

APPENDICE

REGOLE GENERALI PER L'INTERPRETAZIONE DELLE CARTE

- l'automa ha sempre una popolazione disoccupata da perdere o da impegnare
- l'automa ha sempre una miniera o fattoria da distruggere o risorse da perdere
- l'automa non ha mai lavoratori scontenti
- l'automa ha 3 miniere e 3 fattorie virtuali posizionate sulle rispettive carte tecnologie di livello maggiore tra quelle possedute dall'automa

ERA A

EVENTI

Sviluppo dell'agricoltura: nessun effetto

Sviluppo del commercio: nessun effetto

Sviluppo militare: costruisce l'unità di fanteria migliore

Sviluppo della politica: normale

Sviluppo degli insediamenti: nessun effetto

Sviluppo della religione: automa costruisce tempio di era A

Sviluppo della civiltà: costruisce edificio max scienza/max cultura

Sviluppo scientifico: normale

Sviluppo dell'artigianato: nessun effetto

Sviluppo della pianificazione: disponi le 3 carte pescate in fila, l'automa esclude dalla propria scelta tutte le carte per lui non hanno effetto. Tra le rimanenti, se ne rimangono, sceglie la prima da sinistra. Altrimenti, nessun effetto

LEADER

Alessandro il Grande: nessun effetto

Hammurabi: nessun effetto

Aristotele: nessun effetto

Ippocrate: nessun effetto

Ashoka: nessun effetto

Giulio Cesare: +1 forza

Boadica: nessun effetto

Mosè: nessun effetto

Cleopatra: nessun effetto

Omero: +1 felicità

Confucio: nessun effetto

Sun Tzu: +1 forza

MERAVIGLIE

Acropoli: +1 prod. cultura e +1 forza

Giardini pensili: +1 prod. culturae +2 felicità

Biblioteca di Alesandria: +1 prod. cultura e +1 prod. sceinza

Piramidi: nessun effetto

Colosseo: +1 felicità

Strade romane: nessun effetto

Colosso: +2 forza

Stonehenge: +1 prod. cultura e +1 felicità

ERA I

EVENTI

Barbari: nessun effetto

Buon raccolto: nessun effetto

Confini incerti: se sei tu la civiltà più forte prendi la pedina dalla riserva, se sei la più debole rimuovi una pedina e mettila nella scatola

Conflitto di confine: nessun effetto

Secoli bui: normale

Chiamata alle armi: se l'automa è il più debole, pesca 2 carte militari

Immigrazione: nessun effetto

Influenza culturale: normale

Nuovi depositi: nessun effetto

Pestilenza: nessun effetto

Predoni: nessun effetto

Incursione: nessun effetto

Regno del terrore: nessun effetto

Ribellione: nessun effetto

Scoperta scientifica: normale

Ratti: nessun effetto

Crociate: normal

Conoscenza delle antichità: l'automa ottiene solo il bonus di scienza

COLONIE

Territorio abitato: nessun effetto

Territorio vasto: nessun effetto

Territorio di valore: nessun effetto

Territorio storico: normale

Territorio strategico: normale

Territorio sviluppato: +3 scienza

AGGRESSIONI (per ogni carta è riportato come interpretare l'esito nel caso vinca TU o vinca l'Automa)

Razzia:

TU-> normale

A-> tu distruggi l'edificio urbano più costoso tra quelli di era A o I > che produce di più sommando felicità/scienza/cultura > scegli tu

Saccheggio:

TU-> per automa nessun effetto, si considera che l'automa abbia 3 cibo e 3 risorse

A-> l'automa ti toglie prima le risorse e poi eventualmente il cibo

Schiavitù:

TU-> per automa nessun effetto

A-> scegli tu la popolazione da perdere, per automa nessun effetto

Rapina:

TU-> raccogli tutte le carte civili dell'automa, le mescoli e ne prendi una a caso. Rimetti le restanti nella sua mano

A-> mescola le tue carte civili e danne una random all'automa, se non può stare nella sua mano, estrai un'altra carta finchè non ne trovi una che vada bene

