



# RULEBOOK



## STORIA GENERALE

*Ti diamo il benvenuto in Mesopotamia, terra tra due fiumi, dove gli imperi nascono dall'argilla e tramontano nel sangue. Dal 5000 al 1000 a.C., questa culla della civiltà palpita di ambizione, fede e ardore e il mondo per come lo conosciamo è ai suoi albori. Qui, potenti città-stato sorgono lungo le fertili sponde del Tigri e dell'Eufrate. Scegli il tuo popolo. Conducilo dalle umili origini alla massima grandezza nella più antica e instabile culla del potere del mondo.*

*Guiderai i Sumeri, pionieri della vita urbana e dell'innovazione, maestri della scrittura, della burocrazia e della delicata arte dell'irrigazione? O chiamerai a raccolta gli Accadi, feroci unificatori di città-stato, fautori del primo impero della storia, frutto di conquiste, tributi e spietata ambizione?*

*Comanderai i Babilonesi, paladini della legge e dell'astronomia, le cui ziggurat svettano con determinazione e i cui codici legali sopravvivono ai re? O forse marcerai con gli Assiri, la cui disciplina di ferro e le cui impareggiabili abilità militari suscitano il terrore in ogni nemico.*

*Guida gli Elamiti, misteriosi e antichi, in agguato dietro ai Monti Zagros con la loro sapienza e astuzia tramandate da millenni. Oppure ancora regna con gli Eblaiti, meticolosi annalisti e diplomatici di cultura, in grado di tessere alleanze e creare vie commerciali da dietro le mura di un palazzo.*

*Unifica i Marioti, maestri di negoziazione e strategia, in costante equilibrio tra guerra e diplomazia nel delicato gioco della sopravvivenza. Oppure domina gli Ittiti, prodi guerrieri su carri e maestri del ferro, la cui ingegnosità e devozione agli dèi ne hanno favorito l'ascesa dagli altipiani anatolici.*

*Ma non farti ingannare, aspirante comandante, questa non è un'era di pace. La carestia perseguita i campi. I fiumi straripano o svaniscono senza preavviso. I predoni calano dalle colline. E persino gli imperi più maestosi possono essere umiliati in un istante. Questa è la tua opportunità di plasmare la storia o perderti tra le sue pieghe.*

**Scegli la tua civiltà. Costruisci il tuo impero. Comanda il tuo esercito.  
Sei tu a scrivere la storia.**



## SOMMARIO

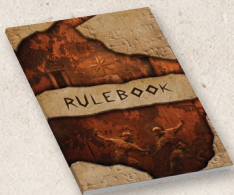
<b>STORIA GENERALE</b>	<b>2</b>
<b>SOMMARIO</b>	<b>3</b>
<b>PEZZI DI BASE</b>	<b>4</b>
<b>PEZZI DELLE ESPANSIONI</b>	<b>6</b>
<b>PREPARAZIONE</b>	<b>8</b>
PREPARAZIONE PER 2 E 3 GIOCATORI.....	12
ROUND, FASI E TURNI .....	13
COSA SONO LE AZIONI IN MESOPOTAMIA.....	14
<b>AZIONI</b>	<b>14</b>
AZIONE ESPLORAZIONE.....	16
NAVI.....	17
INTERCETTAZIONE .....	18
AZIONE COSTRUZIONE.....	19
COSTRUZIONE DEI GIARDINI PENSILI .....	20
AZIONE RICERCA.....	21
AZIONE RACCOLTA E COMMERCIO.....	22
AZIONE RACCOLTA.....	22
AZIONE COMMERCIO.....	24
AZIONE GUERRA.....	25
AZIONE CRESCITA.....	26
ORDINE DI COMBATTIMENTO E DI RISOLUZIONE.....	26
<b>COMBATTIMENTO</b>	<b>27</b>
COME FUNZIONA IL COMBATTIMENTO.....	27
PUNTO 1: PESCARE CARTE COMBATTIMENTO .....	27
PUNTO 2: PUNTARE NELLO STENDARDO DI UR.....	28
PUNTO 3: RISOLVERE LA FORZA.....	29
PUNTO 4: RISOLVERE LA TATTICA .....	29
PUNTO 5: RISOLVERE LA MOBILITÀ.....	30
PUNTO 6: INGAGGIARE COMBATTIMENTI.....	32
PUNTO 7: COMBATTIMENTI MULTIEPLICI.....	33
COMBATTIMENTI CON NAVI.....	34
TRIBÙ NEUTRALI.....	35
MURI E ARIETI.....	36
ATTACCARE GLI INSEDIAMENTI.....	37
ATTACCARE L'AREA DI PARTENZA.....	37
<b>CONQUISTARE LA VITTORIA</b>	<b>38</b>
GLI EVENTI IN MESOPOTAMIA .....	38
I DUE PERCORSI.....	40
CARTE MISSIONE.....	42
PUNTEGGIO FINALE .....	43
<b>MODALITÀ IN SINGOLO</b>	<b>44</b>
LE TRE MODALITÀ DI GIOCO .....	44
MODALITÀ DUELLO DEI RE .....	44
TERMINARE IL TURNO.....	46
COMBATTIMENTO IN SINGOLO.....	48
MODALITÀ ASSEDIO DI UR.....	50
MODALITÀ CUSTODI DI ASSUR.....	52
<b>INDICE</b>	<b>54</b>
<b>RINGRAZIAMENTI SPECIALI</b>	<b>55</b>



# PEZZI DI BASE



1 scatola



1 manuale



4 plance giocatore



4 Stendardi di Ur



1 mappa



26 carte Combattimento



3 miniature Cavalieri della Tribù



9 miniature Lanciere della Tribù



6 miniature Arciere della Tribù



15 tessere Giardini pensili



30 carte Evento



3 miniature Arciere elamita



3 miniature Arciere accadico



3 miniature Arciere babilonese



20 segnalini Commercio



9 segnalini Blocco



18 carte Missione



3 miniature Arciere sumero



1 Scheda riassuntiva sumera



6 segnalini Ziggurat



12 segnalini Evento pianura



23 carte Civiltà elamite



1 Scheda riassuntiva babilonese

23 carte Civiltà accadiche



8 segnalini Evento montagna



10 segnalini Evento deserto



23 carte Civiltà babilonesi



23 carte Civiltà sumeriche



40 pezzi Legno in legno



40 pezzi Cibo in legno



40 pezzi Pietra in legno



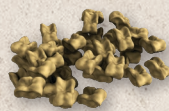
1 Scheda riassuntiva accadica



7 carte Azione modalità in singolo



1 blocco segnapunti (54 pagine fronte/retro)



40 pezzi Astragali in plastica sagomati



40 pezzi Argilla in legno



40 pezzi Tavoleta in legno



1 Scheda riassuntiva elamita



18 carte Strategia modalità in singolo



4 pedine Marcatore azione in legno

# PEZZI DI BASE



2 miniature Carro accadico



2 miniature Carro babilonese



2 miniature Ariete accadico



2 miniature Ariete elamita



3 dadi Evento accadici



3 dadi Evento elamiti



2 miniature Carro elamita



2 miniature Carro sumerico



2 miniature Ariete babilonese



2 miniature Ariete sumerico



3 dadi Evento sumerici



3 dadi Evento babilonesi



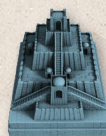
2 miniature Cavaliere sumero



2 miniature Cavaliere accadico



1 miniatura Ziggurat accadica (7 parti)



1 miniatura Ziggurat babilonese (7 parti)



8 dadi Dingir bianchi



2 miniature Cavaliere elamita



2 miniature Cavaliere babilonese



1 miniatura Ziggurat sumerica (7 parti)



1 miniatura Ziggurat elamita (7 parti)



8 dadi Dingir argentati



8 dadi Dingir neri



6 Anfore accadiche



6 Anfore elamite



3 miniature Lanciere accadico



3 miniature Lanciere sumero



3 miniature Nave accadica



3 miniature Nave sumerica



6 Anfore babilonesi



6 Anfore sumeriche



3 miniature Lanciere babilonese



3 miniature Lanciere elamita



3 miniature Nave babilonese



3 miniature Nave elamita



2 Sigilli babilonesi in legno



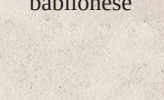
2 Sigilli elamiti in legno



3 miniature Muro accadico



3 miniature Muro elamita



3 miniature Inseediamento accadico



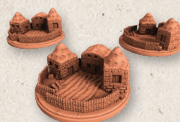
3 miniature Inseediamento babilonese



2 Sigilli sumerici in legno



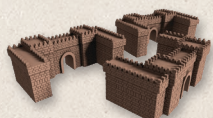
2 Sigilli accadici in legno



3 miniature Inseediamento sumerico



3 miniature Inseediamento elamita



3 miniature Muro sumerico



3 miniature Muro babilonese

# PEZZI DELLE ESPANSIONI

## ESPANSIONE: ASSIRI E ITTITI



2 plance giocatore



6 carte Missione



6 carte Evento



6 carte Combattimento



1 Stendardo di Ur



5 tessere  
Giardini pensili



8 segnalini  
Commercio



2 segnalini Evento pianura

2 segnalini Evento  
montagna



2 segnalini Evento deserto



20 pezzi Legno  
in legno



20 pezzi Cibo  
in legno



20 pezzi Pietra  
in legno



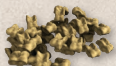
3 miniature Arciere  
ittita



3 miniature Lanciere  
assiro



3 miniature Lanciere  
ittita



20 pezzi Astragali in  
plastica modellati



20 pezzi Argilla  
in legno



20 pezzi Tavola  
in legno



3 miniature Arciere  
assiro



2 miniature Cavaliere  
ittita



2 miniature Cavaliere  
assiro



2 pedine Marcatore  
azione in legno



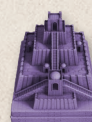
24 carte Civiltà ittita



23 carte Civiltà  
assire



1 miniatura Ziggurat  
assira (7 parti)



1 miniatura Ziggurat ittita  
(7 parti)



2 Schede  
riassuntive



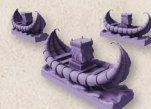
2 miniature Carro assiro



2 miniature Carro ittita



3 miniature Nave assira



3 miniature Nave ittita



2 miniature Ariete ittita



2 miniature Ariete  
assiro



3 miniature Muro ittita



3 miniature Muro assiro



2 Sigilli ittiti in  
legno



2 Sigilli assiri in  
legno



4 dadi Dingir neri



3 miniature  
Insediamento ittita



3 miniature  
Insediamento assiro



6 Anfore ittite



6 Anfore assire



4 dadi Dingir  
argentati



3 dadi Evento  
assiri



3 dadi Evento  
ittiti



4 dadi Dingir bianchi



# PEZZI DELLE ESPANSIONI

## ESPANSIONE: MARIOTI ED EBLAITI



2 plance giocatore



6 carte Missione



6 carte Evento



6 carte Combattimento



1 Stendardo di Ur



5 tessere  
Giardini pensili



8 segnalini  
Commercio



2 segnalini Evento  
pianura



2 segnalini Evento  
montagna



2 segnalini Evento  
deserto



20 pezzi Legno  
in legno



20 pezzi Cibo  
in legno



20 pezzi Pietra  
in legno



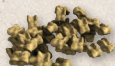
3 miniature Arciere  
eblaita



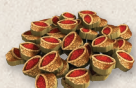
3 miniature Lanciere  
mariota



3 miniature Lanciere  
eblaita



20 pezzi Astragali in  
plastica modellati



20 pezzi Argilla  
in legno



20 pezzi Tavoletta  
in legno



3 miniature Arciere  
mariota



2 miniature Cavaliere  
eblaita



2 miniature Cavaliere  
mariota



2 pedine Marcatore  
azione in legno



23 carte Civiltà eblaita



18 carte Civiltà  
mariote



1 miniatura Ziggurat  
mariota (7 parti)



