

NORIA

Un gioco di Sophia Wagner
Illustrazioni di Michael Menzel
Per 2-4 giocatori, da 12 anni in su
Durata : 70-120 min.

Panoramica del Gioco - Cosa si fa in questo gioco?

Una nuova era sta sorgendo all'orizzonte. Il futuro di Noria è di fronte a voi. Tocca a voi portare alla prosperità il vostro già fiorente impero. Scoprite isole volanti, acquistate navi e costruite fabbriche. Investite in progetti prestigiosi e assicuratevi il successo tramandando conoscenze segrete ai politici. Perché anche sopra le nuvole è possibile migliorare.

Materiali - Cosa c'è nella scatola?

1 plancia di gioco a doppio lato
(il retro mostra l'illustrazione
senza elementi di gioco)

24 cubi Politico
(Politici)



20 cilindri Delegato (Delegati)
5 per giocatore (quattro colori)



4 set di Ruote delle Azioni, ognuno
contenente 1 Anello Grande
1 Anello Medio e 1 Anello Piccolo



4 piramidi di plastica (basi)



66 Dischi



10 Ossidiana



10 Energia



10 Micelio



10 Viaggio



10 Città



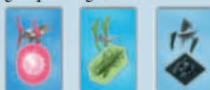
10 Utensili



6 Bonus

57 segnalini Nave (Navi)

19 per ogni tipo Energia, Micelio e Ossidiana



90 segnalini Risorsa (Risorse)

30 per ogni tipo Energia, Micelio e Ossidiana



1 segnalino
Primo Giocatore
(Climiniera)

4 Riassunti di gioco



16 segnalini
Round/Moltiplicatore



28 segnalini Fabbrica (Fabbriche)
7 per giocatore (quattro colori)



4 tessere Pianoro
(Pianori)



9 tessere Isola (Isole)

54 segnalini Magazzino (Magazzini)

12 per ogni
Bene
Semplice



9 per ogni
Bene
Complesso



26 segnalini Conoscenza
(Conoscenza)



Struttura del regolamento

Le regole base sono spiegate da pagina 2 a pagina 12.

Il gioco per esperti è a pagina 13.

A pagina 13 potete trovare il glossario dei termini e domande.

Prima della prima partita: Defustellate con cura tutti i pezzi
dalle fustelle. State molto attenti ai 12 Anelli.



Ciao, mi chiamo Sophia e sono l'autrice di *Noria*. Nelle prossime pagine cercherò di darvi dei piccoli consigli e di suggerirvi degli obiettivi a medio termine. Se seguirete le mie indicazioni, la vostra prima partita sarà un poco più semplice. Ovviamente non vi rivelerò tutti i segreti, dovrete scoprire da soli i misteri di *Noria*.
E ora: tutti su nel cielo!

Preparazione I - Come preparo la partita?

- Piazzate la Plancia di gioco al centro del tavolo.
- Mescolate le *Isole* e piazzatene 5/6/7 a faccia in giù sugli spazi corrispondenti della plancia di gioco per una partita a 2/3/4 giocatori. Riponete nella scatola tutte le *Isole* rimanenti. Non saranno utilizzate in questa partita.

2 giocatori - 5 Isole



3 giocatori - 6 Isole



4 giocatori - 7 Isole



- Piazzate 4 *Politici* in ognuna delle 6 Sale del Municipio.



- Piazzate 1 segnalino Round (quelli che mostrano un moltiplicatore sul retro) su ogni casella del tracciato dei Round, cominciando dalla casella più in alto e arrivando fino alla casella che corrisponde al numero di giocatori. Riponete nella scatola tutti i segnalini Round rimasti.



- Preparate 4/5/6 *Dischi* di ognuno dei 7 tipi in una partita a 2/3/4 giocatori.



- Impilate i *Dischi* di Ossidiana, Micelio e Energia separatamente nelle 3 caselle più in alto del Mercato. Impilate i *Dischi* Città, Viaggio, Utensili e Bonus separatamente da destra verso sinistra nella 1^a/2^a/3^a/4^a casella in basso nel Mercato. Dalla seconda partita di *Noria* in poi piazzate i dischi delle caselle basse del Mercato in modo casuale.



- Ogni giocatore prende 1 Disco per tipo da quelli non messi esclusi i *Dischi Bonus*, poi riponete nella scatola i *Dischi* rimanenti.
- Dividete i segnalini *Risorsa*, *Magazzino*, *Nave* e *Conoscenza* e piazzateli in una riserva comune vicino alla plancia di gioco.
- Il giocatore che ha più la testa sopra le nuvole diventa il primo giocatore e riceve la *Ciminiera* (segnalino *Primo Giocatore*). Il *Primo Giocatore* non cambia durante la partita.





Pianoro



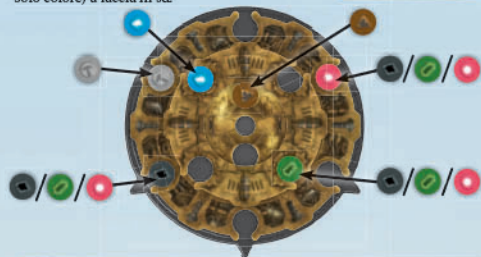
Riserva
Comune



Preparazione II - Da dove comincio?

Ogni giocatore:

- Prende 1 tessera Pianoro, 5 cilindri Delegato e 7 segnalini Fabbrica di un colore. Piazza 4 Delegati nella Caverna e 1 Delegato sulla piccola isola in basso sulla plancia (quello sulla piccola isola è chiamato Ambasciatore). Piazza le 7 Fabbriche sulla tessera Pianoro e 1 segnalino Nave per tipo (Ossidiana, Micelio e Energia) vicino alla tessera Pianoro.
- Prende 1 Riassunto di Gioco, 1 base e 1 set di Anelli per la Ruota delle Azioni. Li assembla piazzando l'Anello Grande sulla base, l'Anello Medio sopra l'Anello Grande e l'Anello Piccolo sopra all'Anello Medio. Da ora in poi la chiameremo Ruota delle Azioni.
- Piazza i Dischi Città, Viaggio e Utensili sulla Ruota come indicato qui sotto. Piazza poi casualmente i Dischi Ossidiana, Micelio e Energia nelle 3 caselle indicate qui sotto. L'ordine di questi ultimi 3 Dischi deve essere differente per ogni giocatore. Piazzate sempre i Dischi con il lato normale (1 solo colore) a faccia in su.



Per la vostra prima partita vi consigliamo di seguire la preparazione iniziale descritta qui sopra, in modo da imparare le Azioni dei vari Dischi un passo alla volta. Nelle partite successive potrete provare preparazioni iniziali diverse mentre nel gioco per esperti ogni giocatore creerà la propria preparazione iniziale. Per ulteriori informazioni al riguardo vedi pag. 13.

- Prende 1 segnalino Conoscenza e 1 segnalino Risorsa a scelta.



- Riponete nella scatola le Ruote, Fabbriche, Delegati e Pianori rimanenti se state giocando in 2 o 3 giocatori.

