



Venice Connection

di Alex Randolph, Dario De Toffoli,
Leo Colovini e C.

c/o studiogiocchi - S. Polo, 3083
30125 VENEZIA - ITALY

tel. +39/041/5211029 - fax +39/041/5240881

Reiner Knizia

TIGRI & EUFRATE

per 2-4 giocatori

Ur, Ninive, Babilonia - la Bibbia considera queste città come la culla dell'umanità. La scienza concorda nella fertile Mesopotamia, tra i fiumi Tigri ed Eufrate ha avuto origine la civiltà.

Intorno al 2000 a.C. si svilupparono i primi grandi insediamenti lungo le rive dei fiumi. Presto i contadini iniziarono ad irrigare vaste porzioni di terre anche lontane dai fiumi. Per superare le maggiori distanze vennero creati i primi rozzi carri che consentirono il trasporto di molto più cibo. Lo sviluppo dei commerci indusse i mercanti ad ideare un sistema per registrare il crescente numero di transazioni. Segni e simboli vennero tracciati sui vasi, fu così che venne inventata la scrittura, persino prima degli Egiziani. Inoltre si svilupparono rapidamente una classe sacerdotale e una prima forma di amministrazione.

Un migliaio di anni più tardi, l'antico e ricco regno di Ur venne distrutto. Il potere passò nelle mani di Hammurabi il re di Babilonia. Poi nuovi regni ebbero il sopravvento. Da nord penetrarono gli Ittiti, mentre tra i due fiumi il potere cadde nelle mani degli Assiri finché il loro re Sargon non fu sconfitto molti anni più tardi da Alessandro Magno.

Attraverso i secoli le diverse dinastie si succedettero una all'altra. Soltanto un fattore rimase sempre costante: il progresso della civiltà procedeva parallelamente alle lotte per il potere. Fu un processo affascinante, ma non tutti ebbero successo. Con questo gioco potrete prendere parte all'affascinante sviluppo della civiltà.

CONTENUTO

- Tavoliere
- 153 tessere civiltà: 30 nere = colonizzazione (sono quelle con la figura gialla), 57 rosse = templi, 36 blu = agricoltura, 30 verdi = commercio)
- 8 tessere calamità
- 1 tessera unificazione
- 6 monumenti (in legno)
- 16 leader suddivisi in 4 simboli (dinastia del Leone, del Vaso, dell'Arco e del Toro) e in 4 diversi colori (nero = re, rosso = sacerdoti, verde = mercanti, blu = contadini).
- 4 schermi contraddistinti dai 4 simboli delle dinastie
- 140 punti vittoria (20 cubetti più piccoli e 15 più grandi di 4 colori, neri = sfera della colonizzazione, rossi = sfera della religione, verdi = sfera del commercio, blu = sfera dell'agricoltura)
- 10 tesori (cubetti color legno naturale)
- 1 sacchetto nero (per le tessere civiltà)
- il regolamento

D'ora in poi le **tessere civiltà** verranno chiamate semplicemente **tessere**, mentre le altre verranno denominate per ciò che rappresentano.

PREPARATIVI

- Prima della prima partita i monumenti vanno montati seguendo gli accostamenti dei colori così come illustrato nel regolamento in tedesco (se volete, usate anche un po' di colla).
- Piazzate un tempio su ognuna delle 10 caselle del tavoliere in cui è disegnata una bestia alata e piazzate un tesoro (cubetto legno naturale) sopra ognuno di quei templi.
- Ogni giocatore sceglie una dinastia (uno dei quattro simboli) e prende quindi il relativo schermo e le 4 pedine leader (nei 4 diversi colori). **I giocatori vengono quindi distinti non dal colore, ma dal simbolo.** Inoltre prende 2 tessere calamità che vanno poste, insieme ai leader davanti al suo schermo.
- I leader, gli schermi e le tessere calamità eventualmente non utilizzate vanno riposte nella scatola.
- I punti vittoria, i monumenti e la tessera unificazione vanno piazzati accanto al tavoliere.
- Tutte le altre tessere vengono messe dentro il sacchetto nero e mescolate.
- Ognuno pesca 6 tessere dal sacchetto e le conserva DIETRO lo schermo, in modo tale che nessuno le veda.
- Si decide casualmente chi inizia.

