

# TADMOR

PALMYRA: THE BRIDE OF THE DESERT



REGOLAMENTO

## RETROSCENA STORICO

Una volta denominata "La Sposa del deserto" ("The Bride of the Desert"), Palmira (conosciuta anche come Tadmor) è stata una tappa fondamentale per le carovane che attraversano il deserto siriano.

Fu costruita su un'oasi che si trovava a circa metà strada tra il Mar Mediterraneo ad ovest e il fiume Eufrate ad est e contribuì, quindi, a collegare il mondo occidentale con l'Oriente. La città cominciò a raggiungere la preminenza nel terzo secolo aC, quando la strada che l'attraversava diventò una delle principali vie di commercio da est a ovest.

Il linguaggio di Palmira era l'aramaico. La Tariffa Palmirena è una famosa iscrizione bilingue (Greco e Palmireno) del terzo secolo dC, la più antica nella versione Palmirena dell'Aramaico, in cui si indicano i prezzi per le merci, dagli schiavi all'olio e ai profumi. Furono i proventi di questo commercio che permisero agli abitanti di costruire i grandi templi di Palmira a Bel, Baal Shamin, Allat e altre divinità orientali, la sua lunga strada colonnata, l'arco monumentale e il teatro.

Palmira fu annessa alla provincia romana di Siria durante il regno di Tiberio (14-37 dC). Crebbe costantemente in importanza come percorso commerciale che collegava Persia, India, Cina e l'Impero romano. Nel 129 Adriano visitò la città e ne fu così impressionato che la proclamò città libera rinominandola Palmyra Hadriana. Nel 217 l'imperatore Caracalla fece di Palmira una colonia, il che implicava l'esenzione dal pagamento delle tasse all'impero. Il secondo e il terzo secolo costituirono l'età d'oro di Palmira, quando prosperò per il suo esteso commercio e lo status privilegiato tra i romani.

Il commercio di Palmira cominciò a diminuire all'inizio del terzo secolo dC, quando i Persiani Sasanidi occuparono la foce del Tigri e dell'Eufrate e chiusero la strada carovaniera che passava attraverso Palmira (227).

L'ascesa dell'aggressivo Impero Sasanide e la debolezza dell'Impero romano forzarono la decisione del Consiglio di Palmira di eleggere Settimio Odenato come Signore della città. Odenato rimase al fianco di Roma, assunse il titolo di Re e guidò l'esercito di Palmira contro i persiani prima che potessero attraversare l'Eufrate alla riva orientale, infliggendogli una pesante sconfitta. Per questi risultati fu premiato con molti titoli eccezionali dall'imperatore: nel 255 Odenato fu nominato governatore della Siria Fenicia, con sede a Palmira. Cinque anni più tardi, fu fatto governatore dell'intero est.

Nel 266 Odenato e il figlio maggiore furono assassinati. Il potere cadde sul figlio infante, ma la moglie di Odenato, Zenobia, divenne il vero governante. Alcuni credono che fu lei stessa che assoldò l'assassino. L'ambiziosa Zenobia era mezza greca e mezza araba (o forse mezza ebraica) e sosteneva di essere discendente da Cleopatra. Era estremamente intelligente, attraente e eloquente in palmireno, greco e egiziano. Nella sua corte risiedevano filosofi, studiosi e teologi.

La regina Zenobia fu una valida governante e i suoi eserciti conquistarono la maggior parte dell'Anatolia (Asia Minore). Tuttavia, in risposta alla campagna dell'imperatore romano Aureliano nel 272, Zenobia dichiarò suo figlio Imperatore e assunse il titolo di Imperatrice, provocando di fatto la secessione di Palmira da Roma. Dopo pesanti combattimenti, la regina fu assediata nella sua capitale e catturata da Aureliano. Fu mandata a Roma, dove sfilò in catene d'oro come trofeo dell'imperatore Aureliano. Ci sono diverse versioni sulla fine di Zenobia: o visse comodamente a Roma in una villa fornita dall'imperatore, oppure si lasciò morire di fame o si avvelenò a morte.

Aureliano risparmiò la città stanziando una guarnigione di 600 arcieri, guidati da Sandarion, come forza di mantenimento della pace. Nel 273 Palmira si ribellò sotto la guida di Settimio Apsaios, dichiarando Antioco (un parente di Zenobia) Augusto. Aureliano marciò nuovamente contro Palmira, questa volta radendola al suolo e appropriandosi dei monumenti più preziosi. Gli edifici di Palmira furono distrutti, i residenti massacrati e il Tempio di Bel saccheggiato. Dopo questi eventi, Palmira fu ridotta a un villaggio e per lo più scomparve dalle registrazioni storiche per i 300 anni successivi.

## CREDITS

*In memoria di Khaled al-Asaad*

**Disegnatore:** Gianluca Piacentini

**Progetto Grafico e Layout:** Mario Barbati

**Versione italiana:** Lucio Abbate

**Gotha Playtest and sostegno allo sviluppo:** Alessandro Lala, Davide De Martino, Lucio Abbate, Carlo Gualdi

**Altri playtesters:** Paolo Ciuccatosti, Ettore Iannelli, Mario Fazi, Schedar Marchetti, Pasquale Abbate

All rights retained by Gotha Games Ltd, Weston-super-Mare, UK

Se avete commenti, domande o suggerimenti, si prega di scrivere a:



**Gotha Games Ltd**

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

O contattateci via email a: [info@gothagames.co.uk](mailto:info@gothagames.co.uk)

## TRADEMARKS

Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners. Trademarks and brands are property of their respective owners.

The images used on the cover and the other elements of the game are - a painting by Herbert Gustave Schmalz titled "Queen Zenobia's Last Look upon Palmyra" - a painting by Lexis-Auguste Delahogue titled "La grande caravane" All rights of these paintings are retained by the authors' legal heirs.

Spears icon by Lorc is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.

# COMPONENTI



1 Plancia di gioco



4 Plance personali



1 Regolamento



1 Blocchetto segnapunti



48 Tessere Miglioramento  
(18 Era I, 18 Era II and 12 Era III)



36 Tessere Merci Rare



7 Carte Predoni



8 Carte Torre



16 Carte Tempio



26 Carte Missione del Re



4 Carte aiuto di gioco



20 Cammelli  
(in 4 colori)



16 Navi  
(in 4 colori)



4 Indicatori PP - Punti Prestigio  
(in 4 colori)



1 Pedone Primo Giocatore



1 Pedone Indicatore di turno



20 Cubi Torre



20 Legno



20 Pietra



20 Marmo



20 Oro

## NOZIONI DI BASE

I giocatori assumono il ruolo di ricchi mercanti con sede a Palmira. Aumenteranno in potenza e prestigio, ampliando le loro rotte commerciali e contribuendo alla vita politica e religiosa della città.

Il successo di un mercante nel gioco è misurato in Punti Prestigio (PP). Il mercante vincente sarà colui che avrà più PP alla fine del gioco.

## PLANCIA CENTRALE

La plancia centrale rappresenta una parte delle moderne Siria, Iraq e Turchia ed è divisa in sette diverse regioni. Ogni regione presenta una serie di azioni disponibili per i giocatori. Inoltre, sulla plancia vi è un percorso segnaturno, un percorso segnapunti e un certo numero di spazi per accogliere le tessere Miglioramento.

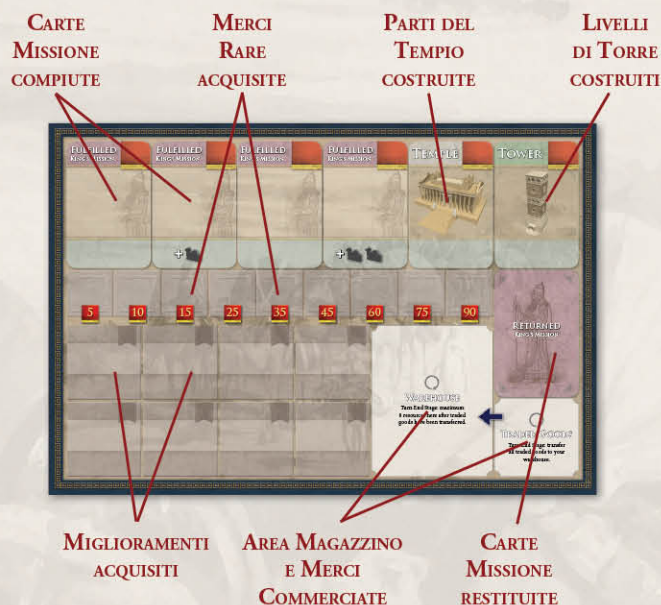
Il gioco dura 9 turni ripartiti in tre Ere composte da 3 turni ciascuna (Era I in colore giallo, Era II in verde e Era III in marrone).



## PLANCIA PERSONALE

Le plance personali sono utilizzate per comodità, per poter ordinare in un unico posto le tessere di Merce Rara, le carte Tempio, le carte Missione del Re, le tessere Miglioramento e le carte e i cubi Torre, tenendo d'occhio il proprio punteggio potenziale. Nel caso si posseggano più elementi di quanti la plancia ne possa ospitare, basta mettere le cose in più accanto la plancia stessa.

