

Vlaada Chvátil THROUGH the AGES

RIVIVI LA STORIA DELLA CIVILTÀ

Nuovi Leader e Meraviglie



Cari Giocatori e Giocatrici,

L'espansione che avete tra le mani è frutto di uno sviluppo durato diversi anni. Inizialmente l'obiettivo era, molto semplicemente, di aggiungere nuovi leader e nuove meraviglie. Durante lo sviluppo sono apparsi tantissimi elementi. I personaggi e i monumenti che sono stati inclusi nella selezione finale sono quelli che hanno arricchito maggiormente l'esperienza di gioco – i più interessanti e divertenti da giocare (così facendo, ovviamente, alcuni elementi di grande impatto nella storia dell'umanità sono stati lasciati fuori. Ma, ehi, è pur sempre un gioco!). Inoltre, ci sembrava brutto lasciare inalterata la parte politica del gioco: ecco, quindi, che abbiamo preparato un bel gruppetto di nuove carte militari. Non moltissime, tranquilli! Abbiamo solo aggiunto un po' di pepe, senza sconvolgere la ricetta originale.

La sfida più impegnativa, durante lo sviluppo, è stata il bilanciamento di tutta questa roba nuova. Per fortuna, *Through the Ages* vanta una community di giocatori appassionati e preparatissimi in tutto il mondo. Quindi abbiamo implementato l'espansione nell'edizione digitale del gioco e invitato i migliori giocatori del mondo a provarla nell'arco di migliaia di playtest. Il risultato delle loro partite, così come le loro opinioni, ci ha aiutati molto. Siamo immensamente grati a questi incredibili giocatori: senza di loro, il bilanciamento di questa espansione sarebbe stato praticamente impossibile. È stato davvero magnifico giocare e discutere del gioco con giocatori del genere!

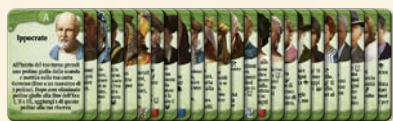
E, visto che avevamo accesso a una mole di dati e opinioni così preziose per il gioco base, abbiamo pensato di rimodellare alcune carte, valutate dalla community come troppo forti o troppo deboli, e le abbiamo aggiunte a questa espansione assieme a una piccola modifica alla lunghezza delle partite.

Detto francamente: non ci aspettavamo di metterci tutto questo tempo. Ma *Through the Ages* è un progetto davvero speciale, per noi, e siamo felici degli sforzi infusi in questa espansione – speriamo con tutto il cuore che vi piacerà il risultato, tanto quanto a noi è piaciuto lavorarci.

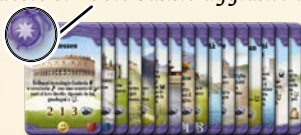
Vlaada & the CGE Team

IN QUESTA ESPANSIONE ...

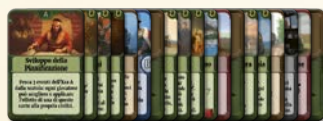
Le carte con questo simbolo vanno aggiunte alla partita.



24 nuovi Leader
(6 per ogni Era)



16 nuove Meraviglie
(4 per ogni Era)



19 nuove carte militari
(1 per l'Era A e 6 per ogni altra Era)



21 carte proxy Leader
(7 per l'Era I, II e III)



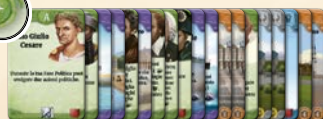
15 carte proxy Meraviglia
(5 per l'Era I, II e III)



6 carte civili aggiuntive (3+)
(1 per l'Era I, 2 per l'Era II e 3 per l'Era III)

Le carte con questo simbolo rimpiazzano le carte del gioco base con lo stesso titolo.

- 7 carte Leader ribilanciate
- 5 carte Meraviglia ribilanciate
- 7 carte tecnologia ribilanciate



Usate i nuovi mazzi di carte militari al posto di quelli inclusi nel gioco base.

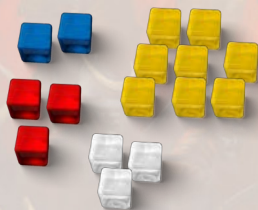
Plancia Meraviglie



Plancia Leader



Usate questo lato per partite a 2 giocatori.
Usate l'altro lato per partite a 3 o 4 giocatori.



Abbiamo aggiunto alcuni cubetti colorati supplementari, visto che alcune delle nuove carte potrebbero richiederne. I cubetti vengono usati anche per tenere traccia dei vari effetti delle nuove carte, come spiegato nell'Appendice.



Usate questo segnalino per indicare il giocatore iniziale, così da ricordarvi chi è avanti di un turno e chi darà inizio al round finale.

PARTI DELL'ESPANSIONE

Quest'espansione è composta da tre parti, che potete usare indipendentemente l'una dall'altra:

Carte del gioco base ribilanciate

Nuove carte Militari

Nuovi Leader e Meraviglie

Questo regolamento spiegherà nel dettaglio ciascuna parte in un'apposita sezione.

GIOCO BASE RIBILANCIATO

Per ribilanciare il gioco base ci siamo avvalsi dell'opinione di tanti giocatori esperti e dei dati estratti da migliaia di partite online. Abbiamo apportato le seguenti modifiche:

CARTE RIBILANCIATE

Alcune carte erano talmente forti che i giocatori più esperti le prendevano praticamente sempre, anche dalla sezione più costosa della fila delle carte. Abbiamo reso queste carte leggermente meno potenti. Sono ancora molto appetibili, ma ora una sarà necessario pensare molto bene se acquistarle oppure no.

Per contro, altre carte erano così deboli che prenderle, anche al prezzo più basso, voleva dire rischiare di farsi sfuggire la vittoria. I giocatori più esperti sapevano quali erano queste carte, dunque non venivano quasi mai usate. Abbiamo quindi deciso di potenziarle, così da renderle parte fondamentale dell'esperienza di gioco. Alcune di queste carte, ora, sono le migliori della loro Era.

MODIFICHE ALLA LUNGHEZZA DELLA PARTITA

I dati raccolti ci hanno mostrato che le partite con più giocatori (specialmente quelle da tre) erano, in media, più corte di un round rispetto alle partite con due giocatori. Ciò dava la sensazione che l'Era III durasse di meno, senza dare la possibilità di godersi la civiltà appena creata.

Inoltre, è emerso uno sbilanciamento palese nelle carte azione – veniva usato lo stesso numero di carte azione con qualunque numero di giocatori, il che le rendeva difficili da acquisire nelle partite con tre o quattro giocatori.

Abbiamo gestito entrambi i problemi aggiungendo sei carte azione con il simbolo (3+). In più, abbiamo spostato tre tecnologie dal (4) a (3+). Di conseguenza, le partite con tre e quattro giocatori vedranno alcune carte in più nella fila delle carte.

