Terra Concordia

Civiltà in Armonia

Manuale di gioco

Regole complete della versione 2.0

Versione 2.0 · Windows · Linux · SteamOS

NCB

Indice

1 Panoramica

2 Modalità di gioco e varianti per la partita

3 Civiltà (risorse iniziali e abilità uniche)

4 Tipi di esagoni/terreni sulla mappa (produzione, raccolta, costruzioni consentite)

5 Tipi di risorse (a cosa servono, come si raccolgono e si usano)

6 Carte del gioco (formazione dei mazzi, pesca e rivelazione delle carte)

7 Preparazione iniziale (prima del primo round)

8 Barra della sostenibilità globale e di ogni civiltà

9 Svolgimento della partita — Le 4 fasi del round

10 Azioni principali e azioni libere

11 Limiti durante la partita e regole

12 Punteggio finale

13 Informazioni importanti e consigli

14 Comportamento dell'Automa (IA)

15 Interfaccia di gioco (barra, pannelli, pulsanti e mappa)

16 Compendio delle carte

1 Panoramica

Terra Concordia è un gioco indie in stile german strategico per 1-4 giocatori (da 40 a 120 minuti, a seconda della modalità). I giocatori scelgono una civiltà, ognuna con un vantaggio esclusivo. A ogni partita viene rivelata una mappa casuale, in cui ogni tipo di terreno è un esagono che viene rivelato man mano che si esplora; ogni round si rivelano o si pescano carte da mazzi diversi (di categorie distinte: tecnologie, costruzioni, esplorazione, commercio, progetti, influenza, lavoratori speciali, eredità, eventi, obiettivi pubblici e obiettivi segreti). I giocatori competono per controllare i terreni man mano che li esplorano, costruiscono, raccolgono risorse assegnando lavoratori, ricercano tecnologie, influenzano un luogo (per rubare PV e controllare l'esagono) e ripristinano la natura per mantenere alta la sostenibilità (in modo cooperativo).

Per vincere, i giocatori devono ottenere punti vittoria con le azioni del gioco e giocando carte. Vince chi ha più punti vittoria alla fine della partita, ma perché ci sia un vincitore la sostenibilità globale non deve mai arrivare a 0, altrimenti tutti i giocatori perdono insieme. Se la sostenibilità di una civiltà arriva a 0, quel giocatore perde la partita.

I Punti Vittoria (PV) si ottengono giocando carte Costruzione, Tecnologia, Meraviglia, Esplorazione, Influenza e altre, soddisfacendo le condizioni delle carte Obiettivo pubblico e segreto, esplorando esagoni, con le risorse accumulate a fine partita, mantenendo alta la sostenibilità e grazie ai bonus e agli effetti delle carte giocate.

2 Modalità di gioco e varianti per la partita

Modalità Giocatore singolo (1 giocatore umano contro fino a 3 avversari Automa - IA)

Si può anche giocare fino a 4 giocatori umani sullo stesso PC o portatile, oppure con un solo giocatore che controlla da 2 a 4 civiltà, o perfino con 2 giocatori umani sullo stesso computer contro 2 avversari Automa.

Modalità Multiplayer (da 2 a 4 giocatori umani in rete Steam P2P o LAN)

Si può anche giocare con 2 giocatori umani + 1 o 2 Automa, oppure 3 giocatori umani + 1 Automa, via internet o in locale.

Nelle modalità Giocatore singolo o Multiplayer le partite si possono giocare con le varianti.

Scegli la variante nella configurazione della partita (nelle modalità giocatore singolo o multiplayer):

Rapida (6 round) — per partite brevi. Si possono costruire solo 3 meraviglie, 2 obiettivi pubblici invece di 3, 1 obiettivo segreto per giocatore. Durata stimata da 40 a 60 minuti. Consigliata per giocare contro l'Automa a livello di difficoltà Facile o per partite con soli 2 giocatori.

Standard (9 round) — modalità consigliata per partite multiplayer e a giocatore singolo con più di 1 avversario. Si possono costruire fino a 5 meraviglie, 3 obiettivi pubblici, 1 obiettivo segreto per giocatore. Durata stimata da 50 a 80 minuti. Consigliata anche per giocare contro 1 o 2 Automa a livello di difficoltà Normale.

Epica (12 round) — Si possono costruire fino a 8 meraviglie, 4 obiettivi pubblici, 2 obiettivi segreti per giocatore. Nei round 2, 4, 6 e 8 vengono rivelate 2 carte Evento (positivi o negativi) che possono favorire o ostacolare i giocatori. Consigliata per ottenere più PV a fine partita, ma è più impegnativa. Consigliata anche per giocare contro l'Automa a livello di difficoltà Difficile, contro 3 avversari Automa o in partite con 4 giocatori. Da 70 a 120 minuti.

Principianti (8 round) — Senza carte evento negative. Si possono costruire fino a 4 meraviglie, 2 obiettivi pubblici, 2 obiettivi segreti per giocatore. Durata stimata da 45 a 70 minuti. Consigliata per 2 giocatori e per giocare contro l'Automa (IA).

Diplomazia (8 round, da 2 a 4 umani) — consigliata con 4 giocatori umani. Si possono formare alleanze tra giocatori per guadagnare oro nei round. Si possono costruire fino a 4 meraviglie, 3 obiettivi pubblici, 1 obiettivo segreto per giocatore. Durata stimata da 50 a 80 minuti. Non si può giocare contro l'Automa (IA). Sistema di alleanze bilaterali: un giocatore propone, l'altro accetta o rifiuta. Ogni giocatore può avere solo 1 alleanza attiva alla volta. Quando si forma un'alleanza, entrambi i giocatori ottengono subito +3 oro. Le alleanze durano 2 round, poi scadono e possono essere rinnovate oppure no. Nel gioco è disponibile il pulsante " Diplomazia" per formare alleanze.

Modalità Solitario (senza avversari, gioca in 10 scenari — ogni scenario ha più obiettivi distinti)

Con un solo giocatore umano, in uno scenario su mappa casuale con diversi obiettivi da completare. Scegli uno scenario. Ogni scenario ha OBIETTIVI COMPOSTI — bisogna completarli TUTTI per vincere la partita; se ne manca anche uno solo, il giocatore viene sconfitto. I 10 scenari sono:

Il Primo impero (6 round, si gioca con la civiltà Solaris) — Obiettivi: avere 4 costruzioni (meraviglie incluse) + 6 tecnologie ricercate + aver giocato almeno 7 carte che non siano Costruzione, Meraviglia o Tecnologia. Scenario di livello molto facile.

Il Secondo impero (6 round, si gioca con la civiltà Mariteia) — Obiettivi: avere 5 costruzioni (meraviglie incluse) + 9 tecnologie ricercate + 8 lavoratori + aver fatto almeno 3 azioni Influenzare. Scenario di livello facile.

Guardiano della foresta (7 round, si gioca con la civiltà Verdantis) — Obiettivi: costruire l'Orto botanico + controllare 3 esagoni/terreni di foresta + costruire 1 meraviglia + ricercare 8 tecnologie + terminare la partita con sostenibilità della civiltà a 7 o più. Scenario di livello facile.

Mercante leggendario (9 round, si gioca con la civiltà Aurifera) — Obiettivi: costruire il Mercato + ricercare 14 tecnologie + fare l'azione Commerciare 6 volte scambiando qualsiasi risorsa per Oro + costruire 3 meraviglie. Scenario di livello medio.

Conquistatore di punti (9 round, si gioca con la civiltà Solaris) — Obiettivi: terminare la partita con almeno 230 punti vittoria + 7 costruzioni + 12 ricerche + aver giocato almeno 12 carte che non siano Costruzione, Meraviglia o Tecnologia. Scenario di livello medio.

Ammiraglio solitario (9 round, si gioca con la civiltà Mariteia) — costruire il Porto o il Cantiere navale + ricercare 15 tecnologie + controllare 4 esagoni/terreni di oceano o isola + costruire 2 meraviglie. Scenario di livello medio.

L'Esploratore globale (9 round, si gioca con la civiltà Mariteia) — esplorare tutti gli esagoni della mappa + ricercare 11 tecnologie + 8 costruzioni (meraviglie incluse) + aver giocato almeno 5 carte Esplorazione. Scenario di livello difficile.

L'Architetto visionario (12 round, si gioca con la civiltà Solaris) — avere 9 costruzioni (meraviglie incluse), tra cui obbligatoriamente l'Officina + ricercare 17 tecnologie + costruire 2 meraviglie. Scenario di livello difficile.

Il Ricercatore saggio (12 round, si gioca con la civiltà Aurifera) — ricercare 18 tecnologie, di cui almeno 3 di livello 4, e avere 6 costruzioni (meraviglie incluse) + 3 meraviglie + aver giocato almeno 15 carte che non siano Costruzione, Meraviglia o Tecnologia. Scenario di livello difficile.

L'Ultimo rifugio (12 round, si gioca con la civiltà Verdantis) — avere 9 costruzioni (meraviglie incluse), tra cui obbligatoriamente il Tempio + ricercare 19 tecnologie + costruire 3 meraviglie + mantenere la Sostenibilità globale e della civiltà $\geqslant$9 a fine partita + aver ottenuto almeno 320 punti vittoria. Scenario di livello molto difficile.