L'area "Magazzino" [Warehouse] della plancia personale è dove vengono poste tutte le risorse. La zona "Merci Commerciali" [Traded Goods] della plancia personale è dove vanno messe tutte le risorse ricevute dagli scambi effettuati con il "Mercato Cittadino" [Town Market], attraverso Miglioramenti commerciali o carte Missione del Re.



## CAMELLI E NAVI

I cammelli e le navi sono piazzati dai giocatori sulla plancia centrale per effettuare le azioni indicate. Gli spazi rotondi ospitano i cammelli, mentre quelli rettangolari ospitano le navi.



Ogni giocatore inizia con una dotazione di 3 cammelli e 2 navi ma se ne potranno aggiungere altri quando svilupperanno le proprie imprese commerciali.

## RISORSE

Ci sono quattro tipi di risorse nel gioco (chiamate anche merci): legno e pietra (risorse base), marmo e oro (risorse avanzate). Le risorse sono un ingrediente fondamentale del gioco e sono utilizzate per costruire il Tempio e la Torre, oltre a compiere le Missioni del Re, acquisire Merce Rara e Miglioramenti.

A meno che non sia specificato diversamente, quando si richiede di pagare una risorsa (o merce) è possibile scartare nella riserva generale qualsiasi risorsa a scelta.



## TEMPIO

Quando si costruisce il Tempio si accumulano PP che saranno conteggiati a fine gioco. Un tempio è costruito pezzo per pezzo in quest'ordine: basamento [Basement], colonnato [Colonnade], tetto [Roof] e statue [Statues]. Più si costruisce, più PP si otterranno alla fine del gioco. Costruire il Tempio è anche una possibile fonte di ulteriori carte Missione del Re così come di Merce Rara gratis.



## MISSIONI DEL RE [KING'S MISSIONS]

Ogni giocatore inizia con due carte Missione del Re in mano e altre possono essere acquisite durante il gioco. Le carte Missione del Re hanno molteplici usi.

Una carta Missione del Re può essere scartata dalla propria mano in cambio di una risorsa a scelta.

In alternativa, la Missione può essere compiuta quando si risolve la specifica azione sulla plancia, pagando il costo richiesto in risorse. Una carta Missione compiuta è posta sulla propria plancia personale [Fulfilled King's Mission] e al termine del gioco si otterrà il valore in PP indicato.

Durante il gioco, una Missione compiuta può essere restituita per richiedere il beneficio una tantum indicato sulla carta.

Quando questo accade, girare la carta a faccia in giù e collocarla nell'area della plancia personale delle "Missioni Restituite" [Returned King's Mission]. Alla fine del gioco, le Missioni del Re restituite frutteranno la metà dei PP indicati sulla carta.



## TORRE

Costruire la Torre è un elemento importante del gioco in quanto permette di ottenere PP sia durante che alla fine del gioco.

I giocatori iniziano con la carta Torre di valore 0 per indicare che non si hanno livelli di Torre costruiti. Quando si costruiscono nuovi livelli, si piazza un cubo Torre sulla carta per ogni livello costruito. Il costo di costruzione è indicato sulla carta stessa e dipende da quale delle due azioni disponibili sulla plancia è utilizzata.

Quando la Torre raggiunge un'altezza di 5 livelli, la carta Torre è girata mostrando il lato da 5 livelli (e scartando i 5 cubi)

per poi riprendere ad aggiungere cubi alla carta fino a quando diventerà disponibile la nuova carta Torre da 10 livelli, e così via.

Non c'è limite al numero di livelli che una Torre può raggiungere, sebbene sia raro superare i 20 livelli durante il gioco.



**L'ALTEZZA DELLA TORRE** ...PIÙ I CUBI TORRE **IL COSTO DI COSTRUZIONE È**  
**È DATA DAL SUO VALORE** **PIAZZATI IN QUESTI** **INDICATO QUI, BASATO SULLA**  
**INIZIALE...** **SPAZI** **SPECIFICA AZIONE SCELTA**

### MERCI RARE

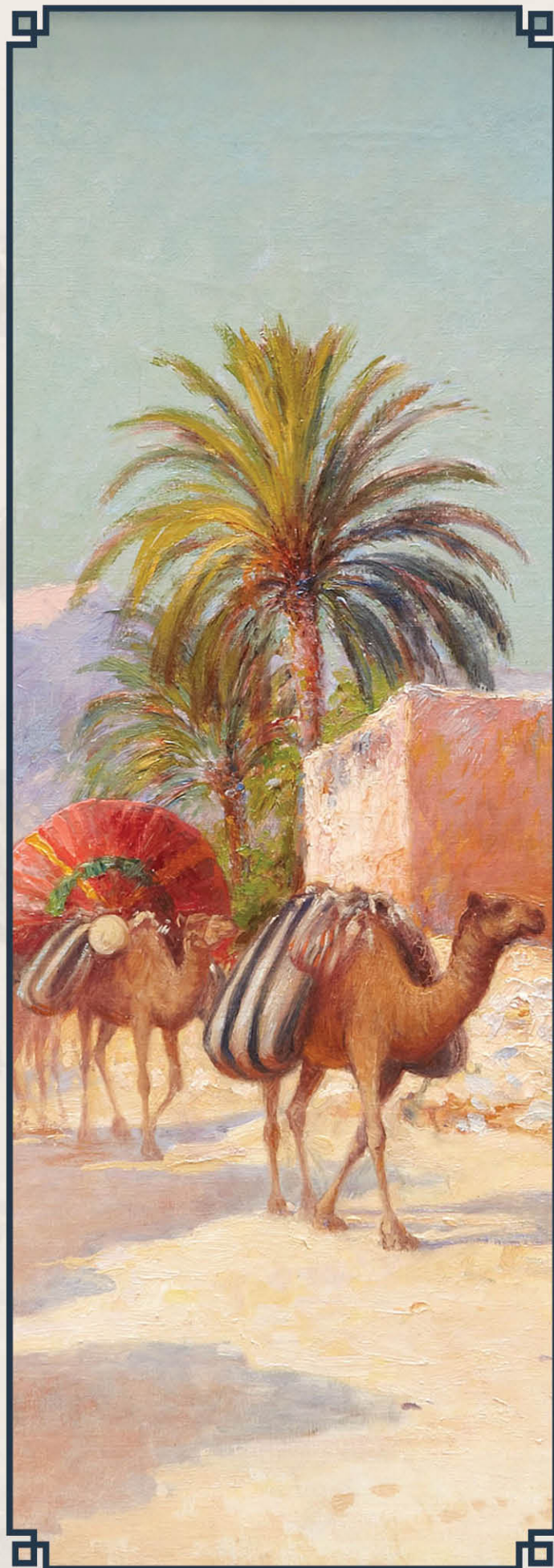
Le Merci Rare sono di nove tipi diversi, a seconda della regione in cui si viaggia per acquisirli: il Mare Meridionale [South Sea] (merci grigie costituite da bottiglie di vetro, incenso e mirra provenienti dall'Egitto e dall'Impero romano), l'area a nord della valle dell'Eufrate [Euphrates] (merci gialle costituite da giada, avorio e porcellana provenienti dall'Anatolia) e l'area a sud della valle dell'Eufrate (merci rosse costituite da seta, profumi e oli provenienti dal Golfo Persico). Le Merci Rare con sono considerate risorse e non sono conservate nell'area "Warehouse" della plancia personale.



### MIGLIORAMENTI [IMPROVEMENTS]

I Miglioramenti rappresentano le abilità commerciali e diplomatiche, le tecnologie, l'influenza politica e altri elementi unici che potenziano le azioni a disposizione dei giocatori durante il gioco.

Inizialmente sono disponibili sulla plancia solo i Miglioramenti di Era I. Dopo i primi tre turni di gioco tutti i Miglioramenti di Era I non acquistati sono sostituiti da un nuovo insieme completo di Miglioramenti di Era II. Successivamente, tutti i Miglioramenti di Era II rimanenti sono sostituiti da un nuovo insieme completo di quelli di Era III.