COMPATIBILITÀ CON L'APP E LE NUOVE CARTE



La versione digitale del gioco base è stata sviluppata in contemporanea con la versione fisica. Tuttavia, alla fine dello sviluppo, sono rimaste alcune piccole differenze. Abbiamo quindi deciso di implementare queste modifiche, uniformando il tutto con questa espansione:

- *Territorio Ricco I* e *Sport Professionistici* riportano ora i valori presenti nella versione digitale.
- Il testo dell'effetto della *Ferrovia Transcontinentale* è stato modificato per essere compatibile con le nuove carte di questa espansione.

Curiosità: *Sport Professionistici* è stata cambiata per tre ragioni: era un po' diversa dalla versione digitale, aveva bisogno di essere un po' più forte e volevamo aggiungere una seconda carta *Sport Professionistici* alle partite con tre giocatori.

COME RIBILANCIARE I VOSTRI MAZZI

Se volete ribilanciare il gioco base, seguite questa procedura:

- Per ogni Leader e Meraviglia con l'icona , cercate la carta corrispondente nel set base e sostituirla con la versione aggiornata.
- Fate la stessa cosa per le 7 carte Tecnologia:
 - *Comunismo* e *Fondamentalismo* sono molto semplici. Ognuna di esse è presente in una sola copia, quindi dovete solo sostituire la carta originale con quella aggiornata.
 - *Repubblica* e *Sport Professionistici* sono presenti in due copie. Rimpiazzatele entrambe (nel gioco base, una di queste due copie era (4), ora sono entrambe (3+).
 - Fate attenzione a *Teoria Militare*. Il gioco base ne conteneva solo due copie; rimpiazzate la copia (4) con la nuova (3+). L'altra carta *Teoria Militare* (valida per qualsiasi numero di giocatori) rimane nel mazzo invariata.
- Aggiungete le sei carte azione gialle con l'icona . Sono valide per partite con tre o quattro giocatori e indicate dal simbolo (3+).
- La nuova carta *Territorio Ricco* di Era A è inclusa nel nuovo mazzo di carte militari Era A. Trovate maggiori informazioni nella pagina seguente.

MANTENERE LE CARTE ORIGINALI

I cambiamenti da noi apportati sono basati su una mole di dati davvero enorme. Tuttavia, se il vostro gruppo ha uno stile di gioco particolare, c'è la possibilità che le carte che abbiamo potenziato fossero già usate con costanza nelle vostre partite, o che carte ora indebolite non venissero già usate molto. Ovviamente potete fidarvi di noi e usare le carte ribilanciate. Ma, se ciò dovesse inficiare il vostro divertimento, sentitevi liberi di usare la versione originale di alcune carte a vostra scelta. Però, davvero, usate le nuove *Repubblica* e *Sport Professionistici*, perché aumentano il numero di carte nelle partite con tre giocatori.

NUMERO DI CARTE

La tabella riassume le modifiche apportate alle varie Ere:

	3+	4	Con 3/4 giocatori
GIOCO ORIGINALE			
Era I–III	6 tecnologie	3 tecnologie	→ aggiungere 6/9 carte
GIOCO RIBILANCIATO			
Era I	6 tecnologie, 1 azione	3 tecnologie	→ aggiungere 7/10 carte
Era II	7 tecnologie, 2 azioni	2 tecnologie	→ aggiungere 9/11 carte
Era III	8 tecnologie, 3 azioni	1 tecnologia	→ aggiungere 11/12 carte

Non è un setup semplice come prima, ma ora vi è una certa simmetria.

NUOVE CARTE MILITARI

I nuovi mazzi militari includono 16 nuove carte, che aggiungeranno variabilità alle vostre partite. La carta Territorio Ricco I è stata ribilanciata, seguendo la sua versione digitale. E abbiamo aggiunto altre 3 carte bonus militare per mantenere invariata la distribuzione delle carte. Si tratta, in ogni caso, della parte più semplice di questa espansione. Per usarla, lasciate nella scatola i mazzi militari originali e usate solo quelli nuovi. In questo modo, i retri le

carte dell'espansione saranno indistinguibili da quelle del gioco base. Trovate una spiegazione di alcune carte militari nell'Appendice.

Consiglio: aggiungendo le nuove carte senza leggerle, la pesca dal mazzo militare e l'entrata in gioco dei nuovi eventi aggiungerà suspense alle vostre partite!

NUOVI LEADER E MERAVIGLIE

Ecco la parte più entusiasmante dell'espansione: 40 nuove carte Leader e Meraviglia!

Alcuni dei nuovi effetti sono un po' più complessi di quelli del gioco base. Potete trovare spiegazioni dettagliate di questi effetti nell'Appendice. Tuttavia, sono tutti effetti molto intuitivi; in poco tempo non avrete più bisogno dell'Appendice, salvo qualche caso limite (raddoppiando le carte abbiamo aumentato notevolmente il numero di combinazioni e interazioni).

Se desiderate spiegare il gioco a nuovi giocatori, vi consigliamo di usare il gioco base. Se, invece, siete tutti giocatori abituali, probabilmente non vedrete l'ora di provare le nuove carte. Ci sono diversi modi per inserirle nelle vostre partite.

ESPANSIONE PURA

Il modo più semplice per fare la conoscenza delle nuove carte è quello di **rimpiazzare tutte le vecchie carte Leader e le Meraviglie con quelle nuove**. Ogni mazzo avrà lo stesso numero di Leader e Meraviglie di prima e la partita segue le regole originali.

Consiglio: inserendo le nuove carte nel mazzo senza leggerle otterrete una partita ricca di pathos e senso di avventura!

MIX SEGRETO

Una volta che inizierete a combinare Leader e Meraviglie del gioco base con le novità di questa espansione, otterrete un numero incredibile di nuove combinazioni. Inoltre, potrete aumentare il numero di Leader nelle partite con tre e quattro giocatori, per mitigare leggermente la competizione sull'acquisizione di nuovi Leader.

Estraete tutti i Leader e Meraviglie dal gioco base e dall'espansione e divideteli per Era e tipo. Mischiate ognuno di questi mazzetti e pescate, casualmente, un certo numero di Leader e Meraviglie:

- Per partite con due giocatori, usate 6 Leader e 4 Meraviglie per ogni Era.
- Per partite con tre o quattro giocatori, usate 7 Leader e 5 Meraviglie per ogni Era.

Senza guardarle, **aggiungete queste carte selezionate casualmente ai rispettivi mazzi civili** e rimettete le carte inutilizzate nella scatola.

La partita segue il normale svolgimento del gioco. In partite con tre o quattro giocatori avrete una selezione di Leader e Meraviglie leggermente più ampia.

MIX PUBBLICO

Questa opzione è la più consigliata per i giocatori esperti. Offre un vasto numero di combinazioni e, allo stesso tempo, consente di pianificare strategicamente la vostra partita.