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo di ogni giocatore è sviluppare in modo equilibrato le 4 sfere della civiltà: colonizzazione, religione, agricoltura e commercio. Per raggiungere lo scopo i giocatori, durante la partita, posizionano i loro leader, creano ed ampliano regni, costruiscono monumenti ed entrano in conflitto tra di loro. In questo modo guadagnano punti vittoria in ognuna delle 4 sfere. Vincerà chi meglio riuscirà a sviluppare la civilizzazione in modo bilanciato, senza punti deboli nell'una o nell'altra sfera.

I REGNI

Durante il gioco i leader e le tessere vengono mano a mano posizionate sul tavoliere. I templi e le tessere adiacenti (con un lato in comune) vengono considerati uniti e formano una **regione**. Non contano le connessioni in diagonale.

Una regione nella quale si trova almeno un leader viene denominata **regno**. I regni sono l'anima del gioco.

Un regno può contenere diversi leader, anche di diversi giocatori.

I regni crescono quando nuovi leader e nuove tessere vi vengono aggiunte.

Due regni possono venire uniti tra loro e un regno può venire diviso in due regni separati.

Finché un regno contiene solo leader di colore differente tutto è pacifico (anche se appartengono a giocatori diversi).

I conflitti si sviluppano quando in un regno si trovano due leader di colore uguale.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco procede in senso orario.

Il giocatore di turno può effettuare fino a 2 azioni, nell'ordine che preferisce. E' possibile effettuare due volte la stessa azione oppure due azioni diverse. Le possibili azioni sono le seguenti:

- ◆ **Posizionare, togliere o spostare un proprio leader**
- ◆ **Piazzare una tessera e distribuire un punto vittoria**
- ◆ **Giocare una tessera calamità**
- ◆ **Sostituire le tessere**

Le azioni in dettaglio:

- ◆ **Posizionare, togliere o spostare un proprio leader.**

dote (rosso), contadino (blu) e mercante (verde).

casella libera

(i leader sono tali per volere degli dei).

I leader

In alcune fasi di gioco può capitare che delle tessere (templi compresi) venga

per questo motivo un leader non venisse più a trovarsi in una casella adiacente ad un tempio (scoperto), andrebbe tolto dal tavoliere e riconsegnato al proprietario.

Il posizionamento di un leader non fa guadagnare punti vittoria, ma è solo con la presenza di propri leader sul tavoliere

- ◆ **Piazzare una tessera.**

la civiltà. Una tessera va presa da dietro il proprio schermo e piazzata su una casella libera del tavoliere. Le tessere giocate

Le tessere blu possono essere piazzate solamente su caselle fiume; al contrario tutte le altre tessere posizionate su caselle fiume.

distribuzione dei punti vittoria viene eseguita con le seguenti modalità:

- è piazzata in un regno ed il regno contiene un leader del colore della tessera, il punto vittoria (di quel colore) va attribuito al giocatore che possiede il leader. Le tessere nere hanno la figura interna gialla ma
- Se non c'è un leader del colore della tessera, ma c'è un re, il punto (sempre del colore della tessera) viene
- Se non c'è nemmeno il re, il punto non viene assegnato.
Se la tessera non viene piazzata in un regno, non ven
- Se la tessera viene piazzata in modo tale da congiungere due regni, NON vengono assegnati punti vittoria.
I punti vittoria vanno attribuiti non appena le tessere sono state giocate e conservati nascosti dietro lo schermo cubetti piccoli valgono 1 punto, quelli più grandi 5 punti.

- ◆ **Giocare una tessera calamità.**

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 2 tessere calamità.

Le tessere calamità possono essere giocate sia su caselle libere sia sopra tessere preesistenti (che vanno rimosse dal tavoliere e non rientrano più in gioco).

Le tessere calamità non possono essere giocate su una tessera che supporti un monumento o un tesoro e nemmeno sopra un leader.

Le tessere calamità interrompono le connessioni tra i leader e le tessere: in tal modo possono causare la divisione di un regno in 2 o più parti. Una tessera calamità può anche distruggere l'ultimo tempio adiacente ad un leader, causando in tal modo la restituzione di quel leader al giocatore.

◆ **Sostituire le tessere.**

Il giocatore di turno può scartare a faccia in giù un numero di tessere a piacere da dietro il suo schermo e pescarne altrettante di nuove dal sacchetto. Le tessere scartate non vanno più utilizzate. Da notare che, poiché il turno è composto da due azioni, è possibile prima utilizzare questa azione e poi giocare una tessera tra quelle appena pescate.