## PIAZZAMENTO INIZIALE

1. Disporre la plancia centrale. Utilizzare il lato anteriore per partite a 3 o 4 giocatori, quella posteriore per 2 giocatori.
2. Raggruppare le carte Tempio faccia in su in diverse pile organizzate in questo ordine da cima a fondo: basamento [Basement], colonnato [Colonnade], tetto [Roof] e statue [Statues].
3. Piazzare le 7 carte Predoni [Marauders] coperte nello spazio corrispondente della plancia.
4. Ordinare le Merci Rare secondo il loro colore e rimuovere 2 tasselli di ogni tipo in una partita a 2 giocatori oppure 1 tessera per tipo in una partita a 3 giocatori. Quindi organizzare le Merci Rare in tre pile separate in base al loro colore. Mescolare e posizionare ciascuna pila a faccia in su nelle aree corrispondenti della plancia. Le pile risultanti dovrebbero essere:  
 Partita a 2 giocatori: Ogni pila contiene 6 Merci Rare con 2 di ogni tipo.  
 Partita a 3 giocatori: Ogni pila contiene 9 Merci Rare con 3 di ogni tipo.  
 Partita a 4 giocatori: Ogni pila contiene 12 Mercie Rare con 4 di ogni tipo.
5. Selezionare a caso il primo giocatore a assegnargli il Pedone Primo Giocatore.
6. Ogni giocatore, in ordine, sceglie un colore e prende 3 cammelli e 2 navi di quel colore oltre a una plancia personale e a una carta Torre livello 0.
7. Ogni giocatore riceve un insieme iniziale di merci composta da 2 legno, 2 pietre, 1 marmo e 1 oro. I

giocatori dopo il primo riceveranno ulteriori merci come segue:

- 2° giocatore: un legno o una pietra in più a scelta;
  - 3° giocatore: un oro o un marmo in più a scelta;
  - 4° giocatore: un legno o una pietra in più a scelta e un oro o un marmo in più a scelta.
- Tutte le merci sono collocate nell'area "Warehouse" della propria plancia personale.
8. In ordine inverso di posizione, ciascun giocatore sceglie uno dei quattro Miglioramenti iniziali disponibili (contrassegnati "START" sul retro della tessera). Qualsiasi Miglioramento iniziale rimasto è riposto nella scatola.
  9. Mescolare i restanti tasselli Miglioramento di Era I e posizionarne a caso scoperti quanti previsti negli spazi assegnati sulla plancia centrale. Ci sono 6 spazi in un partita a 2 giocatori, 8 spazi in una partita a 3 giocatori e 10 spazi in una partita a 4 giocatori. Qualsiasi Miglioramento di Era I rimasto è riposto nella scatola.
  10. Mescolare le carte Missione del Re e distribuire 2 carte a ciascun giocatore. Posizionare il mazzo rimanente coperto nello spazio corrispondente della plancia.
  11. Ogni giocatore piazza l'Indicatore di PP sul percorso segnapianti nello spazio 10PP.
  12. Piazzare il Pedone Indicatore di turno sul percorso segnaturno al turno 1.

Ora è possibile iniziare il primo turno di gioco.

*Nota:* Per i giocatori esperti, si consiglia di utilizzare un piazzamento iniziale leggermente diverso. Al punto 8, in ordine inverso di posizione, ogni giocatore prende una tessera Miglioramento di Era I a scelta senza essere limitato ai quattro Miglioramenti iniziali. Poi (punto 9) si mescolano i restanti Miglioramenti di Era I e se ne piazzano casualmente scoperti il numero previsto negli spazi assegnati sulla plancia centrale (eventualmente questi possono includere i miglioramenti contrassegnati "START"). Questo piazzamento iniziale modificato offre maggiore libertà e varietà in partenza.


## SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è composto di quattro fasi:

 FASE DI PIAZZAMENTO [PLACEMENT STAGE]

 FASE DEI PREDONI [MARAUDERS STAGE]

 FASE DI RISOLUZIONE [RESOLUTION STAGE]

 FASE DI FINE TURNO [TURN END STAGE]

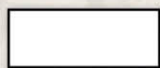
Tutti i giocatori ricevono una carta riassuntiva della sequenza del turno di gioco.

### FASE DI PIAZZAMENTO [PLACEMENT STAGE]

A partire dal giocatore con il Pedone Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ciascun giocatore deve piazzare un cammello o una nave su uno spazio azione libero della plancia centrale (nota: nel resto del regolamento un cammello o una nave è anche chiamato pezzo o, collettivamente, pezzi). Gli spazi circolari ospitano solo i cammelli, quelli rettangolari ospitano solo le navi. Alcune posizioni presentano uno spazio rotondo/rettangolare, intendendo che questa posizione può ospitare sia un cammello che una nave. In ogni caso, ogni spazio può ospitare solo un pezzo del tipo corrispondente.



UNO SPAZIO CIRCOLARE  
PUÒ OSPITARE UN  
CAMMELLO



UNO SPAZIO  
RETTANGOLARE PUÒ  
OSPITARE UNA NAVE



UNO SPAZIO CIRCOLARE/  
RETTANGOLARE PUÒ OSPITARE  
UN CAMMELLO OPPURE UNA  
NAVE

I giocatori procedono in questo modo, continuando a piazzare cammelli e navi fino a quando non sono stati collocati tutti i pezzi disponibili. Se a un certo punto un giocatore non ha più pezzi da piazzare, si passa al giocatore successivo che ha ancora pezzi disponibili.

*Nota importante:* Quando si piazza un cammello o una nave non si risolve l'azione corrispondente. Le azioni sono risolte durante la Fase di Risoluzione che avviene dopo che tutti i giocatori hanno piazzato tutti i loro pezzi. L'azione dei Predoni è risolta durante la Fase dei Predoni.

### FASE DEI PREDONI [MARAUDERS STAGE]

Il giocatore che ha scelto una carta Predoni nel turno di gioco precedente rivela ora quella carta. Tutti i cammelli e le navi presenti nella regione interessata sono rimossi (rimettendoli nella riserva dei giocatori) a meno che non abbiano una qualche forma di immunità.


Poi la carta Predoni rivelata è spostata nella spazio "Regione attualmente sotto attacco" [Current Region Under Attack] della plancia centrale, sostituendo la carta Predoni che era stata precedentemente collocata lì (se presente), la quale è rimessa nel mazzo dei Predoni.

Infine, il giocatore che attualmente ha un cammello sullo spazio azione dei Predoni può riportare questo pezzo nella sua riserva e selezionare segretamente una carta Predoni dal mazzo mettendola davanti a se coperta. Non è possibile scegliere la carta nella spazio "Current Region Under Attack".

Se nessun giocatore ha selezionato l'azione dei Predoni non ci saranno predoni nel prossimo turno. I predoni attaccano solo nel turno successivo a quello in cui un giocatore ha selezionato l'azione dei Predoni.

### FASE DI RISOLUZIONE [RESOLUTION STAGE]

Si può ora procedere alla risoluzione di tutte le altre azioni. Subito dopo aver risolto un'azione si rimuove il cammello/nave posto nello spazio, riportandolo nella riserva personale del giocatore.

Come spiegato successivamente, le azioni contrassegnate con il simbolo  [Anytime] possono essere risolte in qualsiasi momento durante la Fase di Risoluzione. Tutte le altre azioni vengono risolte nell'ordine indicato di seguito:

1. Azioni della sottofase dei Miglioramenti [Improvement phase]
2. Azioni della sottofase di Costruzione [Construction phase]
3. Azioni della sottofase del Regno [Kingdom phase]

*Nota:* I giocatori esperti tendono a risolvere la maggior parte delle azioni della Fase di Risoluzione contemporaneamente, rifacendosi all'ordine di risoluzione solo in caso di controversie. Incoraggiamo a seguire questa pratica risolvendo quante più azioni possibile contemporaneamente poiché, in questo modo, si riducono drasticamente i tempi di gioco. Quasi tutte le azioni possono essere risolte in parallelo senza alcuna particolare preoccupazione. Ad esempio, puoi costruire un pezzo del Tempo senza aspettare che un altro giocatore costruisca la sua Torre.

### SOTTOFASE DEI MIGLIORAMENTI [IMPROVEMENTS PHASE]

I giocatori risolvono le azioni degli spazi Miglioramento [Acquire one Improvement] nell'ordine indicato sulla plancia. A partire dal primo spazio, un giocatore può spendere risorse per acquisire un Miglioramento tra quelli disponibili sulla plancia. Il costo dipende dall'attuale Era di gioco (1 risorsa in Era I, 2 risorse in Era II e 3 risorse in Era III).

Un giocatore che ha occupato più di uno spazio può acquisire tanti miglioramenti quanti sono i pezzi piazzati, ma l'ordine di risoluzione deve sempre essere rispettato.

## ✂ SOTTOFASE DI COSTRUZIONE [CONSTRUCTION PHASE]

Ora tutti i giocatori possono risolvere le azioni per costruire il Tempio, costruire la Torre, compiere le missioni del Re e acquisire le Merci Rare. In caso di controversia sull'ordine di risoluzione delle azioni, seguire l'ordine di gioco a partire dal primo giocatore.



**Torre** - Ci sono due spazi disponibili per questa azione: in uno [Build 1 Tower Block] è possibile costruire uno o più singoli livelli di Torre, spendendo legno e pietra per ogni livello costruito; nell'altro [Build 2 Tower Blocks] è possibile costruire una o più coppie di livelli di Torre spendendo legno e marmo. Il costo esatto di costruzione dipende dall'altezza della Torre, aumentando con una Torre più alta. Se, costruendo coppie di livelli di Torre, si passa da una fascia di costo all'altra, è utilizzato sempre il costo più basso.