Esempio: Luigi, John, Elisabetta e Flavio si sono trovati per giocare a Noria. Procedono con la preparazione iniziale descritta in queste pagine, determinano il primo giocatore e assemblano le Ruote. Poi ognuno prende 1 segnalino Conoscenza e 1 Risorsa a scelta.

Principi Base - Cosa va spiegato prima?

È importante leggere e comprendere i prossimi due capitoli prima di saltare avanti con le regole. Questi capitoli vi aiuteranno a capire gli elementi fondanti del gioco.

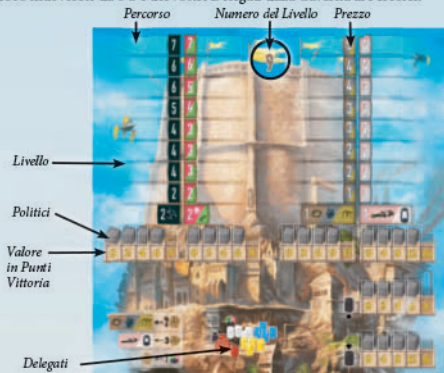
Investimenti e Politica - Come ottengo Punti Vittoria?

Il futuro di Noria dipende dalla progressione di 4 grandi progetti. Ognuno di questi progetti è rappresentato da 1 Percorso nel Municipio di Noria. Ogni Percorso garantisce un premio in punti come indicato dalla Sala del Municipio corrispondente. Muovete verso l'alto seguendo un Percorso quando investite in quel progetto. Oltre alle 4 Sale che corrispondono a un Percorso, ci sono altre 2 Sale aggiuntive il cui valore in punti dipende dal vostro progresso in tutti e 4 i Percorsi. Pagate Conoscenza per muovere i Politici e quindi influenzare il valore in Punti Vittoria di queste 6 Sale.

Alla fine della partita otterrete Punti Vittoria in base alla posizione dei vostri Delegati sui 4 Percorsi. Il totale per ogni Percorso è dato dal Livello in cui si trova il vostro Delegato moltiplicato per il valore in Punti Vittoria della Sala corrispondente. Il risultato è il valore in Punti Vittoria che quel Delegato ottiene. Ripetete questo processo per ognuno dei vostri Delegati. Le 2 Sale che non hanno un Percorso dedicato, vi faranno ottenere Punti Vittoria aggiuntivi in base al Livello più alto e più basso che i vostri Delegati stanno occupando sui 4 Percorsi. La somma di queste 6 quantità di Punti Vittoria è il vostro punteggio finale.

Attenzione! Solo i vostri 4 Delegati che sono nel Municipio vi faranno ottenere Punti Vittoria alla fine della partita. Potrete preferire esplorare le isole, comprare Navi e costruire Fabbriche, raccogliere Risorse e produrre Beni, ma quello che conta alla fine della partita sono solo i vostri investimenti!

I 4 diversi Percorsi sono: il Percorso di Perfezionamento, il Percorso di Insiadimento, il Percorso di Esplorazione, il Percorso di Ricerca. Ogni Percorso consiste di 9 Livelli. Ogni livello ha 1 Prezzo e un 1 valore numerico. Il prezzo è in Risorse oppure Beni ed è indicato sul tracciato di quali Risorse o Beni si tratta. Su ogni Percorso ogni giocatore può avere un massimo di 1 Delegato. Durante il gioco muoverete da 0 a 4 dei vostri Delegati dalla Caverna ai Percorsi.



Attivate 1 Disco Città e usate l'Azione Investimento per muovere 1 Delegato al primo livello di 1 Percorso o per farlo salire di 1 livello lungo un Percorso. Pagate il Prezzo indicato nel livello in cui il Delegato si è mosso. In aggiunta a questo pagate alla riserva comune anche 1 Risorsa a vostra scelta per ogni Delegato degli altri giocatori che è davanti a voi in quel Percorso.

Ai 4 Percorsi (Miglioramento, Insiadimento, Esplorazione e Ricerca) sono associate 4 Sale. Altre 2 Sale non sono associate a un Percorso e sono chiamate Sala della Specializzazione e Sala della Divisione.

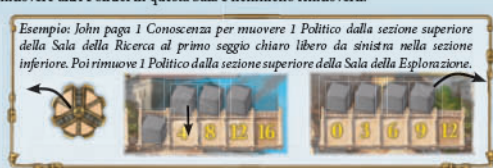


Ogni Sala consiste di 2 sezioni. La sezione superiore di ogni Sala contiene 4 Politici all'inizio della partita. Nella sezione inferiore ci sono 4 seggi chiari e 1 seggio scuro con i relativi valori in Punti Vittoria.



Pagate Conoscenza per muovere 1 Politico dalla sezione superiore di una Sala su un seggio chiaro della stessa Sala e poi rimuovere 1 Politico dalla sezione superiore di una Sala a vostra scelta e riporlo nella scatola. Il Politico mosso andrà sempre sul seggio chiaro libero più a sinistra. Il seggio scuro deve restare vuoto.

Un Politico nella sezione inferiore di una Sala non può venire mosso o rimosso. Se non ci sono più Politici nella sezione superiore di una Sala, non è possibile muovere altri Politici in questa Sala e nemmeno rimuoverli.



Alla fine della partita, per calcolare il vostro valore in Punti Vittoria finale per un determinato Percorso dovette moltiplicare il Livello in cui si trova il vostro Delegato per il valore in Punti di Vittoria della Sala corrispondente. Il valore in Punti Vittoria di una Sala è il numero più a sinistra ancora visibile tra quelli mostrati nella sezione inferiore. Questo vale per ognuno delle Sale associate a un Percorso. Allo stesso modo calcolate il valore in Punti Vittoria per il vostro Delegato al livello più alto e più basso. La Sala della Specializzazione fa ottenere Punti Vittoria per il Delegato al livello più alto, la Sala della Divisione per quello al livello più basso. Sommate i Punti Vittoria dei vostri Delegati per calcolare il vostro punteggio finale. Il giocatore col punteggio più alto è il vincitore.

Attenzione: Un Delegato nella Caverna è considerato come se fosse al **Livello 0** e quindi non darà Punti Vittoria.

Esempio: John ha il suo Delegato al livello 2 del Percorso di Miglieramento. Ogni Livello vale attualmente 2 PV. Riceverà quindi $2 \times 2 = 4$ PV. Sul Percorso di Insediamento il suo Delegato è al Livello 7. Ogni Livello in questo Percorso vale 6 PV, quindi John otterrà quindi $7 \times 6 = 42$ PV. Sul Percorso di Esplorazione il suo Delegato ha raggiunto il Livello 3. La Sala è piena quindi riceve $3 \times 12 = 36$ PV. Ogni Livello del Percorso di Ricerca vale 8 PV, sfortunatamente John non ha un Delegato su questo Percorso, quindi non riceve PV. La Sala della Specializzazione fa ottenere punti per il Delegato di livello più alto, in questo caso 4 PV per Livello. Per John significa $7 \times 4 = 28$ PV. La Sala della Divisione è vuota, ma John non otterrebbe punti da questa sala poiché il suo Delegato a livello più basso è ancora nella Caverna, cioè a Livello 0. La somma finale di John è: $4 + 42 + 36 + 28 + 0 = 110$ PV.