FINE DEL TURNO

Il turno di un giocatore finisce dopo che ha eseguito le sue azioni. Se uno o più dei suoi leader sono collegati a monumenti il giocatore riceve altri punti vittoria (vedere "monumenti"). Infine il giocatore pesca nuove tessere in modo tale da averne di nuovo 6. Se anche altri giocatori in quel momento avessero meno di 6 tessere (vedere "conflitti"), anche loro pescano le tessere mancanti. Infine il turno passa al giocatore successivo.

I conflitti, la costruzione di monumenti e la distribuzione dei tesori sono eventi che vengono spiegati dettagliatamente nei prossimi paragrafi. Tali eventi possono verificarsi durante il posizionamento di un leader o di una tessera e costituiscono parte integrante di un'azione; pertanto un'azione si ritiene conclusa solo quando gli eventi ad essa associati sono conclusi.

CONFLITTI

(Si possono verificare durante il posizionamento di un leader o il piazzamento di una tessera.)

Quando in un regno ci sono leader dello stesso colore, scoppia un conflitto.

Ciò può accadere in due diverse situazioni:

- 1) Conflitto interno. Un leader viene posizionato in un regno che già contiene un leader dello stesso colore**
- 2) Conflitto esterno. Vengono uniti 2 regni e nel nuovo più vasto regno si trovano due leader dello stesso colore.**

In entrambi i casi non è consentito rimuovere i leader per evitare il conflitto. Il conflitto viene risolto sulla base delle tessere già presenti sul tavoliere, ma i giocatori coinvolti possono influenzarne l'esito anche con le loro tessere. Quando tutti i conflitti sono risolti ogni regno deve contenere solo leader di differenti colori.

In dettaglio:

1) Conflitto interno. Un leader viene posizionato in un regno che già contiene un leader dello stesso colore

Procedura del conflitto:

Il giocatore che posiziona il nuovo leader è l'attaccante, il possessore del leader preesistente è il difensore. Entrambi contano il **numero di templi** che si trovano sul tavoliere in caselle adiacenti ai loro leader. Può anche accadere che il medesimo tempio conti sia per l'uno che per l'altro leader (gli dei sono imparziali!).

Prima l'attaccante e poi il difensore possono aggiungere uno o più templi prendendo tessere conservate dietro il proprio schermo e giocandole in fianco al tavoliere. Ogni giocatore può aggiungere questi templi extra un'unica volta. Il giocatore col maggior numero totale di templi (cioè templi sul tavoliere più templi extra) vince il conflitto. In caso di parità vince il difensore.

Esempio (vedere figura in alto a pag.7 del regolamento tedesco). L'attaccante ha 2 templi adiacenti al suo leader, il difensore uno. L'attaccante aggiunge 2 templi extra, il difensore 3. Entrambi i giocatori hanno un totale di 4 templi: si tratta di un pareggio e dunque la spunta il difensore.

Conseguenze del conflitto:

Il perdente rimuove il proprio leader dal tavoliere (ma la pedina rimane sua e nei prossimi turni la potrà riutilizzare).

Il vincitore riceve un punto vittoria ROSSO (il conflitto è stato infatti combattuto con i templi).

Tutti i templi extra eventualmente giocati dai giocatori vengono scartati e riposti definitivamente nella scatola.

Continua l'esempio precedente (vedere figura in basso a pag. 7 del regolamento tedesco). Il vincitore riceve un punto vittoria rosso. Lo sconfitto si riprende il suo leader. I 5 templi extra che sono stati usati vanno eliminati dal gioco.

2) Conflitto esterno. Vengono uniti 2 regni e nel nuovo più vasto regno si trovano due leader dello stesso colore.

Due regni possono venire uniti col piazzamento di una tessera, ma mai posizionando un leader.

Non è inoltre consentito unire tre o più regni posizionando un'unica tessera.

Ricordate inoltre che NON vengono assegnati punti vittoria piazzando una tessera che unisce due regni. Al contrario tale tessera va subito coperta dalla *tessera unificazione*.

Ora si considera il nuovo più grande regno che si è venuto a creare. Se il nuovo regno non contiene due leader dello stesso colore, la tessera unificazione viene rimossa e l'azione si conclude senza che si scateni alcun conflitto. Viceversa, se il nuovo regno contiene due leader dello stesso colore, si scatena un conflitto tra di loro. Ci possono anche essere più conflitti in diversi colori e in questo caso il giocatore di turno decide in che ordine vanno risolti i diversi conflitti.