*Esempio: stai costruendo il 9°, 10° e 11° livello della tua torre usando l'azione "Build 1 Tower Block". Questo ti costerà un totale di 7 pietra (2 per ciascuno dei livelli 9 e 10 e 3 pietra per il livello 11).*

*Esempio: stai costruendo il 5° e il 6° livello della tua torre usando l'azione "Build 2 Tower Blocks". Questo ti costerà 1 legno e 2 marmo.*



**Traditore [Traitor: destroy Higher tower]** - Il giocatore che sceglie questa azione può distruggere i livelli della Torre di uno degli avversari che in questo momento ha una Torre con gli stessi livelli o più dei propri. Il numero di livelli distrutti dipende dall'Era attuale nel gioco (nessuno in Era I, 1 livello in Era II e 2 livelli in Era III).



**Tempio** - Quando si risolve questa azione è possibile costruire una e una sola parte di Tempio pagando il costo indicato in risorse e sostituendo la carta Tempio sulla propria plancia (se presente) con quella successiva. La vecchia carta è riposta nella riserva generale. Un tempio è composto da quattro parti e deve essere costruito in un ordine ben definito: basamento [Basement], colonnato [Colonnade], tetto [Roof] e statue [Statues]. Dopo aver costruito un Tempio completo è possibile iniziare a costruirne uno nuovo. Sulla plancia sono disponibili due azioni per il Tempio. Quella di Palmyra [Build the Temple AND Draw one Mission card] fornirà anche una carta Missione del Re all'atto della costruzione del Tempio; quella di Ebla [Build the Temple OR Town Market] non fornisce carte ma dà la possibilità di accedere al Mercato in alternativa alla costruzione del Tempio.



**Merchi Rare** - Pagando il numero e il tipo di risorse indicato si prende la Merce Rara in cima alla pila corrispondente. Una Merce Rara grigia nel South Sea costa 3 oro, una Merce Rara gialla nell'Euphrates costa 5 pietra e una Merce Rara rossa nell'Euphrates costa 5 legno.



**Missioni del Re [Draw OR Fulfill one King's Mission]** - Quando si risolve questa azione è possibile:

- pescare una nuova carta Missione del Re,
- oppure spendere risorse per compiere una Missione del Re nella propria mano.

## 👑 SOTTOFASE DEL REGNO [KINGDOM PHASE]

Durante la sottofase del Regno ci sono due azioni che si attivano sempre, indipendentemente dalla regione attaccata dai Predoni e dal fatto che i giocatori abbiano scelto l'azione oppure no. Queste sono il Prestigio della Torre e l'Esattore.



**Prestigio della Torre [Tower's Prestige]** - Questa azione si attiva automaticamente durante la sottofase del Regno. Si identifica il giocatore con la Torre più alta a questo punto del gioco e, nel caso in cui questi disponga di uno o più dei Miglioramenti I16, I17, I35 e I36, gli vengono assegnati i PP specificati sulle tessere. Nel caso in cui due o più giocatori posseggano la Torre più alta, nessuno riceve PP.



**Esattore [Taxman]** - Questa azione si attiva automaticamente durante la sottofase del Regno. L'Esattore richiede un pagamento in oro durante l'Era II e l'Era III. Ogni giocatore che ha un pezzo posto sull'azione dell'Esattore è esente dal pagamento delle tasse. Tutti gli altri giocatori devono pagare il numero di risorse oro richieste o perdere i Punti Prestigio indicati.



**Forniture di guerra [War Supplies: score difference with Lowest Tower]** - Questa è l'unica azione sulla plancia che può essere scelta collocando una nave oppure un cammello. Il giocatore che seleziona questa azione ottiene un numero di PP pari alla differenza tra il numero dei suoi livelli di Torre e il numero di livelli della Torre più bassa in gioco. Se il giocatore che esegue l'azione ha la Torre più bassa, non ottiene nulla.

*Esempio: il giocatore A ha una torre fatta di 15 livelli, il giocatore B di 11 livelli e il giocatore C di 7 livelli. Il giocatore B ha intrapreso l'azione "War Supplies" e otterrà 4PP (11 livelli meno 7 livelli).*



**Primo giocatore** - Il giocatore che ha scelto questa azione riceve il Pedone Primo Giocatore e, inoltre, riceve una risorsa base (legno o pietra) a scelta.



**IN QUALSIASI MOMENTO [ANYTIME]**  
Le azioni seguenti possono essere risolte in qualsiasi momento durante la Fase di Risoluzione.



**Prendere risorse** - Quando si risolve una di queste azioni si raccolgono il numero di risorse di quel tipo in funzione dell'Era attuale del gioco. Le risorse si trovano principalmente sui lati est e ovest della plancia (North Sea, South Sea e Euphrates) e sono raccolte in modo più efficace dalle navi piuttosto che dai cammelli.



**Mercato** - Sulla plancia sono presenti due azioni che fanno accedere al Mercato.

Con quella di Palmyra [Town Market] è possibile scambiare più volte durante la Fase di Risoluzione del proprio turno:

- 1 risorsa base (legno o pietra) per 1 risorsa avanzata (marmo o oro);
- 1 risorsa avanzata (marmo o oro) per 2 risorse base (legno o pietra in qualsiasi combinazione).  
Con quella di Ebla [Build the Temple OR Town Market] è possibile scambiare più volte durante la fase di risoluzione del proprio turno:



- 1 risorsa base (legno o pietra) per 1 risorsa avanzata (marmo o oro);

A Ebla non è possibile scambiare risorse avanzate (marmo o oro) in altre risorse. Inoltre l'azione a Ebla dà la possibilità di costruire il Tempio, in alternativa al Mercato.



**Carovana [Caravan]** - Con quest'azione è possibile aggiungere un altro cammello alla propria riserva. Per poter ricevere il quarto cammello bisogna avere una Torre di almeno 5 livelli di altezza oppure 2 Missioni del Re compiute sulla propria plancia. Per poter ricevere il quinto cammello bisogna avere una Torre di almeno 10 livelli oppure 4 Missioni del Re compiute sulla propria plancia oppure avere una Torre di almeno 5 livelli di altezza più 2 Missioni del Re compiute. A questo fine contano anche le Missioni del Re restituite, ovvero quelle a faccia in giù sulla plancia.



**Cantiere Navale [Shipyard]** - Con questa azione è possibile aggiungere un'altra nave alla propria riserva. Per poter ricevere la terza nave è necessario aver acquisito un insieme di tre diversi tipi di Merce Rara (una grigia, una gialla e una rossa). Per poter ricevere la quarta nave è necessario aver acquisito due insiemi di tre diversi tipi di Merce Rara (due grigie, due gialle e due rosse). Non ha importanza quali Merci Rare siano, conta solo il colore.



**Doni di Pace [Peace Gifts]** - Con questa azione si ottengono immediatamente i PP indicati sulla plancia, in funzione dell'Era corrente.

## 🕒 FASE DI FINE TURNO [TURN END STAGE]

Spostare tutte le merci dalla zona "Traded Goods" alla zona "Warehouse" della propria plancia personale.

Ora, i giocatori **non possono avere più di 8 risorse nella zona "Warehouse"**: le risorse in eccesso vanno scartate.

Avanzamento del tempo - avanzare l'indicatore di turno di un passo sul tracciato segnaturno.

Quando si entra in una nuova Era, ogni giocatore ottiene 2 PP per ciascun livello di torre che ha costruito.

Poi, tutti le tessere Miglioramento ancora sulla plancia sono scartate e successivamente, per la nuova Era, si estraggono a caso le nuove tessere piazzandole scoperte sulla plancia Miglioramento (6 Miglioramenti in una partita a 2 giocatori, 8 in un partita a 3 giocatori e 10 in una partita a 4). Qualsiasi Miglioramento rimanente è riposto nella scatola.

## CHIARIMENTI

### MERCATI [MARKETS]

Quando si commerciano risorse usando il "Mercato Cittadino" [Town Market] o i Miglioramenti commerciali, si scambiano risorse dal proprio "Magazzino" [Warehouse] per altri tipi di risorse, effettuando quanti scambi si vuole durante la Fase di Risoluzione. Rimuovere il proprio cammello dall'azione "Town Market" solo quando si è concluso con i commerci.

---

*Esempio: se hai scelto l'azione "Town Market", puoi scambiare pietra per marmo per costruire la torre durante la sottofase di Costruzione e poi scambiare legno per oro per pagare il l'Esattore durante la sottofase del Regno.*

---

Le merci ricevute in cambio sono immediatamente utilizzabili, tuttavia non sono nuovamente commerciabili nel turno in corso. Utilizzare la zona "Merci Commerciali" [Traded Goods] della propria plancia personale per distinguere temporaneamente tutte le merci scambiate da quelle ancora disponibili per il commercio. È importante mantenere tutte le merci scambiate in questa zona separata della plancia come promemoria dell'impossibilità di scambiare nuovamente queste merci nel turno in corso. Nella fase di Fine Turno si sposteranno le merci scambiate nella zona "Warehouse" della propria plancia personale.

Quando si deve pagare un costo in risorse è possibile utilizzare sia le merci nella zona "Warehouse" che quelli nella zona "Traded Goods" della propria plancia personale, in qualsiasi combinazione.