La Ruota - Come uso la Ruota delle Azioni?

Le Azioni che potete svolgere ogni turno sono guidate dalla vostra Ruota e dai Dischi che vi sono distribuiti. Ogni Disco permette una azione specifica. In ogni turno potete attivare fino a 3 Dischi. Potete attivare solo i Dischi che si trovano nella metà inferiore della Ruota. Alla fine del turno, tutti gli Anelli della Ruota devono ruotare in senso orario. In questo modo ogni Round ci saranno Dischi diversi nella metà attiva della Ruota.

La Ruota è composta da 1 Riassunto di gioco assemblato con 1 base, sulla quale vengono piazzati i 3 Anelli. Il Riassunto di gioco indica la metà attiva dei vostri 3 Anelli. Gli Anelli contengono le caselle in cui piazzare i Dischi. Ci sono 7 diverse tipologie di Dischi, ognuno dei quali porta a svolgere un'Azione diversa. Ogni Disco ha un lato normale e un lato avanzato.



Metà Attiva

normale

avanzato



In ogni turno potete attivare da 0 a 3 Dischi in un qualsiasi ordine a vostra scelta. Devono essere collocati nella metà attiva degli Anelli. Ogni Disco deve essere collocato in un Anello differente. Ci sono solo queste 4 diverse opzioni riguardo i Dischi che potete attivare.

- 1a) Anello Grande Sinistra - Anello Medio Sinistra - Anello Piccolo
- 1b) Anello Grande Centrale - Anello Medio Sinistra - Anello Piccolo
- 2a) Anello Grande Destra - Anello Medio Destra - Anello Piccolo
- 2b) Anello Grande Centrale - Anello Medio Destra - Anello Piccolo

Le caselle vuote sulla Ruota non possono essere attivate.



Nota: Se attivate un Disco laterale nell'Anello Grande, non potete attivare il Disco nel lato opposto nell'Anello Medio.

Usate 1 Azione per ogni Disco attivato. Se i Dischi attivati nel vostro turno sono Dischi Avanzati, potete usare 2 Azioni con **esattamente** 1 di questi Dischi. Se il Disco offre 2 Azioni possibili potete usarle entrambe 1 volta oppure una 2 volte. Svolgete tutte le Azioni di 1 Disco prima di attivare il Disco successivo. È possibile usare al massimo 4 Azioni in 1 turno.

Alla fine del vostro turno ruotate ognuno dei 3 Anelli in senso orario esattamente di 1 casella. In questo modo i Dischi si muoveranno fuori dalla metà attiva a quella inattiva e viceversa.

Elisabetta pianifica di attivare i 3 Dischi seguenti: Disco Città Avanzato, Disco Utensili Avanzato, Disco Energia. Anche se ha 2 Dischi Avanzati, può usarne solo uno come Avanzato. Inizia con il Disco Utensili e decide di usarlo Avanzato. Solo dopo che ha usato le 2 Azioni attivate dal Disco Utensili, può attivare il Disco Città o Energia. Il Disco Città può essere usato una sola volta in quanto non è possibile attivare 2 Dischi come Avanzati.



Prima del Primo Round

Ogni giocatore: A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, muovete **gratis** 1 vostro Delegato dalla Caverna al Primo Livello di un Percorso a vostra scelta. Lo stesso Percorso può essere scelto da più giocatori.

Luigi è il Primo Giocatore e piazza il proprio Delegato sul Percorso di Miglieramento. John invece lo piazza sul Percorso di Ricerca. Elisabetta e Flavia, una dopo l'altra, scelgono il Percorso di Esplorazione e piazzano il proprio Delegato al primo Livello.



Flusso di Gioco - Come si svolge una partita?

Una partita con 2/3/4 giocatori richiede 16/15/14 Round. Un Round inizia sempre con il Primo Giocatore e poi procede in senso orario fino a che tutti hanno svolto 1 turno. Dopodiché inizia il nuovo Round.

All'inizio di ogni Round il Primo Giocatore toglie il segnalino Round più in basso nel tracciato dei Round e lo piazza con il lato moltiplicatore a fianco della Plancia di gioco. Il Primo Giocatore non cambia durante la partita.

Segnalini Moltiplicatore

Utilizzate i segnalini Moltiplicatore quando le Risorse nella riserva comune stanno iniziando a finire. Scambiate 10 segnalini Risorsa di un tipo con 1 segnalino Risorsa e metteteci a fianco 1 segnalino Moltiplicatore. Il segnalino Moltiplicatore indica che possedete 10 segnalini di quella specifica Risorsa. Se lo usate per pagare, ricordatevi di prendere il resto dalla riserva comune. Usate i segnalini Moltiplicatore anche nel caso in cui i segnalini Conoscenza stessero per finire.



Quando l'ultimo segnalino Round viene tolto dal tracciato dei Round, ogni giocatore svolge ancora 1 turno finale dopodiché il gioco termina e si contano i Punti Vittoria. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria.



Turno di Gioco - Cosa succede nelle varie fasi del gioco?

Ogni turno dei giocatori consiste di 4 fasi che sono eseguite una dopo l'altra, secondo l'ordine seguente:

- I) **Fase Influenza:** Influisce sulla posizione dei tuoi Dischi
- II) **Fase Azioni:** Attiva fino a 3 Dischi sulla tua Ruota
- III) **Fase Politica:** Muovi e rimuovi Politici
- IV) **Fase Amministrazione:** Ruota i 3 Anelli, ottieni Conoscenza e piazza sulla tua Ruota i Dischi acquistati.

Pagare: In Noria si pagano Risorse, Conoscenza e Beni. Se pagate Risorse o Conoscenza, questi segnalini vanno messi nella riserva comune.

Se pagate Beni, girate il Magazzino corrispondente dal lato pieno (che mostra il Bene) al lato vuoto (che mostra i costi di produzione). I segnalini Magazzini non vanno messi nella riserva comune.

Ottenere: Quando ottenete Risorse e Conoscenza, prendete i segnalini dalla riserva comune e metteteli nella vostra riserva personale. Potete ottenere Navi, Beni e Magazzini solo sulle Isole. I segnalini Magazzino vengono sempre ottenuti vuoti in un'Isola.

I) Fase Influenza - Come modificare le Azioni disponibili sulla mia Ruota?

Questa fase è **opzionale**. Ci sono 2 diverse Azioni Speciali che permettono di cambiare la posizione dei Dischi sulla tua Ruota. Non siete obbligati a usare un'Azione Speciale.

Azione Speciale - Turno di Notte

Pagate 1 Conoscenza per ruotare l'Anello Medio oppure l'Anello Grande di 1 casella in senso orario. **Non potete ruotare l'Anello Piccolo** usando questa Azione Speciale.



