

I tattica


Falange



3

I tattica


Falange



3

I tattica


Falange



3

I tattica


Legione



2

I tattica


Legione



2

I tattica


Plotone Lottatori



1

I tattica


Plotone Lottatori



1

I tattica


Plotone Lottatori



1

I territorio


Territorio Abitato



+2

I territorio


Territorio Fertile



+3

I territorio


Territorio Ricco




+5

I territorio

Territorio Storico



+6



I territorio

Territorio Strategico



I territorio

Territorio Sviluppato





III bonus

Difesa
+4

Colonizzazione
+2

III bonus

Difesa
+4

Colonizzazione
+2

III bonus

Difesa
+4

Colonizzazione
+2

III bonus

Difesa
+4

Colonizzazione
+2

III bonus

Difesa
+4

Colonizzazione
+2

III aggressione

Annessione



Prendi una colonia da un rivale. Guadagni (e perdi anche) i bonus permanenti, ma ignora qualsiasi guadagno immediato.

III aggressione

Assassinare



Fai scartare ad un rivale il suo leader. Questa carta ti costa un numero di azioni militari pari al livello del leader scartato. Guadagni 3 volte il livello del leader scartato in punti 🏹.

III bonus

Difesa
+4

Colonizzazione
+2

III aggressione

Incursione



Distruggi ad un rivale fino a 2 edifici urbani dello stesso tipo e livello. La tua civiltà produce 🏠 in quantità pari alla metà del costo totale di costruzione arrotondato per difetto.

III aggressione

Incursione



Distruggi ad un rivale fino a 2 edifici urbani dello stesso tipo e livello. La tua civiltà produce 🏠 in quantità pari alla metà del costo totale di costruzione arrotondato per difetto.

III aggressione

Sabotaggio



Fai scartare ad un rivale una meraviglia in costruzione. Questo ti costa un numero di azioni militari pari al livello della meraviglia. Guadagni punti 🏹 pari a 3 volte il livello della meraviglia.

III aggressione

Saccheggio



Un rivale perde un totale di 5 🏠 e/o 🏡. (A tua scelta)
La tua popolazione produce altrettanti 🏠 e/o 🏡.

III aggressione

Saccheggio



Un rivale perde un totale di 5 🏠 e/o 🏡. (A tua scelta)
La tua popolazione produce altrettanti 🏠 e/o 🏡.

III aggressione

Spia



Il rivale perde fino a 5 🏠. Tu guadagni altrettanti 🏠.

III aggressione

Spia



Il rivale perde fino a 5 🏠. Tu guadagni altrettanti 🏠.

III evento

Accordo Internazionale

La civiltà più forte può immediatamente prendere carte civili, fino al costo di 5 azioni civili, rinunciando alla sua prossima azione politica. Rimpiazza le carte nella riga delle carte.

III

evento

Devastazione del Tempo

Ogni giocatore sceglie una delle sue meraviglie di Era A o di Era I e la gira a faccia in giù. Questa meraviglia perde i suoi effetti ma inizia a produrre 2 🕒.

III

evento

Dichiarazione Indipendenza

La civiltà più debole perde 1 colonia.
(il proprietario sceglie quale colonia perdere)

III

evento

Disordini Civili

Ogni civiltà perde 4 🕒 per ogni lavoratore scontento.

III

evento

Divulgazione delle Scienze

Ogni civiltà guadagna tanti punti 🕒 pari al suo valore di scienza

III

evento

Emigrazione

Ogni civiltà perde la metà dei lavoratori scontenti arrotondando per eccesso.
(Ritornano nella tua banca gialla)

III

evento

Guerra Fredda

Le 2 civiltà più forti guadagnano 6 🕒.

III

evento

Iconoclastia

Tutti i giocatori scartano i propri leaders se questi non sono dell' Era corrente.

III

evento

Ondata Criminale

Le 2 civiltà più deboli perdono 3 🕒 e 1 segnalino blu.

III

evento

Orgoglio Nazionale

La civiltà con maggior punteggio di punti cultura guadagna 5 🕒.

III

evento

Progresso Economico

Le miniere e le fattorie di ogni giocatore producono immediatamente 🏠 e 🏠. Non ignorare il consumo e la corruzione.