CARTE PROXY

Dopo l'Era A, le carte Leader e Meraviglia vere e proprie non saranno mischiate direttamente nel mazzo. **Nei mazzi civili di Era I, II e III rimpiazzate i Leader e le Meraviglie con le carte sostitutive, dette "proxy":**



- Con due giocatori, usate le carte proxy Leader da 1 a 6 e le carte proxy Meraviglia da 1 a 4 per ogni Era.
- Con tre o quattro giocatori, usate tutte le carte proxy – carte proxy Leader da 1 a 7 e carte proxy Meraviglia da 1 a 5.

(In altre parole, per una partita con due giocatori, rimuovete dal gioco le carte proxy (3+)).

Mischiate tutti i mazzi.

PLANCE LEADER E MERAVIGLIE

Queste due plance mostrano quali carte sono in gioco. Ogni plancia è dotata di due lati. Il lato per due giocatori ha spazio per 6 Leader e 4 Meraviglie; l'altro lato ha spazio per 7 Leader e 5 Meraviglie.

Usate il lato adatto al numero giocatori per entrambe le plance e piazzatele in modo che tutti i giocatori le possano vedere. La posizione ideale è sopra alla fila delle carte.

SELEZIONARE LEADER E MERAVIGLIE

Prendete le carte Leader e Meraviglia del gioco base e dell'espansione e **raggruppatele in 8 mazzetti** – un mazzo Meraviglie e un mazzo Leader per ogni Era.

Mischiate separatamente ogni mazzetto e pescate, da ognuno, il numero appropriato di Leader (6 per due giocatori, 7 per tre o quattro giocatori) e di Meraviglie (4 per due e 5 per tre o quattro giocatori) per ciascuna Era. Saranno questi i Leader e le Meraviglie usati nella partita. Non guardateli ancora! Rimettete le carte inutilizzate nella scatola, senza guardarle.

Mischiate i Leader e le Meraviglie di Era A nel mazzo civile dell'Era A. Fin qui, la preparazione è simile all'opzione "Mix Segreto" illustrata in precedenza. Ora, però, rivelerete e studierete tutte le carte Leader e Meraviglia.

Piazzate le carte Leader e Meraviglia di Era I negli spazi appropriati delle plance Leader e Meraviglie. Le plance hanno uno spazio per ciascuna carta. L'ordine di queste carte è indifferente – l'ordine effettivo sarà dettato dalle carte proxy.

Le carte Leader e Meraviglia delle Ere II e III possono essere tenute, in mazzetti a faccia in su, in prossimità delle plance. Tutti i giocatori possono ispezionare questi mazzetti in qualsiasi momento. Se lo spazio sul tavolo lo consente, potete disporre tutte le carte in una matrice sotto alle plance, così che siano tutti visibili. Quando conoscerete bene le carte, vi sarà sufficiente leggerne i nomi.

ROUND 1

- Nel Round 1, i **Leader e le Meraviglie di Era A entrano normalmente nella fila delle carte, come di consueto.**
- Se desiderate, potete guardare quello che rimane nel mazzo di Era A.
- Prima di riempire la fila delle carte con carte di Era A, mischiate il mazzo: i giocatori non possono sapere l'ordine con cui queste carte appariranno!

ROUND SUCCESSIVI

- Non appena comincerete a usare il mazzo di Era I, potrebbero subito apparire delle carte proxy nella fila delle carte. **Quando appare una carta proxy, rimpiazzatela immediatamente con la carta Leader o Meraviglia corrispondente dalla plancia Leader o Meraviglia.** Per esempio, quando appare la carta Leader numero 4 nella fila delle carte, dovete subito rimpiazzarla con la carta Leader presente nello spazio 4 della plancia Leader. Così facendo, le carte Leader e Meraviglia presenti sulle plance entreranno in gioco in ordine casuale.
- **Mettete le carte proxy nella pila degli scarti appropriata** (per esempio, una carta proxy di Era I va scartata nella pila degli scarti delle carte civili di Era I).

FINE DELL'ERA I

- Alla fine dell'Era I tutte le carte proxy sono state pescate, quindi le plance Leader e Meraviglia saranno vuote. **Disponete le carte Leader e Meraviglia di Era II sulle plance.**

FINE DELL'ERA II

- Alla fine dell'Era II, **disponete le carte Leader e Meraviglia di Era III sulle plance.**

Tenete presente che le carte proxy vanno scartate e rimpiazzate con le relative carte Leader o Meraviglia non appena vengono aggiunte alla fila delle carte. Quindi, quando prenderete le vostre decisioni, vedrete le vere carte Leader o Meraviglia nella fila delle carte, come di consueto. I Leader e le Meraviglie presenti sulle plance rappresentano, semplicemente, quali carte Leader o Meraviglia sono ancora nascoste nel mazzo di pesca (come carte proxy, ovviamente).

Consiglio: abituatevi a scartare Leader e Meraviglie in pile degli scarti separate dal resto delle carte civili; in questo modo, solo le carte proxy saranno presenti nelle pile degli scarti generali (all'interno del mazzo Era appropriato), mentre le vere carte Leader e Meraviglia saranno separate, pronte per essere selezionate per le partite successive.

ALTRE VARIANTI

Potete, naturalmente, usare i nuovi Leader e Meraviglie come preferite.

Vi piace l'opzione del Mix Pubblico, ma non la quantità di informazioni disponibili all'inizio della partita? Allora mantenete le carte Leader e Meraviglia segrete, in mazzetti a faccia in giù, rivelandole solo all'inizio della loro Era.

Volete usare tutti i Leader e le Meraviglie della nuova espansione e, inoltre, avere qualche Leader e Meraviglia in più per ogni Era? Aggiungete ad ogni mazzo civile una carta Leader e una carta Meraviglia in più, pescata tra quelle del gioco base. In questo modo avrete una selezione di carte più ampia e potrete persino trovare qualche vecchio amico nella fila delle carte.

Volete personalizzare ulteriormente l'esperienza di gioco? Invece di pescare casualmente le carte Leader e Meraviglia, scegliete quali inserire nella partita di comune accordo. Oppure date ad ogni giocatore due Meraviglie e tre Leader da ciascuna Era e scegliete quali tenere – ogni giocatore sceglierà un Leader e una Meraviglia per ogni Era; le rimanenti verranno pescate casualmente. Se state usando l'opzione del Mix Segreto, questa scelta inserirà un briciolo di informazione segreta tra i giocatori.




Esempio di preparazione per tre o quattro giocatori.

NUOVE REGOLE



Questa espansione non introduce vere e proprie regole nuove; il suo cuore sta negli effetti e nelle combinazioni create dalle nuove carte. Tuttavia, per far sì che le nuove carte funzionino a puntino, abbiamo pensato di chiarire alcune cose:

BONUS DI PRODUZIONE




Alcune carte producono delle risorse extra. Ciò viene rappresentato dal simbolo  sul bordo inferiore della carta e, in alcune carte, ripetuto nel testo dell'effetto. Non è, in senso stretto, una nuova meccanica di gioco: era già presente in due patti – *Accordo Commerciale Internazionale* e *Accettazione della Supremazia*.

