

COME VINCERE: Avere più monete, incluse quelle guadagnate a fine gioco con Popolarità.

TERRITORI: Tu controlli un territorio (esagono) se hai lì almeno una stuttura o unità.

RISORSE: Le risorse rimangono sul tavolo. Spendi risorse da territori che controlli.



-Tutte le unità possono spostare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.
 -Normalmente, le unità possono muoversi di 1 territorio e non possono attraversare fiumi o laghi.
 -Ogni qualvolta nel tuo turno il personaggio/Mech obbligano dei lavoratori a ritirarsi (per via di movimento o combattimento), perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore che si sta ritirando.
 -In combattimento, l'attaccante vince i pareggi. Il perdente guadagna 1 carta Combattimento se ha rivelato > 0 punti potere.

COMBATTIMENTO E MOVIMENTO AGGRESSIVO

- Solo personaggi e mechs possono muovere in territori controllati da unità nemiche.
- Se nel tuo turno personaggi e mechs obbligano un lavoratore/i avversario a ritirarsi, perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore ritirato.
- Mech e Personaggi si possono muovere in terreno avversario anche con 0 Popolarità.
- Combattimento avviene dopo che un Giocatore ha finito la azione Movimento, se i suoi Mech/Personaggi sono in terreno avversario dove ci sono Mech/Personaggi avversari.
- I due giocatori determinano quanto Potere spendere nel disco del Potere. Possono segretamente aggiungere 1 carta per Personaggio/Mech che controllano in combattimento.
- Rivela il potere totale (sommando carte anche). Attaccante vince in caso di parità
- Vincitore vince il territorio, le sue risorse e una stella.
- Perdente ritira le unità alla base e guadagna 1 carta se ha rivelato > 0 punti potere.

TUO TURNO: Scegli 1 delle 4 sezioni della Plancia Giocatore (diversa dal turno precedente).

Scegli tra la azione della riga sopra, della riga sotto, o entrambe (partendo dalla riga sopra).

Prima paga il costo intero della azione (caselle rosse), poi guadagna i benefici (caselle verdi).

SUPPORTO	PRODUZIONE	MOVIMENTO	COMMERCIO
<p>Paga 1 moneta Aumenta il potere di combattimento / Guadagna 1 carta combattimento Se 1 monumento costruito, guadagna 1 Popolarità.</p>	<p>Paga il costo (a seconda di quanto è mostrato su tutti i rettangoli rossi scoperti prima di eseguire l'azione Produrre), scegli fino a 2 diversi territori che controlli, e tutti i lavoratori su quei territori possono produrre</p>	<p>Muovi unità o guadagna monete</p>	<p>Paga 1 moneta Guadagna 2 risorse o 2 Popolarità Se Armeria costruita, guadagna 1 potere di combattimento</p>
<p>Paga petrolio AGGIORNAMENTO Miglioria = Muovi il cubo dal verde di Plancia Giocatore al rosso (non incorniciato) Se già arruolato, guadagna 1 Potere di combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra fanno miglioramento</p>	<p>Paga metallo SCHIERAMENTO Posiziona qualsiasi Mech, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 moneta e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra posizionano</p>	<p>Paga legno COSTRUZIONE Costruisci una struttura, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 Popolarità e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra costruiscono</p>	<p>Paga cibo ARRUOLAMENTO Arruola (muovi un segnalino tondo dalla Plancia Giocatore alla Plancia di fazione). Se già arruolato, guadagna 1 carta combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra arruolano</p>



COME VINCERE: Avere più monete, incluse quelle guadagnate a fine gioco con Popolarità.

TERRITORI: Tu controlli un territorio (esagono) se hai lì almeno una stuttura o unità.

RISORSE: Le risorse rimangono sul tavolo. Spendi risorse da territori che controlli.



-Tutte le unità possono spostare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.
 -Normalmente, le unità possono muoversi di 1 territorio e non possono attraversare fiumi o laghi.
 -Ogni qualvolta nel tuo turno il personaggio/Mech obbligano dei lavoratori a ritirarsi (per via di movimento o combattimento), perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore che si sta ritirando.
 -In combattimento, l'attaccante vince i pareggi. Il perdente guadagna 1 carta Combattimento se ha rivelato > 0 punti potere.

