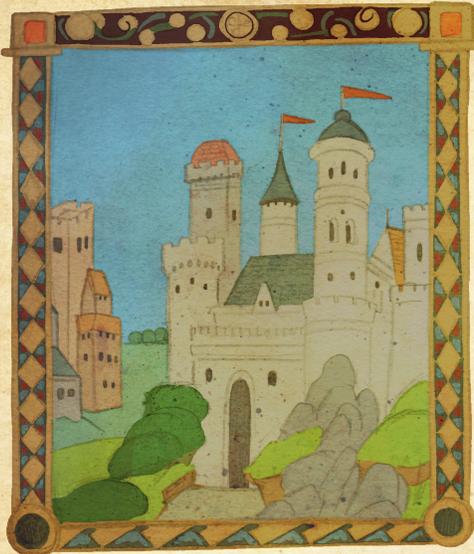




— ERA OF —
KINGDOMS



Regolamento



Tanto tempo fa in una era di oscurità in cui i cavalieri e i nobili erano in conflitto tra loro per la gloria e la supremazia della civiltà. Solo chi trionfava sul campo di battaglia raggiungeva potere e ricchezza. Pochi regnanti più saggi arricchivano le loro terre con cultura, agricoltura e nuove tecnologie. Il percorso verso la vittoria non sarà facile perchè dovrete fare i conti con la fatica, le malattie e la continua minaccia della guerra.

Componenti di gioco

1 Regolamento	4 Plance carte centrali
4 Plance regno	12 Carte sfarzo
142 Carte di base (6 dal commercio)	4 Carte guida turni
51 Carte medie	4 Carte guida delle icone
22 Carte avanzate	1 plancia commercio

Obbiettivi di Era of Kingdoms

Usare 3 azioni per turno per raccogliere risorse e collezionare punti vittoria. Migliorare i mazzi aggiungendo carte di livello 2 e poi 3. Quando la carta "Age of Enlightenment" (era dell'Illuminismo) è pescata dal mazzo carte avanzate ogni giocatore ha un ultimo turno per collezionare punti vittoria aggiuntivi.

Chi ha più punti vittoria vince.



Setup

1) I mazzi base, medio e avanzato vanno mischiati e posti al centro del tavolo con spazio per mettere i mazzi di scarto.



2) La carta 'Age of Enlightenment' va rimossa dal mazzo delle carte avanzate.

3) Dopo aver mescolato il mazzo carte avanzate la carta 'Age of Enlightenment' va posta in fondo al mazzo nella seguente posizione



- 2 giocatori: 9 carte dalla cima.
- 3 giocatori: 11 carte dalla cima.
- 4 giocatori: 13 carte dalla cima.

4) Ogni giocatore prende una plancia di gioco e la pone di fronte a se. La plancia per le carte va messa a destra di quella principale. E pone ancora a destra le seguenti carte:

- 3 Carte sfarzo (Riches)
- 1 Carta centro cittadino (Town Center)
- 1 carta guida dei turni
- 1 carta guida delle icone



5) Ogni giocatore pesca 5 carte di base

6) Ogni giocatore può scegliere di scartare un qualunque numero di carte (0-5) per prenderne altrettante dal mazzo di pesca.

Ogni giocatore può far questo **una volta sola** prima dell'inizio della partita.

7) Comincia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Scansione di gioco

Turno del giocatore:

Ogni turno del giocatore ha 4 fasi:

- 1) Fase azione
- 2) Fase di scarto
- 3) Fase controllo dei miglioramenti
- 4) Fase di pesca

I Fase Azione

Ogni giocatore ha **3 azioni per turno**.

Azioni:

- Giocare una carta dalla mano
- Pescare una carta dal mazzo base

Note: Un giocatore può anche fare quanto segue **ma non vale come una azione:**

- Togliere una carta dalla propria plancia (Tranne la carta peste 'plague')
- Usare una carta sfarzo per impossessarsi di una risorsa di un avversario (possibile una sola volta per turno.)

