

UR

DOMANDE RICORRENTI (compilate da Paolo Mori)

Azioni

D. Posso decidere liberamente l'ordine in cui compiere le azioni rappresentate sulla tessera che ho in mano?

R. Sì, puoi effettuare le due azioni nell'ordine che preferisci. Allo stesso modo, puoi decidere di praticare l'azione sostitutiva (cioè posizionare un cubetto sul piano di gioco) prima o dopo avere compiuto l'altra azione disponibile.

Agricoltura

D. Se non ho cubetti a sufficienza per posizionarne due su ogni tessera agricoltura in mio possesso, posso decidere liberamente dove posizionarle?

R. Le regole prevedono che si possano posizionare "fino a due" cubetti su ogni tessera agricoltura, dunque è possibile piazzarne anche 0 o solo 1.

Commercio

D. Se non ho cubetti a sufficienza da posizionare sulle mie tessere commercio, per l'effetto di un'azione di Commercio, posso decidere liberamente dove piazzarli?

R. Sì. Puoi posizionare anche meno cubetti di quelli a cui avresti diritto, ma solo se non hai pezzi a sufficienza da mettere in gioco.

Cultura

D. Se una tessera è ortogonalmente adiacente a più di una tessera cultura, occupate dallo stesso giocatore, questa beneficia degli effetti di tutte le tessere cultura adiacenti?

R. Sì. Ad esempio, se possiedi due tessere cultura sul piano di gioco, ed un'altra che è adiacente ad entrambe, puoi posizionarvi due cubetti come risultato di un'azione di Cultura.

D. Una tessera cultura può beneficiare degli effetti di un'altra tessera cultura?

R. Sì, può beneficiarne come qualsiasi altra tessera sul piano di gioco.

D. Se non ho cubetti a sufficienza da posizionare, per risolvere gli effetti di un'azione di cultura, posso decidere dove piazzarli?

R. Sì. Ma indipendentemente da dove posizioni i tuoi cubetti, gli avversari hanno sempre diritti a piazzare i propri se beneficiano degli effetti di una tua azione Cultura.

Politica

D. E' possibile lasciare una o più tessere vuote, come risultato di una redistribuzione per l'azione di Politica?

R. Sì.

D. Devo occupare tessere politica sul piano di gioco, per effettuare un'azione di Politica?

R. No, non è necessario.

Guerra

D. La tessera da cui parte l'attacco e la tessera attaccata devono essere adiacenti?

R. Sì, devono essere in contatto per almeno un lato.

D. Posso usare un'azione di Guerra per spostare cubetti tra tessere che già occupo?

R. Non è possibile. Per fare un'azione del genere è necessaria la Politica.

D. Posso lasciare la tessera di partenza vuota, quando sposto i miei cubetti sulla tessera attaccata?

R. Sì.

D. Devo avere una tessera guerra sul piano di gioco per effettuare un'azione di Guerra?

R. No, non è necessario. Le tessere di guerra sul piano di gioco consentono semplicemente di non 'pagare' il cubetto aggiuntivo nella risoluzione dell'attacco.

Ziggurat

D. Se su una tessera è stata costruita una Ziggurat, questa beneficia degli effetti delle varie azioni?

R. No. Una tessera con una Ziggurat è considerata per tutti gli scopi un 'buco' sul piano di gioco, sino al termine della partita.

D. Se costruisco una Ziggurat durante il mio turno, devo comunque sostituire la mia tessera con un'altra dal piano di gioco?

R. Sì, devi cambiare la tua tessera come al termine di qualsiasi turno.

D. E' possibile costruire una Ziggurat su una tessera dove sono presenti cinque cubetti, anche se la quinta Ziggurat è già stata costruita?

R. No. Se non ci sono più Ziggurat disponibili, non è possibile costruirne altre.

D. Quando costituisco delle serie di tessere per calcolare i punti vittoria, posso mettere due Ziggurat nella stessa serie?

R. No. Una Ziggurat è considerata alla stregua di un'altra tessera, per cui non è possibile averne più di una in ogni serie.

Vittoria

D. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria a fine partita, chi è il vincitore?

R. Se i giocatori non vogliono spartire la vittoria, vince chi ha terminato la partita con più cubetti sul piano di gioco.