

# AGE OF CIVILIZATION

## Regolamento



# PROLOGO

In Age of Civilization, guidate il vostro popolo verso il suo glorioso futuro. Analizzate le caratteristiche di ogni epoca che state affrontando, fate la scelta migliore per lo sviluppo del vostro regno e provate diverse civiltà famose nell'affascinante storia dell'umanità. Attraversando l'ascesa e la caduta degli imperi, sorgerà alla fine la vostra civiltà unica!

# COMPONENTI



4 carte Tecnologie



2 carte Tracciato Segnapunti



1 carta Azioni Permanenti



8 carte Azione



48 carte Civiltà



15 carte Meraviglia



1 segnalino  
Primo  
Giocatore



40 dischi  
Moneta



10 dischi  
Moneta d'Oro



20 cubetti  
Tecnologia



16 segnalini  
Lavoratore  
(4 per giocatore)



4 segnalini  
Stella  
(1 per giocatore)



9 gettoni  
Evento



9 carte Tecnologia  
Speciale



SOLO PER LA MODALITÀ SCENARIO



8 carte  
Azione Speciale



6 carte  
Comando



3 gettoni  
Evento Speciale






## CONCETTI CHIAVE

Nel gioco sono comunemente usati i seguenti simboli ed effetti:


### SIMBOLI

|   |   |
|---|---|
|  Punto          |  Guerra                                    |
|  Moneta         |  Lavoratore                                |
|  Tecnologia     |  Slot Azione<br>(1 lavoratore)             |
|  Meraviglia     |  Slot Azione<br>(2 lavoratori)             |
|  Forza Militare |  Slot Azione<br>(1 lavoratore sacrificato) |

### EFFETTI

|  |   |
|--|---|
| +             | Segnate 1 punto per ogni  , aggiornate il punteggio spostando il vostro segnalino sul tracciato segnapunti. Il gioco non ha un punteggio massimo. |
| +             | Guadagnate 1 moneta per ogni  , prendete le monete dalla riserva. Non c'è limite alla quantità di monete che potete avere.                       |
| Ottenere una  | Prendete una carta meraviglia a vostra scelta dal mercato delle meraviglie. Se non ci sono carte nel mercato delle meraviglie, ignorate questo effetto.   |





Ottenere una 

Selezionate 1 tecnologia sulla riga inferiore della vostra carta tecnologie e collocate un cubetto tecnologia dalla riserva alla casella accanto alla tecnologia scelta. Questo sblocca per voi l'abilità della tecnologia.



Alcune tecnologie hanno dei requisiti (indicati dalle frecce tra le tecnologie). Dovete soddisfare almeno uno dei requisiti per ottenere la tecnologia.

???  
+  / + 

Quando eseguite l'azione **???**, segnate  extra / guadagnate  extra.

???  
-\$X


Quando eseguite l'azione **???**, pagate X monete in meno.

**Ogni fine turno:**

L'abilità si attiva ogni volta che finite il VOSTRO turno, compreso il turno dell'ultimo round.

**Fine partita:**

L'abilità si attiva nella fase "Fine Partita". Questo tipo di abilità riguarda sempre il segnare punti.

Sacrificare 

Perdete un lavoratore. Rimettete un segnalino lavoratore nella riserva. Se non disponete di lavoratori, ignorate questo effetto.

# PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore sceglie un colore (nero/marrone/giallo/bianco).
2. Il tracciato segnapunti è composto da 2 carte tracciato segnapunti. Ogni giocatore mette 1 segnalino stella sullo "0" del tracciato segnapunti.
3. Mescolate il mazzo delle carte meraviglia e rivelatene tante quante sono "3 + numero di giocatori" (per esempio un totale di 5 carte in una partita con 2 giocatori) per formare il mercato delle meraviglie. Mettete da parte le altre carte meraviglia: non verranno usate in questa partita.
4. Mescolate il mazzo delle carte civiltà e rivelatene 5 per formare il mercato delle civiltà. Posizionate le carte rimanenti vicino al mercato. Verranno pescate quando una civiltà verrà presa dal mercato.
5. Mescolate il mazzo delle carte azione (le 8 carte seguenti).



Utilizzate tutte le 8 carte per creare un tracciato temporale in ordine casuale, quindi posizionate la carta azioni permanenti in alto a sinistra del tracciato temporale.

6. Sistemate tutti i dischi moneta, i dischi moneta d'oro, i cubetti tecnologia e i segnalini lavoratore in mucchi per formare la riserva, alla portata di tutti i giocatori. I dischi moneta d'oro valgono 3 monete. Nel gioco non ci sono limiti ai cubetti tecnologia e ai dischi moneta. Se si esauriscono, sostituiteli con altri elementi.
7. Ogni giocatore prende 1 carta tecnologia e 3 dischi moneta dalla riserva. (Durante la partita non è permesso nascondersi l'un l'altro le informazioni, compreso il numero di monete che avete.)
8. Chiunque abbia più libri di storia sarà il primo giocatore: prende il segnalino primo giocatore e sarà il primo a iniziare il suo turno.

|   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 11 | 15 | 19 | 23 | 27 | 31 | 35 |
| 3 | 6 | 10 | 14 | 18 | 22 | 26 | 30 | 34 |
| 2 | 5 | 9  | 13 | 17 | 21 | 25 | 29 | 33 |
|   |   | 8  | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 |



\* Per la vostra prima partita, suggeriamo di creare il tracciato temporale usando il seguente ordine del e carte azione invece di un ordine casuale.



