

PREPARAZIONE

TABELLONE DI GIOCO

1. Mescola le carte incontro, combattimento e obiettivo, e piazzale nei rispettivi spazi sul tabellone.
2. Mescola tante carte fabbrica quanti sono i giocatori +1 e piazzale a faccia in giù sul tabellone. Rimuovi le restanti carte dal gioco.
3. Pesca una tessera bonus struttura casuale e piazzala a faccia in su nella parte bassa del Tracciato Popolarità. Rimuovi le tessere restanti dal gioco.
4. Piazza un segnalino incontro in ogni casella incontro (👤).
5. Separa i segnalini risorse e le monete nella riserva.
6. Distribuisci una Scheda Fazione e una Scheda Giocatore ad ogni giocatore in modo casuale.

SCHEDE FAZIONE

7. Inizia con la quantità di potere (🦋) ed il numero di carte combattimento (👉) indicati sulla tua scheda.
8. Piazza il tuo personaggio sulla casella di partenza della tua fazione.

9. Piazza 1 lavoratore su ognuno dei due territori terreno adiacenti alla tua casella di partenza.
10. Piazza 4 mecha sugli spazi riservati ai mecha sulla tua Scheda Fazione.
11. Piazza i tuoi 6 segnalini stella sulla Scheda Fazione.

SCHEDE GIOCATORE

12. Inizia con la popolarità (💜), il numero di carte obiettivo (👤) e di monete (🟡) indicati sulla tua scheda.
13. Piazza i 6 cubetti tecnologia sui riquadri verdi con l'angolino nero (🟩).
14. Piazza i 4 segnalini struttura sui riquadri corrispondenti.
15. Piazza i 4 segnalini recluta sugli spazi bonus circolari.
16. Piazza i 6 lavoratori sui rettangoli azione Produci rossi.
17. Piazza il tuo segnalino azione vicino alla scheda giocatore.
18. Il giocatore iniziale è quello con la Scheda Giocatore con il numero più basso. Il gioco procede in senso orario.

ORDINE DI GIOCO, TRACCIATO TRIONFO E FINE DEL GIOCO

IL TUO TURNO

Scegli 1 delle 4 sezioni sulla tua Scheda Giocatore (diversa da quella del turno precedente). In ordine, esegui le azioni della riga superiore, le azioni della riga inferiore, entrambe o nessuna. Prima paga il costo totale dell'azione (riquadri rossi), poi ottieni i benefici (riquadri verdi).

TRACCIATO TRIONFO

Piazza una stella sul Tracciato Trionfo ogni volta che soddisfi uno dei requisiti. Ogni traguardo può essere raggiunto una sola volta per giocatore (nota: ci sono due traguardi per vittoria in combattimento). Una volta che hai piazzato una stella, essa non può essere rimossa. Quando un giocatore piazza la sua sesta stella, la partita termina. Nessun giocatore compie altre azioni.

CONTEGGIO PUNTI A FINE PARTITA

Prendi monete per ogni stella sul Tracciato Trionfo, per ogni territorio controllato, e per ogni coppia di risorse. Il totale di monete per ognuno si basa sulla tua posizione nel tracciato popolarità. La Fabbrica vale come tre territori.

Poi prendi monete in base alla tessera bonus struttura (anche se non controlli il territorio). Per i bonus basati su territori adiacenti, ogni territorio va conteggiato una volta sola.

Vince il giocatore con più monete. In caso di pareggio si contano (in ordine): il numero di unità e strutture, potere, popolarità, risorse possedute, territori controllati, e stelle piazzate.

CONCETTI IMPORTANTI

CONTROLLO

Un territorio è controllato da un giocatore se contiene solo unità del giocatore o se ha sue strutture senza unità nemiche.

Un territorio con una struttura e unità nemiche è controllato dal proprietario della unità. Tale giocatore non acquisisce le abilità della struttura.

Le risorse su un territorio sono controllate dal giocatore che controlla quel territorio.

SPAZI AZIONE FABBRICA

La carta spazi azione Fabbrica non dà bonus (Reclute, Strutture, ecc.) come fanno gli spazi sulla Scheda Giocatore. L'azione Movimento della fabbrica permette ad una unità di muoversi due volte.

OBIETTIVI

In qualsiasi momento, se completi un obiettivo di una delle tue carte, piazza una stella sullo spazio obiettivo del Tracciato Trionfo e scarta gli altri obiettivi.

CHIARIMENTI

RISORSE: Cibo, legno, metallo, o petrolio (non i lavoratori). Puoi spendere solo risorse presenti su territori che controlli.

TERRITORI: Un esagono non casella di partenza. La casella di partenza non conta come territorio per qualsiasi effetto di gioco.

UNITÀ: Un personaggio, un mecha o un lavoratore.

AZIONI RIGA SUPERIORE

MOVIMENTO

Muovi una *diversa* unità per ogni , o ottieni \$1 per ogni . Le unità possono muoversi su un territorio non lago adiacente senza attraversare un fiume (a meno che un'abilità non te lo permetta). Esse possono prendere e lasciare qualsiasi risorsa lungo il percorso. i Mecha possono prendere e lasciare qualsiasi lavoratore lungo il percorso. Nulla può essere lasciato su un lago. I lavoratori non possono muoversi su spazi con unità nemiche. I territori con i tunnel () sono considerati adiacenti gli uni agli altri per i movimenti.