3 Civiltà (risorse iniziali e abilità uniche)

Scelta della civiltà

Ogni giocatore sceglie una civiltà nella configurazione della partita (ogni civiltà ha un colore).

Se si gioca contro l'Automa (IA), il giocatore umano sceglie anche la civiltà dell'Automa.

Solaris

COLORE: ROSSO

RISORSE INIZIALI: 1 Legno, 3 Pietra, 4 Oro, 1 Ferro, 1 Acqua, 1 Cibo, 2 Prestigio, 3 Influenza

STILE: inizia con più pietra, oro, influenza e prestigio.

ABILITÀ UNICA: Architetti — costruzioni e meraviglie costano 2 risorse in meno, sottratte sempre alle risorse più costose della carta.

Mariteia

COLORE: BLU

RISORSE INIZIALI: 3 Legno, 1 Pietra, 3 Oro, 3 Acqua, 1 Cibo, 1 Artefatto, 1 Prestigio, 2 Influenza

STILE: inizia con più legno e acqua e 1 artefatto.

ABILITÀ UNICA: Signori dei Mari — esplorano oceano e isola senza spendere lavoratori (o navigatori in questo caso); la prima esplorazione di oceano o isola di ogni round rivela +1 esagono aggiuntivo.

Verdantis

COLORE: VERDE

RISORSE INIZIALI: 3 Legno, 1 Pietra, 2 Oro, 2 Acqua, 4 Cibo, 1 Prestigio, 2 Influenza

STILE: inizia con più cibo e legno.

ABILITÀ UNICA: Guardiani della Foresta — l'azione Ripristinare non spende lavoratori e fa ottenere +1 sostenibilità della civiltà e +1 PV aggiuntivo (cioè ripristinare dà +1 sostenibilità globale, +2 sostenibilità della civiltà e +2 PV immediati).

Aurifera

COLORE: GIALLO

RISORSE INIZIALI: 1 Legno, 1 Pietra, 6 Oro, 1 Ferro, 1 Acqua, 1 Cibo, 1 Energia, 1 Prestigio, 2 Influenza

STILE: inizia con più oro e varietà di risorse.

ABILITÀ UNICA: Mercanti — +1 oro in ogni azione Commerciare e +1 azione Commerciare per round (2 azioni invece di 1). Il tasso di conversione è 1 unità di qualsiasi risorsa diversa dall'oro per 2 oro (invece di 3 come per le altre civiltà).

4 Tipi di esagoni/terreni sulla mappa (produzione, raccolta, costruzioni consentite)

Foresta

Produzione/Raccolta: Legno ×2. Costruzioni consentite: Segheria, Orto botanico, Laboratorio, Osservatorio, Torre di guardia, Torre di trasmissione, Centrale elettrica.

Montagna

Produzione/Raccolta: Pietra ×2, Ferro ×1. Costruzioni consentite: Laboratorio, Osservatorio, Torre di guardia, Torre di trasmissione, Centrale elettrica, Miniera e le Meraviglie Grande Acquedotto, Torre di Cristallo e Giardini Pensili.

Lago

Produzione/Raccolta: Acqua ×3. Costruzioni consentite: Bacino idrico e la Meraviglia Grande Acquedotto.

Campo

Produzione/Raccolta: Cibo ×2. Costruzioni consentite: Granaio, Fattoria, Torre di trasmissione.

Rovine

Produzione/Raccolta: Artefatto ×1, Oro ×1, Influenza ×1. Costruzioni consentite: Tempio, Colosseo, tutte le Meraviglie (tranne il Faro della Fine del Mondo).

Vulcanico

Produzione/Raccolta: Energia ×2, Pietra ×1. Costruzioni consentite: Miniera, Centrale elettrica, Torre di trasmissione e la Meraviglia Torre di Cristallo.

Oceano

Produzione/Raccolta: Oro x2. Richiede di costruire il Cantiere navale per la produzione multipla. Costruzioni consentite: Porto, Cantiere navale e la Meraviglia Faro della Fine del Mondo.

Isola

Produzione/Raccolta: Legno ×1, Cibo ×1, Oro ×1, Influenza x1. Costruzioni consentite: Tempio, Fortezza, Osservatorio, Laboratorio, Torre di guardia, Granaio e le Meraviglie Giardini Pensili, Tempio dell'Armonia e Faro della Fine del Mondo.

Iniziale

Produzione/Raccolta: esagono Iniziale del giocatore — Legno ×1, Cibo ×1. Costruzioni consentite: Accademia, Biblioteca, Colosseo, Fortezza, Orto botanico, Laboratorio, Mercato, Officina, Tempio, Torre di guardia, Torre di trasmissione e tutte le Meraviglie (tranne il Faro della Fine del Mondo).

5 Tipi di risorse (a cosa servono, come si raccolgono e si usano)

Legno

Richiesto per alcune costruzioni e ricerche e per mantenere la sostenibilità (con l'azione Ripristinare, insieme alla risorsa acqua). Si raccoglie nei terreni di Foresta, Isola o Iniziale. La scarsità influisce sulla sostenibilità della civiltà se legno = 0.

Pietra

Richiesto come costo per alcune costruzioni, meraviglie e ricerche. Si raccoglie nei terreni di Montagna o Vulcanici.

Oro

La moneta del gioco — si usa per commerciare, come costo per giocare carte, per ricercare, reclutare lavoratori o costruire. Si raccoglie nei terreni di Rovine, Isola e Oceano. Il giocatore che passa per primo nel round ottiene +1 oro. L'oro può diventare negativo (un "debito", ad esempio pagando le tasse); questo NON influisce sulla sostenibilità, ma impedisce al giocatore di pagare costi finché il saldo non torna positivo.

Ferro

Necessario come costo per alcune tecnologie, costruzioni e meraviglie. Si raccoglie nel terreno di Montagna.

Acqua

Fondamentale per mantenere la sostenibilità (con l'azione Ripristinare, insieme alla risorsa legno). Necessaria per alcune costruzioni idriche e ricerche. Si raccoglie nel terreno di Lago. La scarsità influisce sulla sostenibilità della civiltà se acqua = 0.

Energia

Richiesto come costo per alcune costruzioni, meraviglie e ricerche. Si raccoglie nel terreno Vulcanico.

Cibo

Richiesto per l'azione Navigare e come costo di alcune carte, costruzioni e ricerche. Si ottiene cibo con i bonus collettivi (con sostenibilità alta). Si raccoglie nel terreno di Campo. La scarsità influisce sulla sostenibilità della civiltà se cibo = 0.

Artefatto

Le più rare. Si raccolgono nel terreno di Rovine. Necessari per ricercare alcune tecnologie esclusive, costruire alcune meraviglie e giocare alcune carte (come costo).

Prestigio

Usato come uno dei criteri di spareggio a fine partita. Generato dalle costruzioni (ogni costruzione sulla mappa genera +1 prestigio nella fase di produzione). Si ottiene anche come bonus di sostenibilità della civiltà se il valore è $\geqslant 7$. Usato come costo di alcune meraviglie, tecnologie e altre carte.

Influenza

Usata come costo per l'azione Diplomazia (alleanze) e per l'azione Influenzare. Richiesta per completare certi obiettivi di fine partita e come costo di alcune carte. Si raccoglie nei terreni di Rovine e Isola.

LE RISORSE DEL GIOCATORE SONO MOSTRATE NEL PANNELLO DEL GIOCATORE, NELLA BARRA LATERALE SINISTRA DELLO SCHERMO. IL GIOCATORE PUÒ CLICCARE SUL PANNELLO PER VEDERE ALTRE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE OLTRE ALLE RISORSE (TECNOLOGIE RICERCATE, COSTRUZIONI SULLA MAPPA, CARTE GIOCATE, CARTE IN MANO, OBIETTIVO SEGRETO, ESAGONI/TERRENI CONTROLLATI).

6 Carte del gioco (formazione dei mazzi, pesca e rivelazione delle carte)

Carte (142 carte uniche in totale, senza i doppioni delle tecnologie)

Ci sono 12 mazzi di carte:

20 carte Costruzione

24 carte Tecnologia (4 carte di livello 1 per ogni categoria, 4 di livello 2 per ogni categoria, 4 di livello 3 per ogni categoria, 4 di livello 4 per ogni categoria, divise in 6 categorie: agricoltura, ingegneria, navigazione, scienza, energia e cultura) – formano l'albero tecnologico di ricerca (l'albero tecnologico può essere consultato nel gioco dal giocatore in qualsiasi momento).

15 carte Progetto

10 carte Esplorazione

8 carte Commercio

8 carte Influenza

6 carte Lavoratori speciali

6 carte Eredità

15 carte Evento

10 carte Obiettivo pubblico

12 carte Obiettivo segreto

Ogni tipo di carta ha un mazzo separato (mescolato nella preparazione iniziale a inizio partita); poi, sempre nella preparazione iniziale, 5 mazzi vengono uniti per formare un mazzo misto di 43 carte (con le carte Commercio, Influenza, Lavoratori speciali, Progetto ed Eredità).

