REGOLAMENTO

OBIETTIVO DEL GIOCO
L'obiettivo principale è rimanere l'unica civiltà in gioco attaccando i giocatori avversari e portando i loro *"Punti Vita"* allo zero oppure raggiungere il proprio *Obiettivo*, riportato nell'omonima carta, che viene assegnata a ciascun giocatore all'inizio della partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO
Vengono mescolati i singoli mazzi di carte *Civiltà, Obiettivo, Scoperta* ed *Evento*.
Ad ogni giocatore vengono distribuite **1 Carta Civiltà**, **1 Carta Obiettivo** e **2 Carte Scoperta**.
Al termine della distribuzione delle carte i mazzi di Scoperte ed Eventi vengono **riposti, separati e coperti**, al centro del tavolo di gioco.
Ogni giocatore inizia la partita con **21 Punti Vita**.
Per decidere l'ordine di gioco viene tirato un dado da ciascun giocatore e chi ottiene il punteggio più alto sarà il primo di mano. Si prosegue poi in senso orario.

Regola per 2 giocatori: nel caso delle partite a 2 giocatori vengono **rimosse le carte "Alleanza"**.

CARTA CIVILTÀ
È la civiltà che ogni giocatore rappresenta all'interno del gioco. In questa carta sono riportati i valori base di *Attacco*, *Difesa* e *Cultura*, che andranno sommati ai tiri di dado durante le varie azioni di gioco.

CARTA OBIETTIVO
Le *Carte Obiettivo*, distribuite a ciascun giocatore ad inizio partita e **mantenute nascoste**, rappresentano una modalità alternativa per vincere. Nel momento in cui sono raggiunte le condizioni riportate sulla carta il giocatore **PUÒ** scoprirla ed annunciare il proprio obiettivo (l'azione è facoltativa). Da quel momento deve **mantenere valide tali condizioni per un giro completo.** Nel caso in cui, al termine del giro, le condizioni della *Carta Obiettivo* non siano rispettate (ad esempio a causa di una razzia subita) **essa viene nuovamente coperta e la partita prosegue** con un nulla di fatto. Nel caso in cui le condizioni siano invece valide il giocatore vince la partita.

ESEMPIO: l'obiettivo pescato da Mario è Costruisci la Meraviglia, che prevede di raggiungere un punteggio in Cultura di 9. Grazie ad alcune scoperte effettuate, il giocatore raggiunge, nel suo turno attuale, un punteggio totale in Cultura di 10. Prima del termine del turno può annunciare l'obiettivo girando la carta. Se durante il seguente giro nessun giocatore riesce a rendere, tramite Attacco o Razzia, il punteggio di Cultura di Mario inferiore a 9 o non riesce a sconfiggerlo, la partita si conclude con una sua vittoria.

CARTA SCOPERTA
Queste carte permettono di progredire e potenziarsi. Per effettuare una scoperta occorre giocare la carta rendendola **visibile** a tutti i giocatori e fare un **tiro di dado** al cui risultato si andrà a sommare:
- il valore base di Cultura (riportato sulla Carta Civiltà)
- bonus in Cultura derivanti da Scoperte già effettuate ed attive
- bonus o malus derivanti dall'Evento attualmente in gioco.

Se il risultato **eguaglia o supera** il punteggio riportato sulla carta, la scoperta **è riuscita** ed il giocatore la aggiunge alle proprie carte attive sul tavolo. In caso di **non riuscita** la carta viene **aggiunta alla pila degli scarti**.

ESEMPIO: Maria, che gioca con i Romani (valore base in Cultura di 3) e ha già effettuato la scoperta Luoghi Religiosi (+1 in Cultura), tenta di realizzare Ariete che necessita di un punteggio di 8. Il suo punteggio totale in Cultura è di 4 (3+1) a cui somma 5, risultato dal tiro di dado. Ottiene così un totale di 9, riesce ad effettuare la Scoperta e la aggiunge alle proprie carte in gioco.