Procedura del conflitto:

Se il giocatore di turno sceglie un conflitto in cui è coinvolto uno dei suoi leader, egli diventa l'attaccante. Altrimenti il ruolo di attaccante spetta a quello tra i due contendenti che è più vicino al giocatore di turno (in senso orario). L'altro giocatore coinvolto nel conflitto è il difensore.

In questo secondo tipo di conflitto non si considerano i templi adiacenti, ma i **seguaci** dei due leader. In altri termini ognuno conta i suoi seguaci, cioè le tessere di quel colore presenti nel proprio regno originario (la tessera unificazione segna il confine tra i due regni). Vanno contate tutte le tessere di quel colore presenti nel regno, non soltanto quelle adiacenti al leader.

Da questo momento si procede come nel conflitto interno. Cioè, prima l'attaccante e poi il difensore, possono aggiungere uno o più seguaci prendendo tessere da dietro il proprio schermo e piazzandole in fianco al tavoliere. I seguaci extra vanno giocati in un'unica volta.

Il giocatore con più seguaci complessivi (cioè seguaci sul tavoliere più seguaci extra) vince il conflitto. In caso di parità vince il difensore.

Esempio (vedere figura a pag.8 del regolamento tedesco). Ci sono 2 conflitti: tra i mercanti e tra i re. Il giocatore che ha unito i regni decide di iniziare dai mercanti (cioè i leader verdi). Considerando che il leone è l'attaccante, egli conta nel suo regno un solo seguace (cioè una pedina verde raffigurante il mercato) e aggiunge 4 seguaci extra. Il difensore ha due seguaci nel suo regno e aggiunge un seguace extra, anche se questo non è sufficiente per influenzare l'esito del conflitto. In realtà sta semplicemente cogliendo questa opportunità per disfarsi di una indesiderata tessera mercato. L'attaccante ha dunque un totale di 5 seguaci contro i 3 del difensore e si aggiudica il conflitto.

Conseguenze del conflitto:

Il perdente rimuove dal tavoliere il proprio leader e tutti i suoi seguaci dal suo regno originario.

Il vincitore riceve un punto vittoria (del colore dei leader coinvolti) per la rimozione del leader e uno per ogni seguace dell'avversario rimosso. I seguaci extra non contano per l'attribuzione dei punti vittoria.

Il leader rimosso viene restituito al giocatore; viceversa i seguaci rimossi dal perdente e i seguaci extra giocati da entrambi, vanno definitivamente scartati dal gioco.

Avendo rimosso i seguaci dello sconfitto, può accadere che i due regni vengano nuovamente separati; in questo caso gli altri eventuali conflitti vengono evitati, nel caso contrario il giocatore di turno decide quale vada risolto e così via.

Eccezione. Se i leader in conflitto sono **due sacerdoti**, i loro seguaci sono ovviamente le tessere tempio. La regola prevede che i seguaci dello sconfitto vadano rimossi, ma in questo caso va fatta un'eccezione: non vanno rimossi i templi sui quali ci sia un tesoro e quelli adiacenti ad altri leader non coinvolti nel conflitto. I punti vittoria sono assegnati solo per il sacerdote e per i templi effettivamente rimossi.

Quando tutti i conflitti sono risolti, la pedina unificazione viene tolta dal tavoliere e riposta al suo fianco.

Continua l'esempio precedente (vedere figura a pag.9 del regolamento tedesco). Il perdente si riprende indietro il suo leader e rimuove entrambi i suoi seguaci dal tavoliere. Il vincitore riceve 3 punti vittoria verdi. Le 5 tessere extra usate dai giocatori vengono scartate dal gioco. Alla fine del conflitto il regno risulta diviso in 2 parti e viene evitato il secondo conflitto che doveva avvenire tra i 2 re, perché questi ora si trovano in 2 regni diversi. La pedina unificazione viene tolta dal tavoliere e l'azione si conclude.

Riepilogo sui conflitti.

Se un leader viene posizionato in un regno che contiene già un leader di quel colore, causa un conflitto interno (primo tipo): in questo caso sono i **templi** a deciderne l'esito.

Se due regni vengono uniti e due leader dello stesso colore vengono ora a trovarsi nello stesso nuovo grande regno si causa un conflitto esterno (secondo tipo). In questo caso il conflitto è deciso dai seguaci, cioè dalle tessere del colore dei leader presenti nei regni originari.