COMBATTIMENTO E MOVIMENTO AGGRESSIVO

- Solo personaggi e mechs possono muovere in territori controllati da unità nemiche.
- Se nel tuo turno personaggi e mech obbligano un lavoratore/i avversario a ritirarsi, perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore ritirato.
- Mech e Personaggi si possono muovere in terreno avversario anche con 0 Popolarità.
- Combattimento avviene dopo che un Giocatore ha finito la azione Movimento, se i suoi Mech/Personaggi sono in terreno avversario dove ci sono Mech/Personaggi avversari.
- I due giocatori determinano quanto Potere spendere nel disco del Potere. Possono segretamente aggiungere 1 carta per Personaggio/Mech che controllano in combattimento.
- Rivela il potere totale (sommando carte anche). Attaccante vince in caso di parità
- Vincitore vince il territorio, le sue risorse e una stella.
- Perdente ritira le unità alla base e guadagna 1 carta se ha rivelato > 0 punti potere.

TUO TURNO: Scegli 1 delle 4 sezioni della Plancia Giocatore (diversa dal turno precedente).

Scegli tra la azione della riga sopra, della riga sotto, o entrambe (partendo dalla riga sopra). Prima paga il costo intero della azione (caselle rosse), poi guadagna i benefici (caselle verdi).

PRODUZIONE	COMMERCIO	SUPPORTO	MOVIMENTO
<p>Paga il costo (a seconda di quanto è mostrato su tutti i rettangoli rossi scoperti prima di eseguire l'azione Produrre), scegli fino a 2 diversi territori che controlli, e tutti i lavoratori su quei territori possono produrre</p>	<p>Paga 1 moneta Guadagna 2 risorse o 2 Popolarità Se Armeria costruita, guadagna 1 potere di combattimento</p>	<p>Paga 1 moneta Aumenta il potere di combattimento / Guadagna 1 carta combattimento Se 1 monumento costruito, guadagna 1 Popolarità.</p>	<p>Muovi unità o guadagna monete</p>
<p>Paga petrolio Miglioria = Muovi il cubo dal verde di Plancia Giocatore al rosso (non incorniciato) Se già arruolato, guadagna 1 Potere di combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra fanno miglioramento</p> <p>AGGIORNAMENTO</p>	<p>Paga metallo Posiziona qualsiasi Mech, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 moneta e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra posizionano</p> <p>SCHIERAMENTO</p>	<p>Paga legno Costruisci una struttura, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 Popolarità e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra costruiscono</p> <p>CONSTRUZIONE</p>	<p>Paga cibo Arruola (muovi un segnalino tondo dalla Plancia Giocatore alla Plancia di fazione). Se già arruolato, guadagna 1 carta combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra arruolano</p> <p>ARRUOLAMENTO</p>



COME VINCERE: Avere più monete, incluse quelle guadagnate a fine gioco con Popolarità.

TERRITORI: Tu controlli un territorio (esagono) se hai lì almeno una stuttura o unità.

RISORSE: Le risorse rimangono sul tavolo. Spendi risorse da territori che controlli.



-Tutte le unità possono spostare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.
 -Normalmente, le unità possono muoversi di 1 territorio e non possono attraversare fiumi o laghi.
 -Ogni qualvolta nel tuo turno il personaggio/Mech obbligano dei lavoratori a ritirarsi (per via di movimento o combattimento), perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore che si sta ritirando.
 -In combattimento, l'attaccante vince i pareggi. Il perdente guadagna 1 carta Combattimento se ha rivelato > 0 punti potere.

COMBATTIMENTO E MOVIMENTO AGGRESSIVO

- Solo personaggi e mechs possono muovere in territori controllati da unità nemiche.
- Se nel tuo turno personaggi e mechs obbligano un lavoratore/i avversario a ritirarsi, perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore ritirato.
- Mech e Personaggi si possono muovere in terreno avversario anche con 0 Popolarità.
- Combattimento avviene dopo che un Giocatore ha finito l'azione Movimento, se i suoi Mech/Personaggi sono in terreno avversario dove ci sono Mech/Personaggi avversari.
- I due giocatori determinano quanto Potere spendere nel disco del Potere. Possono segretamente aggiungere 1 carta per Personaggio/Mech che controllano in combattimento.
- Rivela il potere totale (sommando carte anche). Attaccante vince in caso di parità
- Vincitore vince il territorio, le sue risorse e una stella.
- Perdente ritira le unità alla base e guadagna 1 carta se ha rivelato > 0 punti potere.