Quando produceste risorse (alla fine del vostro turno o quando valutate eventi che vi impongono di produrre) **eseguite per prima cosa la vostra normale produzione** – aggiungete una pedina blu per ogni pedina gialla presente su ogni carta tecnologia miniera (e sui laboratori, con *Bill Gates*). Ottenete anche il beneficio della *Ferrovia Transcontinentale* e di *Machu Picchu* durante questa fase.

Poi, **aggiungete tutti i vostri bonus di produzione** (assegnati dai simboli  in vostro possesso e dai vostri patti. Applicate durante questo passaggio anche l'eventuale malus alla produzione dato dall'effetto B di *Accettazione della Supremazia*). **Ottenete tutte queste risorse contemporaneamente:** quindi, se avete tre carte, ciascuna delle quali vi concede una  bonus, non dovete mettere tre pedine blu su Bronzo – potete mettere una sola pedina su Carbone (se il totale è negativo, perdetevi risorse invece di guadagnarne).

I bonus di produzione valgono anche ai fini del calcolo della vostra intera produzione quando una carta ve lo chiede. Per esempio, valgono per *Empire State Building* e per *Impatto dell'Equilibrio*. *Impatto dell'Industria*, invece, fa eccezione, perché chiede esplicitamente di tenere conto solo delle vostre miniere.

Consiglio: per aiutarvi a ricordare i vostri bonus di produzione, potete piazzare delle pedine rosse sul bordo inferiore delle vostre carte miniera. Ogni pedina rossa rappresenta il numero di pedine blu supplementari concesse dai vostri bonus. Per esempio, se avete giocato *Strade Romane*, piazzate una pedina rossa su Bronzo durante l'Era I. Mettendo *Isabella* alla guida della vostra civiltà, potete piazzare una seconda pedina rossa su Bronzo, oppure spostare la pedina già presente da Bronzo a Ferro (se avete già sviluppato la tecnologia corrispondente). Alla fine dell'Era I, quando *Strade Romane* smette di produrre , spostate o togliete pedine rosse per tenere traccia del nuovo livello di produzione.

Leggete *Machu Picchu* nell'Appendice per un consiglio su come tenere traccia del suo beneficio o di quello dato da *Ferrovia Transcontinentale*.

RISORSE PER UNO SCOPO SPECIFICO



Dal gioco base, avete già familiarità col concetto di risorsa temporanea per costruire edifici e migliorare unità militari (tramite carte azione o *Churchill*). Questa espansione inserisce nuove carte che offrono risorse temporanee per uno scopo specifico.

Sebbene, con tutta probabilità, avrete già interpretato correttamente questa meccanica, le regole base non ci sono sembrate scritte con sufficiente chiarezza. Ecco, quindi, le regole relative scritte nel dettaglio:

Le risorse per uno scopo specifico sono sempre temporanee. Ciò significa che:

- Non dovete mai rappresentarle con pedine blu. Ne dovete tenere traccia mentalmente.
- Quando pagate per ottenere elementi che usano quelle risorse, spendete automaticamente e per prime quelle risorse temporanee, fino a che le avrete esaurite.
- Qualsiasi risorsa temporanea rimasta inutilizzata alla fine del turno viene persa – non le potete mai accumulare da un turno all'altro.



APPENDICE

In questa appendice troverete le spiegazioni dettagliate di alcune carte. Abbiamo anche incluso alcuni suggerimenti su come tenere traccia di alcuni effetti.

Per una lista completa delle carte, spiegazioni più dettagliate e alcune informazioni interessanti sullo sviluppo dei Leader e Meraviglie e sulle loro controparti nella storia, visitate il sito www.throughtheages.com/expansion.

CARTE DI ERA A



CONFUCIO

Confucio vi permette di giocare una qualsiasi carta militare come evento. Agite proprio come se steste preparando un vero evento – gli altri giocatori non sapranno cosa avete giocato finché la carta non sarà rivelata.

Quando una carta militare non-evento viene rivelata come evento corrente, l'evento diventa "Tutti i giocatori guadagnano 1 gp" anche se Confucio ha lasciato la partita.



SUN TZU

Quando è il momento di pescare carte militari, ne pescate sempre 2, anche se avete esaurito tutte le vostre azioni militari. Poi potete pescare fino a 3 carte in più, a seconda di quante azioni militari vi sono rimaste, come di consueto.

Mentre Sun Tzu è in gioco, la vostra tattica esclusiva non si sposta nell'area delle tattiche comuni. Se rimpiazzate la vostra tattica, la vostra tattica precedente rimane nella vostra area di gioco, vicina alla vostra tattica esclusiva. Nessuno può copiarla, nemmeno voi (solo le tattiche comuni possono essere copiate)!

All'inizio del vostro primo turno senza Sun Tzu, tutte le carte tattica presenti nella vostra area di gioco vanno spostate nell'area delle tattiche comuni... Come se "qualcuno" le avesse pubblicate in un libro.

Sun Tzu ha anche un effetto attivo per le Ere successive: quando esce dal gioco, dovete piazzare la sua carta sotto alla vostra tattica corrente (a patto che ne abbiate una: in caso contrario, mettete Sun Tzu nella pila degli scarti).

La carta tattica sotto cui avete "installato" Sun Tzu ottiene un +1 permanente, che dura per tutta la partita. Diventa, in questo modo, una tattica speciale e unica. Quando entra nell'area delle tattiche comuni, non raggruppatela con altre tattiche dello stesso tipo. Può essere copiata seguendo le normali regole.

Nota: Mentre Sun Tzu è in gioco, la vostra tattica non è ancora "speciale". Se il vostro standard dovesse essere su una carta dell'area delle tattiche comuni, le carte con lo stesso nome andranno raggruppate come al solito, finché Sun Tzu lascerà il gioco applicando il bonus +1.



ASHOKA

I "colori" a cui fa riferimento la carta sono marrone (tecnologie fattoria o miniera), grigio (tecnologie edificio urbano), rosse (tecnologie militari), blu (tecnologie speciali), arancione (governi), verde (Leader) e giallo (carte azione). Le Meraviglie sono viola, ma non faranno mai parte della vostra mano.

L'effetto di Ashoka parte dal presupposto che la mano di carte civili di ciascun giocatore è sempre di pubblico dominio. Se non state giocando con le carte civili a faccia in su, dovreste rivelare un numero appropriato di carte di colore differente quando usate l'abilità di Ashoka. Se il vostro gruppo di gioco non è a proprio agio con questa modalità, vi consigliamo di non inserire Ashoka nelle vostre partite.



