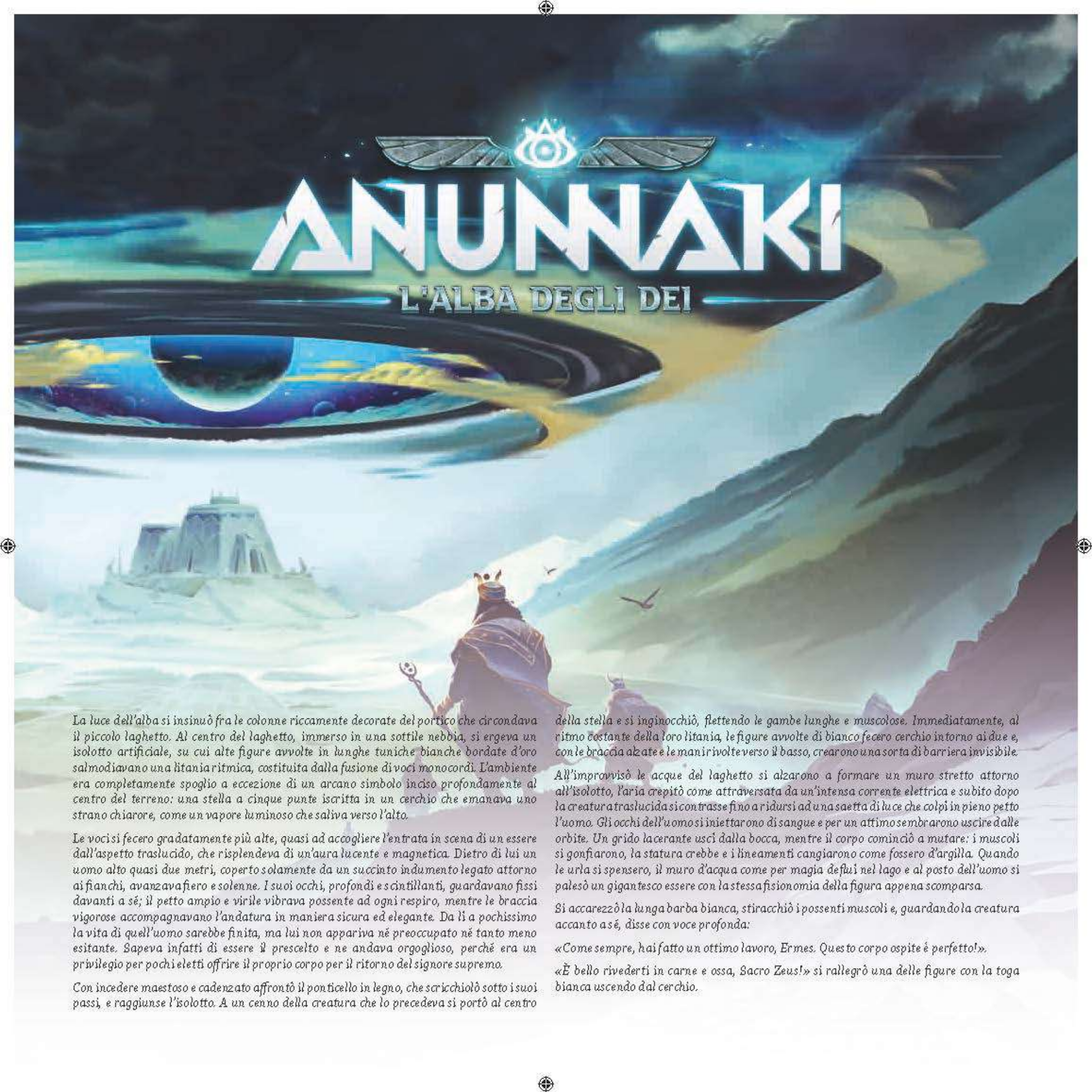




ANUNNAKI

L'ALBA DEGLI DEI

La luce dell'alba si insinuò fra le colonne riccamente decorate del portico che circondava il piccolo laghetto. Al centro del laghetto, immerso in una sottile nebbia, si ergeva un isolotto artificiale, su cui alte figure avvolte in lunghe tuniche bianche bordate d'oro salmodiavano una litania ritmica, costituita dalla fusione di voci monocordi. L'ambiente era completamente spoglio a eccezione di un arcano simbolo inciso profondamente al centro del terreno: una stella a cinque punte iscritta in un cerchio che emanava uno strano chiarore, come un vapore luminoso che saliva verso l'alto.

Le voci si fecero gradatamente più alte, quasi ad accogliere l'entrata in scena di un essere dall'aspetto traslucido, che risplendeva di un'aura lucente e magnetica. Dietro di lui un uomo alto quasi due metri, coperto solamente da un succinto indumento legato attorno ai fianchi, avanzava fiero e solenne. I suoi occhi, profondi e scintillanti, guardavano fissi davanti a sé; il petto ampio e virile vibrava possente ad ogni respiro, mentre le braccia vigorose accompagnavano l'andatura in maniera sicura ed elegante. Da lì a pochissimo la vita di quell'uomo sarebbe finita, ma lui non appariva né preoccupato né tanto meno esitante. Sapeva infatti di essere il prescelto e ne andava orgoglioso, perché era un privilegio per pochi eletti offrire il proprio corpo per il ritorno del signore supremo.

Con incedere maestoso e cadenzato affrontò il ponticello in legno, che scricchiolò sotto i suoi passi, e raggiunse l'isolotto. A un cenno della creatura che lo precedeva si portò al centro

della stella e si inginocchiò, flettendo le gambe lunghe e muscolose. Immediatamente, al ritmo costante della loro litania, le figure avvolte di bianco fecero cerchio intorno ai due e, con le braccia alzate e le mani rivolte verso il basso, crearono una sorta di barriera invisibile.

All'improvviso le acque del laghetto si alzarono a formare un muro stretto attorno all'isolotto, l'aria crepitò come attraversata da un'intensa corrente elettrica e subito dopo la creatura traslucida si contrasse fino a ridursi ad una saetta di luce che colpì in pieno petto l'uomo. Gli occhi dell'uomo si iniettarono di sangue e per un attimo sembrarono uscire dalle orbite. Un grido lacerante uscì dalla bocca, mentre il corpo cominciò a mutare: i muscoli si gonfiarono, la statura crebbe e i lineamenti cangiarono come fossero d'argilla. Quando le urla si spensero, il muro d'acqua come per magia deflù nel lago e al posto dell'uomo si palesò un gigantesco essere con la stessa fisionomia della figura appena scomparsa.

Si accarezzò la lunga barba bianca, stiracchiò i possenti muscoli e, guardando la creatura accanto a sé, disse con voce profonda:

«Come sempre, hai fatto un ottimo lavoro, Ermes. Questo corpo ospite è perfetto!».

«È bello rivederti in carne e ossa, Sacro Zeus!» si rallegrò una delle figure con la toga bianca uscendo dal cerchio.

COMPONENTI



1 plancia Gaia

(un lato per 1-2 giocatori,
l'altro per 3-4 giocatori)



1 plancia Sviluppo



4 tessere Obiettivo



4 segnalini 2 PV



12 tessere Antica Civiltà



1 segnalino Primo Giocatore



1 tessera Aldilà



36 tessere Patto Commerciale

12 neutrali e 6 per ogni Casata
(riconoscibili dall'icona Casata
nell'angolo superiore sinistro)



2 segnalini Divinità Atlantidea



20 segnalini Cultura



6 carte Artefatto



20 Cristalli di Mana



64 segnalini Esaurimento

(16 per ogni tipo di risorsa:
Oro, Metallo, Legno e Cibo)



1 segnalino Destini



3 segnalini di Pandora

PER OGNUNA DELLE 4 CASATE



1 plancia Azione



1 plancia Pianeta



1 pedone Azione



14 cubetti Evocazione



10 tessere Azione (6 Blu e 4 Rosse)

1 segnalino Evocazione Divinità Maggiore



5 Insediamenti



5 segnalini Evocazione Divinità Minore



5 segnalini Giocatore



4 segnalini Risorsa
(Oro, Metallo, Legno, Cibo)



1 carta Divinità Maggiore



7 carte Divinità Minore



9 carte Arma

(2 Base e 7 Avanzate)