COMBATTIMENTO: Se il tuo *personaggio* o *mecha* si muove su uno spazio con unità nemiche, il movimento termina. Se ci sono solo lavoratori nemici, essi si ritirano nella casella di partenza, e tu perdi 1 punto popolarità (se possibile) per ogni lavoratore. se c'è un personaggio o dei mecha nemici, inizia (vedi sotto) un combattimento subito dopo tutte le azioni Movimento.

INCONTRI: Se il tuo *personaggio* è su un territorio con un segnalino incontro alla fine del movimento e combattimento, scarta il segnalino e pesca una carta incontro. Devi scegliere una delle opzioni per la quale puoi prendere/pagare. Qualsiasi beneficio ottenuto è piazzato su quel territorio.

Alla fine della tua azione Movimento, se un personaggio o un mecha si trova su uno spazio con un personaggio o un mecha nemico, inizia il combattimento.

SELEZIONE POTERE: I giocatori in combattimento selezionano sui propri Dischi del Potere l'ammontare di Potere che intendono spendere (max 7). Possono aggiungere (senza rivelarla) una carta combattimento per il proprio personaggio e per ogni mecha in battaglia.

RIVELARE: I giocatori rivelano i Dischi e le carte, e calcolano i totali.

Annuncia la tua azione in modo che i giocatori adiacenti possano ottenere i vantaggi dei bonus recluta. Prendi 1\$ per ogni  sull'azione (anche se l'azione principale non ha effetti perchè usata al massimo delle sue possibilità).

AGGIORNA

Paga il costo per spostare un cubetto tecnologia da un riquadro verde () su un'azione riga superiore (aumentando i benefici) ad un riquadro rosso *evidenziato* () su un'azione riga inferiore (diminuendo i costi).

SCHIERA

Paga il costo per piazzare un mecha dalla tua Scheda Fazione su un territorio con un tuo lavoratore. Il tuo personaggio e i tuoi mecha acquisiscono l'abilità lasciata scoperta dal mecha.

CONTRUISCI

Paga il costo per piazzare una struttura dalla Scheda Giocatore su un territorio non lago con tuoi lavoratori e nessuna struttura.

FABBRICA: La prima volta che il tuo *personaggio* si trova sulla Fabbrica (dopo movimento e la fine di qualsiasi combattimento), prendi una carta Fabbrica tra quelle disponibili (solo una volta; la carta non va sostituita). Essa è ora la quinta sezione della tua Scheda Giocatore.

RINFORZA

Paga 1\$ per aumentare il Potere di 1 per ogni  o per prendere 1 Carta combattimento per ogni .

COMMERCIA

Paga 1\$ per piazzare due risorse qualsiasi () su qualsiasi spazio con tuoi lavoratori, o guadagna 1 di Popolarità per ogni .

PRODUCI

Paga i costi mostrati in *tutti* i rettangoli rossi scoperti per produrre risorse su tanti territori quanti sono i  (1 sola volta per ogni territorio). Ogni lavoratore su quel territorio può produrre 1 oggetto del tipo prodotto da quel territorio (vedi sotto). Piazza le risorse o i lavoratori prodotti sui loro spazi territorio. Se produci un lavoratore, prendi quello più a sinistra sulla Scheda Giocatore.



cibo



legno



metallo



petrolio



lavoratore



niente

COMBATTIMENTO

RISOLUZIONE : Il giocatore col totale più alto vince (in caso di parità vinche l'attaccante). Scartate le carte e pagate il Potere usato.

-  **Vincitore:** Piazza una stella sul Tracciato Trionfo (se possibile). Perde 1 punto Popolarità (se possibile) per ogni lavoratore nemico in ritirata. Se il personaggio è presente e c'è un segnalino incontro sul territorio, risolvi.
-  **Perdente:** Ritira tutte le unità sulla casella di partenza. Lascia le risorse. Se hai speso almeno 1 Potere o una carta, ottieni 1 carta.

AZIONI RIGA INFERIORE

BONUS STRUTTURE



Monumento: Ottieni 1  quando Rinforzi.



Mulino: Il Mulino può produrre come se fosse 1 lavoratore. Se ci sono lavoratori nel Mulino, anche essi possono produrre.



Miniera: Vale come  per i movimenti delle tue unità.



Armeria: Ottieni 1  quanto tu Commerci.

ARRUOLA

Paga il costo per spostare un qualsiasi segnalino recluta dalla Scheda Giocatore (svelando uno dei Bonus Continui sotto il ) su un qualsiasi spazio Bonus Recluta libero sulla Scheda Fazione. Ottieni il bonus *una tantum* appena coperto.

Da adesso in poi, quando tu o uno dei giocatori accanto a te, usate l'azione riga inferiore associato a quel Bonus Continuo, tu ottieni quel bonus.