Le carte



1 Nome: Nome della carta

2 Tipo: Terra, Persona, Azione, Vittoria

3 Livello: Il livello della carta. Si usa per migliorare il mazzo.

4 Costo: L'elenco delle risorse da utilizzare per mettere in gioco la carta

5 Icona Pila: Se presente la carta richiede che sia presente in gioco una carta dello stesso tipo di livello inferiore. La carta con l'icona pila va messa sopra la carta di livello inferiore

6 Punti vittoria: I punti vittoria che la carta fornisce. **Solo la carta in cima da punti vittoria.**

7 Risorse fornite: la quantità di risorse che fornisce la carta

Giocare una carta

Per giocare una carta un giocatore deve avere le risorse indicate in alto a sinistra **4** Se una carta non ha nessuna risorsa indicata in alto a sinistra può essere giocata se il giocatore ha ancora azioni rimanenti. Once Se in gioco si trova una carta **7** essa fornisce istantaneamente le risorse indicate. Le carte sono piazzate sulla plancia a seconda di quale tipo **2** siano.

Tipi di carte e quando giocarle

★ Centro - da posizionare al centro del territorio.



L Terra - Da posizionare sugli 8 spazi intorno al centro del territorio.



P Persone - Da piazzare sulla plancia alla destra del territorio.



V Vittoria e gioca immediatamente - Da posizionare a lato della plancia del giocatore e forniscono punti vittoria per la fine del gioco.
Nota: Non c'è limite di numero su questo tipo di carta.

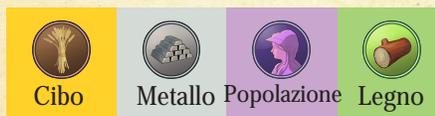


Eventi - Dopo l'uso vanno messi nel relativo mazzo degli scarti.



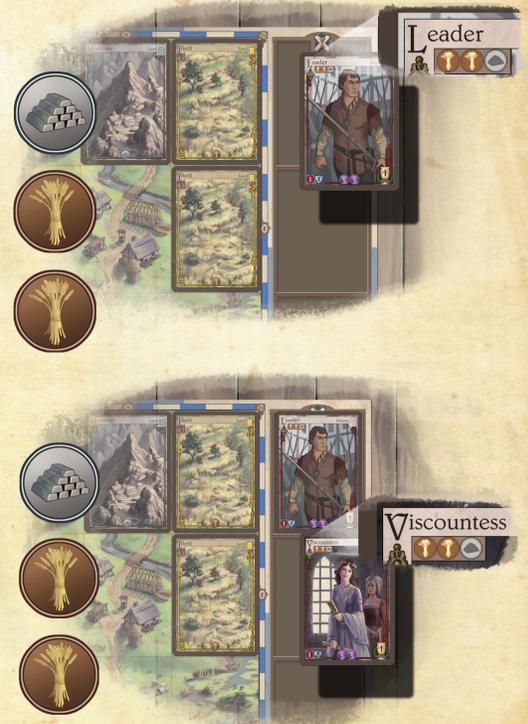
Risorse

Ci sono 4 tipi di risorse: **Cibo, legno, metallo e Popolazione.**



Quando una carta è messa nel territorio di un giocatore essa fornisce immediatamente le risorse indicate. **Le risorse non sono consumate quando sono usate per giocare una carta.** Le risorse disponibili nel territorio devono essere uguali o maggiori rispetto al numero indicato sulla carta. Per esempio se un giocatore ha 2 carte che richiedono 2 cibi e dispone di 2 campi che forniscono 1 cibo ciascuna, egli può giocarle entrambe.

Nota: Le carte persona non contano come popolazione a meno che non abbiano l'icona popolazione nella sezione risorse fornite.