Azione Speciale - Modificare

Pagate 2 Conoscenza per cambiare la posizione dei Dischi che sono già sulla Ruota. Scambiate tra loro 2 Dischi oppure muovete un Disco dalla sua posizione a una casella libera sulla Ruota. Potete scambiare Dischi dello stesso Anello o di 2 Anelli diversi.



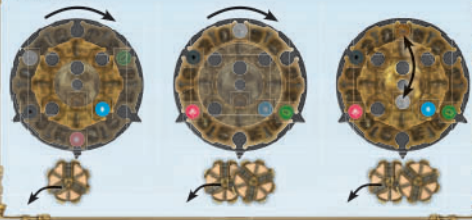
In una partita con 2/3/4 giocatori, il prezzo per queste 2 Azioni Speciali **aumenta** permanentemente di 1 Conoscenza nei Round 11/10/9. Da quel Round in poi il Turno di Notte costa 2 Conoscenza e Modificare costa 3 Conoscenza.



Le Azioni Speciali Turno di Notte e Modificare vi aiuteranno nell'attivare i vostri Dischi al momento giusto. Con queste Azioni Speciali potrete rendere i vostri turni molto più efficienti. Ma state attenti a non spendere tutta la vostra Conoscenza: dovrete usarla anche per influire sui Politici.

Potete utilizzare queste Azioni Speciali **più di una volta** di seguito durante la vostra Fase Influenza. Se utilizzate un'Azione Speciale per la seconda volta nello stesso Round dovrete pagare il doppio. Se volete usarla una terza volta, dovrete pagare 4 volte il Prezzo, per una quarta volta, 8 volte, e via dicendo. Questo incremento di Prezzo si applica solo al vostro **turno attuale** e viene applicato a ogni Azione Speciale **separatamente**.

Esempio: Flavio non è contento dei Dischi che ha nella metà attiva della sua Ruota. Nel suo turno vorrebbe attivare il Disco Viaggio e il Disco Micelio, ma attualmente questi Dischi sono nella metà inattiva della sua Ruota. Nella Fase Influenza decide quindi di usare l'Azione Speciale Turno di Notte e paga 1 Conoscenza per ruotare di 1 casella l'Anello Medio in senso orario. Dopo di che deve ruotare anche l'Anello Grande. Siccome ha già usato l'Azione Speciale Turno di Notte, deve pagare il doppio di Conoscenza per usarla di nuovo. Paga quindi 2 Conoscenza e ruota anche l'Anello Grande. Infine usa l'Azione Speciale Modificare per scambiare il Disco Città dell'Anello Piccolo con il Disco Utensili dell'Anello Grande. Flavio non ha ancora utilizzato l'Azione Speciale Modificare questo turno perciò paga solo 2 Conoscenza per poterla utilizzare. Alla fine quindi Flavio deve pagare 5 Conoscenza.



Disco Bonus: Scegliete 1 Disco che avete attivato questo turno. Usate 1 Azione di quel Disco anche se è già stata usata.

Quando attivate un Disco Bonus Avanzato, utilizzate 2 Azioni di 1 Disco attivato in precedenza oppure usate 1 Azione di 2 Dischi attivati in precedenza.

Esempio: John attiva il suo Disco Bonus Avanzato. Utilizza il Disco Energia e il Disco Città un'altra volta. Ha quindi utilizzato entrambi i Dischi 2 volte anche senza averli Avanzati.



Esempio: Elisabetta attiva il suo Disco Bonus. Utilizza il suo Disco Micelio Avanzato una seconda volta. Quindi utilizza quell'Azione 3 volte nel suo turno.



Disco Risorsa (Ossidiana, Energia, Micelio):

Prendete 1 segnalino Risorsa per ogni Nave della stessa Risorsa presente nella vostra riserva personale.

II) Fase Azioni - Cosa succede quando attivo 1 Disco?

Ci sono 7 tipi di Dischi: Energia, Micelio, Ossidiana, Città, Viaggio, Utensili e Bonus. Quando attivate 1 Disco, utilizzate l'Azione corrispondente. Se un Disco ha 2 diverse Azioni, potrete usarne 1. Potete inoltre scambiare Beni per Conoscenza e/o Conoscenza per Risorse al Mercato Nero.

Le Azioni Città, Viaggio e Utensili vengono tutte eseguite in aree diverse. Le Azioni Città si eseguono sulla Pianeta di Gioia. Le Azioni Viaggio vengono eseguite sulle isole. Le Azioni Utensili si eseguono direttamente davanti ai giocatori.

Attivare i Dischi Avanzati

Ogni Disco ha 1 lato normale e 1 lato Avanzato. Inizialmente tutti i vostri Dischi vengono piazzati nella vostra Ruota sul lato normale. Durante la partita, potrete girarli sul lato Avanzato utilizzando il Disco Utensili.

Quando attivate 1 Disco Avanzato, potete scegliere di utilizzarne le Azioni corrispondenti 2 volte di seguito. Se il Disco offre 2 possibilità di Azioni, potete utilizzare la stessa Azione due volte oppure entrambe le Azioni una sola volta.

Potete usare solo 1 Disco Avanzato per turno in questo modo. Dovete decidere **prima** di attivare il Disco se volete usare un Disco come Avanzato (e quindi usare più volte l'Azione corrispondente). Dopo aver già attivato un Disco Avanzato, potete attivare altri Dischi Avanzati ma solo per usarne l'Azione 1 sola volta, come se fossero Dischi normali. Per eccezioni vedi Disco Bonus.

Esempio: Elisabetta ha 3 Navi a Energia nella sua riserva. Attiva il Disco Energia e ottiene 3 segnalini Energia.



Prima di diventare autrice di giochi ero una geoscientista. Ho voluto che le Risorse di Noria fossero fantastiche ma che si basassero su un modello reale. Per questo motivo ho scelto oltre all'Energia, il Micelio (le "radici" dei funghi) e l'Ossidiana (pietra lavica vetrificata).





Disco Città

Questo Disco permette due diverse Azioni.

Mercato: Prendete 1 Disco dal Mercato e pagatene il prezzo indicato in Risorse. I Dischi Risorsa sono gratis, gli altri Dischi costano da 1 a 4 Risorse a vostra scelta, in base alla posizione occupata dal Disco sul Mercato. Appoggiate i Dischi acquistati al centro della vostra Ruota. Li piazzerete nelle caselle della vostra Ruota durante la Fase Amministrazione. Se non potete pagarne il Prezzo, non potete prendere il Disco.

Cercate, entro il quarto Round al massimo, di acquistare un secondo Disco per la casella vuota del vostro Anello Piccolo.

Esempio: Flavio attiva il Disco Città e usa l'Azione Mercato. Paga 2 segnalini Ossidiana, 1 segnalino Energia e 1 segnalino Micelio, prende un Disco Bonus e lo appoggia al centro della sua Ruota. Il nuovo Disco sarà piazzato su una casella della Ruota durante la Fase Amministrazione.