1 miniatura Ziggurat eblaita  
(7 parti)



2 Schede  
riassuntive



2 miniature Carro  
mariota



2 miniature Carro  
eblaita



3 miniature Nave  
eblaita



3 miniature Nave  
mariota



2 miniature Ariete  
eblaita



2 miniature  
Ariete mariota



3 miniature Muro  
mariota



3 miniature Muro  
eblaita



2 Sigilli marioti  
in legno



2 Sigilli eblaiti  
in legno



4 dadi Dingir neri



3 miniature  
Insediamento eblaita



3 miniature  
Insediamento mariota



6 Anfore  
mariote



6 Anfore eblaita



4 dadi Dingir  
argentati



3 dadi Evento  
marioti



3 dadi Evento  
eblaiti



4 dadi Dingir  
bianchi

# PREPARAZIONE



## LUOGHI IMPORTANTI SUL TABELLONE

- A** **Percorso Eventi:** interagendo con gli Eventi, fai avanzare il tuo Sigillo Impero sul percorso Eventi. Le posizioni più in alto forniscono vantaggi in combattimento. Maggiori dettagli a pagina 40-41.
- B** **Percorso Popolazione:** utilizzando l'azione Crescita, fai avanzare il tuo Sigillo Impero sul percorso Popolazione. Le posizioni più in alto aumentano il limite delle Unità, determinano l'ordine dei Turni e consentono di costruire livelli di Ziggurat più alti. Maggiori dettagli a pagina 40-41.
- C** **Livello della sezione Commercio:** ogni sezione ha un indicatore di livello. Puoi posizionare solo i segnalini Commercio corrispondenti al livello della sezione. Maggiori dettagli a pagina 24.
- D** **Spazio Anfora:** quando svolgi un'azione Commercio, posiziona la tua Anfora nello spazio al di sopra del segnalino Commercio scelto. Maggiori dettagli a pagina 24.
- E** **Icone delle risorse:** queste icone mostrano quale risorsa verrà raccolta da un'Unità in quell'area tramite l'azione Raccolta. Maggiori dettagli a pagina 22.

## PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- 1** **Tabellone:** posiziona il tabellone principale al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
- 2** **Aree di partenza degli Imperi:** segui le regole di selezione dell'Impero e posiziona ogni Impero sul tabellone nell'area di partenza scelta. Posiziona nella stessa area anche la parte inferiore della tua Ziggurat. Maggiori dettagli a pagina 10.
- 3** **Sigillo Impero sul percorso Eventi:** posiziona solo i Sigilli degli Imperi scelti dai giocatori, disponendoli in ordine decrescente. Posiziona il Sigillo assiro nella posizione 2 del percorso. Tutti gli altri Sigilli iniziano dalla posizione 1 nel seguente ordine: Accadi, Elamiti, Sumeri, Babilonesi, Ittiti, Marioti ed Eblaiti.
- 4** **Sigillo Impero sul percorso Popolazione:** posiziona solo i Sigilli degli Imperi scelti dai giocatori, disponendoli in ordine decrescente. Posiziona il Sigillo babilonese nella posizione 2 del percorso. Tutti gli altri Sigilli iniziano dalla posizione 1 nel seguente ordine: Sumeri, Elamiti, Accadi, Eblaiti, Marioti, Ittiti e Assiri.

# PREPARAZIONE



- 5 Segnalini Commercio:** mescola tutti i segnalini Commercio coperti. Per ogni sezione, posiziona 3 segnalini casuali del livello corrispondente, poi capovolgili. Maggiori dettagli a pagina 24.
- 6 Spazio triangolare per segnalini Evento montagna:** mescola tutti i segnalini Evento montagna triangolari coperti. Posizionane uno casuale in ogni spazio triangolare. Maggiori dettagli a pagina 38.
- 7 Spazio quadrato per segnalini Evento deserto:** mescola tutti i segnalini Evento deserto quadrati coperti. Posizionane uno casuale in ogni spazio quadrato. Maggiori dettagli a pagina 38.
- 8 Spazio circolare per segnalini Evento pianura:** mescola tutti i segnalini Evento pianura circolari coperti. Posizionane uno casuale in ogni spazio circolare. Maggiori dettagli a pagina 38.
- 9 Icone dei segnalini Blocco e delle Tribù neutrali:** icone sul tabellone che indicano dove posizionare i segnalini Blocco e le Tribù neutrali.  
**Blocchi:** per il posizionamento dei Blocchi nelle partite a 2 e 3 giocatori, vai a pagina 12.  
**Tribù neutrali:** posiziona le miniature delle Tribù neutrali come indicato dalle icone sul tabellone. Le Tribù neutrali sorvegliano i luoghi degli Eventi. Maggiori dettagli a pagina 35-36.
- 10 Tessere Giardini pensili:** seleziona una tessera Giardini pensili casuale per ognuno dei 5 livelli e posizionale coperte, poi capovolgi la tessera più in basso (livello 1). Maggiori dettagli a pagina 20.
- 11 Mazzo Eventi:** tieni il mazzo Eventi coperto. Utilizzalo per pescare la carta Evento indicata dal segnalino Evento svelato. Maggiori dettagli a pagina 38.
- 12 Mazzo Missioni:** mescola il mazzo Missioni e dai 4 carte Missione casuali a ogni giocatore. Ognuno seleziona 3 carte da tenere e rimette la quarta in fondo al mazzo. Questo mazzo viene utilizzato solo se attivato da un Evento. Maggiori dettagli a pagina 42.
- 13 Mazzi Combattimento:** tieni tutti i mazzi Combattimento coperti. Durante il combattimento, pesca una carta Combattimento per ogni Unità coinvolta. Maggiori dettagli a pagina 27.
- 14 Risorse:** posiziona tutte le risorse di gioco in un fondo condiviso accessibile a tutti i giocatori da cui prendere le risorse raccolte e in cui riporre quelle consumate.

# PREPARAZIONE



## Scelta dell'Impero

In una partita a 4 giocatori, a ognuno viene assegnato un ruolo, da A a D. Questi ruoli determinano l'ordine in cui i giocatori scelgono il proprio Impero e l'area di partenza.

I giocatori scelgono il ruolo desiderato, A, B, C o D, in base all'ordine di arrivo al tavolo. Il primo giocatore può scegliere un qualsiasi ruolo disponibile, seguito poi dal secondo, terzo e quarto giocatore.

Una volta che tutti i ruoli sono stati assegnati, i giocatori scelgono il proprio Impero nel seguente ordine: prima il giocatore A, poi B, poi C e infine D.

Dopo che tutti gli Imperi sono stati scelti, i giocatori selezionano le aree di partenza in ordine inverso: prima il giocatore D, poi C, poi B e infine A.

Il tabellone presenta quattro possibili aree di partenza (1-4). Ogni giocatore ne sceglie una durante il suo Turno nella Fase di selezione dell'area di partenza.






Posiziona un segnalino Ziggurat sulle aree 5 e 6 con il numero rivolto in basso.

Ripeti la medesima procedura per tutti i giocatori. Posiziona il relativo segnalino Ziggurat in una qualsiasi area di partenza in cui non ci sono giocatori.

**La preparazione per 5 e 6 giocatori segue le stesse regole di quella per 4.**

## Preparazione unica per ogni Impero




Tutti gli Imperi iniziano la partita con le seguenti risorse e Unità di base:

- 1 Pietra  1 Legno  1 Argilla  1 Cibo 
- 1 Lanciere  sulla propria area di partenza

Ogni Impero inizia anche con vantaggi ed elementi di preparazione unici come descritto di seguito:




### Impero sumerico

- Inizia con la Tecnologia Ricerca  di livello 2: Matematica
- Inizia con 1 risorsa Tavoleta 
- Inizia con il primo livello della Ziggurat  già costruito e dunque riceve un dado Dingir.







### Impero babilonese

- Inizia con la Tecnologia Crescita  di livello 2: Irrigazione
- Inizia con il Sigillo sulla posizione 2 del percorso Popolazione






### Impero accadico

- Inizia con la Tecnologia Guerra  di livello 2: Tiro con l'arco
- Inizia con 1 risorsa Astragalo 
- Inizia con un Arciere  sulla sua area di partenza invece di un Lanciere 



### Impero elamita

- Inizia con la Tecnologia Raccolta  di livello 2: Pesi e misure
- Può posizionare 1 Insediamento  e 1 Muro  su una singola area adiacente alla sua area di partenza
- L'Evento in quell'area non viene svelato

# PREPARAZIONE



## Impero assiro

- Inizia con la Tecnologia Esplorazione di livello 2: Astronomia
- Inizia con il Sigillo sulla posizione 2 del percorso Eventi



## Impero ittita

- Inizia con tutte le Tecnologie al livello 1
- Una volta per Turno, può ritirare tutti i dadi Dingir che vuole



## Impero mariota

- Inizia con tutte le Tecnologie al livello 2



## Impero eblaita

- Inizia con la Tecnologia Costruzione di livello 2: Falegnameria
- Inizia con una Nave in un fiume vicino alla sua area di partenza

## PREPARAZIONE DELL'AREA GIOCATORE

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>1</b> Stendardo di Ur              | <b>11</b> Spazi per dadi Dingir            |
| <b>2</b> Miniature Muri               | <b>12</b> Risorse di partenza degli Imperi |
| <b>3</b> Miniature Arieti             | <b>13</b> Pezzi Anfora in legno            |
| <b>4</b> Miniature Carri              | <b>14</b> Dadi Dingir                      |
| <b>5</b> Miniatura Ziggurat (7 parti) | <b>15</b> Dadi Evento                      |
| <b>6</b> Miniature Insediamenti       | <b>16</b> Plancia giocatore                |
| <b>7</b> Miniature Cavalieri          | <b>17</b> Carte Civiltà                    |
| <b>8</b> Miniature Navi               | <b>18</b> Carte Missione                   |
| <b>9</b> Miniature Lancieri           | <b>19</b> Scheda riassuntiva               |
| <b>10</b> Miniature Arcieri           |  |

# PREPARAZIONE

## PREPARAZIONE PER 2 E 3 GIOCATORI

Quando si gioca una partita da meno di 4 giocatori, la preparazione cambia come segue:

### Segnalini Commercio

- In una partita a 3 giocatori, si utilizzano solo 9 segnalini Commercio.
- In una partita a 2 giocatori, si utilizzano solo 6 segnalini Commercio.

### Preparazione per 3 giocatori:

Mescola tutti i segnalini Commercio disponibili coperti. Poi, scegli casualmente:

- 2 segnalini per ogni livello (livelli 1, 2, 3 e 4)
- 1 segnalino aggiuntivo di livello 4

Posiziona i segnalini selezionati scoperti nelle relative sezioni Commercio come mostrato nell'immagine.