LIMITAZIONI ALLE SCOPERTE
- È possibile avere un massimo di **5 Carte Scoperta attive** in gioco.
- Non è possibile avere contemporaneamente **più di 2 Carte Scoperta** che aumentino la stessa caratteristica.

ESEMPIO: con le scoperte Leghe Metalliche ed Arcieri effettuate che aumentano entrambe la Difesa, posso avere in gioco Strategia Militare (che aumenta Attacco e Difesa) solo dopo aver scartato una delle altre due carte.

- Non è consentito avere **2 Carte Scoperta uguali attive** nello stesso momento.

ESEMPIO: non posso avere in gioco due carte Eureka!

CARTA EVENTO
Rappresenta un evento casuale che accade alla civiltà e comporta dei vantaggi o svantaggi temporanei. Gli effetti delle *Carte Evento* hanno la **durata di 1 giro completo** e dunque i suoi effetti si considerano durante **il proprio turno e quello degli avversari**.
All'inizio del proprio turno il giocatore deve scartare la *Carta Evento* attualmente attiva e pescarne una nuova che avrà effetto fino all'inizio del suo prossimo turno. Gli eventi **non possono rendere negativo** il valore di una caratteristica.
Le *Carte Evento* che comportano bonus o malus ai *Punti Vita* hanno **effetto permanente** e vengono **immediatamente applicati**.

ALLEANZA
È una particolare *Carta Evento* grazie alla quale due giocatori risultano alleati.
Il comportamento è uguale alle altre *Carte Evento* e viene scartata al proprio turno successivo. Quando un giocatore pesca una carta *Alleanza* ha la possibilità di **scegliere uno qualsiasi degli altri giocatori** con cui stringere un'alleanza. In questo modo entrambi i giocatori ottengono, come riportato sulla carta, **un bonus di +1** a tutte le

caratteristiche fino al prossimo turno del giocatore che ha pescato la carta. Le civiltà che hanno stretto alleanza **non possono attaccarsi** a vicenda.
Le carte *Alleanza* all'interno del mazzo sono uguali al numero di giocatori in partita, ad esclusione delle partite a due dove si gioca senza.

PILA DEGLI SCARTI
I mazzi delle *Carte Scoperta* e delle *Carte Evento* hanno le rispettive *Pile degli Scarti*. Dopo il primo giro è possibile pescare l'ultima *Carta Scoperta* dalla *Pila degli Scarti* anziché dal mazzo principale. Nel momento in cui il mazzo principale è terminato, si rimescola la *Pila degli Scarti* che verrà riposta a dorso in su diventando così il nuovo mazzo principale. Nel momento in cui il mazzo principale delle *Carte Evento* viene esaurito, la *Pila degli Scarti* viene rimescolata e posta a dorso in su diventando il nuovo mazzo principale.

SVILUPPO DEL GIOCO

TURNO 0
All'inizio della partita ogni giocatore, al proprio turno, ha la possibilità di **pescare una *Carta Scoperta*** oppure **scartare** quelle ricevute per pescarne due dal mazzo posto al centro. Durante questo turno speciale **NON è possibile effettuare attacchi**; è invece possibile tentare di effettuare una scoperta.

TURNO DI GIOCO
Il turno tipo si sviluppa con le seguenti azioni obbligatorie:
1. Scartare la *Carta Evento* attualmente in gioco e pescare la nuova *Carta Evento* che rimarrà attiva durante il turno;
2. Pescare una *Carta Scoperta* ed aggiungerla alla propria mano.
3. Il turno del giocatore può poi proseguire con almeno una delle successive azioni facoltative da svolgere nel seguente ordine:

3a. Giocare la *Carta Scoperta* che si vuole tentare di effettuare mostrandola a tutti gli altri giocatori;
3b. Scegliere una *Civiltà* avversaria da attaccare e nel caso l'attacco vada a buon fine scegliere se effettuare o meno la *Razzia*;
3c. Proporre ad un altro giocatore lo scambio di una o più *Carte Scoperta* tra quelle attive;
3d. Terminare il proprio turno (anche senza eseguire una delle precedenti azioni di gioco facoltative).