1 Aiuto Giocatore

17 Unità:



1 Divinità Maggiore



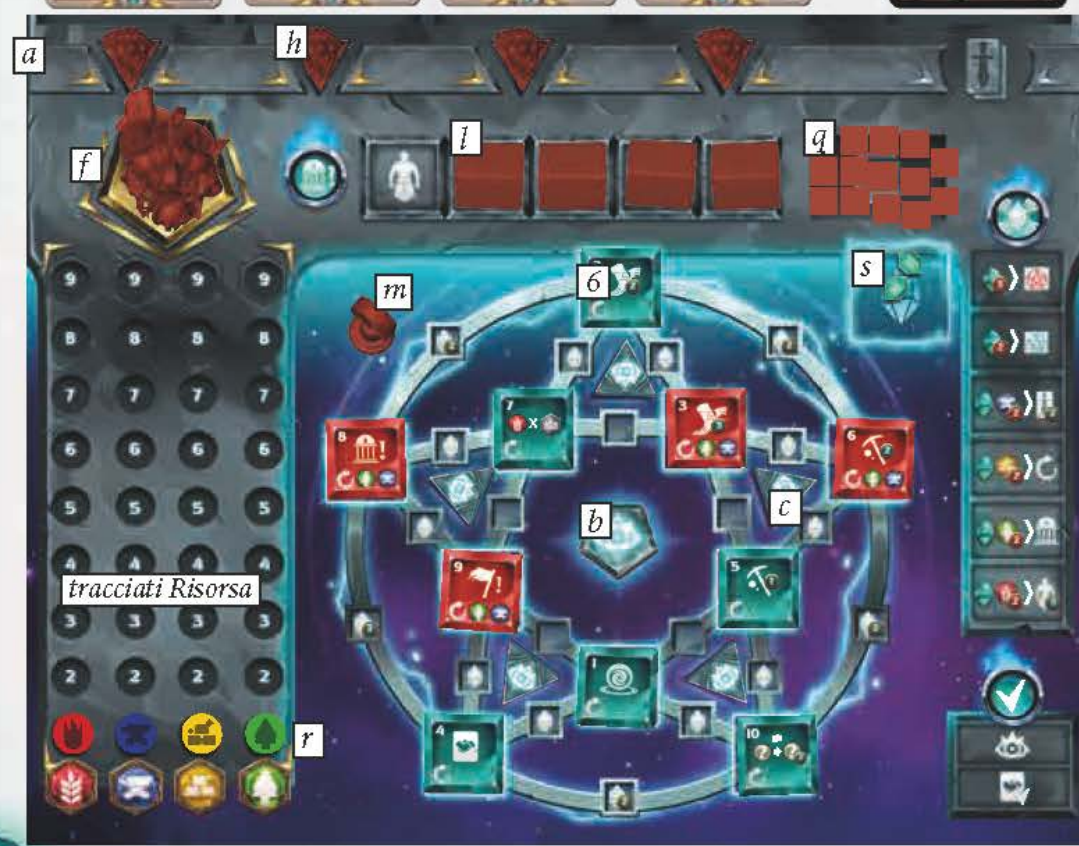
4 Divinità Minori



12 Seguaci

PREPARAZIONE

- 1 Piazzate la **plancia Gaia** al centro dell'area di gioco, sul lato consono al numero corrente di giocatori (individuabile dalla dicitura in alto).
- 2 Piazzate la **plancia Sviluppo** accanto alla plancia Gaia.
- 3 Piazzate la riserva comune di **cristalli di Mana** e **segnalini Esaurimento** alla portata di tutti i giocatori.
- 4 Ogni giocatore esegue ora i seguenti passi:
 - a. Prende **1 plancia Azione** e **1 Aiuto Giocatore** e li piazza di fronte a sé;
 - b. Piazza il proprio **segnalino Evocazione Divinità Maggiore** nello spazio pentagonale della stella delle azioni;
 - c. Piazza i suoi **5 segnalini Evocazione Divinità Minore** sui 5 spazi triangolari attorno alla stella delle azioni;
 - d. Sceglie una delle Casate degli Anunnaki e ne prende tutti i componenti;
 - e. Piazza la **plancia Pianeta** della Casata scelta (riconoscibile dall'icona posta in alto) vicino alla propria plancia Azione: questo sarà il suo Pianeta Nativo.



f. Piazza la **carta Divinità Maggiore** accanto alla sua plancia Azione e la relativa miniatura **Divinità Maggiore** nello spazio pentagonale ad essa riservato sulla plancia Azione.

Suggerimento: iniziate la partita con il potere base della vostra Divinità Maggiore (riquadro superiore). Dopo averla evocata, riceverete anche il potere sbloccabile (riquadro inferiore). Leggeteli entrambi, perché influenzeranno scelte e strategie.

g. Prende **5** delle sue **carte Divinità Minore** casuali, ne sceglie **1** da scartare e la ripone nella scatola (**regola per le prime partite:** prende invece **4** **carte divinità Minore** casuali). Colloca le 4 carte così selezionate negli spazi ad esse dedicati subito sopra la plancia Azione.

h. Piazza le **4 miniature delle Divinità Minori** negli spazi dedicati della plancia Azione.

i. Schiera **1 Inseguimento** e **2 Seguaci** nella propria Capitale (il territorio più basso sul suo Pianeta Nativo).



j. Schiera **1 Seguace** nel suo Pianeta Nativo, sul Territorio, adiacente alla Capitale, che ospita un Altare .

k. Piazza i suoi **9 Seguaci** rimasti a formare una riserva personale vicino alla propria plancia Azione.

l. Piazza i suoi **4 Insedimenti** rimasti nell'Area degli Insedimenti (gli spazi ad essi dedicati sulla sua plancia Azione), procedendo da destra verso sinistra.

m. Piazza il proprio **pedone Azione** vicino alla stella delle azioni.

n. Crea la sua mano iniziale con le **2 carte Arma Base** (blu).

o. Piazza le **7 carte Arma Avanzata** (rosse), coperte, in un mazzetto subito sopra la plancia Azione.

p. Piazza 1 dei propri **segnalini Giocatore** all'inizio di ciascuno dei 3 tracciati Sviluppo (Guerra, Tecnologia, Commercio), sullo spazio '0' del tracciato dei PV e sullo spazio '-8' del tracciato Dominio.

q. Piazza tutti i suoi **cubetti Evocazione** nello spazio dedicato della plancia Azione (in alto a destra).

r. Piazza i suoi **4 segnalini Risorsa** sullo spazio '1' del relativo tracciato Risorsa (ogni giocatore parte con 1 risorsa per tipo), con il lato che riporta l'icona risorsa visibile.

s. Prende **2 cristalli di Mana** dalla riserva comune e li colloca nello spazio dedicato della sua plancia Azione.

5 Determinate casualmente un giocatore e dategli il **segnalino Primo Giocatore**, di cui resterà in possesso per tutta la partita.

6 Il primo giocatore mescola tutte le proprie **tessere Azione** e le dispone casualmente sulla propria plancia Azione, accertandosi che tutte le tessere mostrino il lato base (con il numeretto nell'angolo in alto a sinistra). Tutti gli altri giocatori ricreano quindi la stessa identica disposizione di tessere Azione sulla propria plancia Azione.

7 Mescolate le **tessere Antica Civiltà** tenendole coperte. Collocate una tessera coperta su ogni Territorio con la relativa icona () , ovvero il Territorio centrale più alto di ciascuna plancia Pianeta e ciascuno dei Territori centrali di Gaia. Piazzate un **segnalino Divinità Atlantidea** su ogni tessera Antica Civiltà nei Territori centrali di Gaia. Riponete le tessere e i segnalini avanzati nella scatola.

8 Mescolate i **segnalini Cultura** tenendoli coperti. Collocate un segnalino coperto su ogni intersezione evidenziata fra i Territori (esagoni). Rivelate immediatamente tutti i segnalini adiacenti a delle unità. Riponete i segnalini avanzati nella scatola.

9 Mescolate tutte le **carte Artefatto**. Estraetene 3 a caso e piazzatele vicino alla plancia Gaia, in un mazzetto coperto. Riponete nella scatola, senza guardare, le carte avanzate. Collocate i **3 segnalini Pandora**, il **segnalino Destini** e la **tessera Aldilà** accanto al mazzetto Artefatti.

10 Formate la pila dei **Patti Commerciali**: mescolate le 12 tessere neutrali e le 6 tessere con le icone Casata di ciascuna delle Casate in gioco. Rimuovete tutte le tessere delle Casate non in gioco (*regola per le prime partite*: usate tutti i Patti Commerciali, indipendentemente dalle icone Casata). La pila conterrà 24/30/36 tessere rispettivamente in 2/3/4 giocatori. Piazzate la pila, coperta, vicino alla plancia Sviluppo. Rivelate infine i 6 Patti Commerciali in cima e piazzateli negli spazi dedicati della plancia Sviluppo.

11 Piazzate uno dei **4 segnalini 2 PV** su ciascuno degli spazi contrassegnati del tracciato Dominio.

12 Mescolate le **4 tessere Obiettivo**, tenendole coperte, e rivelatene 3 casuali sugli spazi in fondo a ciascuno dei tracciati Sviluppo e 1 casuale sullo spazio all'inizio del tracciato Dominio.

FLUSSO DI GIOCO

PANORAMICA

In Anunnaki: l'Alba degli Dei, ogni giocatore guida una delle antiche Casate degli Anunnaki, i cui signori sono visti dalla popolazione terrestre alla stregua di divinità. Ogni casata sta abbandonando il proprio pianeta morente in cerca di una nuova patria. La terra promessa è rappresentata da Gaia, che è la dimora della magnificente civiltà di Atlantide. I giocatori recluteranno Seguaci, combatteranno per il controllo dei territori più ricchi, svilupperanno nuove tecnologie e sigleranno patti commerciali. Ogni Casata parte dal proprio Pianeta Nativo, ma dovrà viaggiare verso altri pianeti, fino al fertile cuore di Gaia, se vuole diventare la civiltà dominante!

