

STONE AGE

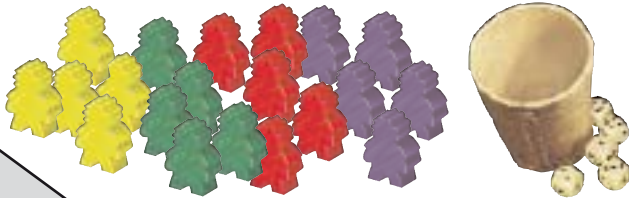
Contents:

- 1 game board
- 4 player boards
- 58 wooden resources
- 40 wooden people
- 8 wooden markers in 2 sizes
- 53 food tiles
- 28 building tiles
- 18 tool tiles
- 1 start player figure
- 36 civilization cards
- 7 dice
- 1 leather dice cup
- 1 information sheet

1. Disporre aperto il tabellone di gioco.

2. Separare le tessere alimenti in base al valore e disporle in pile sul terreno di caccia.

13. Scegliere un giocatore che inizierà il gioco come descritto a pagina 4.



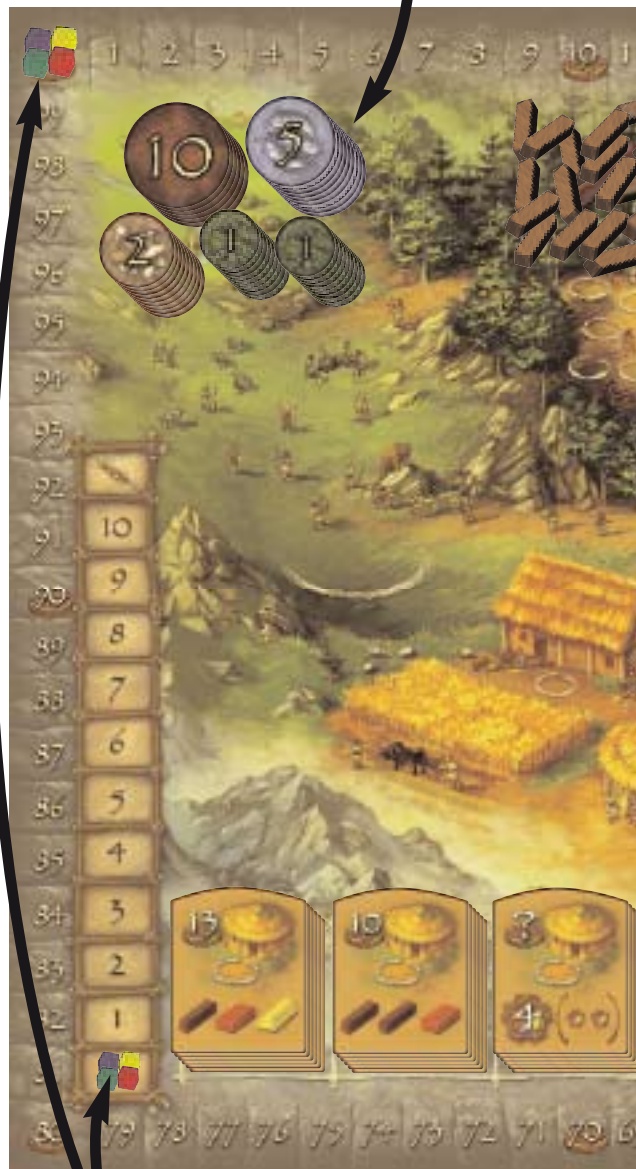
12 Disporre i lavoratori restanti (5 per colore) come rifornimento generale vicino al bordo del gioco. Inoltre piazzare accanto anche i 7 dadi e la tazza per i dadi.



spazio per le carte di civilizzazione e ripilogo punteggio finale

profilo dei rendimenti e dei punti valore delle risorse

11 Ogni giocatore prende 1 tavolo di gioco. Su questo, dispone 5 lavoratori del suo colore e 12 alimenti. I tavoli di gioco servono per le risorse, le informazioni di gioco e per il punteggio finale.