Nella preparazione iniziale ogni giocatore pesca 1 o 2 carte dal mazzo Obiettivi segreti (1 o 2 a seconda della variante giocata) e vengono rivelate a tutti i giocatori 2, 3 o 4 carte Obiettivo pubblico (2, 3 o 4 a seconda della variante giocata). Vengono rivelate 2 carte Meraviglia da costruire, e quando si costruisce una meraviglia se ne rivela un'altra, e così via. Sempre nella preparazione iniziale, 6 carte Tecnologia di livello 1 (una per categoria) sono disponibili per l'azione Ricercare per ogni giocatore. Le altre carte Tecnologia (livelli da 2 a 4) si sbloccano man mano che viene giocata/ricercata la carta del livello precedente.

In ogni round, nella fase di pianificazione, i giocatori pescano 2 carte da questo mazzo misto e 1 carta dal mazzo Costruzioni.

Nella fase delle azioni, a ogni round, quando ogni giocatore fa la sua prima azione Esplorare, pesca una carta dal mazzo Esplorazione (per le altre azioni Esplorare del round i giocatori non pescano carte).

Le carte pescate durante il round formano la "mano" del giocatore. La mano può contenere al massimo 9 carte finché il giocatore non passa; quando passa, deve scartare carte fino a tenerne al massimo 5. Oltre alle carte pescate nella fase di pianificazione, si possono pescare altre carte in questa fase grazie agli effetti di alcune carte giocate che permettono al giocatore di pescarne di più (vedi gli effetti di queste carte nel compendio delle carte del gioco).

All'inizio di ogni round, le 2 tecnologie presenti da più tempo nel mercato vengono scartate e sostituite con nuove carte dal mazzo Tecnologia, così il mercato è sempre in movimento.

Per consultazione e riferimento, tutte le carte del gioco si trovano alla fine di questo documento, nel compendio delle carte (dopo il Manuale).

7 Preparazione iniziale (prima del primo round)

Il segnalino di sostenibilità globale parte dal valore 6.

Il segnalino di sostenibilità di ogni civiltà (per ogni giocatore) parte dal valore 6.

Ogni giocatore inizia con 5 lavoratori disponibili (può averne al massimo 8 durante il gioco).

Ogni giocatore inizia con le risorse iniziali della civiltà scelta (eccetto l'Automa IA, che riceve risorse iniziali in base al livello di difficoltà scelto dal giocatore umano).

Viene rivelata una mappa casuale e ogni giocatore inizia con un esagono/terreno iniziale sulla mappa.

11 mazzi di carte vengono mescolati separatamente: carte Costruzione, Meraviglie, Eventi, Esplorazione, Progetti, Commercio, Influenza, Lavoratori, Eredità, Obiettivi pubblici e Obiettivi segreti.

Le 24 carte Tecnologia sono divise in 6 categorie (4 carte per categoria).

6 carte Tecnologia di livello 1 sono disponibili per l'azione Ricercare per ogni giocatore. Le altre carte Tecnologia (livelli da 2 a 4) si sbloccano man mano che viene giocata/ricercata la carta del livello precedente.

5 mazzi vengono uniti e mescolati di nuovo, formando un mazzo misto di 43 carte (carte Progetto + Commercio + Influenza + Lavoratori + Eredità, mescolate insieme).

Ogni giocatore riceve una o due carte Obiettivo segreto (dipende dalla variante scelta).

Vengono rivelate 2, 3 o 4 carte Obiettivo pubblico (dipende dalla variante scelta).

Vengono rivelate 2 carte Meraviglia (quando si gioca/costruisce una meraviglia, se ne rivela un'altra).

Il round 1 inizia con il primo giocatore.

8 Barra della sostenibilità globale e di ogni civiltà

L'indicatore di sostenibilità globale è una barra che si riempie o si svuota in base al suo valore, da 0 a 10, condivisa tra TUTTI i giocatori, e si trova nella parte superiore dello schermo di gioco, dove:

Se il valore è $\geqslant 5$ al termine della fase delle azioni, tutti i giocatori ottengono +1 Cibo nella fase di produzione.

Se il valore è ⩾ 7 al termine della fase delle azioni, tutti i giocatori ottengono +1 Prestigio nella fase di produzione.

Se il valore è 0 alla fine del round, avviene il Collasso ecologico globale: tutti i giocatori perdono e la partita termina immediatamente.

L'indicatore di sostenibilità di ogni civiltà (cioè di ogni giocatore) è una barra che si riempie o si svuota in base al suo valore, da 0 a 10, situata nel pannello della civiltà/giocatore (il pannello di ogni giocatore si trova nella barra laterale sinistra dello schermo), dove:

Se un giocatore arriva a 0 di sostenibilità individuale, avviene il Collasso della civiltà: il giocatore che controlla quella civiltà perde la partita.

Se un giocatore arriva a 0 legno o 0 acqua o 0 cibo, in qualsiasi momento della partita, perde 1 di sostenibilità della civiltà.

Per aumentare di 1 la sostenibilità globale e della civiltà durante la partita, il giocatore deve fare l'azione Ripristinare, pagando il costo in legno e acqua (giocando con la civiltà Verdantis la sostenibilità della civiltà aumenta di 2). Alcune carte giocate, costruzioni, meraviglie e tecnologie possono far aumentare la sostenibilità globale o della civiltà. Invece le carte evento negative rivelate nel round fanno diminuire la sostenibilità globale, e anche il passaggio da un round all'altro fa diminuire la sostenibilità globale di 1 (le azioni umane causano un'usura naturale).

Avere legno e acqua è essenziale per mantenere alta la sostenibilità, e una sostenibilità della civiltà alta fa guadagnare al giocatore più punti vittoria a fine partita.

9 ↠ Svolgimento della partita — Le 4 fasi del round

- Fase 1 — Pianificazione e distribuzione delle carte

Questa fase di Pianificazione avviene all'inizio del round, in quest'ordine:

Ogni giocatore pesca 1 carta Costruzione (dal mazzo Costruzioni) + 2 carte dal mazzo misto (carte Progetto + Commercio + Influenza + Lavoratori speciali + Eredità, mescolate insieme, escluse le carte Esplorazione, che vengono distribuite con le azioni Esplorare). Dal secondo round, i giocatori possono pescare/rivelare altre carte, a seconda degli effetti di altre carte giocate nei round precedenti.

Viene rivelata automaticamente una carta Evento (positivo o negativo) e i suoi effetti immediati si applicano a tutti i giocatori. Nella variante Principianti vengono escluse dal gioco solo le carte evento negative (gli eventi positivi restano). Nella variante Epica, nei round 2, 4, 6, 8 vengono rivelate 2 carte evento invece di una (possono essere eventi positivi o negativi).

Rendita passiva: dal secondo round, ogni giocatore riceve i bonus per round delle carte giocate nei round precedenti (per effetto delle carte che danno qualcosa all'inizio del round successivo – vedi nel compendio delle carte quali carte hanno questi effetti).

I lavoratori esauriti (consumati) tornano "liberi" (disponibili) per essere usati nella fase delle azioni successiva.

Riciclo dei mazzi di carte:

Mazzo delle carte Costruzione: all'inizio di ogni round si verifica se tutte le carte Costruzione sono state pescate. Se è così, si forma un nuovo mazzo in questo modo: con le carte Costruzione scartate dai giocatori quando hanno passato nella fase delle azioni dei round precedenti, rimescolate. Se non ci sono

carte Costruzione scartate per formare un nuovo mazzo nel round, i giocatori non pescano carte Costruzione nel round in corso. Importante: le carte Costruzione giocate/costruite dai giocatori non tornano nel mazzo, ma restano "custodite" dal giocatore fino alla fine della partita.

La stessa regola vale per il mazzo misto (carte Progetto + Commercio + Influenza + Lavoratori speciali + Eredità).

Mazzo delle carte Esplorazione: all'inizio di ogni round si verifica se tutte le carte Esplorazione sono state pescate. Se è così, si forma un nuovo mazzo in questo modo: con le carte Esplorazione scartate dai giocatori quando hanno passato nella fase delle azioni dei round precedenti, più le carte Esplorazione giocate dai giocatori. Ciò significa che la stessa carta Esplorazione giocata da un giocatore può tornargli in mano nei round successivi, e quindi può essere giocata più di una volta dallo stesso giocatore.

- Fase 2 — Azioni principali e azioni libere

Questa è la fase delle azioni. In ordine di turno, ogni giocatore svolge UNA azione alla volta nel proprio turno, finché tutti non hanno passato. Quando tutti i giocatori hanno passato, si passa alla fase di produzione.

Ogni azione Raccogliere, Costruire, Esplorare, Ripristinare e Influenzare consuma 1 lavoratore (eccetto le azioni Ricercare, Navigare, Commerciare, Reclutare, Giocare carte dalla mano o Diplomazia – quest'ultima disponibile solo nella variante Diplomazia).

Dopo ogni azione il turno passa automaticamente al giocatore successivo.

Il giocatore può passare in qualsiasi momento, che abbia consumato o no tutti i suoi lavoratori nelle azioni, e anche se ha ancora azioni disponibili che non usano lavoratori o può ancora svolgere l'azione libera di giocare altre carte. Il primo a passare riceve subito +1 Oro come bonus.

La fase delle azioni termina quando tutti i giocatori hanno passato.

- Fase 3 — Produzione

In questa fase, dopo che tutti hanno passato nella fase delle azioni, tutti gli esagoni/terreni con lavoratori assegnati producono risorse in quest'ordine:

Ogni esagono/terreno controllato da un giocatore, con un lavoratore assegnato tramite l'azione Raccogliere o Navigare, produce le risorse corrispondenti al suo terreno.