III

evento

Rifugiati

La cultura più debole perde 3 🕒 e 1 popolazione.
La cultura più forte guadagna 3 🕒 e 1 popolazione.

III

evento

Terrorismo

La civiltà con il più basso punteggio cultura distrugge 1 edificio urbano ad ogni altra civiltà.

III

guerra

Guerra per il Territorio



Il vincitore prende dalla banca gialla del perdente, 1 segnalino giallo e un altro segnalino giallo per ogni 3 punti forza di vantaggio che aveva rispetto alla civiltà precedente.

III

guerra

Guerra per Risorse



Il vincitore prende un totale di 🏠 e/o 🏠 uguale alla differenza tra la forza della civiltà vincitrice e la forza della civiltà perdente.

III

guerra

Guerra per Tecnologia



Il vincitore prende 🏠 uguali al vantaggio di forza verso la civiltà sconfitta. Tecnologie Speciali (blu) possono essere rubate anziché l' uguale 🏠 corrispondente al loro posto.

III

guerra

Guerra sulla Cultura



Il vincitore prende 🕒 pari al vantaggio di forza verso la civiltà perdente.
(La civiltà perdente perde 🕒, la civiltà vincente produce 🕒.)

III patto

Accettazione della Supremazia

A  B

Le due civiltà non possono attaccarsi a vicenda.
Ogni turno, la civiltà A produce un extra 1 🍷, e la civiltà B 1 🍷 in meno.

III patto

Accordo Commercio Internazionale

A  B

Ogni turno, la civiltà A produce un extra 1 🍷, e la civiltà B produce un extra 1 🍷.

III patto

Cooperazione Scientifica

A  B

Ogni volta che una civiltà gioca una tecnologia paga 2 🍷 in meno e le altre civiltà pagano 1 🍷.

III patto



Promessa Protezione Militare

A  B

La civiltà A produce un extra 1 🍷 per turno.
La civiltà B aggiunge +5 alla sua forza e produce 1 🍷 in meno per ogni turno.
Questo patto finisce se uno attacca l'altro.

III tattica




Artiglieria Mobile

5

III tattica






Conquistadores

5(3)

III tattica




Esercito Classico

9(5)

III tattica





Esercito Difensivo

6(3)

III tattica

Esercito Napoleonico

8(4)

III tattica




Fortificazioni



 

4

III territorio


Territorio Abitato




  

+  

III territorio


Territorio Fertile



 5

+   

III territorio


Territorio Ricco


 8

+  

III territorio


Territorio Storico


 11



III territorio


Territorio Strategico







 4

III territorio

Territorio Sviluppato

 5

+   +  

III

tattica

Conquistadores



5(3)

III

tattica

Esercito Difensivo



6(3)



III bonus

Difesa
+6

Colonizzazione
+3

III bonus

Difesa
+6

Colonizzazione
+3

III bonus

Difesa
+6

Colonizzazione
+3

III bonus

Difesa
+6

Colonizzazione
+3

III bonus

Difesa
+6

Colonizzazione
+3

III aggressione

IncurSIONE



Distruigi ad un rivale fino a 3 edifici urbani dello stesso tipo e livello. La tua civiltà produce  in quantità pari alla metà del costo di costruzione arrotondato per difetto.

III aggressione

IncurSIONE



Distruigi ad un rivale fino a 3 edifici urbani dello stesso tipo e livello. La tua civiltà produce  in quantità pari alla metà del costo di costruzione arrotondato per difetto.

III bonus

Difesa
+6

Colonizzazione
+3

III aggressione

Intervento Armato



Il tuo rivale perde 7 , e tu guadagni 7 .

III aggressione

Intervento Armato



Il tuo rivale perde 7 , e tu guadagni 7 .

III aggressione

Intervento Armato



Il tuo rivale perde 7 , e tu guadagni 7 .

III aggressione

Intervento Armato



Il tuo rivale perde 7 , e tu guadagni 7 .

III aggressione

Saccheggio



Un rivale perde un totale di 8  e/o . (A tua scelta)
La tua popolazione produce altrettanti  e/o .

III guerra

Guerra Santa



La civiltà sconfitta perde 1 popolazione ogni 3 punti di vantaggio del vincitore. Il vincitore guadagna 3  per ogni popolazione persa dalla civiltà sconfitta.