IPPOCRATE


Le pedine poste sulla vostra carta governo sono solo un promemoria dell'effetto. Tali pedine non possono essere influenzate da meccaniche o effetti che si applicano alle vostre pedine gialle o ai vostri lavoratori.

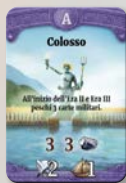
Se, alla fine di un'Era, non avete pedine nella vostra riserva gialla, non perdetevi alcuna pedina, ma potete comunque guadagnarne una dall'eredità lasciata da Ippocrate.



STRADE ROMANE

Immaginate che Strade Romane abbia un simbolo supplementare stampato sul lato inferiore della carta... e che questo simbolo cambi a seconda dell'Era in corso.

Usate una pedina rossa per tenere traccia della produzione durante l'Era A, come pagina precedente. Aggiornate le vostre statistiche (e ) alla fine di ciascuna Era successiva.



COLOSSO (RIBILANCIATA)

Pescate le carte all'inizio dell'Era, anche se non è il vostro turno. In generale, ciò significa che inizierete la vostra prima Fase Politica della nuova Era con tre carte di quell'Era.

CARTE DI ERA I



SALADINO

Alla fine del vostro primo turno con Saladin, prendete una pedina bianca dalla riserva. Per tenere traccia della vostra decisione, scegliete se piazzare la pedina bianca sulla vostra carta governo, per usarla come azione civile, oppure piazzarla sul vostro indicatore di forza, per avanzarlo di 2 spazi sul tracciato. Alla fine di qualsiasi turno successivo, potete scegliere una di queste due opzioni. Non dimenticatevi di arretrare di due spazi il vostro indicatore di forza quando rimuovete da esso la pedina bianca.

Mentre la pedina bianca si trova sulla vostra carta governo e, a tutti gli effetti, come una vostra altra pedina azione civile. In particolare, conta nel numero delle vostre azioni civili e, quindi, va spesa durante una rivoluzione.

Quando Saladin esce dal gioco, si porta dietro la sua pedina bianca. Se la pedina lascia il vostro indicatore di forza, non dimenticate di farlo arretrare di due spazi. Se, invece, la pedina si trovava sulla vostra carta governo, potete rimuovere una pedina azione civile che avete già speso.



JAN ŽIŽKA

Le fattorie contano solo per le tattiche. Non hanno una forza intrinseca e non possono essere mandate a colonizzare territori – neanche come parte di un'Armata. Nemmeno la *Grande Muraglia* si applica alle fattorie.

A prescindere dal loro livello, le fattorie contano sempre come unità di Era A, il che significa che per le tattiche di Era II conterranno come unità antiquate.

Come al solito, non dovete scegliere se le vostre fattorie contano come fanteria o artiglieria – le vostre unità formano automaticamente Armate in modo da massimizzare la vostra forza.



NOSTRADAMUS

Nostradamus vi permette di guardare gli eventi preparati dagli altri giocatori. Ruotate di novanta gradi le carte che avete deciso di ispezionare nel mazzo degli eventi futuri: potrete ispezionare queste carte in qualsiasi momento, anche se Nostradamus non è più in gioco.

Gli eventi che sono stati preparati prima di aver giocato Nostradamus non vanno ruotati, per ricordarvi che non potete ispezionarli.

Quando il mazzo degli eventi futuri diventa il mazzo degli eventi attuali, avete un'ultima occasione di ispezionare le carte ruotate. Dopodiché, queste verranno mescolate assieme alle altre, a comporre il nuovo mazzo degli eventi attuali.

Per tenere traccia del bonus +3 condizionale concesso da Nostradamus, piazzate una pedina tre spazi più avanti rispetto al vostro indicatore di forza (usate una pedina del vostro colore, a meno che il vostro colore sia verde; in tal caso, usate pure

una pedina bianca). Chiunque volesse giocare un'aggressione contro di voi dovrà eccedere il vostro nuovo livello di forza.

Il bonus alla forza di Nostradamus si applica solo quando vi difendete da aggressioni e quando devono essere stabiliti i giocatori **più deboli** durante la valutazione di un evento. In particolare, il bonus non vale contro *Boudicca* o quando vanno stabiliti i giocatori **più forti** durante la valutazione di un evento.

Nota: con alcuni eventi, l'effetto di Nostradamus potrebbe rendere i vostri avversari la civiltà più debole e, contemporaneamente, la più forte. In tal caso, applicate entrambi gli effetti! Spesso ciò vorrà dire che non accade nulla – la civiltà ruba a sé stessa la propria pedina gialla, oppure ottiene punti che perde subito dopo. Altre volte, però, la questione potrebbe farsi più interessante: la profezia di Nostradamus, poco chiara, potrebbe portare le altre civiltà a demolire i propri edifici per ricavarne risorse... Se una civiltà dovesse prendere cibo o risorse da sé stessa, dovrà prima perderne e poi guadagnarne, il che potrebbe portare a una riorganizzazione delle proprie pedine blu.



JOHANNES GUTENBERG

L'azione civile di Gutenberg non è rappresentata da una pedina e non fa parte delle vostre azioni civili totali. Non viene spesa quando dichiarate una rivoluzione.

L'azione civile di Gutenberg non deve essere usata per forza non appena diventa disponibile. Per esempio, potreste spendere azioni civili normali per prendere e poi sviluppare una tecnologia libreria e, poi, usare l'azione di Gutenberg per costruire una libreria godendo dello sconto in risorse.

L'azione di Gutenberg può essere usata per giocare una carta azione che consenta di sviluppare, costruire o migliorare una libreria o un laboratorio. Il beneficio concesso da Gutenberg si somma ai benefici assegnati dalla carta azione.

Nota: tecnicamente, si possono prendere e sviluppare tecnologie libreria e laboratorio e costruire e migliorare laboratori; tuttavia, il testo sulla carta, benché meno preciso, risulta più immediato e semplice.



ELEONORA D'AQUITANIA

Ottenete indietro solo azioni civili che avete speso. Per esempio, se ne avete spesa una e usate la seconda per rimpiazzare Eleonora, riottenete solo due azioni (tornando al vostro numero totale di azioni civili).



CITTÀ PROIBITA

Quando dovete contare i vostri lavoratori scontenti, sottraetene 2 dal totale (senza scendere sotto lo zero, ovviamente). La Città Proibita non ha alcun effetto sul numero delle vostre facce felici.

Tenete traccia di questo bonus piazzando due pedine bianche, prese dalla riserva, sui due spazi

a sinistra del vostro indicatore di felicità: tali spazi non avranno bisogno di essere coperti da vostri lavoratori inutilizzati quando controllate se si verifica una sommossa.