---

*Esempio: non puoi utilizzare il "Town Market" per scambiare 1 marmo per 2 legno e poi utilizzare ancora il "Town Market" per convertire le risorse legno appena acquisite in 2 marmo. Le risorse legno appena acquisite si trovano nella zona "Traded Goods" e non sono disponibili per ulteriori scambi. Tuttavia queste risorse legno sono disponibili per pagare i costi.*

---

Quando si scambia una risorsa avanzata per due base, è possibile sceglierne due dello stesso tipo o una di ciascun tipo,

*per esempio puoi commerciare 1 oro per 1 pietra e 1 legno; oppure puoi commerciare lo stesso oro per 2 pietra.*

---

Non puoi mai scambiare una risorsa base per un'altra risorsa base oppure una risorsa avanzata per un'altra risorsa avanzata,

*ad esempio non puoi mai scambiare un oro per un marmo.*

---

### MISSIONI DEL RE [KING'S MISSIONS]

Scartare dalla propria mano una carta Missione del Re per ottenere una risorsa a scelta è considerato uno scambio commerciale. Pertanto questo scambio può essere eseguito in qualsiasi momento durante la Fase di Risoluzione. La risorsa ottenuta in cambio, se non spesa immediatamente, va nella zona "Traded Goods" e non è commerciabile nel turno in corso.

---

*Esempio: non puoi scartare una Missione del Re per un oro e poi scambiare questo oro al "Town Market" per 2 pietre. Dovrai tenere l'oro nella zona "Traded Goods".*

---

Avere una missione compiuta sulla propria plancia rappresenta un obbligo del Re di restituire un favore in un momento successivo del gioco. Durante la fase del turno indicata sulla carta si può decidere di richiedere il beneficio una tantum descritto: in tal caso si ottiene il beneficio e si sposta la carta della Missione del Re a faccia in giù nell'area "Missioni del Re restituite" [Returned King's Mission] della propria plancia personale. La Missione restituita (a faccia in giù) conterà metà punti alla fine del gioco.

## TEMPIO

Il primo giocatore a completare un Tempio ottiene immediatamente due Merci Rare gratis, mentre il secondo giocatore a completare un Tempio ottiene una Merce Rara.

Queste Merci Rare devono essere prelevate dalla cima delle pile delle Merci Rare presenti sulla plancia, cioè non possono essere scelte a piacimento. Il primo giocatore che completa il tempio può pescare due Merci Rare dalla stessa pila, se vuole.

Poiché più giocatori possono completare il tempio e/o acquisire Merci Rare nello stesso turno, può essere particolarmente importante l'ordine di risoluzione di tali azioni. Si ricordi che durante la sottofase di Costruzione le azioni vengono risolte secondo l'ordine di gioco al tavolo.

*Esempio: il giocatore Rosso ha appena costruito le Statue del Tempio: è il primo a completare un Tempio e sceglie di prendere una tessera di Merce Rara di seta dalla cima della pila delle Merci Rare rosse e una porcellana dalla cima della pila delle Merci Rare gialle. Il giocatore Verde è posizionato sull'azione per l'acquisizione delle Merci Rare gialle e sperava di prendere la porcellana, ma ora ha solo la possibilità di prendere la tessera di Merce Rara gialla successiva, che prima era sotto la Porcellana. Se il giocatore Verde avesse risolto la sua azione prima del Rosso, avrebbe potuto acquisire la Merce Rara attesa.*

Si noti inoltre che una nuova parte di un tempio sostituisce sempre la vecchia, la cui carta viene riposta nella riserva generale.

*Esempio: hai appena costruito Tetto del Tempio rimpiazzando la carta di Colonnato del Tempio da 13PP. Il valore totale in PP del tuo Tempio è ora aumentato da 13 a 25 punti.*

## MIGLIORAMENTI [IMPROVEMENTS]

I miglioramenti hanno effetto immediatamente, nello stesso turno in cui sono acquisiti.

*Esempio: se hai appena preso il miglioramento che aumenta il numero di risorse legno che si ottengono con una nave (I10) e accade che tu abbia una nave nel North Sea a prendere legno, allora riceverai un legno supplementare quando risolvi tale azione.*

Tuttavia, i miglioramenti che si riferiscono alla Fase dei Predoni avranno effetto nella fase dei Predoni del turno di gioco successivo.

*Esempio: hai appena acquisito il miglioramento I26. Nel prossimo turno di gioco riceverai 1 oro e 1PP se sarai il giocatore che rivela la carta Predoni.*

Quando si paga un costo in risorse, queste vengono riposte nella riserva generale. Quando viene richiesto di distruggere un livello di torre, il cubo Torre eliminato viene anch'esso riposto nella riserva generale.

Quando si paga un costo in PP, questi vengono detratti spostando indietro l'indicatore del giocatore sul tracciato dei

PP. Se si va in negativo sulla traccia dei PP, prendere nota del punteggio negativo.

Il numero di cammelli, navi e il contenuto della propria plancia personale devono essere sempre visibili a tutti i giocatori.


Le risorse e i livelli della torre sono in numero illimitato; nella rara eventualità si esaurissero tutti i pezzi sarà necessario annotare quanto ogni giocatore possiede. Tutti gli altri componenti del gioco sono limitati.

Le carte di Missione del Re scartate sono tenute in una pila degli scarti separata. Se il mazzo delle Carte di Missione del Re si esaurisce, rimescolare le carte scartate formando un nuovo mazzo.

## PARTITA A DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori è necessario fare alcune preparazioni speciali.

Al piazzamento, utilizzare la parte posteriore della plancia centrale che mostra un numero ridotto di azioni e solo sei spazi per i Miglioramenti.

Scartare poi i seguenti Miglioramenti, che non vengono utilizzati nel gioco a due giocatori, come indicato dal simbolo  stampato sul retro: I7, I12, I13, I15, I17, I22, I25, I26, I31, I32, I36, I45, I46, I48.

Tutte le altre regole rimangono invariate.

## FINE DEL GIOCO

Alla fine del terzo turno dell'Era III il gioco termina.

Il punteggio finale viene calcolato per ogni giocatore aggiungendo ai PP già segnati sulla plancia:

- 2 PP per ogni livello di torre costruito;
- PP per le carte Missioni del Re compiute a faccia in su;
- Metà PP per le carte Missioni del Re restituite a faccia in giù;
- PP per le parti del Tempio costruite;
- PP derivati dai Miglioramenti bonus dell'Era III;
- tanti PP per le serie di Merci Rare come indicato di seguito.

Ci sono 9 diversi tipi di Merci Rare nel gioco. Le serie di Merci Rare **diverse** forniscono punti alla fine del gioco come segue:

| 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     | 9     |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| merce | merci | merci | merci | merci | merci | merci | merci | merci |
| 5 PP  | 10 PP | 15 PP | 25 PP | 35 PP | 45 PP | 60 PP | 75 PP | 90 PP |

*Esempio: in totale hai sei Merci Rare. 5 Merci Rare diverse (35PP) e una duplicata (5PP). Le Merci Rare ti forniscono 40PP in totale.*

Il vincitore del gioco è il giocatore con più PP. In caso di parità, il giocatore tra questi che ha più Merci Rare è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio allora la partita è una patta tra questi giocatori.

## CONSIGLI STRATEGICI

### LINEE DI SVILUPPO

La Torre fornisce Punti Prestigio durante la partita e può incrementare in modo significativo il punteggio; tuttavia, i costi di costruzione aumentano man mano si creano nuovi livelli ed è una strategia aperta agli attacchi degli avversari.

L'acquisizione di Merci Rare è la chiave per ottenere navi supplementari ma bisogna coordinare molto bene i propri acquisti per ottenere una serie di Merci diverse.

Le Missioni del Re sono molto versatili: valgono un buon numero di Punti Prestigio alla fine del gioco, ma forniscono anche un beneficio che può risultare cruciale in un determinato momento.

Infine, costruire il Tempio è un modo lento per aggiungere Punti Prestigio ma può dare una spinta sostanziale quando si riesce a completarne la costruzione.

### MIGLIORAMENTI

I Miglioramenti sono un modo efficace per accelerare lo sviluppo del proprio business commerciale e sarà quasi impossibile costruire una strategia vincente senza prenderne un certo numero. Con l'esperienza si imparerà a sfruttare molte diverse possibili combinazioni di Miglioramenti.

Alcuni Miglioramenti di Era III possono aumentare il punteggio finale se soddisfano le condizioni indicate.

### COMMERCIO

Il commercio è un elemento fondamentale del gioco perché consente di essere più versatili nell'utilizzo delle proprie risorse, oltre che ad aumentarne il numero.

Il Miglioramento di partenza fornirà un'abilità iniziale che consente di scambiare una risorsa di base per una avanzata. Durante il gioco si vorrà incrementare la disponibilità di risorse acquistando ulteriori Miglioramenti commerciali o utilizzando l'azione "Town Market".