TUO TURNO: Scegli 1 delle 4 sezioni della Plancia Giocatore (diversa dal turno precedente).

Scegli tra la azione della riga sopra, della riga sotto, o entrambe (partendo dalla riga sopra).

Prima paga il costo intero della azione (caselle rosse), poi guadagna i benefici (caselle verdi).

MOVIMENTO	SUPPORTO	COMMERCIO	PRODUZIONE
Muovi unità o guadagna monete	Paga 1 moneta Aumenta il potere di combattimento / Guadagna 1 carta combattimento Se 1 monumento costruito, guadagna 1 Popolarità.	Paga 1 moneta Guadagna 2 risorse o 2 Popolarità Se Armeria costruita, guadagna 1 potere di combattimento	Paga il costo (a seconda di quanto è mostrato su tutti i rettangoli rossi scoperti prima di eseguire l'azione Produrre), scegli fino a 2 <i>diversi</i> territori che controlli, e tutti i lavoratori su quei territori possono produrre
Paga petrolio Miglioria = Muovi il cubo dal verde di Plancia Giocatore al rosso (non incorniciato) Se già arruolato, guadagna 1 Potere di combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra fanno miglioramento	Paga metallo Posiziona qualsiasi Mech, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 moneta e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra posizionano	Paga legno Costruisci una struttura, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 Popolarità e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra costruiscono	Paga cibo Arruola (muovi un segnalino tondo dalla Plancia Giocatore alla Plancia di fazione). Se già arruolato, guadagna 1 carta combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra arruolano
AGGIORNAMENTO	SCHIERAMENTO	COSTRUZIONE	ARRUOLAMENTO



COME VINCERE: Avere più monete, incluse quelle guadagnate a fine gioco con Popolarità.

TERRITORI: Tu controlli un territorio (esagono) se hai lì almeno una stuttura o unità.

RISORSE: Le risorse rimangono sul tavolo. Spendi risorse da territori che controlli.



-Tutte le unità possono spostare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.
 -Normalmente, le unità possono muoversi di 1 territorio e non possono attraversare fiumi o laghi.
 -Ogni qualvolta nel tuo turno il personaggio/Mech obbligano dei lavoratori a ritirarsi (per via di movimento o combattimento), perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore che si sta ritirando.
 -In combattimento, l'attaccante vince i pareggi. Il perdente guadagna 1 carta Combattimento se ha rivelato > 0 punti potere.

COMBATTIMENTO E MOVIMENTO AGGRESSIVO

- Solo personaggi e mechs possono muovere in territori controllati da unità nemiche.
- Se nel tuo turno personaggi e mech obbligano un lavoratore/i avversario a ritirarsi, perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore ritirato.
- Mech e Personaggi si possono muovere in terreno avversario anche con 0 Popolarità.
- Combattimento avviene dopo che un Giocatore ha finito la azione Movimento, se i suoi Mech/Personaggi sono in terreno avversario dove ci sono Mech/Personaggi avversari.
- I due giocatori determinano quanto Potere spendere nel disco del Potere. Possono segretamente aggiungere 1 carta per Personaggio/Mech che controllano in combattimento.
- Rivela il potere totale (sommando carte anche). Attaccante vince in caso di parità
- Vincitore vince il territorio, le sue risorse e una stella.
- Perdente ritira le unità alla base e guadagna 1 carta se ha rivelato > 0 punti potere.

TUO TURNO: Scegli 1 delle 4 sezioni della Plancia Giocatore (diversa dal turno precedente).

Scegli tra la azione della riga sopra, della riga sotto, o entrambe (partendo dalla riga sopra).

Prima paga il costo intero della azione (caselle rosse), poi guadagna i benefici (caselle verdi).