MACHU PICCHU

Potete tenere traccia dell'effetto con due pedine bianche. Piazzatene una sotto alla pedina gialla della fattoria e una sotto alla pedina gialla della miniera. Se non avete fattorie di Era A o Era I (perché tutte distrutte o migliorate), Machu Picchu non influenza la

vostra produzione di cibo. Lo stesso vale per le miniere.

La produzione è data dalla miniera, non dalla Meraviglia, quindi la produzione della miniera conta per l'evento *Impatto dell'Industria* e per il bonus di cultura dato da *James Watt*.

Se avete la *Ferrovia Transcontinentale* e nessuna miniera di livello più alto di I, allora la vostra miniera influenzata da Machu Picchu sarà anche la vostra miglior miniera ai fini della *Ferrovia*. Piazzate una seconda pedina bianca sotto a quella miniera per ricordarvi che produrrà 3 pedine blu. Tuttavia, non appena costruite una miniera di Era II o III, l'effetto della *Ferrovia Transcontinentale* si applicherà immediatamente a quella miniera.



VIA DELLA SETA

L'effetto della Via della Seta si applica alla prima carta azione giocata nel vostro turno, con un'eccezione – nel turno in cui costruite il primo stadio della meraviglia, l'effetto si applica alla prima carta azione giocata dopo aver costruito lo stadio.

Ogni carta azione del gioco ha un effetto che può essere migliorato dalla Via della Seta. Se la carta vi dà cibo, risorse (incluse le risorse per uno scopo specifico), scienza, cultura o azioni militari, ne guadagnate una in più. Se la carta

concede uno sconto, lo sconto è maggiorato di 1. Se la carta vi concede due benefici, entrambi vengono aumentati.

Esempio: normalmente, *Patriottismo I* concede 2 per costruire o migliorare unità militari e 1 azione militare extra. Con la Via della Seta, otterreste 3 e 2 azioni militari.

Se il beneficio concesso dalla carta azione dipende da quante altre civiltà soddisfino un certo criterio, la Via della Seta aggiunge sempre 1, a prescindere dal numero concesso dalla carta. Per esempio, la Via della Seta concede 1 aggiuntivo quando giocate *Sovvenzioni per l'Arte*, anche se la carta dovesse darvi 0.

La Via della Seta non duplica l'azione civile rappresentata dalla carta. Per esempio, *Miglioramento Efficiente* migliora un solo edificio, non due, e *Genio Ingegneristico* è comunque limitato a un solo stadio di Meraviglia.



CASTELLO DI HIMEJI

La vostra unità sta "attaccando" se avete dichiarato una guerra o un'aggressione. Se è stato un altro giocatore a giocarvi contro una guerra o un'aggressione, l'unità sta "difendendo".

Quando giocate un'aggressione, dichiarate quale unità intendete sacrificare (se desiderate farlo). Potete attaccare qualsiasi civiltà con un livello di forza inferiore al vostro livello temporaneo. In questo modo, il vostro avversario saprà il vostro livello di forza prima di decidere se e come difendersi. La vostra unità viene sacrificata anche se l'aggressione fallisce. Per contro, difendendo saprete sempre se il sacrificio può essere utile.

In una guerra non dovrete decidere quale unità sacrificare finché la guerra non sarà valutata.

Il sacrificio funziona come durante le colonizzazioni – la pedina gialla che rappresenta l'unità sacrificata torna nella vostra riserva, non nella vostra area lavoro.

CARTE DI ERA II



JAMES WATT

Lo sconto concesso da James Watt funziona come gli sconti concessi dalle tecnologie di costruzione, tranne per il fatto che si applica a fattorie e miniere e con numeri differenti. Per esempio, potete migliorare dall'Era I all'Era II o dall'Era II all'Era III

con uno sconto di 2 (sì, ciò vuol dire che migliorare fattorie di Era I costa 0 risorse).

Per il bonus di cultura, la vostra "miglior miniera" è quella che produce più risorse. Potreste avere una miniera di Era I migliore di una di Era II grazie a *Machu Picchu*.



CATERINA LA GRANDE

Quando usate l'effetto di Caterina, ruotate la carta di 45 gradi, così da ricordare a tutti che non potete più usarlo.



CHARLES DARWIN

Se possedete Darwin e la *Basilica di San Pietro*, i vostri templi producono le facce felici stampate sulla loro carta – in altre parole, gli effetti sono simultanei e si annullano a vicenda.



ANTONI GAUDÍ

Lo sconto si basa sui tipi di edifici che avete costruito, ma dovete ignorare qualsiasi vostro edificio dello stesso tipo della tecnologia che state sviluppando. Per esempio, se avete 2 laboratori, 1 arena e nessun tempio, ottenete uno sconto di 2 per

sviluppare *Opera* o *Religione Organizzata*, ma solo 1 per sviluppare *Metodo Scientifico*.

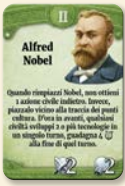


MARIA TERESA D'AUSTRIA



L'effetto in cultura e scienza si applica ogni volta che spostate una pedina gialla dalla vostra riserva alla vostra area lavoro. Ciò include:

- effetti "guadagna 1 popolazione", come con Servizio Transatlantico e Immigrazione.
- l'effetto di aumento della popolazione riportato su Territorio Abitato.
- la normale azione "aumentare la popolazione".

Con Territorio Abitato II ottenete due popolazioni, quindi l'effetto di Maria Teresa d'Austria si applica due volte.



ALFRED NOBEL

Quando il Premio Nobel è attivo (ovvero quando la carta di Alfred Nobel si trova accanto alla traccia Cultura) qualsiasi civiltà può guadagnare 4  dal suo effetto. La civiltà che ha giocato Alfred Nobel può guadagnare 4  in quello stesso turno, a prescindere dal fatto che abbia sviluppato le due tecnologie prima o dopo aver rimpiazzato Alfred Nobel. Una civiltà può guadagnare cultura dal Premio Nobel più volte durante la partita, ma una sola volta per turno.

L'effetto del Premio Nobel è obbligatorio – non potete decidere di ignorarlo e riprendere indietro un'azione quando sostituite Alfred Nobel. Se Alfred Nobel lascia la

partita in un altro modo (con Iconoclastia, Infiltrazione o alla fine dell'Era III) l'effetto non si applica e Alfred Nobel va semplicemente messo nella pila degli scarti.





FERROVIA TRANSCONTINENTALE (RIBILANCIATA)

Abbiamo cambiato leggermente il testo sulla carta, così che possa funzionare con Machu Picchu (vedere Machu Picchu nell'Era I).



MUSEO DEL LOUVRE

Spendere una pedina blu dal Louvre non richiede di spendere un'azione: potete spendere una o più pedine blu sul Louvre in qualsiasi momento.

Quando spendete una di queste pedine, rimettetela subito nella vostra riserva, poi guadagnate 2 . Se non avete Ferro, dovreste tenere traccia di queste risorse piazzando due pedine su Bronzo. Se non avete Ferro e non avete più pedine nella riserva, otterrete solo 1  (la pedina del Louvre si sposta prima nella riserva e poi sul Bronzo), ma potrebbe valerne la pena per poter completare l'Empire State Building.