Ogni costruzione negli esagoni controllati: +1 Prestigio (un esagono con 3 costruzioni genera +3 prestigio).

Bonus globale: se la barra della Sostenibilità globale è $\geqslant 5 \rightarrow$ tutti ottengono +1 Cibo; se è $\geqslant 7 \rightarrow$ +1 Prestigio per tutti.

Bonus della civiltà: se la Sostenibilità della civiltà è $\geqslant 7 \rightarrow$ +1 Prestigio al giocatore che controlla la civiltà.

Bonus delle carte: bonus di produzione dalle carte giocate/ricercate/costruite o altro (deriva dagli effetti delle carte che danno una certa quantità di risorse nella fase di produzione di questo round – vedi nel compendio delle carte quali carte hanno questi effetti).

- Fase 4 — Mantenimento e verifica

Questa fase di Mantenimento e verifica avviene alla fine di ogni round, in quest'ordine:

Ogni giocatore che ha 0 legno OPPURE 0 acqua OPPURE 0 cibo: perde 1 sostenibilità della civiltà (se non è già stato penalizzato per questa condizione in questo round — la penalità si applica anche subito durante la partita, appena una di queste tre risorse arriva a 0).

Tasse: i giocatori pagano 1 Oro ogni 3 costruzioni presenti negli esagoni che controllano. L'oro può diventare negativo (sotto zero).

La Sostenibilità globale si riduce di 1 (usura naturale).

Verifica della Sostenibilità della civiltà: se un giocatore ha raggiunto 0 di sostenibilità della civiltà, perde la partita.

Verifica di fine partita: vera se si è arrivati alla fine dell'ultimo round OPPURE se è avvenuto il collasso ecologico globale (se la sostenibilità globale arriva a 0).

Se è avvenuto il collasso ecologico globale, tutti i giocatori perdono (i PV finali non vengono calcolati né sommati) e la partita termina immediatamente.

Se la condizione di fine partita è vera (è arrivata la fine dell'ultimo round), si calcolano e sommano i PV finali dei giocatori per determinare il vincitore.

Se la condizione di fine partita è falsa, il segnalino Round avanza di 1 e inizia il round successivo, nella fase di pianificazione. Il segnalino di Primo giocatore del round passa al giocatore che ha passato per primo nella fase delle azioni.

IL PULSANTE AVANTI TRA LE FASI FUNZIONA COSÌ:

Il pulsante Avanti, nell'angolo in alto a destra dello schermo di gioco, fa avanzare da una fase all'altra durante la partita.

È il giocatore attivo che deve cliccare sul pulsante Avanti (il pulsante è attivo solo per il giocatore di turno).

L'ultimo giocatore che passa nella fase delle azioni resta attivo per cliccare su Avanti verso la fase di produzione. Lo stesso giocatore clicca su Avanti per la fase di mantenimento.

Alla fine della fase di mantenimento il segnalino di primo giocatore passa al giocatore che ha passato per primo nella fase delle azioni. Questo giocatore deve cliccare su Avanti per la fase di pianificazione, e poi di nuovo su Avanti per la fase delle azioni (sarà il primo giocatore a svolgere azioni nel round).

10 Azioni principali e azioni libere

Raccogliere

COSTO: 1 lavoratore libero/disponibile

Assegna un lavoratore a un esagono/terreno rivelato senza proprietario e adiacente a un esagono che già controlli, oppure a un esagono che già controlli. Ricevi subito le risorse prodotte dal terreno (e poi di nuovo nella fase di produzione). Ottieni il controllo dell'esagono (se prima non era controllato, cioè se non aveva un proprietario) e il lavoratore si esaurisce (viene consumato). Quando un lavoratore viene assegnato, nell'esagono compare una figura di lavoratore.

Esplorare

COSTO: 1 lavoratore libero/disponibile

Rivela un esagono/terreno adiacente a uno che già controlli e lo controlla automaticamente, ma non assegna il lavoratore come nell'azione Raccogliere (nella fase di produzione solo gli esagoni con lavoratori assegnati producono risorse). Ricevi 1 carta Esplorazione la prima volta che esplori in ogni round. Se il terreno esplorato è Rovine: ricevi +1 PV bonus immediato. Alcuni effetti di carte o meraviglie, quando giocate, possono rivelare altri esagoni sulla mappa, ma questi non sono controllati da chi ha giocato la carta (restano senza proprietario finché non si fa un'azione Raccogliere, Navigare o Influenzare su di essi). A fine partita ogni esagono esplorato/controllato vale 1 PV. Questa azione è importante per controllare più esagoni degli avversari alla fine della partita.

Costruire

COSTO: 1 lavoratore libero/disponibile + il costo in risorse della carta + 1 oro (per giocare la carta)

Quando costruisci, la carta Costruzione o Meraviglia viene giocata su un esagono/terreno che scegli e che già controlli (la costruzione deve essere compatibile con il tipo di terreno, ad esempio Miniera in Montagna, Segheria in Foresta, Tempio in esagono Iniziale o in Rovine, Porto o Cantiere navale in Oceano, Bacino idrico in Lago, Fattoria in Campo, ecc. – vedi la descrizione dei tipi di terreno e le carte Costruzione per sapere cosa si può costruire e dove). Massimo 2 usi dell'azione Costruire per round. Massimo 4 costruzioni per esagono nella partita (meraviglie incluse), massimo 9 costruzioni in totale per giocatore nella partita (meraviglie incluse). Ottieni subito i PV delle carte costruite quando le giochi, oltre ai loro effetti. Quando qualcosa viene costruito, nell'esagono compare una figura di costruzione; se nell'esagono c'è più di una costruzione, viene mostrato anche il numero di costruzioni presenti.

Ricercare

COSTO: solo il costo in risorse della carta, nessun lavoratore

Ottieni una tecnologia giocando una carta tecnologia disponibile per la ricerca. 6 carte Tecnologia di livello 1 (una per ogni categoria di ricerca: agricoltura, ingegneria, navigazione, scienza, energia e cultura) sono disponibili a inizio partita per l'azione Ricercare. Le altre carte Tecnologia (livelli da 2 a 4) si sbloccano man mano che viene giocata/ricercata la carta del livello precedente. Le carte di livello 4 sono Esclusive (★) e possono essere ottenute da 1 solo giocatore. Massimo 2 usi per giocatore dell'azione Ricercare per round. Ottieni subito i PV delle carte ricercate quando le giochi, oltre ai loro effetti.

Commerciare

COSTO: nessun lavoratore

Ogni giocatore può usare questa azione solo una volta per round, tranne chi gioca con la civiltà Aurifera, che può svolgere due azioni Commerciare per round.

Puoi fare fino a 3 scambi di risorse in una sola azione. Conversione: 3 unità di qualsiasi risorsa diversa dall'oro per 1 oro. Scambi tra risorse diverse dall'oro = tasso 1:1. Giocando con la civiltà Aurifera, il tasso di conversione è 1 unità di qualsiasi risorsa diversa dall'oro per 2 oro. Questa azione è importante quando serve oro o quando bisogna scambiare risorse abbondanti con altre scarse.

Influenzare

COSTO: 1 Influenza + 1 lavoratore libero/disponibile

Ogni giocatore può usare questa azione solo una volta per round. Rivendica il controllo di un esagono in qualsiasi punto della mappa, purché non sia l'esagono iniziale di un altro giocatore, non abbia una meraviglia costruita, non abbia più di una costruzione e non abbia un lavoratore assegnato. L'esagono passa al giocatore che lo ha influenzato. Inoltre, ogni esagono può essere influenzato solo una volta per round (da qualsiasi giocatore). Se un altro giocatore ha già influenzato l'esagono in questo round, dovrai sceglierne un altro, ma l'esagono che non si può influenzare in questo round torna disponibile nei round successivi. Quando un esagono viene influenzato, vi compare un disco influenza con una stella. Questa azione è importante per "rubare" un esagono a un avversario e ottenere più PV a fine partita, perché i PV presenti nell'esagono passano al giocatore che lo "ruba" e ne prende il controllo.

Ripristinare

COSTO: 1 legno + 1 acqua + 1 lavoratore libero/disponibile (Verdantis non spende lavoratori).

Ogni giocatore può usare questa azione solo una volta per round. L'azione dà +1 sostenibilità globale, +1 sostenibilità della civiltà e +1 punto vittoria (PV) immediato. Va usata soprattutto quando la sostenibilità è bassa, sia individuale sia globale, perché i giocatori non perdano la partita per collasso ecologico, oltre a dare più punti vittoria a chi la svolge. Giocando con la civiltà Verdantis dà +1 sostenibilità globale, +2 sostenibilità della civiltà e +2 punti vittoria (PV) immediati.

Reclutare

COSTO: 2 oro

Ingaggia/recluta +1 lavoratore. Il lavoratore è subito disponibile nel pannello del giocatore. Ogni giocatore può reclutare al massimo 3 lavoratori per partita, fino al limite di 8 lavoratori (ogni giocatore inizia la partita con 5 lavoratori disponibili). Si può reclutare solo 1 lavoratore per round. Reclutare lavoratori è importante per svolgere più azioni che richiedono lavoratori durante il round.