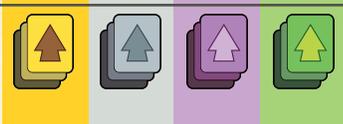
Icona Pila - Se una carta terra ha una icona Pila in alto a destra essa deve essere piazzata su una risorsa base dello stesso tipo di risorsa. Inon può essere giocata su una casella vuota. Una carta cibo livello 2 (Fattoria - Farm) DEVE essere giocata su una carta cibo di livello 1 (Campo-Field o Torrente-Stream). Una carta di livello tre può essere messa sia su un livello 2 che un livello 1 dello stesso tipo di risorsa. If a card does not have a stacking icon it must be played on an empty tile or replace the existing card on a tile.

Le carte persona non possono mai impilarsi.

Icone base: Questa carta è una base richiesta per ulteriori miglioramenti di livello.



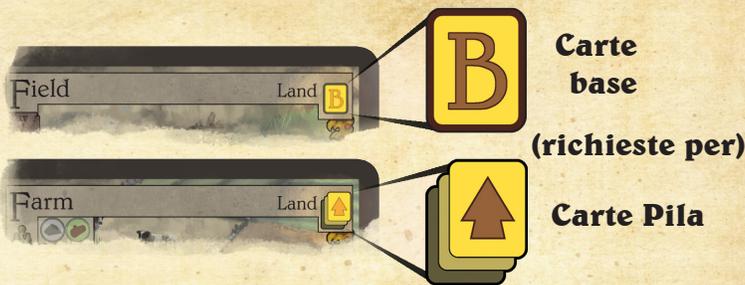
Icone Pila: Questa carta richiede una base per poter essere giocata



Togliere carte - Un giocatore può rimuovere carte dal suo territorio durante il proprio turno, La rimozione delle carte non comporta un consumo di azioni. Quando una carta è rimossa dal territorio le sue risorse **apossano essere usate per l'azione immediatamente successiva.** Per esempio se un minatore è rimosso in favore di un'altra persona si può usare la risorsa per giocare la carta successiva. La peste non può essere rimossa (vedere il paragrafo relativo a pag 8)

Attacchi e difese del territorio

Carte persone e carte possono dare la possibilità di poter **Attaccare** 🗡️ e **Difendere** 🛡️ Queste icone appaiono in basso a sinistra sulle carte. Queste sicone sono usate per gli Attacchi (vedere paragrafo sugli attacchi a pag 8)



Una carta pila di livello 2 DEVE essere giocata su una carta base dello stesso tipo di risorsa.

Una carta pila di livello 3 può essere giocata su una carta base o su una di livello 2 dello stesso tipo di risorsa.



Le carte pila Stack **non** possono essere giocate su caselle vuote o su differenti tipi di risorsa.



Se una carta non ha una icona pila deve essere giocata su una casella libera o sostituire una carta già esistente su una casella occupata.

Usare una carta Sfarzo - Una volta per turno un giocatore può usare una carta sfarzo per prendere in prestito una risorsa da un avversario. Il giocatore dovrà dare la propria carta sfarzo al giocatore dal quale prende in prestito la risorsa. Il giocatore bersaglio deve possedere quella risorsa nel proprio territorio e non può rifiutarsi di farlo.



Usare una carta sfarzo non consuma azioni.

II Fase di Scarto

Ogni giocatore può scegliere di scartare un qualunque numero di carte dalla propria mano rimettendoli nelle varie pile di scarto (base, medio e avanzato). Nell'ultima fase di pesca verrà poi ripescato il massimo numero di carte.

Suggerimento: Se un giocatore ha carte che non potrà giocare nel turno successivo può essere una scelta scartarle per aumentare la probabilità di pescare carte giocabili.

III Fase di miglioramento

Ogni giocatore controlla se può migliorare il proprio regno a seconda del livello delle carte che ha in gioco. Una volta che un giocatore ha raggiunto i requisiti può **migliorare il proprio centro cittadino e il proprio reame**. Il turno successivo pescherà le carte in base al livello.

Miglioramento medio: 

Se un giocatore ha **TRE** carte di livello 2 o superiore nel proprio territorio (terre e persone) Può migliorare il centro cittadino a municipio (Town Hall). Il regno è considerato un regno intermedio.