Le pedine sul Louvre non sono, di per sé, risorse. Se un effetto vi obbliga a perdere più risorse di quante avete, non siete obbligati a rimuoverle dal Louvre per colmare la differenza.

CARTE DI ERA III



PIERRE DE COUBERTIN

L'effetto delle Olimpiadi di de Coubertin non è un'azione politica e potete usarlo anche se avete rinunciato alla vostra azione politica a seguito dell'evento Accordo Internazionale.

Quando dichiarate l'inizio delle Olimpiadi, piazzate de Coubertin vicino alla plancia militare, in modo da ricordare a tutti il suo effetto in gioco. L'effetto si applica anche alla vostra Fase Politica durante quel turno e finisce prima che abbia inizio la Fase Politica del vostro turno successivo. Quando l'effetto finisce, riprendete la carta e ruotatela di 45 gradi, a indicare che non potrete più usarne l'effetto.



MARLENE DIETRICH

Marlene Dietrich migliora tutti i vostri teatri di livello più alto. Per esempio, ipotizzate di avere 3 teatri di livello II e aver sviluppato la tecnologia teatro di livello III, ma senza alcun teatro su di essa. In questo caso, Marlene Dietrich migliora tutti e 3 i teatri di livello II.

Tuttavia, non appena ne migliorerete uno, l'effetto di Marlene Dietrich si applicherà solo al nuovo teatro di livello III (non può farsi scappare l'occasione di diventare una diva del cinema).

L'effetto militare di Marlene Dietrich raddoppia l'unità scelta solo ai fini della tattica. La forza dell'unità non viene raddoppiata. Come al solito, le vostre armate vanno formate in

modo da massimizzare il vostro livello di forza. In rari casi (se, per esempio, avete armate multiple, alcune antiche, altre col supporto di forze aeree) questo potrebbe presentarvi un problema, che potrete risolvere con l'aiuto dei vostri avversari.

L'effetto si applica anche con armate mandate a colonizzare. Per esempio, due unità di fanteria e una di cavalleria contano come due armate usando Esercito Medievale, mandandole entrambe a colonizzare. Ma non potete mandare una sola unità di fanteria dichiarando che si tratti di un Esercito Medievale – il raddoppio funziona solo su unità che vengono effettivamente mandate a colonizzare.



NELSON MANDELA

Il numero del surplus di facce felici è pari al numero di sottosezioni non vuote della vostra riserva di lavoratori superate dal vostro indicatore di felicità. Per esempio, se avete 7 facce felici e la vostra sottosezione vuota più a destra è la numero 5, allora avete 2 facce felici di surplus. Non dimenticate che non potete mai avere più di 8 facce felici, a prescindere da quante ne vengano prodotte dalle vostre carte.

Guadagnate cultura per il vostro surplus di facce felici durante la vostra sequenza di fine turno, dopo aver scartato le carte militari in eccesso. Questo surplus di cultura non fa parte della vostra Produzione e non conta nel vostro livello di cultura.

Se avete la Città Proibita, ignorate 2 lavoratori insoddisfatti quando prendete Mandela. Se questo vuol dire che tutti i vostri

lavoratori insoddisfatti vengono ignorati, prendere Mandela vi costerà 2 azioni civili in più. Tuttavia, la Città Proibita non ha effetto sul vostro numero di facce felici in surplus. Queste due carte, in effetti, non funzionano molto bene insieme...



IAN FLEMING

Dopo aver ispezionato le carte militari di un vostro avversario, spostate e ruotate la carta di Ian Fleming verso quell'avversario, in modo che possiate ricordarvi che non potrete ispezionare le sue carte nel prossimo turno. Se non usate l'abilità di Ian Fleming, ripristinate la posizione iniziale della sua carta.

In una partita con due giocatori, potrete guardare le carte militari del vostro avversario durante un turno, ma nel turno successivo dovrete rinunciare all'abilità, per poterla riutilizzare in quello dopo, e così via (un turno sì, un turno no). Potete usare l'effetto di spionaggio di Fleming anche se avete rinunciato alla vostra azione politica (per un Accordo Internazionale).



MARIE CURIE SKŁODOWSKA

Per questa carta, la vostra "miglior miniera" è quella di livello più alto, anche se Machu Picchu facesse produrre di più a una miniera di livello più basso.



CROCE ROSSA INTERNAZIONALE

Questa Meraviglia non può essere costruita spendendo risorse. Ogni stadio va costruito spendendo cibo. Guadagnate 6 U per ogni stadio costruito.

Tecnologie di costruzione T vi consentono di costruire stadi multipli con una singola azione, come al solito. Genio Ingegneristico vi consente di costruire solo uno stadio, ma non beneficerebbe dello sconto

(che si applica solo alle risorse), per cui giocando questa carta azione non fareste altro che scartarla, magari per liberare la vostra mano.

Gli altri giocatori possono collaborare alla costruzione della Meraviglia durante la loro Fase Azioni. Possono spendere 1 azione civile e 3 cibo per costruire uno stadio della Croce Rossa, guadagnando di conseguenza 6 U. Non possono, però, costruire più di uno stadio per turno, a vostra differenza. Inoltre, non si tratta di una normale azione di costruzione di Meraviglie – carte azione e tecnologie di costruzione T, in questo caso, non possono essere applicate.

Le pedine blu per gli stadi costruiti dai vostri avversari vanno prese dalla vostra riserva; dopotutto, siete voi i proprietari della Meraviglia. Se la vostra riserva è vuota, usate una pedina blu presente su una delle vostre carte tecnologia.

Non appena la Croce Rossa Internazionale è stata completata, durante il vostro turno o quello di un vostro avversario, contate tutte le colonie in gioco (non solo le vostre). Guadagnate punti per tutte le colonie; inoltre, la Croce Rossa Internazionale conta tra le vostre Meraviglie completate, anche se l'ultimo stadio è stato costruito da un avversario.



EMPIRE STATE BUILDING

Non c'è modo di spezzare eventuali pareggi: nelle categorie in cui siete in parità con altri giocatori, non ottenete nulla.



NAZIONI UNITE

Quando contate le Meraviglie, Nazioni Unite conta anche sé stessa. Quando valutate l'evento, questo si applica a tutti i giocatori, proprio come se fosse stato estratto come evento corrente. Potete, però, tenere la carta e giocarla nuovamente durante una vostra Fase Politica successiva.