Nell'interno degli schermi sono esemplificate entrambe le situazioni (il testo è in tedesco, ma le immagini parlano da sole).

COSTRUZIONE DI MONUMENTI

(può essere causata dal piazzamento di una tessera)

Ci sono 6 monumenti, ognuno composto da 2 parti di diverso colore. I monumenti si costruiscono come segue: quando un giocatore piazza una tessera in modo tale da completare un quadrato di 4 tessere dello stesso colore, se lo desidera può capovolgere tutte le 4 tessere e costruirvi sopra un monumento.

Uno dei colori del monumento deve corrispondere a quello delle 4 tessere capovolte. Se non ci sono più monumenti disponibili con quel colore, il monumento non si può costruire e le tessere non possono essere capovolte.

Se piazzando la tessera che completa il quadrato si causa un conflitto, questo va risolto prima di capovolgere le tessere; il monumento potrà essere costruito solo se dopo la soluzione del conflitto il quadrato di tessere uguali esisterà ancora. Se il giocatore che completa il quadrato non costruisce un monumento come parte della sua azione, le tessere NON vengono capovolte e nessun monumento potrà poi venire costruito in quel quadrato.

Le 4 tessere capovolte continuano a far parte di regioni o regni (cioè collegano tra loro tessere o leader), ma non contano più per altre funzioni, per esempio come seguaci nei conflitti.

I monumenti, una volta costruiti, non possono più venire distrutti.

Quando per costruire un monumento si capovolgono 4 templi, si applicano le seguenti regole:

- se uno dei templi contiene un tesoro, esso rimane sulla tessera capovolta.
- se un leader viene a trovarsi non adiacente a nessun tempio, viene rimosso dal tavoliere e restituito al proprietario.

Esempio (vedere figure a pag.10 del regolamento tedesco). Viene giocata una tessera tempio (figura in alto), i 4 templi vengono capovolti e vi viene costruito un monumento (figura in basso). Notare che uno dei colori del monumento dev'essere rosso, il colore delle tessere che sono state capovolte. Notare inoltre che uno dei templi capovolti aveva un tesoro e che il cubetto è stato lasciato sul posto, accanto al monumento. Il leader blu della dinastia dell'arco viene ora a trovarsi senza alcun tempio adiacente e viene reso al giocatore.

I monumenti generano regolarmente punti vittoria.

Alla fine del suo turno il giocatore riceve un punto vittoria per ognuno dei suoi leader che si trova in un regno in cui sorge un monumento di colore corrispondente. Dato che un monumento ha due colori, può generare punti vittoria per due diversi leader.

I re (leader neri) ricevono punti vittoria soltanto dai monumenti neri e NON - come invece avviene quando si posizionano le tessere - da monumenti di altri colori in assenza dei corrispondenti leader.

Continua l'esempio precedente (vedere figura in basso a pag.10 del regolamento tedesco). Alla fine del suo turno al giocatore della dinastia del Toro viene assegnato un punto vittoria nero. Quando toccherà al giocatore della dinastia dell'Arco, se la situazione sarà invariata, egli riceverà un punto vittoria rosso.

DISTRIBUZIONE DEI TESORI

(Questa fase può essere causata dal posizionamento di un leader o da quello di una tessera)

All'inizio della partita i 10 tesori (i cubetti di legno naturale) vengono piazzati nei primi 10 templi sul tavoliere. I giocatori possono impadronirsene nel seguente modo:

Se alla fine dell'azione di un giocatore un regno contiene più di un tesoro, il giocatore che possiede il mercante (leader verde) riceve tutti questi tesori tranne uno; può scegliere quali tesori prendere con la sola limitazione che se sono coinvolti i 4 tesori posti nei templi più vicini ai 4 angoli del tavoliere (vedere piccola mappa in bianco e nero a pag. 11 delle regole tedesche), questi hanno comunque la precedenza.

Se nel regno non c'è un mercante, i tesori rimangono lì finché ne viene giocato uno.

Esempio (vedere figura in alto a pag.11 del regolamento tedesco). Il giocatore della dinastia del Leone piazza una tessera blu. Per prima cosa il giocatore della dinastia del Toro riceve un punto vittoria blu. Poi il giocatore della dinastia del Leone si prende il tesoro in alto perché il mercante di quel regno gli appartiene. Egli deve prendere il tesoro più in alto dato che si tratta di uno dei 4 tesori d'angolo.