## Regione di un giocatore

|  |   |   |
|--|---|---|
| Scienza<br>Quando ottieni questo, +★ per il numero di monete d'oro<br>Istrazione<br>Alla fine di ogni turno puoi (1) (2) | Ingegneria<br>Alla fine del gioco, +★ per ♠ 1 +★<br>Matematica<br>Ricerca - \$1 | Polvere da sparo<br>+★ per ♥♥♥<br>Lavorazione del ferro<br>+★ per ♥♥♥ |
| Scrittura<br>Cultura +★  | Navigazione<br>Ricerca - \$1  | Estrazione<br>Cultura - \$1   |



# COME SI GIOCA


Age of Civilization dura 6 round. In ogni round il primo giocatore svolge il primo turno e gli altri continuano con i loro turni in senso orario fino al termine del round.

## **Obiettivo**

Alla conclusione del round 6, vince chi ha più punti vittoria!

## **Il Vostro Primo Turno**

Durante il vostro primo turno della partita, effettuate TUTTI e 3 i seguenti passaggi:

1. Far sorgere una civiltà;
2. Eseguire azioni  Riposare;
3. Risolvere i propri lavoratori.



---

### **1. Far sorgere una civiltà (nel round 1)**

Selezionate 1 civiltà tra le 5 carte civiltà nel mercato. Appoggiatela di fronte a voi, vicino alla vostra carta tecnologica. Prendete un numero di segnalini lavoratore del vostro colore dalla riserva, in base al valore della popolazione indicato sulla carta civiltà. Se la carta appena selezionata contiene delle monete bonus (spiegate tra poco), prendete queste monete nello stesso momento.

Fatto ciò, collocate 1 moneta della riserva su ogni carta civiltà che rimane nel mercato. Queste monete vengono chiamate monete bonus e verranno prese dal giocatore che in seguito selezionerà la carta.

Infine, pescate una nuova carta civiltà dal mazzo e mettetela nel mercato.



Ora la civiltà scelta è la vostra civiltà principale. Ogni civiltà ha almeno 2 abilità, che vi aiuteranno in diversi modi:

1. L'abilità superiore è l'abilità principale. È attiva solo quando la civiltà è la vostra civiltà principale.
2. L'abilità inferiore è l'abilità retaggio. È attiva per tutta la partita, anche se la civiltà è già in declino.

♦ Per una spiegazione dettagliata delle abilità vedere pagina 19.



## 2A. Eseguire azioni

Eseguite azioni assegnando i vostri segnalini lavoratore agli slot azione. (Ogni slot azione può essere utilizzato soltanto una volta per turno.)

Ci sono 10 tipi di azioni nel gioco, ma normalmente in ciascun round solamente 6 di esse sono disponibili senza l'abilità speciale.

Le 3 azioni sulla carta azioni permanenti, **Meraviglia**, **Ricerca** e **Schiavizzare**, sono disponibili in ogni round. Le carte azione sotto la carta azioni permanenti sono le altre 3 azioni disponibili nel round in corso. Il resto delle carte azione NON sono attualmente disponibili per l'assegnazione dei lavoratori.



*In questo esempio le 6 azioni disponibili nel round 1 sono: Meraviglia, Ricerca, Schiavizzare, Cacciare, Pescare e Coltivare.*

I requisiti di ogni azione sono indicati nella parte inferiore (slot azione), che mostra quanti lavoratori e quante monete sono richiesti per eseguire l'azione. Per farlo piazzate i lavoratori richiesti sullo slot azione. Se lo slot ha un costo (ad esempio su Meraviglia e Cultura), **DOVETE** pagare quel numero di monete alla riserva. Fatto ciò, attivate l'effetto, che è indicato nella parte superiore. (Ogni slot azione può essere utilizzato solo una volta per turno.)





L'effetto  
dell'azione

I requisiti  
dell'azione



*In questo esempio piazzate 1 lavoratore sullo slot azione della Cultura. Poiché c'è un costo di \$4 stampato sullo slot, pagate 4 monete alla riserva. Fatto ciò, segnate immediatamente 2 punti.*

Alcune azioni possono aver bisogno di sacrificare il vostro lavoratore dopo la risoluzione (vedere il passaggio 3. Risolvere i Propri Lavoratori a pagina 12). Non siete obbligati ad assegnare tutti i vostri lavoratori agli slot azione.

♦ Per una dettagliata spiegazione delle azioni vedere pagina 17.


♦ Ci sono un paio di azioni che modificano le abilità delle civiltà e delle tecnologie. Quando eseguite un'azione, fate attenzione se avete effetti corrispondenti, che possono potenziare il valore dell'azione.


## 2B. Riposare

Se scegliete di Riposare, NON eseguite alcuna azione in questo turno. Nessuno dei vostri lavoratori viene assegnato.

Guadagnate immediatamente **2 monete e 1 segnalino lavoratore**. Il numero dei vostri lavoratori può superare il valore originario della popolazione della vostra civiltà principale, ma non potete mai avere più di 4 lavoratori.