10 Ogni giocatore sceglie un colore ed un segnalino del suo colore e lo pone sullo spazio 0 della barra produzione agricola, ed uno sulla barra punteggio (in alto a sinistra).

2-4 giocatori
10 + anni
60-90 minuti

3. Disporre le 20 risorse di legno nella foresta.

4. Disporre le 16 risorse mattoni nel pozzo di argilla.

5. Disporre le 12 risorse di pietra nella cava.

6. Disporre le 10 risorse d'oro nel fiume.

7. Separare gli attrezzi con valori $1/2$ e $3/4$ e disporli in due pile nello spazio vicino al fabbricante di attrezzi.

9. Mescolare le tessere della costruzione e disporle impilate e coperte in gruppi di 7 tessere costruzioni ciascuna. (con 4 giocatori, disporre tutte e 4 le pile sul bordo del gioco; con 3 giocatori, disporre 3 pile; e con 2 giocatori, disporre 2 pile. Rimettere le pile inutilizzate nella scatola). Girare a faccia in su le tessere in cima a ogni pila.

8. Mescolare le carte di civilizzazione e disporle impilate e coperte vicino al bordo di gioco. Prendere 4 carte in cima al mazzo (num. carte basato sul numero dei giocatori) e porle sui 4 spazi, da destra a sinistra.

Descrizione del gioco

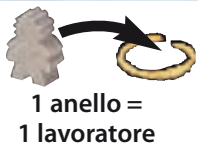
Ogni Età ha la sua sfida. L'età della Pietra fu caratterizzata dallo sviluppo dell'agricoltura, l'elaborazione delle risorse utili e dalla costruzione di semplici capanne. Il commercio si sviluppa e la civilizzazione mette radici e si diffonde. In più, le abilità tradizionali come la caccia sono molto richieste, per poter nutrire la popolazione crescente. L'obiettivo dei giocatori è di acquisire padronanza in tutto ciò. Ci sono molti modi di agire per raggiungere l'obiettivo, ed ognuno può "lavorare" per raggiungerlo seguendo il proprio metodo. Alla fine del gioco risulterà vincitrice la tribù che si sarà contraddistinta per aver sviluppato meglio la propria cultura ed avrà ottenuto il numero maggiore di punti vittoria.

Un turno di gioco

Ciascun turno è diviso in 3 fasi, che sono eseguite nell'ordine descritto:

1. I giocatori dispongono i lavoratori sul tabellone di gioco.
2. I giocatori eseguono le azioni in base alla disposizione dei lavoratori.
3. I giocatori sfamano la propria tribù.

1. I giocatori dispongono i lavoratori (tribù) sul tabellone di gioco.



Il giocatore iniziale comincia, e deve disporre almeno 1 o più dei suoi lavoratori in uno dei luoghi disponibili, a sua scelta. Quindi il giocatore seguente (nell'ordine di senso orario) dispone anch'egli 1 o più dei suoi lavoratori in un luogo che desidera. Si prosegue (sempre in senso orario) fino a che tutti i giocatori non hanno posizionato tutti i loro lavoratori. Il numero degli anelli in un luogo indica quanti lavoratori ci possono essere là prima che sia pieno. Passare la mano (saltare il turno) non è consentito, se ci sono ancora spazi-anello disponibili per i lavoratori. La collocazione ulteriore nello stesso turno non è consentita. *Per esempio, se il gioc. rosso dispone 4 lavoratori nella foresta, non può più in seguito collocare lì altri lavoratori, anche se ci sono ancora sufficienti spazi-anello.*

Quanti lavoratori possono essere disposti nei diversi posti?

Fabbricante di attrezzi

1 lavoratore



Fabbricante di attrezzi

lo spazio può contenere solo 1 lavoratore

Esempio: azzurro dispone 1 lavoratore sullo spazio del fabbricante di attrezzi. Questo spazio ora è completamente occupato.

Capanna

2 lavoratori



Capanna

lo spazio può contenere 2 lavoratori

Esempio: Il verde dispone 2 lavoratori sullo spazio capanna (se un giocatore sceglie la capanna, deve disporre sempre lavoratori). La capanna ora è piena!