Ogni tesoro è un **punto vittoria jolly**. Alla fine della partita si può utilizzare ogni singolo tesoro posseduto come un punto vittoria di un colore a propria scelta (vedere avanti l'esempio sul calcolo dei punti vittoria).

FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

La partita finisce quando:

- alla fine del turno di un giocatore sono rimasti sul tavoliere soltanto uno o due tesori; oppure

- le tessere del sacchetto sono insufficienti a ricostituire la dotazione dei giocatori alla fine di un turno.

Quando finisce la partita i giocatori tolgono i propri schermi e confrontano i punti vittoria che ognuno ha nella rispettiva "sfera" più debole, cioè il colore del quale possiede il MINOR numero di punti vittoria. Ogni eventuale tesoro può essere liberamente attribuito all'una o all'altra sfera. Vince quindi il giocatore che, nell'ambito della sfera in cui è più debole, possiede il maggior numero di punti vittoria. In caso di pareggio i giocatori coinvolti comparano il numero di punti vittoria nella seconda sfera più debole, ecc. Dunque non è importante semplicemente accumulare punti vittoria, ma bisogna farlo in modo equilibrato.

Complicato? Non troppo, come illustra il seguente esempio:

Esempio (vedere figura in basso a pag.11 del regolamento tedesco). La dinastia del Vaso ha vinto! Il giocatore della dinastia del Vaso ce la fa distribuendo i suoi 3 tesori in modo tale da ottenere 11 punti vittoria nella sua sfera più debole. Il giocatore della dinastia del Leone è secondo. Egli ha attribuito a tutti i suoi 3 tesori il valore di punti vittoria blu, in modo da ottenere in quella sfera 10 punti, tanti quanti ne aveva con i templi. Anche il giocatore della dinastia del Toro aveva ottenuto 10 punti in 2 sfere (civilizzazione e religione); ma la sua terza sfera più debole conta 11 punti vittoria (nell'agricoltura), mentre il Leone ne vanta 12 (nella civilizzazione). Dunque il Toro è terzo. Il giocatore della dinastia dell'Arco non si è troppo curato dei templi. I suoi 6 punti vittoria più 3 tesori sono insufficienti. Nonostante i suoi 22 punti nella civilizzazione si piazza all'ultimo posto.

Esempio di primo giro (vedere figura a pag.12 del regolamento tedesco).

Turno 1 (1.Zug). Andreas comincia la partita posizionando 2 suoi leader: il re ed il sacerdote. In questo modo crea 2 regni.

Turno 2 (2. Zug). Barbara per prima cosa gioca un suo leader (il contadino) estendendo uno dei regni creati da Andreas. Poi piazza una tessera blu nella casella fiume adiacente, ricevendo per questo un punto vittoria blu (infatti il contadino e la tessera sono entrambi blu). Infine pesca una tessera (non si vede nella figura).

Turno 3. (3. Zug) Dieter posiziona il suo re e crea un nuovo regno. Poi piazza un tempio e riceve un punto vittoria rosso. Perché? Nel regno non c'è un leader rosso (colore della tessera giocata) e quindi è il possessore del re a ricevere il punto vittoria. Notare che Dieter ha piazzato la sua tessera in modo tale che il suo re sia adiacente a 2 templi: prima di tutto la sicurezza! Dieter pesca infine una tessera.

Turno 4. (Zug.4) Karen, potendo disporre dietro lo schermo di 4 templi, si sente aggressiva. Come prima azione, posiziona il suo sacerdote nello stesso regno dove si trova il sacerdote di Andreas. Ne nasce un conflitto. Sul tavoliere entrambi i giocatori hanno un tempio (lo stesso) adiacente ai loro leader. Karen aggiunge 3 templi extra da dietro lo schermo. Andreas rinuncia ad aggiungerne. Al più, avrebbe potuto aggiungerne 2, non abbastanza per battere Karen. Karen vince (4 a 1), i suoi templi extra vengono scartati coperti e sono fuori dal gioco. Andreas deve riprendersi il suo sacerdote. Karen riceve un punto vittoria rosso per aver vinto il conflitto (del tipo "interno"). Come seconda azione, Karen piazza il suo quarto tempio sul tavoliere e riceve un altro punto vittoria rosso. Poi pesca 4 tessere dal sacchetto. Ora è di nuovo il turno di Andreas..