### 3. Risolvere i Propri Lavoratori

Alla fine del vostro turno, ognuno dei vostri lavoratori verrà Risolto in modo differente. I lavoratori assegnati agli slot azione BIANCHI  o i lavoratori non assegnati in questo turno torneranno tutti a voi e potranno essere assegnati di nuovo nel turno successivo.

I lavoratori assegnati agli slot azione ROSSI  vengono sacrificati: rimetteteli nella riserva. Avrete meno lavoratori a vostra disposizione nel prossimo turno.

#### Fine del Vostro Turno:

Quando avete finito di risolvere i passaggi precedenti, attivate le vostre abilità "*Ogni fine turno*" in qualsiasi ordine a vostra scelta. Poi il prossimo giocatore comincia il suo turno.

#### Termine del Round (nei round da 1 a 6)





Quando tutti i giocatori hanno finito il loro turno, il round corrente termina. Effettuate le seguenti operazioni nell'ordine:


**1. Il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in senso antiorario.** Il giocatore che riceve il segnalino primo giocatore sarà il primo giocatore nel prossimo round.


**2. Spostate la carta azioni permanenti di 1 slot/carta a destra.** Di conseguenza 1 carta azione del round precedente non sarà più disponibile e 1 nuova carta azione sarà disponibile nel round successivo.



### 3. Osservate l'angolo in alto a sinistra della NUOVA carta azione.

Se c'è il simbolo evento della guerra , scoppia una guerra: Confrontate la forza militare  di tutti i giocatori. Il giocatore con meno forza militare  sacrifica 1 lavoratore. Se c'è più di un giocatore con la minima forza militare , tutti questi giocatori sacrificano 1 lavoratore.

♦ Il vostro valore di forza militare è il numero di simboli  sulle vostre civiltà e tecnologie.

Se c'è un simbolo evento del sacrificio , scoppia un'epidemia: Ciascun giocatore sacrifica 1 lavoratore.






Siccome c'è un simbolo guerra  sulla nuova carta azione, i giocatori con meno forza militare sacrificano 1 lavoratore.

Poi procedete con il round successivo, con il turno del nuovo primo giocatore.



## Turni Seguenti (nei round da 2 a 6)

Nei turni seguenti, effettuate questi 3 passaggi:

1. Fate sorgere una nuova civiltà  Annettete una civiltà  Saltate;
2. Eseguite azioni  Riposate (come nel round 1, vedere pagine 9-11);
3. Risolvete i vostri lavoratori (come nel round 1, vedere pagina 12).

### 1A. Far sorgere una nuova civiltà (nei round da 2 a 6)

Come nel round 1, selezionate una qualsiasi civiltà tra le 5 carte civiltà presenti nel mercato. Appoggiatela sopra alla vostra civiltà principale, ma tenete visibili tutte le abilità retaggio delle vostre carte civiltà.



*Esempio di un  
giocatore che  
controlla l'Egitto e  
Fa sorgere l'Arabia.*



La vostra civiltà precedente è considerata in declino. La sua abilità principale non sarà più attiva nel gioco. Invece ricevete una nuova abilità principale dalla nuova civiltà e anche TUTTE le abilità retaggio delle vostre carte civiltà.

Scartate tutti i vostri segnalini lavoratore nella riserva e di nuovo prendete un numero di segnalini lavoratore in base al valore della popolazione indicato sulla nuova carta civiltà. Se la carta appena selezionata contiene delle monete bonus, prendete queste monete nello stesso momento. Fatto ciò, collocate 1 moneta della riserva su ogni carta civiltà che rimane nel mercato, come moneta bonus. Infine pescate una nuova carta civiltà dal mazzo e mettetela nel mercato.

## 1B. Annettere una civiltà (nei round da 2 a 6)

Selezionate una civiltà tra le 5 carte civiltà nel mercato. Infilatela sotto alla vostra civiltà principale, ma tenete visibili tutte le abilità retaggio delle vostre carte civiltà.



*Esempio di un  
giocatore che  
controlla l'Egitto e  
Annette l'Arabia.*



In questo caso, la vostra civiltà principale (e abilità principale) non cambia. Ricevete l'abilità retaggio della civiltà Annessa.

NON rinnovate la vostra popolazione Annettendo una civiltà, però ottenete 1 segnalino lavoratore dalla riserva se ne avete meno di 4. Dopo l'Annessione il numero dei vostri lavoratori può superare il valore originario della popolazione della vostra civiltà principale.

Se la carta appena selezionata contiene delle monete bonus, prendete queste monete nello stesso momento in cui Annettete la civiltà.

Fatto ciò, collocate 1 moneta della riserva su ogni carta civiltà che rimane nel mercato, come moneta bonus. Infine, pescate una nuova carta civiltà dal mazzo e mettetela nel mercato.

♦ In ogni partita ciascun giocatore può avere **AL MASSIMO 3 carte civiltà**. Se avete già 3 carte civiltà (impilate), non potete Far sorgere o Annettere un'altra civiltà e dovete saltare il primo passaggio del vostro turno.