### Preparazione per 2 giocatori:



Mescola tutti i segnalini Commercio disponibili coperti. Poi, scegli casualmente:


- 1 segnalino per ogni livello (livelli 1, 2, 3 e 4)
- 1 segnalino aggiuntivo di livello 2
- 1 segnalino aggiuntivo di livello 4






Preparazione per 3 giocatori


### Blocchi

I Blocchi  vengono posizionati per escludere alcune aree della mappa. Non è possibile svolgere azioni nelle aree con un Blocco : non si svelano Eventi, non si raccolgono risorse e non si possono posizionare Muri o Insediamenti. In queste aree, le Unità possono soltanto muoversi o combattere.

In una partita a 3 giocatori, posiziona un totale di 4 segnalini nelle aree indicate dall'icona .

In una partita a 2 giocatori, posiziona un totale di 8 segnalini nelle aree indicate dall'icona  o dall'icona .

I segnalini Blocco  sono utilizzati per limitare l'utilizzo di alcune aree della mappa, simulando regioni non attive.

Quando posizioni un segnalino Blocco  in un'area:

- Gli Eventi in quell'area non vengono svelati.
- Non puoi svolgere azioni Raccolta.
- Non puoi posizionare Insediamenti e Muri.
- Le Unità possono muoversi o scontrarsi in quell'area.



Preparazione per 2 giocatori



# ROUND, FASI E TURNI

## ROUND, FASI E TURNI

La partita si svolge in una serie di Round. Durante il suo Turno, ogni giocatore può svolgere quante azioni desidera, purché consentite dai suoi dadi Dingir. Ogni Round è diviso in due Fasi separate:

1. Fase d'azione
2. Fase di combattimento

La partita prosegue in vari Round fino alla costruzione completa dei Giardini pensili e si conclude al termine del Round in cui tale impresa si realizza.

### Fase d'azione

Durante la Fase d'azione, ogni giocatore svolge il suo Turno nell'ordine dettato dal percorso Popolazione, partendo dal giocatore più in alto e proseguendo man mano in ordine decrescente. Durante il proprio Turno, ogni giocatore può svolgere quante azioni desidera, seguendo le regole delle azioni.

Nonostante i dadi Dingir vengano tirati ufficialmente all'inizio del Turno di ogni giocatore, è accettabile, e spesso consigliato, tirarli al termine del proprio Turno. Ciò permette di pianificare al meglio e mantenere un ritmo di gioco scorrevole. Quando tutti i giocatori hanno completato il proprio Turno, la Fase d'azione termina.

## CONSIGLIO

Giocare per primi può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta. Cerca sempre di essere in cima al percorso Popolazione.

### Fase di combattimento

Alla Fase d'azione segue la Fase di combattimento. I giocatori verificano in quali tratti fluviali e aree sono presenti Unità di diversi Imperi. In ognuna di queste aree contese avviene un combattimento.

Il giocatore più in alto sul percorso Eventi sceglie l'ordine in cui vengono risolti i combattimenti anche quando non vi partecipa, espediente che gli permette di mettere in atto delle strategie. Una volta risolti tutti i combattimenti, la Fase di combattimento termina.

### Termine del Round

Al termine di ogni Round:

- Gli Eventi che si svolgono su più Round (es. gli Eventi da 6 Round) passano alla fase successiva.
- Tutti i dadi Evento vengono girati sul numero successivo, innescando eventualmente la risoluzione di alcuni Eventi.

Una volta completati questi punti, il Round termina e ne inizia uno nuovo.

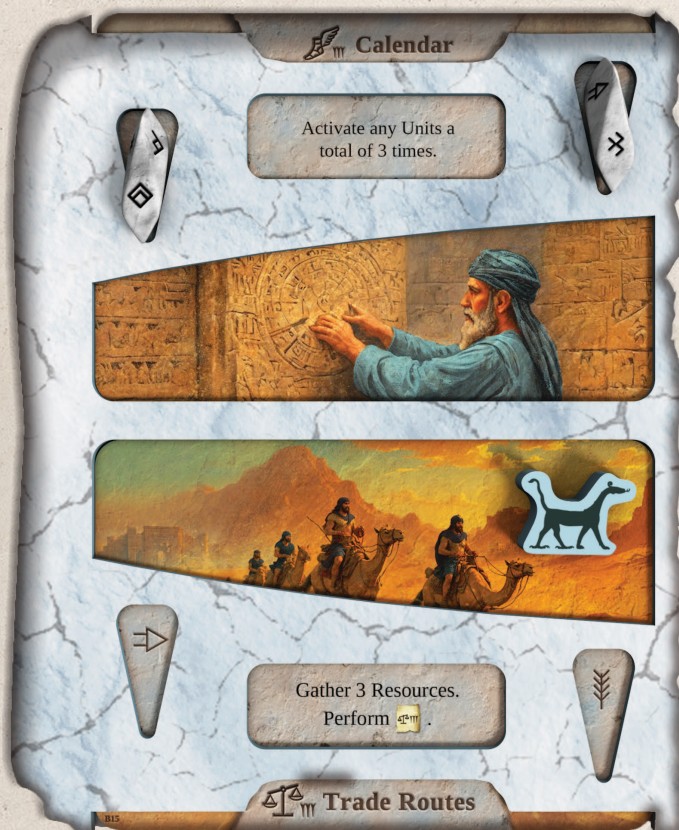


# AZIONI

## COSA SONO LE AZIONI IN MESOPOTAMIA

Mesopotamia è un gioco di selezione di azioni, perciò durante il tuo Turno puoi sceglierne una o più da svolgere. In ogni Turno puoi sempre selezionare almeno un'azione: ti basta posizionare la tua pedina Marcatore azione sopra quella che vuoi attivare.

Inoltre, sfruttando la collocazione dei tuoi dadi Dingir (la cui traduzione approssimativa dal sumero è "dadi divini"), potrai svolgere azioni aggiuntive.



### Svolgere azioni

In questo esempio, l'Impero babilonese attiva l'azione Vie commerciali posizionando la propria pedina Marcatore azione sullo spazio azione corrispondente. Utilizza inoltre due dadi Dingir che corrispondono alle icone mostrate sull'azione Esplorazione e può così svolgere una seconda azione durante il suo Turno.

### Regole delle azioni

- Un giocatore può svolgere quante azioni desidera durante il proprio Turno, a seconda delle risorse e delle condizioni disponibili.
- Non è possibile svolgere più volte lo stesso tipo di azione in un singolo Turno. Non puoi svolgere due azioni Ricerca neanche quando utilizzi la prima per potenziare l'azione Ricerca alla Tecnologia successiva.
- Si può svolgere un'azione per raccogliere risorse e poi utilizzare immediatamente quelle risorse per svolgere un'azione diversa durante lo stesso Turno.
- Si può utilizzare un'azione per potenziare una Tecnologia e poi utilizzare l'azione potenziata dalla nuova Tecnologia per svolgere una seconda azione nello stesso Turno.

### Tipi di azioni

Ci sono sei tipi di azioni disponibili. Queste azioni sono ispirate ad antiche tecnologie mesopotamiche e sono accessibili a ogni Impero fin dall'inizio della partita.


Per esempio, se vuoi spostare le tue Unità sulla mappa, dovrai utilizzare l'azione Esplorazione . Il livello 1 dell'azione Esplorazione è rappresentato dall'antica Tecnologia Cartografia, posseduta da tutti gli Imperi all'inizio della partita. Ciò significa che un Impero può spostare le sue Unità con questa azione.


I sei tipi di azioni disponibili sono:

- Esplorazione - Sposta le tue Unità sulla mappa.
- Costruzione - Costruisci edifici, strutture e altre opere.
- Ricerca - Scopri Tecnologie avanzate per potenziare le tue azioni.
- Raccolta e Commercio - Raccogli risorse sulla mappa e scambiale.
- Guerra - Addestra le Unità militari e rafforza il tuo esercito.
- Crescita - Aumenta la tua Popolazione.



# AZIONI

Ogni azione è associata a quattro livelli di Tecnologia. Le Tecnologie di livello superiore rafforzano gli effetti delle precedenti. Per esempio, il livello 1 dell'azione Esplorazione  (Cartografia) ti permette di attivare un'Unità. Potenziandolo al livello 2 (Astronomia), puoi attivare una Unità qualsiasi due volte.

Ogni Impero è unico, perciò le Tecnologie a cui ciascuno ha accesso e il modo in cui svolge azioni possono variare. Per esempio, i Sumeri, noti per le loro conoscenze scientifiche, sono abili nel potenziare le Tecnologie tramite l'azione Ricerca , surclassando gli altri Imperi in questo campo.

Questa unicità si riflette anche nelle Tecnologie di partenza. Alcuni Imperi iniziano la partita con determinate azioni già al livello 2.

## I dadi Dingir

La religione ricopriva un ruolo fondamentale nella vita dell'antica Mesopotamia. In questo gioco, questo concetto è espresso dai dadi Dingir, ottenuti tramite la costruzione della Ziggurat.

- Si inizia con il livello base della Ziggurat già posizionato sul tabellone.
- Partendo dalla base, si costruiscono poi le sei parti rimanenti della Ziggurat.
- Per ogni parte della Ziggurat costruita ottieni 1 dado Dingir, fino a un massimo di 6 dadi.
  - Quando costruisci il primo livello della Ziggurat, puoi scegliere un dado Dingir di un colore qualsiasi.
  - Quando costruisci il secondo e il terzo livello, devi scegliere un dado Dingir di un colore diverso da quelli già posseduti.
  - Quando costruisci il quarto livello, puoi scegliere un dado Dingir di un colore qualsiasi.
  - Quando costruisci il quinto livello, puoi scegliere un dado Dingir di un colore diverso da quello del quarto.
  - Quando costruisci il sesto livello, devi scegliere un dado Dingir di un colore diverso da quelli del quarto e del quinto.
  - Una volta completati tutti e sei i livelli della Ziggurat, avrai due dadi Dingir di ogni colore.
- Tirando i dadi Dingir, vedrai che ogni faccia presenta un'icona cuneiforme.

Queste icone corrispondono a quelle sulle carte Azione. Per attivare un'azione con un dado Dingir:

1. Identifica l'icona sulla carta Azione che vuoi utilizzare.
2. Posiziona un dado Dingir con l'icona corrispondente a quella dello spazio Dingir della carta Azione.
3. Ora puoi attivare l'azione.


## Tecnologie e rarità delle icone

- Per attivare le Tecnologie di livello 1 basta una sola icona.
- Le Tecnologie di livello superiore necessitano di due icone, che diventano sempre più rare all'aumentare dei livelli.
- Questo rispecchia l'equilibrio tra potenza e difficoltà. Le Tecnologie di livello superiore sono più potenti, ma più difficili da attivare.

## CONSIGLIO


Per velocizzare la partita ed elaborare strategie, è possibile tirare i dadi Dingir al termine del Turno. Questo permette di pianificare in anticipo le mosse successive e aiuta a mantenere un ritmo di gioco scorrevole.

## Icona a forma di stella

Ogni dado Dingir presenta una faccia con un'icona a forma di stella .

Quest'icona è un jolly che puoi utilizzare al posto di un'icona qualsiasi.

