



ALTAY

L'ALBA DELLA CIVILTÀ

Tanto tempo fa, prima che le Madri dell'Umanità giungessero da oltre le montagne, prima dell'Alba, i quattro Popoli Antichi vivevano nel Regno.

Il **Popolo Elfico** danzava nelle foreste.

Nelle caverne più profonde dimorava il **Popolo della Terra**.

Lungo le rive, il **Piccolo Popolo** danzava al ritmo delle onde.

E ai confini del Regno, al di là delle fiamme, infuriava il **Popolo del Fuoco**.

Alcune leggende narrano di spiriti incarnati, creature di potere e di meraviglia. Ma non possiamo saperlo con certezza... ormai sono tutti scomparsi.

Coloro in grado di osservare, però, potranno trovare ancora qualche segno. Le pietre disperse delle loro case spuntano ancora sulle colline. I loro tesori giacciono sepolti sotto le montagne. Il loro canto echeggia nella notte.

Il loro lascito è nascosto nel cuore degli Uomini, perché l'Uomo ha imparato da loro.

COMPONENTI

SEGNALINI IN LEGNO



POPOLO
DELLA TERRA



POPOLO
ELFICO



POPOLO
DEL FUOCO



PICCOLO
POPOLO

60 INSEDIAMENTI

15x OGNI GIOCATORE



CIBO



LEGNO



METALLO



PIETRA



CULTURA

80 SEGNALINI RISORSA

16x OGNIUNO DEI 5 TIPI

ALTAY – L’ALBA DELLA CIVILTÀ è un gioco di civiltà ambientato in un’epoca di miti e leggende, basato sulla costruzione del proprio mazzo di carte (*deck-building*) e sul controllo del territorio. In una regione isolata, nascosta nel cuore di un vasto continente, quattro antichi popoli hanno sviluppato culture molto diverse, mantenendo tra loro un fragile equilibrio. Ora devono affrontare una nuova sfida: l’arrivo di coloni umani, portatori di tecnologie evolute, nuove armi, mestieri e uno stile di vita completamente diverso. Come leader dei diversi Popoli Antichi di Altay, dovete scegliere in che modo reagire a questa sfida.



I giocatori assumono il controllo di una delle quattro fazioni, rappresentate da diversi mazzi di partenza. Il tabellone raffigura la regione in cui le quattro fazioni si confrontano: ogni area è caratterizzata da differenti tipi di terreno e dalla presenza di varie risorse.

In ogni turno, i giocatori utilizzano le loro carte per produrre risorse, costruire nuovi insediamenti, espandersi sul tabellone, attaccare o difendersi dagli avversari e ottenere nuove carte per potenziare i loro mazzi, a simboleggiare l’integrazione dei Popoli Antichi con i nuovi arrivati e le loro arti.

PREPARAZIONE

IL TAVOLO

- 1** Posizionate il **tabellone** al centro del tavolo.
- 2** Formate la **riserva delle risorse** separando i vari segnalini Risorsa (cibo 🍎, legno 🌳, metallo 💩, pietra 🖬, cultura 📜).
- 3** Se giocate con la regola opzionale del **Commercio** (vedi pag. 10), formate la **riserva delle monete** con tutti i segnalini Moneta.
- 4** Formate la **riserva delle carte Azione**. Dividete le carte Azione in mazzi, uno per tipo (Mercante, Erudito, Taglialegna...) e posizionatevi a faccia in su accanto al tabellone. Ogni mazzo deve avere 2 carte Azione per tipo per ogni giocatore (ad esempio, 6 carte Città in 3 giocatori). Rimettete le carte non utilizzate nella scatola. Includevi sempre le carte con i punti vittoria (**PV**) indicati in alto a sinistra e posizionatele in ordine decrescente (ad esempio, il mazzo di carte Azione Città avrà in cima la carta con 2 PV, seguita da quella con 1 PV e poi da tutte le altre).