Miglioramento avanzato 

Se un giocatore ha **TRE** carte livello 3 o superiore evel 3 può migliorare il municipio a castello (Castle). Il regno è considerato un regno avanzato.

IV Fase di Pesca

Alla fine del turno del giocatore egli pesca le carte necessarie per raggiungere il numero di massimo di carte. **Il massimo di carte di default è 5**, ma può essere aumentato con alcune carte.



Reame base

- Pesca carte base fino al limite massimo di carte



Reame intermedio

- Pesca una carta dal mazzo intermedio

- Pesca carte base fino al limite massimo di carte



Reame avanzato

- Pesca una carta dal mazzo avanzato

- Pesca due carte dal mazzo intermedio

- Pesca carte base fino al limite massimo di carte

o Una volta che il primo giocatore raggiunge il livello avanzato **tutti gli altri giocatori pescano due carte dal mazzo intermedio** durante la fase di pesca indipendentemente dal livello raggiunto dal proprio reame.

Numero massimo di carte in mano

Se il numero delle carte nella mano di un giocatore è superiore al numero massimo di carte egli potrà tenere le carte in più. Non potrà però pescare da alcun mazzo fino a che il numero di carte non sia inferiore al massimo.



I mazzi di scarto

Se un mazzo finisce rimescolare il rispettivo mazzo di scarto per creare il nuovo mazzo di pesca.

Se non è presente il mazzo di scarto e una carta consente di cercare una carta nel mazzo di scarto, essa potrà essere cercata nel mazzo di pesca.

Fine del gioco

Nel setup è stata inserita la carta "Age of Enlightenment" nel mazzo avanzato (vedi setup a pag. 1).

Quando la carta è pescata ogni giocatore gioca un ultimo turno finale. **Til giocatore che ha pescato la carta non pesca altre carte avanzate ma può finire il proprio turno di pesca.**

Dopo che i turni finali si sono svolti si procede con il conteggio dei punti vittoria (PV).

Solo la carta superiore di una pila viene considerata nel conteggio dei punti vittoria Il giocatore con più punti vittoria vince.

Nel caso di **pareggio tie**, lo spareggio è definito da queste condizioni:

- Vince il giocatore con più carte sfarzo.
- Se ancora in pareggio il giocatore con più attacco
- Se ancora in pareggio il giocatore con più difesa.
- Se ancora in pareggio il giocatore con più risorse

Nota: nel turno finale i giocatori pescano le ultime carte in caso una carta che fornisce punti si possa giocare immediatamente



Le carte

Carte Evento

Survival Tactics

(tattiche di sopravvivenza)

Survival tactics ha **due**

ternative: pescare due carte a + 1 azione o prevenire un negativo e pescare una base. Se usata per

evento può essere usata in qualsiasi momento.



Può prevenire: Steal, Religious Sacrifice, Swindler, Crude Attack, Attack, Great Attack, and any Plague Card.

Steal (Furto)

Consente al giocatore di rubare una carta sfarzo o una carta a caso dalla mano di un altro giocatore.



High Yield

(Alto Rendimento)

Può essere piazzato sotto una carta terra che fornisce risorse.

Alto rendimento da +1 alla produzione di quella risorsa.

Può essere posizionata sotto al mercato per dare 2 risorse a

scelta. **INon può essere piazzato sotto una terra che non fornisce risorse (mura, magazzini, ecc)**



Swindler (Imbroglione)

Può essere giocata per scambiare una pila con una della stessa risorsa di livello uguale o superiore di un avversario.

Tutte le carte della pila si scambiano comprese la peste e l'alto rendimento.

yield cards.



Crude Attack, Attack and Great Attack (attacco brutale, attacco e gran attacco)

Quando un giocatore gioca una carta attacco egli affronta **tutti gli avversari** individualmente. Il valore di attacco del giocatore compreso il valore della carta di attacco va confrontato con il valore difensivo di ogni altro giocatore. Se vince l'attaccante prende una carta sfarzo dal difensore. Se vince il difensore **nessuno prende carte sfarzo** o ha delle penalità.