## 1C. Saltare (nei round da 2 a 6)

Non fate niente al mercato delle civiltà. Saltate il passaggio Far sorgere/Annettere una civiltà e procedete al passaggio 2 "Eseguire azioni" o "Riposare".



## Fine della Partita

Quando il round 6 termina (la carta azioni permanenti dovrebbe essere alla fine del tracciato temporale), ogni giocatore attiva le proprie abilità "Fine partita".

Dopodiché vince il giocatore con il punteggio più alto.

- In caso di pareggio, vince il giocatore in parità con più lavoratori.
- Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore in parità con più monete.
- Se c'è ancora un pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria!





# DETTAGLI

Questa sezione chiarisce i dettagli delle carte.

## Azioni

Requisito:

Effetto:

**Meraviglia**

1 lavoratore (sarà sacrificato) e 7 monete.

Ottenete 3 punti e 1 meraviglia.

**Ricerca**

"1 lavoratore e 4 monete. (Ci sono 2 slot azione su Ricerca; i giocatori possono eseguire questa azione due volte per turno, usando 2 lavoratori e 8 monete.)"

Ottenete 1 punto e 1 tecnologia.

**Schiavizzare**

1 lavoratore (sarà sacrificato).

Guadagnate 2 monete.

**Cultura**

1 lavoratore e 4 monete.

Ottenete 2 punti.




**Costruire**

2 lavoratori e 2 monete.

Ottenete 2 punti.

**Conquistare**

1 lavoratore (sarà sacrificato).

Se avete più  (E avete almeno 1 ), ottenete 2 punti. Se c'è più di 1 giocatore con più , tutti questi giocatori sono considerati avere la maggiore.

**Cacciare**

"1 lavoratore. (Ci sono 2 slot azione su Cacciare; i giocatori possono eseguire questa azione due volte per turno, usando 2 lavoratori.)"

Guadagnate 1 moneta e, se non avete tecnologie, ottenete pure 1 punto.

**Pescare**

1 lavoratore.

Guadagnate 1 moneta.

**Commerciare**

1 lavoratore.

Guadagnate 2 monete. Tutti gli altri giocatori guadagnano 1 moneta.

**Coltivare**

2 lavoratore.

Guadagnate 3 monete.

## **Tecnologie**


**Scrittura, Navigazione ed Estrazione** sono le uniche tre tecnologie disponibili all'inizio, dal momento che non hanno requisiti. Di seguito sono riportati i 3 modi per sbloccare un percorso verso le altre tecnologie:



Non è necessario ottenere tutte le tecnologie sullo stesso percorso. Per esempio, se ottenete una nuova tecnologia mentre avete **Scrittura e Istruzione**, potete scegliere tra **Scienza, Ingegneria, Navigazione ed Estrazione**.

La sezione seguente chiarisce alcuni effetti speciali delle tecnologie:

**◆ Istruzione:** Ogni fine turno: Potete eseguire “Cultura” (★) Ogni volta che il VOSTRO turno finisce, potete eseguire l’azione Cultura UNA VOLTA. Questa azione non richiede alcuna assegnazione di lavoratori, ma bisogna pagarne il costo (\$4 monete). Tutte le vostre abilità che possono modificare le azioni Cultura sono attive, proprio come quando eseguite l’azione normalmente. Non è necessario avere la carta azione Cultura disponibile nel turno in corso.

**Scienza:** Quando ottenete questa, +  per i round mancanti

Quando ottenete questa tecnologia, ricevete immediatamente un numero di punti in base al numero di carte azione in arrivo (inclusa Epidemia) sul tracciato temporale. Per esempio, se ottenete **Scienza** nel round 4, ricevete 2 punti dato che ci sono 2 carte azione in arrivo sul tracciato temporale.

**Navigazione, Estrazione, Ingegneria e Polvere da sparo:**

Queste tecnologie hanno più di un'abilità. Tutte le loro abilità sono attive.

## **Civiltà**

Questa sezione fornisce esempi che chiariscono alcuni effetti delle civiltà:



Alcune civiltà hanno slot azione come abilità. Per esempio, l'India ha uno slot azione per Cultura e la Francia ha uno slot azione per Conquistare. Questi slot azione possono essere usati solo dal possessore. Sono esattamente le stesse delle corrispondenti azioni sul tracciato temporale e tutte le vostre abilità che modificano le azioni sono attive normalmente. Non è necessario avere quella carta azione disponibile nel turno in corso.

### **Quando ??? sorge...**

Questo tipo di abilità si attiva una volta, quando Fate sorgere la civiltà come vostra nuova carta. L'Annessione non la attiva.

### **Gli altri giocatori -**

Gli altri giocatori perdono 1 moneta. Rimettete le monete nella riserva. Se un giocatore non ha monete, ignora questo effetto.



### **Abilità principale di Aksum:**

1. Quando eseguite l'azione Costruire, ottenete 1 punto extra.
2. Quando eseguite l'azione Costruire, potete eseguire l'azione Cultura una volta. Questa azione Cultura non richiede alcuna assegnazione di lavoratori, ma bisogna pagarne il costo (\$4 monete). Tutte le vostre abilità che possono modificare le azioni Cultura sono attive, proprio come quando eseguite l'azione normalmente. Non è necessario avere la carta azione Cultura disponibile nel turno in corso.