OPPURE

Investimento: Muovete 1 vostro Delegato dalla Caverna al primo Livello di un Percorso, oppure muovete 1 vostro Delegato al livello successivo del Percorso in cui si trova. Per farlo pagate il Prezzo indicato dal Livello del Percorso in cui state muovendo il Delegato e in aggiunta 1 Risorsa a vostra scelta per Delegato di un altro giocatore che si trova davanti al vostro su quello stesso Percorso. Il Prezzo indicato può richiedere il pagamento con la stessa Risorsa / stesso Bene oppure, da una miscela di almeno 2 diverse Risorse / Beni. Potete effettuare il movimento solo se potete pagarlo.

Esempio: Elisabetta attiva il Disco Città e utilizza l'Azione Investimento. Vuole avanzare il Percorso di Inseguimento con il suo Delegato. Paga 3 Energia e 1 Micelio, visto che per il prossimo Livello è richiesta almeno 1 Risorsa diversa, e muove il suo Delegato su quel Livello.



Uguale/Diversa

2

Se **non** è presente alcun simbolo significa che dovete pagare con Risorse o Beni dello stesso tipo.

3

≠

Se è presente **questo simbolo** significa che dovete pagare con almeno 2 delle diverse Risorse/Beni indicate. Tutte le combinazioni sono possibili, per esempio, se un Livello costa 3 diversi Beni Semplici, potete pagare con 1/1/1, 2/1/0, 1/0/2, 1/2/0, 0/1/2, 0/2/1 oppure 2/0/1 di Eliche/Vele/Bussola.

Pagamento di Beni (vedi pagina seguente per le Azioni Fabbrica e Produzione)

Usando l'Azione Fabbrica potete ottenere segnalini Magazzino vuoti. Tutte i segnalini Magazzino hanno due lati. Il lato "vuoto" mostra il Bene a cui si riferiscono e le Risorse richieste per produrre quel Bene. Il lato "pieno" mostra una immagine più grande di quel Bene.



vuoto pieno

Quando producite un Bene con l'Azione Produzione, dovete pagare le Risorse indicate sul lato vuoto del segnalino Magazzino corrispondente, dopodiché girate il segnalino Magazzino sul lato pieno. Se pagate 1 Bene, dovete girare il segnalino Magazzino corrispondente dal lato pieno al lato vuoto. I segnalini Magazzino non si mettono mai nella riserva comune.



Disco Viaggio

Piazzate il vostro Ambasciatore su 1 Isola e prendete 1 Nave da quell'Isola o piazzate una Fabbrica.

Piazzate il vostro Ambasciatore su 1 Isola. Se non sono state ancora rivelate tutte le Isole, potete rivelare 1 nuova Isola e piazzarci l'Ambasciatore, oppure potete piazzarlo su 1 Isola già rivelata. **Non potete restare sulla stessa Isola.** Se state viaggiando più volte in un turno, è possibile tornare ancora sull'Isola da cui avete cominciato il turno. Se decidete di rivelare una nuova Isola, **dovete** piazzare l'Ambasciatore su quest'Isola.

Pagate 1 Risorsa a scelta alla riserva comune per **ogni** Ambasciatore avversario già presente sull'Isola. Se non potete pagare, non potete piazzare l'Ambasciatore su quest'Isola.

Esempio: John vuole andare su un'Isola già esplorata che ha le Navi a Energia. Siccome gli Ambasciatori di Elisabetta e Luigi si trovano già su quell'Isola, deve pagare 2 Risorse a scelta. Attualmente non può permetterselo. Quindi tenta la fortuna su 1 nuova Isola.



Quando rivelate 1 nuova Isola, piazzate le Navi del tipo indicato sulla casella corrispondente. Piazzate un numero di Navi pari al numero di giocatori +1 sul simbolo , il numero di giocatori -1 sul simbolo  e il numero di giocatori -2 sul simbolo .



Partita a 2 giocatori: Piazzate sempre almeno 1 Nave.

Esempio: Elisabetta rivela l'Isola seguente: siccome è una partita con 4 giocatori, piazza 2 Navi a Ossidiana (4-2) e 3 Navi a Micelio (4-1) sulle caselle corrispondenti. Piazzia il proprio Ambasciatore sull'Isola e poi utilizza l'Azione Nave o l'Azione Fabbrica.



Dopodiché utilizzate 1 delle seguenti Azioni:

Nave: Prendete 1 Nave dall'Isola e mettetela nella vostra riserva personale. Se non ci sono più Navi su un'Isola non potete usare l'Azione Nave su quell'Isola.

Cercate di avere almeno 6 Navi entro la metà della partita. Più Navi rendono più facili gli investimenti. Ma state attenti a non prendere solo Navi, escludendovi modi per generare punti Vittoria alla fine del gioco.

Esempio: Luigi attiva il Disco Viaggio e piazza il suo Ambasciatore sull'Isola con le Navi a Ossidiana. Siccome Flavio è già presente sull'Isola, Luigi paga 1 Risorsa a scelta e la mette nella riserva comune. Poi usa l'Azione Nave e prende l'ultima Nave a Ossidiana dall'Isola.



OPPURE

Fabbrica: Piazzate 1 delle vostre Fabbriche su una casella libera su quest'Isola. Prendete la tessera Fabbrica più in alto dal vostro Pianoro. Dopodiché prendete il numero e il tipo di segnalini Magazzino indicati dalla casella occupata, e piazzateli con il lato vuoto visibile vicino al vostro Pianoro. Se non ci sono caselle libere sull'Isola, non potete utilizzare l'Azione Fabbrica su questa Isola. Quando avete costruito tutte e 7 le vostre Fabbriche non potete più svolgere l'Azione Fabbrica.

Le fabbriche non solo vi permettono di produrre Beni in futuro, ma generano anche Conoscenza che potete usare per attivare le Azioni Speciali nella Fase Influenza e nella Fase Politica.

Esempio: Flavio attiva il Disco Viaggio e piazza il suo Ambasciatore su 1 Isola vuota. Poi usa l'Azione Fabbrica. Piazza la sua Fabbrica dalla posizione più in alto della sua Tessera Pianoro sulla casella Bussola e prende 2 segnalini Magazzino Bussola. Piazza i segnalini con il lato vuoto visibile vicino alla sua tessera Pianoro.



Beni Semplici e Complessi

Il gioco divide i Beni in Semplici e Complessi. Eliche, Vele e Bussole sono Beni Semplici e vengono prodotti al costo di 2 Risorse. Lampade e Pistoni sono Beni Complessi e costano 3 Risorse.



Eliche



Vele



Bussola



Lampade



Pistoni

Avete bisogno dei Beni Semplici per progredire il Percorso di Esplorazione. I Beni Complessi vengono utilizzati per il Percorso di Ricerca.

Potete anche pagare Beni durante la Fase Azione per ottenere Conoscenza. Sul Mercato Nero, i Beni Semplici valgono 2 Conoscenza e i Beni Complessi valgono 3 Conoscenza.



Disco Utensili

Questo Disco permette due diverse Azioni:

Migliorare: Girate 1 Disco normale nella vostra Ruota sul suo lato Avanzato.