Campo

1 lavoratore



Campo

lo spazio può contenere solo 1 lavoratore

Esempio: giallo pone 1 lavoratore sul campo, il campo è pieno.

Caccia

Non c'è limite ai lavoratori che possono stare qui



Territorio di caccia

Questo è l'unico luogo in cui nessun anello è indicato.

Qui ogni giocatore può disporre tutti i lavoratori che vuole, ma soltanto una volta per ogni turno!

Spazi risorse

in ognuno di questi posti possono esserci massimo 7 lavoratori



Foresta, pozzo di argilla, cava e fiume

In ciascuno di questi posti, possono essere disposti fino a un totale complessivo di 7 lavoratori. *Esempio: Nella foresta, ci sono già 4 lavoratori rossi. Il giallo dispone lì 2 lavoratori, portando a un totale di 6. Blu piazza ancora 1 lavoratore. Ora ci sono 7 lavoratori in totale, e la foresta è piena!*



Per il pozzo di argilla, la cava e il fiume vale la stessa regola.



Carte di civilizzazione

Su ogni carta può essere posizionato 1 lavoratore.
Le carte possono essere occupate in qualsiasi ordine.
Esempio: Il rosso pone 1 lavoratore sulla seconda carta di civilizzazione. Questa carta ora è occupata. Le 3 carte rimanenti di civilizzazione possono essere occupate da altri giocatori o dallo stesso giocatore.

Per carta
un lavoratore

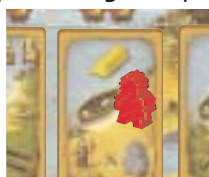


Costruzioni

Su ogni costruzione può essere posizionato 1 lavoratore.
Le carte possono essere occupate in qualsiasi ordine.
Esempio: Il giallo dispone 1 lavoratore sulla terza costruzione. Questa costruzione ora è occupata. Le 3 costruzioni rimanenti di civilizzazione possono essere occupate da altri giocatori o dallo stesso giocatore.

Per costruzione
un lavoratore

Esempio di un giro di piazzamento lavoratori nell'ordine seguente: giocatore rosso (iniziale), azzurro, verde e giallo



Rosso piazza un lavoratore su questa carta



Blu piazza 5 lavoratori su Caccia



Verde piazza 2 lavoratori su capanna



Giallo piazza un lavoratore su questa costruzione

La scelta dei posti può essere in qualsiasi ordine.

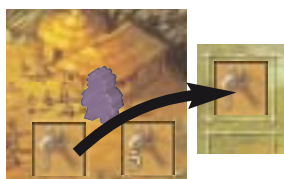
Dato che diversi posti permettono il piazzamento di numeri differenti di lavoratori, accade spesso che uno o più giocatori non abbiano più lavoratori da piazzare, mentre altri ancora hanno ancora lavoratori da piazzare. Se nessun giocatore può disporre di lavoratori (perché ciascuno già ha disposto tutti i lavoratori o perché non possono essere più disposti in posti corretti), la seconda fase ha inizio.

2. I giocatori eseguono le azioni in base alla disposizione dei lavoratori.

Comincia il giocatore iniziale. Egli esegue le azioni di tutti i lavoratori (tribù) che ha posizionato, nell'ordine che vuole. Poi, in senso orario, lo stesso fa il giocatore alla sua sinistra con la sua tribù. E così via. Man mano che esegue le azioni, il giocatore riporta i suoi lavoratori sul suo tavolo di gioco (nello spazio corrispondente), cosicché, alla fine, tutti i lavoratori della sua tribù saranno di nuovo nel suo tavolo di gioco.



Quale azione può eseguire ciascun giocatore in ogni luogo?



Fabbricante di attrezzi

Il giocatore prende 1 nuovo attrezzo.
Se non ha nessun attrezzo, prende l'attrezzo con valore 1 e lo pone con il numero in vista su una delle caselle nello spazio attrezzi del suo tavolo di gioco.