### **Abilità principale dell'Arabia:**

Ogni volta che il VOSTRO turno finisce, guadagnate 1 moneta ogni 2 tecnologie che avete (arrotondate per difetto).



### **Abilità principale degli Aztechi:**

Quando eseguite l'azione Meraviglia, pagate 6 monete in meno, ma DOVETE piazzare 1 lavoratore in più sullo slot azione, che verrà pure sacrificato quando saranno Risolti i lavoratori.



### **Abilità principale di Babilonia:**

Ogni volta che il VOSTRO turno finisce, ottenete una tecnologia (sempre vincolata dai requisiti). Attenzione che non segherete l'1 punto della Ricerca, in quanto non la state eseguendo.



### **Abilità principale della Britannia:**

Ogni volta che il VOSTRO turno finisce, ottenete 1 punto ogni 7 punti che avete segnato (arrotondati per difetto).



### **Abilità principale di Bisanzio:**

Se siete tra quelli che hanno la maggiore forza militare, pagate 1 moneta in meno quando eseguite l'azione Cultura.



### **Abilità principale di Cartagine:**

Quando Fate sorgere Cartagine come vostra nuova civiltà, le monete bonus sulla carta di Cartagine vengono triplicate appena prima che la prendiate.





### **Abilità principale della Cina:**

Quando eseguite l'azione *Coltivare*, ottenete 1 segnalino lavoratore dalla riserva, se ne avete meno di 4. Questo lavoratore può essere assegnato immediatamente. Ricordate che i lavoratori assegnati a uno slot azione rosso saranno sacrificati (rimessi nella riserva) quando i lavoratori vengono Risolti, per cui l'abilità della Cina non può riottenere il lavoratore assegnato nello stesso turno.



### **Abilità principale di Harappa:**

Quando eseguite l'azione *Ricerca* e selezionate *Scrittura*, *Navigazione* o *Estrazione* come tecnologia desiderata, pagate 1 moneta in meno.

### **Abilità retaggio di Harappa:**

Quando eseguite *Cultura* (non per l'abilità di *Istruzione*), pagate 1 moneta in meno.



### **Abilità principale degli Ittiti:**

1. Quando eseguite l'azione *Ricerca* per ottenere la *Siderurgia*, il costo dell'azione è ridotto a \$0. È comunque necessario assegnare un lavoratore allo slot azione della *Ricerca*.
2. Una forza militare.



### **Abilità principale dell'Iberia:**

Quando Fate sorgere l'Iberia come vostra nuova civiltà, ottenete una tecnologia (sempre vincolata dai requisiti) ogni 2 monete bonus sulla carta (arrotondate per difetto). Per esempio, se ci sono 5 monete sulla carta, ottenete due tecnologie. Se ottenete più di una tecnologia, ottenetele una alla volta.



### **Abilità principale degli Inca:**

Quando Fate sorgere gli Inca come vostra nuova civiltà, ottenete una carta meraviglia a vostra scelta dal mercato delle meraviglie. Attenzione che non segherete i 3 punti dell'azione *Meraviglia*, in quanto non la state eseguendo.



### **Abilità principale del Congo:**

Quando Riposate, invece di eseguire azioni in questo turno, guadagnate 1 moneta extra e ottenete 2 punti.



### **Abilità principale della Corea:**

Quando eseguite l'azione Ricerca per ottenere *Scrittura*, *Istruzione o Navigazione*, ottenete 2 punti extra.



### **Abilità principale dei Maya:**

1. Potete eseguire azioni sulle carte azione in arrivo (azioni che normalmente non sono ancora disponibili). Semplicemente assegnate i vostri lavoratori agli slot azione sulle carte azione in arrivo per eseguire le azioni desiderate.
2. Quando eseguite l'azione Coltivare, guadagnate 1 moneta extra.



### **Abilità principale degli Ottomani:**

Quando eseguite l'azione Ricerca per ottenere *Scienza o Polvere* da sparo, pagate 3 monete in meno.



### **Abilità principale della Persia:**

Quando scoppia una guerra, guadagnate 1 moneta ogni 2 forza militare che avete (arrotondate per difetto). Per esempio, se il vostro valore di forza militare è 7, guadagnate 3 monete. Questa abilità non è legata al confronto tra le forze militari dei giocatori e in guerra si attiva sempre.



### **Abilità principale dei Fenici:**

Ogni volta che il VOSTRO turno finisce, potete pagare esattamente 2 monete su una carta nel mercato delle civiltà come monete bonus. Se volete farlo, collocate 2 vostre monete sulla carta civiltà desiderata. Fatto ciò, ottenete 2 punti. Le monete bonus generate da questa abilità sono come le monete bonus normali.



### **Abilità principale della Polinesia:**

1. Quando in una guerra siete il giocatore con meno forza militare, non dovete sacrificare un lavoratore.
2. Quando eseguite l'azione Pescare, guadagnate 1 moneta extra.



### **Abilità principale di Roma:**

Ottenete 1 forza militare ogni 2 tecnologie che avete (arrotondate per difetto).



### Abilità principale della Scizia:

1. I vostri lavoratori assegnati a uno slot azione di Conquistare non saranno sacrificati quando li risolverete. Ritornano a voi come se fossero assegnati a uno slot azione bianco.
2. Quando eseguite l'azione Conquistare, tutti gli altri giocatori perdono 2 monete. Se un giocatore non ha monete, ignora questo effetto.