## Ritirare i dadi Dingir

- Puoi ritirare tutti i dadi Dingir che vuoi consumando 1 Tavoletta .
- Puoi ritirare fino a tre volte per Turno e non è possibile ritirare più di tre volte in un singolo Turno. Dopo aver ritirato, dovrai accettare il nuovo esito o utilizzare un'altra Tavoletta per ritirare ancora.


## Modalità senza casualità

In Mesopotamia, tutte le azioni contano. Se i dadi Dingir non ti permettono di svolgere l'azione desiderata, un'altra azione può comunque rivelarsi utile. Consumare una Tavoletta per ritirare i dadi Dingir può aiutare a ridurre l'impatto della fortuna.

Tuttavia, se preferisci giocare senza l'influenza del caso, puoi utilizzare le seguenti regole alternative: I dadi Dingir non vengono tirati. Tutti i giocatori possono invece scegliere un'icona del dado qualsiasi, tranne l'icona a forma di stella. Come di consueto, posizionando i dadi sulle carte Azione si possono ottenere azioni bonus.

# AZIONI


## AZIONE ESPLORAZIONE

Quando un giocatore sceglie l'azione Esplorazione , può attivare delle Unità e spostarle sulla mappa. Ogni Unità attivata si muove di un numero di aree pari alla sua Velocità.

Unità	Icona	Velocità
Lanciere		1
Arciere		1
Cavaliere		2
Carro		2
Nave		3

La mappa è divisa in aree distinte, separate da confini bianchi. Un'Unità si muove spostandosi dalla sua area attuale a una adiacente. Per esempio, un'Unità con Velocità 2 si può spostare in un'area adiacente e poi proseguire in un'altra.

### Tecnologie dell'azione Esplorazione

L'azione Esplorazione  viene potenziata tramite i seguenti livelli di Tecnologia:

Livello	Tecnologia
1	Cartografia
2	Astronomia
3	Calendario
4	Navigazione

### Definizione dell'azione Esplorazione







"Attiva una Unità qualsiasi 2 volte in totale."

Ciò ti permette di:

- Attivare due Unità diverse una volta ciascuna, o
- Attivare due volte la stessa Unità

Esempi:


- Un Lanciere  attivato due volte si muove di 2 posizioni (Velocità 1 x 2 attivazioni)
- Un Cavaliere  attivato due volte si muove di 4 posizioni (Velocità 2 x 2 attivazioni)
- Un Lanciere  e un Cavaliere  attivati una volta si muovono rispettivamente di 1 e 2 posizioni



# AZIONI



## Perché è importante l'Esplorazione?

L'Esplorazione è un'azione fondamentale che permette di:

- **Ottenere risorse:** sposta Unità in aree che contengono risorse per poi raccoglierle con l'azione Raccolta .
- **Ingaggiare combattimenti:** entra in aree controllate dai nemici per attivare i combattimenti al termine del Round e provare a conquistarle. Entrando in un'area occupata da Unità nemiche, lo spostamento della tua Unità potrebbe essere interrotto. In questi casi, l'Unità non può continuare ad avanzare durante quell'attivazione. Maggiori dettagli sull'Intercettazione delle Unità nemiche a pagina 18.
- **Scoprire Eventi:** se un'Unità termina il suo spostamento in un'area con un Evento coperto, questo viene immediatamente svelato e risolto. Maggiori dettagli sugli Eventi a pagina 38.



## Controllare un'area

Un giocatore controlla un'area se la occupa con una Ziggurat , un'Unità o un Insegiamento . Non puoi perdere il controllo della tua area di partenza.

Se un giocatore sposta le sue Unità in un'area controllata dalle Unità di un altro giocatore, avverrà un combattimento. Finché il combattimento non è risolto, nessun giocatore controlla l'area. Il combattimento termina con le Unità di uno dei giocatori distrutte o in ritirata.



Il giocatore le cui Unità sono ancora presenti all'interno dell'area controlla quell'area.


## CONSIGLIO

Il numero di Eventi è limitato. Perdere Punti vittoria sul percorso Eventi è facile tanto quanto ottenerli.

## NAVI


### Posizionamento delle Navi


Le Navi  non possono occupare aree. Vengono invece posizionate sui tratti fluviali, rappresentati dalle linee bianche di confine che separano due aree adiacenti. Ai fini del gioco, una Nave  occupa entrambe le aree separate dal tratto fluviale.

Ciò significa che una Nave  può:

- Raccogliere risorse da ciascuna area adiacente.
- Ingaggiare combattimenti in ciascuna area adiacente.

### Spostamento delle Navi

Le Navi  si muovono lungo la rete fluviale spostandosi da un tratto fluviale (linea bianca di confine) all'altro. La rete fluviale è divisa in sezioni dagli snodi, ovvero dai punti di intersezione di più linee bianche di confine (in genere, il punto d'incontro tra linee orizzontali e verticali).

Lo spostamento di una Nave  avviene quando questa supera uno snodo passando da un tratto fluviale all'altro, come mostrato nell'immagine seguente.



In ogni tratto fluviale può esserci 1 sola Nave alla volta. Un giocatore non può posizionare una seconda Nave in un tratto fluviale che ne contiene già una delle proprie. Se, dopo gli spostamenti, 2 Navi di Imperi diversi occupano lo stesso tratto fluviale al termine di un Round, vengono distrutte entrambe all'inizio della Fase di combattimento. Vai a pagina 34 per maggiori dettagli sui combattimenti navali.

## INTERCETTAZIONE

### Intercettare un'Unità nemica

Quando un'Unità entra in un'area occupata da Unità nemiche, in genere è costretta a fermarsi. Se al termine del Round sono presenti Unità avversarie sulla stessa area, si attiva il combattimento.

### Regola dell'Intercettazione

Prima che avvenga il combattimento, la regola dell'Intercettazione determina se le Unità possono proseguire dopo essere entrate in un'area occupata.

L'Intercettazione funziona in questo modo:

- Se un'Unità entra in un'area occupata da Unità nemiche, deve fermarsi immediatamente. Anche i difensori nell'area risultano intercettati.
- **Eccezione:** se il numero delle tue Unità presenti nell'area è uguale o superiore a quello delle Unità nemiche degli Imperi avversari, le Unità in arrivo non vengono intercettate e possono proseguire lo spostamento.

### Esempio: Intercettazione in azione



Due Unità sumere si spostano in un'area adiacente per attaccare tre Unità babilonesi.

- Un Cavaliere sumero 🐎 con Velocità 2 entra nell'area. Poiché i Sumeri sono in minoranza (2 contro 3), il Cavaliere 🐎 viene intercettato e non può effettuare il secondo spostamento.

Più avanti nel Round, il giocatore babilonese attiva il Cavaliere 🐎 e l'Arciere 🏹:


- Il giocatore babilonese sceglie quale Unità muovere per prima. La prima Unità si muove liberamente, poiché non è intercettata.
- Le due Unità sumere possono intercettare fino a due Unità babilonesi, perciò la terza Unità babilonese non è intercettata e può muoversi liberamente.
- In questo esempio, il Cavaliere babilonese 🐎 esce dall'area. Il giocatore prova a spostare l'Arciere 🏹, ma non può farlo, perché le Unità babilonesi restanti ora sono intercettate dalle due sumere.

## CONSIGLIO

Intercetta i tuoi avversari prima che loro intercettino te. Scegli con attenzione le tue battaglie.

# AZIONI

## AZIONE COSTRUZIONE

L'azione Costruzione  ti permette di costruire diverse strutture o Unità purché tu abbia le risorse necessarie, che vengono consumate durante la costruzione.



All'inizio della partita, tutti i giocatori possiedono la Tecnologia Edilizia. Ciò ti permette di costruire:










- Muri 
- Livelli della Ziggurat 

Migliorando le Tecnologie di Costruzione, potenzi la tua conoscenza e da Edilizia passi ai livelli superiori, fino ad Architettura. Ogni nuovo livello sblocca nuove opzioni di costruzione, ampliando le possibilità strategiche nel corso della partita.

Livello	Tecnologia	Nome	Icona	Risorsa
1	Edilizia	Muri		
1	Edilizia	Ziggurat		
2	Falegnameria	Ariete		
2	Falegnameria	Nave		
3	Urbanizzazione	Insediamiento		
4	Architettura	Giardini pensili		

## Regole di Costruzione

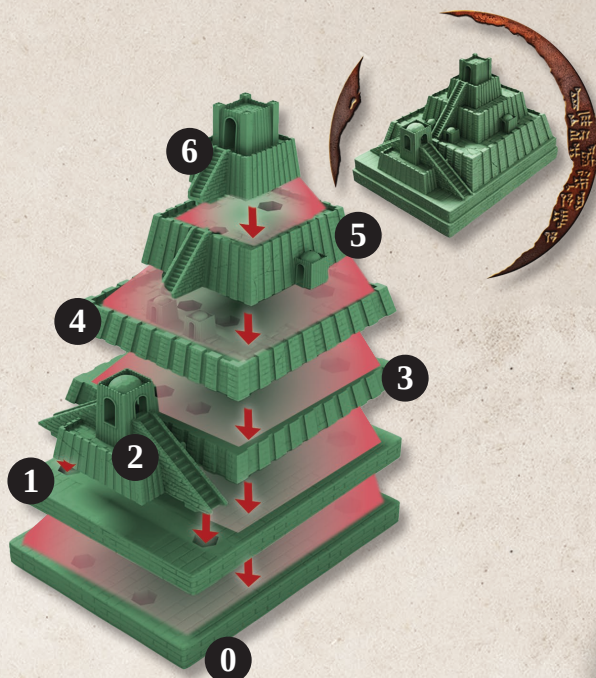
Ogni oggetto costruibile ha specifiche regole di posizionamento:

- **Muri**  e **Insediamenti** : puoi costruirli in un'area con almeno una tua Unità. Non puoi costruirne nella tua area di partenza.
- **Arieti** : puoi costruirli nella tua area di partenza o presso un tuo Insediamento.
- **Navi** : puoi costruirle in un tratto fluviale adiacente alla tua area di partenza o all'area di un tuo Insediamento .
- **Ziggurat** : puoi costruirla solo nell'area di partenza del tuo Impero. La Ziggurat  è formata da 6 livelli, costruiti dalla base verso l'alto. Per ogni livello costruito, ottieni un dado Dingir aggiuntivo di un colore diverso da quelli posseduti. Se hai già tutti e tre i colori, puoi sceglierne uno qualsiasi. Non è possibile costruire un livello della Ziggurat  superiore al proprio livello attuale sul percorso Popolazione. Tutti i giocatori iniziano la partita con il livello Popolazione 1. Per costruire il secondo livello, un giocatore deve prima raggiungere il livello 2 sul percorso Popolazione. Tale restrizione è valida per ogni livello successivo della Ziggurat .

## Bonus delle Tecnologie di Costruzione

Alcuni Imperi possiedono abilità di costruzione avanzate. Se la carta Tecnologia di un Impero riporta "Costruisci 2", è possibile:

- Costruire due oggetti diversi, o
- Costruire due volte lo stesso oggetto



# AZIONI

## COSTRUZIONE DEI GIARDINI PENSILI

L'esatta ubicazione e l'esistenza stessa dei Giardini pensili rimangono uno dei più grandi misteri della storia. Sono stati considerati per molto tempo un'imponente meraviglia di Babilonia, ma gli studi moderni ora confutano questa ipotesi. Molti sostengono che i Giardini non appartenessero a nessuno dei famosi imperi del mondo antico. Può darsi che sorgessero invece in una regione neutrale o poco conosciuta, la cui origine si è persa nel tempo.