Un nuovo attrezzo

In seguito, continua come segue:



Quando un giocatore prende un secondo e terzo attrezzo, dispone gli attrezzi di valore 1 sopra gli altri due spazi attrezzo



Quando un giocatore prende un da quarto - a sesto attrezzo, gira la tessera corrispondente sul suo tavolo di gioco, a mostrare il valore 2



Dal settimo - nono, il giocatore sostituisce le tessere di valore 2 con le tessere di valore 3. Per concludere, dal decimo - dodicesimo, il giocatore le rigira, a mostrare il valore 4

Uso: Ogni attrezzo può essere usato soltanto una volta per turno, per incrementare il lancio di dadi con la caccia o durante l'acquisizione delle risorse.

Per incrementare il lancio di dadi un giocatore può aggiungere il valore del numero di attrezzi che vuole.

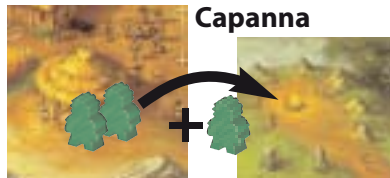
In seguito, per indicare che un attrezzo è stato utilizzato, il giocatore lo ruota di 90°. Per esempi di uso dell'attrezzo, vedi la caccia e l'acquisizione delle risorse (a pagina 6).



attrezzo usato:
ruota di 90°

Un giocatore può usare ogni attrezzo una volta per turno.

Capanna
1 ulteriore
lavoratore



Un nuovo membro si aggiunge alla tribù!

Il giocatore preleva 1 lavoratore supplementare del suo colore dal rifornimento generale. Ha quindi per tutti i turni seguenti un nuovo lavoratore disponibile.

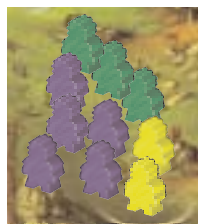
Esempio: Il verde ha disposto 2 lavoratori sulla capanna. Prende i due lavoratori dalla capanna e uno dal rifornimento generale e pone tutti e 3 i lavoratori sul suo tavolo di gioco.

Campo
aumenta
la produzione
alimentare
del giocatore



Il giocatore ripone il lavoratore sul suo tavolo di gioco e sposta il suo segnalino sulla barra produzione agricola di uno spazio verso l'alto. Quindi, egli aumenta la sua produzione alimentare che riceve alla conclusione di ciascun turno.

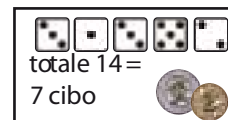
Caccia
alimento
supplementare
dalla caccia



Terreno di caccia - qui il giocatore lancia i dadi

Il giocatore prende 1 dado per ciascun lavoratore posizionato nello spazio caccia, e li lancia tutti insieme. Somma il punteggio dei dadi e, a questo punto, se vuole può aggiungere il valore del numero di attrezzi che desidera.

Il giocatore divide per due (arrotondando per difetto, verso il basso) il totale del punteggio, per stabilire il numero di cibo da prendere. (Per ciascun 2 pieno dal tot. ottenuto, prende 1 alimento dalla plancia di gioco).



Esempio: Blu prende 7 dadi e fa complessivamente 14. Non utilizza gli attrezzi, in modo da prendere 7 alimenti dalla plancia di gioco.

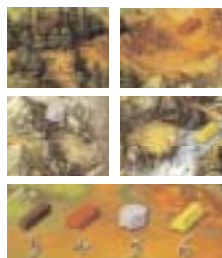
Esempio: verde lancia 3 dadi e fa complessivamente 11. Quindi, prenderebbe 5 alimenti. Decide di utilizzare 1 attrezzo di valore 1. Agendo in tal modo, aumenta il suo totale a 12 e prende 6 alimenti (6 volte un 2). Gira l'attrezzo che ha usato di 90°, segnalando così che non potrà utilizzare di nuovo quell'attrezzo in quel turno.

Esempio: giallo lancia 2 dadi e ottiene complessivamente 4. giallo ha due attrezzi di valore 1 le li usa entrambi. Quindi, aumenta il totale a 6 e prende 3 alimenti (3 volte un 2).

Con la caccia i giocatori prendono alimento supplementare, poiché la produzione alimentare dalla barra produzione agricola è spesso insufficiente per sfamare la loro tribù (nutrizione: vedi la terza fase).