La partita si articola in un certo numero di turni dei giocatori, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, finché non viene innescata la fine della partita. Nel vostro turno, dovrete muovere il pedone azione su una tessera Azione per svolgere l'azione Primaria associata. Il sentiero che tratterete fra le azioni può farvi ottenere cristalli di Mana, che possono essere spesi per azioni extra o permettervi di sbloccare potenti Divinità. Potrete poi eseguire azioni Addizionali e infine risolvere le Battaglie e rivendicare i segnalini Cultura.

Una volta innescata la fine della partita, il gioco continua finché tutti i giocatori non hanno svolto lo stesso numero di turni. La fine della partita si innesca in 2 casi:

- quando un giocatore ha collocato tutti e 14 i suoi cubetti Evocazione sulla stella delle azioni della propria plancia Azione, OPPURE
- quando un giocatore raggiunge l'ultimo spazio di uno dei 3 tracciati Sviluppo.

A fine partita, proseguite con il calcolo del punteggio finale in cui i giocatori sommano tutti i Punti Vittoria (PV) che hanno guadagnato nel corso della partita. Il giocatore con più PV è il vincitore!

GUADAGNARE PUNTI VITTORIA

Ci sono diversi modi di guadagnare PV (per ogni PV da voi guadagnato, dovrete avanzare il vostro segnalino di 1 passo sul tracciato dei PV).

Durante la partita:

- completando un Patto Commerciale;
- vincendo una Battaglia;
- attivando la Rendita degli Insediamenti;
- ottenendo un segnalino 2 PV sul tracciato Dominio;
- evocando certe Divinità.

A fine partita:

- se il segnalino di un giocatore è 1° o 2° sul tracciato Guerra, Tecnologia o Commercio;
- dai passi fatti sul tracciato Dominio;
- dalle risorse avanzate;
- da certe Divinità evocate;
- ognuno dei 3 tracciati Sviluppo è associato ad una tessera Obiettivo: la posizione di un giocatore sul tracciato Sviluppo fungerà da moltiplicatore per la tessera Obiettivo associata.

Suggerimento: i 3 tracciati Sviluppo sono una fonte importante di PV; fate attenzione a quali tessere sono associati nel pianificare il vostro gioco.

Esempio: il pedone di Serena (viola) si trova sull'azione 7 e lei vuole muovere sulla tessera Azione 10 (immagine a sinistra). Avendolo spostato su una tessera adiacente, può piazzare un suo cubetto evocazione sullo spazio attraversato (immagine a destra), ottenendo il cristallo di Mana raffigurato.

FLUSSO DI GIOCO

A partire dal primo giocatore, i giocatori continuano a svolgere turni in senso orario finché non viene innescata la fine della partita. Quando una delle due condizioni di fine partita si verifica, il gioco continua finché tutti i giocatori non avranno eseguito lo stesso numero di turni, il che è facile da verificare grazie al segnalino Primo Giocatore assegnato durante la preparazione.

NEL PROPRIO TURNO

Ogni turno è costituito dalle seguenti 5 fasi, risolte in questo ordine:



1. **Azione Primaria** (obbligatoria)
2. **Azione Mana** (opzionale)
3. **Azioni Addizionali** (opzionali)
4. **Risoluzione Battaglie** (obbligatoria, qualora innescate)
5. **Risoluzione segnalini Cultura** (obbligatoria, qualora innescati)

1. AZIONE PRIMARIA

Per eseguire un'Azione Primaria, dovrete spostare il vostro pedone Azione su una tessera Azione ed eseguire l'azione raffigurata.

Nel vostro primo turno della partita, potete collocare il pedone Azione su una qualsiasi tessera Azione Blu a vostra scelta.

A partire dal secondo turno, dovrete rispettare le seguenti regole:

Non potete restare sulla stessa tessera Azione. Questo significa pertanto che non potete eseguire la stessa azione Primaria per due turni consecutivi.

Se muovete il vostro pedone Azione su una tessera Azione adiacente (connessa da una linea a quella di partenza) e lo spazio lungo il sentiero non contiene già un cubetto Evocazione dovete piazzarne uno (preso dalla plancia Azione) su quello spazio. Se lo spazio dove avete piazzato il cubetto mostra dei cristalli di Mana, ottenete il numero di cristalli indicati dalla riserva comune e piazzateli nello spazio dedicato della vostra plancia Azione.

Potete muovere il vostro pedone su qualsiasi tessera Azione, ma ci sono dei vantaggi nel piazzare i cubetti. Non potete piazzare un cubetto su uno spazio che già ne contiene uno.



PIANETI

La partita è giocata su una mappa costituita dalle plance dei diversi pianeti. Ogni Casata ha un Pianeta Nativo; quando una Casata non è in gioco, il suo Pianeta Nativo non è usato. C'è inoltre una plancia che rappresenta Gaia e che è sempre in gioco. Ogni Casata parte dal proprio Pianeta Nativo e può raggiungere gli altri pianeti durante la partita.

TERRITORI

Ogni pianeta è diviso in esagoni chiamati Territori. Ogni Territorio produce una delle 4 Risorse del gioco: Cibo, Legno, Metallo e Oro. Ogni Territorio ha un numero limitato di produzioni (da 1 a 3) indicato dal numero di icone risorsa presenti. Alcuni Territori ospitano anche un Altare (vd. "Azione Creazione" a pag. 8).

Ogni Pianeta Nativo ha un Territorio speciale chiamato Capitale. Le unità degli altri giocatori non possono entrare nella Capitale e la risorsa della Capitale non si esaurisce mai: questo è indicato dal cerchio dorato attorno alla risorsa della Capitale.

I Territori centrali di Gaia rappresentano il continente perduto di Atlantide e sono chiamati Territori di Atlantide, non hanno icone risorsa ma ospitano 2 Altari ciascuno.

RISORSE

Il gioco fa uso di 4 risorse: Cibo, Legno, Metallo e Oro. Ogni volta che ricevete una risorsa avanzate il vostro segnalino sul relativo tracciato risorsa. Un'icona risorsa con un numero indica più risorse. La posizione del segnalino risorsa indica il numero di risorse in vostro possesso. Nel caso in cui superiate la soglia di 9 risorse di un dato tipo, capovolgete il segnalino sul lato "10" e ricollocatelo sul tracciato in modo da indicare il numero corretto di risorse ora in vostro possesso.

Quando dovete spendere risorse per pagare un costo, arretrate il vostro segnalino sul relativo tracciato risorsa. Non potete spendere risorse che non avete e non potete risolvere un'azione o un effetto se non potete pagarne il costo.

L'icona  indica una risorsa qualsiasi a vostra scelta. Se l'icona è accompagnata da un numero, ricevete o dovete spendere il numero di risorse indicato anche combinando più tipi di risorsa.

PEZZI: UNITÀ E INSEDIAMENTI

I pezzi che un giocatore può mettere sulla mappa sono unità o Insedimenti (vd. pag. 10). Ci sono 3 tipi di unità:

- **Seguaci:** hanno forza 1 e rappresentano il popolo che vi venera e combatte e lavora per la vostra Casata.
- **Divinità Minori:** hanno forza 2 e ognuna ha un effetto speciale quando la evocate. Rappresentano i membri della vostra Casata.
- **Divinità Maggiore:** hanno forza 3 e incrementano il potere unico della vostra Casata. Rappresentano il vostro avatar, ovvero il capo della Casata.

La forza di un'unità è usata per raccogliere le risorse e nel risolvere le battaglie. Tutte le unità condividono le stesse regole di movimento.

MOVIMENTO

Ogni volta che ottenete dei passi  potete distribuire questo movimento come volete fra un qualsiasi numero di vostre unità. Potete ignorare (e non utilizzare) tutti i passi che non vi servono.

Regole Speciali di Movimento:

- Atlantide può essere raggiunta solo attraverso i confini tratteggiati della plancia Gaia. Non è invece possibile attraversare i confini continui per entrare nei Territori di Atlantide.
- Non potete mai entrare nella Capitale di un altro giocatore.
- Se le vostre unità entrano in un Territorio occupato da una tessera Antica Civiltà o da unità di un altro giocatore devono fermarsi lì: una battaglia sarà innescata e risolta nella fase 4 del vostro turno (vd. "Risoluzione Battaglie" a pag. 11).

Al termine del suo movimento, se un'unità si trova in un Territorio adiacente ad un segnalino Cultura coperto, lo rivela.

CUBETTI EVOCAZIONE

È davvero importante piazzare cubetti Evocazione sulla vostra stella. Non solo vi forniranno cristalli di Mana, che sono di per sé necessari per eseguire le azioni Mana, ma quando circondate un segnalino Evocazione (Minore o Maggiore) sbloccate l'evocazione di una Divinità. Le Divinità vi forniscono poteri speciali e unità più forti sulla mappa (per maggiori dettagli riguardo l'evocazione delle Divinità vd. "Evocare una Divinità" a pag. 10.)

Di seguito sono illustrate le Azioni Primarie. Ciascuna tessera ha un lato base e un lato migliorato (vd. "Sviluppare le Tecnologie" a pag. 10). Tutte le differenze dell'azione migliorata sono evidenziate in viola.