In Mesopotamia, i Giardini pensili sono una meraviglia unica che viene costruita da tutti gli Imperi. Ogni giocatore può contribuire alla sua costruzione e chi lo fa riceve in cambio dei Punti vittoria (PV).

I Giardini pensili sono formati da cinque parti. Ogni parte può essere costruita da ogni giocatore.



### Costruire i Giardini pensili

I Giardini pensili sono composti da cinque tessere uniche, disposte in una sequenza nascosta. All'inizio della partita, viene svelata solo la tessera in fondo. Ogni volta che viene costruita una parte, si svela la tessera successiva, che mostra i nuovi requisiti di costruzione.

### Costruire una parte

Quando si costruisce una parte dei Giardini pensili, si:

- Consumano le risorse necessarie mostrate sulla tessera svelata.
- Rivendica quella tessera, conservandola come riferimento per i Punti vittoria da assegnare al termine della partita.

Alcune tessere potrebbero avere dei requisiti aggiuntivi, come:

- Un livello Popolazione minimo
- Un livello Eventi minimo
- Un certo numero di Insediamenti

*(Nota: questi requisiti devono essere soddisfatti, ma non vengono consumati.)*

Non è possibile contribuire alla costruzione dei Giardini pensili finché non si scopre la Tecnologia **Architettura**.

### Termine della partita


Una volta costruite tutte le parti dei Giardini pensili e terminato il Round attuale (permettendo a tutti di giocare il proprio Turno), la partita si conclude immediatamente.

## CONSIGLIO

Non concludere mai una partita se non hai la certezza di vincere.


# AZIONI

## AZIONE RICERCA

Quando un giocatore seleziona l'azione Ricerca , può svolgere due azioni fondamentali:

- Trasformare l'Argilla  in Tavolette .
- Potenziare una Tecnologia sulla plancia giocatore.









Puoi svolgere una delle due azioni o entrambe. Se vengono attivati entrambi gli effetti, devono essere risolti in sequenza, uno dopo l'altro, senza altre azioni tra i due.


L'azione Ricerca  viene potenziata tramite i seguenti livelli di Tecnologia:

Livello	Tecnologia
1	Cuneiforme
2	Matematica
3	Letteratura
4	Codici della legge




## Trasformare l'Argilla in Tavolette

L'Argilla  è una risorsa di base raccolta sulla mappa, mentre le Tavolette  sono una risorsa speciale che non può essere raccolta. Il metodo principale per ottenere Tavolette  è tramite l'azione Ricerca . Per esempio, Cuneiforme può trasformare 2 pezzi di Argilla  in 1 Tavoletta , ma potenziando fino a Codici della legge potrai trasformare 2 pezzi di Argilla  in 4 Tavolette .

Le Tavolette  sono la risorsa più preziosa, poiché ti permettono di compiere Scoperte ma anche di ritirare i dadi Dingir.

## Compiere Scoperte

Una Scoperta rappresenta un'innovazione tecnologica. Per compiere una Scoperta, devi:

- Scegliere una Tecnologia sulla tua plancia giocatore.
- Rimuoverla dal suo alloggiamento.
- Sostituirla con la Tecnologia dello stesso tipo di livello successivo.
- Consumare 1 Tavoletta  per ogni Tecnologia potenziata.


Esempio: se potenzi Matematica (livello 2), devi sostituirla con Letteratura (livello 3).

## Regole delle Scoperte

- Puoi potenziare qualsiasi Tecnologia sulla tua plancia, inclusa quella che utilizzi per compiere la Scoperta.
- Puoi anche potenziare una Tecnologia e attivare questa nuova versione nello stesso Turno, purché tu abbia i dadi Dingir necessari o un Marcatore azione.
- Puoi scoprire una Tecnologia (es. Costruzione livello 2) e poi scoprire immediatamente il livello successivo (es. Costruzione di livello 3).

Esempio:


Attivi Letteratura (livello 3) utilizzando la pedina Marcatore azione. Letteratura ti permette di compiere fino a due Scoperte.


- Hai 1 sola Tavoletta , perciò decidi di compiere una Scoperta.
- Potenzi Letteratura a Codici della legge (livello 4), anche se stai utilizzando Letteratura.



# AZIONI


## AZIONE RACCOLTA E COMMERCIO

Quando un giocatore seleziona l'azione Raccolta e Commercio , può svolgere due azioni fondamentali:

- Raccogliere risorse sulla mappa.
- Svolgere un'azione Commercio .



Puoi svolgere una delle due azioni o entrambe. Se vengono attivati entrambi gli effetti, devono essere risolti in sequenza, uno dopo l'altro, senza altre azioni tra i due.


L'azione Raccolta e Commercio  viene potenziata tramite i seguenti livelli di Tecnologia:

Livello	Tecnologia
1	Raccolta di risorse
2	Pesi e misure
3	Rotte commerciali
4	Moneta

## CONSIGLIO

Le risorse sono fatte per essere utilizzate.  
Non accumularle, ma utilizzale strategicamente.

## AZIONE RACCOLTA



L'azione Raccolta  ti consente di raccogliere risorse sulla mappa, in base alle istruzioni fornite dalla tua Tecnologia di Raccolta attuale.

Per esempio, se la tua Tecnologia riporta "Raccogli 1 risorsa", puoi scegliere una risorsa da raccogliere selezionando una fonte disponibile da cui prelevarla.

### Risorse disponibili









Ci sono quattro risorse di base che puoi raccogliere sulla mappa:

- Pietra 
- Legno 
- Argilla 
- Cibo 

Le risorse speciali come le Tavolette  e gli Astragali  non possono essere raccolte sulla mappa. Devi ottenerle tramite altre azioni o effetti.





### Fonti di raccolta utilizzabili

Ci sono quattro modi per raccogliere risorse:

- 1. Area di partenza:**
  - Puoi selezionare la tua area di partenza per ottenere una risorsa a tua scelta (Pietra , Legno , Argilla  o Cibo .
- 2. Insediamenti :**
  - Se costruisci un Insediamento  in un'area con l'icona di una risorsa, puoi raccogliere quella risorsa tramite l'Insediamento .
- 3. Unità:**
  - Se un'Unità occupa un'area con l'icona di una risorsa, è possibile raccogliere quella risorsa.
  - La presenza di eventuali Unità nemiche in quella stessa area non è rilevante.
  - Una Nave  può raccogliere una risorsa da una delle due aree adiacenti al tratto fluviale che occupa.
- 4. Sezione Commercio:**
  - Puoi riscuotere risorse dai segnalini Commercio come descritto a pagina 24.

# AZIONI













## Limiti alla Raccolta




- Puoi selezionare ogni area di partenza, Insedimento , Unità o Nave  una sola volta per ogni azione Raccolta .
- Non puoi selezionare la stessa Unità o Nave  più volte per raccogliere la stessa risorsa.
- Tuttavia, se più Unità occupano la stessa area, puoi selezionarle tutte una volta per raccogliere la risorsa in quell'area.



Il giocatore verde (Elamiti) attiva una Tecnologia che fornisce: "Raccogli 3 risorse."

Esempi dei quattro modi per raccogliere risorse:



1. **Area di partenza (qualsiasi risorsa):** il giocatore elamita seleziona la sua area di partenza, che gli consente di raccogliere una delle quattro risorse di base: Pietra , Legno , Argilla  o Cibo .
2. **Insedimento :** l'Insedimento  elamita occupa un'area con l'icona Legno . Il giocatore può raccogliere solo Legno  da quest'area.
3. **Unità:** tutte le Unità, tranne le Navi  possono raccogliere risorse soltanto nelle aree che occupano. Per esempio, il Lanciere  elamita si trova su un'area con l'icona Legno , perciò può raccogliere Legno .

Le Navi possono raccogliere risorse da entrambe le aree a esse adiacenti. Per esempio, la Nave  elamita si trova su un tratto fluviale adiacente a un'area che produce Legno  e una che produce Cibo . Il giocatore può raccogliere una qualsiasi delle due risorse.

## 3. Sezione Commercio:

La parte superiore del tabellone è l'area del Commercio. È divisa in quattro sezioni, ciascuna delle quali rappresenta un possibile livello di Commercio. Per accedere a ognuna di queste sezioni è necessario utilizzare una Tecnologia che fornisca il livello corrispondente. Perciò, per esempio, per accedere alla parte più a destra della sezione Commercio dovrai utilizzare la Tecnologia Moneta (livello 4).





La sezione Commercio presenta degli spazi per i segnalini Commercio. A seconda della preparazione, alcuni spazi potrebbero essere occupati e altri no. Al di sotto di alcuni spazi è presente l'icona di una Nave . Ciò significa che per accedere a questo segnalino Commercio dovrai avere sul tabellone almeno una Nave .

Al di sopra di ogni segnalino Commercio è presente uno spazio per posizionare l'Anfora. Quando un giocatore posiziona un'Anfora sopra un segnalino Commercio, indica che ha svolto per primo quello scambio e che riscuote il segnalino come descritto a pagina 24.





# AZIONI

## AZIONE COMMERCIO

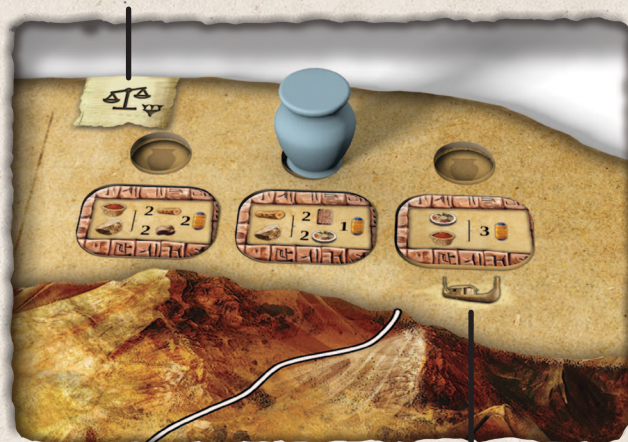
Quando un giocatore seleziona l'azione Commercio , si può interagire con uno dei segnalini Commercio disponibili. Ogni segnalino Commercio rappresenta un'opportunità di scambio unica, che può fornire risorse e Punti vittoria .

### Accedere a un segnalino Commercio

Per utilizzare un segnalino Commercio bisogna soddisfare le seguenti condizioni:

- **Requisito del livello di Commercio:** devi utilizzare una Tecnologia con un livello di Commercio uguale o superiore a quello della sezione Commercio che ospita il segnalino.
- **Requisito della Nave:** se al di sotto del segnalino Commercio è presente l'icona di una Nave , devi possedere almeno una Nave  sul tabellone.

