

REGOLE (REGOLE BASE)

Il destino di una nazione è nelle tue mani... Sarai in grado di utilizzare le carte per massimizzare il tuo vantaggio e condurre la tua civiltà all'Età dell'Oro?

COMPONENTI



1 Segnalino Progresso

PANORAMICA DI GIOCO

In 7 turni devi dare vita alla civiltà più impressionante che il mondo abbia mai visto, giocando carte dal tuo mazzo nelle 4 aree attorno alla tua Plancia Civiltà.

Ogni turno peschi **4 carte**, giochi 3 carte e rimetti 1 carta in cima al tuo mazzo da pescare nel prossimo turno. Ogni area intorno alla tua Plancia Civiltà ti offre un modo diverso di far avanzare la tua nazione.

Raccogli risorse, guadagna monete per migliorare le tue azioni, **costruisci edifici indimenticabili** e **eleggi i tuoi leader...** ma non dimenticare la tua **forza militare!** Alla fine del turno, avrai l'opportunità di aggiungere una provincia alla tua civiltà, se la tua forza militare gli offrirà la migliore protezione. Ogni civiltà dovrà fare il meglio con le risorse della sua nazione e forgiare il suo cammino verso l'Età d'Oro. Alla fine, la storia ricorderà solo il vincitore, ovvero colui che avrà fatto più punti alla fine della partita.

PREPARAZIONE



Mescola tutte le carte Provincia e pescane 7. Metti queste carte a formare una riga sul tavolo, in ordine numerico dalla più bassa alla più alta **1**. Metti le rimanenti carte Provincia nella scatola: non ti serviranno per questa partita. Metti tutte le monete a formare una riserva comune **2** vicino alla riga delle carte Provincia.

Crea il tuo mazzo giocatore

Scegli una Civiltà. Metti le carte Civiltà corrispondenti **3**, la plancia Civiltà **4** (con il simbolo argentato verso l'alto) e la panoramica della Civiltà **5** davanti a te. Mescola il tuo mazzo di carte Civiltà (il tuo mazzo giocatore) e mettilo a faccia in giù vicino alla tua plancia. Pesca 4 carte dal tuo mazzo. Sovrapponi 2 di loro a tua scelta in modo che si allineino ai tracciati risorsa nell'area risorse, sotto la tua plancia Civiltà **6**. Rimetti le 2 carte rimanenti a faccia in giù nel tuo mazzo. Mettine una a tua scelta in cima al mazzo e l'altra in fondo al mazzo. Se ci sono simboli moneta nella tua area risorse (sulle tue carte o sulla plancia Civiltà), prendi immediatamente queste monete dalla riserva **7**.

Si consiglia di utilizzare Roma e Persia nelle prime partite, quando ancora stai imparando a giocare. L'Egitto e il Califfato Abbasid sono più complesse sebbene offrano nuove opzioni di gioco. Puoi trovare le spiegazione per la plancia Civiltà e il corrispondente mazzo nella Panoramica della Civiltà specifica. Le carte Provincia sono spiegate in dettaglio al termine di questo regolamento.



Ogni giocatore prende 2 monete **8**. La persona che si è alzata prima questa mattina prende il segnalino Progresso **9**. Il giocatore con il segnalino Progresso inizia a giocare il suo turno.

COME SI GIOCA

Una partita si divide in 7 turni, divisi in 3 fasi.

Fase I: Rendita

All'inizio del turno, controlla quanta rendita hai sbloccato sulle tue carte e sulla tua plancia Civiltà. Prendi quel numero di monete dalla riserva generale.

Fase II: Gioca carte dalla tua mano

Tu e il tuo avversario pescate, simultaneamente, le 4 carte in cima al vostro rispettivo mazzo giocatore.

Scambia fino a 2 carte per 1 moneta ciascuna:

All'inizio della fase II, puoi pagare 1 o 2 monete, rimettendole nella riserva generale, per pescare una nuova carta per ogni moneta spesa. Per ogni carta nuova pescata, metti una carta dalla tua mano in fondo al mazzo, anche una delle carte che hai appena pescato.



Ora tu e il tuo avversario deciderete quali 3 carte delle 4 che avete in mano volete giocare. Iniziando dal giocatore che ha il segnalino Progresso, giocate, alternandovi, 1 carta alla volta, decidendo immediatamente come usarla. Alla fine della Fase II, rimetti la carta che ti rimane in mano in cima al tuo mazzo (a faccia in giù).

Puoi giocare le carte dalla tua mano in 4 modi:

- 1) per ricevere 2 monete, oppure
- 2) aumentare la tua forza militare, oppure
- 3) aumentare le tue risorse, oppure
- 4) costruire un edificio o eleggere un leader.