Risorse

- legno
- mattoni
- pietra
- oro



Pozzo di argilla, foresta, cava e fiume - qui il giocatore lancia i dadi

In questi 4 posti i giocatori prendono il legno, il mattone, la pietra e l'oro. L'acquisizione di queste risorse funziona come per la caccia, salvo che le proporzioni sono differenti:

Foresta - per ciascun 3 pieno, il giocatore prende 1 legno dal rifornimento.

Pozzo di argilla - per ciascun 4 pieno, il giocatore prende 1 mattone dal riforn.

Cava - per ciascun 5 pieno, il giocatore prende 1 pietra dal rifornimento.

Fiume - per ciascun 6 pieno, il giocatore prende 1 oro dal rifornimento.



Esempio: verde ha due lavoratori sul fiume e lancia 2 dadi, ottenendo un totale di 5. Siccome già ha usato il suo attrezzo per la caccia, lui non può usarlo ancora per l'oro. Non prende oro poiché non ha 6 pieno.

Esempio: rosso ha 3 lavoratori, lancia 3 dadi e ottiene un 7. Ha anche 3 attrezzi di valore 2 che usa per portare il suo totale a 13. Quindi, prende 2 oro (2 volte un 6 pieno).



Le risorse non sono illimitate. Se una risorsa è esaurita, si può usare qualunque materiale

sostitutivo (per esempio fiammiferi per il legno). I giocatori hanno bisogno delle risorse per l'acquisizione delle carte di civilizzazione e per innalzare costruzioni.

Acquisizione delle carte civilizzazione



Carte di civilizzazione - rendimenti immediati e punti durante il conteggio finale

Il giocatore paga al rifornimento il numero di risorse indicate in cima alla carta prendendole da quelle disponibili sul suo tavolo di gioco, e poi prende la carta. Con quali risorse il giocatore paga (legno, mattone, pietra e/o oro) dipende da lui e da che cosa ha: sarà solitamente legno e/o mattone, ma non può usare mai alimenti. Se il giocatore non può o non vuole pagare le risorse richieste, riprende indietro il suo lavoratore e lascia la carta sul piano di gioco. Ogni giocatore impila a faccia in giù le carte di civilizzazione acquisite, sullo spazio indicato sul tavolo di gioco.

I dettagli dell'uso delle carte civilizzazione sono descritti sul foglio informativo



Costruzioni - con queste si guadagnano punti durante il gioco

Il giocatore paga al rifornimento le risorse indicate sulla costruzione prelevandole dal suo tavolo di gioco, quindi prende la costruzione. Di seguito il giocatore fa avanzare il suo segnalino sulla barra punteggiaggio del numero di spazi indicati sulla costruzione. Infine, scopre a faccia in su la seguente costruzione della pila. *Esempio: Il giallo paga 2 legno e 1 mattone al rifornimento. Poi pone la costruzione sul suo tavolo di gioco e quindi sposta il suo segnalino di 10 spazi sulla barra punteggiaggio.* Se il giocatore non può o non vuole pagare le risorse richieste, riprende indietro il suo lavoratore e lascia la costruzione sul gioco. Ci sono 8 costruzioni dove il giocatore può scegliere con quale risorsa pagare, ma il numero è fisso. E ci sono 3 costruzioni dove il giocatore può scegliere sia il genere sia il numero risorse da pagare (minimo 1/massimo 7).

Quando un giocatore prende una di queste costruzioni, deve calcolare il numero degli spazi (= punti) per avanzare sulla barra punteggiaggio. Il calcolo è molto semplice.



I punti ottenuti dal giocatore.

Le risorse richieste per l'acquisizione della costruzione.



Il giocatore calcola i punti dal valore delle risorse.

Deve pagare esattamente 4 risorse.

Le 4 risorse devono provenire da 2 generi differenti.

Il giocatore determina quali 2 generi.



Il giocatore calcola i punti dal valore delle risorse.

Deve pagare almeno 1 risorsa fino a un massimo 7 risorse.

Il numero dei generi differenti dipende dal giocatore.