Requisito del livello  
di Commercio




Requisito della  
Nave


### utilizzare un segnalino Commercio

Quando si interagisce con un segnalino Commercio, ci sono due possibilità:

#### 1. Nessuno ha riscosso il segnalino o l'hai fatto tu

- Se non ci sono Anfore sul segnalino o se l'Anfora presente appartiene a te:
  - ◆ Posiziona la tua Anfora sul segnalino (se non l'hai già fatto).
  - ◆ Consuma le risorse indicate sulla parte sinistra del segnalino.
  - ◆ Ottieni le risorse indicate sulla parte destra.
  - ◆ Se il segnalino presenta dei Punti vittoria , questi ti verranno assegnati al termine della partita.

#### 2. Un altro giocatore ha riscosso il segnalino

- Se il segnalino presenta già un'Anfora appartenente a un altro giocatore:
  - ◆ Non consumi le risorse sulla parte sinistra.
  - ◆ Offri invece quelle risorse al giocatore che possiede l'Anfora.
  - ◆ Ottieni comunque le risorse indicate sulla parte destra dal fondo generale.
  - ◆ Tuttavia, non riceverai Punti vittoria  per questo scambio.



## CONSIGLIO

Sfrutta subito la tua Anfora per assicurarti un flusso costante di risorse passive dai tuoi avversari

# AZIONI

## AZIONE GUERRA ☠

Quando un giocatore seleziona l'azione Guerra ☠, può svolgere due azioni fondamentali:

- Ottenere Astragali 🍖.
- Creare un'Unità.



Puoi svolgere una delle due azioni o entrambe. Se vengono attivati entrambi gli effetti, devono essere risolti in sequenza, uno dopo l'altro, senza altre azioni tra i due.

L'azione Guerra ☠ viene potenziata tramite i seguenti livelli di Tecnologia:

Livello	Tecnologia	Unità	Icona	Numero
1	Metallurgia	Lanciere	🍖	3
2	Tiro con l'arco	Arciere	🏹	3
3	Allevamento	Cavaliere	🐎	2
4	Ruota di carro	Carro	🛖	2

### Ottenere Astragali 🍖

Quando svolgi un'azione Guerra ☠ che fornisce Astragali 🍖, ne ottieni il numero indicato sulla tua carta Tecnologia. Gli Astragali 🍖 rappresentano la forza militare del tuo Impero. Servono per puntare durante il combattimento, determinando la tua capacità di sconfiggere gli avversari e difendere i tuoi territori.

- Le Tecnologie di Guerra di livello superiore forniscono maggiori quantità di Astragali 🍖.
- Gli Astragali 🍖 non possono essere raccolti sulla mappa, ma devono essere ottenuti tramite l'azione Guerra ☠ o gli scambi.

### Suggerimento strategico:

Mantieni sempre una buona scorta di Astragali 🍖. I combattimenti sono frequenti e un esercito indebolito incoraggia gli attacchi. Se gli avversari capiscono che sei a corto di Astragali, potrebbero approfittarne per colpire.

### Creare un'Unità

Per creare un'Unità, segui questi punti:

- **Pagane il costo:** per creare una Unità devi prima consumare 1 Legno 🌲.
- **Seleziona il tipo di Unità:** scegli un'Unità disponibile in base al tuo livello attuale di Tecnologia di Guerra o a uno precedente.
- **L'Unità creata** viene posizionata sulla tua area di partenza o in un'area in cui hai un Insediamento.

Esempio:

Se utilizzi Allevamento (livello 3), puoi creare un Cavaliere 🐎 (livello 3) o una qualsiasi Unità di livello inferiore, come un Lanciere 🍖 (livello 1) o un Arciere 🏹 (livello 2).


Non puoi creare un Carro 🛖 (livello 4) finché non sblocchi la Tecnologia corrispondente.

Per le descrizioni dettagliate di ogni Unità e delle relative abilità di combattimento, vai al relativo capitolo a pagina 27.








# AZIONI


## AZIONE CRESCITA

L'azione Crescita  ti permette di aumentare la Popolazione del tuo Impero.

Per far crescere la tua Popolazione, devi:

- **Consumare Cibo** : consuma la quantità di Cibo  indicata sulla tua carta Tecnologia attuale.
- **Far crescere la Popolazione** : dopo aver consumato il Cibo  necessario, la tua Popolazione  aumenta di un livello.



Le Tecnologie di Crescita di livello superiore riducono la quantità di Cibo  richiesto, migliorando la crescita demografica mentre la tua civiltà avanza.


Livello	Tecnologia
1	Agricoltura
2	Irrigazione
3	Ceramica
4	Birrificazione




## ORDINE DI COMBATTIMENTO E DI RISOLUZIONE

### Ordine di combattimento

Al termine di ogni Round, dopo che tutti i giocatori hanno completato il proprio Turno, in ogni area occupata da Unità di due o più Imperi avviene un combattimento.



I combattimenti possono attivarsi su più aree sulla mappa. L'ordine di risoluzione delle battaglie ha un'importanza strategica ed è determinato dal percorso Eventi .

### Ordine di risoluzione

- Il giocatore il cui Impero è più in alto sul percorso Eventi  sceglie l'ordine in cui vengono risolti i combattimenti.
- Questo giocatore può scegliere qualsiasi sequenza, a prescindere dagli Imperi interessati in ogni conflitto.
- Anche se le posizioni sul percorso Eventi cambiano in seguito a combattimenti contro Tribù neutrali che svelano Eventi, le battaglie si risolvono comunque secondo l'ordine stabilito prima di tali combattimenti.
- Se un combattimento termina con un pareggio, vince il giocatore più in alto sul percorso Eventi nel momento in cui viene risolto il combattimento.

### Esempio: ordine di combattimento strategico


Supponiamo che ci siano due combattimenti in atto sulla mappa che coinvolgono entrambi gli Elamiti.

- Gli Accadi sono coinvolti in una di queste battaglie e attualmente sono in testa sul percorso Eventi .
- In quanto Impero dominante, il giocatore accadico può scegliere l'ordine di risoluzione dei combattimenti.
- Può decidere che gli Elamiti combattano prima l'altra battaglia per far consumare loro Astragali  e ridurne le forze.
- Dopodiché, gli Accadi affrontano gli Elamiti, ormai indeboliti, nella seconda battaglia, ottenendo un vantaggio strategico.



# COMBATTIMENTO

## Abbinamenti nei conflitti tra più Imperi

Nelle aree occupate da Unità di più di due Imperi, è necessario risolvere in sequenza diversi combattimenti finché non resta un solo Impero.

- L'Impero più in alto sul percorso Eventi  non determina solo l'ordine di risoluzione dei combattimenti nella mappa, ma anche quali Imperi combattono per primi nei conflitti tra più Imperi.
- Dopo ogni battaglia, l'Impero sconfitto viene rimosso dalla mappa.
- Il procedimento continua finché non rimane un solo Impero, che dunque controlla l'area.

## COME FUNZIONA IL COMBATTIMENTO

I combattimenti in Mesopotamia si risolvono tramite una combinazione di carte Combattimento, puntate e assegnazione di Forza. Gli eventuali pareggi in una Fase di combattimento qualsiasi si risolvono tramite il percorso Eventi . L'Impero attualmente in testa sul percorso Eventi  vince la Fase di pareggio. Questa regola si applica in tutti i punti di risoluzione dei combattimenti. Illustreremo le regole di combattimento in dettaglio con un esempio.



Supponiamo che 3 Unità babilonesi attacchino 2 Unità sumere.





### CONSIGLIO

Non combattere solo perché puoi vincere. Combatti se c'è qualcosa per cui vale la pena vincere.

## PUNTO 1: PESCARE CARTE COMBATTIMENTO

All'inizio del combattimento, si pesca una carta Combattimento per ogni tipo di Unità.




Per esempio:

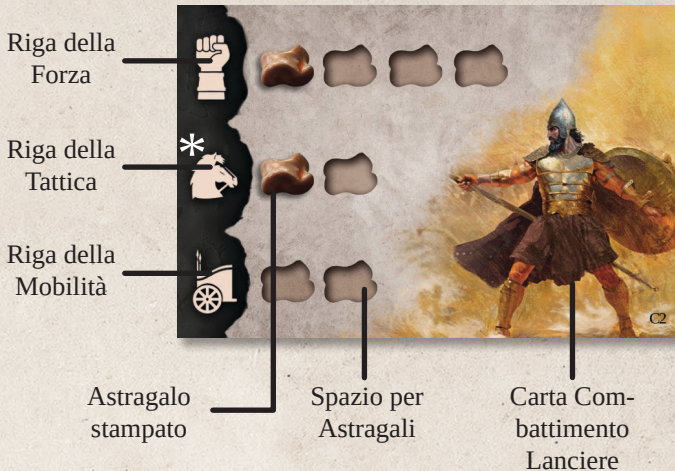
- Un Lanciere  pesca dal mazzo Combattimento del Lanciere .
- Un Cavaliere  pesca dal mazzo del Cavaliere  e così via.

Posiziona ogni carta scoperta davanti all'Unità corrispondente o disponi le carte sul tavolo in modo da rispecchiare la posizione delle forze in campo.



Ogni carta Combattimento può presentare:


- Un'illustrazione raffigurante il tipo di Unità.
- Astragali  già stampati, che rappresentano il valore di combattimento di base o il vantaggio tattico dell'Unità.
- Spazi vuoti per gli Astragali , a cui è possibile assegnare Astragali aggiuntivi  dopo la puntata per aumentare la potenza dell'Unità.



\*Il tipo di Unità contro cui questa Unità ha un vantaggio

# COMBATTIMENTO


## PUNTO 2: PUNTARE NELLO STENDARDO DI UR

Durante la Fase di puntata, ogni giocatore assegna segretamente un certo numero di Astragali , da 0 a tutti quelli disponibili. Tutti i giocatori possono chiedere quanti sono gli Astragali totali posseduti da ogni giocatore prima della puntata.



Lo Stendardo di Ur presenta tre sezioni:



**Forza:** punta qui per rafforzare direttamente le tue Unità. Più Astragali  posizioni sulla Forza, più le tue Unità in combattimento saranno potenti.



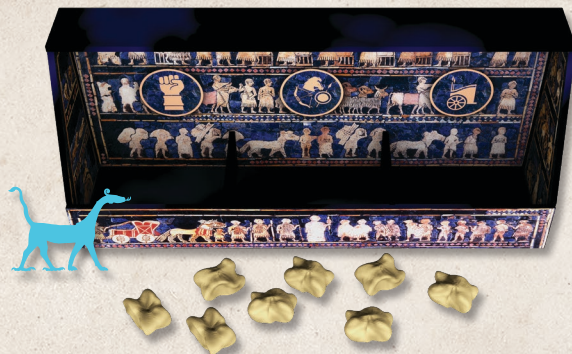
**Tattica:** punta qui per influenzare gli schieramenti e ottenere vantaggi contro altre Unità. La superiorità tattica può stravolgere una battaglia anche a parità di forza.




**Mobilità:** punta qui per determinare l'esito dopo la battaglia: insegui e distruggi le Unità nemiche in fuga se vinci oppure fuggi e preserva le tue Unità se perdi.