UN GIOCO DI VLAADA CHVÁTIL

Illustrazioni: Milan Vavroň

Direzione Artistica: Dávid Jablonovský

Lead Tester: Vít Vodička

Design Grafico: Filip Murmak

Layout: František Horálek

Traduzione: Jason Holt

Artwork Addizionali: Radim Pech

Design dell'Interfaccia: Jakub Politzer

Edizione Italiana: Riccardo Rodolfi

Revisione: Stefano Franchini

Playtester: Víték, Kreten, Filip, Míra, Vodka, Marcela, Markéta, Michal, Fanda, David, Jurri, FlyGon, Moshmir, Elwen, Min, Alne, Pavel, Rumun, Matuš, Ondra, Dávid, Jakub, Jirka, Paul, Nino, Křupin, Lefi, Jéna, Tomáš, Martin, e tanti altri che hanno giocato, presentato e apprezzato l'espansione.

Playtester edizione digitale: uosen, Rian Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tiant, Beetlejuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Yang, Aaron Green, Brent Celmins, CarinaLaurinSakura, a440, Dirkules, ChrisCoyote, Ronnan, eNroamer, Scott Heise, 不拉風, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, Kanjar, Ilwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little_hat, Frabac, Minasei, Ahuramazdatest, Bobisko, tinscribbler, Knock3r, mongooseotca, superfry, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrotil, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr.Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleksii Ahtiainen, thenobleknave, blizard, gallinule, Surfili, Artful Dodger, d4vd75, Eshu, xander, croloris, Qbert, Tamirys, tequila_j, vytyck, broskiumenyiora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Sigtaulefty, Aardwolf44, yaop, evbot2000-test, Colorichard, LukeHeinz57, Scotchester, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta_kreska, Veli-Mikko Äijälä, Atsuki, Dakuske_240, DavidE, k_natsu, Skies, DownriverRick, Feroherol, Posledni, tawlguymat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrehcapuis, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUS, michelecannone, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Peterson, Rychlik, e tanti altri.

Un ringraziamento speciale a: Vitek, per la grande abilità di project management e l'entusiasmo; Matuš, Marcela, Jakub, Dan, e gli altri del CGE digital team, per aver implementato la versione digitale dell'espansione per il playtesting online; Dávid, Milan e Fanda, per aver dato un look fantastico al tutto; Jason, Ondra e Dita, per il magnifico lavoro di edizione; e, beh, direi a tutta la CGE, per aver supportato il progetto e per le bellissime idee e contributi. È stato bello lavorare con voi.

© Czech Games Edition, Ottobre 2019.
www.CzechGames.com



© Cranio Creations s.r.l., Ottobre 2019.
www.CranioCreations.it



Distributore
esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it

CARTE MILITARI



SVILUPPO DELLA PIANIFICAZIONE

Quando viene rivelato questo evento, pescate casualmente 3 carte militari di Era A dalle carte non usate per creare il mazzo degli eventi attuali iniziali. L'effetto della carta che sceglierete si applicherà solo alla vostra civiltà. Più giocatori possono scegliere la stessa carta.



SECOLI BUI

Per esempio, ipotizziamo che una civiltà abbia 9 . Sono 5 punti in più di 4 , quindi 5 è il suo "surplus". Ne perde metà, arrotondato per eccesso, quindi perde 3 .



CHIAMATA ALLE ARMI

In una partita con tre o quattro giocatori, la civiltà più debole perde 2 azioni civili e pesca 2 carte militari, mentre la seconda civiltà più debole perde 1 azione civile e pesca 1 carta militare. In una partita con due giocatori, la civiltà più debole perde

2 azioni civili e pesca 2 carte militari.

Una civiltà che non possa perdere il numero specificato di azioni civili (a causa dell'evento *Ribellione*) pescherà carte in numero pari al numero di azioni civili effettivamente perse. Se Chiamata alle Armi viene rivelata durante l'Era IV, si perdono azioni civili anche se non possono essere pescate carte militari.



LIBERO TRANSITO

Effetti che riducono il costo o concedono sconti (tecnologie di costruzione , Shakespeare, James Watt) si applicano a entrambe le carte, come succede durante un miglioramento. Non potete usare carte azione per migliorare questo effetto. Non potete, in ogni caso, eccedere il vostro limite di edifici urbani.



TERRITORIO AUTONOMO

Quando colonizzate questo territorio scegliete solo uno tra i quattro benefici indicati sulla carta.



NEGOZIATI INTERNAZIONALI

Se il giocatore più debole ha meno di 3 , meno di 3 e meno di 3 non accade nulla.

Tenete presente che la scelta è fatta dal giocatore che rivela la carta, per cui è possibile che la scelta possa essere del giocatore più debole, del più forte o di un giocatore esterno al "negoziato".



INDUSTRIA BELLICA

Industria Bellica compara le tecnologie di unità militari sviluppate. La carta deve solo essere in gioco; non è necessario che vi sia sopra alcuna unità.

Confrontate i livelli di tecnologia e determinate l'ammontare di che ciascun giocatore guadagna. Poi i giocatori guadagnano tutte le risorse contemporaneamente. Per esempio, se guadagnate 2 per ogni tipo, il vostro totale prodotto è 6 e potete rappresentarlo con 2 pedine blu su Carbone. È uno scenario analogo a quanto spiegato a pagina 6, nel paragrafo dedicato ai Bonus di Produzione.



AGGRESSIONE: RAPIMENTO

I limiti per prendere la carta sono:

- Non potete eccedere il vostro limite di mano.
- Non potete prendere una carta tecnologia se possedete una carta con lo stesso nome, in mano o in gioco.
- Non potete prendere due Leader della stessa Era.

È consentito rapire una carta azione durante la vostra Fase Politica e giocarla durante la Fase Azioni dello stesso turno (la regola che impedisce l'uso di carte azione si applica solo alle carte prese durante la stessa Fase Azioni).

Se il vostro gruppo di gioco non apprezza giocare a carte civili scoperte, potrete guardare le carte del vostro avversario solo se l'aggressione ha successo. Potete anche scegliere di non prendere alcuna carta.



USSARI

Il bonus di forza concesso dagli Ussari è pari a 2 più il livello dell'unità di livello più basso presente nell'armata. Per esempio, un cavaliere più un carro armato costituirebbero un'armata con una forza tattica di 3: 2 di base e 1 dato dai cavalieri,

di livello I. I guerrieri di Genghis Khan sono unità di cavalleria di livello 0, quindi un'armata di Ussari contenente uno di quei guerrieri avrà una forza tattica di 2. Il modo migliore di massimizzare Ussari sarebbe combinare due carri armati, per una forza tattica totale di 5.

Se possedete armate di Ussari multiple, ogni armata potrebbe avere una forza tattica diversa. Accoppiate le unità in modo da ottenere il più alto livello di forza possibile.

Vi chiederete: ma perché introdurre una nuova meccanica per una sola carta? Beh, volevamo proprio introdurre un'armata con due unità di cavalleria, ma i test mostravano che una forza tattica di 3 era troppo debole, mentre una forza 4 era molto forte. Questa nuova meccanica ha risolto il problema. E giocarla è proprio divertente!