

Ancient world setup

8 mazzi di carte. mazzo Distretti la prima girata

3 mazzi Titani la prima girata. Coprire le 2 azioni

Mazzo Militare girare pari n giocatori

Mazzo Impero A. Girare per 2. 3. 4 giocatori 4. 5. 6 carte

Plancia giocatore. Fornisce 1 cibo. 5 monete per turno. Capacità di costruzione 4 e limite Armate a 2.

2 carte Impero di partenza. 6 monete. 2 carte Militare di base. 3 Cittadini.

Primo giocatore a caso. Il secondo 1 moneta. Terzo e quarto 2 monete.

Mandare Cittadini a fare azioni e combattere Titani per accumulare bandiere.

6 round di 3 fasi

1. prepara. Segnalino turno avanza. Turno 2 rivela azione Esplorazione turno 3 rivela azione Nascita. Turno 4 usa mazzo Impero B.

Scarta carte Impero rimaste e refilla. Refilla senza scartare carte Militare.

2. azioni finché tutti passano. Piazzare Cittadini ed eseguire l'azione. Piazzare se lo spazio è vuoto e solo se il Cittadino ha un n superiore a quelli presenti. Si può piazzare 1 volta per turno sulle proprie carte Impero.

Attaccare un Titano per turno in cima ad 1 dei 3 mazzi. Bisogna pagare 1 o più delle proprie Armate. Usabili solo 1 volta x turno pagando 1 moneta più quelle già presenti sulla carta. Mettere i soldi sul nome dell'armata x far capire che è già stata usata. Si ottiene così la forza dell'armata più eventuali carte infilate sotto. Per vincere bisogna almeno pareggiare la difesa del Titano. Se il Titano mostra Spade usare solo Spade se mostra Spade e frecce usare entrambi. Se vince la mette a dx della plancia. Ne ottiene i vantaggi e ne gira una nuova. Tira ora 1 dado danni del Titano per ogni bandiera presente se esce Titano una carta Impero è danneggiata e voltata. Soldi perde quei soldi. Ogni round puoi attaccare un Titano. Per attaccare bisogna pagare almeno 1 armata. I titani danno bandiere, spazi costruttivi e abilità.

Passare. Attendere che gli altri abbiano passato.

3. Fine turno

Raccogliere soldi e conoscenza per i simboli con freccia verde. No ultimo turno.

Abbassare i soldi dal nome al disegno delle armate

Riprendere i cittadini

Tassello primo giocatore girato con mano a faccia in giù. Ora potrà essere preso.

Alimentare i cittadini. 1 cibo ognuno. Chi non mangia non può essere usato nel prossimo turno.

Dopo 6 round fine gioco

-2 pv per cittadino non sfamato

Tutte carte Impero sono riparate

Per 1. 2. 3. 4. 5. 6 bandiere di un colore. 1. 2. 4. 6. 8. 11 pv

Più i pv dati da altre carte. Chi ha più punti vince. Se pari. Più soldi. Più carte non militari. Più conoscenza.

Azioni tabellone Labor +2 monete

Costruire. le carte Impero sul tabellone o quelle messe da parte dal giocatore.

Special è possibile piazzare un cittadino di valore minore con un n non presente pagando 1 soldo. Bisogna avere capacità costruttiva sufficiente. Pagare il costo della carta e metterla a dx della plancia. Solo 1 x tipo.

Draft. Aggiungi 1 spada per tutto il round ai combattimenti x ogni tuo cittadino qui.

Espandere. Prendi la prima carta District. Paga 1 conoscenza o 3 monete e mettila a dx plancia

Learn. Paga 3 soldi x 1 conoscenza.

Ricostruire. Rigira fino a 2 carte Impero. +1 soldo diventi primo giocatore. Tassello lato mano, non può essere preso.

Special qui si possono piazzare fino a 5 cittadini senza restrizioni.

Reclutare. 1 carta militare. Se non c'è capienza. Una delle vecchie si gira e si mette sotto la nuova potenziandola. Si possono sostituire solo armate che non hanno combattuto questo round. Special come Costruire. Pagando 1 soldo.

Alcune Armate sono a pagamento. Sotto il nome.

Esplorare. Prendere una carta Impero scoperta o pescare le prime 5 dal mazzo. Sceglie 1 scarta il resto. La carta va a faccia in giù sotto la plancia in attesa di essere costruita con azione Costruire.

Nascita. Per 3 soldi un cittadino in ordine di n crescente. Si userà dal prox turno.

Azioni carte Impero. Solo un proprio cittadino per round sulle proprie carte.

Per chiarimenti vedi regolamento.