1) Ricevi 2 monete

Scarta 1 carta per ricevere immediatamente 2 monete dalla riserva comune. Metti le monete davanti a te e metti la carta scartata a formare un tuo personale mazzo degli scarti.

Puoi guardare le carte nel tuo mazzo degli scarti in qualsiasi momento.

2) Aumenta la tua forza militare

Puoi aumentare la tua forza militare giocando una carta nell'area militare sulla destra della tua plancia Civiltà. Ruota la carta in modo che il simbolo militare rosso sulla carta si allinei allo spazio rosso libero più in alto sulla tua plancia Civiltà.

Potresti attivare un simbolo stampato sulla tua plancia Civiltà, ma questo simbolo rimane attivo finché c'è la carta accoppiata alla sua destra.

Ci sono 3 tipi diversi di simboli militari (spada, cavallo e scudo). Alla fine di ogni turno, puoi usare la tua forza militare per conquistare una provincia se hai il numero più alto di simboli del tipo mostrato sulla Carta provincia.



Esempio:

Roma gioca una carta nella sua area militare.

Il simbolo del Cavallo sulla carta che ha giocato aumenta la forza militare della Cavalleria di 1.

La carta appena giocata attiva anche il simbolo della spada sulla plancia Civiltà perché è allineata correttamente.

La forza militare di Roma è quindi 1 Spada e 1 Cavallo in totale.

3) Aumenta le tue risorse

Giocando una carta nell'area risorse sotto alla tua plancia Civiltà puoi aumentare il numero di risorse disponibili (legno, mattoni, pietra e oro). Metti la carta sotto la tua plancia in modo che le risorse si allineino ai tracciati risorse sulla tua plancia Civiltà e alle altre carte che hai giocato precedentemente come risorsa.

Quando aumenti le tue risorse giocando una carta che ha un simbolo moneta, ricevi quella moneta immediatamente e una sola volta dalla riserva generale. Tutte le altre risorse hanno un effetto **permanente** finché rimangono nella tua area risorse.



Esempio:

Roma gioca questa carta nella sua area risorse. Possiede ora 1 legno, 1 mattone e 1 oro. Roma riceve immediatamente, e una sola volta, la moneta disegnata sulla carta prendendola dalla riserva generale.

4) Costruisci un edificio o eleggi leader

Se giochi una carta nella tua area di gioco sopra la tua plancia Civiltà stai costruendo l'edificio o il luogo mostrato su quella carta. **In questo modo potrai usare gli effetti stampati in fondo alla carta.** Puoi giocare una carta nella tua area se hai le risorse richieste dalla carta.

Non devi "spendere" le risorse per pagare il costo. Se non hai abbastanza risorse nella tua area risorse per soddisfare il requisito, puoi pagare 2 monete alla riserva generale ogni risorsa mancante.



Esempio:

Roma vuole costruire un birrificio. Per poterlo costruire e aggiungerlo alla sua area, Roma deve avere disponibili 2 legna, 2 mattoni e 1 pietra. Roma ha solo 2 legna e 2 mattoni disponibili: deve quindi pagare 2 monete per la pietra mancante.

Roma paga le 2 monete rimettendole nella riserva generale e mette il birrificio nella sua area.

Puoi distribuire gli edifici e i leader come preferisci. Puoi costruire quanti edifici vuoi e eleggere quanti leader vuoi, ma puoi avere 1 solo leader attivo alla volta. **Se vuoi giocare un secondo leader, devi giocarlo sopra al leader che va a sostituire.**

Opzionale: Aumentare 1 livello Progresso nella tua area per sbloccare altre abilità

Quando costruisci un edificio o ingaggi un leader, devi decidere se vuoi **rimuovere l'ultima carta risorsa giocata** per aumentare di uno il livello di Progresso. Se decidi di farlo, gira quella carta a faccia in giù e mettila nell'area Progresso a **sinistra della tua plancia Civiltà**, in modo che l'ingranaggio sulla carta si allinei allo spazio libero più in alto sulla tua plancia. Questo ti permetterà di sbloccare nuove abilità, ricompense e Punti Vittoria.



Abilità sbloccate

Se sblocchi nuove abilità costruendo edifici, eleggendo leader, usando la tua forza militare o aumentando il tuo livello di Progresso, puoi utilizzare queste abilità a partire da quel turno.

Fase III: Ricevi le carte provincia; controlla il segnalino Progresso e il limite di monete

Se tu e il tuo avversario avete giocato entrambi 3 carte dalla vostra mano (e rimessa in cima al mazzo la quarta), finisci il turno controllando: 1) **chi vince la carta provincia per questo turno** e 2) **chi riceve il segnalino Progresso per il prossimo turno**.