### Abilità principale degli Slavi:

- Ogni volta che il VOSTRO turno finisce, se avete la maggiore forza militare (anche alla pari) guadagnate 1 moneta.



### Abilità principale dei Sumeri:

- Quando eseguite l'azione Ricerca per ottenere *Scrittura o Navigazione*, il costo dell'azione è ridotto a \$0. È comunque necessario assegnare un lavoratore allo slot azione della Ricerca.



### Abilità principale di Tiahuanaco:

- Quando Fate sorgere Tiahuanaco come vostra nuova civiltà, ricevete un numero di punti in base al numero di carte azione in arrivo (inclusa Epidemia) sul tracciato temporale. Per esempio, se Fate sorgere Tiahuanaco nel round 1, ricevete 5 punti dato che ci sono 5 carte azione in arrivo sul tracciato temporale.



### Abilità principale dei Vichinghi:

1. Tutti gli altri giocatori non possono eseguire l'azione Commerciale. Non è permesso loro di assegnare i propri lavoratori agli slot azione di Commerciale, compresi gli slot azione di Commerciale sul tracciato temporale e sulle loro carte civiltà. Il possessore non è colpito da questo effetto.
2. Una forza militare.



## VARIANTI (PER 2-4 GIOCATORI) —

Prima di giocare le seguenti varianti è necessario conoscere le regole base. Queste varianti introducono diverse modifiche al gioco e sono consigliate ai giocatori esperti. Potete giocare con una qualunque combinazione di queste varianti, a seconda delle vostre preferenze.

### - **Innovazione**

Introduce l'uso di carte tecnologia speciali, che possono portare nuove strade verso la vittoria. (Vedere pagina 25)

### - **Mondo in Cambiamento**

Introduce l'uso di gettoni evento, che possono aggiungere modifiche al tracciato temporale. (Vedere pagina 26)

### - **Draft**

Con un draft di carte civiltà, che diminuisce la casualità. In questa variante i giocatori possono avere ulteriori vantaggi dalla pianificazione. (Vedere pagina 28)

## MODALITÀ SOLITARIO (PER 1 GIOCATORE) —

### - **Schermaglia**

Simile a una partita con 2-4 giocatori. (Vedere pagina 30)

### - **La Via della Gloria**

Cinque scenari con esperienze e sfide molto diverse. (Vedere la Guida agli Scenari in un altro libretto)



## Variante: Innovazione

Durante la preparazione, mescolate tutte le carte tecnologia speciali e rivelatene tante quante sono “1 + numero di giocatori” per formare il mercato delle tecnologie. (Il mercato delle tecnologie non verrà mai rifornito.)



*Esempio del mercato delle tecnologie in una partita con 3 giocatori*

In ciascun proprio turno, con 1 moneta il giocatore può acquistare una carta tecnologia speciale e appoggiarla sulla sua carta tecnologie base, coprendo una colonna specifica. Si tratta della colonna sinistra, centrale o destra, a seconda della tecnologia superiore.



*Quando appoggiate una carta tecnologia speciale, la tecnologia superiore deve essere la stessa di quella base*

Dopo aver coperto quella colonna, 2 nuove tecnologie sulla carta possono essere Ricercate normalmente da quel giocatore e le tecnologie base coperte non gli saranno più accessibili.

\* C'è il limite di una carta tecnologia speciale per ogni giocatore.

\* I giocatori possono appoggiare una carta tecnologia speciale solo su una colonna vuota. Se c'è già un cubetto tecnologia su una colonna, la carta tecnologia speciale relativa a quella colonna non può essere acquistata da quel giocatore.

## Variante: Mondo in Cambiamento

Durante la preparazione, mescolate tutti e 9 i gettoni evento e pescate 3 gettoni.

Collocateli scoperti sul tracciato temporale, sopra le ultime 3 carte azione.



Mescolate e  
pescate 3  
gettoni.

Collocateli sopra le  
ultime 3 carte azione



Secondo i gettoni rivelati, alla fine del 3°, 4° e 5° round si verificheranno eventi extra. Ad esempio, alla fine del terzo round, si verificherà l'evento extra sopra la 6ª carta azione.

Questi eventi non influenzano gli eventi "epidemia" e "guerra" del gioco base. Se si verificano nello stesso round, l'evento del gettone si verifica sempre per primo.

| Nome:  | Effetti:  |
|--|---|
|  <b>Boom Demografico</b> | Ogni giocatore ottiene 1 lavoratore extra. (In un qualsiasi momento un giocatore può avere un massimo di 4 lavoratori.) |
|  <b>Grande Raccolto</b>  | Ogni giocatore guadagna 1 moneta per ogni lavoratore che ha.  |
|  <b>Celebrazioni</b>     | Confrontate il numero di meraviglie di tutti i giocatori. I giocatori con più meraviglie ottengono 2 punti.             |
|  <b>Grande Dibattito</b> | Confrontate il numero di tecnologie di tutti i giocatori. I giocatori con più tecnologie ottengono 2 punti.             |
|  <b>Terremoto</b>        | Ogni giocatore sacrifica 1 lavoratore.  |
|  <b>Ratti</b>           | Ogni giocatore perde 3 monete.  |
|  <b>Corruzione</b>     | Confrontate il numero di monete di tutti i giocatori. I giocatori con più monete perdono 3 monete.                      |
|  <b>Barbari</b>        | Confrontate la forza militare di tutti i giocatori. I giocatori con meno forza militare perdono 3 monete.               |
|  <b>Niente</b>         | Non succede niente.   |

## Variante: Draft

### Concetti Chiave

All'inizio, ogni giocatore riceve una mano di carte civiltà tramite "Draft". I giocatori possono Far sorgere o Annettere carte civiltà dalla loro mano o dal mercato.