Navigare

COSTO: 1 cibo, nessun lavoratore

Questa azione richiede di avere già un lavoratore assegnato in oceano, lago o isola e che esista un esagono rivelato adiacente di tipo oceano, lago o isola per navigare. Si può usare solo 2 volte per round.

Sposta il lavoratore nell'esagono adiacente rivelato di oceano, lago o isola. Il nuovo esagono (se non ha proprietario) passa sotto il controllo del giocatore. Il lavoratore non viene consumato, perché era già stato assegnato: il lavoratore (in questo caso navigatore) si sposta soltanto. Questa azione dà +2 oro quando viene svolta ed è importante quando serve oro e quando c'è un esagono senza proprietario adiacente a uno che già controlli.Sulla mappa, i lavoratori assegnati in oceano o lago appaiono come una figura di barca.

Passare e scartare carte dalla mano

COSTO: nessuno.

Termina il turno del giocatore nella fase delle azioni. Il primo giocatore che passa riceve +1 Oro. Quando tutti hanno passato, la fase delle azioni termina. Il primo giocatore che ha passato inizia il round successivo. Il giocatore può passare in qualsiasi momento del suo turno, anche se ha ancora azioni o lavoratori disponibili. Quando passa, se ha più di 5 carte in mano, deve scegliere carte da scartare fino a tenerne 5 per la fine del round (esempio: con 8 carte in mano deve scartarne 3).

Azione libera: giocare carte dalla mano

COSTO: solo il costo in risorse della carta stessa; nessun lavoratore, tranne le carte Costruzione, che costano 1 lavoratore e +1 oro ciascuna (tramite l'azione Costruire).

Ogni giocatore può giocare fino a 2 carte dalla mano per round (le carte Costruzione, Tecnologia e Meraviglia non contano per questo limite). Giocare carte è un'azione libera: non termina il turno del giocatore, che nello stesso turno può ancora svolgere un'altra azione principale (ad esempio può giocare carte e poi fare l'azione Raccogliere, o viceversa). Giocare carte dalla mano è importante, perché le carte giocate danno PV immediati e i loro effetti possono portare vantaggi (come risorse immediate, nella fase di produzione del round, all'inizio del round successivo o punti vittoria a fine partita). Le carte Tecnologia e Meraviglia non restano in mano al giocatore: quelle Tecnologia vanno nel pannello delle tecnologie e quelle Meraviglia nel pannello delle meraviglie.

Azione libera di Diplomazia (disponibile solo nella variante Diplomazia)

COSTO: 1 influenza; nessun lavoratore

Azione di diplomazia — consigliata con 4 giocatori umani. Le alleanze tra giocatori permettono di guadagnare oro nei round (cooperazione). Un giocatore propone l'alleanza, l'altro accetta o rifiuta. Ogni giocatore può avere solo 1 alleanza attiva alla volta. Quando si forma un'alleanza, entrambi i giocatori ottengono subito +3 oro. Le alleanze durano 2 round, poi scadono e possono essere rinnovate oppure no. Nel gioco è disponibile il pulsante " Diplomazia" per formare alleanze.

I PULSANTI DELLE AZIONI SI TROVANO NELLA PARTE INFERIORE DELLO SCHERMO DURANTE IL GIOCO, UNO ACCANTO ALL'ALTRO. CON I PULSANTI SI POSSONO ANCHE VISUALIZZARE L'ALBERO DELLE TECNOLOGIE, GLI OBIETTIVI PUBBLICI E SEGRETO, LA MANO DI CARTE DEL GIOCATORE, OLTRE AL PULSANTE DIPLOMAZIA (attivo solo nella variante Diplomazia).

QUANDO UN PULSANTE È SPENTO, L'AZIONE NON SI PUÒ FARE ORA (FASE SBAGLIATA, LIMITE DEL ROUND, MANCANZA DI LAVORATORI O DI RISORSE): CLICCANDOCI, IL MOTIVO COMPARE SULLO SCHERMO.

11 Limiti durante la partita e regole

Limiti e regole per giocatore nella partita

Massimo 9 costruzioni (meraviglie incluse).

Massimo 8 lavoratori (5 iniziali + 3 che si possono reclutare).

Massimo 9 carte in mano (dopo aver passato si scartano carte fino a tenerne al massimo 5 alla fine del round).

Massimo 3 meraviglie costruite (tranne nella variante Epica, in cui se ne possono costruire 4).

Massimo 4 costruzioni per esagono/terreno (meraviglie incluse).

Tecnologie: le carte Tecnologia di livello 4 sono esclusive (un solo giocatore può ricercarle/giocarle).

Non ci sono limiti alle risorse accumulate, e nessuna risorsa può scendere sotto 0, tranne l'oro, che può diventare negativo.

Se un giocatore arriva a 0 legno o 0 acqua o 0 cibo, perde subito 1 di sostenibilità della civiltà, in qualsiasi momento della partita.

Limiti e regole per round

Azione Influenzare: 1 uso per giocatore per round. Ogni esagono può essere influenzato solo 1× per round (da qualsiasi giocatore): un altro giocatore non può influenzare lo stesso esagono nello stesso round. L'esagono influenzato può però essere influenzato di nuovo nei round successivi, purché non abbia meraviglie, lavoratori assegnati o più di una costruzione.

Azione Ripristinare: 1 uso per giocatore per round.

Azione Commerciare: 1 uso per giocatore per round (2 per la civiltà Aurifera).

Azione Costruire: 2 usi per giocatore per round.

Azione Ricercare: 2 usi per giocatore per round.

Azione Reclutare: 1 uso per giocatore per round

Azione Navigare: 2 usi per giocatore per round

Carte giocate dalla mano (carte Esplorazione, Commercio, Influenza, Progetto, Lavoratore, Eredità): limite di 2 carte per round. (Le carte Costruzione, Meraviglia e Tecnologia non contano per questo limite — perché usano le azioni Costruire e Ricercare.)

- **Giocare carte dalla mano** — azione LIBERA

Giocare una carta dalla mano che NON sia Costruzione, Meraviglia o Tecnologia è un'AZIONE LIBERA — non consuma il turno del giocatore (puoi giocare la carta e poi svolgere un'azione principale, oppure giocare una carta dopo un'azione principale). Costo per giocarla: il costo in risorse della carta stessa. Costruzioni, Meraviglie e Tecnologie si giocano rispettivamente con le azioni Costruire e Ricercare, e consumano il turno normalmente. Gli effetti di alcune carte giocate possono fare eccezione a qualche regola (vedi la descrizione degli effetti delle carte nel compendio delle carte).

- **Commerciare** — tasso di conversione

Conversione: 3 unità di qualsiasi risorsa diversa dall'oro = 1 Oro. Gli scambi tra risorse diverse dall'oro sono 1:1. In una singola azione Commerciare puoi concatenare fino a 3 scambi; i 3 scambi vengono confermati insieme — puoi rimuovere uno scambio dalla coda prima di confermare.

- **Eventi negativi** — immunità

I giocatori che costruiscono la Fortezza o la meraviglia Muraglia dei Regni sono immuni agli eventi negativi. Gli eventi positivi continuano a valere per TUTTI i giocatori.

12 Punteggio finale

Alla fine della partita (dopo l'ultimo round), si sommano i punti vittoria (PV) di ogni giocatore in tutte le categorie qui sotto. Vince il giocatore con il totale di punti vittoria più alto. Di seguito è mostrato come vengono calcolati e visualizzati i PV nella schermata di fine partita, separati per giocatore, indicando chi ha vinto:

Categorie di punteggio

PV durante il gioco:

- **Esplorazione** — 1 PV per esagono/terreno esplorato/controllato.
- I PV ottenuti durante il gioco si accumulano nel corso della partita: esplorando terreni di rovine, con le azioni di ripristino, con i PV delle carte giocate (ogni carta dà una quantità specifica di PV) e con i PV immediati dei loro effetti, se presenti. I PV delle carte giocate sono:
- **Costruzioni** — PV di ogni carta costruzione costruita/giocata.
- **Tecnologie** — PV di ogni carta tecnologia ricercata/giocata.
- **Meraviglie** — PV di ogni carta meraviglia costruita/giocata.

PV delle altre carte giocate (Esplorazione, Progetto, Commercio, Influenza, Lavoratori, Eredità).

PV a fine partita:

- **Influenza** — 1 PV ogni 2 di Influenza accumulata.
- **Carte Obiettivo pubblico** — PV in base alla posizione (1°/2°/3° posto).
- **Carta Obiettivo segreto** — PV dell'obiettivo se la condizione è soddisfatta.
- **Sostenibilità della civiltà (non globale)** — bonus in base al livello finale: se il valore è ⩾5 → +2 PV, se il valore è ⩾8 → +5 PV, se il valore è ⩾10 → +8 PV.
- **Risorse** — Prestigio accumulato + 1 PV ogni 3 Ori accumulati.
- **Bonus di fine partita** — punti bonus dalle carte a fine partita se i loro effetti condizionali sono stati soddisfatti (per sapere quanti PV si guadagnano, consulta gli effetti di fine partita delle carte giocate; ogni carta dà una quantità specifica di PV – vedi nel compendio delle carte quali carte hanno questi effetti).