Non potete attivare il Disco che avete appena Migliorato in questo turno. Potete Migliorare un Disco che era già stato attivato questo turno. Un Disco Utensili non può Migliorare se stesso, ma può venire Migliorato da altri Dischi Utensili.



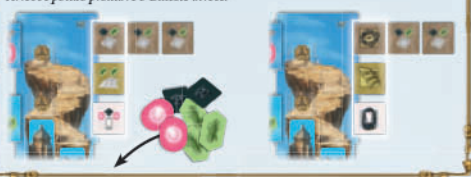
I dischi Avanzati vi permettono di usare più azioni nel vostro turno, come i dischi Bonus. Ma non dimenticativi che non potete usare più di 4 Azioni per turno.

Esempio: Elisabetta usa il Disco Utensili e sceglie l'Azione Migliorare. Gira un Disco Micelo sul suo lato Avanzato. Non può Migliorare il Disco Viaggio che ha appena acquistato perché verrà piazzato sulla Ruota solo nella Fase Amministrazione.

OPPURE

Produzione: Pagate il costo in Risorse mostrato su lato vuoto di un segnalino Magazzino per produrre quel Bene e girate il segnalino sul lato pieno. Con un'Azione Produzione potete produrre diverse Beni dello stesso tipo oppure produrre al massimo 1 Bene di ogni tipo diverso. Potete produrre **solamente** i Beni di cui possedete i segnalini Magazzino e non potete mai produrre più Beni di quanti segnalini Magazzino di quel tipo avete.

Esempio: Luigi ha 3 segnalini Bussola vuoti, 1 segnalino Vele vuoto e 1 segnalino Lampada vuoto. Attiva il Disco Utensili e usa l'Azione Produzione. Decide di produrre 1 Bussola, 1 Vela e 1 Lampada. Per questo paga le Risorse richieste (in totale 3 Micelo, 2 Ossidiana e 2 Energia) e gira i segnalini Magazzino sul lato pieno. Avrebbe potuto produrre 3 Bussole invece.



Azione Alternativa - Ispezionare: Invece di attivare 1 Disco, potete decidere di saltare l'attivazione e prendere 1 Conoscenza. Potete saltare solo 1 Disco per Anello. Questo Anello non può essere un Anello in cui è già stato attivato un Disco in questo turno e nessun altro Disco di questo Anello potrà essere attivato nel resto di questo turno. Il Disco deve essere adiacente ai Dischi che attivate. Non potete saltare caselle vuote.

Azione di Scambio - Mercato Nero

Prima, durante e dopo l'attivazione dei vostri Dischi, potete scambiare Beni per Conoscenza e/o Conoscenza per Risorse al Mercato Nero.

Potete effettuare tutti questi scambi quante volte volete in 1 turno.

- 1 Bene Semplice a scelta per 2 Conoscenza.
- 1 Bene Complesso a scelta per 3 Conoscenza.
- 3 Conoscenza per 1 Risorsa a scelta.



III) Fase Politica - Come posso rendere i miei investimenti più fruttuosi?

Questa fase è **opzionale**. Non siete obbligati a svolgere l'Azione Speciale Intrigo.

Azione Speciale - Intrigo

Pagate Conoscenza corrispondente al numero visibile di simboli Conoscenza sul tracciato del Round per muovere 1 Politico dalla sezione superiore di 1 Sala al seggio chiaro **vuoto**, più a sinistra di quella Sala. Poi rimuovete permanentemente dal gioco 1 Politico che non è ancora stato mosso dalla sezione superiore di 1 Sala a **vostra scelta**. I Politici piazzati nei seggi della sezione inferiore di una Sala non possono mai essere rimossi. Se non ci sono più Politici rimasti in una Sala, ovviamente non ne potete rimuovere.



Potete utilizzare questa Azione Speciale **più di una volta** di seguito durante la vostra Fase Politica. Se la utilizzate per la seconda volta nello stesso turno dovete pagare il doppio. Se volete usarla una terza volta, dovete pagare 4 volte il Prezzo; per una quarta volta, 8 volte, e via dicendo. Questo incremento di Prezzo si applica solo al vostro turno attuale.

Esempio: Nella fase Politica del suo 4° turno in una partita a 4 giocatori, Elisabetta vuole utilizzare l'azione Speciale Intrigo per rendere più fruttuosi i propri Delegati. Secondo il tracciato del Round, l'Azione costa 2 Conoscenza. Page 2 Conoscenza per muovere 1 Politico dalla sezione superiore della Sala dell'Insediamento nel seggio chiaro più libero a sinistra della sezione inferiore di quella Sala. Poi rimuove 1 Politico dalla sezione superiore della Sala della Ricerca. Elisabetta vuole utilizzare un'altra Azione Intrigo. Deve ora pagare 4 Conoscenza. Rende di nuovo il Percorso di Insediamento più fruttuoso e ora rimuove 1 Politico dalla sezione superiore della Sala del Miglioramento. In totale Elisabetta spende 6 Conoscenza. Ogni Livello del Percorso di Insediamento vale ora 6 Punti Vittoria.

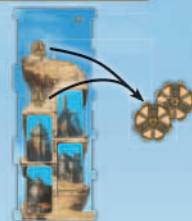


IV) Fase Amministrazione - Cosa succede alla fine del mio turno?

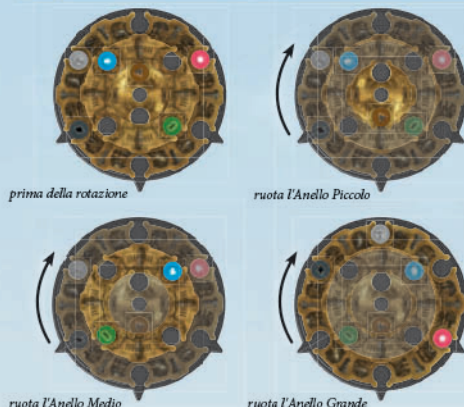
In questa fase guadagnate Conoscenza per le Fabbriche che avete costruito, **girate la vostra ruota in senso orario** e posizionate i **nuovi Dischi** sulla Ruota.

Per ogni simbolo Conoscenza visibile sul vostro Piano, prendete 1 Conoscenza.

Ruotate ogni Anello di 1 casella in senso orario. Start with the small Ring, then the medium Ring and finally the large Ring.

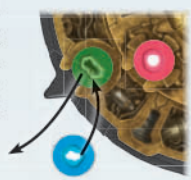


1 simbolo Conoscenza diventano visibili quando utilizzate l'Azione Fabbrica, poiché state rimuovendo Fabbriche dal vostro Piano per piazzarle sulle Isole.



Posizionate sulla Ruota i Dischi acquistati con l'Azione Mercato. Potete posizionare i nuovi Dischi in caselle vuote o occupate. Se decidete di posizionarli in caselle occupate, il Disco presente viene rimosso dal gioco e riposto nella scatola.

Esempio: John non ha ancora costruito Fabbriche, quindi nessun simbolo Conoscenza è visibile sul suo Piano. Ruota gli Anelli di 1 casella in senso orario. Infine posiziona il Disco Viaggio acquistato con l'Azione Mercato nell'Anello Grande. John vuole posizionarlo in una casella occupata e quindi rimuove quel Disco Mikelio e lo rimette nella scatola.



