

SCHEDA RIASSUNTIVA

Descrizione dei Simboli



L'avversario perde l'ammontare di monete indicato rimettendole nella banca. Se l'avversario non ha monete a sufficienza, perde tutto il tesoro.



Alla fine della partita, questo segnalino vale 3 punti vittoria per ogni segnalino Progresso in tuo possesso (compreso questo segnalino).



Le tue prossime **carte rosse** forniscono 1 Scudo extra.

Chiarimento: Questo segnalino non influenza le Meraviglie dotate di Scudi né le Strutture militari costruite prima del suo ingresso in gioco.



Le tue prossime **carte blu** o Meraviglie costano 2 risorse in meno. Puoi scegliere ogni volta a quali risorse applicare questa riduzione.



Prendi immediatamente 6 monete dalla banca.

Ogniquale costruisci una Struttura gratuitamente grazie a una concatenazione, prendi 4 monete dalla banca.



Ogniquale il tuo avversario acquista risorse tramite il commercio, prendi dalla banca un ammontare di monete pari a quelle spese.

Attenzione: Questo segnalino influenza solo il denaro speso per ottenere risorse, non le monete che fanno parte del costo della Struttura.

Chiarimento: Questo segnalino ti fornisce il denaro effettivamente speso dall'avversario, dopo aver considerato ogni suo eventuale sconto di commercio (Riserva di Pietra, Riserva di Legno, Riserva di Argilla e Dogana).



Le tue prossime Meraviglie ottengono l'effetto "Gioca immediatamente un secondo turno". **Attenzione: Questo segnalino non influenza le Meraviglie che già possiedono questo effetto (nessuna Meraviglia può ottenere due volte questo effetto).**



Questa carta produce la risorsa o le risorse illustrate.



Questa carta vale il numero di punti vittoria indicato.



Questa carta fornisce il numero di Scudi indicato.



Questa carta, segnalino o Meraviglia fornisce il simbolo scientifico illustrato.



Questa carta cambia le regole commerciali della risorsa indicata. A partire dal turno successivo, acquisterai dalla banca la risorsa indicata al costo fisso di 1 moneta per unità.



Questa carta fornisce il simbolo di concatenazione illustrato. Durante un'Epoca successiva, usando questo simbolo, sarai in grado di costruire gratuitamente una Struttura che contenga quel simbolo nel suo costo.



Questa carta produce un'unità di una delle risorse indicate a tua scelta ogni turno.

Chiarimento: Questa produzione non influenza i costi commerciali.



Questa carta vale l'ammontare di monete indicato.



Quando questa carta viene costruita, prendi l'ammontare di monete indicato per ogni carta del tipo indicato o Meraviglia nella tua città.

Chiarimento: Le monete concesse dalle carte vengono prese dalla banca, solo e soltanto una volta, nel momento in cui la Struttura viene costruita.



Quando questa carta viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta del tipo indicato nella città che possiede più carte di quel tipo.

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni carta del tipo indicato nella città che possiede più carte di quel tipo.

Chiarimento:

- Le monete concesse dalle carte vengono prese dalla banca, solo e soltanto una volta, nel momento in cui la Struttura viene costruita.
- Alla fine della partita, la città scelta per acquisire i punti vittoria potrebbe essere diversa da quella scelta in precedenza per prendere le monete.
- La Gilda degli Armatori ti obbliga a scegliere una e soltanto una città per entrambi i colori di carte.



Alla fine della partita, questa carta vale 2 punti vittoria per ogni Meraviglia costruita nella città che possiede più Meraviglie.



Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni gruppo completo di 3 monete nella città più ricca.



Scegli una carta nella pila degli scarti e costruiscila gratuitamente.

Chiarimento: Le carte scartate durante la preparazione non fanno parte della pila degli scarti.



Pesca 3 segnalini Progresso a caso tra quelli scartati all'inizio della partita. Scegline uno, giocalo e rimetti gli altri 2 nella scatola.



Colloca nella pila degli scarti una carta del colore indicato (marrone o grigia) a tua scelta costruita dall'avversario.



Gioca immediatamente un secondo turno alla fine del turno attuale.

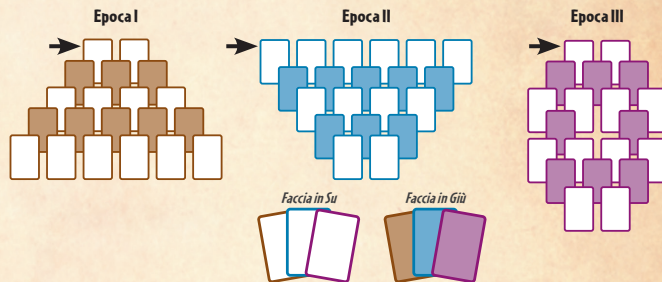
PROMEMORIA

Disposizione degli schemi in base all'Epoca

All'inizio di ogni Epoca i giocatori mescolano il mazzo corrispondente e dispongono le 20 carte secondo lo schema dell'Epoca in corso.

È importante ricordare che alcune carte vanno disposte a faccia in su, mentre altre vanno disposte a faccia in giù.

Per procedere più facilmente, partire dal punto indicato. →



Turno di Gioco

Durante il suo turno, un giocatore deve scegliere una carta "accessibile" nello schema di carte e scegliere una tra le azioni seguenti:

- Costruire la Struttura.
- Scartare la carta per prendere 2 monete +1 moneta per ogni carta gialla nella sua città.
- Costruire una Meraviglia.

Commercio

Il giocatore attivo può sempre acquistare risorse dalla banca. Il costo è calcolato come segue:

COSTO = 2 + il numero di simboli della stessa risorsa prodotta dalle carte marroni e grigie della città avversaria.

Eccezione: Le tre carte Riserva e la Dogana cambiano questa regola, fissando il prezzo a esattamente 1 moneta per unità.

Inizio Epoca II e Epoca III

Il giocatore con l'esercito più debole sceglie quale giocatore inizierà l'Epoca successiva. In caso di parità, sarà l'ultimo giocatore dell'Epoca precedente a scegliere.

7 Meraviglie

Non appena il giocatore attivo costruisce la 7ª Meraviglia del gioco, l'ultima Meraviglia (quella che non è ancora stata costruita) viene rimessa immediatamente nella scatola.