COMMERCIO	SUPPORTO	MOVIMENTO	PRODUZIONE
<p>Paga 1 moneta Guadagna 2 risorse o 2 Popolarità Se Armeria costruita, guadagna 1 potere di combattimento</p>	<p>Paga 1 moneta Aumenta il potere di combattimento / Guadagna 1 carta combattimento Se 1 monumento costruito, guadagna 1 Popolarità.</p>	<p>Muovi unità o guadagna monete</p>	<p>Paga il costo (a seconda di quanto è mostrato su tutti i rettangoli rossi scoperti prima di eseguire l'azione Produrre), scegli fino a 2 diversi territori che controlli, e tutti i lavoratori su quei territori possono produrre</p>
<p>Paga petrolio Miglioria = Muovi il cubo dal verde di Plancia Giocatore al rosso (non incorniciato) Se già arruolato, guadagna 1 Potere di combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra fanno miglioramento</p> <p>AGGIORNAMENTO</p>	<p>Paga metallo Posiziona qualsiasi Mech, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 moneta e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra posizionano</p> <p>SCHIERAMENTO</p>	<p>Paga legno Costruisci una struttura, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 Popolarità e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra costruiscono</p> <p>COSTRUZIONE</p>	<p>Paga cibo Arruola (muovi un segnalino tondo dalla Plancia Giocatore alla Plancia di fazione). Se già arruolato, guadagna 1 carta combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra arruolano</p> <p>ARRUOLAMENTO</p>



COME VINCERE: Avere più monete, incluse quelle guadagnate a fine gioco con Popolarità.

TERRITORI: Tu controlli un territorio (esagono) se hai lì almeno una stuttura o unità.

RISORSE: Le risorse rimangono sul tavolo. Spendi risorse da territori che controlli.



-Tutte le unità possono spostare un qualsiasi numero di segnalini risorsa.
 -Normalmente, le unità possono muoversi di 1 territorio e non possono attraversare fiumi o laghi.
 -Ogni qualvolta nel tuo turno il personaggio/Mech obbligano dei lavoratori a ritirarsi (per via di movimento o combattimento), perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore che si sta ritirando.
 -In combattimento, l'attaccante vince i pareggi. Il perdente guadagna 1 carta Combattimento se ha rivelato > 0 punti potere.

COMBATTIMENTO E MOVIMENTO AGGRESSIVO

- Solo personaggi e mechs possono muovere in territori controllati da unità nemiche.
- Se nel tuo turno personaggi e mech obbligano un lavoratore/i avversario a ritirarsi, perdi 1 Popolarità per ogni lavoratore ritirato.
- Mech e Personaggi si possono muovere in terreno avversario anche con 0 Popolarità.
- Combattimento avviene dopo che un Giocatore ha finito la azione Movimento, se i suoi Mech/Personaggi sono in terreno avversario dove ci sono Mech/Personaggi avversari.
- I due giocatori determinano quanto Potere spendere nel disco del Potere. Possono segretamente aggiungere 1 carta per Personaggio/Mech che controllano in combattimento.
- Rivela il potere totale (sommando carte anche). Attaccante vince in caso di parità
- Vincitore vince il territorio, le sue risorse e una stella.
- Perdente ritira le unità alla base e guadagna 1 carta se ha rivelato > 0 punti potere.

TUO TURNO: Scegli 1 delle 4 sezioni della Plancia Giocatore (diversa dal turno precedente).

Scegli tra la azione della riga sopra, della riga sotto, o entrambe (partendo dalla riga sopra). Prima paga il costo intero della azione (caselle rosse), poi guadagna i benefici (caselle verdi).

MOVIMENTO	COMMERCIO	PRODUZIONE	SUPPORTO
Muovi unità o guadagna monete	Paga 1 moneta Guadagna 2 risorse o 2 Popolarità Se Armeria costruita, guadagna 1 potere di combattimento	Paga il costo (a seconda di quanto è mostrato su tutti i rettangoli rossi scoperti prima di eseguire l'azione Produrre), scegli fino a 2 diversi territori che controlli, e tutti i lavoratori su quei territori possono produrre	Paga 1 moneta Aumenta il potere di combattimento / Guadagna 1 carta combattimento Se 1 monumento costruito, guadagna 1 Popolarità.
Paga petrolio Miglioria = Muovi il cubo dal verde di Plancia Giocatore al rosso (non incorniciato) Se già arruolato, guadagna 1 Potere di combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra fanno miglioramento	Paga metallo Posiziona qualsiasi Mech, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 moneta e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra posizionano	Paga legno Costruisci una struttura, guadagna monete Se già arruolato, guadagna 1 Popolarità e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra costruiscono	Paga cibo Arruola (muovi un segnalino tondo dalla Plancia Giocatore alla Plancia di azione). Se già arruolato, guadagna 1 carta combattimento e fai attenzione se i giocatori a sinistra/destra arruolano
AGGIORNAMENTO	SCHIERAMENTO	COSTRUZIONE	ARRUOLAMENTO