Esempio di Turno - Cosa può succedere?

È il turno di Flavio. Ha 2 Conoscenza, 3 Navi a Ossidiana, 1 Magazzino pieno di Micelio, 1 di Ossidiana e 1 di Lampada.



Nella Fase Influenza, utilizza l'Azione Speciale Modificare per 2 Conoscenza. Sambia il Disco Viaggio nella metà inattiva dell'Anello Medio con il Disco Micelio. Non desidera fare altre modifiche alla sua Ruota.

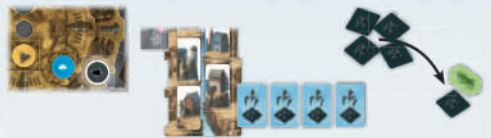


Nella Fase Azioni, attiva per primo il Disco Viaggio. Piazzila il suo Ambasciatore su 1 Isola non occupata, utilizza l'Azione Nave e prende 1 Nave a Ossidiana da questa Isola.



Per l'Anello Grande può scegliere tra il Disco Ossidiana e il Disco Utensili. Il Disco Energia è nel lato opposto rispetto al Disco Viaggio attivato nell'Anello Medio e quindi non può essere attivato.

Decide per il Disco Ossidiana e prende 4 Ossidiana poiché possiede ora 4 Navi di quel tipo.



Poi attiva il Disco Città Avanzato nell'Anello Piccolo, che gli permette di utilizzare 2 azioni. Prima, utilizza l'Azione Investimento pagando 5 Ossidiana per avanzare di un livello sul Percorso di Miglioramento. Siccome Luigi era su quel Percorso a un livello superiore, Flavio deve pagare 1 Risorsa a scelta. Decide di pagare 1 Micelio.



Utilizzando poi l'Azione Mercato prende 1 Disco Ossidiana gratuito dal Mercato e lo piazza al centro della sua Ruota.



Nella successiva Fase Politica Flavio vorrebbe utilizzare l'Azione Speciale Intriga, ma al momento non possiede Conoscenza. Al Mercato Nero, paga 1 Lampada per prendere 3 Conoscenza. Questo conclude la sua Fase Azioni.



Nella Fase Politica paga 3 Conoscenza per muovere 1 Politico nel seggio libero più a sinistra della sezione inferiore nella Sala del Miglioramento e rimuove 1 Politico dalla sezione superiore della Sala della Divisione.



Nella Fase Amministrazione Flavio ruota i 3 Anelli della sua Ruota di 1 casella in senso orario, prende 2 Conoscenza per le Fabbriche che ha costruito e poi posiziona il nuovo Disco Ossidiana nella casella libera dell'Anello Piccolo. Il turno di Flavio è così concluso. Siccome è l'ultimo giocatore di turno, comincia ora un nuovo Round. Luigi, in quanto primo giocatore, rimuove il segnalino Round più in basso sul tracciato e inizia il suo turno.



Fine della partita - Come si vince?

A seconda del numero di giocatori, il gioco termina dopo 14/15/16 Round giocando in 4/3/2 giocatori. Se ci sono ancora Politici nella sezione superiore delle Sale, rimuoveteli, dopodiché sommate i Punti Vittoria dei vostri Delegati. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità tra 2 o più giocatori, sommate il numero di segnalini Magazzino e di segnalini Nave. Il giocatore con la somma più bassa ha svolto una partita più efficiente ed è quindi il vincitore. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Punteggio finale - Quanti punti ho fatto questa volta?

Per calcolare il punteggio finale, moltiplicate il Livello dei vostri Delegati per il valore in Punti Vittoria della Sala corrispondente ai Percorsi su cui si trovano. Il valore in Punti Vittoria di una Sala è il numero stampato sul seggio chiaro visibile più a sinistra di quella Sala.

$$7 \times 6 = 42 \text{ PV}$$

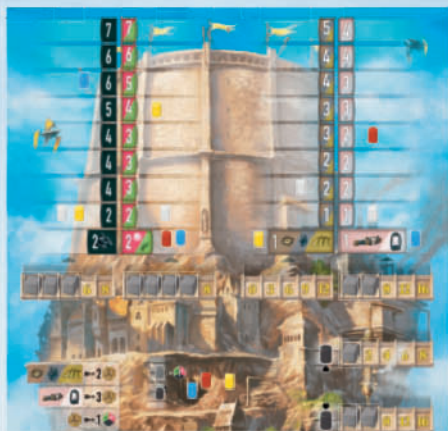
Attenzione: Un Delegato nella Caverna è come se fosse sul Livello 0 e quindi non permette di ottenere Punti Vittoria.

Allo stesso modo, sommate il valore in Punti Vittoria per il vostro Delegato nella posizione più alta e in quella più bassa nei Percorsi. Per farlo dovete confrontare tra loro i Livelli in cui si trovano i vostri Delegati.

Moltiplicate il numero del Livello più alto dove si trova un vostro Delegato per il valore in Punti Vittoria della Sala della Specializzazione. Potete ottenere questi Punti Vittoria solo 1 volta, indipendentemente da quanti sono i vostri Delegati al vostro Livello "più alto".

Moltiplicate il numero del Livello più basso dove si trova un vostro Delegato per il valore in Punti Vittoria della Sala della Divisione. Potete ottenere questi Punti Vittoria solo 1 volta, indipendentemente da quanti sono i vostri Delegati al vostro Livello "più basso".

Sommate i valori in Punti Vittoria di tutti i vostri Delegati per calcolare il punteggio finale in Punti Vittoria.



I Punti per Luigi, John, Elisabetta e Flavio sono elencati in tabella:

	Luigi	John	Elisabetta	Flavio
Sala del Miglioramento	7x6=42	0x6=0	2x6=12	2x6=12
Sala dell'Inseadimento	1x8=8	1x8=8	6x8=48	2x8=16
Sala dell'Esplorazione	0x0=0	0x0=0	1x0=0	3x0=0
Sala della Ricerca	1x8=8	5x8=40	0x8=0	2x8=16
Sala della Specializzazione	7x2=14	5x2=10	6x2=12	3x2=6
Sala della Divisione	0x8=0	0x8=0	0x8=0	2x8=16
Punti Vittoria	72	58	72	66

Flavio è l'unico a ottenere Punti Vittoria attraverso la Sala della Divisione. La parità tra Luigi e Elisabetta viene risolta contando il numero di segnalini Magazzini e Navi. Elisabetta ha 8 Navi e 4 segnalini Magazzino, Luigi ha 6 Navi e 5 segnalini Magazzino. Luigi è il vincitore di questa partita a Noria.



Regole per Esperti - Cosa cambia?

Prima di iniziare la partita, assemblate la vostra Ruota. Le Isole vengono posizionate a faccia in su in un cerchio. È possibile viaggiare solo verso Isole adiacenti. Il Prezzo per i Dischi nel Mercato viene determinato in modo casuale. All'inizio della partita non riceverete nessuna Risorsa, Conoscenza e nemmeno posizioni sul tracciato Percorso.