Al termine del proprio turno il giocatore non può avere più di cinque *Carte Scoperta* in mano ed in questo caso dovrà scartare quelle in eccesso.

AZIONE DI ATTACCO
Ogni giocatore ha a disposizione **un attacco per turno.**
L'attaccante e il difensore tirano un dado, al cui punteggio vanno sommati i rispettivi valori base della *Civiltà*, i bonus ottenuti con le *Scoperte* effettuate ed i bonus o i malus derivanti dall'*Evento*.
Se il punteggio dell'attaccante **supera quello del difensore** quest'ultimo perde la differenza in *Punti Vita*, in caso contrario li perde l'attaccante.
Nell'eventualità di un pareggio l'attaccante **perde 1 *Punto Vita*.**

ESEMPIO: Massimo, che gioca con i Celti (valore base in Attacco di 4), attacca Paola, che gioca con gli Egizi (Valore base in Difesa di 4). L'Evento in gioco di Massimo è Chiamata alle Armi che gli garantisce un totale di 6 in Attacco a cui somma un tiro di dado di 2. Paola, invece, ha effettuato Cinta Muraria (+3 in Difesa), avendo così un totale di 7 in Difesa. Con un tiro di dado di 4 riesce a resistere all'attacco di Massimo che perde così 3 Punti Vita (Attacco 8 – 11 Difesa).

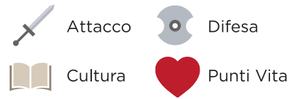
RAZZIA
In seguito ad un attacco riuscito l'attaccante può **rubare una scoperta** all'avversario. Questo tipo di azione extra prevede un ulteriore tiro di dado: nel caso **il risultato del tiro** sia **5 o 6** il giocatore ha la possibilità di razziare l'avversario rubando una *Carta Scoperta* tra quelle in gioco ed aggiungerla alle proprie. Se il tiro fallisce **l'attaccante perde 1 *Punto Vita*.**
È possibile razziare una *Scoperta* già effettuata ma in questo caso viene aggiunta alla propria mano o, se il giocatore ha già 5 carte in mano, ne sceglie una da scartare.

SCAMBIO DI CARTE
Prima del termine del proprio turno il giocatore ha la possibilità di effettuare uno *Scambio di Carte*. In questa fase è possibile proporre lo scambio di una o più delle proprie *Carte Scoperta* attive con una o più di quelle di un altro giocatore. I termini dello scambio sono a discrezione dei due giocatori a patto che entrambe le parti impegnino almeno una carta tra le proprie attive.

SCONFITTA DI UN GIOCATORE
Nel caso un giocatore raggiunga **0 *Punti Vita*** è sconfitto e smette di giocare. Se la sconfitta avviene a causa di una *Carta Evento* (come Raccolto in Fumo, Carestia o Pestilenza) o di un *Attacco* effettuato non riuscito allora le *Carte Scoperta* attive, l'*Evento* in corso e le carte in mano vengono aggiunte alle rispettive *Pile degli Scarti*.

Se la sconfitta è causata invece da un *Attacco* subito, le carte in mano rimangono nascoste mentre l'attaccante, come nel caso di una *Razzia*, si impossessa di tutte le carte attualmente in gioco, ad esclusione della *Carta Evento* che verrà scartata. Le Scoperte così ottenute possono essere subito aggiunte alle proprie in gioco se non sono già state effettuate oppure aggiunte alla propria mano. In entrambi i casi si seguono le regole standard descritte in precedenza sul numero ed il tipo di carte in mano ed in gioco.

I SIMBOLI



Il significato dei simboli varia in base al tipo di carta:

- ***Carta Civiltà***, è il punteggio di base della civiltà;
- ***Carta Scoperta***, bonus permanente da sommare al valore base della civiltà;
- ***Carta Evento***, bonus o malus temporaneo alla caratteristica o permanente nel caso dei Punti Vita;
- ***Carta Obiettivo***, valore da eguagliare o superare per conseguire l'obiettivo.

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia

tambù partner

0-3