1 - AZIONE PORTALE

Potete teletrasportare 1 (2) unità su un qualsiasi Territorio, eccetto un Territorio di Atlantide o una Capitale altrui. Non potete inoltre teletrasportarvi da un Territorio di Atlantide.

Di solito i Portali sono usati per spostare le unità da un pianeta all'altro, ma è lecito anche teletrasportarsi sullo stesso pianeta.



Esempio: Simone (giallo) esegue l'azione Portale base e sposta 1 Seguace dalla sua Capitale ad un Territorio da 3 metalli su Gaia. Questa è la prima unità piazzata accanto al segnalino Cultura coperto, per cui Simone lo rivela.



2 - AZIONE MOVIMENTO BLU

Fino a 2 (4) volte, potete muovere un'unità in un Territorio adiacente. Potete suddividere questi passi fra più unità come volete e anche fare più passi con la stessa unità.



Esempio: Isabella (rosso) svolge l'azione Movimento Blu base. Sceglie così di muovere 2 Seguaci in un Territorio contenente un'Antica Civiltà. Una Battaglia avrà luogo nella fase 4 del suo turno.



3 - AZIONE MOVIMENTO ROSSA

Identica all'azione Movimento Blu, eccetto per il fatto che vi fornisce 3 (5) passi.



CONTROLLO

Un Territorio è **controllato** da un giocatore se almeno una sua unità è presente su di esso. Un Territorio che ospita unità di più giocatori oppure che ospita unità di un giocatore e una tessera Antica Civiltà è **contestato** e non è considerato controllato da un alcun giocatore: una Battaglia sarà risolta durante il turno corrente. Un Territorio può anche essere controllato da un Insegiamento solitario. Se tuttavia assieme all'Insegiamento sono presenti anche unità di un altro giocatore, esso è considerato **assediato** ed è il giocatore a cui appartengono le unità ad avere il controllo.



Esempio: Danilo (blu) svolge l'azione Movimento Rossa migliorata e ottiene 5 passi; sceglie di muovere un Seguace di 2 passi sul suo Pianeta Nativo per reclamare un segnalino Cultura e di muovere la Divinità Maggiore, una Divinità Minore e un Seguace su Atlantide, consumando 1 passo con ciascuno di essi. Una Battaglia sarà combattuta nella fase 4 del turno corrente.



4 - AZIONE COMMERCIO

Prendete 1 (2) Patti Commerciali dalla vetrina di 6 tessere della plancia Sviluppo e piazzatela vicino alla plancia Azione. Ogni volta che prendete un Patto Commerciale, rivelate subito una nuova tessera per ripristinare la vetrina. Potrete completare un Patto Commerciale in vostro possesso con un'azione Aggiuntiva (vd. "Azioni Aggiuntive" a pag. 10).



Esempio: Serena (viola) svolge l'azione Commercio base, sceglie il Patto Commerciale in basso a sinistra, avendo già le risorse per poterlo completare nella fase 3 del turno corrente.



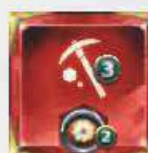
5 - AZIONE RACCOLTO BLU

Scegliete 1 (2) Territori che controllate e raccogliete le risorse presenti.



6 - AZIONE RACCOLTO ROSSA

Identica all'azione Raccolto Blu eccetto per il fatto che potete scegliere 2 (3) Territori che controllate.



RACCOLTO

Ogni Territorio ha 1-3 icone che rappresentano uno dei 4 tipi di risorsa. Il numero di risorse che potete raccogliere è limitato dal numero di unità presenti e dalle icone risorsa non esaurite presenti sul Territorio scelto. Potete raccogliere un numero di risorse pari alla forza delle vostre unità nel Territorio OPPURE al numero di risorse non esaurite, ma prendendo sempre il valore minore dei due. Avanzate i vostri segnalini risorsa conseguentemente sui tracciati per segnare le risorse così raccolte. Indipendentemente dal numero di risorse raccolte, in ciascuno dei Territori in cui avete raccolto, dovete piazzare esattamente 1 segnalino Esaurimento su una delle icone risorsa non ancora esaurite. Ci sono segnalini Esaurimento per tutti e 4 i tipi di risorsa e naturalmente dovete usare quello del tipo corrispondente, in modo da poter ancora vedere il tipo di risorsa esaurita (il che è richiesto da alcune condizioni di gioco). Una volta piazzati, i segnalini Esaurimento non vengono mai rimossi.

Territori Speciali per il Raccolto

- La vostra Capitale non si esaurisce mai.
- Non potete raccogliere in un Territorio privo di icone risorsa non esaurite (vale a dire Atlantide, che non ha risorse, oppure un Territorio completamente esaurito).
- In una partita a 2 giocatori, alcuni Territori di Gaia hanno 2 differenti tipi di risorse. Se raccogliete da uno di questi Territori con forza 2 e nessun segnalino Esaurimento si trova già lì, raccoglierete 1 di entrambe le risorse. Potrete poi scegliere di piazzare il segnalino Esaurimento sull'icona risorsa che preferite. Se avete solo forza 1 e nessun segnalino Esaurimento si trova già lì, potete scegliere quale tipo di risorsa raccogliere; piazzate poi il segnalino Esaurimento sull'icona corrispondente alla risorsa raccolta. Se nel Territorio c'è già un segnalino Esaurimento, potete ottenere solo la risorsa NON coperta dal segnalino. Piazzate poi un altro segnalino Esaurimento sull'icona rimasta.



Esempio: Simone (giallo) svolge l'azione Raccolto Rosso base e può pertanto raccogliere in 2 Territori. Non può raccogliere sui due Territori adiacenti alla sua Capitale, perché uno ha tutte le icone risorsa coperte da segnalini Esaurimento e l'altro non ospita sue unità. Raccoglie quindi 2 Cibo dal Territorio in alto a sinistra del suo Pianeta Nativo (dove ha forza 2, sufficiente a raccogliere da solo 2 delle 3 icone risorsa) e 3 Metallo da Gaia (dove ha forza 3 e vi sono 3 icone risorsa). Infine piazza 1 segnalino Esaurimento in ambedue i Territori in cui ha raccolto.

7 - AZIONE CREAZIONE

Per ogni Altare (in tutti i Territori che controllate), prendete 1 risorsa del tipo indicato sulla vostra tessera Azione Creazione (è la stessa risorsa prodotta dalla vostra Capitale).



Potete invece prendere un qualsiasi tipo di risorsa, ma tutte le risorse prese devono essere dello stesso tipo.





Esempio: Danilo (blu) esegue l'azione Creazione e controlla 2 Altari. Dato che ha sviluppato la tessera Azione Creazione può prendere 2 risorse di qualsiasi tipo, purché uguali.



8 - AZIONE RENDITA INSEDIAMENTI

Ottenete le ricompense visibili (PV e Seguaci da schierare) nell'Area degli Insedimenti della vostra plancia Azione. Questa rendita crescerà all'aumentare dei vostri Insedimenti. Schierate 1 Seguace aggiuntivo.



NUOVI SEGUACI

Ogni volta che un effetto vi permette schierare un nuovo Seguace, dovrete piazzarlo in un Territorio che ospita uno dei vostri Insedimenti non assediati.



9 - AZIONE DOMINIO

Avanzate di un certo numero di passi (+1) sul tracciato Dominio in base alla tessera Obiettivo piazzata all'inizio del tracciato. Per maggiori dettagli sulle tessere Obiettivo vd. pag. 13.



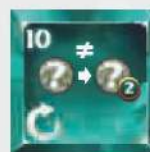
TRACCIATO DOMINIO

Alcuni effetti bonus (presenti su Patti Commerciali, segnalini Cultura e carte Divinità) mostrano o permettendovi di avanzare rispettivamente di 1 o 2 passi sul tracciato Dominio. Tuttavia il modo principale per avanzare sul tracciato Dominio consiste nello svolgere l'azione Primaria Dominio. Quando lo fate, avvanzerete di un numero di passi in base alla tessera piazzata all'inizio del tracciato, ovvero farete un passo per ogni volta che ne soddisfatte la condizione.

Quando avanzate sul tracciato Dominio (in qualsiasi modo), se raggiungete o superate uno spazio con un segnalino 2 PV, ricevete 2 PV (fate 2 passi sul tracciato dei PV). Rimuovete quindi il segnalino dal gioco. **Il tracciato Dominio presenta anche un fulmine blu; non potete avanzare sullo spazio finale di nessuno dei 3 tracciati Sviluppo (e così facendo innescare la fine della partita) finché non avrete oltrepassato questa soglia sul tracciato Dominio.** Nel caso abbiate raggiunto lo spazio finale del tracciato Dominio, ogni ulteriore avanzamento non vi fornisce alcun beneficio. A fine partita, otterrete o perderete i PV mostrati sullo spazio del tracciato Dominio che occupate.



Esempio: Serena (viola) svolge l'azione Dominio. Per avanzare si basa sulla tessera Obiettivo all'inizio del tracciato, che mostra 3 unità. Serena ha 5 Seguaci e 1 Divinità Minore (6 unità) sulla mappa (in gioco su tutti i pianeti), per cui fa 2 passi. Nel farlo, oltrepassa un segnalino 2 PV, per cui lo rimuove dal gioco e fa 2 passi sul tracciato dei PV.