Esempio: L'azzurro paga usando queste quattro risorse: 3 di pietra



(richiesta: 4 risorse di 2 generi diversi). Dalle risorse usate, il giocatore guadagna 18 punti: Ognuna delle 3 pietre vale 5 punti e il legno 3 punti.

Il giocatore pone la costruzione acquisita su uno degli spazi per le costruzioni sul tavolo di gioco. Se un giocatore acquisisce più di 5 costruzioni, le impila su questi spazi.

3. I giocatori sfamano la propria tribù.

Quando tutti i giocatori hanno recuperato tutti i loro lavoratori, devono poi sfamarli! Ogni lavoratore richiede 1 alimento. In primo luogo, ogni giocatore prende alimenti dal rifornimento secondo la posizione del suo segnalino sulla barra produzione agricola. Quindi ogni giocatore restituisce 1 alimento al rifornimento per ogni lavoratore sul suo tavolo di gioco.



1 lavoratore = 1 alimento

Se un giocatore non ha alimenti sufficienti per sfamare la sua gente,

deve restituire al rifornimento tutti gli alimenti che possiede; quindi ha l'opzione, se vuole (e può), di pagare il resto con le risorse che possiede. Ogni risorsa sostituisce 1 alimento (i lavoratori della tribù sono ben disposti a scambiare risorse per cibo!). Se il giocatore non può o non vuole fare ciò, immediatamente sposta il suo segnalino indietro di 10 spazi sulla barra punteggiaggio.

In ogni caso, il giocatore deve comunque restituire al rifornimento tutti gli alimenti che possiede!

Quando tutti i giocatori hanno sfamato la propria tribù (o non hanno potuto e hanno perso 10 punti), il turno si conclude. Il giocatore iniziale dà il segnalino di giocatore iniziale al suo vicino di sinistra, e ha inizio un nuovo turno di gioco.

Nuovo turno

Prima di cominciare il nuovo turno, in primo luogo si spostano le rimanenti carte di civilizzazione verso destra negli spazi vuoti rimasti. Dopo, si riempiono gli spazi vuoti rimasti con le carte prese dal mazzo - da destra a sinistra.

Quindi, a seguire, i giocatori ruotano nella posizione originale (cioè di *non utilizzo*) tutti gli attrezzi utilizzati, e si ricomincia il turno dalla fase 1.



Esempio: Nel turno precedente, i quattro giocatori hanno preso la seconda e la terza carta di civilizzazione. La prima carta rimane dove è, e i giocatori spostano la quarta carta verso destra, sul secondo spazio. I giocatori prendono quindi 2 carte dal mazzo e le dispongono nell'ordine sul terzo e quarto spazio.

carte di civilizzazione insufficienti

Fine del gioco

Il gioco si conclude in uno dei due modi seguenti:

1 - Se non ci sono sufficienti carte civilizzazione rimanenti per riempire gli spazi vuoti all'inizio del turno, il gioco si conclude immediatamente senza iniziare un nuovo turno.

1 pila di costruzioni è vuota

2 - Se almeno 1 pila delle tessere costruzioni è vuota. In questo caso il turno corrente si gioca fino alla fine (cioè includendo l'alimentazione della tribù). Quindi segue il punteggio finale.

Punteggio finale e vincitore!

Usare il foglio informativo per le carte di civilizzazione con le info per il punteggio.

Quindi, ogni giocatore procede come segue:

Le carte di civilizzazione **con il fondo verde** si contano moltiplicando il numero di carte diverse per se stesso.

carte di civilizzazione con fondo verde

Esempio: un giocatore ha 5 carte di civilizzazione con simboli di cultura differenti



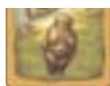
scrittura



erboristeria



terraglie



arte



musica

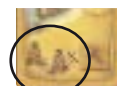
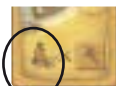
= 25 punti (5x5)

Il punteggio delle carte con il **fondo color sabbia** si calcola così:

carte di civilizzazione con fondo sabbia

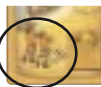
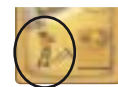
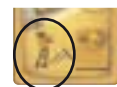
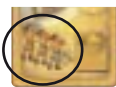


Moltiplicare il numero dei contadini sulle carte di civilizzazione per la posizione del segnalino del giocatore sulla barra produzione agricola.
 $5 \text{ contadini} \times 7 \text{ produzione alimentare} = 35 \text{ punti}$



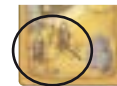
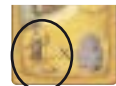
Moltiplicare il numero dei fabbricanti di attrezzi per il valore totale degli attrezzi del giocatore.