*Segui questo esempio per vedere come potrebbe essere utile il commercio: hai il Miglioramento iniziale che ti permette di scambiare pietre in oro 1:1; in seguito acquisisci il Miglioramento che ti permette di cambiare oro in legno o pietra a tasso 1:2. In un turno raccogli 3 pietre con una nave che converti immediatamente in 3 oro. Nel successivo turno scambi 3 oro in 6 pietre. Hai raddoppiato la quantità di pietre in un turno. Bello, vero?*

### PREDONI [MARAUDERS]

Spesso è una buona idea mettere i propri pezzi nella stessa regione in cui il giocatore che ha scelto i Predoni nel turno precedente sta mettendo i suoi. A meno che non prepari una trappola, probabilmente metterà i suoi cammelli e navi in regioni sicure.

Poiché la carta Predoni nello spazio "Regione attualmente sotto attacco" [Current Region under Attack] non può essere scelta dal giocatore che ha appena selezionato l'azione Predoni, significa che questa regione è sempre sicura nel turno in corso. In altre parole, non può mai accadere che i Predoni attacchino la stessa regione della plancia in due turni consecutivi di gioco. Quindi, almeno una regione è sempre sicura da utilizzare.

## ESEMPIO DI TURNO DI GIOCO COMPLETO



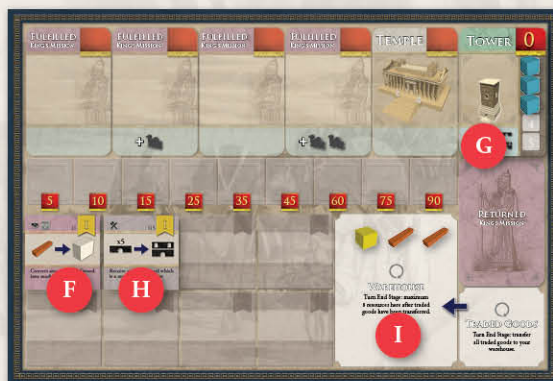
È una partita a 2 giocatori.

Questa è la plancia personale del giocatore **Blu**.

All'inizio del gioco riceve il Miglioramento commerciale che converte pietra in oro **A**.

Nel suo primo turno il **Blu** ha acquisito una Merce Rara grigia **B** e compiuto una Missione del Re **C**.

Gli rimangono 1 marmo e 2 legno **D** e 1 carta Missione del Re **E**.



Questa è la plancia personale del giocatore **Rosso**.

All'inizio del gioco riceve il Miglioramento commerciale che converte legno in marmo **F**.

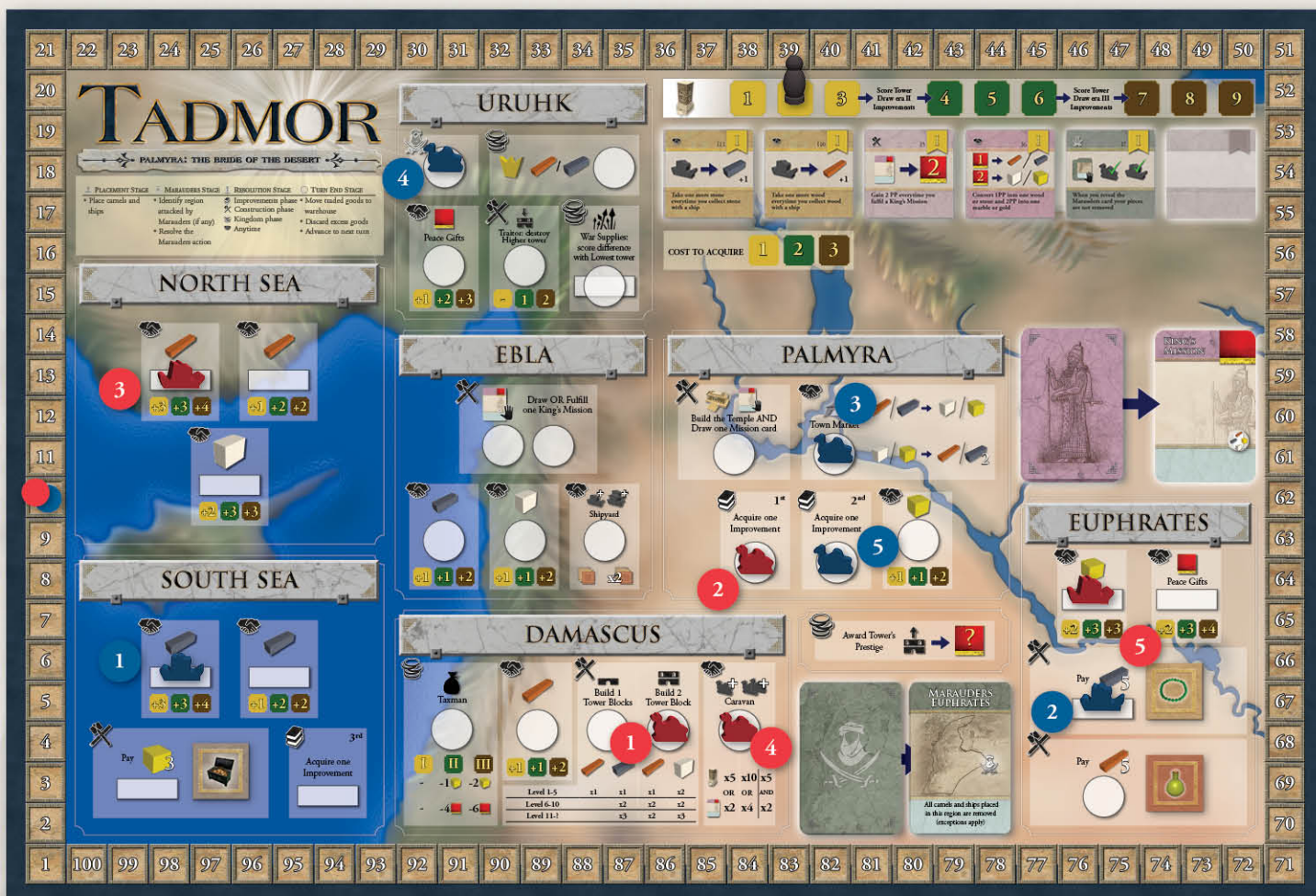
Nel suo primo turno il **Rosso** ha costruito 3 livelli di Torre **G** e acquisito un Miglioramento **H** che consente di ricevere gratis i livelli di Torre multipli di 5.

Gli rimangono 1 oro e 2 legno **I** e 2 carte Missione del Re **J**.

È il primo a giocare **K** e ha scelto nel turno precedente la carta Predoni **L**.

**Rosso** e **Blu** sono pronti per iniziare il secondo turno della partita.

***Nota:** per facilitare la spiegazione di come funzionano i Predoni stiamo supponendo che questi abbiano attaccato la regione di Euphrates durante il primo turno. In realtà i Predoni non possono essere in gioco il primo turno (nessun giocatore può avere una carta Predoni da rivelare).*



## FASE DI PIAZZAMENTO

- 1 Iniziando con il **Rosso**, i giocatori si alternano piazzando i pezzi sulla plancia sino al loro esaurimento: il **Rosso** piazza un cammello sull'azione "Costruisci 2 livelli di Torre" [Build 2 Tower Blocks] nella regione Damascus. Ha premura di innalzare la Torre per sfruttare il suo Miglioramento. Si ricordi che il **Rosso** conosce dove i Predoni attaccheranno.
- 1 Il **Blu** preferisce una strategia diversa, concentrandosi su Missioni e Mercerie Rare. Inizia inviando una nave nel South Sea per raccogliere pietra. Ha l'abilità di convertire pietra in oro, per cui la mossa sembra sensata.
- 2 Il **Rosso** piazza un cammello sull'azione "Compra un Miglioramento" [Acquire one Improvement]. Sarà il primo a scegliere un Miglioramento questo turno.
- 2 A questo punto il **Blu** sa che la regione Euphrates è sicura (la carta Predoni corrispondente è in vista nello spazio "Current Region Under Attack" della plancia e che Damascus e Palmyra sono probabilmente sicure (il **Rosso** ha piazzato dei pezzi in queste regioni) e quindi invia una nave a prendere la Merce Rara nella regione Euphrates.
- 3 Il **Rosso** manda una nave nel North Sea per raccogliere legno. Ne ha bisogno per costruire la Torre e, poi, il suo Miglioramento iniziale gli consente di convertire legno in marmo.
- 3 Ora il **Blu** sospetta che i Predoni possano attaccare

il South Sea lasciandolo senza pietra. Allora piazza un cammello nel "Mercato Cittadino" [Town Market] per commerciare, se necessario.

- 4 Con il legno assicurato, il **Rosso** è certo di poter costruire la Torre e seleziona l'azione Caravan per rivendicare un cammello ulteriore quando la sua Torre raggiungerà il livello 5.
- 4 Il **Blu** sceglie l'azione "Predoni" per creare problemi al **Rosso** il prossimo turno.
- 5 Il **Rosso** invia il suo ultimo pezzo a raccogliere oro nella regione Euphrates.
- 5 Infine, il **Blu** piazza il suo cammello sull'azione "Acquire one Improvement". La **fase di Piazzamento** è terminata.