Il difensore vince in caso di pareggio.



Combattimento

Quando è giocata una carta attacco il giocatore attacca **tutti gli altri giocatori** individualmente. Il valore di attacco corrisponde alla somma dei valori di attacco di terre e persone più il valore della carta attacco. Il valore di attacco va confrontato con il valore di difesa di ogni avversario.



Forza d'attacco

7



Difensore 1



$$2 + 1 = 3$$

Vince l'attacco
Il difensore da una carta sfarzo



Difensore 2



$$4 + 3 = 7$$

Vince la difesa

Il difensore vince in caso di pareggio o di punteggio superiore. Se l'attaccante vince il difensore è costretto a consegnare una carta sfarzo.

Plague (Peste)

Le carte peste si riferiscono a specifiche risorse e sono posizionate sotto una carta terra della stessa risorsa di un opponente.

La peste da -1 Attacco, -1 Difesa, -2 Punti vittoria e -1 alla risorsa.

Curare la peste:

Le pesti possono essere rimosse dal territorio in questi modi:

- Carta Religious Sacrifice (Sacrificio sacro): Questa carta richiede di sacrificare una carta sulla cima di una pila per essere giocata. Tutti gli altri giocatori devono rimuovere la carta sulla cima della pila nella stessa locazione. Viene anche rimossa la peste.

- Rimuovere 2 carte persone

Un giocatore può rimuovere 2 persone attualmente in gioco dalla propria plancia per eliminare **tutte le carte peste** dal proprio territorio. Le persone devono essere rimosse nello stesso turno.

Nello stesso turno egli potrà giocare una nuova carta persona.



Religious sacrifice (Sacrificio sacro)

Questa carta richiede che il giocatore sacrifichi una carta terra dalla cima di una pila del proprio territorio. Tutti gli altri giocatori devono rimuovere dal proprio territorio la carta in cima alla pila nella stessa posizione.



Il giocatore bersaglio di questa carta **DEVE scartare la carta** e non può fare uso di altre carte pre prevenire il sacrificio. Gli altri giocatori invece possono usare Tattiche di sopravvivenza per prevenire il danno. Tutte le pesti vengono rimosse dalle pile in cui è stata sacrificata una carta.

Il centro cittadino non è un bersaglio valido.

Mercati e commercianti

I mercati e i commercianti forniscono una risorsa. Una volta per turno il giocatore può scegliere la risorsa fornita.



Una volta scelta la risorsa non può essere cambiata in quel turno.



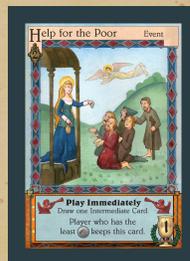
Alto rendimento può essere utilizzato sotto un mercato perchè possa fornire due risorse a scelta in un turno.

Carte Gioca immediatamente (Immediately Cards) Help for the... Festival of ...

These are played as soon as they are drawn. The player who drew the Play Immediately card draws another card to replace this. The winner of the requirement listed on the card gets to keep the Play Immediately card. Wild card resources from **Market and Trader do not count** in these totals. It is placed to the side of their kingdom board and is worth 1 Victory Point at the end of the game. The following actions are taken to account for ties:

Help for the ... (aiuto per...)

- In caso di pareggio l'aiuto va al giocatore meno carte sfarzo.
- In caso di ulteriore pareggio l'aiuto è mescolato nel mazzo delle carte intermedie



Festival of ... (festival del)

- In caso di pareggio l'aiuto va al giocatore più carte sfarzo.
- In caso di ulteriore pareggio l'aiuto è mescolato nel mazzo delle carte intermedie



Nota: Se un giocatore non si accorge di aver pescato queste carte, va giocata appena se ne rende conto. L'effetto della carta, se possibile va considerato al momento della sua pesca mettendo da parte momentaneamente le carte giocate successivamente.