LEADER

Cristoforo Colombo: nessun effetto

Eleonora D'Aquitania: nessun effetto

Federico Barbarossa: nessun effetto

Giovanna D'Arco: +1 prod. cultura

Genghis Khan: nessun effetto

Isabella di Castiglia: nessun effetto

Jan Zizka: nesso nessun effetto no

Giovanni Gutenberg: nessun effetto

Leonardo Da Vinci: nessun effetto

Michelangelo: nessun effetto

Nostradamus: nessun effetto

Saladino: nessun effetto

MERAVIGLIE

Città proibita: nessun effetto

Grande muraglia: +1 prod. cultura e +1 felicità

Castello di Jimeji: +2 prod. cultura e +2 forza

Macchu Picchu: nessun effetto

La via della seta: +2 prod. cultura e +1 prod. scienza

Basilica di San Pietro: +2 prod cultura e 1 felicità

Taj Mahal: +3 prod. cultura

Università del Carolina: +1 prod. cultura e +2 prod. scienza

ERA II

EVENTI

Negoziati internazionali: se TU riveli l'evento si risolve normalmente, considerando che l'automa ha sempre almeno 3 cibo/risorse da perdere. Se AUTOMA rivela l'evento sceglie i 3 punti scienza a prescindere da chi sia il più forte

Dichiarazione di indipendenza: se automa perde una colonia, perde possibilmente una colonia che non gli fornisce effetti permanenti, se non c'è (o in caso di parità) perde la colonia conquistata più di recente

Politica di forza: se automa è più forte pesca 5 carte militari, se è più debole scarta 3 carte dallo slot guerre/aggressioni e dallo slot eventi nel caso

Disordini civili: nessun effetto

Divulgazione scientifica: normale

Emigrazione: nessun effetto

Guerra fredda: normale

Iconoclastia: normale

Ondata criminale: l'automa perde solo cultura

Orgoglio nazionale: normale

Progresso economico: nessun effetto

Prosperità: nessun effetto

Rifugiati: all'automa si applica solamente guadagno/perdita di cultura

Segni del tempo: l'automa sceglie la prima meraviglia che ha costruito

Terrorismo: se automa ti distrugge un edificio, distruggi l'edificio più costoso > che produce di più sommando felicità/scienza/cultura > scegli tu

Libertà di movimento: nessun effetto

Industria delle armi: nessun effetto

Accordi internazionali: se l'automa è il più forte, a partire dalla prima carta a sinistra sul display, verifica se l'automa la può prendere in mano, se sì allora la prende poi fai la stessa cosa con tutte le carte successive. L'automa può complessivamente prendere carte il cui costo totale in azioni civili (pallini bianchi) non sia superiore a 5. L'automa salterà la prossima fase politica (piazza un cubo rosso sul mazzo automa come promemoria). Infine riempi la fila delle carte

COLONIE

Territorio abitato: nessun effetto

Territorio vasto: nessun effetto

Territorio di valore: nessun effetto

Territorio storico: normale

Territorio sviluppato: +5 scienza

Territorio strategico: normale

Territorio autonomo: l'automa ottiene 7 cultura

AGGRESSIONI (per ogni carta è riportato come interpretare l'esito nel caso vinca TU o vinca l'Automa)

Annessione:

TU-> automa perde il bonus permanente della colonia solo se applicabile

A-> perdi la colonia conquistata più di recente, applica il bonus permanente all'automa solo se applicabile

Infiltrazione:

TU-> normale

A-> perdi la meraviglia > perdi il leader, poi automa ottiene 3 cultura per livello della carta scartata

Spionaggio:

TU-> normale

A-> normale

Razzia:

TU-> normale

A-> tu distruggi l'edificio urbano più costoso tra quelli di era II o precedente, poi ripeti la procedura tra quelli di era I o A > che produce di più sommando felicità/scienza/cultura > scegli tu

Saccheggio:

TU-> per automa nessun effetto, si considera che l'automa abbia 5 cibo e 5 risorse

A-> l'automa ti toglie prima le risorse e poi eventualmente il cibo

GUERRE (per ogni carta è riportato come interpretare l'esito nel caso vinca TU o vinca l'Automa)

Guerra tecnologica

TU -> normale

A-> se hai tecnologie speciali, l'automa te ne toglie una (scegli tu), il resto te lo toglie in scienza