## FASE DEI PREDONI

- Il **Rosso** rivela la sua carta Predoni che è, infatti, South Sea. La nave **Blu** in quella regione è rimossa e riposta nella riserva del giocatore **Blu**. La carta Predoni del South Sea e posta nello spazio "Current Region Under Attack" e la carta Predoni di Euphrates è rimessa nel mazzo dei Predoni.
- 4 Ora il **Blu** può prendere il mazzo dei Predoni e scegliere una carta Predoni per il prossimo turno. Il **Blu** non può prendere la carta Predoni del South Sea e quindi i Predoni non attaccheranno nuovamente il South Sea il prossimo turno.

## FASE DI RISOLUZIONE

Ora i giocatori iniziano a risolvere le azioni in parallelo. Una possibile sequenza è:

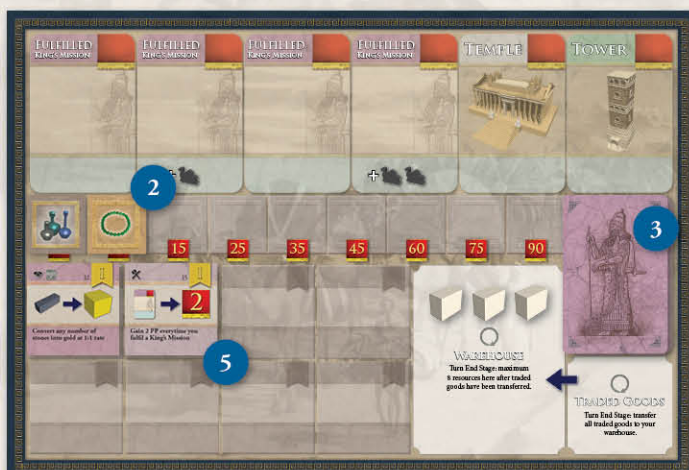
|   |   | Rosso | Blu     |
|---|---|-------|---------|
| 5 | Il Rosso prende 2 oro e poi si ferma perché vuole comprare un Miglioramento prima di prendere legno   | 2 3   |         |
| 2 | Il Rosso spende 1 legno per comprare il Miglioramento I10 che fornisce 1 legno supplementare quando si raccoglie legno con una nave   | 1 3   |         |
| 3 | Il Rosso raccoglie 4 legno  | 5 3   |         |
| 5 | Il Blu spende 1 legno per comprare il Miglioramento I5 che fornisce 2 PP quando si compie una Missione del Re   |       | 1 1     |
| 3 | Il Blu usa il "Town Market" per convertire 1 legno in 1 marmo e 1 marmo in 2 pietre. Poi richiede il beneficio della sua carta Missione del Re compiuta K16 per prendere 3 pietra e 2 marmo   |       | 2 1 5 3 |
| 2 | Ora il Blu acquisisce la Merce Rara gialla pagando 5 pietra   |       | 3       |
| 1 | Il Rosso ha ancora da fare. Utilizza il suo Miglioramento commerciale per convertire 2 legno in 2 marmo e poi paga 1 legno e 2 marmo per costruire i livelli 4 e 6 della Torre (il livello 5 è gratis grazie al suo Miglioramento di Torre I14) | 2 3   |         |
| 4 | Il Rosso può ora risolvere l'azione "Caravan" e prendere un cammello supplementare  |       |         |

Nessun giocatore ha selezionato azioni che vengono risolte nella sottofase del Regno. Il prestigio della Torre non è assegnato in quanto nessun giocatore ha Miglioramenti sul prestigio della torre. Anche l'Esattore [Taxman] non richiede pagamenti in Era I. La fase di Risoluzione è terminata.

## FASE DI FINE TURNO

Ora il Blu sposta il suo marmo non commerciabile nella zona "Warehouse". Nessun giocatore ha più di 8 risorse nella zona "Warehouse", così non si deve scartare nulla.

L'indicatore segnaturno è spostato sullo spazio del terzo turno di gioco.



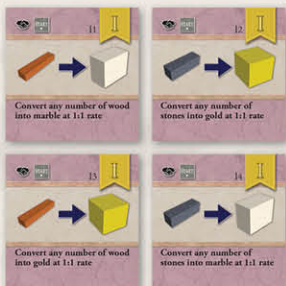
Questa è la plancia del Blu alla fine del turno 2



È questa è la plancia del Rosso alla fine del turno 2

# APPENDICE - LISTA DEI MIGLIORAMENTI E DELLE MISSIONI

## MIGLIORAMENTI DISPONIBILI A INIZIO PARTITA

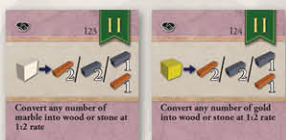


**I1, I2, I3, I4** - Puoi commerciare legno o pietra in cambio di marmo o oro come indicato dalla tessera. Similmente al "Town Market" puoi fare tanti scambi quanti desideri e le risorse che ricevi in scambio non sono nuovamente commerciabili nello stesso turno.

## ALTRI MIGLIORAMENTI COMMERCIALI

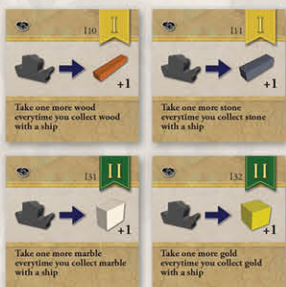


**I6** - Puoi scambiare PP per risorse come indicato, con un massimo di una risorsa base e di una avanzata in ciascun turno. Le risorse che ricevi in scambio non sono nuovamente commerciabili nello stesso turno.



**I23, I24** - Puoi commerciare oro o marmo per legno o pietra come indicato. Similmente al "Town Market" puoi fare tanti scambi quanti desideri e le risorse che ricevi in scambio non sono nuovamente commerciabili nello stesso turno.

## MIGLIORAMENTI CHE FORNISCONO RISORSE AGGIUNTIVE



**I10, I11, I12, I13, I29, I30, I31, I32** - Ogni volta che raccogli quel tipo di risorsa con una nave, ottieni un'altra risorsa dello stesso tipo. Tutti i bonus sono cumulativi.

## MIGLIORAMENTI BASATI SULLA TORRE



**I18** - Puoi costruire la Torre senza spendere legno (ma devi ancora pagare gli altri costi).

**Esempio:** stai costruendo il 7° e l'8° livello con l'azione "Build 2 Tower Blocks" che normalmente costa 2 legno e 2 marmo; pagherai solo 2 marmo.



**I14, I15** - Ricevi gratis qualsiasi livello di torre multiplo di 5.

**Esempio:** la tua torre è di livello 3 e stai usando l'azione "Build 1 Tower Block" che costa 1 legno e 1 pietra per ottenere il livello 4 e poi ottieni immediatamente il livello 5 gratis. Quindi spendi 2 pietra per ottenere il livello 6.

**Esempio:** la tua torre è di livello 8 e stai usando l'azione "Build 2 Tower Blocks" che costa 2 pietra e 2 marmo per ottenere i livelli 9 e 11 mentre il livello 10 è gratis.

**Esempio:** la tua torre è di livello 16 e uno dei tuoi concorrenti usa l'azione "Traitor" per distruggere 2 livelli di Torre: la tua Torre va giù a livello 14 ma immediatamente ricevi gratis il livello 15.



**I116, I117, I35, I36** - Se hai la Torre più alta durante la sottofase del Regno ottieni i PP indicati dalla tessera. Tutti i bonus sono cumulativi.

## MIGLIORAMENTI BASATI SULLE MISSIONI DEL RE



**I15, I119** - Ricevi il numero indicato di PP ogni volta che compi una Missione del Re. Tutti i bonus sono cumulativi.



**I20** - Ogni volta che compi una Missione del Re spendi due risorse in meno per completare l'azione.

## MIGLIORAMENTI BASATI SULLE MERCI RARE



**I18, I27** - Ricevi il numero indicato di PP ogni volta che acquisisci una Merce Rara usando una delle azioni sulla plancia. Quando ricevi una Merce Rara gratuitamente per effetto del Tempio o di una Missione del Re, ricevi solo 1 PP. Tutti i bonus sono cumulativi.



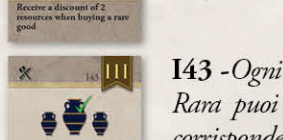
**I19** - Una volta a turno, quando uno dei tuoi pezzi è su un'azione per comprare una Merce Rara, puoi completare l'azione spendendo 4 PP invece di pagare le risorse. Non puoi andare in negativo sul tracciato segnapiunti in questo modo.



**I128** - Ogni volta che acquisisci una Merce Rara spendi due risorse in meno per completare l'azione.



**I143** - Ogni volta che acquisisci una Merce Rara puoi scegliere quale comprare dalla pila corrispondente. Dopo avere acquisito la Merce Rara, rimescola le tessere per formare una nuova pila.