Prima della partita - Come posso personalizzare la Ruota?

Eseguite i seguenti passaggi secondo questo ordine:

1. Determinate il Primo Giocatore.
2. Mescolate le Isole a faccia in giù e piazzate 5/6/7 Isole a cerchio a faccia in su in una partita a 2/3/4 giocatori. Riponete nella scatola tutte le Isole rimanenti
3. Determinate casualmente le caselle dei Dischi Città, Viaggio, Utensili e Bonus sul Mercato.
4. Secondo le regole seguenti, ogni giocatore costruisce la propria Ruota personalizzata:
 - Usate i 6 Dischi del gioco base.
 - Piazzate 1 Disco nell'Anello Piccolo, 2 nell'Anello Medio e 3 in quello Grande.
 - 4 Dischi devono essere piazzati nella metà inattiva della Ruota.
 - 2 Dischi devono essere piazzati nella metà attiva della Ruota.

Tutti i giocatori costruiscono la propria Ruota personalizzata contemporaneamente. In alternativa potete completare le vostre Ruote Personalizzate secondo l'ordine di turno.

Non riceverete Risorse, non riceverete Conoscenza e non avrete lo spostamento gratis di un vostro Delegato su uno dei Percorsi. Prendete 1 Nave per tipo (Energia, Micelio, Ossidiana).

Restrizioni al viaggio - Come raggiungo la prossima Isola?

Le Isole vengono posizionate a faccia in su in un cerchio. Quando activate il Disco Viaggio per la prima volta, piazzate il vostro Ambasciatore su un'Isola scelta da voi. Se necessario, pagate Risorse agli altri Ambasciatori che già occupano quest'Isola. Nelle Azioni successive, muovete il vostro Ambasciatore usando il Disco Viaggio sulle Isole adiacenti alla sinistra o alla destra. Le altre Isole non sono raggiungibili.



Riferimento Rapido

Energia, Micelio e Ossidiana - Come ottengo Risorse e come le uso?

Ottenete Risorse se:

- usate l'Azione Risorse.
- scambiate 3 Punti Conoscenza per 1 Risorsa al Mercato Nero.

Pagate Risorse se:

- comprate nuovi Dischi con l'Azione Mercato.
- produceste Beni con l'Azione Produzione.
- procedi con il Percorso di Miglioramento e quello di Insediamento con l'Azione Investimento.
- piazzate il vostro Ambasciatore su un'Isola che già ospita altri Ambasciatori.
- muovete il vostro Delegato lungo un Percorso in cui gli altri giocatori hanno già Ambasciatori

Conoscenza - Come ottengo Conoscenza e come la uso?

Ottenete Conoscenza se:

- scambiate Beni al Mercato Nero, durante la fase Azioni.
- eseguite un'Ispezione durante una Fase Azioni.
- ottenete Conoscenza attraverso le vostre Fabbriche durante la Fase Amministrazione.

Pagate Conoscenza se:

- cambiate la posizione dei Dischi sulla vostra Ruota durante la fase Influenza.
- la scambiate per Risorse sul Mercato Nero durante la Fase Azioni.
- influenzate le Stanze nella Fase Politica.

Beni - Come ottengo i Beni e come li uso?

Il gioco divide i Beni in Semplici (Elche, Vele e Bussole) e Complessi (Lampade, Pistoni). Produrre un Bene Semplice costa 2 Risorse, mentre quelli Complessi costano 3 risorse.

Prendete dei segnalini Magazzino vuoti quando costruite 1 Fabbrica su un'Isola con l'Azione Fabbrica.

Girate i segnalini vuoti sul lato pieno quando usate l'Azione Produzione e pagate le Risorse richieste.

Girate i segnalini Magazzino pieni sul lato vuoto:

- Quando scambiate Beni per Conoscenza al Mercato Nero.
- Quando procedete lungo il Percorso di Esplorazione e quello di Ricerca.

I segnalini Magazzino non vanno mai riposti nella scatola.

Punti Vittoria - Per cosa ricevo i Punti Vittoria alla fine della partita?

Riceverete Punti Vittoria solo per i vostri 4 Delegati sui 4 Percorsi. Il numero del Livello che avete raggiunto in un Percorso viene moltiplicato per il valore in Punti Vittoria delle Sale corrispondenti. 2 delle 6 Sale realizzano punti per il Delegato più in alto e quello più in basso, rispettivamente.

Nota bene: Fintanto che uno dei vostri Delegati si trova ancora nella Caverna, il vostro Delegato più basso viene considerato come se fosse al Livello 0 e non realizza alcun punto.

Non ci sono altri modi per ottenere Punti Vittoria.

In caso di parità confrontate il risultato ottenuto sommando il numero di Navi e di segnalini Magazzino, il giocatore con il risultato di questa somma più piccolo sarà il vincitore tra i 2 coinvolti nella partita.





1) Fase Influenza

(Opzionale) Potete utilizzare le Azioni Speciali **Turno di Notte** e **Modificare** più di una volta pagando Conoscenza per influenzare la posizione dei Dischi della vostra Ruota -Pag. 6



Crediti

Un gioco di: Sophia Wagner
Illustrazioni: Michael Menzel
Grafica: Andrea Kattinig,
Klemens Franz | atelier198
Revisione: Rolf Raupach, Roman Rybiczka
Modellazione 3D: Holger Zimmermann
Ringraziamenti speciali: Klaus Otmaier,
Sebastian Rieneckert,
Sebastian Runge,
Jessica Naumann

Edizione Originale a cura di: Julian Steindorfer
Edizione Italiana a cura di: Giuliano Acquati e
Flavio Mortarino
(GrumpyBear)



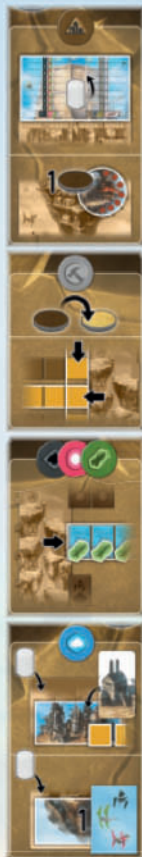
Cranio Creations Srl
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
www.craniocreations.it



© 2017
Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

2) Fase Azioni

Attivate fino a 3 Dischi nella vostra Ruota per usare fino a 4 Azioni -Pag. 7-9



3) Fase Politica

(Opzionale) Potete utilizzare l'Azione Speciale **Intrigo** più di una volta pagando Conoscenza per muovere e rimuovere Politici dalle Sale così da poter fare Investimenti di valore più alto -Pag. 10



Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione del regolamento, delle illustrazioni e dei componenti di gioco senza autorizzazione.

4) Fase Amministrazione

Alla fine del vostro turno **ruotate i 3 Anelli** della vostra Ruota, **prendete Conoscenza** per le Fabbriche costruite e **posizionate i Dischi** appena comprati sulla Ruota -Pag. 10