Esempio di preparazione in 4 giocatori.
(In 2 o 3 giocatori, vedi pag. 7).

POPOLO DELLA TERRA

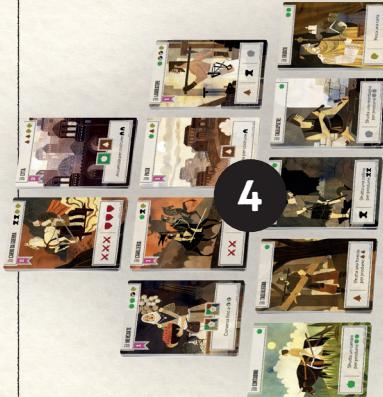


- 5** Preparate i **mazzi dei progetti**. Dividete le carte Progetto in 3 mazzi, in base al loro livello (*simbolo in alto a sinistra*): livello 1 e livello 2 ognuno con 1 carta per tipo per ogni giocatore e livello 3 con tutte le carte. Mescolate i tre mazzi separatamente. I progetti di livello 1 e livello 2 sono **tecnologie**, quelli di livello 3 sono **meraviglie**.

6 Formate la **riserva delle carte Progetto** rivelando 3 carte da ogni mazzo dei progetti. Se rivelate una carta già presente nella riserva, impilatevi sopra alla carta corrispondente e pescatevi un'altra finché non saranno visibili tre carte Progetto differenti.

- 7** Posizionate un **segnalino Conquista** su ogni territorio del tabellone. Posizionatevi 5 di valore "3" sulle montagne (territori grigi) e quelli di valore "1" e "2", casualmente, in tutti gli altri territori. Rimettete i segnalini non utilizzati nella scatola.

- 8** Posizionate un **segnalino Punto Vittoria** su ognuna delle tre montagne al centro del tabellone.



RISERVA DELLE CARTE AZIONE



PICCOLO POPOLO

I GIOCATORI

- 9** Scegliete casualmente chi prenderà il **segnalino Primo Giocatore**.

- 10** A partire dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una fazione (Popolo della Terra 🌱, Popolo Elfico 🧸, Popolo del Fuoco 🔥, Piccolo Popolo 🧸), poi prende le 10 **carte Azione di partenza** e i 15 **insediamenti** della fazione scelta e li posiziona davanti a sé (*la sua area di gioco*).



PREPARAZIONE IN 4 GIOCATORI

11 A partire dall'ultimo giocatore, e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie un **campo** (territorio verde) come suo **territorio iniziale** e vi posiziona uno dei suoi insediamenti. Rimettete nella scatola il segnalino Conquista presente sui territori iniziali (*ignoratene il valore e il simbolo Risorsa, se presente*).

Nota: per la vostra prima partita potete seguire la *Preparazione Consigliata* a pagina 7.

12 Ogni giocatore mescola le sue 10 carte Azione e forma il proprio mazzo, poi pesca le sue **5 carte iniziali**.

13 Ogni giocatore pesca casualmente 1 carta dal mazzo progetti di livello 3: questa è la sua **meraviglia segreta**; non deve mostrarla agli altri giocatori e deve cercare di svilupparla durante la partita.



CARTE AZIONE

Le carte Azione presenti nel vostro mazzo rappresentano le competenze, le tecnologie e le abilità della vostra fazione.

- 1 Titolo
- 2 Effetto
- 3 Effetti tra cui scegliere
- 4 Costo della carta
- 5 Punti Vittoria (PV)
- 6 Spazi Risorsa



CARTE PROGETTO

Le carte Progetto rappresentano sia i miglioramenti tecnologici permanenti della vostra fazione sia i vostri obiettivi di fine partita.