$3 \text{ fabbricanti di attrezzi} \times 7 \text{ valore attrezzi} (3 - 2 - 2) = 21 \text{ punti}$



Moltiplicare il numero dei costruttori di capanne per il numero delle costruzioni che il giocatore possiede.

$7 \text{ costruttori di capanne} \times 6 \text{ costruzioni} = 42 \text{ punti}$



Moltiplicare il numero degli sciamani per il numero totale (tribù) di lavoratori che il giocatore possiede.

$3 \text{ sciamani} \times 8 \text{ lavoratori} = 24 \text{ punti}$

Ogni risorsa che un giocatore ha sul suo tavolo di gioco **vale 1 punto**

2-3 giocatori

Regole per 3 o 2 giocatori

Con 2-3 giocatori, solo 2 di questi 3 luoghi: fabbricante di attrezzi, capanna e campo possono essere occupati in ogni turno.

Il terzo luogo resta vuoto. Ovviamente, il posto vuoto può essere differente in ciascun turno.

Con 3 giocatori, in ognuno di questi luoghi: la foresta, il pozzo di argilla, la cava ed il fiume soltanto 2 giocatori possono disporre i lavoratori in ogni turno.

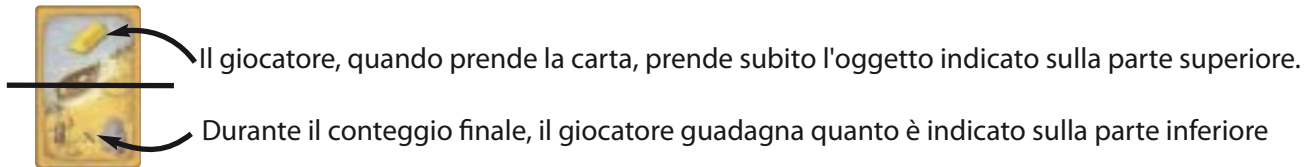
Con 2 giocatori, in ognuno di questi luoghi: la foresta, il pozzo di argilla, la cava ed il fiume soltanto 1 giocatore può disporre i lavoratori in ogni turno.

Tutte le regole rimanenti restano invariate.

Le carte di civilizzazione

Ogni giocatore tiene tutte le carte che acquisisce sullo spazio apposito del suo tavolo di gioco, coperte, fino alla fine del gioco.

Tutte le carte sono divise in due parti.



Parte inferiore - con colore fondo verde e sabbia - per il conteggio finale

 **16 carte con fondo verde, con 8 simboli cultura differenti ripetuti per due volte ciascuno**

Fondo verde



Durante il conteggio finale, ogni giocatore moltiplica il numero di carte diverse per se stesso ed aggiunge i supplementi.

Esempio: un giocatore ha 5 carte di civilizzazione con differenti simboli cultura = 25 punti (5x5).

In più, ha 1 terraglie supplementare + 1 punto (1x1)

= 26 punti

oppure ha in più, ha 1 terraglie e 1 arte supplementari +2x2 =29 punti



20 carte con fondo sabbia



Fondo sabbia: vedi le regole per il punteggio finale, a pagina 8

Parte superiore - da usare durante il gioco

Le seguenti carte sono usate immediatamente quando un giocatore le acquisisce:

Oggetti con dadi (10 carte)



Quando un giocatore acquisisce la carta, immediatamente lancia tanti dadi quanti sono i giocatori in partita. Quindi dispone i dadi intorno alla carta, abbinando i numeri corrispondenti alla carta. A cominciare dal giocatore che ha acquisito la carta, ogni giocatore sceglie un dado. Il giocatore prende la risorsa corrispondente e rimuove il dado. Gli altri giocatori seguono nell'ordine in senso orario finché tutti i dadi sono rimossi e tutti i giocatori hanno preso 1 oggetto o aggiunto una produzione di cibo.