### Modifiche alla Preparazione

1. Preparate il gioco secondo le regole base, ma non formate il mercato delle civiltà. Il mercato delle civiltà verrà creato in seguito.

2. Ogni giocatore riceve una mano di 7 carte civiltà, distribuite a caso. Ogni giocatore guarda la propria mano senza mostrarla agli altri e seleziona una carta da appoggiare a faccia in giù davanti a sé. I giocatori mettono le carte rimanenti tra loro stessi e il vicino di sinistra. Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato la loro carta, ogni giocatore prende la mano di carte passata dal vicino. Poi il processo viene ripetuto.

Dopo aver selezionato 5 carte, ogni giocatore scarta le 2 carte restanti in mano e tutte queste carte scartate diventeranno il mercato delle civiltà. Le 5 carte selezionate saranno la mano delle civiltà del giocatore durante la partita.

### Modifiche al Gioco

1. Quando Fate sorgere o Annettete una civiltà, potete scegliere una carta dalla vostra mano o dal mercato delle civiltà. A prescindere dall'origine della carta, non collocate monete bonus sulle carte civiltà nel mercato e non pescate una nuova carta civiltà dal mazzo per metterla nel mercato.



2. Quando Fate sorgere la vostra civiltà nel round 1, a prescindere dall'origine della carta, non prendete monete bonus. Dopodiché, quando Fate sorgere o Annettete una civiltà, a prescindere dall'origine della carta, prendete 2 monete bonus.

3. Non pescherete mai nuove carte per la vostra mano.

4. Se sono state prese tutte le carte nel mercato delle civiltà, i giocatori possono scegliere solo dalla propria mano le civiltà da Far sorgere o Annettere.

5. Durante la partita, i giocatori non devono mostrare la loro mano di carte agli altri.



**\*Numero di carte nel mercato delle civiltà:**

Nella preparazione il numero di carte nel mercato delle civiltà dipende dal numero di giocatori. Per esempio, in una partita con 3 giocatori, all'inizio ci saranno 6 carte.

**\*Abilità principale di Cartagine in una partita con draft:**

Quando Fate sorgere Cartagine, se è la vostra prima civiltà, non prendete monete bonus. Se è la vostra seconda o terza civiltà, prendete 6 monete bonus.

**\*Abilità principale dell'Iberia in una partita con draft:**

Quando Fate sorgere l'Iberia, se è la vostra prima civiltà, non ottenete alcuna tecnologia. Se è la vostra seconda o terza civiltà, ottenete 1 tecnologia.

**\*Abilità principale della Fenicia in una partita con draft:**

Potete collocare le monete bonus sulle carte nel mercato grazie all'abilità principale della Fenicia. Quando un giocatore prende la carta con le monete bonus extra su di essa, prende 2 monete bonus (se questa non è la prima carta civiltà) e tutte le monete bonus extra su di essa. Le monete bonus extra sulle carte possono anche essere moltiplicate dall'abilità principale di Cartagine e influenzare normalmente l'abilità principale dell'Iberia.

## Solitario: Schermaglia

### Obiettivo del solitario:

Cercare di raggiungere un punteggio alto per sbloccare i conseguimenti (vedere pagina 32).

### Modifiche alla Preparazione

1. Togli le carte civiltà Mongolia, Vichinghi, Germania, Cartagine, Fenicia, Scizia e Iberia prima di mescolare il mazzo delle carte civiltà. Non vengono usate nel solitario.



2. Il numero di carte nel mercato delle meraviglie deve essere 4.

3. Mentre prepari il tracciato temporale, togli Epidemia prima di mescolare le carte azione. Partendo da sinistra, Epidemia va posizionata al 5° posto. Riempi le altre posizioni con le carte azione mescolate in modo casuale. Questo significa che Epidemia arriverà sempre nel round 3.



*La carta Epidemia deve essere posizionata al 5° posto.*

4. Proprio come nelle partite multigiocatore, prendi 3 monete dalla riserva, però non hai bisogno del segnalino primo giocatore.

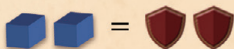
## Modifiche al Gioco

1. Quando Fai sorgere o Annetti una civiltà, non collocare monete bonus sulle altre carte civiltà e non pescare nuove carte per il mercato.
2. Quando un round termina (subito dopo che il tuo turno finisce, nel solitario), colloca 1 moneta bonus su ogni carta civiltà nel mercato. Dopodiché pesca e metti 1 nuova carta civiltà nel mercato. A differenza delle partite multigiocatore, il numero di carte civiltà nel mercato può variare da round a round.