- 7 Titolo
- 8 Livello
- 9 Punti Vittoria (PV)
- 10 PV variabili
- 11 Spazi Risorsa
- 12 Spazio Insediamento
- 13 Effetto
- 14 PV a fine partita

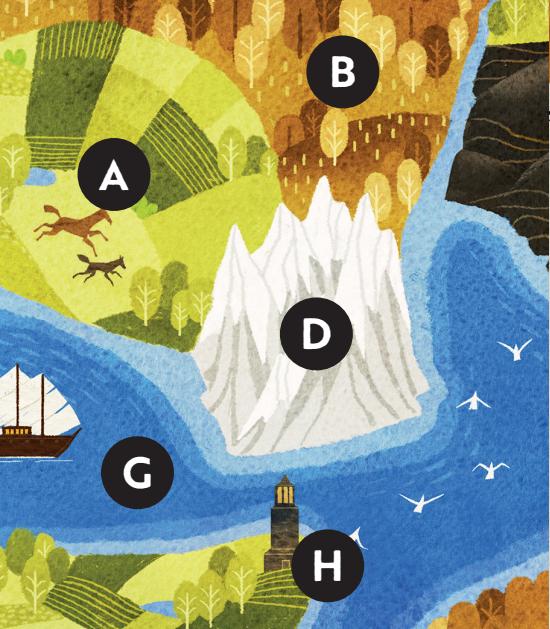
TABELLONE

Il tabellone è diviso in **territori** (*aree distinguibili da un differente colore*). Ogni territorio corrisponde a un tipo:

- A Campo 🍎 (verde)
- B Foresta 🌲 (marrone)
- C Collina 🏔 (nero)
- D Montagna 🏔 (grigio)

Due territori che si toccano sono considerati **adiacenti**.





Nota: due territori separati da un **fiume** **E** sono considerati adiacenti. I due territori collegati da uno **stretto** **F** al centro del tabellone sono considerati adiacenti.

Nel tabellone sono presenti anche due **aree di mare** **G** e due territori **isola** **H**, da utilizzare soltanto quando si gioca con l'**espansione Marinai**.

PREPARAZIONE CONSIGLIATA

In 2 o 3 giocatori, vi consigliamo di ridurre l'area del tabellone su cui giocare, come indicato nell'immagine accanto: i territori oscurati non sono in gioco. Per ricordarlo, dopo che avete posizionato i segnalini Conquista, girate sul lato senza numero quelli che si trovano sui territori oscurati.



Nelle seguenti immagini è indicato anche dove posizionare gli insediamenti iniziali (consigliato per le prime partite, sostituisce il punto 11, pag. 5) e i segnalini Punto Vittoria.



CONCETTI PRINCIPALI

PAROLE CHIAVE

ACCUMULA: potete giocare questa carta **sul tavolo**, e potete posizionare su di essa uno o più segnalini Risorsa. Quando la carta è **completa** (cioè quando tutti gli spazi Risorsa contengono la risorsa corrispondente), risolvete immediatamente l'effetto della carta, poi scartatela.

ARCHIVIA: tenete da parte una carta Azione da giocare nei turni successivi, come se fosse nella vostra mano.

CONSERVA: potete giocare questa carta **sul tavolo**, e potete posizionare su di essa uno o più segnalini Risorsa da spendere nei turni successivi. Dopo aver speso almeno una di queste risorse, dovete scartarla (*anche se sulla carta sono ancora presenti delle risorse, oppure se ha ancora spazi Risorsa liberi*).

CONSUMA (un segnalino Conquista): girate un vostro segnalino Conquista sul lato senza numero. Ogni segnalino può essere consumato solo una volta, ma viene comunque calcolato a fine partita (vedi Punteggio e Vittoria, pag. 15).

COSTRUISCI: posizionate sul tabellone uno dei vostri insediamenti disponibili (*quelli del vostro colore presenti nella vostra area di gioco*).

ELIMINA: prendete una carta dalla vostra mano e rimuovetela dal gioco.

OTTIENI: aggiungete il numero indicato di punti vittoria a fine partita.

PESCA: prendete una carta dal vostro mazzo.

PRODUCI: prendete la risorsa indicata dalla riserva.

RIEDIFICA: prendete un insediamento da un territorio e posizionatevelo in un altro territorio occupato dallo stesso giocatore oppure libero.

RIEMPI: posizionate tutte le risorse richieste (*prese dalla riserva*) per completare la carta indicata.

SCARTA: posizionate una carta dalla vostra mano nella vostra pila degli scarti.

SPENDI: rimettete la risorsa indicata nella riserva.

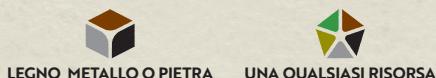
SFRUTTA (un territorio): se avete un insediamento in quel territorio, potete usarlo per produrre più risorse. Ogni territorio può essere sfruttato solo una volta per turno.

SIMBOLI

RISORSE



RISORSE JOLLY



ALTRO



TEMPISTICHE DEGLI EFFETTI

CONTINUO: potete attivarlo ogni volta che si verifica la condizione indicata sulla carta.

1 UNA VOLTA PER TURNO: potete attivarlo in qualsiasi momento del vostro turno, una volta per turno.

FINE DEL TURNO: potete attivarlo alla fine del vostro turno, una volta per turno.

ISTANTANEO: potete attivarlo quando il progetto viene completato, una sola volta per partita.

REGOLA D'ORO

Se l'effetto su una carta è in conflitto con quanto scritto in questo regolamento, applicate quanto riportato sulla carta.

SVOLGIMENTO

Una partita ad Altay è divisa in round. In un round, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge un turno.

Nel vostro turno potete giocare carte dalla vostra mano, nell'ordine che preferite, per attivarne gli effetti. Potete anche attivare gli effetti delle vostre carte giocate sul tavolo, quelli dei vostri progetti completati, spendere le vostre risorse oppure posizionarle sugli spazi Risorsa delle vostre carte.

Alcune carte hanno più effetti separati da una linea verticale (vedi punto 3, pag. 6). Quando giocate queste carte, potete attivare **solo uno** di questi effetti.

Alla fine del vostro turno, **dovete** scartare ogni risorsa che non avete speso o posizionato, **scartare** tutte le carte che vi sono rimaste in mano e **pescare** 5 nuove carte dal vostro mazzo.

Se dovete pescare nuove carte, e il vostro mazzo è vuoto (*o non ci sono abbastanza carte*), mescolate la vostra pila degli scarti, formate un nuovo mazzo e pescate le carte che mancavano.

TURNO DI GIOCO

Nel vostro turno potete giocare carte Azione dalla vostra mano (oppure attivare gli effetti delle carte che avete precedentemente giocato sul tavolo) per svolgere le seguenti azioni, nell'ordine che preferite:

PRODURRE RISORSE

PAGINA 10

COMPRARE NUOVE CARTE AZIONE

PAGINA 11

COSTRUIRE INSEDIAMENTI

PAGINA 11

COMBATTERE

PAGINA 12

SVILUPPARE PROGETTI

PAGINA 14

Alla fine del vostro turno, scartate tutte le carte che avete giocato, a meno che il loro effetto non indichi che debbano essere giocate sul tavolo (vedi sotto).

CARTE AZIONE GIOCATE SUL TAVOLO

Potete giocare alcune carte Azione sul tavolo (nella vostra area di gioco), se su di esse sono presenti uno o più spazi Risorsa oppure se nel loro testo sono presenti alcune parole chiave (vedi **Accumula** e **Conserva**, pag. precedente). Scartatele subito dopo aver attivato il loro effetto.

Potete avere sul tavolo solo una copia della stessa carta Azione.



PRODURRE RISORSE

Potete produrre risorse se nel testo delle vostre carte Azione o carte Progetto è presente la parola chiave "**producere**" oppure se mostrano un simbolo Risorsa (o *risorsa jolly*, vedi pag. 8). Quando producete una risorsa, prendete dalla riserva il segnalino corrispondente.

Nel vostro turno, potete utilizzare le vostre risorse per comprare nuove carte Azione, costruire insediamenti o sviluppare progetti:

- ▶ Quando **spendete** una risorsa (*ad esempio per comprare nuove carte*), posizionate la nella riserva delle risorse.
- ▶ Quando **accumulate** o **conservate** una risorsa, posizionate la negli spazi Risorsa sulle vostre carte giocate sul tavolo.

Le risorse devono essere utilizzate nello stesso turno in cui vengono prodotte. Alla fine del vostro turno, **dovete** scartare ogni risorsa che non avete utilizzato.

ESEMPIO - CARTE E TERRITORI CORRISPONDENTI

Nel tuo turno giochi 2 Tagliapietre:

- A Se controlli 2 montagne (cioè *hai un insediamento su entrambi i territori*), produci 4 perché puoi attivare gli effetti di entrambe le carte.
- B Se controlli solo 1 montagna, invece, produci 2 con il primo Tagliapietre e 1 con il secondo Tagliapietre, per un totale di 3 .

REGOLA OPZIONALE DEL COMMERCIO

Alla fine del vostro turno, prima di scartare le risorse non utilizzate, prendete 1 moneta per ognuna di esse. In qualsiasi momento durante i vostri turni successivi, potete scartare 5 monete per prendere dalla riserva 1 risorsa a vostra scelta.

CARTE E TERRITORI CORRISPONDENTI

Alcune carte Azione producono più risorse se avete un insediamento nel territorio corrispondente (*ad esempio, se giocate un Tagliapietre e avete uno o più insediamenti in una montagna, producete 2 Pietre invece di 1*). Potete attivare questi effetti solo una volta per turno per ogni territorio di quel tipo che controllate (vedi esempio).



COMPRARE NUOVE CARTE AZIONE

Potete spendere risorse per comprare un qualsiasi numero di nuove carte Azione dalla riserva, in base al loro **costo**. Il costo può essere una specifica risorsa oppure una risorsa jolly (come indicato dai simboli sulla carta). Nel vostro turno, potete comprare **solo** una copia della stessa carta Azione.



Nota: non potete spendere le risorse **accumulate** presenti sugli spazi Risorsa delle vostre carte (sia quelle giocate sul tavolo sia le carte Progetto)!

Posizionate tutte le carte che avete comprato nella vostra **pila degli scarti**.



COSTRUIRE INSEDIAMENTI

Potete giocare sul tavolo una qualsiasi vostra carta Insediamento (Villaggio, Paese o Città) per iniziare a costruire un nuovo insediamento.



Le carte Insediamento mostrano le risorse richieste per la loro costruzione. Queste risorse possono essere accumulate sulla carta Insediamento in uno o più turni: **non** è necessario accumularle tutte nello stesso turno.

Quando una carta Insediamento è **completa** (cioè quando tutti i suoi spazi Risorsa contengono la risorsa corrispondente), scartatela e rimettete tutte le risorse nella riserva. Poi posizionate sul tabellone il numero di insediamenti indicati sulla carta, uno alla volta, presi tra i vostri disponibili.

Potete posizionare i vostri insediamenti:

- ▶ in un territorio con uno o più dei vostri insediamenti, fino a un massimo di **4 per territorio**;
- ▶ in un territorio **libero** (senza un segnalino Conquista o insediamenti avversari) adiacente ad almeno un territorio con uno o più dei vostri insediamenti.

Se costruite un insediamento, ma per qualsiasi motivo non potete posizionarlo sul tabellone (ad esempio perché *non ci sono più territori liberi*), quell'insediamento viene rimosso dal gioco.

COMBATTERE

Potete giocare carte con uno o più simboli **Attacco** ✕ per iniziare un combattimento tra un territorio che controllate e un territorio adiacente.

Nota: il **controllo** di un territorio appartiene al giocatore con almeno un insediamento in quel territorio.

Potete attaccare lo stesso territorio **solo** una volta per turno.

ATTACCARE UN TERRITORIO NEUTRALE

Scegliete un territorio che controllate e un territorio adiacente con un segnalino Conquista, poi giocate un qualsiasi numero di carte con uno o più ✕.

Se il numero dei vostri insediamenti sommato ai vostri ✕ **superano** il valore sul segnalino Conquista, lo avete **catturato**: prendete il segnalino e posizionatevelo nella vostra area di gioco (vedi Punteggio e Vittoria, pag. 15). Se il segnalino Conquista ha un simbolo Risorsa, producete immediatamente una risorsa di quel tipo.

ATTACCARE UN AVVERSARIO

Scegliete un territorio che controllate e un territorio adiacente con almeno un insediamento avversario, poi giocate un qualsiasi numero di carte con uno o più ✕. Voi siete l'attaccante e il vostro avversario è il difensore.

Il difensore ora può decidere se **arrendersi** o **continuare a combattere**.

- Se il difensore si arrende, perde il combattimento e il vincitore cattura un suo insediamento (vedi a fianco). Poi il difensore può scegliere di scartare dalla sua mano una o più carte, fino al numero di carte giocate dall'attaccante.

- Se il difensore continua a combattere, può giocare dalla sua mano un qualsiasi numero di carte con uno o più simboli **Difesa** ♦.
- La forza dell'attaccante è pari al numero degli insediamenti presenti nel territorio da cui attacca, sommati ai ✕ che ha giocato.
- La forza del difensore è pari al numero degli insediamenti presenti nel territorio attaccato, sommati ai ♦ che ha giocato.
- Il giocatore con la **forza maggiore** è il vincitore. In caso di parità, non accade nulla.

Il vincitore **cattura** un insediamento del giocatore sconfitto: prende l'insediamento dal territorio di quel giocatore e lo posiziona nella propria area di gioco (vedi Punteggio e Vittoria, pag. 15).

Alla fine del combattimento, il difensore pesca una carta dal suo mazzo per ogni carta che ha giocato o scartato (a prescindere che abbia vinto o perso il combattimento).

Consiglio: a volte scartare le carte è utile per migliorare la vostra mano in attesa del vostro prossimo turno e per ottenere qualche beneficio dalla sconfitta militare!



ESEMPIO - ATTACCARE UN TERRITORIO NEUTRALE

Il giocatore che controlla il Popolo del Fuoco ha due carte Guerriero in mano e un territorio con un insediamento.

Può scegliere di giocare entrambe le carte per iniziare un solo combattimento A così da ottenere forza 3 ($\text{█} + \text{XX}$): supera il valore "2" del segnalino Conquista e lo cattura, producendo anche una risorsa Legno.

In alternativa, può scegliere di giocare 2 carte Guerriero per iniziare due diversi combattimenti B C e attaccare separatamente i due territori con il segnalino Conquista di valore "1": ogni attacco avrà forza 2 ($\text{█} + \text{X}$ ognuno), sufficiente per catturare entrambi i segnalini Conquista.



ESEMPIO - ATTACCARE UN AVVERSARIO

Il giocatore che controlla il Popolo della Terra inizia un combattimento contro il territorio adiacente controllato dal Piccolo Popolo. L'attaccante ha due insediamenti e gioca una carta Guerriero e una carta Cavalleria per una forza totale di 5, ($\text{█} \text{█} + \text{X} + \text{XX}$).

Il difensore ha tre insediamenti e una sola carta Guerriera in mano, non abbastanza per eguagliare la forza dell'attaccante (la sua forza sarebbe al massimo pari a 4: $\text{█} \text{█} + \text{♥}$). Quindi decide di arrendersi e scarta due carte dalla sua mano (lo stesso numero di carte giocate dall'attaccante) così da poter pescare due nuove carte alla fine del combattimento.

Il Popolo della Terra è il vincitore e cattura uno dei tre insediamenti del Piccolo Popolo.



Sviluppare Progetti

Durante partita, i giocatori sviluppano i progetti iniziando dalle tecnologie di livello 1.

Per iniziare a sviluppare un nuovo progetto, prendete la sua carta dalla riserva dei progetti e posizionatela nella vostra area di gioco; poi **dovete** posizionare su quella carta Progetto **una o più** delle vostre risorse tra quelle indicate nei suoi spazi Risorsa.

Se prendete una tecnologia di livello 1 o livello 2, posizionate sul suo spazio Insediamento un vostro insediamento disponibile (se ne avete ancora uno).

Accanto a ogni mazzo dei progetti devono esserci **sempre** tre carte differenti. Se così non fosse, dopo aver preso la vostra carta Progetto, rivelatene una nuova dal mazzo corrispondente e aggiungetela alla riserva. Se rivelate una carta già presente, impilatela sopra alla carta corrispondente e pescatene un'altra finché non saranno visibili tre carte Progetto differenti.

Completare un Progetto

Gli spazi Risorsa su una carta Progetto indicano le risorse richieste per completare quel progetto. Queste risorse possono essere posizionate sulla carta Progetto nel corso di uno o più turni: **non** siete obbligati a posizionarle tutte nello stesso turno.

Quando una carta Progetto è **completa** (cioè quando tutti i suoi spazi Risorsa contengono la risorsa corrispondente), rimettete tutte le risorse nella riserva, poi:

- ▶ se sullo spazio Insediamento della carta Progetto è presente un insediamento, posizionatelo sul tabellone (vedi *Costruire Insediamenti*, pag. 11);

- ▶ da questo momento il progetto è in gioco e, se possibile, potete immediatamente attivare il suo effetto (vedi *Tempistiche degli Effetti*, pag. 8).

Dopo aver completato un progetto, la sua carta rimane nella vostra area di gioco e potete iniziare a sviluppare uno nuovo progetto **dello stesso livello** (posizionando la carta accanto a quella precedente) oppure **del livello successivo** (posizionando la carta sopra a quella precedente).

Restrizioni sullo Sviluppo dei Progetti

- ▶ Potete sviluppare un solo progetto alla volta e mai lo stesso progetto due volte (potete avere solo una copia della stessa Progetto per partita).
- ▶ Non potete prendere una nuova carta Progetto dalla riserva se non potete immediatamente posizionare nei suoi spazi Risorsa una o più delle vostre risorse.
- ▶ Potete scartare una tecnologia che state sviluppando (*di solito perché volete iniziare a svilupparne una nuova*). Se lo fate, scartate tutte le risorse posizionate su quella tecnologia e rimettete l'insediamento nella vostra area di gioco.
- ▶ Non potete mai avere più carte Progetto di un livello superiore rispetto a quelle del livello inferiore (*né complete, né in sviluppo*): non potete quindi avere più progetti di livello 2 rispetto a quelli di livello 1, o più progetti di livello 3 rispetto a quelli di livello 2.



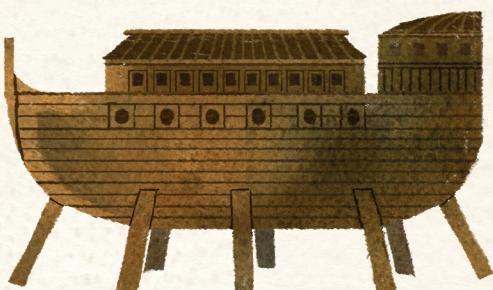
MERAVIGLIE

I progetti di livello 3 sono chiamati meraviglie. Potete iniziare a sviluppare una meraviglia solo dopo che avete completato una tecnologia di livello 2.

Le meraviglie seguono le stesse regole dei progetti di livello 1 e livello 2, con le seguenti differenze:

- ▶ Se avete completato almeno un progetto di livello 2, potete iniziare a sviluppare la vostra **meraviglia segreta** (vedi punto 13, pag. 5): giocate la sul tavolo e posizionate sopra la carta una o più delle vostre risorse tra quelle indicate nei suoi spazi Risorsa.
- ▶ Se non volete iniziare a sviluppare la vostra meraviglia segreta (oppure se l'avete già completata), potete iniziare a sviluppare una meraviglia prendendola dalla riserva dei progetti.
- ▶ Le meraviglie non hanno uno spazio Insediamento, quindi non dovete posizionarne uno sulla carta quando iniziate a svilupparla (*né posizionarlo sul tabellone quando è completa*).
- ▶ A differenza delle tecnologie, non potete **mai** scartare una meraviglia una volta che avete iniziato a svilupparla.

Di solito le meraviglie vi fanno ottenere punti vittoria a fine partita, piuttosto che effetti come fanno le tecnologie.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del round in cui un giocatore non ha più insediamenti da posizionare (*inclusi gli insediamenti presenti sulle carte Progetto, anche quelli devono essere posizionati*).

La partita termina anche se un giocatore non ha più insediamenti sul tabellone.

Terminate il round in corso (vale a dire *finché tutti i giocatori non hanno giocato lo stesso numero di turni*), poi procedete con il calcolo dei punti vittoria (vedi sotto).

PUNTEGGIO E VITTORIA

Ogni giocatore calcola i propri punti vittoria (PV) sul proprio segnapunti, come segue, comandando:

-  ▶ PV di ogni tecnologia completata o meraviglia completata (*fino a un massimo di 7 PV*) + 3 PV se ha completato la meraviglia segreta;
-  ▶ PV sulle carte Azione nel proprio mazzo;
-  ▶ 1 PV per ogni territorio con almeno uno dei suoi insediamenti + 1 PV se in quel territorio è presente il segnalino Punto Vittoria;
-  ▶ 1 PV per ogni insediamento avversario catturato;
-  ▶ 1 PV per ogni 3 punti sui segnalini Conquista catturati (*sommate il loro valore, dividete il totale per 3 e arrotondate per difetto*).

Il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha ottenuto più PV con i progetti, poi con le carte Azione... e così via in base all'ordine indicato sopra.

ELENCO DEI SIMBOLI



POPOLO DELLA TERRA



POPOLO ELFICO



POPOLO DEL FUOCO



PICCOLO POPOLO



CARTE AZIONE
AGGIUNTIVE



PROGETTO DI LIVELLO 1
(TECNOLOGIA)



PROGETTO DI LIVELLO 2
(TECNOLOGIA)



PROGETTO DI LIVELLO 3
(MERAVIGLIA)



CIBO



LEGNO



METALLO



PIETRA



CULTURA



LEGNO, METALLO O PIETRA



QUALSIASI RISORSA



INSEDIAMENTO



ATTACCO



DIFESA



SEGNALINO CONQUISTA



CONTINUO



UNA VOLTA PER TURNO



ALLA FINE DEL TURNO



INSTANTANEO



AUTORI

**OLE STENESS E
PAOLO MORI**

Sviluppo

**ROBERTO DI MEGLIO E
FABRIZIO MAIORANA**

Sviluppo aggiuntivo

**LEONARDO RINA E
FABRIZIO ROLLA**

Illustrazioni

PAULIINA HANNUNIEMI

Direzione artistica e grafica

FABRIZIO MAIORANA

Storia

**ROBERTO DI MEGLIO E
GARETH HANRAHAN**



EDIZIONE ITALIANA A CURA DI
MS EDIZIONI/MAGIC STORE SRL

RESPONSABILE DEL PROGETTO, EDITING E LAYOUT
PAOLO VERONICA

TRADUZIONE
FIORENZO DELLE RUPI

REVISIONE
JACK GENTILE



WWW.ARESGAMES.EU

© 2025 ARES GAMES SRL
TUTTI I DIRITTI RISERVATI.



WWW.MSEDIZIONI.IT

FB/IG/TIKTOK @MSEDIZIONI