Spareggio

In caso di parità nel punteggio totale, si decide in quest'ordine a favore del giocatore che ha più:

(1) sostenibilità individuale

(2) meraviglie costruite

(3) influenza accumulata

(4) totale delle tecnologie ricercate.

13 Informazioni importanti e consigli

Esagono, terreno ed esagono/terreno indicano la stessa cosa: un terreno è un esagono sulla mappa di gioco.

Quando si parla di controllare un esagono, un esagono controllato appartiene già al giocatore, o perché lo ha esplorato (con l'azione Esplorare l'esagono è subito controllato dal giocatore), o perché vi ha assegnato un lavoratore per raccogliere risorse (il giocatore può raccogliere risorse in un esagono senza proprietario, che passa così sotto il suo controllo). L'azione Navigare funziona allo stesso modo (in questo caso il lavoratore, rappresentato da una figura di barca, si sposta da un esagono a un altro adiacente, che apparteneva già a quel giocatore o era senza proprietario), e così anche l'azione Influenzare (un giocatore "ruba" un esagono a un altro giocatore, o influenza un esagono senza proprietario).

Gli esagoni rivelati sulla mappa dall'effetto di carte giocate (costruzioni, meraviglie o altre carte) inizialmente non hanno proprietario. Per controllarli un giocatore deve fare l'azione Raccogliere, l'azione Navigare verso quell'esagono o l'azione Influenzare.

Quando si parla di lavoratori assegnati, i lavoratori vengono assegnati a un esagono con l'azione Raccogliere, oppure un esagono di oceano o lago può avere un lavoratore assegnato (una barca) tramite l'azione Navigare (l'esagono in cui si è spostato il lavoratore diventa "assegnato"). Quando un lavoratore viene assegnato, viene "consumato" e si esaurisce, e non può più essere usato nel round, tranne che per l'azione Navigare, che lo sposta da un esagono (già assegnato) a un altro.

Le azioni Costruire e Influenzare non "assegnano" i lavoratori all'esagono in cui è stata posta la costruzione o il disco influenza: consumano soltanto il lavoratore, lasciandolo esaurito.

I lavoratori "liberi o disponibili" sono quelli che si possono ancora usare nel round, tramite azioni ancora disponibili che richiedono un lavoratore.

Non confondere "raccogliere risorse da un esagono" con "risorse prodotte nella fase di produzione". Con l'azione Raccogliere (nella fase delle azioni), le risorse si raccolgono subito (ad esempio un lavoratore è stato assegnato a un esagono di foresta e ha raccolto 2 legno). Nella fase di produzione (e non nella fase delle azioni), solo gli esagoni con lavoratori assegnati raccolgono di nuovo le risorse (ad esempio il lavoratore assegnato a un esagono di foresta nella fase delle azioni, che ha raccolto 2 legno, nella fase di produzione raccoglierà di nuovo 2 legno).

Quando si dice carta "giocata", "costruita" o "ricercata" si intende che la carta costruita o ricercata è stata giocata, o semplicemente giocata (se non è una carta Costruzione, Meraviglia o Tecnologia): si ottengono subito i PV della carta giocata e i suoi effetti immediati.

Alcuni effetti delle carte non avvengono subito, ma durante il gioco o solo a fine partita, a seconda che la condizione dell'effetto venga, sia stata o non sia stata soddisfatta.

Non confondere "Sostenibilità globale" con "Sostenibilità della civiltà". La sostenibilità globale è condivisa tra tutti i giocatori, mentre la sostenibilità della civiltà è individuale per ogni giocatore che controlla la civiltà scelta. Durante le fasi del gioco, con l'azione Ripristinare o per effetto delle carte, si guadagna o si perde sostenibilità globale o della civiltà: è sempre indicato esplicitamente quale tipo di sostenibilità si guadagna o si perde.

14 Comportamento dell'Automa (IA)

Comportamento dell'IA (Automa)

A ogni turno l'IA valuta tutte le mosse possibili (raccogliere, esplorare, costruire, ricercare, commerciare, influenzare, ripristinare, reclutare, navigare, giocare carte dalla mano o passare) e sceglie quella che lascia la posizione migliore: i punti già ottenuti, la rendita dei prossimi round, le risorse utili per le carte che ha in vista e i rischi per la sostenibilità (sua e globale).

Segue le stesse regole e gli stessi limiti dei giocatori umani: stessi lavoratori, stesse azioni per round, stesso costo delle carte.

Difficoltà dell'IA (scelta prima della partita)

Tutti i livelli iniziano con le stesse risorse iniziali della civiltà e 0 PV, come un giocatore umano. Il livello cambia solo quanto l'IA sbaglia nelle scelte:

- **Principiante** — sbaglia parecchio, ideale per imparare il gioco.
- **Facile** — sbaglia spesso.
- **Normale** — gioca bene, con qualche errore.
- **Difficile** — sbaglia poco.
- **Divinità** — sceglie sempre la mossa che valuta come migliore.

L'IA è deterministica: la stessa partita (stesso seme e stesse mosse) porta alle stesse decisioni.

15 Interfaccia di gioco (barra, pannelli, pulsanti e mappa)

Le risorse del giocatore, i punti vittoria ottenuti, la sostenibilità della civiltà, i lavoratori liberi / disponibili ed esauriti sono mostrati nel PANNELLO DEL GIOCATORE, nella barra laterale sinistra dello schermo. Il giocatore può cliccare sul pannello per vedere altre informazioni più dettagliate (PANNELLO COMPLETO DEL GIOCATORE) oltre alle risorse (tecnologie ricercate, costruzioni sulla mappa, carte giocate, carte in mano da giocare, obiettivo segreto, esagoni esplorati / controllati).

I PULSANTI DELLE AZIONI si trovano nella parte inferiore dello schermo di gioco, uno accanto all'altro. Con i pulsanti si possono anche visualizzare l'albero delle tecnologie, gli obiettivi pubblici e segreto, la mano di carte del giocatore, oltre al pulsante Diplomazia (attivo solo nella variante Diplomazia). Quando un pulsante è spento, l'azione non si può fare ora; cliccandoci, il gioco mostra il motivo (fase sbagliata, limite del round, mancanza di lavoratori o di risorse). I pulsanti Menu (Esc) e Guida (F1) si trovano nella barra in alto.

Il pulsante AVANTI serve per passare di fase e funziona così:

Il pulsante Avanti si trova nell'angolo in alto a destra dello schermo di gioco e serve, durante la partita, per avanzare da una fase all'altra.

Quando il gioco inizia, la preparazione iniziale e la fase di pianificazione del primo round vengono svolte automaticamente. Il primo giocatore deve cliccare su Avanti nella fase di Pianificazione per passare alla fase successiva, cioè la fase delle Azioni.

È sempre il giocatore attivo che deve cliccare sul pulsante Avanti (il pulsante è attivo solo per il giocatore di turno).

L'ultimo giocatore che passa nella fase delle azioni resta attivo per cliccare su Avanti verso la fase successiva, cioè la fase di Produzione. Lo stesso giocatore clicca su Avanti per la fase successiva, cioè la fase di Mantenimento e verifica.

Alla fine della fase di mantenimento il segnalino di primo giocatore passa al giocatore che ha passato per primo nella fase delle azioni. Questo giocatore deve cliccare su Avanti per passare alla fase successiva, cioè la fase di Pianificazione (inizia il round successivo), e poi di nuovo su Avanti per la fase delle azioni (sarà il primo giocatore a svolgere azioni nel round), e così via fino alla fine dell'ultimo round. Alla fine dell'ultimo round viene mostrata la schermata di fine partita.

L'INDICATORE DI SOSTENIBILITÀ GLOBALE è una barra che si riempie o si svuota in base al suo valore, compreso tra 0 e 10, condivisa tra TUTTI i giocatori, e si trova nella parte superiore dello schermo di gioco.A ogni partita viene rivelata una MAPPA DI GIOCO casuale, in cui ogni tipo di terreno è un esagono che viene rivelato man mano che si esplora. Ogni giocatore inizia la partita su un esagono iniziale posizionato a caso sulla mappa. Gli esagoni ancora nascosti appaiono come lastre di pietra con una rosa dei venti dorata sotto la nebbia; nel tuo turno, la rosa brilla sugli esagoni che puoi esplorare. Clicca su un esagono (senza azione scelta) per aprire l'ispettore, con il modello che ruota e tutte le informazioni sul luogo.

I MAZZI DI CARTE vengono mescolati separatamente. Es.: carte Costruzione, Tecnologia, Evento, Esplorazione, Progetto, Commercio, Influenza, Lavoratori, Eredità.

L'ALBERO DELLE TECNOLOGIE mostra le carte tecnologia divise per categorie e livelli (da 1 a 4): quelle ricercate, quelle disponibili per la ricerca e quelle ancora bloccate (si sbloccano quando viene ricercata una tecnologia del livello precedente).

La MANO DI CARTE del giocatore mostra le carte che ha in mano, che possono essere giocate (pagandone il costo) oppure no.

Gli OBIETTIVI mostrano l'obiettivo segreto (unico per ogni giocatore) e gli obiettivi pubblici (condivisi tra tutti i giocatori) da completare, che danno punti vittoria a fine partita.