*Quando un round termina, colloca le monete e aggiungi 1 carta civiltà*

3. Quando è richiesto un confronto della forza militare (es. per guerra, Conquistare), competi con un singolo avversario virtuale. Quando un round termina, prima di spostare la carta azioni permanenti e di eventuali guerra/sacrifici, prendi 1 cubetto tecnologia dalla riserva e mettilo vicino al tracciato temporale. Il numero di cubetti è l'attuale forza militare del tuo avversario virtuale.





*Per esempio, se c'è una guerra al termine del round 2, ci dovrebbero essere 2 cubetti tecnologia vicino al tracciato temporale, dunque la forza militare dell'avversario è 2.*



## Conseguimenti

Quando la partita finisce (e dopo che sono state attivate le abilità di fine partita), controlla se riesci a raggiungere gli impegnativi conseguimenti qui sotto. Prova diverse strategie per costruire grandi civiltà uniche e vincere tutti i conseguimenti!

| <i>Conseguimenti</i>   | <i>Requisiti</i>  | <i>Conseguiti</i>   |
|------------------------|---|---|
| Clan Straordinario     | Segna almeno 20 punti   |    |
| Regno Grandioso        | Segna almeno 25 punti   |   |
| Impero Potente         | Segna almeno 30 punti   |   |
| Civiltà Eterna         | Segna almeno 35 punti   |   |
| Regno della Tecnologia | Segna almeno 25 punti con 9 tecnologie                                      |   |
| Regno dei Primitivi    | Segna almeno 25 punti senza tecnologie                                      |   |
| Mondo delle Meraviglie | Segna almeno 25 punti con 4 meraviglie                                      |   |
| Superpotenza           | Segna almeno 25 punti con al massimo 3 tecnologie e almeno forza militare 9 |  |



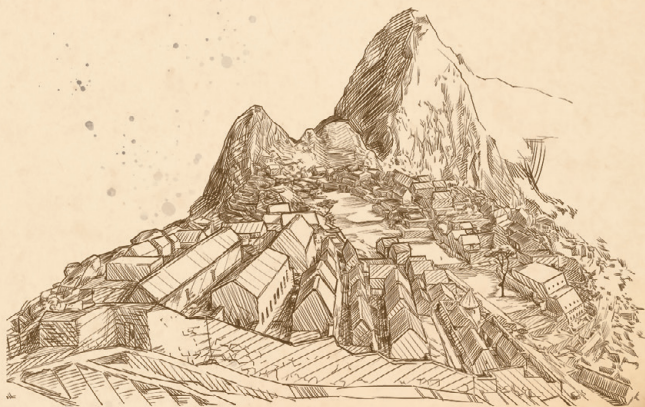
**\* Azione Commerciare nel solitario:**

Con Commerciare guadagni 2 monete (se non hai alcuna abilità di modifica). Ignora l'effetto di dare monete agli altri giocatori.

**\* Abilità principale della Lidia nel solitario:**

Guadagni 4 monete quando Fai sorgere la Lidia. Ignora l'effetto di dare monete agli altri giocatori.

\* La modalità solitario può essere giocata con la variante Innovazione (le carte tecnologia speciali), ma non con la variante Mondo in Cambiamento (i gettoni evento) né con il Draft.



## Solitario: La Via della Gloria

Questa è una modalità speciale fatta apposta per il solitario, con cinque scenari. Sono:



**L'Era delle Meraviglie**  
(~4500 a.C. - 200 a.C.)



**La Via della Seta**  
(~500 a.C. - 1400 d.C.)



**La Civiltà Perduta**  
(~250 d.C. - 900 d.C.)



**La Devastazione Mongola**  
(~1230 d.C. - 1300 d.C.)



**Morte e Rinascita**  
(~1300 d.C. - 1500 d.C.)

**Per le loro regole dettagliate va consultata la "Guida agli Scenari" in un altro libretto.**

# INDICE

|                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| componenti-----2               | dettagli                    |
| concetti chiave                | azioni -----17              |
| simboli -----4                 | tecnologie -----18          |
| effetti -----4                 | civiltà -----19             |
| preparazione-----6             |                             |
| come si gioca                  | varianti per 2-4 giocatori  |
| obiettivo -----8               | innovazione -----25         |
| il vostro turno                | mondo in cambiamento -26    |
| far sorgere una civiltà -8, 14 | draft -----28               |
| annettere una civiltà -15      |                             |
| eseguire azioni -----9         | modalità solitario          |
| riposare -----11               | schermaglia-----30          |
| risolvere i lavoratori -12     | conseguimenti - -----32     |
| fine del vostro turno ---12    | la via della gloria -----34 |
| termine del round -----12      |                             |
| fine della partita -----16     |                             |



# RICONOSCIMENTI

---

**Ideazione:** Jeffrey CCH

**Produzione e sviluppo:** Jeffrey CCH and Kenneth YWN

**Grafica:** Vincci lala and Rubens Ma

**Traduzione IT:** Fabio Piovesan(Board Game Circus)



[www.icemakesboardgame.com](http://www.icemakesboardgame.com)



@icemakes



@ice\_makes



@Ice Makes



@ice\_makes

@2019 Ice Makes tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica