

REGOLAMENTO

MOSAIC

UNA STORIA DI CIVILIZZAZIONE



Un gioco di
GLENN DROVER

MOSAIC

UNA STORIA DI CIVILIZZAZIONE

In Mosaic, guiderai un'antica civiltà fin dalla sua fondazione. Le tue decisioni determineranno se fiorirà e sarà ricordata come la più grande civiltà della storia, o se vacillerà e si perderà tra le sabbie del tempo.

Quale Leader ti guiderà? Quali tecnologie e vantaggi ricercherà la tua civiltà? Dove fonderai la prima città? Ti concentrerai sull'espansione o sulla produttività? La tua sarà una popolazione di grandi costruttori o pensatori? Darai vita a sveltanti meraviglie o a reti commerciali? Fonderai nuove città e villaggi, o recluterai potenti armate per creare un impero? La tua gente ti osannerà durante un'età dell'oro, o ti maledirà per le tasse soffocanti?

Ogni decisione che prenderai sarà un altro scintillante tassello in quel mosaico unico e irripetibile che è la tua civiltà.

PANORAMICA DI GIOCO

Di base, Mosaic è chiaramente un gioco di selezione di azioni. A ogni modo, vi accorgete che i risultati delle vostre azioni lungo la partita vi consentiranno di perseguire strategie profonde e interconnesse, mentre mirate ai punti vittoria (PV) per vincere.

Prima di iniziare a giocare, svolgerete i seguenti passaggi:

- 1) Popolate la Mappa con le Tessere Merce e le Tessere Tesoro.
- 2) Ogni Giocatore selezionerà un Leader Unico, che ha un potere speciale e risorse di partenza.
- 3) Ogni Giocatore otterrà 5 Carte Tecnologia Iniziali tramite un meccanismo di 'draft'.
- 4) Ogni Giocatore collocherà la propria Città Iniziale in una casella sul tabellone, ottenendo la Tessera Merce o Tessera Tesoro su di essa.

A questo punto inizia la partita, cominciando dal Primo Giocatore. In ciascuno dei vostri turni, sceglierete una delle 8 possibili azioni. Lungo la partita, cercherete di massimizzare l'efficienza delle azioni, mentre vi dedicate a:

- 1) Sviluppare il vostro 'motore' di produzione sulla scheda del giocatore, prendendo Carte Tecnologia che incrementeranno i vostri bonus di produzione, oppure incrementando la Popolazione tramite il Cibo.
- 2) Produrre una delle 3 Risorse Standard tramite l'azione Lavoro (Tua Popolazione + Bonus di Produzione della Risorsa) così da averne abbastanza per svolgere azioni nei turni successivi.
- 3) Costruire Città, Città Portuali e Villaggi sulla mappa per ottenere Merci e Risorse, mentre si accresce la propria Influenza (Maggioranza nell'Area) in una Regione. Avere l'Influenza maggiore in una Regione vi consentirà di ottenere Punti Vittoria (PV) durante il Calcolo Punti.
- 4) Reclutare / Muovere Unità Militari che agiscono come Influenza itinerante..
- 5) Erigere Meraviglie per ottenere Influenza e PV. Ogni Meraviglia vi darà punti a fine partita in modi unici.
- 6) Sviluppare, per la vostra Civiltà, un Governo che dia benefici unici e modi unici di ottenere PV durante il Calcolo Punti.
- 7) Tassare e stabilire Dazi per ottenere Monete, che si possono usare al posto di ogni Risorsa Standard, ma al doppio del costo. Tasse e Dazi aumentano il 'Malcontento', che deve essere contrastato entro la fine della partita per evitare di perdere PV.
- 8) Spendere Cibo per incrementare la Popolazione, cosa di cui avete bisogno per massimizzare la produzione (Lavoro) e per costruire Città.

Lungo la partita, guadagnerete PV anche ottenendo Traguardi della Civiltà, Età dell'Oro, Progetti, Meraviglie e Tecnologie che forniscano punti a fine partita – così come raggiungendo la Maggioranza nell'Area in tante più Regioni possibile per fare punti durante il Calcolo Punti. In Mosaic, la corsa a queste opportunità di segnare punti è la tensione principale che motiverà i giocatori. Gestire tutti questi requisiti in competizione determinerà il successo o fallimento della vostra Civiltà.

Tutte le Tecnologie e i Progetti forniranno alla vostra Civiltà capacità uniche, così come simboli che rappresentano l'incremento in uno dei 9 Pilastrini della Civiltà:



Scienza



Popolazione / Salute



Governo



Economia



Costruzione



Esercito / Impero



Produzione di Cibo



Cultura



Urbanizzazione

Acquisire questi Pilastrini è importante nella creazione di quel mosaico unico che è la vostra civiltà. Sono utilizzati come prerequisiti per molte nuove tecnologie, così come per fare punti. Inoltre, nel perseguire la specializzazione in uno o più Pilastrini della Civiltà, potreste essere in grado di rivendicare una 'Età dell'Oro' di quella tipologia.

Man mano che la partita prosegue e le vostre Civiltà crescono, le carte Calcolo Punti vengono rivelate, e le vostre civiltà segneranno punti per ciascuna Regione che dominate grazie alle vostre città, villaggi, meraviglie e unità militari.

Dopo aver rivelato la terza carta Calcolo Punti, c'è un turno finale e poi la partita si conclude. Dopodiché segnerete i punti per le vostre città e villaggi, meraviglie, progetti, villaggi manifatturieri, traguardi della civiltà ed età dell'oro, e per le carte che vi danno punti in base ai vostri Pilastrini della Civiltà unici.

CONTENUTI

1 Tabellone

La mappa ha una griglia esagonale ed è suddivisa in sette regioni:

Hispania, Gallia, Italia, Grecia, Assiria, Egitto e Numidia.

Contiene inoltre spazi per i quattro mazzi e per le file delle carte di ciascun mazzo (Costruzione, Tecnologia, Popolazione, e Tasse e Dazi), nonché spazi per rappresentare le altre quattro azioni disponibili nel gioco (Lavoro, Militare, Meraviglie e Governo).



4 Serie di Segnalini Risorsa | Monete

Risorse: 150 (Pietra, Idee, Cibo)

30 copie degli '1' di ogni tipo, 20 dei '5' di ogni tipo



Cibo (1 e 5)



Pietra (1 e 5)



Idee (1 e 5)

Monete: 100

30 copie degli '1', 30 dei '5', 30 dei '10', 10 dei '20'



Monete (1, 5, 10 e 20)

6 Schede del Giocatore



Segnalino Primo Giocatore



105 Carte Tecnologia (39 Tecnologie Iniziali | 66 Carte Tecnologia)



38 Carte Costruzione



20 Carte Popolazione



20 Carte Tasse e Dazi



4 Carte Calcolo Punti



9 Carte Leader



9 Carte Meraviglia



9 Tessere Meraviglia



9 Tessere Età dell'Oro



15 Tessere Traguardo della Civiltà



6 Tessere Governo



Tessere Città e Villaggio

(12 Città, 3 Città Portuali, 6 Villaggi Agricoli e 6 Villaggi Manifatturieri)
per ciascuno dei 6 Colori Giocatore



Città

Città Portuale

Villaggio Agricolo

Villaggio
Manifatturiero

Tessere Unità Militare

(10 Fanteria, 10 Cavalleria e 2 Macchine d'Assedio)
per ciascuno dei 6 Colori Giocatore



Fanteria

Cavalleria

Macchina d'Assedio

Tessere Popolazione

per ciascuno dei 6 Colori Giocatore



60 Cubetti di Legno

da usare sulle Schede del Giocatore



128 Tessere Merce



28 Tessere Tesoro



80 Tessere Merce 'X'



I NOVE PILASTRI DELLA CIVILTÀ

Ci sono nove 'Pilastri' di importanza vitale per una Civiltà. Sono tutti importanti, ma concentrarsi su uno piuttosto che su un altro è ciò che plasma la trama unica di una Civiltà... e ne determina le sorti.



SCIENZA – Sviluppare la capacità di imparare come funziona il mondo, come rendere gli habitat più abitabili, come produrre cibo e beni con più efficienza, come vivere insieme in una società, come fabbricare armi migliori, e soprattutto come immagazzinare tutta questa conoscenza e trasmetterla alla generazione successiva – tutto ciò era di vitale importanza per le civiltà di successo.



ECONOMIA – L'attività economica era la linfa vitale di una civiltà. Avere città produttive e una rete di commerci dinamica faceva sì che i mercati fossero pieni. Consentiva inoltre ai governi di riscuotere più tasse.



PRODUZIONE DI CIBO – Man mano che una civiltà cresceva, doveva nutrire la popolazione a sua volta in crescita. Produzione di cibo più efficiente significava una popolazione maggiore, più lavoratori, e quindi maggiore produttività.



POPOLAZIONE / SALUTE – Un gran numero di persone a vivere insieme in città e villaggi poneva sfide per l'igiene e le malattie. Le civiltà che non rimediarono a questi problemi ne soffrirono grandemente.



COSTRUZIONE – La capacità di sviluppare progetti di una certa grandezza come l'irrigazione, le mura cittadine, le strade, gli edifici civici e persino le meraviglie, contraddistingueva le civiltà di successo. Le grandi strutture sono spesso tutto ciò che è rimasto delle antiche civiltà, e ha assicurato loro uno spazio illustre nella storia.



CULTURA – Ogni civiltà ha sviluppato in modo unico la propria cultura, con la propria arte, gli intrattenimenti, la religione e le festività. Una cultura vivace dava alla gente una fuga dalle fatiche della vita quotidiana.



GOVERNO – La capacità di organizzare società più grandi e più complesse era di vitale importanza per il successo delle civiltà in crescita. Quelle con organizzazione e sistemi di governo migliori operavano con più efficienza, e potevano affrontare le sfide con più efficacia.



ESERCITO / IMPERO – Le civiltà non si sono sviluppate nel vuoto. Dovevano fronteggiare la competizione dalle altre civiltà vicine, per terra e risorse scarse. Questa competizione spesso conduceva a conflitti. Anche le civiltà più prospere potevano finire nella pattumiera della storia se non riuscivano a difendersi. Espandere il proprio controllo sulle terre vicine era persino meglio, portando ricchezza, potere e sicurezza.



URBANIZZAZIONE – Il vivere in gran prossimità in ambienti urbani è stato uno degli acceleratori più importanti per lo sviluppo di una civiltà. Stimolava la specializzazione delle professioni, il che consentiva maggiore produttività e avanzamenti tecnologici. Ha influenzato e accelerato lo sviluppo di cultura, religione e governi. D'altro canto, poneva anche sfide per le malattie, l'igiene e la criminalità. Il bisogno di risolvere questi problemi era uno sprone a ulteriori avanzamenti. L'ascesa delle città è stato forse il più influente tra tutti i Pilastri della Civiltà.

LE RISORSE

Ci sono 3 Risorse Standard in Mosaic:



E una Risorsa Universale:



Queste risorse sono richieste per pagare alcune azioni:

Erigere una Meraviglia:

Pietra e Cibo



(+5 ciascuna per la 2ª Meraviglia)

Apprendere una nuova Tecnologia:

Idee



Sviluppare un Progetto:

Pietra e Idee



Reclutare Unità Militari: Monete



Incrementare la Popolazione:

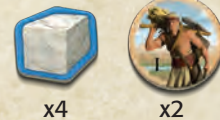
Cibo



per carta popolazione

**Costruire una Città
(o Città Portuale):**

Pietra (e Popolazione)



Le Monete sono universali perché possono essere usate per rimpiazzare qualsiasi Risorsa Standard quando si paga per un'azione, ma a un tasso di 2 a 1. Per esempio: se state Sviluppando un Progetto (costo: 5 Idee e 5 Pietra), ma avete solo 3 Idee e 4 Pietra, potete pagare 6 Monete extra (4 per sopperire alla carenza di Idee, e 2 per sopperire alla carenza di Pietra) ed eseguire comunque l'azione.

Non è possibile utilizzare le monete come sostituto della Popolazione.



PREPARAZIONE

Collocate il Tabellone al centro del tavolo, e create pile dei quattro Segnalini Risorsa (Pietra, Idee, Cibo e Monete) vicino al tabellone, come riserva.

Selezionate una Scheda del Giocatore

Ogni giocatore riceve una Scheda del Giocatore, dove poter tenere traccia della propria popolazione, merci, produzione delle quattro risorse, e immagazzinamento delle risorse prodotte. All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Popolazione. Man mano che ottenete produzione (Pietra, Idee, Cibo, Tasse, o Dazi) come risultato di carte tecnologia o altri benefici, spostate il relativo Cubetto sul nuovo valore di produzione.



Generate la Mappa: Pesce, Mercì e Tessere Tesoro

Collocate le 10 Tessere 'Pesce' a faccia in su, una su ciascuna Casella Portuale (le caselle con raffigurate navi).



Mettete tutte le Tessere Tesoro a faccia in giù e mescolatele. Dopodiché collocatene una su ciascuna Casella Tesoro sul Tabellone, a faccia in giù.



Mettete tutte le Tessere Merce a faccia in giù e mescolatele. Dopodiché collocatene una su ciascuna casella libera sul Tabellone, a faccia in giù.

Nota: Solo le caselle con tutti e 6 i lati sono caselle valide



Dopodiché voltate tutte le Tessere (Merce e Tesoro) a faccia in su, rivelandole. Rimuovete ogni tessera 'X' e rimettetetele nella scatola, rimuovendole dal gioco.

Formate il Mazza Tecnologia e le Tecnologie Iniziali

Mescolate le carte 'Tecnologia Iniziale' (sono quelle con una 'I' nell'angolo superiore a sinistra), e distribuitene 5 a ciascun giocatore.



Prendete le Carte Tecnologia Iniziale rimanenti e mescolatele insieme alle altre Carte Tecnologia per formare il Mazza Tecnologia. Dopodiché, dividete il mazzo in tre parti grossomodo uguali. Per 4-6 Giocatori, mescolate la Carta Calcolo Punti 'Tecnologia' in una delle tre pile, e collocate le altre due pile in cima a questa – così facendo, la Carta Calcolo Punti si troverà nell'ultimo terzo del mazzo. Per 2-3 Giocatori, collocate la Carta Calcolo Punti nella pila centrale, con una pila sopra e una sotto di essa – in modo da trovarsi nel secondo terzo del mazzo. Dopodiché, collocate il Mazza Tecnologia nella zona corretta del Tabellone. Pescate le cinque carte in cima al mazzo e collocatele a faccia in su nella Fila delle Tecnologie.



Formate il Mazzo Costruzione

Mescolate tutte le carte 'Costruzione' nel Mazzo Costruzione. Dopodiché, dividete il mazzo in due parti uguali. Mescolate la Carta Calcolo Punti 'Costruzione' in una delle due pile e collocate l'altra in cima – così facendo, la Carta Calcolo Punti si troverà nella metà inferiore del mazzo. Dopodiché collocate il Mazzo Costruzione nella zona corretta del Tabellone. Pescate le cinque carte in cima al mazzo e collocatele a faccia in su nella Fila delle Costruzioni.



Zona del Mazzo

Fila delle Carte

Formate il Mazzo Popolazione

Mescolate tutte le carte 'Popolazione' (eccetto la Carta Calcolo Punti 'Popolazione') e toglietene alcune in base al numero dei giocatori della partita, come segue:

Mazzo Popolazione per Numero di Giocatori				
2G	3G	4G	5G	6G
10	10	12	12	14

Questo sarà il vostro Mazzo Popolazione. Rimettete le carte rimanenti nella scatola – non saranno utilizzate nella partita.

Dopodiché, dividete il mazzo a metà e mescolate la Carta Calcolo Punti 'Popolazione' in una delle metà. Dopo aver mescolato per bene, collocate quella metà sotto l'altra, in modo che la Carta Calcolo Punti si trovi nella metà inferiore del Mazzo Popolazione. Collocate il Mazzo Popolazione nella zona corretta del Tabellone. Pescate le due carte in cima al mazzo e collocatele a faccia in su nella Fila delle Popolazioni.

Formate il Mazzo Tasse e Dazi

Prendete tutte le Carte 'Tasse e Dazi' (eccetto la Carta Calcolo Punti 'Tasse e Dazi') e toglietene alcune in base al numero dei giocatori della partita come segue, assicurandovi che ci sia un numero eguale di Carte Tassa e Carte Dazio per il totale indicato di seguito:

Mazzo Tasse e Dazi per Numero di Giocatori				
2G	3G	4G	5G	6G
10	10	12	12	14

Rimettete le carte rimanenti nella scatola – non saranno utilizzate nella partita.

Dopodiché, dividete il mazzo a metà e mescolate la Carta Calcolo Punti 'Tasse e Dazi' in una delle metà. Dopo aver mescolato per bene, collocate quella metà sotto l'altra, in modo che la Carta Calcolo Punti si trovi nella metà inferiore del Mazzo Tasse e Dazi. Collocate il Mazzo Tasse e Dazi nella zona corretta del Tabellone. Pescate le due carte in cima al mazzo e collocatele a faccia in su nella Fila delle Tasse e Dazi.

Regole di Preparazione Speciale per 2 e 3 Giocatori

I quattro mazzi, se si è in 2 o 3 giocatori, sono formati come indicato precedentemente.

Quando si gioca in 3 giocatori, una regione (Hispania) non sarà in gioco.

Quando si gioca in 2 giocatori, due regioni (Hispania e Gallia) non saranno in gioco.

Non collocate Tessere Merce o Tesoro nelle regioni che non sono 'in gioco'. Una volta cominciata la partita, in tali regioni non è possibile costruire città, villaggi o meraviglie; nessuna unità militare vi si può muovere, né sono conteggiate durante il Calcolo Punti.

Disponete le Tessere Meraviglia, Età dell'Oro e Governo

Collocate le 9 Tessere Meraviglia e le 9 Tessere Età dell'Oro vicino al Tabellone, e le 6 Tessere Governo sul Tabellone nella zona a esse riservata.

Tessere Traguardi della Civiltà

Mescolate le 15 Tessere Traguardo della Civiltà, e selezionatene casualmente 9, rimettendo le 6 escluse nella scatola. Collocate le 9 Tessere selezionate vicino al Tabellone.

Primo Giocatore

Selezionate un Primo Giocatore, che collocherà davanti a sé il Segnalino Primo Giocatore.

Selezionate i Leader

A partire dal giocatore alla destra del Primo Giocatore, selezionate una delle Carte Leader disponibili e passate le Carte Leader rimanenti a destra (in senso antiorario). Una volta che tutti i giocatori avranno scelto una Carta Leader, rimettete le Carte Leader rimanenti nella scatola – non saranno utilizzate in questa partita.

Ogni Leader ha uno o più poteri unici speciali e alcuni benefici iniziali: risorse, popolazione, ecc.

Nota: Alcuni poteri dei Leader sono utilizzati durante la partita.

Draft delle Tecnologie Iniziali

Tutti i giocatori ora prendono le 5 Carte Tecnologia che hanno ricevuto, ne scelgono una e la collocano di fronte a sé. Questa appartiene a loro. Dopodiché passano le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra (in senso orario). Ripetete questo procedimento finché tutti i giocatori avranno scelto le proprie 5 Carte Tecnologia Iniziali.

Collocate la Prima Città

A partire dal Primo Giocatore e procedendo verso sinistra (in senso orario), ogni giocatore colloca una delle proprie Città su una casella del Tabellone. Se c'è una Tessera Tesoro nella casella, il giocatore riceve il beneficio indicato sulla tessera (risorsa,

popolazione, ecc.). Dopodiché, rimettete la Tessera Tesoro nella scatola, rimuovendola dal gioco. Se nella casella c'è invece una Tessera Merce, il giocatore controlla tale Tessera Merce e la colloca sulla propria Scheda del Giocatore nella Zona Mercè.

Dopo aver collocato la Prima Città, ogni giocatore otterrà i benefici indicati sulla propria Carta Leader e le proprie Carte Tecnologia Iniziale che riesca a giocare.

Le Carte Tecnologia che possono essere giocate vengono collocate di fronte al giocatore a faccia in su. Quelle che non possono essere giocate sono invece collocate a faccia in giù.

Tutti i giocatori ora hanno un Leader, i relativi benefici iniziali, una Città iniziale sul Tabellone, e cinque Tecnologie Iniziali. Adesso la partita può cominciare.

ROUND DI GIOCO

Il Primo Giocatore svolgerà il primo turno di ogni round, e può effettuare UNA Azione (vedi sotto), seguito similmente da ogni giocatore attorno al tavolo in senso orario fino al completamento del Round.

AZIONI

Nel proprio turno, un giocatore può effettuare una delle seguenti otto Azioni:

- 1) **LAVORO:** Produci Pietra, Cibo o Idee
- 2) **POPOLAZIONE:** Incrementa la Popolazione
- 3) **COSTRUZIONE:** Fonda una nuova Città, Villaggio, o Sviluppa un Progetto
- 4) **MERAVIGLIA:** Erigi una Meraviglia
- 5) **TECNOLOGIA:** Scopri una nuova Tecnologia
- 6) **TASSE E DAZI:** Tassa la Popolazione (Tassa) o i Mercanti (Dazio) e ricevi Monete
- 7) **MILITARE:** Recluta nuove Unità Militari e/o muovi Unità Militari
- 8) **GOVERNO:** Crea un Governo

IMPORTANTE: Ogniqualvolta questo regolamento o una carta utilizza il simbolo *"/* (tranne nei casi in cui separa parole come "e/o"), va letto come "per ogni"; più estesamente, "ottiene ciò che è a sinistra di *"/* per ogni elemento a destra di *"/* in tuo possesso".

Esempio: Stonehenge ha la dicitura "1 PV/2 Popolazione". Per ogni 2 Popolazione che possedete, ottenete 1 PV (alla fine della partita, trattandosi di una Meraviglia). Con una Popolazione di 5, così come di 4, otterreste 2 PV.

1. LAVORO

Decidere la direzione da imprimere al lavoro della tua popolazione guiderà la tua strategia nel creare una civiltà produttiva. Li metterai a estrarre pietra, coltivare cibo, o a concentrarsi nel ricercare nuove idee? I surplus generati dalla tua civiltà detteranno le opportunità che potrai perseguire in seguito.



Produci una delle tre Risorse che non siano le Monete (Idee, Cibo o Pietra) aggiungendo la tua Popolazione alla tua 'Produzione' di tale Risorsa, entrambe mostrate sulla tua Scheda del Giocatore. Prendi dalla riserva una quantità di Segnalini Risorsa pari alla somma dei due valori e collocali di fronte a te.

Esempio: La Civiltà di Christine ha 6 Popolazione e una Produzione di Pietra di 7. Quando Christine effettua l'azione Lavoro per produrre Pietra, ottiene 13 Pietra. D'altro canto, di Produzione di Idee ha solo 3, per cui ottiene solo 9 Idee quando effettua un'azione Lavoro per produrre Idee.

2. POPOLAZIONE

La popolazione è la risorsa più importante che hai. Determina la produttività della tua città natale, nonché la possibilità di inviare coloni a disseminare nuove città in giro per il Mediterraneo. Sfortunatamente, questi due obiettivi sono in conflitto. Bilanciarli sarà una delle sfide principali.

Una forte produzione di cibo sottostà alla crescita della popolazione, ma progetti di salute pubblica come Acquedotti, Terme e Fognature, nonché tecnologie come la Medicina, sono di vitale importanza per avere una popolazione consistente e in salute.



Scegli una delle Carte Popolazione disponibile nella Fila della Popolazione sul Tabellone. Paga la quantità di Cibo indicata sulla carta (rimettendolo nella riserva) e incrementa la tua Popolazione sulla Scheda del Giocatore dell'ammontare indicato sulla carta.

La Popolazione può essere rappresentata da Segnalini Cittadino di cartone o da Miniature Cittadino, in base a quale versione del gioco possiedi.

Metti la Carta Popolazione utilizzata fuori dal gioco, pesca una nuova Carta Popolazione dal mazzo, e collocala nello spazio vuoto della Fila della Popolazione.

Una volta che tutte le Carte Popolazione sono state pescate e il mazzo è terminato, tutte le successive Azioni Popolazione forniscono 2 Popolazione al costo di 15 Cibo.

3. COSTRUZIONE

Tutte le grandi civiltà costruiscono! Città, strade, mura, acquedotti, e monumenti meravigliosi. La tua civiltà non farà eccezione. Ordinerai alla tua gente di estrarre grandi quantità di pietra così da poter costruire tutto ciò, e il tuo lascito sarà ricordato nei secoli dei secoli.



Scegli una delle 5 Carte Costruzione disponibili nella Fila delle Costruzioni sul Tabellone e pagane il costo.

Se la carta è un Villaggio Agricolo o Manifatturiero, non costa niente. Collocala di fronte a te e ne ottieni i benefici indicati. Dopodiché pesca una nuova carta dal Mazza Costruzione, collocandola nello spazio vuoto della Fila delle Costruzioni.

Se la carta è una Costruzione Città o Sviluppo Progetto, pagane il costo, collocala di fronte a te, e ne ottieni i benefici indicati. I Simboli Pilastro della Civiltà sul fondo della carta ora sono a loro volta tuoi. Dopodiché pesca una nuova carta dal Mazza Costruzioni, collocandola nello spazio vuoto della Fila delle Costruzioni.

Nota: È sempre possibile costruire una Città, Città Portuale, o Villaggio per il loro costo usuale senza selezionare una carta.

COSTRUIRE CITTÀ

Costo: 4 Pietra e 2 Popolazione (colloca la Pietra nella riserva, e riduci la tua Popolazione di 2)

Benefici: Colloca la Carta di fronte a te e ottieni i benefici indicati. Colloca una delle tue Città su una casella disponibile ovunque sul tabellone. Ottieni la Tessera Merce di quella casella e la collochi sulla tua Scheda del Giocatore; oppure ottieni i benefici sulla Tessera Tesoro della casella e poi la rimuovi dal gioco.

Ogniquale volta viene costruita una città, colloca 5 Monete dalla Riserva nella Zona Deposito vicino a quella Tasse e Dazi. Il prossimo giocatore che prende una Carta Tasse e Dazi ottiene tutte le Monete presenti nella Zona Deposito.



COSTRUIRE CITTÀ PORTUALE

Costo: 4 Pietra e 2 Popolazione.

Benefici: Colloca la Carta di fronte a te e ottieni 10 Monete. Colloca uno dei tuoi Porti in una delle caselle portuali disponibili (quelle con raffigurata una nave), prendi la Tessera Pesce sulla casella e collocala sulla tua Scheda del Giocatore, e aggiungi 3 alla tua Produzione di Cibo.

I Porti sono un tipo di città che si può costruire solo nelle caselle portuali (quelle con raffigurata una nave). Le Città regolari e i Villaggi non possono essere costruiti in tali spazi. Una volta costruiti, funzionano come qualsiasi altra città ai fini del calcolo dell'influenza e dei punti.

Ogniquale volta viene costruita una Città Portuale, colloca 10 Monete nella Zona Deposito vicino a quella Tasse e Dazi. Il prossimo giocatore che prende una Carta Tasse e Dazi ottiene tutte le Monete presenti nella Zona Deposito.



COSTRUIRE VILLAGGIO

Ci sono due tipi di villaggi: Villaggi Agricoli e Villaggi Manifatturieri.

Costo: Nessuno.

Benefici: Ottieni i benefici indicati sulla carta. Colloca il tipo di Villaggio corretto (Agricolo o Manifatturiero) su una tessera disponibile accanto a una delle tue Città. Ottieni la Tessera Merce di quella casella e la collochi sulla tua Scheda del Giocatore; oppure ottieni i benefici della Tessera Tesoro di quella casella e la rimuovi dal gioco.



Al termine della partita, per ciascuna carta Villaggio Manifatturiero che possiedi, segnerai 5 PV se possiedi tutte e tre le Merci indicate sulla carta.

SVILUPPARE PROGETTO

Costo: 5 Pietra + 5 Idee (collocale nella riserva)

Benefici: Punteggio alla fine della partita: 1 PV/Simbolo Pilastro della Civiltà che possiedi.



TESSERE TESORO

Le Tessere Tesoro sono un deposito di beni che ti dà un beneficio una tantum immediato quando costruisci una Città, Villaggio o Meraviglia su di esse. Prendi dalla riserva l'ammontare di risorse indicate dalla Tessera e rimuovila dal gioco.



Esempio: Paul costruisce un Villaggio Agricolo sulla Tessera Tesoro '7 Idee'. Prende 7 Idee dalla riserva e rimuove la Tessera Tesoro dal gioco.

TESSERE MERCE

Le Tessere Merce rappresentano l'aggiunta di quel bene alla tua rete commerciale. Forniscono un beneficio continuato nel tempo. Quando costruisci una Città, Villaggio o Meraviglia su una casella del Tabellone che contiene una Tessera Merce, prendila e collocala sulla tua Scheda del Giocatore nella Zona Merci. Se è un duplicato di una Tessera che già possiedi, impilala in cima a quella dello stesso tipo così che ogni merce unica occupi un diverso cerchio sulla tua Scheda.



In seguito, quando sceglierai una Carta Dazio per generare Monete, parte del calcolo consisterà di Monete per ogni Merce unica che possiedi.

Le Tessere Pietra e Grano che hanno un +2 su di sé aggiungono +2 alla tua Produzione di Pietra o Cibo quando acquisite. Le Tessere Pesce mostrano un '+3', e aggiungono +3 alla tua Produzione di Cibo quando acquisite. Queste Tessere sono Merci, e sono collocate nella Zona Merci della tua Scheda del Giocatore.

4. MERAVIGLIA

*Incontrai un viandante di una terra dell'antichità,
Che diceva: "Due enormi gambe di pietra stroncate
Stanno imponenti nel deserto... Nella sabbia, non lungi di là,
Mezzo viso sprofondato e sfranto, e la sua fronte,
E le rugose labbra, e il sogghigno di fredda autorità,
Tramandano che lo scultore di ben conoscere quelle
passioni rivelava,
Che ancor sopravvivono, stampate senza vita su queste pietre,
Alla mano che le plasmava, e al sentimento che le alimentava:
E sul piedistallo, queste parole cesellate:
'Il mio nome è Ozymandias, re di tutti i re,
Ammirate, Voi Potenti, la mia opera e disperate!
Null'altro rimane. Intorno alle rovine
Di quel rudere colossale, spoglie e sterminate,
Le piatte sabbie solitarie si estendono oltre confine.*

Percy Shelley

Sarai Ozymandias, o le tue opere reggeranno alla prova del tempo?

Edifici epocali, talora noti come 'Meraviglie', richiedono anni e migliaia di lavoratori per essere eretti. Si stagliano sulle città su cui sono stati costruiti, e generano un senso di timore reverenziale negli amici come nei nemici. Innalzano la reputazione della civiltà, e talvolta resistono per millenni, a perenne monito nei secoli dei secoli della grandezza della civiltà che le ha realizzate.

Scegli una delle Tessere Meraviglia disponibili accanto al Tabellone. Paga il costo e collocala di fronte a te per segnare i punti al termine della partita. Prendi il Segnalino o Miniatura Meraviglia appropriato e collocalo su una qualsiasi casella disponibile in una regione in cui hai Città. Due delle Meraviglie devono essere costruite in una casella portuale (il Colosso di Rodi e il Faro di Alessandria). Se non ci sono caselle portuali disponibili in regioni in cui hai Città, allora non puoi – per il momento – costruire quelle Meraviglie. Una Meraviglia (la Grande Piramide) deve essere costruita in una regione con almeno 3 Città, almeno una delle quali deve essere tua.

Il costo delle Meraviglie sale ogni volta che ne costruisci una. La tua prima Meraviglia costa 20 Pietra e 5 Cibo, la seconda costa 25

Pietra e 10 Cibo, la terza 30 Pietra e 15 Cibo, e così via. Ogni volta che un giocatore differente costruisce la sua prima Meraviglia, il costo è quello base: 20 Pietra e 5 Cibo, dopodiché il costo aumenta per quel giocatore.

5. TECNOLOGIA

È essenziale che la tua civiltà apprenda nuove tecnologie. Mettendo la popolazione al lavoro, a imparare nuove idee, potrai ottenere nuove tecnologie che ti permetteranno di lavorare in modo più produttivo, governare in modo più efficiente, e conquistare in modo più efficace.

Se la tua civiltà diventa la più avanzata, ti ergerai al di sopra dei tuoi primitivi contendenti.



Paga 5 Idee mettendole nella riserva, e scegli una delle cinque Carte Tecnologia disponibili dalla Fila delle Tecnologie sul Tabellone. Colloca la tua nuova Carta Tecnologia di fronte a te. Pesca una nuova Carta Tecnologia, e collocala nello spazio vuoto della Fila delle Tecnologie.

Se possiedi già i Simboli Pilastro della Civiltà che sono pre-requisiti per la Carta Tecnologia (come mostrato nel riquadro di lino sull'angolo superiore destro della Carta), allora puoi collocare la Carta a faccia in su e ottenerne i benefici. Se non soddisfi ancora tutti i pre-requisiti in termini di Simboli Pilastro della Civiltà, allora colloca la carta a faccia in giù di fronte a te. Puoi giocare la carta in uno dei tuoi turni successivi una volta che avrai soddisfatto tutti i pre-requisiti.

Puoi anche collocare una Carta Tecnologia a faccia in giù per conservarne gli effetti per un utilizzo futuro.

- Giocarla in seguito non conta come la tua azione per quel turno
- Tutte le Carte devono essere giocate a faccia in su per ottenerne i benefici, e rimangono a faccia in su una volta giocate
- 1x significa che tale evento avviene una singola volta, nel momento in cui la carta è giocata
- I Simboli Pilastro della Civiltà su una Carta Tecnologia appena acquisita non si considerano come posseduti fino a che la carta non viene giocata a faccia in su

SIMBOLI PILASTRO DELLA CIVILTÀ

I Simboli Pilastro della Civiltà mostrati sull'angolo inferiore destro delle Carte Leader, Tecnologia, Sviluppa Progetto, Costruisci Città e Costruisci Villaggio Agricolo che possiedi e hai giocato a faccia in su, possono essere utilizzati per soddisfare i pre-requisiti delle Carte Tecnologia che acquisisci in seguito.



Esempio di fondo di una Carta

I Simboli Pilastro della Civiltà mostrati nel riquadro di tela nell'angolo superiore destro delle Carte Tecnologia e in quello inferiore sinistro delle Tessere Governo sono pre-requisiti, in termini di Simboli Pilastro della Civiltà. Quindi, più Simboli Pilastro della Civiltà acquisisci, più tecnologie puoi apprendere. Molte Tecnologie Iniziali non hanno alcun pre-requisito.



Pre-requisito

6. TASSE E DAZI

Avere un deposito ricolmo d'oro dà alla tua civiltà una gran flessibilità utile per perseguire qualsiasi azione. Per poter riempire quel deposito, puoi o tassare la tua gente, o i tuoi mercanti. Avrai bisogno di sviluppare la tua popolazione e la tua rete commerciale per far sì che rendano davvero. Apprendere nuove tecnologie di ambito di governo ti consentirà a sua volta di massimizzare la tassazione.

Ma fa' attenzione! La tua gente non ama pagare le tasse. Più la tasserai, più si alimenterà il loro livello di malcontento.

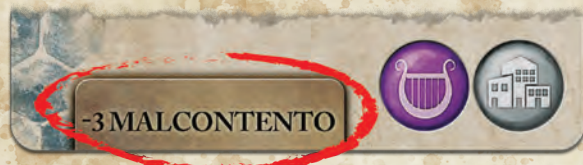


Scegli una delle due Carte Tasse e Dazi disponibili nella Fila Tasse e Dazi sul Tabellone. Ottieni dalla riserva l'ammontare di Monete mostrato sulla carta, così come tutte le eventuali Monete nella Zona Deposito accanto alle Carte Tasse e Dazi, che erano state piazzate al momento della fondazione di città. Colloca la carta di fronte a te per tenere traccia del tuo 'Malcontento', mostrato sul fondo delle Carte Tasse e Dazi. Dopodiché pesca una nuova carta dal Mazzo Tasse e Dazi, collocandola nello spazio vuoto della Fila.

Una volta che tutte le Carte Tasse e Dazi saranno state pescate e il mazzo sarà terminato, tutte le successive Azioni Tasse genereranno 2 Monete per ogni Popolazione + la tua Produzione di Tasse, e tutte le successive Azioni Dazi genereranno 2 Monete per ciascuna Merce unica + la tua Produzione di Dazi.

MALCONTENTO

Alla fine della partita, farai la somma di tutto il Malcontento sulle tue Carte Tasse e Dazi, e sottrarrai l'ammontare di Malcontento che potrai ignorare grazie ad alcune Meraviglie, Leader e Carte Tecnologia. Se c'è ancora del Malcontento rimanente, sottrai altrettanti PV dal tuo punteggio al termine della partita.



Esempio: Ignora 3 Malcontento.

TASSE

Ci sono due tipi di Carte Tasse e Dazi. Le Carte Tassa generano Monete in base alla tua popolazione, la quantità di Simboli Pilastro della Civiltà Governo che possiedi, e la tua Produzione di Tasse sulla Scheda del Giocatore.



Esempio: Michael sceglie una Carta Tassa che dice: 2 x Popolazione + 2 x Simboli Governo + Produzione di Tasse. La sua Popolazione è 6, ha 3 Simboli Pilastro della Civiltà 'Governo', e la sua Produzione di Tasse è 2. Quindi, otterrebbe 22 Monete da quella carta.

DAZI

Le Carte Dazio generano Monete in base alla quantità di Tessere Merce uniche di cui disponi, la quantità di tue Città sul Tabellone, e la tua Produzione di Dazi.



Esempio: Jack sceglie una Carta Dazio che dice: 3 x Merci Uniche + 2 x Città + Produzione di Dazi. Jack ha 5 Merci Uniche, 4 Città, e 6 Produzione di Dazi. Quindi, otterrebbe 29 Monete da quella carta.

Nota: Le Merci uniche sono quelle non duplicate. Se ne avessi 3 dello stesso tipo, le considereresti come solo 1 Merce Unica.

MONETE

Le Monete sono la risorsa più flessibile di tutte. Possono essere usate per sostituire qualsiasi altra risorsa (Pietra, Cibo e Idee) quando si paga per un'azione che le richiede. A ogni modo, devi pagare 2 Monete per ogni 1 Pietra, Cibo o Idea che stai sostituendo.

7. MILITARE

Alcune delle grandi civiltà del Bacino Mediterraneo svilupparono potenti eserciti e conquistarono grandi imperi. La tua civiltà può seguire le loro orme. Ma fa' attenzione al rischio di venir trascinato in guerre senza fine che prosciugheranno le tue risorse.



Quando effettui un'Azione Militare, puoi reclutare nuove Unità Militari e/o muovere Unità Militari che hai sul Tabellone. Puoi fare una a scelta o entrambe nella medesima azione.

RECLUTARE

Recluta nuove Unità Militari (Fanteria o Cavalleria, o anche Macchine d'Assedio se possiedi la Tecnologia



Fanteria



Cavalleria



Macchine d'Assedio

Macchine d'Assedio) pagando 5 Monete alla riserva per ciascuna Unità Militare che recluti, e collocando queste nuove Unità Militare in qualsiasi regione che contenga una delle tue città. Puoi reclutare fino a 2 nuove Unità Militari in un turno (o di più se possiedi il Leader Generale e/o la Tecnologia Leva Cittadina).

MOVIMENTO

Muovi una Unità Militare da una regione a un'altra regione adiacente e paga 1 Moneta. Puoi muovere una, qualcuna o tutte le tue Unità Militari una volta per turno, pagando 1 Moneta per ciascuna Unità mossa.

Per maggiore chiarezza, le seguenti regioni sono considerate adiacenti: Italia e Numidia, Italia e Grecia, Hispania e Numidia, Numidia ed Egitto. La Grecia NON è adiacente all'Egitto.

POSIZIONAMENTO E INFLUENZA

Le Unità Militari esistono in una regione, ma non occupano caselle, per cui non possono ostacolare il posizionamento di nuove Città, Villaggi o Meraviglie. Collocatele in zone inutilizzate della regione, oppure vicino alla regione, per mostrare dove si trovano.

Le Unità Militari forniscono ciascuna 1 punto Influenza in una regione, ai fini di determinare chi ha la maggioranza durante il Calcolo Punti (vedi pagina 17). Con alcune tecnologie, possono fornirne anche di più, o essere in grado di eliminare altre unità militari.

8. GOVERNO

Di pari passo alle civiltà che divengono più complesse, si accresce anche la necessità di governi più complessi. Le civiltà che erano meglio organizzate e gestite avevano uno spiccato vantaggio su quelle che non lo erano.



Scegli una delle Tessere Governo disponibili sul Tabellone. Paga il costo e collocala di fronte a te. Ci sono 6 Tessere 'Governo' (Tirannia, Città Stato, Monarchia, Oligarchia, Teocrazia e Repubblica). Puoi acquistare una Tessera Governo con Idee fintanto che possiedi anche i Simboli Richiesti indicati sulla Tessera stessa.

Puoi avere solo un Governo alla volta. Se acquisti un nuovo Governo mentre ne possiedi già uno, sostituisci la precedente Tessera Governo rimettendola sul Tabellone prima di prendere la nuova Tessera.

Se possiedi un Governo, puoi svuotare una Fila (Costruzioni, Popolazione, Tecnologia, o Tasse e Dazi), collocando tutte le Carte in fondo al rispettivo mazzo, e sostituendole con nuove carte pescate dalla cima del mazzo fino a riempire nuovamente la Fila. Puoi utilizzare questo potere come azione gratuita nel tuo turno, una volta per partita per ogni Tessera Governo. Una volta utilizzata, volta la tua Tessera Governo dall'altro lato così che la freccia nell'angolo superiore a destra non sia più visibile.

Tirannia – Calcolo Punti: PV/Regione che controlli.

2-3 Giocatori: 2 PV/Regione; 4+ Giocatori: 3 PV/Regione

Prerequisiti: Costo: 5 Idee

Teocrazia – Calcolo Punti: 2 PV/Regione che contiene tue Città.

Prerequisiti: Costo: 15 Idee

Città Stato – Calcolo Punti: 1 PV/Città che controlli in una singola regione a tua scelta.

Prerequisiti: Costo: 15 Idee

Monarchia – Fintantoché sei una Monarchia, ottieni +5 Produzione di Cibo e Pietra. Calcolo Punti: 3 PV/Meraviglia che controlli.

Prerequisiti: Costo: 15 Idee

Oligarchia – Fintantoché sei un'Oligarchia, ottieni +5 Produzione di Tasse e Dazi. Calcolo Punti: 2 PV/Ètà dell'Oro e Traguardo della Civiltà.

2-3 Giocatori: 1PV/Tessera; 4+ Giocatori: 2PV/Tessera

Prerequisiti: Costo: 15 Idee

Repubblica – Puoi guardare la carta in cima al relativo Mazzo prima di effettuare la tua Azione. Puoi scegliere la carta che hai guardato, oppure rimetterla nel mazzo e sceglierne un'altra dalla Fila di quel tipo di Carta. Calcolo Punti: 1 PV/2 Popolazione.

Prerequisiti: Costo: 20 Idee

TESSERE ETÀ DELL'ORO E TRAGUARDO DELLA CIVILTÀ

Nel tuo turno, se soddisfi i requisiti di una Tessera Età dell'Oro (6 Simboli di uno specifico Pilastro della Civiltà) o di una Tessera Traguardo della Civiltà (come indicato sulla Tessera), puoi rivendicarla prendendola e collocandola di fronte a te. Ottieni immediatamente i benefici indicati sulla Tessera, e i punti vittoria (PV) alla fine della partita.

Questa non è considerata come la tua azione del turno. Se soddisfi i requisiti di più di una Tessera Età dell'oro e/o Traguardo della Civiltà nello stesso turno, non c'è limite a quante Tessere puoi rivendicare.



CARTE CALCOLO PUNTI

Quando viene rivelata una Carta Calcolo Punti da uno qualsiasi dei quattro mazzi, si svolge il Calcolo Punti. Prima, a ogni modo, il giocatore che ha rivelato la carta finisce di effettuare la propria azione.

CALCOLO PUNTI

I giocatori otterranno punti per ciascuna Regione sul Tabellone che è in gioco. Il Calcolo Punti consente ai due giocatori con più 'Influenza' in una regione di segnare punti per quella regione. La Maggioranza si determina contando 2 punti Influenza per ciascuna Meraviglia e Città che tu controlli in quella regione, e 1 punto Influenza per ciascun villaggio e unità militare che tu controlli in quella regione (più eventuali punti bonus o cambiamenti dati dalle tecnologie).

Il giocatore al secondo posto per punti Influenza nella regione otterrà 2 Punti Vittoria. Il giocatore con più punti Influenza nella

regione otterrà 3 Punti Vittoria più 1 PV/Città e Meraviglia in quella regione (indipendentemente da chi le controlla). In caso di pareggio su chi ha più punti Influenza, tutti i giocatori in parità ottengono l'intero ammontare di Punti Vittoria per quella regione. Se il pareggio è per il secondo posto, d'altro canto, i giocatori in parità non ottengono nulla.

NOTA: Alcune Tessere e Carte attribuiscono un beneficio per il 'controllare' un determinato numero di regioni. Una regione con due o più giocatori in parità su chi ha più Influenza non è 'controllata' da nessuno. C'è controllo solo quando un singolo giocatore ha più influenza di tutti gli altri.

PUNTEGGIO DEI GOVERNI E DEGLI IMPERI

Anche le Tessere Governo consentono di segnare punti durante ciascun Round di Calcolo Punti.



Regione Hispania durante il Calcolo dei Punti

Jackie

3 Città (6 Influenza) + 2 Fanteria (2 Influenza) + Carta Formazioni (+2 Influenza) = 10 Influenza

Ethan

1 Città (2 Influenza) + 1 Villaggio Agricolo (1 Influenza) + 2 Cavalleria (2 Influenza) = 5 Influenza

Christine

2 Città (4 Influenza) + 1 Meraviglia (2 Influenza) + 1 PV/UNITÀ MILITARE IN QUELLA REGIONE = 6 Influenza

Esempio 1: Jackie, Ethan e Christine sono tutti presenti in Hispania quando se ne calcolano i punti.

Jackie ha 3 Città, 2 Fanteria, e la Carta Tecnologia 'Formazioni'. La sua Influenza in Hispania è 10.

Ethan ha 1 Città, 1 Villaggio Agricolo e 2 Cavalleria. La sua Influenza in Hispania è 5.

Christine ha 2 Città, 1 Meraviglia, e nessuna Unità Militare. La sua Influenza è 6.

Jackie ha la maggioranza per quanto riguarda l'Influenza, quindi segna 3 PV più 1 PV per ogni Città e Meraviglia in Hispania per un totale di 10 PV. Christine ha la seconda maggiore Influenza, per cui segna 2 PV.

Esempio 2: Il round di Calcolo Punti successivo arriva ben presto, e lo scenario è uguale, tranne per il fatto che ora Ethan ha costruito una Macchina da Assedio in Hispania, che nega l'Influenza delle Città dei suoi avversari. Quindi, Jackie ha 4 Influenza, Ethan ha 6 Influenza, e Christine ha 2 Influenza. Questa volta Ethan ottiene i 10 PV e Jackie segna 2 PV.

FINE DELLA PARTITA

La partita al tavolo continua finché non si verifica UNA di queste condizioni:

- 1) Viene rivelata la terza Carta Calcolo Punti, oppure
- 2) 2 su 3 delle seguenti tipologie di Tessere sono state interamente prese dai giocatori:
 - Meraviglie
 - Traguardi della Civiltà
 - Età dell'Oro

Quando una delle due avviene, svolgete il Calcolo Punti, dopodiché terminate il Round attuale fino a, ma senza includere, il Primo Giocatore, e poi svolgete un ultimo intero Round. (Nota: l'ultimo giocatore in ciascuna partita è il giocatore alla destra del 'Primo Giocatore', che, come dice il nome, aveva cominciato per primo la partita.)

NOTA: Non ci possono mai essere più di 3 Eventi di Calcolo Punti, neanche se viene rivelata un'ulteriore Carta Calcolo Punti dopo il terzo Round di Calcolo Punti.

CALCOLO PUNTI DI FINE PARTITA

Avete già accumulato Punti Vittoria (PV) in ciascuno dei tre Round di Calcolo Punti, e per alcune Carte Tecnologia.

In aggiunta, ottenere anche Punti Vittoria (PV) come segue:

- **CITTÀ e VILLAGGI:** Ogni Città che hai sul Tabellone = 2 PV, e ogni Villaggio che hai sul Tabellone = 1 PV
- **MERAVIGLIE:** Punti Vittoria indicati sulle Tessere Meraviglia che possiedi
- **TESSERE ETÀ DELL'ORO e TRAGUARDI DELLA CIVILTÀ:** Punti Vittoria indicati sulle Tessere che possiedi
- **CARTE PROGETTO:** Punti Vittoria = la quantità di Simboli Pilastro della Civiltà che possiedi del tipo indicato sulla Carta Progetto
- **CARTE TECNOLOGIA:** Punti Vittoria come indicato sulle Carte Tecnologia con il simbolo  in basso a sinistra che hai giocato.
- **CARTE VILLAGGIO MANIFATTURIERO:** Ogni Carta Villaggio Manifatturiero mostra tre merci in fondo alla carta. Se hai tutte e tre quelle merci sulla tua Scheda del Giocatore, segnerai 5 PV. Se hai due Villaggi Manifatturieri identici, entrambi ti faranno segnare punti
- **MALCONTENTO:** Sottrai la quantità di Malcontento Rimanente (Malcontento sulle tue Carte Tasse e Dazi ridotto dell'ammontare che puoi ignorare grazie a Meraviglie, Leader e Carte Tecnologia)

Il giocatore con più Punti Vittoria al termine della partita è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore in parità con più Meraviglie è il vincitore. Se c'è ancora parità, il giocatore in parità con più Monete è il vincitore.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Glenn Drover

Design Grafico: Jacoby O'Connor

Artwork della Copertina: Annie Stegg Gerard

Artwork del Tabellone: Jared Blando

Modellazione 3D: Bryce Cook

Artwork del Gioco: Grzegorz Pedrycz, Jessica Riola, Hendrik Noack, e Erica Rossi

Direzione Artistica: Glenn Drover

Un ringraziamento speciale a Michael e Paul Koenig

Playtester: Jack Provenzale, Dan Vujovic, Paul Koenig, Michael Koenig, John Brust, Bill Hupp, David Rutter,

Ethan Drover, Christine Drover, Jacoby O'Connor, Josh Kaplan, Lynn Kaplan, Matt Kirchner, Sean Brown, Simon Mounsey, The Liberty Gaming Group.

Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

pendragongamestudio@gmail.com

info@pendragongamestudio.com

Traduzione: Alex Grisafi

Revisione: Flavio Mortarino








Impaginazione: Zhuang Huachong

APPENDICE

APPENDICE 1: MERAVIGLIE

Colosseo	4 PV/Regione che controlli	-4 Malcontento
Giardini Pensili	3 PV/Città Adiacente	-3 Malcontento
Stonehenge	1 PV/2 Popolazione	
Colosso di Rodi	2 PV/Città in quella Regione	Deve essere Costruito in una Casella Portuale
Biblioteca di Alessandria	5 PV	Ottieni 2 Simboli Pilastro della Civiltà Identici a tua scelta
Faro di Alessandria	1 PV/Tessera Merce Unica	Deve essere Costruito in una Casella Portuale
Tempio di Artemide	1 PV/Unità Militare in quella Regione	Tutte le Unità Militari dei Giocatori
Grande Piramide	12 PV	Può essere Costruita solo in una regione con almeno 3 Città
Sfinge	4 PV/Meraviglia in quella Regione	

APPENDICE 2: ETÀ DELL'ORO

Età dell'Oro della Medicina	 x6 Popolazione	Ottieni 2 Popolazione e 6 PV
Età dell'Oro dell'Architettura	 x6 Costruzione	+3 Produzione di pietra e 6 PV
Età dell'Oro dell'Arte	 x6 Cultura	Ottieni 10 di una qualsiasi Risorsa e 6 PV
Età dell'Oro dei Regnanti	 x6 Governo	+3 Produzione di Cibo e 6 PV
Età dell'Oro dei Giochi Pubblici	 x6 Cibo	+3 Produzione di Cibo e 6 PV
Età dell'Oro delle Città Stato	 x6 Urbanizzazione	1 Città Gratuita e 6 PV
Età dell'Oro delle Scienze	 x6 Scienza	+3 Produzione di Idee e 6 PV
Età dell'Oro dei Commerci	 x6 Economia	+3 Produzione di Dazi e 6 PV
Età dell'Oro degli Eroi	 x6 Militare	Ottieni 2 Unità Militari (Fant. O Cav.) e 6 PV

APPENDICE 3: TRAGUARDI DELLA CIVILTÀ

Civiltà Popolosa	12 Popolazione	6 PV	Civiltà Ben Governata	12 produzione di Tasse	6 PV
Civiltà Maestosa	5 Progetti e/o Meraviglie Totali	6 PV	Civiltà Mercantile	7 Merci Uniche	6 PV
Civiltà Marittima	3 Città Portuali	6 PV	Civiltà Opulenta	60 Monete	6 PV
Civiltà Imperialista	2-3 Giocatori: Controlli 4 Regioni; 4+ Giocatori: Controlli 3 Regioni	6 PV	Civiltà Diversificata	Tutti e 9 I Simboli Pilastro Unici	6 PV
Civiltà Erudita	15 Produzione di Idee	6 PV	Civiltà Agricola	15 Produzione di Cibo	6 PV
Civiltà Urbanizzata	5 Città	6 PV	Civiltà di Costruttori	15 Produzione di Pietra	6 PV
Civiltà Militarista	6 Unità Militari	6 VP	Civiltà Commerciale	12 Produzione di Dazi	6 PV
			Civiltà Scientifica	15 Carte Tecnologia	6 PV

APPENDICE 4: CARTE LEADER

Magistrato	+2 Cibo, Pietra, e Produzione di Tasse; Converti 1 Popolazione in 20 di una qualsiasi Risorsa (nel tuo turno) (1x)	Inizio: 5 Cibo, 10 Pietra, +1 Popolazione	
Ingegnere	+5 Produzione di Pietra, +3 Produzione di Idee; Ottieni +1 Produzione di Pietra ogniqualvolta Costruisci una Città, Città Portuale, o Villaggio Manifatturiero	Inizio: 10 Pietra, 10 Monete	
Generale	+10 Produzione di Tasse; Puoi Reclutare fino a 3 Unità Militari anziché 2; Elimina una Unità Militare in una singola regione che contiene tue Unità di Fanteria o Cavalleria prima di ogni Calcolo Punti	Inizio: 20 Monete, 1 Unità di Fanteria, +1 Popolazione	
Scriba	+5 a una qualsiasi Produzione, da scegliere quando prendi questo Leader; Ottieni un'Azione Extra nel tuo primo turno e due Azioni Extra alla fine della partita	Inizio: 10 Cibo, 5 Idee	
Artista	+5 Produzione di Idee; -3 Malcontento; +10 Monete ogniqualvolta chiunque costruisce una Meraviglia; Ottieni +1 PV/ alla fine della partita	Inizio: 15 Monete, 5 Idee	
Sacerdotessa	+6 Produzione di Tasse e +3 Produzione di Cibo; -3 Malcontento; Puoi cambiare il proprietario di una città posseduta da un avversario che ha 4 o più città (nel tuo turno) (1x)	Inizio: 15 Monete, 5 Cibo	
Filosofo	+8 Produzione di Idee; +3 a una qualsiasi altra Produzione, da scegliere quando prendi questo Leader	Inizio: 1 Carta Tecnologia Casuale Gratuita dal Mazzo, 10 Idee, 10 Monete	
Agricoltore	+5 Produzione di Cibo; Aggiungi 1 Popolazione a ogni Carta Popolazione che prendi	Inizio: 10 Cibo, 10 Monete, 1 Villaggio Agricolo	
Mercante	+5 Produzione di Dazi; Ottieni 2 Monete/Tessera Merce Unica quando giochi una Carta Tassa	Inizio: 30 Monete, 1 Villaggio Manifatturiero	

APPENDICE 5: CARTE COSTRUZIONE

Villaggio Agricolo	Ottieni 5 e +1 Produzione di Cibo	
Villaggio Manifatturiero	Ottieni 5 e +1 Produzione di Dazi. 5PV a fine partita se hai tutte e tre le Merci indicate	-
Città Portuale	Ottieni 10	
Città Architettonica	Ottieni 5	
Città Capitale	Svuota una qualsiasi Fila delle Carte, collocandole in fondo al mazzo e Sostituiscile con nuove Carte	
Città Popolosa	Ottieni 1 Popolazione	
Città Culturale	-3 Malcontento	
Città Mercantile	+3 Produzione di Dazi	
Città Di Ricerca	+3 Produzione di Idee	
Città Agricola	+3 Produzione di Cibo	
Città di Guarnigione	Ottieni 1 Unità Militare (nella Regione in cui viene collocata la Città)	
Progetto: Mura Cittadine	1 PV/ alla fine della partita.	
Progetto: Acquedotto	1 PV/ alla fine della partita.	
Progetto: Granai	1 PV/ alla fine della partita.	


Progetto: Cave	1 PV/  alla fine della partita.	
Progetto: Terme	1 PV/  alla fine della partita.	
Progetto: Strade	1 PV/  alla fine della partita.	
Progetto: Centro Civico	1 PV/  alla fine della partita.	
Progetto: Ospedali	1 PV/  alla fine della partita.	
Progetto: Foro	1 PV/  alla fine della partita.	

APPENDICE 6: CARTE TECNOLOGIA

NOTA: Ogniqualevolta una carta fa riferimento a un beneficio 'per ogni qualcosa', quel qualcosa deve essere controllato da te, a meno che diversamente indicato.






































Per Esempio: 'Manodopera Statale: +1 Produzione di Pietra/Popolazione quando giocata'. Questa carta fa riferimento alla TUA Popolazione.

TECNOLOGIE INIZIALI

Nome	Beneficio	Simboli Richiesti	Pilastri della Civiltà
Agricoltura	+3 Produzione di Cibo	-	 
Alfabeto	+3 Produzione di Idee	-	
Archi	Ottieni 1 Popolazione; +2 Produzione di Idee	-	
Architettura	Ottieni 1 Popolazione; +1 Produzione di Pietra	-	 
Arte	Ottieni 5 Idee; 3 PV	-	
Artigianato	Ottieni una Merce 'Jolly' (Può essere usata come qualsiasi Merce)	-	 
Balli	Ottieni 5 Idee; 3 PV	-	
Bronzo	Ottieni 3 Unità di Fanteria. Possono essere collocate in qualsiasi regione. Ottieni 1 Merce Bronzo dal Tabellone	 	
Cartografia	Prendi una qualsiasi Tessera Merce o Tesoro da una Casella sul Tabellone, Ottieni 5 Monete	-	 
Casata Reale	+3 Produzione di Tasse; Ottieni 10 Monete, 2 PV	-	
Cave	+3 Produzione di Pietra	-	 
Ceramica	+2 Produzione di Cibo; +3 Produzione di Dazi		  
Città Stato	+3 Produzione di Tasse; 2 PV	-	 
Codice di Leggi	Ottieni un Bonus di 3 per una Produzione qualsiasi	-	 
Costruzione	Alla fine della partita, ottieni PV pari a quelli del tuo Progetto che ne fornisce di più	-	 
Drammaturgia	Ottieni 5 Idee; 3 PV	-	
Esplorazione	Colloca gratuitamente 1 Unità di Fanteria e un Villaggio Agricolo in una Regione che non contiene tue Città		 
Filosofia	1 PV/  alla fine della partita	-	 
Insedimento Agricolo	+3 Produzione di Cibo	-	  
Insedimento Artigiano	Ottieni 10 Monete	-	  

Nome	Beneficio	Simboli Richiesti	Pilastrì della Civiltà
Irrigazione	+2 Produzione di Cibo/  quando giocata	-	 
Lance	Ottieni 2 Unità di Fanteria, puoi collocarle in qualsiasi Regione. Elimina 1 Unità Militare Nemica in una regione che contiene tue Unità di Fanteria	-	
Leva Cittadina	Puoi Reclutare Una Unità Militare Extra quando Recluti	 	
Magistrature	Ottieni un Bonus di 3 per una Produzione qualsiasi	-	 
Mattoni d'Argilla	+2 Produzione di Pietre; Ottieni 1 Popolazione	-	 
Musica	Ottieni 5 Idee; 3 PV	-	
Norme Alimentari	Ottieni 1 Popolazione; +1 Produzione di Cibo	-	  
Numerazione	+3 Produzione di Idee	-	
Paesini	Ottieni 1 Popolazione; +1 Produzione di Cibo	-	 
Pesca	+3 Produzione di Cibo; Ottieni 1 Merce Pesce dal Tabellone	-	 
Piastrelle	+2 PV/Meraviglia alla fine della partita; +2 Produzione di Pietra		 
Poesia	Ottieni 5 Idee; 3 PV	-	
Rotte Commerciali	+3 Produzione di Dazi; Ottieni 10 Monete		
Ruota	+2 Produzione di Dazi; +2 Produzione di Pietra	-	  
Scrittura	+1 Produzione di Idee/  quando giocata		  
Sementi	+3 Produzione di Cibo	-	
Storia	1 PV/  and +2 PV/Traguardo della Civiltà alla fine della partita	 	
Tiro con l'Arco	Ottieni 2 Unità di Cavalleria, puoi collocarle in qualsiasi Regione. Elimina 1 Unità Militare Nemica dove hai una Unità di Cavalleria	-	
Tradizione Orale	+3 Produzione di Idee	-	

TECNOLOGIE

Nome	Beneficio	Simboli Richiesti	Pilastrì della Civiltà
Arco Composito	Ottieni 2 Unità di Cavalleria, puoi collocarle in qualsiasi Regione. Elimina 2 Unità Militari Nemiche dove hai una Unità di Cavalleria	 	
Armatura	Le tue Unità Militari non possono essere Eliminate	 	
Armi d'Assedio	Puoi Acquisire Unità Macchina d'Assedio (Massimo 2). Le Unità Macchina d'Assedio negano l'Influenza della Città dell'Avversario quando si calcola l'Influenza di maggioranza durante il Calcolo Punti	   	
Astronomia	+3 Produzione di Idee; Ottieni una Tessera Merce dal Tabellone	 	  
Beni di Lusso	+1 PV/  alla fine della partita	 	
Burocrazia	+3 Produzione di Tasse; Effettua una Azione Lavoro Bonus	  	 
Calendario	+2 Produzione di Cibo/  quando giocata (Massimo 10)		   
Cemento	+2 PV/Progetto alla fine della partita; +3 Produzione di Pietra	 	 
Censimento	+3 Produzione di Tasse; Ottieni 1 Popolazione	 	

Nome	Beneficio	Simboli Richiesti	Pilastrì della Civiltà
Chimica	+3 Produzione di Idee		
Cisterne e Pozzi	Ottieni 2 Popolazione		
Città	Colloca gratuitamente una Città in una qualsiasi Regione	-	
Cittadinanza	+1 PV/Popolazione quando giocata (Massimo 10)		
Colonia	Aggiungi gratuitamente una Città in una Regione dove non hai Città		
Coniazione di Monete	+3 Produzione di Dazi; Ottieni 10 Monete		
Conservazione del cibo	Ottieni 2 Unità Militari (Fant. o Cav.) e 5 Cibo e 1 Popolazione		
Diplomatici	Muovi tutte le Unità Militari controllate da un singolo Avversario fuori da una singola Regione (verso una Regione adiacente a tua scelta) immediatamente Prima del Calcolo Punti (1x)		
Dinastia	+1 PV/ alla fine della partita		
Dogana	+5 Produzione di Dazi/Città Portuale che possiedi quando giocata		
Domesticazione degli Animali	+3 Produzione di Cibo; Ottieni 1 Unità di Cavalleria, puoi collocarla in una Regione dove hai una Città		
Domesticazione dei Vegetali	+3 Produzione di Cibo; Ottieni un Villaggio Agricolo		
Equitazione	Ottieni 2 Unità di Cavalleria, puoi collocarle in qualsiasi Regione. Elimina 1 Unità Militare Nemica dove hai una Unità di Cavalleria. Le tue Unità di Cavalleria possono muoversi di 2 Regioni per il resto della partita		
Estrazione Mineraria	+3 Produzione di Pietra; +2 Produzione di Tasse		
Faro	Ottieni 1 Tessera Merce dal Tabellone/Città Portuale che possiedi quando giocata (Massimo 3)		
Fedeltà	Per il resto della partita, gli altri giocatori non possono Costruire una Città in una Regione a tua scelta in cui hai attualmente la Maggioranza		
Fermentazione	+1 PV/ alla fine della partita		
Ferro	+3 Produzione di Pietra. Elimina 2 Unità Militari Nemiche in una regione dove hai Unità di Fanteria o Cavalleria		
Fertilizzanti	+3 Produzione di Cibo; Ottieni Cibo = La tua attuale Produzione di Cibo x2		
Festività	+1 PV/ alla fine della partita		
Fiscalità	+4 Produzione di Tasse		
Fognature	+1 Popolazione/Città che controlli quando giocata (massimo 5)		
Formazioni	Elimina 2 Unità Militari Nemiche dove hai una Unità di Fanteria. Ottieni 2 Influenza in ogni Regione in cui hai Unità di Fanteria durante		
Giochi Pubblici	-1 Malcontento/ alla fine della partita		
Imperi	+1 PV/Città che controlli alla fine della partita		
Ingegneria	+3 Produzione di Pietra; Colloca gratuitamente una Città in una qualsiasi Regione		
Irrigazione per Sommersione	+2 Produzione di Cibo; la tua prossima Carta Popolazione è raddoppiata		
Lavorazione del Marmo	+3 Produzione di Pietra; Ottieni 10 Pietra		
Letteratura	- 5 Malcontento, 2 PV		
Macchinari	+2 Produzione di Idee, Cibo, e Pietra		

Nome	Beneficio	Simboli Richiesti	Pilastrì della Civiltà
Manifattura	Ottieni 10 Monete/Villaggio Manifatturiero che controlli quando giocata		
Manodopera Statale	+1 Produzione di Pietra/Popolazione quando giocata (Massimo 10)		
Matematica	+3 Produzione di Idee; Effettua una Azione Bonus		
Medicina	Ottieni 2 Popolazione		
Mercanti	Ottieni 5 Monete dalla riserva ogniqualvolta chiunque costruisce una Città; 10 per una Città Portuale		
Mercantilismo	Ottieni 5 Monete/Merce quando giocata		
Metallurgia	Ottieni 5 Pietra ogniqualvolta produci Cibo o Idee. Ottieni 1 Unità Militare		
Metodo Scientifico	+3 Produzione di Idee, e Svuota la Fila delle Tecnologie. Nota: Colloca le Carte in fondo al Mazzo, e Sostituiscile con nuove Carte dalla cima		
Migrazione	Perdi 1 Popolazione. Aggiungi gratuitamente una Città in una Regione Adiacente a una Regione che contiene tue Città	-	
Molo	+2 Produzione di Dazi; +2 Produzione di Cibo		
Monumenti	+1 PV/ alla fine della partita		
Muratura	Aggiungi gratuitamente una Città Adiacente a una delle tue Città		
Organizzazione Militare	Ottieni 1 Unità Militare/ quando giocata		
Perfezionamenti	+2 Bonus a tutte e cinque le Produzioni		
Pesi e Misure	+3 Produzione di Idee		
Razziatori	Ottieni 5 Pietra, Cibo, o Monete dalla riserva per ciascuna Unità Militare che hai sul Tabellone quando giocata	-	
Religione	+3 Produzione di Tasse; -1 Malcontento/ alla fine della partita		
Rotazione delle Colture	Ottieni 5 Cibo ogniqualvolta produci Pietra o Idee		
Scienze Precoci	+4 Produzione di Idee; +1 PV/Carta Tecnologia quando giocata (Massimo 10)		
Sistema delle Caste	+2 Cibo e Produzione di Pietra; Puoi formare qualsiasi Governo senza possedere i Simboli Richiesti		
Scuole di Pensiero	Puoi convertire la Produzione da un tipo di Risorsa a un qualsiasi altro quando giocata. Per Esempio: Potresti ridurre la tua produzione di Pietra di 4 e incrementare la tua Produzione di Idee di 4		
Stoffe	Ottieni 15 Monete; Ottieni una Merce Tessuto dal Tabellone		
Tattiche di Cavalleria	Elimina 2 Unità Militari Nemiche dove hai una Unità di Cavalleria. Ottieni 2 Influenza in ciascuna Regione in cui hai Unità di Cavalleria durante il Calcolo Punti		
Tubature	Ottieni 2 Popolazione		
Vele	+2 Produzione di Cibo, +2 Produzione di Dazi		
Vigneti	Ottieni 10 Monete/Villaggio Agricolo quando giocata	-	
Vomere	+2 Produzione di Cibo/Villaggio Agricolo che controlli		

SUGGERIMENTI STRATEGICI

Obiettivi

Ci sono svariati obiettivi per cui sarete in lizza giocando a Mosaic:

- 1) Sviluppare il vostro Motore di Produzione tramite Tecnologie (Idee, Pietra, Cibo, Tasse e Dazi)
- 2) Incrementare la Popolazione
- 3) Dominare Regioni con Città, Villaggi, Meraviglie e Unità Militari
- 4) Ottenere una Tessera Governo
- 5) Sviluppare Progetti
- 6) Erigere Meraviglie
- 7) Rivendicare Traguardi della Civiltà essendo i primi a soddisfare gli obiettivi della tessera
- 8) Rivendicare Età dell'Oro essendo i primi ad accumulare 6 Simboli di un Pilastro della Civiltà

I primi due obiettivi (1 e 2 qui sopra) sono importanti per produrre in modo efficiente le risorse del gioco. Avrete bisogno delle risorse per effettuare le azioni con i giusti tempismi. Non c'è nulla di più frustrante che non poter mettere in atto azioni a cui mirate ardentemente. Le azioni Lavoro, Popolazione e Tasse/Dazi sono essenziali, ma non vi forniscono punti. Quindi, vorrete effettuarle meno volte possibile. Molto meglio sviluppare il vostro motore prima di usarlo, anziché effettuare molte azioni di produzione inefficienti.

Il secondo paio di obiettivi (3 e 4 qui sopra) vi consente di segnare punti durante i Round di Calcolo Punti. Questi punti possono fare facilmente la differenza. A ogni modo, i vostri avversari potranno sfidare direttamente il vostro controllo sulle regioni. Questo può condurre a scontri per il territorio costosi, in cui finite a investire in molte azioni che non rendono quanto speravate. La chiave è evitare di diffondersi in modo troppo diluito. D'altro canto, se scegliete di perseguire una strategia espansionistica, assicuratevi di supportare i vostri sforzi con le Tecnologie Militari ed Economiche. Avrete anche bisogno di produzione di pietra e cibo per supportare la costruzione di città.

Il terzo paio di obiettivi (5 e 6) genera Punti Vittoria. Questi richiedono un buon rendimento di pietra, così come di idee e cibo. I Progetti possono generare un sacco di punti, quando sono combinati con una strategia tale per cui ottenete molte carte Tecnologia. Le Meraviglie non solo forniscono punti vittoria di per sé, ma aiutano anche a dominare le regioni.

Il quarto e ultimo paio di obiettivi (7 e 8) può generare una cospicua quantità di punti vittoria a fine partita. E come per la dominazione regionale, questi punti sono a somma zero: quelli che riuscite a ottenere sono punti che i vostri avversari NON otterranno. La sfida sta nel fatto al contempo anche gli altri giocatori sono in competizione per questi punti. La pressione per arrivare per primi senza trascurare le altre priorità è una

delle tensioni principali del gioco. Una strategia basata sulle Età dell'Oro entra bene in sinergia con l'accaparrarsi le carte Tecnologia. I Traguardi della Civiltà si ottengono ogni volta che raggiungete una tappa cardine prima degli altri giocatori. Dal momento che il sottoinsieme di Traguardi disponibili è diverso a ogni partita, vi conviene fare molta attenzione a quali sono in gioco in una data partita, e pianificare bene a quali mirare in base ai sentieri strategici che percorrerete al di là dei Traguardi.

STRATEGIE

Ci sono svariate strategie sviluppate da chi ha testato il nostro gioco dopo parecchie partite. Girano attorno a varie combinazioni di Leader, Governi, Meraviglie, tipi di carte Tecnologia, tipi di carte Costruzione, Risorse, e modi di Dominare le Regioni.

IL TECNOLOGO

Ricerca tecnologie, assicurati tessere e carte che vadano in sinergia

Leader: Filosofo, Scriba

Governo: Città Stato

Meraviglie: Colosso di Rodi, Giardini Pensili, Biblioteca di Alessandria

Tipi di Carte Tecnologia: Produzione di Idee, Quelle con molti Simboli Pilastro per completare le Età dell'Oro e ottenere punti dai Progetti

Carte Costruzione: Progetti

Età dell'Oro: Scienze, Regnanti

Traguardi della Civiltà: Erudita, Diversificata, Scientifica

Risorse: Idee, Monete

Dominazione delle Regioni: Una Regione

IL COSTRUTTORE

Costruisci molte città, città portuali e meraviglie

Leader: Ingegnere, Magistrato

Governo: Monarchia

Meraviglie: Grande Piramide, Sfinge

Tipi di Carte Tecnologia: Produzione di Pietra e Cibo

Carte Costruzione: Città, Città Portuale, Villaggio Agricola

Età dell'Oro: Architettura, Medicina, Giochi Pubblici

Traguardi della Civiltà: Maestosa, Urbanizzata, Agricola, Costruttori

Risorse: Pietra, Cibo

Dominazione delle Regioni: Molte

IL MERCANTE

Accaparrati le merci, fai soldi, costruisci città portuali e villaggi manifatturieri

Leader: Mercante, Scriba

Governo: Oligarchia

Meraviglie: Faro di Alessandria

Tipi di Carte Tecnologia: Produzione di Tasse e Dazi, Ricompense per le Città Portuali

Carte Costruzione: Città Portuali, Villaggi Manifatturieri

Età dell'Oro: Commerci, Arte

Traguardi della Civiltà: Mercantile, Marittima, Opulenta, Commerciale, Ben Governata, Urbanizzata

Risorse: Monete

Dominazione delle Regioni: Diffonditi, Costruisci sulle Merci per massimizzare il punteggio dei Villaggi Manifatturieri

IL PRODUTTORE EFFICIENTE

Svilupa la tua popolazione e il motore di produzione

Leader: Agricoltore, Ingegnere, Magistrato

Governo: Repubblica

Meraviglie: Stonehenge, Grande Piramide, Sfinge

Tipi di Carte Tecnologia: Produzione di Pietra e Cibo, Incremento di Popolazione

Carte Costruzione: Villaggi, Progetti

Età dell'Oro: Medicina, Giochi Pubblici

Traguardi della Civiltà: Popolosa, Maestosa, Agricola, Costruttori

Risorse: Cibo, Pietra

Dominazione delle Regioni: Poche Città con Villaggi posizionate su +2 Cibo e Pietra. Sviluppa la Popolazione.

IL MECENATE

Raccogli più simboli cultura possibile, ed erigi meraviglie

Leader: Artista

Governo: Monarchia, Oligarchia

Meraviglie: Grande Piramide, Sfinge

Tipi di Carte Tecnologia: Cultura, Produzione di Pietra e Idee

Carte Costruzione: Città, Villaggio Agricolo

Età dell'Oro: Arte, Architettura

Traguardi della Civiltà: Maestosa, Costruttori, Agricola

Risorse: Pietra, Cibo, Idee

Dominazione delle Regioni: Poche; Eri Meraviglie

IL CONQUISTATORE

Controlla più regioni possibile

Leader: Generale, Sacerdotessa

Governo: Tirannia

Meraviglie: Colosseo, Tempio di Artemide

Tipi di Carte Tecnologia: Militari, Tasse e Dazi

Carte Costruzione: Città, Villaggio Manifatturiero

Età dell'Oro: Eroi, Commerci

Traguardi della Civiltà: Militarista, Imperialista, Ben Governata, Commerciale

Risorse: Monete

Dominazione delle Regioni: La Maggioranza

MOSAIC

UNA STORIA DI CIVILIZZAZIONE

AZIONI

Nel proprio turno, un giocatore può effettuare una delle seguenti otto Azioni:

- 1) **LAVORO:** Produci Pietra, Cibo o Idee
- 2) **POPOLAZIONE:** Incrementa la Popolazione
- 3) **COSTRUZIONE:** Fonda una nuova Città, Villaggio, o Sviluppa un Progetto
- 4) **MERAVIGLIA:** Erigi una Meraviglia
- 5) **TECNOLOGIA:** Scopri una nuova Tecnologia
- 6) **TASSE E DAZI:** Tassa la Popolazione (Tassa) o i Mercanti (Dazio) e ricevi Monete
- 7) **MILITARE:** Recluta nuove Unità Militari e/o nuovi Unità Militari
- 8) **GOVERNO:** Crea un Governo



©2022 Tutti i diritti Riservati.