1) Carta Provincia

Il giocatore che soddisfa meglio le condizioni della carta provincia attuale (quella più a sinistra) la ottiene, cioè il giocatore con il maggior numero di simboli militari corrispondenti a quelli indicati su quella carta provincia

(devi avere almeno 1 dei simboli per poterla rivendicare). Il giocatore posiziona quella carta vicino alla sua plancia.

In caso di pareggio, il giocatore con il segnalino Progresso vince la provincia.

Le carte Provincia possono dare Punti Vittoria e possono avere un effetto immediato o futuro. Se la carta Provincia che hai appena vinto ha un effetto immediato, applicalo.

Infine, come costo per aver conquistato questa provincia, devi scartare l'ultima carta giocata nell'area militare. Mettila a faccia in su nei tuoi scarti.



Esempio:

Roma ha vinto una provincia dopo aver soddisfatto meglio le condizioni della carta: attualmente ha il maggior numero di cavalli e spade.



Roma mette la provincia a faccia in su davanti a sé, dopodiché controlla se la provincia ha un effetto immediato. In questo caso, no.

Infine, Roma scarta l'ultima carta giocata nell'area militare mettendola in cima ai suoi scarti.

Puoi scegliere di non competere per una carta Provincia. In questo caso, il tuo avversario prenderà la carta Provincia come sopra descritto, se soddisfa i requisiti. Se anche lui non vuole competere per questa provincia, o se nessuno di voi ha i simboli richiesti, rimetti la carta Provincia nella scatola.

Le carte Provincia sono spiegate in dettaglio a pag. 7 e 8.

2) Segnalino Progresso

Il segnalino Progresso va al giocatore la cui Civiltà è più avanzata nell'area Progresso, cioè il giocatore che ha più carte a sinistra della sua plancia Civiltà. In caso di pareggio, il segnalino va al giocatore che non lo possedeva il turno precedente.



Esempio:

Roma ha 3 carte nella sua area Progresso. Persia ne ha solo 2. Roma mantiene il suo segnalino Progresso.

3) Limite di monete: al massimo 7 monete alla fine del turno.

Se hai più di 7 monete alla fine del turno (Egitto: più di 5), restituisci le monete extra alla riserva generale.

4) Riattivare le carte con un'abilità.

Alcune carte possono avere un'abilità che può essere utilizzata una volta a turno. Quando utilizzi l'abilità, devi girare la carta in orizzontale, per ricordarti che l'abilità è già stata usata. In questo momento, puoi raddrizzare tutte le carte girate in modo che siano di nuovo disponibili per il turno seguente.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce **dopo che hai giocato 7 turni**, risolta l'ultima carta provincia, dato il segnalino Progresso al giocatore corretto e controllato il limite delle monete.

Rimetti la carta rimanente nella tua mano nella scatola (invece di rimetterla nel mazzo). Dopodiché, puoi contare i Punti Vittoria che rappresentano l'avanzamento culturale della tua Civiltà durante la partita. Ottieni punti vittoria da:

- 1) i tuoi edifici e i tuoi leader
- 2) la tua plancia Civiltà
- 3) le tue province e
- 4) il tuo segnalino Progresso.

Segna i Punti Vittoria che hai realizzato dalle carte giocate, dalle carte provincia e dalla plancia civilizzazione sul segnapunti, così come indicato. **Avere in possesso il segnalino Progresso alla fine della partita vale 3 Punti Vittoria.**

Il vincitore è colui che ha più Punti Vittoria. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore che è in possesso del segnalino Progresso.

Importante: i Leader che sono nascosti sotto un'altra carta non valgono durante il punteggio finale! (Eccezione: Persia e Roma possono ricevere punti dalle loro carte nascoste se raggiungono un determinato livello di Progresso).



0 PV



4 PV



7 PV



3 PV



6 PV



3 PV



4 PV



5 PV



1 PV



3 PV



3 PV



4 PV

Segnalino Progresso:
3 PV



*Età dell'Oro: 3 PV
Progresso Livello 6: 2 PV
Progresso Livello 7: 1 PV*

Esempio Punteggio Persia:

- 1) Edifici e Leader = 32 PV
- 2) Plancia Civiltà = 6 PV
- 3) Province = 11 PV
- 4) Segnalino Progresso = 3 PV

**Totale della Persia:
52 Punti Vittoria**

OPZIONALE

Gioca due partite di seguito. Segna i punteggi della prima partita e poi scambia la civiltà che hai usato con quella dell'avversario. Utilizza le stesse province della partita precedente.