Il PANNELLO COMPLETO DEL GIOCATORE mostra informazioni più dettagliate: punti vittoria (PV), sostenibilità della civiltà, esagoni controllati, costruzioni e tecnologie, risorse, lavoratori disponibili ed esauriti, mano di carte e carte già giocate.Il PANNELLO DEL COMMERCIO mostra le risorse che si possono scambiare al mercato (con l'azione Commerciare). In ogni azione Commerciare si possono fare fino a 3 scambi di risorse.Il PANNELLO DELLA RICERCA mostra le carte ricerca che si possono giocare/ricercare (pagando il costo della carta) con l'azione Ricercare (mostra anche quelle ancora bloccate).Il PANNELLO COSTRUIRE mostra le carte Costruzione e Meraviglia che si possono giocare/costruire (pagando il costo della carta) con l'azione Costruire. Mostra anche quelle che non si possono ancora giocare (risorse in rosso), perché le risorse sono insufficienti.Le GUIDE DI RIFERIMENTO mostrano tutto il gioco, diviso in schede, ognuna con informazioni da consultare per ricordare ciò che serve, pianificare e creare strategie.

Compendio delle carte

Meraviglia · 8

Colosseo Terra Concordia — 12 VP
8 6 6 Rovine, Iniziale

+4 prestigio all'inizio del prossimo round; +3 PV per ogni obiettivo pubblico in cui arrivi 1° a fine partita.

Grande Acquedotto — 11 VP
7 4 6 Rovine, Montagna, Lago, Iniziale

+4 acqua all'inizio del prossimo round; +3 sostenibilità globale immediati.

Torre di Cristallo — 12 VP
5 8 5 Rovine, Montagna, Vulcanico, Iniziale

+4 energia all'inizio del prossimo round; +2 PV per tecnologia di livello 4 ricercata a fine partita.

Giardini Pensili — 10 VP
7 7 5 Rovine, Montagna, Isola, Iniziale

+3 cibo e +2 prestigio all'inizio del prossimo round; +4 sostenibilità globale immediati.

Faro della Fine del Mondo — 11 VP
8 2 6 6 Isola, Oceano

Rivela la mappa in raggio 3; +2 artefatto all'inizio del prossimo round; +1 PV per esagono di oceano e isola controllato a fine partita.

Tempio dell'Armonia — 13 VP
9 6 6 Rovine, Isola, Iniziale

+5 sostenibilità globale immediati; +4 PV se la sostenibilità della civiltà è ⩾ 7 a fine partita.

Grande Biblioteca — 10 VP
4 7 6 Rovine, Iniziale

+1 PV per tecnologia ricercata a fine partita.

Muraglia dei Regni — 9 VP
6 6 8 Rovine, Iniziale

Immune agli eventi negativi; +2 PV a fine partita per ogni evento negativo avvenuto nella partita.

Costruzione · 20

Segheria — 2 VP
2 3 Foresta

+5 legno nella produzione di questo round in questo esagono.

Miniera — 2 VP
2 2 2 Montagna, Vulcanico

+2 pietra e +5 ferro nella produzione di questo round in questo esagono.

Granaio — 2 VP
2 3 Campo, Isola

+4 cibo nella produzione di questo round in questo esagono.

Porto — 3 VP
3 3 Oceano

Raccogliere in oceano dà +3 oro (invece di +2) nelle prossime 3 azioni Raccogliere.

Mercato — 2 VP
3 2 Iniziale

+1 oro confermando le prossime 2 azioni di commercio.

Officina — 2 VP
2 3 Iniziale

+2 ferro nella produzione di questo round negli esagoni di montagna adiacenti.

Bacino idrico — 3 VP
3 3 Lago

+5 acqua nella produzione di questo round in questo esagono; +1 sostenibilità della civiltà immediata.

Torre di guardia — 2 VP
3 3 Foresta, Montagna, Isola, Iniziale

Rivela tutti gli esagoni in raggio 2.

Accademia — 4 VP
4 Iniziale

+1 PV per tecnologia di livello 3 o 4 ricercata a fine partita.

Tempio — 4 VP
2 4 Iniziale, Rovine, Isola

+2 PV immediati; +2 influenza all'inizio del prossimo round; +1 sostenibilità della civiltà immediata.

Centrale elettrica — 3 VP
2 2 3 Foresta, Montagna, Vulcanico
+5 energia nella produzione di questo round in questo esagono.

Biblioteca — 3 VP
2 3 Iniziale
+2 PV per carta progetto giocata a fine partita; pesca 1 carta extra dal mazzo misto nella prossima pianificazione.

Cantiere navale — 4 VP
2 2 5 Oceano
+1 artefatto immediato per isola esplorata; rivela 2 esagoni extra nella prossima esplorazione di oceano.

Colosseo — 5 VP
4 5 Iniziale, Rovine
+3 prestigio all'inizio del prossimo round; +2 PV a fine partita se l'influenza accumulata è > 10.

Fattoria modello — 3 VP
2 3 3 Campo
+5 cibo nella produzione di questo round in questo esagono; +2 sostenibilità della civiltà immediati.

Laboratorio — 3 VP
2 2 3 Iniziale, Foresta, Montagna, Isola
Le tecnologie di livello 4 costano 1 risorsa casuale in meno; +1 PV per tecnologia di livello 4 a fine partita.

Fortezza — 4 VP
4 6 Iniziale, Isola
Immune agli eventi negativi fino alla fine della partita; +4 PV a fine partita.

Orto botanico — 4 VP
2 3 2 3 Iniziale, Foresta
+3 sostenibilità globale immediati; +1 PV per esagono di foresta controllato a fine partita.

Torre di trasmissione — 3 VP
3 3 3
Iniziale, Foresta, Montagna, Campo, Vulcanico
+4 influenza immediati.

Osservatorio — 4 VP
3 2 5 Foresta, Montagna, Isola
Rivela 1 esagono casuale all'inizio dei prossimi round; pesca 1 carta Esplorazione extra nel prossimo round; +1 PV per ogni esagono vulcanico e isola esplorati a fine partita.

Tecnologia · 24

Irrigazione — 1 VP
2 2 Agricoltura ●○○○
+1 cibo negli esagoni di campo nella produzione di questo round.

Rotazione delle colture — 2 VP
2 3 Agricoltura ●●○○
+2 cibo immediati; i campi producono senza lavoratore assegnato in questo round.

Agricoltura intensiva — 4 VP
4 2 Agricoltura ●●●○
+3 cibo nella produzione di questo round; -1 sostenibilità globale immediata.

Agroforestazione — 6 VP
5 3 Agricoltura ●●●●
+2 cibo immediati; +2 legno nella produzione di questo round; +2 sostenibilità globale immediata.

Macchinari di base — 1 VP
2 2 Ingegneria ●○○○
Azione Costruire extra in questo round (3 invece di 2).

Metallurgia — 2 VP
2 3 Ingegneria ●●○○
+2 ferro nella produzione di questo round.

Ingegneria idraulica — 4 VP
2 3 2 Ingegneria ●●●○
+2 acqua dai laghi nella produzione di questo round.

Architettura monumentale — 8 VP
4 3 5 Ingegneria ●●●●
+2 PV per costruzione a fine partita; le meraviglie costano 2 risorse casuali in meno.

Navigazione costiera — 1 VP
2 3 Navigazione ●○○○
Esplorare oceano e isola non costa lavoratori in questo round.

Cartografia — 2 VP
2 3 Navigazione ●●○○
La prossima esplorazione rivela 2 esagoni aggiuntivi.

Astronomia — 4 VP
2 4 Navigazione ●●●○
Rivela 1 esagono casuale all'inizio di ogni round; +1 PV per esagono di oceano esplorato a fine partita.

Alchimia — 1 VP
2 2 Scienza ●○○○
Alla prossima azione Ricercare, ottieni +2 energia.

Filosofia naturale — 4 VP
4 3 Scienza ●●●○
+5 PV se l'obiettivo segreto è completato a fine partita.

Mulini a vento — 1 VP
2 3 Energia ●○○○
+1 energia per esagono di campo esplorato nei prossimi round.

Energia solare — 4 VP
3 2 2 Energia ●●●○
+3 energia all'inizio del prossimo round; +1 sostenibilità globale immediata.

Tradizioni orali — 1 VP
2 2 Cultura ●○○○
+2 influenza e +1 prestigio all'inizio del prossimo round.

Filosofia civile — 4 VP
3 2 3 Cultura ●●●○
+3 influenza all'inizio del prossimo round.

Rotte commerciali — 6 VP
6 4 Navigazione ●●●●
+4 oro per ogni azione di commercio completata nei prossimi round.

Medicina — 2 VP
2 2 3 Scienza ●●○○
Alla prossima azione Ricercare, ottieni +3 cibo.

Fisica sperimentale — 10 VP
4 4 6 Scienza ●●●●
+3 PV immediati; le tecnologie di livello 3 o 4 valgono +1 PV; +3 sostenibilità globale immediati.

Energia vulcanica — 2 VP
2 3 Energia ●●○○
+1 energia per esagono vulcanico esplorato nei prossimi round; -1 sostenibilità della civiltà immediata.

Cristalli di energia — 10 VP
3 5 6 Energia ●●●●
+4 energia nella produzione di questo round; +2 sostenibilità globale immediati.

Scrittura — 2 VP
3 2 Cultura ●●○○
+1 prestigio e +3 influenza all'inizio del prossimo round.