## CONSIGLIO

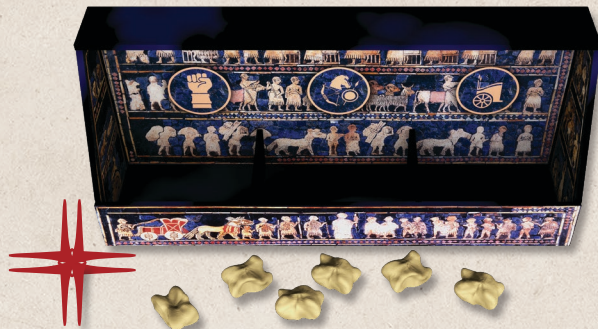
Spingi l'avversario a effettuare puntate alte.  
Sacrifica una battaglia per vincere la guerra.




Nel nostro esempio, supponiamo che i Babilonesi siano disposti a puntare 8 Astragali  per il combattimento.



Decidono di puntare 5 Astragali  sulla Forza, 2 Astragali  sulla Tattica e 1 Astragalo  sulla Mobilità.



Allo stesso tempo, i Sumeri non intendono puntare più di 6 Astragali .



Decidono di puntarne metà sulla Forza e metà sulla Tattica.

# COMBATTIMENTO

## PUNTO 3: RISOLVERE LA FORZA

Quando i due giocatori svelano le proprie puntate, la prima sezione dello Stendardo di Ur che si risolve è quella della Forza.

Confronta le puntate della Forza:

- I Babilonesi puntano 5 Astragali
- I Sumeri puntano 3 Astragali

I Babilonesi vincono il confronto di Forza.



Calcola la differenza di Forza sottraendo la puntata più bassa a quella più alta:  $5 - 3 = 2$

La differenza risultante di 2 è il numero di Astragali bonus che il vincitore può assegnare alle sue Unità. Restituisci gli Astragali al giocatore sconfitto.

Il giocatore sconfitto (Sumeri) rimette metà della sua puntata (arrotondata per difetto) nella sua riserva:  $3 \div 2 = 1$

I Sumeri recuperano 1 Astragalo da utilizzare per i combattimenti futuri.

### Assegnare Astragali bonus

Il giocatore vincitore (Babilonesi) ora assegna 2 Astragali bonus alle sue Unità.



Esempio:

Il giocatore babilonese posiziona 1 Astragalo sul suo Lanciere e 1 Astragalo sul suo Arciere , utilizzando gli spazi Forza disponibili sulle sue carte Combattimento.

## PUNTO 4: RISOLVERE LA TATTICA

Dopo aver risolto la Forza, procedi con la sezione Tattica dello Stendardo di Ur.

La Tattica rappresenta le strategie sul campo e i vantaggi di formazione. Vincere il confronto di Tattica può fornire bonus preziosi o sabotare i piani nemici.



Confronta le puntate della Tattica:

- Babilonesi: 2 Astragali
- Sumeri: 3 Astragali

I Sumeri vincono il confronto di Tattica.

Il vincitore può riorganizzare immediatamente tutte le sue Unità e quelle nemiche nell'ordine desiderato. Le Unità combattono con quelle nella stessa colonna.



Poi, calcola la differenza di Tattica:

- $3 - 2 = 1$

I Sumeri ottengono 1 Astragalo nella Tattica



Restituisci l'Astragalo al giocatore sconfitto:

- I Babilonesi recuperano metà della loro puntata della Tattica (arrotondata per difetto):  $2 \div 2 = 1$ . L'Astragalo viene riposto nella loro riserva.

# COMBATTIMENTO








## Pareggi con Astragali

Se 2 giocatori puntano lo stesso numero di Astragali in una categoria, entrambi perdono l'intera quantità puntata e assegnano 0 Astragali alle proprie Unità in quella categoria.

## Vantaggi per tipo di Unità




Alcune Unità sono più efficaci contro altre in base al loro ruolo e alle tattiche sul campo. Queste dinamiche sono rappresentate in gioco tramite le icone di vantaggio tattico e i bonus della riga della Tattica sulle carte Combattimento.

## Triangolo dei vantaggi tra Unità







- L'Arciere  ha un vantaggio sul Lanciere  (può colpire da lontano prima che il Lanciere  si avvicini).
- Il Cavaliere  ha un vantaggio sull'Arciere  (può andare alla carica e bloccare attacchi a distanza).
- Il Lanciere  ha un vantaggio sul Cavaliere  (può resistere e contrastare la cavalleria alla carica).
- Il Carro ha un vantaggio su tutte e tre le altre Unità.

## Struttura delle carte Combattimento e bonus tattici

Ogni carta Combattimento è divisa in tre righe:

- **Riga della Forza:** qui vengono assegnati gli Astragali  bonus della Fase della Forza. Questi Astragali  valgono sempre, a prescindere dall'Unità avversaria.
- **Riga della Tattica:** questa riga presenta l'icona del tipo di Unità nemica contro cui questa carta ha un vantaggio. È possibile assegnare degli Astragali  alla Tattica, ma questi valgono solo se l'Unità avversaria corrisponde all'icona.

Esempio:


- La riga della Tattica sulla carta del Lanciere  sumero presenta l'icona di un Cavaliere .
- Se questo Lanciere  si scontra con un Cavaliere , ogni Astragalo  sulla riga della Tattica, stampato o assegnato, si attiva.
- Se si scontra con un Arciere  o un altro Lanciere , i bonus della riga della Tattica sono ignorati.

Questo sistema ricompensa il posizionamento strategico e l'utilizzo accorto della Fase della Tattica per creare abbinamenti favorevoli.


## PUNTO 5: RISOLVERE LA MOBILITÀ


La Fase finale del combattimento è la Mobilità, che determina il destino delle Unità dopo la battaglia. Queste possono inseguire, fuggire o essere eliminate.

Confronta le puntate della Mobilità:

Ogni giocatore svela il numero di Astragali  assegnati alla sezione Mobilità dello Stendardo di Ur. Il giocatore con la puntata della Mobilità maggiore vince questa Fase.



Nel nostro esempio, solo i Babilonesi hanno 1 Astragalo  sulla Mobilità.

Dunque, lo assegnano al Cavaliere .



## CONSIGLIO

Ritirati per sottrarre al tuo avversario i frutti della sua vittoria o insegui per completare la tua.

In entrambi i casi, la Mobilità è fondamentale.




# COMBATTIMENTO

## Esiti della Mobilità

- Se vinci la battaglia e vinci nella Mobilità: puoi inseguire e distruggere le Unità nemiche in ritirata. Queste Unità vengono rimosse dalla partita e sono considerate eliminate.
- Se perdi la battaglia, ma vinci nella Mobilità: puoi ritirarti, conservando le Unità sopravvissute per futuri scontri. Ciò ti permette di evitare ulteriori perdite e riposizionare le tue forze.
- Se perdi sia la battaglia sia la Mobilità: le tue Unità sono considerate sconfitte e vengono catturate o distrutte. Vengono rimosse dalla partita e non sono più disponibili finché non le ricrei tramite l'azione Guerra.



## Regole della ritirata:

L'attaccante seleziona un'area adiacente per le Unità in ritirata. L'area scelta non deve contenere Unità nemiche. Se non ci sono aree disponibili, le Unità in ritirata vengono distrutte e rimosse dal gioco. Se le Unità si ritirano in un'area con un Evento coperto, questo non viene svelato. L'Evento nell'area rimane coperto finché un'altra Unità, alleata o meno, non termina il proprio spostamento in quell'area e lo svela.

Una volta che Forza, Tattica e Mobilità sono state risolte e tutti gli Astragali  sono stati assegnati, comincia il combattimento.

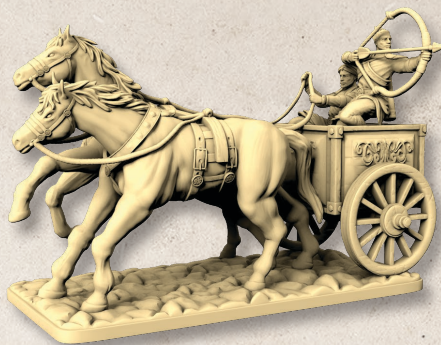
## Determinare l'esito del combattimento

Per ogni coppia di Unità avversarie:

1. Somma il valore totale della Forza e quello applicabile della Tattica per ogni Unità.
  - La Forza comprende gli Astragali  già stampati e quelli assegnati.
  - La Tattica si applica solo se l'Unità ha un vantaggio contro l'avversario.
2. Confronta i valori finali di combattimento:
  - L'Unità con il totale maggiore vince lo scontro.
  - Se i totali sono uguali, entra in gioco il percorso Eventi : vince l'Impero più in alto sul percorso Eventi.

## CONSIGLIO

La prima posizione sul percorso Eventi può cambiare le sorti delle battaglie più di quanto immagini.





# COMBATTIMENTO

## PUNTO 6: INGAGGIARE COMBATTIMENTI






### Applicare il risultato

- L'Unità sconfitta si ritira o viene distrutta, a seconda dell'esito della Fase della Mobilità.
- Se il giocatore vincitore ha vinto anche il confronto di Mobilità, l'Unità sconfitta viene inseguita ed eliminata.
- Se il giocatore che ha perso ha vinto nella Mobilità, l'Unità può ritirarsi seguendo le regole della ritirata.





Analizziamo il combattimento tra l'Arciere  sumero e il Lanciere  babilonese del nostro esempio.

### I. Valutare Forza e Tattica


Arciere  sumero:

- Forza stampata: 2
- Vantaggio nella Tattica: gli Arcieri  hanno un vantaggio sui Lancieri .
- Riga della Tattica: nessun Astragalo  stampato o assegnato.
- Valore totale di combattimento: Forza (2) + Tattica (0) = 2


Lanciere  babilonese:

- Forza stampata: 0
- Astragali  assegnati alla Forza: 1
- Vantaggio nella Tattica: i Lancieri  non hanno vantaggi sugli Arcieri .
- Astragali stampati sulla Tattica : 1 (ignorato perché non il vantaggio non si applica)
- Valore totale di combattimento: Forza (0+1) + Tattica (0) = 1


### II. Determinare il vincitore

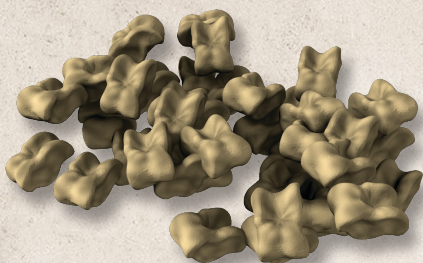
- L'Arciere  sumero ha un totale maggiore (2 contro 1) e vince lo scontro.

### III. Risolvere la Mobilità

- Entrambe le Unità hanno 0 Mobilità.
- In caso di pareggio, entra in gioco il percorso Eventi : i Sumeri sono più in alto sul percorso Eventi e dunque vincono.

### Risultato:

Il Lanciere  babilonese viene distrutto e rimosso dalla partita.



# COMBATTIMENTO




## PUNTO 7: COMBATTIMENTI MULTIEPLICI

Su una singola colonna possono avvenire più scontri. Appena si risolve un combattimento tra due Unità, si applica questa sequenza:

### 1. Rimuovere l'Unità sconfitta

- L'Unità sconfitta viene immediatamente rimossa dal campo di battaglia.

### 2. Applicare Fatica all'Unità vincitrice

- All'Unità vincitrice viene applicato lo stato Fatica dopo la battaglia.
- Il giocatore che la controlla deve rimuovere un Astragalo  assegnato a quell'Unità.
- Se non sono stati assegnati Astragali , non si rimuove nulla.
- La Fatica non influisce sugli Astragali  stampati.