Carte Vittoria

Se i requisiti vengono soddisfatti, le carte vittoria sono posizionate vicino al territorio del giocatore. Conferiscono punti vittoria alla fine del gioco.

Forniscono 1 punto vittoria per ogni coppia di risorse di un certo tipo, arrotondando per difetto.

Mercati e commercianti non vengono considerati nel conteggio.

Nota: Le risorse fornite da mercati e commercianti non sono considerate nel conteggio delle carte da giocare immediatamente né nelle carte vittoria.



Mini espansione commercio

La mini espansione commercio aggiunge la plancia del commercio e la meccanica del drafting in Era of Kingdoms.

Setup

Prima che i giocatori peschino la propria mano di carte la plancia del commercio viene preparata con el carte base intermedie e avanzate in modo che tutti i giocatore possano accedervi facilmente.

- 6 carte base vengono posizionate nei 6 slot dedicati
- 3 carte intermedie vengono posizionate nei 3 slot dedicati
- 1 carta intermedia viene posizionata nello slot dedicato

Nota: Se una carta gioca immediatamente è pescata essa viene tenuta da parte e poi rimescolata nel mazzo quando la plancia del commercio sarà stata preparata.

Termini usati:

Draft: Questo termine indica che un giocatore può scegliere una carta dalla plancia del commercio. Salvo diversa indicazione, egli può prendere solo una carta che il suo livello di reame gli permette.

Refresh: Questo termine indica che tutte le carte di quel livello vanno rimosse e sostituite con carte dello stesso livello. Il numero di carte da sostituire è indicato sulla carta ed è il giocatore attivo a scegliere quali carte sostituire.

Game Play

Il gioco con l'espansione del commercio segue le medesime fasi del gioco di base tranne in:

Fase Azione

Un giocatore può usare una delle proprie azioni per prendere una carta di base dalla plancia del commercio. **Dopo che una carta viene presa dalla plancia del commercio bisogna**

sostituirla immediatamente con un'altra carta.

Questa azione è possibile **solo per le carte base** e non può essere utilizzato MAI per le carte intermedie e avanzate anche se il livello del realme potrebbe permetterlo..

Fase di pesca

Quando un giocatore ripristina la propria mano di carte può scegliere se **scegliere le carte dalla plancia del commercio o pescare le carte dal mazzo del livello corrispondente**. Durante la fase di pesca dopo che una carta è scelta dalla plancia del commercio non è sostituita immediatamente da un'altra carta. Solo quando il giocatore ha finito l'intera pesca la plancia del commercio viene ripristinata.

Le carte giocate immediatamente che vengono pescate dal mazzo durante la fase di pesca vengono risolte immediatamente.

Nota: Se una carta giocata immediatamente viene pescata durante la sistemazione della plancia del commercio dopo la fase di pesca, essa è considerata giocata dal giocatore attivo. Se viene pescata la carta "Age of Enlightenment" quel giocatore la tiene per se e gli altri giocatori svolgono l'ultimo turno.



Reame base

- Pesca o scegli carte fino al raggiungimento del limite massimo di carte in mano



Reame intermedio

- Pesca o scegli 1 carta intermedia
- Pesca o scegli carte fino al raggiungimento del limite massimo di carte in mano



Reame avanzato

- Pesca o scegli 1 carta avanzata
- Pesca o scegli 2 carte intermedie
- Pesca o scegli carte fino al raggiungimento del limite massimo di carte in mano

Condizioni speciali di fine partita

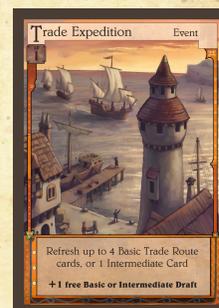
Se la carta "Age of Enlightenment" è pescata durante il ripristino della plancia del commercio è considerata pescata dal giocatore attivo. A quel punto gli altri giocatori giocano il loro ultimo turno.