Scuola di civiltà — 12 VP
6 3 4 Cultura ●●●●
+3 PV immediati; +2 PV per ogni giocatore con meno influenza a fine partita; +2 sostenibilità globale immediati.

Progetto · 15

Grande Canale — 5 VP
3 4 3
+5 acqua all'inizio del prossimo round; +2 sostenibilità della civiltà immediati.

Programma di riforestazione — 4 VP
3 3 3
+2 sostenibilità della civiltà immediati; +2 legno all'inizio del prossimo round.

Rete commerciale — 5 VP
5 2
+1 oro per ogni scambio al mercato nei prossimi round.

Festival culturale — 4 VP
4 2 3
+2 influenza, +1 prestigio e +1 sostenibilità della civiltà immediati.

Strada reale — 4 VP
3 3
+6 oro immediati.

Spedizione vulcanica — 5 VP
3 3 2
+2 artefatto e +5 energia immediati; rivela tutti gli esagoni vulcanici.

Trattato di pace — 4 VP
4 3
+2 PV immediati; +6 influenza; immune al Boicottaggio culturale.

Ricerca archeologica — 6 VP
3 4 3
+5 artefatto immediati; rivela tutte le rovine; pesca 1 carta esplorazione extra nella prossima esplorazione.

Piano per l'energia pulita 7 VP
4 6 2
+2 sostenibilità della civiltà e +1 globale immediati; +5 energia all'inizio del prossimo round.

Colonia insulare 5 VP
3 2 4
+1 artefatto e +2 cibo immediati per isola controllata; rivela tutte le isole.

Alleanza militare 4 VP
3 2 3
+4 prestigio immediati.

Campagna sanitaria 4 VP
3 2 3
+1 lavoratore permanente (fino a 8); +1 sostenibilità della civiltà immediata.

Riforma agraria 5 VP
4 3 2
+4 cibo all'inizio del prossimo round; +1 PV per esagono di campo controllato a fine partita.

Missione diplomatica 5 VP
4 3 3
+4 influenza immediati; +2 PV per ogni giocatore con meno influenza a fine partita.

Piano regolatore 6 VP
5 3 3
+1 PV per costruzione a fine partita; 1 costruzione extra nel prossimo round senza lavoratore.

Esplorazione · 10

Mappa antica 1 VP
Rivela 2 esagoni casuali.

Cristallo geomagnetico 1 VP
+2 energia immediati.

Diario di spedizione 1 VP
Pesca 1 carta Esplorazione extra nella prima esplorazione del prossimo round.

Reliquia sacra 2 VP
+1 prestigio e +1 influenza immediati.

Pianta medicinale rara 1 VP
+1 lavoratore permanente (fino a 8).

Tesoro sommerso 2 VP
+2 oro e +1 artefatto immediati.

Iscrizioni ancestrali 2 VP
+2 artefatto immediati.

Sorgente naturale 1 VP
+2 acqua immediati.

Miniera abbandonata 2 VP
+2 ferro +1 pietra immediati.

Artefatto tecnologico 3 VP
Ricerca gratis 1 tecnologia di livello 1 o 2 in questo round.

Commercio · 8

Contratto di fornitura 1 VP
2
+2 legno +2 pietra immediati.

Cambio favorevole 1 VP
1
Ricevi 3 oro immediati.

Embargo commerciale 1 VP
2
1 giocatore a tua scelta non può commerciare in questo round.

Monopolio 2 VP
2 1
+4 oro all'inizio del prossimo round.

Asta di artefatti 1 VP
1
+4 oro immediati.

Partnership strategica 1 VP
2 1
+4 oro immediati.

Via della Seta — 2 VP

2 1

+4 oro e +3 prestigio all'inizio del prossimo round se hai costruito il Porto.

Speculazione di mercato — 1 VP

4

Ricevi 6 oro immediati.

Influenza · 8

Discorso ispiratore — 1 VP

1

+2 influenza immediati.

Propaganda — 1 VP

2

+2 influenza immediati; 1 rivale perde 2 influenza.

Ambasciata — 2 VP

3 2

+2 influenza e +4 oro all'inizio del prossimo round.

Matrimonio reale — 2 VP

3 2

+3 influenza immediati; +3 PV se hai un'alleanza a fine partita (modalità Diplomazia).

Boicottaggio culturale — 1 VP

2

1 rivale non può influenzare in questo round.

Consiglio dei saggi — 1 VP

2 1

Pesca 1 carta extra dal mazzo misto nella prossima pianificazione; +2 influenza per ogni carta Influenza in mano.

Monumento alla gloria — 2 VP

2 3

+2 influenza +3 prestigio immediati.

Rete di spie — 1 VP

2 1

Ruba 1 carta a caso dalla mano di un rivale.

Lavoratore · 6

Maestro architetto — 1 VP

2 1

1 costruzione senza costo di lavoratore nel prossimo round.

Mercante itinerante — 1 VP

2

2 azioni di commercio in questo round.

Esploratore intrepido — 1 VP

1 2

La prossima esplorazione rivela +1 esagono adiacente extra.

Scienziato ricercatore — 1 VP

1 3

1 azione di ricerca extra in questo round.

Diplomatico abile — 1 VP

2 2

+3 influenza immediati.

Ingegnere idraulico — 1 VP

3 2

+4 acqua nella produzione di questo round.

Eredità · 6

Codice di leggi — 2 VP

+2 PV a fine partita; +1 PV per ogni obiettivo pubblico in cui arrivi 1°.

Biblioteca di Alessandria — 2 VP

+2 PV a fine partita; +1 PV per tecnologia di livello 3 o 4.

Tradizione orale — 2 VP

+2 PV a fine partita; +1 PV per lavoratore reclutato.

Patto eterno — 2 VP

+2 PV a fine partita; +3 PV per alleanza attiva (modalità Diplomazia).

Rotta marittima — 2 VP

+1 PV a fine partita; +1 PV per esagono di oceano esplorato.

Manifesto verde — 2 VP

+2 PV a fine partita se sostenibilità della civiltà ⩾ 8; +1 PV se sostenibilità globale ⩾ 6.

Evento · 15

Tempesta vulcanica
Tutti perdono 2 energia; -1 sostenibilità globale.

Siccità
Tutti perdono 2 acqua e 2 cibo; -1 sostenibilità globale.

Pestilenza
Tutti perdono 2 cibo; -1 sostenibilità della civiltà.

Terremoto
Tutti perdono 2 pietra e 2 legno; -1 sostenibilità globale.

Crollo del mercato
Tutti perdono 2 oro.

Conflitto di confine
Tutti perdono 2 influenza e 1 oro; -1 sostenibilità globale; -1 sostenibilità della civiltà.

Inverno rigido
Tutti perdono 2 legno e 2 cibo.

Crisi energetica
Tutti perdono 2 energia; -1 sostenibilità globale.

Piogge abbondanti
Tutti ottengono +2 acqua +2 cibo; +1 sostenibilità globale.

Mercanti stranieri
Tutti ottengono +2 oro.

Età dell'oro
Tutti ottengono +2 oro.

Migrazione di artigiani
Tutti ottengono +1 oro +1 prestigio.

Festa del raccolto
Tutti ottengono +3 cibo +1 prestigio; +1 sostenibilità globale.

Scoperta scientifica
Tutti ottengono +2 artefatto.

Rinascimento culturale
Tutti ottengono +2 prestigio +2 influenza.

Obiettivo pubblico · 10

Civiltà sostenibile
8 / 4 / 2 VP
Maggiore sostenibilità della civiltà.

Espansione territoriale
8 / 5 / 3 VP
Più esagoni controllati.

Grande commerciante
8 / 4 / 2 VP
Più oro accumulato.

Dominio tecnologico
10 / 6 / 3 VP
Più tecnologie di livello 3 e 4.

Guardiano della natura
8 / 4 / 2 VP
Maggior contributo alla sostenibilità globale con Ripristinare.

Impero tecnologico
10 / 6 / 3 VP
Più tecnologie ricercate.

Maestro costruttore
9 / 5 / 2 VP
Più costruzioni (meraviglie incluse).

Diplomatico supremo
9 / 5 / 2 VP
Più influenza accumulata.

Esploratore leggendario
10 / 5 / 2 VP
Più esagoni di isola e oceano.

Signore della produzione
9 / 5 / 2 VP
Maggiore produzione totale accumulata.

Obiettivo segreto · 12

Figlio delle foreste 8 VP
Controllare 4+ foreste.

Signore delle montagne 8 VP
3+ costruzioni in montagna.

Ammiraglio — 9 VP
5+ esagoni di oceano.

Costruttore di imperi — 10 VP
6+ costruzioni (meraviglie incluse).

Pacifista — 9 VP
Sostenibilità della civiltà ⩾ 8.

Erede della meraviglia — 8 VP
Costruire una meraviglia entro la fine del round 4.

Maestro dell'equilibrio — 6 VP
Almeno 1 di ogni risorsa.

Scienziato prodigio — 8 VP
Tecnologie in 5+ categorie.

Guardiano delle rovine — 8 VP
6+ carte Esplorazione giocate.

Magnate — 8 VP
15+ oro.

Conquistatore pacifico — 10 VP
Avere la maggiore influenza.

Eredità eterna — 9 VP
3+ carte Eredità giocate.