10 - AZIONE MERCATO

Potete scambiare 1 risorsa qualsiasi per 2 altre risorse a vostra scelta. Tutte e 3 le risorse devono essere fra loro **differenti**. Ottenete invece 2 risorse **differenti** a vostra scelta. L'azione migliorata non ha alcun costo.



Esempio: Simone (giallo) svolge l'azione Mercato base, spende 1 Metallo per ottenere 1 Oro e 1 Legno. Se avesse sviluppato questa azione, non avrebbe dovuto pagare il Metallo.

2. AZIONE MANA

Dopo aver completato la vostra azione Primaria, potete scegliere di svolgere esattamente 1 azione Mana. Queste azioni sono elencate anche nella parte destra della plancia Azione:



- Pagate 3 cristalli di Mana per attivare una tessera Azione Rossa, risolvendone l'azione. Non potete attivare in questo modo la tessera Azione sotto il vostro pedone.



- Pagate 2 cristalli di Mana per attivare una tessera Azione Blu, risolvendone l'azione. Non potete attivare in questo modo la tessera Azione sotto il vostro pedone.



- Pagate 1 cristallo di Mana e 2 Metallo per aggiungere 2 carte Arma Avanzata alla vostra mano. Per maggiori dettagli vd. il riquadro "Carte Arma" qui sotto.



- Pagate 1 cristallo di Mana e 2 Oro per Sviluppare una Tecnologia (tessera Azione). Per maggiori dettagli vd. il riquadro "Sviluppare una Tecnologia" a pag. 10.



- Pagate 1 cristallo di Mana e 2 Legno per Costruire un Insedimento (ogni Territorio può ospitare al più un Insedimento). Per maggiori dettagli vd. il riquadro "Costruire un Insedimento" a pag. 10.



- Pagate 1 cristallo di Mana e 2 Cibo per schierare 3 Seguaci. Per maggiori dettagli vd. il riquadro "Schierare Seguaci" a pag. 10.

: CARTE ARMA

Ci sono due tipi di carte Arma: Base (blu) e Avanzate (rosse). Inizierete la partita con le 2 carte Base nella vostra mano. Potete ottenere le carte Arma Avanzate in diversi modi durante la partita, principalmente attraverso la relativa azione Mana, ma anche mediante le ricompense dei Patti Commerciali o dei segnalini Cultura. Quando ottenete una carta Arma, scegliete una carta dal mazzetto posto sopra la vostra plancia Azione (senza rivelare agli altri giocatori la carta scelta) e aggiungetela alla vostra mano. La vostra mano è segreta per gli altri giocatori.

Le carte Arma Base non possono essere usate se siete l'**attaccante**: quando attaccate dovete usare una carta Avanzata. Dopo l'uso, le carte Arma Base ritornano nella vostra mano, mentre le carte Arma Avanzate ritornano nel mazzetto di carte Arma Avanzate sopra la vostra plancia Azione.

L'uso delle carte Arma è spiegato nel paragrafo "Risoluzione Battaglie" a pag. 11.

: SVILUPPARE UNA TECNOLOGIA

Le vostre 10 tessere Azione ad inizio partita sono tutte girate sul lato che mostra il lato base (quello con il numeretto nell'angolo superiore sinistro).

Ogni volta che sviluppate una Tecnologia (non importa come), potete girare sul lato migliorato una tessera Azione **adiacente** (ovvero connessa da un sentiero della vostra stella) al vostro pedone Azione. Non potete sviluppare la tessera Azione sotto il vostro pedone. Le tessere Azione Rosse costano 1 Legno e 1 Metallo addizionale per essere sviluppate. Quando sviluppate una tessera Azione Blu, avanzate di 1 passo sul tracciato Tecnologia ; quando sviluppate una tessera Azione Rossa, avanzate invece di 2 passi.

Quando sviluppate una tessera Azione (indipendentemente dal colore), potete subito svolgere l'azione Primaria mostrata sul lato migliorato della tessera.



Esempio: Isabella (rosso) desidera sviluppare una tecnologia, ma può solo selezionare una tessera adiacente al suo pedone Azione (non quindi la 3 o la 4). Non può permettersi il costo maggiore delle tessere Rosse, per cui sceglie e gira la tessera 7 e subito ne svolge l'azione Primaria sul lato migliorato ottenendo 1 risorsa per ogni Altare che controlla.

: SCHIERARE SEGUACI

Iniziate con 3 Seguaci sul vostro Pianeta Nativo. Nel corso della partita, vari effetti vi faranno schierare nuovi Seguaci. Ogni volta che schierate un Seguace, prendete una miniatura Seguace dalla vostra riserva e piazzatelo su un Territorio che ospita uno dei vostri Insedimenti non assediati. Quando schierate più Seguaci contemporaneamente, potete suddividerli fra più Territori. Se non avete più Seguaci nella vostra riserva, per ogni Seguace mancante potete invece rischiare un vostro Seguace già sulla mappa.

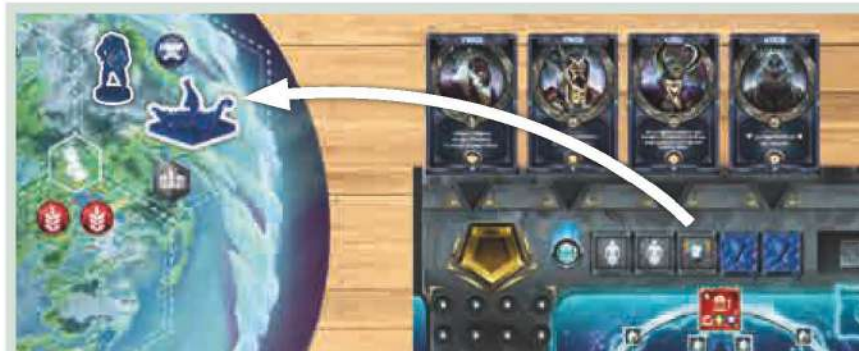


Esempio: Isabella (rosso) riceve 3 nuovi Seguaci da schierare. Ha 3 Insedimenti, ma sceglie di schierare 2 Seguaci sul Territorio di Gaia e uno sul Pianeta Nativo.

: COSTRUIRE UN INSEDIAMENTO

Ogni Territorio può ospitare al massimo un Insedimento. Iniziate la partita con un Insedimento nella vostra Capitale. Il modo principale per costruire nuovi Insedimenti consiste nell'azione Mana dedicata, anche se potete costruirli come ricompensa di alcuni Patti Commerciali. Quando costruite un Insedimento dovete prendere l'Insedimento più a sinistra dall'Area degli Insedimenti della vostra plancia Azione e piazzarlo su un Territorio che controllate e che non ospita già un Insedimento (di qualsiasi giocatore). Così facendo, rivelerete una rendita aggiuntiva sulla vostra plancia Azione per la vostra azione 'Rendita Insedimenti'. Una volta che un Insedimento è costruito, non può essere distrutto ma il Territorio potrebbe ancora cadere sotto il controllo di un altro giocatore.

Promemoria: controllate un Territorio se non contiene unità di altri giocatori E contiene un qualsiasi numero di vostre unità e/o uno dei vostri Insedimenti.



Esempio: Danilo (blu) costruisce un nuovo Insedimento e può piazzarlo su un qualsiasi Territorio che controlla. Danilo rimuove un Insedimento dalla plancia Azione e lo piazza sul proprio Pianeta Nativo. Così facendo, Danilo ha rivelato una nuova rendita sulla plancia Azione. Se, in futuro turno dovesse svolgere l'Azione 8 (Rendita Insedimenti), oltre a schierare 2 Seguaci otterrà anche 2 PV.

3. AZIONI ADDIZIONALI

Dopo aver completato al vostra azione Primaria e l'azione Mana opzionale, potete scegliere di svolgere una o più azioni Addizionali, **purché tutte di tipo differente**. Queste azioni sono mostrate in basso a destra sulla plancia Azione. Alcuni bonus speciali potrebbero fornirvi ulteriori tipi di azioni Addizionali.



1. Evocare una Divinità

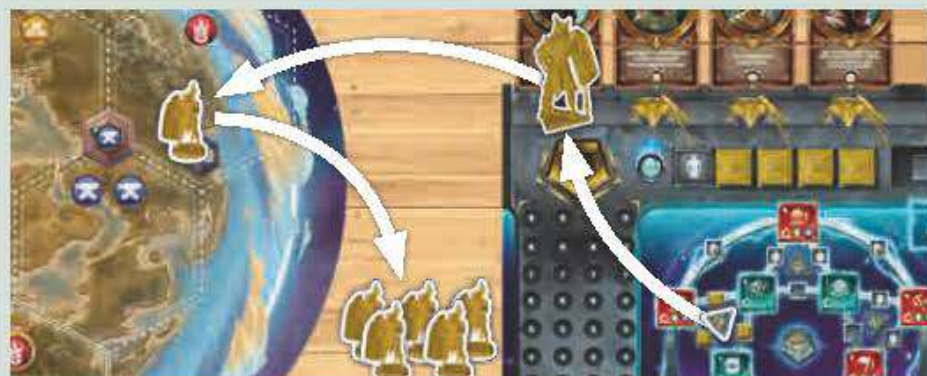
Se avete piazzato sulla vostra plancia Azione dei cubetti in modo da circondare completamente un segnalino Divinità Minore o Maggiore, rimuovete il segnalino Evocazione in questione e piazzatelo accanto alla vostra plancia Azione. In futuro quando vorrete, come azione Addizionale, potrete evocare una Divinità del tipo corrispondente. Per farlo, piazzate il segnalino Evocazione nello spazio della Divinità che volete evocare, al posto della miniatura che vi si trova (vd. oltre).