## MIGLIORAMENTI BASATI SUI PREDONI



**I17** - Se sei il giocatore che ha rivelato la Carta dei Predoni in questo turno, i tuoi pezzi piazzati nella regione sotto attacco non sono rimossi.



**I25** - Se sei il giocatore che ha rivelato la Carta dei Predoni in questo turno, ottieni 3 Punti Prestigio se almeno un pezzo avversario è rimosso dalla regione sotto attacco.



**I26** - Se sei il giocatore che ha rivelato la Carta dei Predoni in questo turno, ricevi 1 oro e 1 Punto Prestigio.



**I45** - I tuoi pezzi sono immuni ai Predoni, cioè quando la carta dei Predoni viene rivelata i tuoi pezzi collocati nella regione sotto attacco non sono rimossi.

## MIGLIORAMENTI CON AZIONI PRIVATE

Le Azioni Private sono azioni disponibili solo al giocatore che possiede il corrispondente miglioramento e non sono influenzate dai Predoni. Le Azioni Private diventano immediatamente attive dopo l'acquisto della tessera. Come indicato dal simbolo cammello/nave sul lato sinistro della tessera, sposta il cammello/nave usato per acquisire il Miglioramento dalla plancia alla tessera. Nelle successive fasi di Piazzamento puoi riattivare l'Azione Privata posizionando uno dei tuoi pezzi direttamente sulla tessera Miglioramento invece che sulla plancia. Durante la fase di Risoluzione, il proprietario rimuove il cammello o la nave posta sulla tessera per risolvere l'azione corrispondente.



**I21, I22** - Puoi commerciare risorse come nel "Mercato Cittadino" [Town Market]. Puoi fare tanti scambi quanti desideri e le risorse che ricevi in scambio non sono nuovamente commerciabili nello stesso turno. Rimuovi il pezzo da questa tessera dopo aver completato tutti gli scambi.



**I37** - Puoi costruire una parte del Tempio e ottenere 3 Punti Prestigio per farlo. Un giocatore può scegliere anche le normali azioni di costruzione del tempio [Build the Temple] sulla plancia oltre all'Azione Privata, costruendo in tal modo una parte del Tempio in più nello stesso turno. Questa Azione Privata non fornisce alcuna carta Missione del Re.



**I47** - Puoi effettuare una delle azioni disponibili durante la sottofase di Costruzione (costruire la Torre, acquisire una Merce Rara, compiere o pescare una Missione del Re, costruire il Tempio o essere il Traditore [Traitor]). Decidi quale azione completare in qualsiasi momento durante la sottofase di Costruzione (può essere anche la stessa azione che hai già scelto sulla plancia).

**Esempio:** la partita è in Era III, hai scelto l'azione "Traitor" sulla plancia e decidi di effettuare la stessa azione con il tuo Miglioramento: distruggi un totale di 4 livelli di Torre di uno dei tuoi avversari oppure 2 livelli di Torre ciascuno di due diversi avversari.



**I48** - Puoi effettuare una delle azioni disponibili durante la sottofase del Regno (Esattore [Taxman], Forniture di guerra [War Supplies], Primo Giocatore). Sei tu a decidere quale azione completare in qualsiasi momento durante la sottofase del Regno (questa **non può essere la stessa azione** che hai già scelto sulla plancia). Se un altro giocatore ha scelto l'azione Primo Giocatore sulla plancia, queste azioni sono risolte secondo l'ordine di gioco.

**Esempio:** hai scelto l'azione Forniture di guerra [War Supplies] sulla plancia, quindi non puoi effettuare ancora l'azione Forniture di guerra con l'azione privata di questo Miglioramento.

**Esempio:** il tuo avversario ha scelto l'azione Primo Giocatore sulla plancia e tu vuoi effettuare tale azione con l'azione privata del Miglioramento. Poiché lui ti precede nell'ordine di gioco, prende il Pedone Primo Giocatore insieme a una risorsa di base; successivamente tu prendi il Pedone Primo Giocatore insieme a una risorsa di base.

## MIGLIORAMENTI PER IL PUNTEGGIO FINALE



**I38, I39, I40, I41, I42** - Ottieni 12 Punti Prestigio alla fine del gioco se soddisfi le condizioni indicate sulla tessera. I pareggi non forniscono punti.



**Esempio:** con il Miglioramento I41, se hai completato un tempio e un altro giocatore ha fatto lo stesso, non ottieni punti.



Ricorda che il punteggio delle Missioni del Re è dato dal valore nominale delle Missioni del Re compiute più metà del valore nominale delle Missioni del Re restituite.

## MIGLIORAMENTI VARI



**I33** - Puoi conservare 12 risorse invece che 8 nel tuo magazzino [Warehouse] nella fase di Fine Turno.



**I34** - Ogni volta che costruisci una parte di Tempio, spendi tre risorse in meno per completare l'azione.



**I44** - Quando risolvi l'azione "Doni di pace" [Peace Gifts] ottieni il doppio del numero di Punti Prestigio.

**Esempio:** la partita è in Era III e hai occupato con i tuoi pezzi entrambi gli spazi "Doni di pace" [Peace Gifts]. Ottieni 14 PP.



**I46** - Sei immune all'Esattore [Taxman], cioè non devi pagare 1 oro in Era I e 2 oro in Era III.

# MISSIONI DEL RE



**K1, K2** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase di Costruzione per ottenere immediatamente una Merce Rara dalla plancia. Il giocatore sceglie una pila, prende la Merce Rara che gli interessa, rimescola la pila e la rimette a posto. Ricorda che in caso di conflitto tra due giocatori su chi dovrebbe prendere prima la Merce Rara, si segue l'ordine di gioco.



**K3, K4** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase di Costruzione per ottenere il prossimo livello di Tempio. Se hai già completato un Tempio, puoi prendere il basamento [Basement] di un nuovo tempio.



**K5, K6** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita in qualsiasi momento per ottenere la prossima nave aggiuntiva. Nota che se usi questa missione per ottenere la terza nave allora, per ottenere la quarta nave mediante l'azione Cantiere Navale [Shipyard], necessiti ancora di 2 insieme di tre diversi tipi di Merce Rara.



**K7, K8** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase di Costruzione per costruire immediatamente il numero di livelli di Torre indicato.



**K9, K10** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella fase dei Predoni, dopo che la carta Predoni è stata rivelata, per cambiare la regione attaccata. Scegli un'altra regione tra quelle disponibili nel mazzo dei Predoni e piazzala nello spazio "Current Region Under Attack".



**K11, K12** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita in qualsiasi momento per ottenere il prossimo cammello aggiuntivo. Nota che se usi questa missione per ottenere il quarto cammello allora, per ottenere il quinto cammello con l'azione Carovana [Caravan], necessiti ancora di soddisfare i prerequisiti più alti per il quinto cammello.



**K13** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita durante la fase di Risoluzione per usare l'azione "Town Market" come se avessi piazzato lì uno dei tuoi pezzi.



**K14** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella fase dei Predoni, dopo che la carta Predoni è stata rivelata e i pezzi nella regione attaccata rimossi, per scambiare uno dei tuoi pezzi (cammello o nave) con un pezzo di uno dei tuoi avversari. I pezzi scambiati devono essere dello stesso tipo, ad esempio un cammello per un cammello o una nave per una nave.



**K15** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase dei Miglioramenti per ottenere senza alcun costo due Miglioramenti tra quelli disponibili sulla plancia. Questa azione viene eseguita dopo che tutti gli altri giocatori (incluso te stesso) hanno acquisito i miglioramenti secondo l'ordine stabilito sulla plancia.



**K16, K17, K18** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita durante la fase di Risoluzione per prendere cinque risorse qualsiasi a scelta. Queste risorse non sono commerciabili.



**K19** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase di Costruzione per costruire il basamento [Basement] di un nuovo tempio. Questo Tempio può essere costruito in parallelo al tuo altro Tempio ancora in costruzione (se presente). Ricorda che normalmente devi completare un Tempio prima di poterne iniziare a costruire uno nuovo.



**K20** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase di Costruzione per distruggere immediatamente tre livelli di Torre di uno dei tuoi avversari. Ricorda che in caso di conflitto tra due giocatori su chi dovrebbe costruire/distruggere la Torre prima, conta l'ordine di gioco.



**K21, K22** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase di Costruzione per pescare due nuove carte Missione del Re dal mazzo corrispondente. Ricorda che in caso di conflitto tra due giocatori su chi deve pescare per primo, conta l'ordine di gioco.



**K23, K24** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella fase di Piazzamento per piazzare fino a tre dei tuoi pezzi sulla plancia invece che uno.



**K25, K26** - Una volta compiuta, questa missione può essere restituita nella sottofase dei Miglioramenti per ottenere uno dei Miglioramenti di Era I o II attualmente non disponibili sulla plancia. Se il gioco è ancora in Era I puoi scegliere un miglioramento di Era I tra quelli non pescati all'inizio. Se il gioco è in Era II o III puoi scegliere un miglioramento di Era I o II tra quelli non disponibili sulla plancia.