III guerra

Guerra Santa



La civiltà sconfitta perde 1 popolazione ogni 3 punti di vantaggio del vincitore. Il vincitore guadagna 3  per ogni popolazione persa dalla civiltà sconfitta.

III aggressione

Saccheggio



Un rivale perde un totale di 8  e/o . (A tua scelta)
La tua popolazione produce altrettanti  e/o .



guerra

Guerra sulla Cultura



Il vincitore prende 3 pari al vantaggio di forza verso la civiltà perdente.
(La civiltà perdente perde 3, la civiltà vincente produce 3.)



guerra

Guerra sulla Cultura



Il vincitore prende 3 pari al vantaggio di forza verso la civiltà perdente.
(La civiltà perdente perde 3, la civiltà vincente produce 3.)



guerra

Guerra sulla Cultura



Il vincitore prende 3 pari al vantaggio di forza verso la civiltà perdente.
(La civiltà perdente perde 3, la civiltà vincente produce 3.)



guerra

Guerra sulla Cultura



Il vincitore prende 3 pari al vantaggio di forza verso la civiltà perdente.
(La civiltà perdente perde 3, la civiltà vincente produce 3.)



evento

Impatto Agricoltura

Ogni civiltà guadagna 2 uguale all'ammontare di prodotto nelle sue fattorie.



evento

Impatto Architettura

Ogni civiltà guadagna 1 per livello di edificio urbano che possiede.



evento

Impatto Colonie

Ogni civiltà guadagna 4 per ogni colonia.



evento

Impatto Concorrenza

Ogni civiltà guadagna 1 per ogni unità militare e per ogni arena.



evento

Impatto Felicità

Ogni civiltà guadagna 2 per ogni viso felice (non più di 16 punti) e perde 2 per ogni lavoratore scontento.



evento

Impatto Forza

Le civiltà guadagnano in accordo alla loro forza:

4 giocatori - 15/10/5/50
3 giocatori - 14/7/0
2 giocatori - 10/0

(Se pari, vedi regolamento).



evento

Impatto Governo

Ogni civiltà guadagna 2 per ogni azione civile e 1 per ogni azione militare.



evento

Impatto Industria

Ogni civiltà guadagna di un ammontare uguale alla produzione di prodotto dalle sue miniere.



evento

Impatto Meraviglie

Ogni civiltà guadagna per ogni meraviglia.

5 per ciascuna dell' Era A
4 per ciascuna dell' Era I
3 per ciascuna dell' Era II
2 per ciascuna dell' Era III



evento

Impatto Popolazione

Ogni civiltà guadagna 2 per ogni lavoratore contento oltre le 10 unità.



evento

Impatto Progresso

Ogni civiltà guadagna 2 per ogni livello di governo e tecnologie speciali (blu).



evento

Impatto Scienza

Le civiltà guadagnano in accordo alla loro scienza:

4 giocatori - 15/10/5/50
3 giocatori - 14/7/0
2 giocatori - 10/0

(Se pari, vedi regolamento).

III evento

Impatto Tecnologia

Ogni civiltà guadagna 4  per ogni tecnologia di livello III

(nel gioco avanzato di livello II).

III tattica

Esercito Meccanizzato





10(5)

III tattica

Esercito Meccanizzato









10(5)

III tattica





Esercito Moderno

13(7)

III tattica




Esercito Moderno

13(7)

III tattica




Trinceramento

9(5)

III tattica





Trinceramento

9(5)

III tattica





Truppe Assalto

11(6)

III tattica

Truppe Assalto

11(6)

III patto

Turismo Internazionale

A  B

Ogni civiltà produce un extra 1  per turno per ogni meraviglia di proprietà dell'altra civiltà.

III patto


Trattato di Pace

A  B

Le due civiltà non possono attaccarsi a vicenda. Ognuna produce un extra 1  per turno.

III patto

Perdita di Sovranità

A  B

Le due civiltà non possono attaccarsi a vicenda. Ogni turno, la civiltà A produce un extra 2 , la civiltà B 2  in meno. Nessuno può dichiarare guerra alla civiltà B.

III patto

Patto Militare

A  B

Entrambe le civiltà aggiungono +4 alla loro forza. Questo patto finisce se uno attacca l'altro.