Quando evocate una **Divinità Minore**, potete scegliere quale delle 4 Divinità evocare. Ognuna può essere evocata una sola volta per partita. Quando lo fate, avanzate di un passo su uno dei tracciati Sviluppo (o di 2 passi sul tracciato Dominio) come indicato in basso sulla carta Divinità. Ogni Divinità ha una delle seguenti tipologie di abilità:

-  un bonus monouso immediato;
-  un'abilità permanente (attiva per il resto della partita);
-  un criterio per ottenere PV extra a fine partita.

Quando evocate la vostra **Divinità Maggiore** ne attivate il potete sbloccabile (riquadro inferiore) indicato sulla carta Divinità Maggiore, avanzate di 1 passo su tutti e 3 i tracciati Sviluppo e avanzate di 2 passi sul tracciato Dominio.

Quando evocate una Divinità (Minore o Maggiore), dovete rimpiazzare uno dei vostri Seguaci sulla mappa con la miniatura che rappresenta la Divinità in questione. Il Seguace così rimpiazzato tornerà nella vostra riserva. Ai fini del raccolto e in battaglia, le Divinità Minori hanno forza 2, mentre la Divinità Maggiore ha forza 3. Le vostre Divinità si muovono e controllano i Territori esattamente come qualsiasi altra unità (nessuna regola speciale).



Esempio: Simone (giallo) ha appena piazzato il terzo e ultimo cubetto Evocazione attorno ad un segnalino Evocazione Divinità Minore. Rimette un Seguace nella sua riserva e lo sostituisce con una miniatura Divinità Minore; dopodiché sposta il segnalino Evocazione nello spazio (sotto la carta Divinità Minore) da cui ha appena preso la miniatura.



2. Completare un Patto Commerciale

Potete completare il Patto Commerciale in vostro possesso. Per farlo semplicemente pagate le risorse richieste (indicate nella parte superiore della tessera). Se il Patto Commerciale non presenta un'icona Casata, ricevete tutte le ricompense indicate. Se la tessera presenta un'icona Casata, seguite le istruzioni del riquadro "Commercio con una Specifica Casata" qui sotto. Una volta completato il Patto Commerciale girate la tessera e conservatela vicino alla vostra plancia Azione.

COMMERCIO CON UNA SPECIFICA CASATA

(regola per le prime partite: ignorate questo riquadro e prendete tutte le ricompense)

Alcuni Patti Commerciali hanno un'icona Casata. Dovete controllare almeno 1 Territorio sul Pianeta Nativo di quella Casata per ottenere una piena ricompensa. Se l'icona Casata è quella della vostra Casata, dovete invece controllare almeno 1 Territorio su Gaia per avere una piena ricompensa.

Se non avete il controllo di almeno 1 Territorio sul Pianeta che corrisponde all'icona Casata, non otterrete tutte le ricompense della tessera, ma dovrete scegliere se prendere le ricompense nel centro (effetti vari) o quelle in basso (PV e passi sul tracciato Commercio).



Esempio: Serena (viola) vuole completare questo Patto Commerciale per ottenere la sua piena ricompensa, per cui ha svolto un'azione Portale per teletrasportare un Seguace sul pianeta dei Norrenis. Paga 1 Cibo, 2 Legno e 1 risorsa a sua scelta (come mostrato nella linea dei costi, nella parte superiore della tessera) e, dato che controlla un Territorio sul pianeta dei Norrenis, riceve tutte le ricompense: 1 risorsa a scelta, 1 carta Arma Avanzata (nel mezzo), 4 PV e 2 passi sul tracciato Commercio (in basso). Se non avesse mosso il Seguace, avrebbe ottenuto solo le ricompense nel mezzo (1 risorsa e 1 carta Arma) o in basso (4 PV e 2 passi).

4. RISOLUZIONE BATTAGLIE

Ogni volta che unità di differenti giocatori e/o tessere Antica Civiltà occupano lo stesso Territorio, una Battaglia si innescherà durante questa fase del turno corrente. Se più Battaglie vengono innescate in questa fase, il giocatore di turno sceglie in quale ordine risolverle. Ogni Battaglia deve essere risolta per intero prima che la successiva possa iniziare.

Battaglia contro un'Antica Civiltà

Ogni Antica Civiltà ha una forza fra 3 e 5, come riportato sulla tessera. Se un qualsiasi numero di vostre unità si trovano nello stesso Territorio di una tessera Antica Civiltà, dovete combatterla. Per combattere una simile battaglia, essendo voi l'**attaccante**, dovete giocare una carta Arma Avanzata (rossa) dalla mano.

Suggerimento: se non avete in mano un'Arma Avanzata quando entrare in un Territorio che ospita una tessera Antica Civiltà, ricordate che potete ancora ottenerne una da qualche fonte (azione Mana, completare un Patto Commerciale, Evocare una Divinità) prima di entrare in battaglia.

Se non potete giocare la carta Arma, perdetevi automaticamente la Battaglia.

Per risolvere una Battaglia procedete con i seguenti passi:

1. Giocate esattamente 1 carta Arma Avanzata dalla mano.
 2. Pagate l'eventuale costo in Metallo indicato sulla carta.
 3. Rivelate la tessera Antica Civiltà (se non lo era già).
 4. Applicate tutti gli effetti speciali delle carte Arma giocate e della tessera Antica Civiltà. Per una lista degli effetti vd. pag. 14.
 5. Calcolate la vostra forza in battaglia sommandola forza di tutte le vostre unità coinvolte nella battaglia e la forza della carta Arma che avete giocato.
- Promemoria:** un Seguace ha forza 1, una Divinità Minore ha forza 2, la Divinità Maggiore ha forza 3.
6. Confrontate la vostra forza in battaglia con la forza della tessera Antica Civiltà. Se la vostra forza in battaglia è pari o superiore a quella mostrata sulla tessera Antica Civiltà avete vinto la battaglia; altrimenti avete perso.
 7. **Se avete vinto la Battaglia**, prendete le ricompense mostrate sulla tessera Antica Civiltà e le ricompense mostrate nella parte bassa della carta Arma che avete giocato. Quest'ultima comprende PV e un certo numero di passi sul tracciato Guerra. Rimuovete la tessera Antica Civiltà dal gioco.
 8. **Se avete perso la Battaglia**, spostate nella vostra Capitale tutte le vostre unità coinvolte nella Battaglia. La tessera Antica Civiltà rimane sul Territorio, rivelata. Ottenete 1 Metallo come compensazione.
 8. Rimettete la carta Arma che avevate giocato nel mazzetto sopra la plancia Azione.



Esempio: Isabella (rosso) aveva mosso una Divinità Minore (forza 2) nel Territorio che ospita la tessera Antica Civiltà. All'inscasso della battaglia gioca la carta Arma 'Arco Corto' (che ha forza 3), arrivando così ad una forza complessiva di 5. Rivela quindi la tessera Antica Civiltà che ha anch'essa forza 5. Isabella vince la battaglia (in caso di pareggio l'attaccante vince) e prende tutte le ricompense mostrate: 1 passo sul tracciato Guerra, 3 PV (dalla carta Arma), 2 Metallo e 1 Cibo (dalla tessera Antica Civiltà). Questo le permetterà anche di reclamare il cristallo di Mana dal segnalino Cultura adiacente che ora è circondato, e che quindi andrà poi rimosso (vd. "Risoluzione Segnalini Cultura" a pag. 12).

ANATOMIA DI UNA TESSERA CIVILTÀ

Ogni tessera
Antica
Civiltà ha
il seguente
aspetto:

Forza
(fra 3 e 5)



Effetto (se
presente)
Ricompensa
in caso di
vittoria

Battaglia fra 2 giocatori

Se un qualsiasi numero di vostre unità si trovano nello stesso Territorio di unità di un altro giocatore, si innesca una Battaglia. Essendovi mossi in un Territorio contenente unità di un altro giocatore, voi siete l'**attaccante** e l'altro è il **difensore**. Per combattere una simile battaglia, essendo voi l'**attaccante**, dovrete giocare una carta Arma Avanzata (rossa) dalla mano.

Suggerimento: se non avete in mano un'Arma Avanzata quando entrate in un Territorio contenente unità nemiche, ricordate che potete ancora ottenerne una da qualche forte (azione *Mara*, completare un Patto Commerciale, *Evocare una Divinità*) prima di entrare in battaglia.

Se non potete giocare la carta Arma (in qualità di **attaccante** non avete alcuna carta Avanzata da giocare o non potete pagarne il costo) perdete automaticamente la battaglia.