Carte commercio

Trade Expedition (Spedizione commerciale)

La spedizione commerciale consente al giocatore di sostituire fino a 4 carte base o 1 carta intermedia dalla plancia del commercio. Fatto ciò consente di scegliere 1 carta di base o 1 carta intermedia se il livello del regno lo consente.

La carta pescata è immediatamente sostituita con una di livello corrispondente.

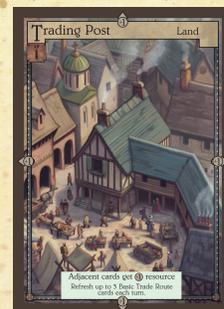


Trading Post (Emporio)

Quando l'emporio è in gioco su un territorio esso consente di sostituire 3 carte base dalla plancia del commercio senza alcun costo azioni.

L'emporio migliora di +1 le risorse delle pile adiacenti.

Questo solo per le 4 risorse di base e non migliora il punteggio di difesa (Walls), o il numero di carte in mano (Storehouse). Il bonus dell'emporio può sommarsi all'alto rendimento. Può migliorare anche la carta mercato.



Setup dei mazzi per 2-3 giocatori.

In partite a 2 giocatori, rimuovere le seguenti carte dal mazzo delle carte di base:

2x Field	2x Lumber Camp
2x Mountain	2x Steal
2x Forest	2x Religious Sacrifice
2x Houses	2x Crude Attack
2x Farm	1x Market
2x Stone Houses	1x Trader
2x Mine	

Ogni giocatore comincia con solo 2 carte sfarzo.

In partite a 3 giocatori, rimuovere le seguenti carte dal mazzo delle carte di base:

1x Field	1x Mine
1x Mountain	1x Lumber Camp
1x Forest	1x Steal
1x Houses	1x Religious Sacrifice
1x Farm	1x Crude Attack
1x Stone Houses	

Solitario

Competi con il reame ombra

Nel solitario si seguono le regole di base tranne i seguenti cambiamenti:

Setup

- 1) La carta 'Age of Enlightenment' va rimossa dal mazzo carte avanzate.
- 2) I mazzi di base, intermedio e avanzati vanno mescolati e piazzati al centro del tavolo con spazio sufficiente ai mazzi di scarto.

Dopo che il mazzo avanzato è pronto la carta Age of Enlightenment va piazzata nella seguente posizione:

- Normale: 5 carte dalla cima.
Difficile: 7 carte dalla cima.
Campione: 9 carte dalla cima.

- 3) Piazzare un territorio di fronte a se con le seguenti carte a lato:

- 2 Carte sfarzose
- 1 Carta guida dei turni
- 1 centro cittadino
- 1 Carta guida delle icone

Nota: Se si usa l'espansione commercio piazzare e preparare la plancia del commercio come indicato nel relativo capitolo.

- 4) Il giocatore pesca 5 carte di base.
- 5) Il giocatore può scegliere di scartare un qualunque numero di carte (0-5) per prenderne altrettante dal mazzo di pesca.
- 6) Il giocatore pone 2 carte sfarzo vicino al territorio del reame ombra.

Svolgimento del gioco

Turno del giocatore:

Il turno di gioco si svolge similmente alle partite a 2-4 giocatori come visto nella sezione precedente.

Turno del reame ombra:

Dopo ogni turno del giocatore, il reame ombra pesca il numero di carte in base al livello del reame raggiunto. Se sono pescate carte evento sono risolte immediatamente. Tutte le carte pescate dal regno ombra sono posizionate in vista in modo che siano visibili. Le carte evento pescate dal regno Ombra vanno lasciate vicino alla plancia del regno ombra invece di scartarle. Tutte le carte pescate dal regno ombra contano come risorse, attacco e difesa.

Il reame ombra pesca carte in base al livello del reame:

Reame base

Il regno ombra pesca 1 carta di base la pone a faccia in su.