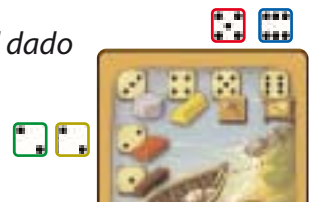
Non si possono utilizzare gli attrezzi per modificare il lancio dei dadi.

Esempio: Il rosso acquisisce la carta e lancia 4 dadi: [1][2][3][4]

Ha la prima scelta e decide di prendere 1 attrezzo. Allora, rimuove il dado con valore 5.

L'azzurro è il seguente; muove il suo segnalino sulla barra alimenti di 1 verso l'alto e rimuove il dado con valore 6.

Verde e giallo prendono ognuno 1 mattone e rimuovono i dadi con valore 2.



Alimento (7 carte)

Il giocatore prende immediatamente dal rifornimento la quantità di cibo indicata sulla carta.
Esempio: per la carta indicata, il giocatore prende 4 alimenti dal rifornimento.



Risorsa (5 carte)

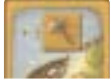
Il giocatore prende immediatamente dal rifornimento la risorsa indicata sulla carta.
Esempio: per la carta indicata, il giocatore prende 1 oro dal rifornimento.

**La risorsa con lancio dadi (3 carte)**

Il giocatore immediatamente lancia 2 dadi e prende la risorsa indicata, come fa con l'acquisizione delle risorse. Al lancio, se vuole, può aggiungere anche gli attrezzi non utilizzati.
Esempio: (come la carta indica) il giocatore lancia 2 dadi e prende 1 legno dal rifornimento per ciascun 3 pieno (esattamente come durante l'acquisizione delle risorse).

**Punti (3 carte)**

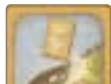
Il giocatore immediatamente avanza il suo segnalino sulla barra punteggio di 3 spazi.

**Nuovo attrezzo (1 carta)**

Il giocatore immediatamente prende 1 attrezzo (esattamente come con il fabbricante di attrezzi).

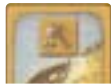
**Produzione alimentare supplementare (2 carte)**

Il giocatore immediatamente sposta il suo segnalino sulla barra produzione agricola in su di 1 spazio. (esattamente come con il campo).

**Carta supplementare, soltanto per conteggio finale (1 carta)**

Il giocatore prende la carta supplementare di civilizzazione dalla cima del mazzo impilato. La esamina e la pone coperta insieme alle sue altre carte di civilizzazione.

Nota: questa carta è usata soltanto nel conteggio finale. Non si usa la parte superiore.

Il giocatore può utilizzare immediatamente o successivamente le seguenti carte nel gioco:**Attrezzo per un unico uso (3 carte)**

Il giocatore mette la carta rivolta verso l'alto accanto al suo tavolo di gioco.

Può aggiungere solo una volta questo attrezzo ad un lancio di dadi (oltre che ad aggiungere, se vuole, altri suoi attrezzi). Una volta che è stato utilizzato, l'attrezzo è consumato ed il giocatore pone la carta a faccia in giù sulle altre carte di civilizzazione sul suo tavolo di gioco.

Esempio: (come la carta indica) il giocatore ha disponibile un attrezzo supplementare di valore 4 da usare solo una volta.

**2 risorse a scelta del giocatore (1 carta)**

Il giocatore dispone la carta rivolta verso l'alto accanto al suo tavolo di gioco. Il giocatore può per una sola volta, immediatamente o successivamente, prendere 2 risorse a sua scelta (2 differenti o 2 uguali) dal rifornimento. Una volta che il giocatore ha utilizzato la carta per prendere le risorse, pone la carta a faccia in giù sulle altre carte di civilizzazione sul suo tavolo di gioco.



Traduzione in italiano e adattamento grafico dal file pdf originale
a cura di Guido "Mocs" Favaro.
(versione 1.0)

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana
per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.