Guerra territoriale

TU -> prendi pedine dalla riserva

A-> l'automa ti prende le pedine gialle dalla tua banca e poi le scarta

LEADER

Alfred Nobel: +2 forza e +2 prod. scienza

Antoni Guadi: nessuno

Caterina la Grande: +2 prod. cultura

Charles Darwin: nessuno

Isaac Newton: nessuno

James Cook: nessuno

James Watt: nessuno

Johan Sebastian Bach: +2 prod. cultura

Maria Teresa: nessuno

Maximilien Robespierre: nessuno

Napoleone Bonaparte: nessuno

William Shakespeare: 1 felicità

MERAVIGLIE

Cremlino: +2 prod. cultura e -1 felicità

Università di Harvard: +1 prod. cultura e +3 prod. scienza

Museo del Louvre: +2 prod. cultura

Servizio transatlantico: nessuno

Statua della libertà: nessuno

Canale di Suez: nessuno

Torre Eiffel: +4 prod. cultura e +1 felicità

Ferrovia transcontinentale: +5 forza

ERA III

EVENTI

Impatto dell'armonia: si considera che l'automa abbia 3 fattorie e 3 miniere

Impatto della cultura: normale

Impatto della tecnologia: normale

Impatto del governo: per l'automa valgono tutte le icone bianche e rossi presenti sul suo governo ed eventualmente su colonie e tecnologie speciali

Impatto della varietà: normale

Impatto dell'agricoltura: si considera che l'automa abbia 3 fattorie posizionate sulla tecnologia migliore. Si considera che lui superi il livello di consumo di cibo.

Impatto delle colonie: normale

Impatto della forza: normale

Impatto della popolazione: si considera che l'automa non ha lavoratori scontenti

Impatto della scienza: normale

Impatto dell'architettura: normale

Impatto delle meraviglie: normale

Impatto del bilancio: si considera che l'automa abbia 3 fattorie e 3 miniera posizionate sulle relative tecnologie migliori

Impatto del progresso: normale

Impatto della felicità: si considera che l'automa non abbia lavoratori scontenti

Impatto dell'industria: si considera che l'automa abbia 3 miniera posizionate sulla tecnologia migliore

Impatto della competizione: normale

AGGRESSIONI (per ogni carta è riportato come interpretare l'esito nel caso vinca TU o vinca l'Automa)

Saccheggio:

TU-> per l'automa nessun effetto, si considera che l'automa abbia 7 cibo e 7 risorse

A-> l'automa ti toglie prima le risorse e poi eventualmente il cibo

Occupazione:

TU-> si considera che l'automa abbia 3 cibo e 3 risorse

A-> tu perdi fino a 3 cibo e 3 risorse; 3 scienza e 3 cultura vengono trasferiti all'automa

Intervento armato:

TU-> normale

A-> normale

Razzia:

TU-> normale

A-> tu distruggi l'edificio urbano più costoso tra quelli di era III o precedente, poi ripeti la procedura tra quelli di era II o precedente > che produce di più sommando felicità/scienza/cultura > scegli tu

GUERRE (per ogni carta è riportato come interpretare l'esito nel caso vinca TU o vinca l'Automa)

Guerra culturale

TU -> normale

A-> normale

Guerra ibrida

TU -> normale

A-> normale

LEADER

Albert Einstein: nessun effetto

Bill Gates: nessun effetto

Charlie Chaplin: +2 felicità

Ian Fleming: nessun effetto

Mahatma Gandhi: +2 prod. cultura

Marie Curie Sklodowska: nessun effetto

Marlene Dietrich: nessun effetto

Nelson Mandela: +2 prod. cultura

Pierre de Coubertin: nessun effetto

Sid Meier: nessun effetto

Steve Jobs: nessun effetto

Winston Churchill: nessun effetto

MERAVIGLIE

Empire State Building: nessun effetto

Catene di Fast Food: nessun effetto

Hollywood: nessun effetto

Croce rossa internazionale: se la carta è presa dall'automa nessun effetto, ma voi potete contribuire alla costruzione; se presa da voi l'automa non contribuisce alla sua costruzione

Internet: nessun effetto

Progetto Manhattan: +13 forza

Nazioni Unite: nessun effetto

Volo Spaziale: nessun effetto