Reame intermedio

Il regno ombra pesca 1 carta di base e 1 carta intermedia le pone a faccia in su.

Reame avanzato

Il regno ombra pesca 1 carta di base, 1 carta intermedia e 1 carta avanzata le pone a faccia in su.

Carte evento in solitario:

Alcune carte evento hanno un effetto speciale in solitario se sono pescate dal regno ombra:

Steal (furto)

Il giocatore ruba una carta sfarzo al regno ombra e viceversa.

Crude Attack, Attack, Great Attack (Attacchi)

Se il giocatore la usa il conteggio della forza difensiva del regno ombra è data dalle carte in tavola.

Se lo pesca il regno ombra il punteggio di attacco del regno ombra vale come la somma tra le carte in gioco e il bonus dato dalla carta di attacco.

Per il resto valgono le stesse regole dell'attacco del gioco base. .

Swindler (imbrogliatore)

Se la usa il giocatore sacrifica una carta terra e e scarta una carta terra di livello uguale o superiore del regno ombra.

Se lo pesca il regno ombra il giocatore sceglie una carta da scartare di livello 2 del proprio territorio e una carta di livello 1 del regno ombra, se possibile della stessa risorsa. Se non ci sono carte da sacrificare la carta non ha effetto.

Religious Sacrifice (Sacrificio sacro)

Se la usa il giocatore può decidere una crata del regno ombra da scartare.

Se il regno ombra la pesca il giocatore sceglie una carta in cima ad una pila da scartare.

Peste

Se la pesca il giocatore la pozziona nel regno ombra. Il regno ombra non se ne può liberare e incorre nelle penalità indicate dalla carta.

Se la pesca il regno ombra il giocatore sceglie una pila della stessa risorsa indicata dalla peste sotto cui piazzare la carta. Il giocatore può liberarsene normalmente.

Oracle (oracolo)

Se il regno ombra la pesca si prendano 3 carte dal mazzo e si selezioni quella con più punti vittoria da posizionare nel regno ombra. In caso di pareggio si scelga quella che va più a vantaggio del regno ombra, in caso di incertezza è il giocatore a scegliere.

Survival Tactics (tattiche di sopravvivenza)

Se il regno ombra la pesca la carta non ha effetto immediato ma venga tenuta da parte. Se il giocatore usa un effetto negativo sul regno ombra l'effetto si attiva istantaneamente bloccando l'effetto.

Forgotten Knowledge (conoscenza perduta)

Se il regno ombra la pesca si prendano due carte dal mazzo di base e si mettano nel territorio del regno ombra. Se vengono pescati eventi se ne risolvano gli effetti.

Lost Artifact (Manufatto disperso)

Se il regno ombra la pesca si prendano due carte dal mazzo intermedio e si mettano nel territorio del regno ombra. Se vengono pescati eventi se ne risolvano gli effetti.

Carte gioca immediatamente

Sia che venga pescata dal giocatore che dal regno ombra il suo effetto sarà assegnato in base alle condizioni del testo della carta. In caso di pareggio valgono le regole del gioco di base.

Tutte le carte del regno ombra vengono utilizzate per il conteggio delle risorse a parte i mercati e i commercianti.

Se il regno ombra pesca questa carta non pesca un'altra carta in sostituzione di questa.

Carta Age of Enlightenment

Chiunque peschi questa carta guadagna immediatamente 1 punto vittoria. Quando la carta viene pescata entrambi il giocatore svolge un ultimo turno. Poi il regno ombra pesca le carte e le posiziona nel proprio territorio.

Il gioco finisce SEMPRE dopo il turno del regno ombra.

Calcolo del punteggio

Il giocatore calcola il punteggio come una partita di base.

Il regno ombra conteggia i punti in questo modo:

- Somma dei punti vittoria delle carte
- Le risorse ombra è dato dalla somma di tutte le carte presenti nel territorio del regno ombra.

ERA OF
KINGDOMS

CONQUEST of the KING





Bronze
SUPPORTER