1. Ogni giocatore gioca esattamente 1 carta Arma dalla mano. L'**attaccante** deve giocare una delle sue carte Arma Avanzata (rosse). Il **difensore** deve giocare una delle sue carte Arma, Base o Avanzata. Le carte giocate sono piazzate coperte.
2. Rivelate simultaneamente ambedue le carte Arma e ogni giocatore paga l'eventuale costo (mostrato in alto a sinistra) della propria carta.
3. Ambedue i giocatori applicano gli eventuali effetti mostrati sulla carta Arma che hanno giocato. Per maggiori dettagli vd. pag. 14.
4. Ciascun giocatore calcola la propria forza in battaglia sommando la forza di tutte le sue unità coinvolte nella battaglia e la forza della carta Arma che ha giocato.
5. Il giocatore con la **forza maggiore** vince. In caso di parità, l'**attaccante** vince.
6. Il **vincitore** ottiene le ricompense mostrate nella parte bassa della carta Arma che ha giocato. Queste comprendono PV e un certo numero di passi sul tracciato Guerra. Lo **sconfitto** sposta nella Capitale tutte le sue unità coinvolte nella Battaglia. Può anche ottenere una ricompensa da alcune carte Arma e, se aveva giocato una carta Arma Avanzata, ottiene 1 Metallo come compensazione.
7. Tutte le carte Arma Avanzata giocate tornano nel mazzetto di carte Arma sopra la plancia Azione del rispettivo proprietario. Tutte le carte Arma Base tornano invece nella mano del loro proprietario.



Esempio: Danilo (blu) muove 2 Seguaci nel Territorio che Serena (viola) controlla. Durante la Battaglia conseguentemente innescata gioca segretamente la carta Arma 'Daga' che ha un valore di forza di 1, portando la sua forza in battaglia a 3. Serena non ha carte Arma Avanzata in mano, così può solo scegliere fra le sue 2 carte Arma Base, ovvero lo 'Scudo Lungo' che costa 2 risorse qualsiasi o la 'Fionda' che non costa nulla e fornisce una ricompensa in caso di sconfitta. Non volendo spendere risorse, opta per la 'Fionda'. Danilo vince la Battaglia. Serena sposta il suo seguace nella propria Capitale e, dal momento che ha giocato la 'Fionda', ruba una risorsa a sua scelta a Danilo.

ATLANTIDE

I Territori (uno in 1-2 giocatori o due in 3-4 giocatori) al centro della plancia Gaia rappresentano la mitica città di Atlantide. Potete muovere su Atlantide venendo da un Territorio adiacente e attraversando un confine tratteggiato. L'azione Portale **non** può essere usata per entrare o uscire da Atlantide. Il popolo di Atlantide è guidato da potenti governanti ed è molto difficile da sconfiggere.

I segnalini Divinità Atlantidea collocati sui Territori di Atlantide durante la preparazione rappresentano una Divinità Maggiore e mostrano un +3: questa forza è aggiunta alla forza della tessera Antica Civiltà presente. Dato che, come ricorda la sua forma, il segnalino Divinità Atlantidea conta come Divinità Maggiore, la carta Arma 'Balista' è efficace contro di essa (vd. "Effetti delle carte Arma" a pag. 14). Come al solito, quando conquistate Atlantide, ottenete le ricompense della carta Arma e della tessera Antica Civiltà. Inoltre, il primo giocatore a conquistare Atlantide, prende le 3 carte Artefatto sorteggiate durante la preparazione e ne sceglie una che colloca accanto alla plancia Azione. In 3/4 giocatori un secondo Territorio di Atlantide è in gioco e il primo giocatore a conquistarlo prende le restanti 2 carte Artefatto, ne sceglie una e rimuove l'altra dal gioco. Le carte Artefatto hanno potenti effetti spiegati a pag. 16.



Esempio: Simone (giallo) ha mosso in Atlantide 2 Divinità Minori e 1 Seguace per una forza di 5 ed ha pagato 1 Metallo per giocare la sua carta Azione 'Ascia Biperme' portando la sua forza in battaglia a 8. Anche con il +3 forza della Divinità Atlantidea, l'Antica Civiltà arriva solo a 6, per cui Simone vince la Battaglia. Fa 2 passi sul tracciato Guerra e riceve 3 PV (dalla carta), 1 Oro e 1 Legno (dalla tessera). Inoltre, dato che Danilo (blu) aveva già conquistato l'altro Territorio di Atlantide, Simone sceglie 1 delle 2 carte Artefatto rimanenti e rimuove l'altra dal gioco.

5. RISOLUZIONE SEGNALINI CULTURA

Ogni segnalino Cultura completamente circondato, ovvero con ciascuno dei 3 Territori adiacenti che ospita delle unità, viene risolto. Ogni giocatore con almeno 1 unità in almeno uno dei 3 Territori adiacenti riceve la ricompensa mostrata sul segnalino Cultura. Queste ricompense non possono essere conservate per dopo: dovete prenderle subito o rinunciare. Il numero di Territori o di unità attorno al segnalino Cultura non ha alcuna importanza: otterrete il bonus una volta sola. Se più di 1 giocatore deve prendere un Patto Commerciale come ricompensa di un segnalino Cultura in risoluzione, i giocatori scelgono in ordine di turno, a partire dal giocatore di turno. Una volta risolto, rimuovete il segnalino dal gioco.



Esempio: Danilo (blu) svolge un'azione Movimento Rosso. Dopo tale azione, il segnalino Cultura è completamente circondato da unità in tutti i suoi 3 Territori adiacenti. A fine turno il segnalino Cultura viene quindi risolto. Danilo e Serena (viola) ricevono 2 Oro a testa. Poi il segnalino è rimosso dal gioco.

APPENDICE

Nelle pagine successive troverete la spiegazione delle icone e i chiarimenti su alcune carte.

COSTI E RICOMPENSE

 1 Oro

 1 Legno

 1 Metallo

 1 Cibo

 1 risorsa qualsiasi a vostra scelta (Legno/Cibo/Oro/Metallo)

 1 cristallo di Mana

Queste icone possono riferirsi sia ai costi che alle ricompense.

Costi e ricompense sono sempre mostrati in zone separate, in base alla natura del componente che li riporta.



Ognuna delle Divinità nemiche ha forza 1, indipendentemente dal fatto che si tratti di una Divinità Minore, Maggiore o Atlantidea.



Applicatelo prima di qualsiasi altro effetto. L'effetto della carta Arma o della tessera Antica Civiltà nemica viene ignorato durante questa battaglia. La forza e le ricompense non vengono influenzate.



Avanzate il vostro segnalino sul tracciato Dominio.



Avanzate il vostro segnalino sul tracciato Tecnologia.



Avanzate il vostro segnalino sul tracciato Commercio.



Avanzate il vostro segnalino sul tracciato Guerra.



Costruite un Inseguimento secondo le regole usuali (cioè su un Territorio che controllate, che non contenga già un Inseguimento).



Ricevete X Punti Vittoria.



Eseguite un'azione Portale base (teletrasporto su un qualsiasi Territorio eccetto Atlantide).



Ricevete tutte le ricompense (Seguaci e PV) visibili nell'Area degli Inseguimenti della vostra plancia Azione. Questa rendita crescerà man mano che costruite nuovi Inseguimenti.



Fate un certo numero di passi sul tracciato Dominio in base alla tessera Obiettivo piazzata all'inizio del tracciato.



Eseguite l'azione di una tessera Azione Blu (ma non quella sotto il vostro pedone Azione).



Eseguite l'azione di una tessera Azione Rossa (ma non quella sotto il vostro pedone Azione).



Spostate uno dei vostri cubetti Elocuzione da uno spazio ad un altro spazio. Ricevete normalmente i cristalli di Mana dello spazio dove avete appena spostato il cubetto.



Prendete una carta Arma Avanzata a vostra scelta dal mazzetto sopra la vostra plancia Azione.



Sviluppate una Tecnologia secondo le normali regole (se sviluppate una tessera Azione Rossa dovete pagare il costo extra di 1 Legno e 1 Metallo).



Eseguite un'azione Movimento.



Prendete una tessera Patto Commerciale dalla vetrina (e ripristinatela subito).



Schierate un Seguace (dovete piazzarlo presso un vostro Inseguimento non assediato).

EFFETTI DELLE CARTE ARMA

Fionda: se il vostro avversario è privo di risorse, non ottenete nulla.

Elmo Vichingo: dopo che le carte Arma sono state rivelate, il vostro avversario deve scartare la propria carta Arma, riprendendola in mano (Arma Base) o rimettendola nel mazzetto sopra la plancia Azione (Arma Avanzata). L'avversario deve comunque ancora pagare il costo della carta che scarta e può scegliere di giocare una carta Arma, secondo le normali regole. Ignorate questo effetto nelle Battaglie contro un'Antica Civiltà. Se il vostro avversario non può (o non vuole) giocare un'altra carta, vincete immediatamente la Battaglia.