Dopo aver giocato entrambe le partite, il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto da entrambe le partite.

CARTE PROVINCIA

PROVINCE (1-15):

Alla fine di ogni turno, puoi competere per il possesso della provincia più a sinistra della riga. Ogni provincia ha da 1 a 3 simboli militari sul lato sinistro (spada, cavallo o scudo).

Il giocatore con il maggior numero di simboli del tipo richiesto dalla carta nella sua area militare, nella sua area di gioco e sulla sua plancia, vince quella carta Provincia e la mette vicino alla sua plancia. Non è necessario avere tutti i simboli mostrati sulla carta: basta avere la maggioranza.

Quando vinci una provincia, devi pagare **l'ultima carta giocata nell'area militare** scartandola a faccia in su nei tuoi scarti.

Ogni carta provincia mostra 1 di 3 icone sul lato destro che possono combinarsi con carte che hai giocato o con la tua plancia Civiltà per ottenere più punti. Puoi anche ricevere effetti immediati o futuri dalle tue province (risorse, monete, Punti Vittoria e abilità).

In caso di pareggio, il giocatore che possiede il segnalino Progresso ottiene la provincia.



(1) GALLIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade e cavalli.

Effetto permanente: Hai 1 legno in più.



(2) INDO

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade e scudi.

Effetto permanente: Hai 1 mattone in più.



(3) CAUCASO

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di simboli militari.

Effetto permanente: Hai 1 pietra in più.

Fine della Partita: Guadagni 1 Punto Vittoria.



(4) BRITANNIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade e scudi.

Una sola volta: Ricevi subito 4 monete.

Fine della Partita: Guadagni 1 Punto Vittoria.



(5) ARMENIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di simboli militari.

Una sola volta: Ricevi subito 2 monete.

Fine della Partita: Guadagni 2 Punti Vittoria.



(6) GERMANIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade e cavalli.

Una sola volta: Ricevi subito 3 monete.

Fine della Partita: Guadagni 2 Punti Vittoria.



(7) MAGHREB

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade.

Una sola volta: Metti subito una carta dai tuoi scarti nella tua area Progresso.

OPPURE: Metti subito l'ultima carta giocata nella tua area militare nella tua area Progresso anziché scartarla.

Fine della Partita: Guadagni 2 Punti Vittoria.



(8) AXUM

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di cavalli.

Effetto Permanente: Hai 1 oro in più.



(9) MAURETANIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di cavalli e scudi.

Effetto Permanente: Gira questa carta in orizzontale per scambiare 1 carta dalla tua mano gratuitamente (peschi una carta e rimetti una carta in fondo al mazzo).

Fine della Partita: Guadagni 3 Punti Vittoria.



(10) SCIZIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di cavalli e scudi.

Una sola volta: Quando conquisti questa provincia NON devi scartare l'ultima carta giocata nella tua area militare.

Fine della Partita: Guadagni 3 Punti Vittoria.



(11) CARTAGINE

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade.

Una sola volta: Ricevi subito 1 moneta.

Fine della Partita: Guadagni 4 Punti Vittoria.



(12) ANDALUSIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di cavalli e scudi.

Fine della Partita: Guadagni 1 Punto Vittoria per ogni coppia di 1 avanzamento in area Progresso e 1 avanzamento in area militare.



(13) ANATOLIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di spade e cavalli.

Fine della Partita: Guadagni 2 Punti Vittoria più 3 Punti Vittoria addizionali se hai girato la tua plancia Civiltà sull'Era dell'Oro.



(14) LIBIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di scudi.

Fine della Partita: Guadagni 1 Punto Vittoria ogni moneta che possiedi (Se l'Egitto è in gioco, include anche qualsiasi moneta che hai giocato sul Nilo).



(15) BABILONIA

Conquisti questa provincia se hai il maggior numero di scudi.

Fine della Partita: Guadagni 4 Punti Vittoria più 2 Punti Vittoria aggiuntivi se possiedi il segnalino Progresso.

CREDITS

Autori: Aske Christiansen, Francesco Testini

Illustratore: Stefan Sonnberger

Grafica: Daniel Müller, Fiore GmbH, HUCH!

Revisione: Joseph Weidl, Jens Bischoff, Britta Stöckmann, Jens Jahnke

Traduzione: Federico Dumas

© 2025 HUCH!

www.hutter-trade.com



Avvertenza! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Rischio di Soffocamento.

Importato in Italia da: Berry Games. Berry Games è un marchio NRG SRL, Via E. Filiberto 2, 20149 Milano (MI) Italia