Arco Composito: dopo aver rivelato questa carta Arma potete giocare una seconda carta Arma dalla vostra mano. Dovete comunque giocare una carta Arma Avanzata: non potete giocare una carta Arma Base in questo modo. Pagate normalmente i costi della seconda carta, se presenti. L'effetto della seconda carta è applicato, se presente. Aggiungete la forza di entrambe le carte giocate nel calcolo della vostra forza. Se vincete, ottenete le ricompense di entrambe le carte giocate.

Carro da Guerra: dopo aver rivelato tutte le carte Arma, potete pagare del Metallo per incrementare la vostra forza di 1 per ogni Metallo speso in questo modo.

Sarissa: quando il vostro avversario calcola la propria forza in battaglia, non deve considerare il valore della sua unità con forza maggiore. Nessun effetto sulle Antiche Civiltà.

ANATOMIA DI UNA CARTA ARMA

Ogni carta Arma ha il seguente aspetto:



POTERI DIVINI: PHARAOS



"I rigogliosi campi del suo pianeta si perdono a vista d'occhio, alimentati da un grande fiume sacro. Grazie a essi, la Casata dei Pharaos ha sempre goduto di un'abbondanza di cibo che le ha permesso di accrescere rapidamente la popolazione. La Casata dei Pharaos è custode di un rituale segreto in grado di amplificare il potere della sacra stella. Sono guidati da Ra lo splendente.

Potere Base di Ra: quando muovete la vostra pedina Azione su uno spazio che contiene un cubetto Evocazione, potete spostare quel cubetto su uno spazio vuoto. Se lo spazio in cui muovete fornisce dei cristalli di Mana, ricevete normalmente quei cristalli. Se lo spostamento del cubetto vi permette di evocare una Divinità, potete metterla in campo nella fase "Azioni Aggiuntive" del vostro turno, come al solito.

Potere Sbloccabile di Ra: ogni volta che piazzate un cubetto Evocazione e ciò vi fa guadagnare dei cristalli di Mana ricevete, 1 Risorsa a vostra scelta. Ricevete solo 1 Risorsa anche quando vi piazzate in uno spazio che fornisce 2 cristalli di Mana.

Anubis: ogni volta che l'ingresso in un Territorio di una vostra Divinità Minore o Maggiore innesci una Battaglia, schierate 1 Seguace in quel Territorio prima di risolvere la Battaglia. Il potere si innesci una volta per Territorio e non per Divinità, per cui potete schierare 1 solo Seguace per Territorio indipendentemente dal numero di Divinità che avete spostato nel Territorio; potete tuttavia schierare un Seguace in più Territori nello stesso turno, muovendo Divinità in diversi Territori. Se non avete più Seguaci nella vostra riserva, potete prima rimuoverli da un qualsiasi Territorio per rischiararli nel Territorio dove la Battaglia sta per avere luogo.

Bastet: subito dopo aver evocato Bastet potete scartare un cristallo di Mana per completare un Patto Commerciale in vostro possesso senza pagare nessuno dei costi mostrati sulla tessera. Anche il requisito di controllare un Territorio su uno specifico pianeta è ignorato. Prendete le ricompense per intero. Questa non vale come azione Aggiuntiva "Completare un Contratto" del vostro turno.

Horus: a fine partita ricevete 2 PV per ogni Territorio da voi controllato che produce Legno.

Isis: ognuno dei vostri Inseguimenti è considerato avere forza 1 sia per le Battaglie che per il raccolto. Un Inseguimento non è un'unità, per cui non può da solo innescare una Battaglia se si trova in compagnia di unità di altre Casate. Pertanto aggiunge forza 1 a qualsiasi Battaglia o raccolto a condizione che siano presenti delle vostre unità.

Osiris: soltanto ai fini del raccolto, ricevete +1 forza in ogni Territorio che controllate.

Sekhmet: non è possibile ridurre il costo sotto 0.

Seth: nel calcolo del punteggio finale, ottenete 3 PV per ogni 2 Territori (arrotondati per difetto) che controllate e che hanno tutte le loro icone risorsa coperte da segnalini Esaurimento. I Territori di Atlantide non vengono considerati in questo computo.

POTERI DIVINI: NORRENIS



"Le montagne a picco sul mare del suo Pianeta sono di una bellezza mozzafiato e contengono abbondanti filoni di metallo che, assieme alla penuria di pianure coltivabili, hanno spinto la Casata dei Norrenis a sviluppare una tradizione guerriera. I Norrenis sono una società nomade che si sposta continuamente sui drakkar, enormi e veloci dalla prua a foggia di drago. Attaccano, saccheggiano e prendono il largo. Sono guidati da Odin il possente."

Potere Base di Odin: i vostri Inseguimenti sono considerati unità ai fini del movimento, dei portali e delle Battaglie (inizialmente hanno forza 0). Quando muovono o si teletrasportano con un'azione Portale possono trasportare con sé 2 unità (ma non altri Inseguimenti).

- Potete muovere i vostri Inseguimenti al di fuori della Capitale. Se la Capitale resta vuota, perderete il controllo del Territorio ma le unità nemiche non potranno comunque entrarvi.

- Potete muovere i vostri Inseguimenti nei Territori che contengono uno o più altri Inseguimenti, indipendentemente di chi sia il proprietario.
- Come al solito, non potete costruire un Inseguimento in un Territorio che contiene già Inseguimenti.
- I vostri Inseguimenti sono considerati unità, per cui se li muovete in un Territorio che contiene un Inseguimento solitario di un altro giocatore, prendete il controllo del Territorio e l'Inseguimento nemico diventa assediato.
- Se perdete una Battaglia in un Territorio in cui sono presenti vostri Inseguimenti, spostateli nella vostra Capitale, assieme alle vostre eventuali unità sconfitte.
- I vostri Inseguimenti non possono essere assediati: se unità nemiche sono presenti nello stesso Territorio di un vostro Inseguimento, viene innescata una Battaglia.

Potere Sbloccabile di Odin: tutti i vostri Inseguimenti hanno forza 2 ai fini delle Battaglie e del raccolto.

Aegir: a fine partita ricevete 2 PV per ogni Territorio da voi controllato che produce Oro.

Freyja: subito dopo aver evocato Freya potete rimuovere 1 dei vostri Seguaci da un Territorio e farlo ritornare nella vostra riserva. Se lo fate, ricevete 4 risorse a vostra scelta.

Freyr: subito dopo aver evocato Freyr contate il numero di Territori che controllate al di fuori del Pianeta Nativo. Per ogni 2 Territori siffatti ottenete 1 PV e 1 cristallo di Mana.

Frigg: potete schierare un Seguace in ogni Territorio dove avete almeno 3 fra unità e/o Inseguimenti. Se non avete abbastanza Seguaci nella vostra riserva personale, potete rischiararli prendendoli da un altro Territorio.

Heimdallr: questo potere è cumulabile con il potere sbloccabile di Odin, per cui i vostri Inseguimenti in difesa possono arrivare ad avere forza 5 (2 per Odino e 3 per Heimdallr).

Loki: ogni volta che giocate carte Arma in battaglia, potete scegliere di giocare 2 carte Arma. Dopo che tutte le carte Arma e/o la tessera Antica Civiltà sono state rivelate, dovete scegliere quale delle 2 carte Arma usare. La carta non scelta torna nella vostra mano. Risolvete la carta scelta secondo le normali regole.

Thor: questo effetto prende in considerazione la forza di tutte le unità e di tutti gli Inseguimenti (se avete attivato il potere sbloccabile di Odin).

POTERI DIVINI: BABYLON



"Si narra che il fulgore del palazzo dorato fosse visibile a chilometri di distanza. Il potere della Casata dei Babylon, infatti, è fondato sull'oro che abbonda sul suo pianeta. Questa grande ricchezza le ha permesso di raggiungere un elevato sviluppo tecnologico e i loro Inseguimenti sono in grado di estrarre risorse con un'efficienza mai vista. La loro società fortemente matriarcale è guidata da Istar, la tonante."

Potere Base di Istar: ogni volta che raccogliete risorse, i vostri Inseguimenti si considerano avere forza 2. Potete eseguire l'azione Raccolto anche con un Inseguimento solitario.

Potere Sbloccabile di Istar: ogni volta che raccogliete risorse in un Territorio diverso dalla vostra Capitale e con almeno 1 icona risorsa non esaurita, potete ignorare il limite di risorse e raccogliere un numero di risorse pari alla vostra forza nel Territorio. Dovete comunque piazzare 1 segnalino Esaurimento in ogni Territorio dove raccogliete, come di consueto.

Anu: subito dopo aver evocato Anu potete teletrasportare fino a 3 unità provenienti dallo stesso Territorio. Quest'azione Portale NON può essere usata per teletrasportare unità all'interno di Atlantide, secondo le consuete limitazioni.

Assur: la forza addizionale che ricevete vale sia per le battaglie che per il raccolto.

Enki: a fine partita ricevete 4 PV per ogni Territorio di Atlantide da voi controllato.

Enlil: ogni volta che eseguite un'azione Portale potete teletrasportare 1 unità addizionale. Vale solo per le azioni Portale (e non per le azioni Movimento), sebbene si applichi a tutte le azioni Portale, indipendentemente dall'effetto di gioco che le ha prodotte.