### 3. Passare all'Unità successiva

- Se nella stessa colonna dell'Unità sconfitta è presente un'altra Unità, questa avanza e prende il suo posto.
- Questa nuova Unità si scontrerà con quella vincitrice con Fatica nel combattimento successivo.

### 4. Ripetere finché non rimane una sola Unità


- Il combattimento prosegue in tal modo finché non rimane una sola Unità in ogni colonna.
- Se ci sono vincitori diversi su colonne diverse, il giocatore che ha vinto la puntata della Tattica riordina le colonne e il combattimento prosegue finché nell'area non rimangono solo le Unità di un giocatore.


Questo sistema simula il flusso della battaglia, in cui le Unità devono sopravvivere a più scontri e il posizionamento strategico è fondamentale.


Dopo lo scontro precedente, quello successivo avviene tra l'Arciere  sumero e l'Arciere  babilonese.

#### I. Valutare Forza e Tattica

Archiere  sumero:



- Forza stampata: 2
- Nessun vantaggio nella Tattica (sono entrambi Arcieri )
- Valore totale di combattimento: 2

Archiere  babilonese:

- Forza stampata: 1
- Astragali  assegnati alla Forza: 1


- Nessun vantaggio nella Tattica
- Valore totale di combattimento: 2

#### II. Determinare il vincitore


- Le Unità hanno lo stesso valore di combattimento (2 contro 2).
- In caso di pareggio, entra in gioco il percorso Eventi .
- I Sumeri sono più in alto sul percorso Eventi  e dunque vincono.



#### III. Risolvere la Mobilità

Entrambi i giocatori hanno 0 Mobilità.

- L'esito è nuovamente determinato dal percorso Eventi .
- I Sumeri vincono anche il confronto di Mobilità.



#### Risultato:

L'Archiere  babilonese viene distrutto e rimosso dalla partita.


Lo scontro successivo avviene nella seconda colonna tra il Cavaliere  babilonese e il Lanciere  sumero.

#### I. Valutare Forza e Tattica


Lanciere  sumero:

- Forza stampata: 1
- Tattica stampata: 1
- Astragali  assegnati alla Tattica: 1
- Vantaggio nella Tattica: i Lancieri  hanno un vantaggio sui Cavalieri.
- Valore totale di combattimento: Forza (1) + Tattica (1+1) = 3




Cavaliere  babilonese:

- Forza stampata: 2
- Tattica stampata: 1 (non si applica, nessun vantaggio contro il Lanciere )
- Valore totale di combattimento: Forza (2) + Tattica (0) = 2

#### II. Determinare il vincitore


Il Lanciere  sumero ha un valore totale di combattimento maggiore (3 contro 2) e vince lo scontro.

#### III. Risolvere la Mobilità

- Il Cavaliere  babilonese ha 1 Astragalo  assegnato alla Mobilità.
- Il Lanciere  sumero ha 0 Mobilità.
- Dunque, il giocatore babilonese vince la Fase della Mobilità.

# COMBATTIMENTO

## Risultato:

Il Cavaliere  babilonese viene sconfitto, ma si ritira grazie alla vittoria nella Mobilità.



L'attaccante (giocatore babilonese) seleziona un'area adiacente senza Unità nemiche per la ritirata.

Se non ci sono aree disponibili, l'Unità viene distrutta.

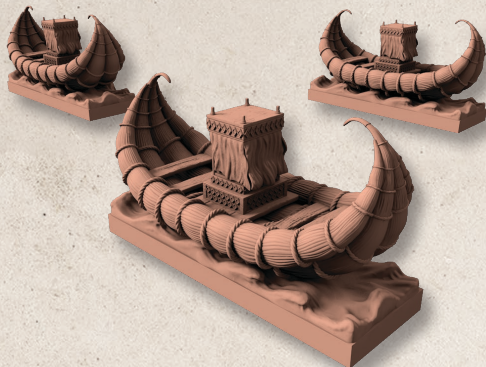


Questo è un esempio di esito di combattimento.

Non esistono due battaglie uguali.


Un singolo Astragalo  puntato nello Stendardo di Ur o un Astragalo  posizionato strategicamente su una carta Combattimento possono alterare gli equilibri di potere in modi inaspettati. Una decisione apparentemente insignificante può rappresentare il punto di svolta in una battaglia.


La vittoria non spetta sempre all'esercito più potente, ma a chi comanda con più astuzia. L'arguzia, la lungimiranza e un'acuta mentalità strategica sono le vere armi della guerra.







## COMBATTIMENTI CON NAVI

### Supporto navale nel combattimento di terra





Le Navi  non servono solo a controllare i fiumi, ma svolgono un ruolo fondamentale anche nelle battaglie di terra.

Supportare il combattimento con le Navi 

- Qualsiasi Nave  adiacente a un'area di combattimento occupata da un Impero che partecipa al combattimento fa da supporto.
- Per ogni Nave  di supporto, si ottiene 1 Astragalo  aggiuntivo da utilizzare durante la Fase di puntata nello Stendardo di Ur.
- Questo Astragalo  bonus viene fornito subito prima della puntata e va consumato nel corso della stessa.



Esempio:

Un Lanciere  elamita si scontra con un Lanciere  babilonese. Una Nave  elamita è adiacente all'area di combattimento. Il giocatore elamita riceve 1 Astragalo  bonus prima della puntata e deve assegnarlo a una delle tre sezioni dello Stendardo di Ur.



Non sottovalutare il potere delle flotte fluviali.

La loro presenza in acque vicine può ribaltare le sorti della battaglia sul campo.





Nelle guerre dell'antica Mesopotamia, il supporto navale, necessario per garantire le linee di rifornimento, determinava spesso la vittoria.

# COMBATTIMENTO

## Combattimento navale


Sebbene le battaglie navali non fossero una pratica consolidata in Mesopotamia, il controllo dei fiumi aveva un ruolo chiave. Le Navi  non venivano attaccate dalla terraferma, ma erano molto vulnerabili alle altre Navi  presenti sullo stesso fiume.



## Combattimenti tra Navi

- Le Navi  non possono essere attaccate da Unità di terra né da mezzi diversi da altre Navi .
- Se due Navi  di Imperi diversi occupano lo stesso tratto fluviale al termine di un Round, vengono distrutte all'inizio della Fase di combattimento prima dell'assegnazione degli Astragali .
- La distruzione avviene prima della risoluzione del combattimento in qualsiasi area.

Questa regola rispecchia la fragile natura delle imbarcazioni fluviali e la natura improvvisa degli scontri navali.

## Intercettazione sui fiumi

Diversamente dalle Unità di terra, le Navi  non intercettano.


- Più Navi  possono attraversare lo stesso tratto fluviale senza restrizioni.
- Se lo spostamento termina con due Navi  avversarie nello stesso tratto, vengono distrutte entrambe in base alle regole del combattimento navale.

Ciò permette una navigazione più fluida e sottolinea l'importanza strategica del controllo fluviale.



## TRIBÙ NEUTRALI

### Tribù neutrali: custodi dell'ignoto

In Mesopotamia, avanzare fin da subito sul percorso Eventi  è un'abile mossa strategica. Ogni Evento che sveli ti permette di salire di posizione e impedisce agli avversari di fare altrettanto. Tuttavia, alcuni Eventi non sono accessibili liberamente poiché sorvegliati da Tribù neutrali.



### Che cosa sono le Tribù neutrali?

Le Tribù neutrali sono forze indipendenti che occupano aree specifiche della mappa. Fungono da custodi, impedendo ai giocatori di svelare l'Evento in quell'area finché non vengono sconfitte.

- Quando un giocatore termina il proprio spostamento in un'area sorvegliata da una Tribù neutrale, deve scontrarsi con essa.
- L'Evento non viene svelato finché la Tribù neutrale non viene rimossa dall'area.



# COMBATTIMENTO


## Come combattere le Tribù neutrali

Il combattimento contro una Tribù neutrale segue le stesse regole di quello contro un altro giocatore, ma con una differenza chiave:

La Tribù neutrale è controllata da un altro giocatore:

- Se non sei all'ultimo posto sul percorso Eventi, il giocatore sotto di te controlla la Tribù.
- Se sei all'ultimo posto, ne assume il controllo il giocatore sopra di te.
- Le Tribù neutrali perdono sempre nei pareggi.


Il giocatore che controlla una Tribù neutrale prende tutte le decisioni:

- Puntare nello Stendardo di Ur
- Assegnare gli Astragali  sulle carte Combattimento



## Determinare la Forza di una Tribù neutrale

Per calcolare quanti Astragali  può puntare, una Tribù neutrale:

Tira un dado Evento.

- Aggiungi 2 per ogni Unità posseduta dalla Tribù neutrale.
- Il risultato sarà il numero di Astragali  a disposizione della Tribù neutrale.

### Importante:

Le Tribù neutrali puntano sempre TUTTI gli Astragali  disponibili in un combattimento. Le Tribù neutrali introducono un livello di tensione e imprevedibilità all'esplorazione. Rallentano l'espansione aggressiva e costringono a valutare i rischi di un'avanzata precoce rispetto ai vantaggi del percorso Eventi .

## CONSIGLIO


Colpisci prima di tutti per svelare l'Evento. Se esiti, saranno i tuoi avversari a farlo.



## Svelare Eventi dopo il combattimento con Tribù neutrali


In caso di più combattimenti contro le Tribù neutrali, risolvi prima tutti i combattimenti, poi svela gli Eventi in ordine casuale.

## MURI E ARIETI

### Muri : fortificare un'area

I Muri  sono strutture difensive che proteggono luoghi strategici.

- Quando costruisci dei Muri , puoi posizionarli in un'area con almeno 1 tua Unità o presso un tuo Insegiamento .
- Da lì in poi, le Unità nemiche non possono accedere alle aree fortificate se non possiedono un Ariete.



I Muri  creano solide posizioni difensive, costringendo gli avversari a costruire strumenti d'assedio prima di attaccare.

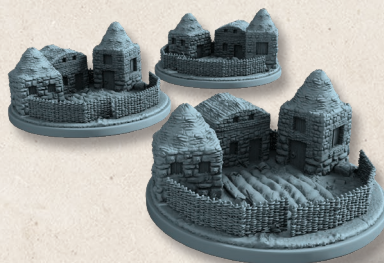
### Arieti: rompere l'assedio

Gli Arieti sono Unità d'assedio specializzate progettate per penetrare in aree fortificate.

- Quando costruisci un Ariete, posizionalo in un'area in cui hai un Insegiamento o nella tua area di partenza. Per spostare un Ariete bisogna equipaggiarlo a un'Unità. Un'Unità può entrare nell'area in cui si trova ed equipaggiarlo oppure, se al momento della costruzione dell'Ariete c'è già un'Unità nell'area, questa può equipaggiarlo subito.
- L'Ariete è equipaggiato su quell'Unità e si sposta automaticamente con essa.
- L'Ariete può essere spostato su un'altra Unità in qualsiasi momento.
  - ◆ Non dev'essere attivato.
  - ◆ Non può muoversi in modo indipendente.
  - ◆ Si sposta alla stessa velocità dell'Unità che segue.


### Funzionamento in combattimento

- Un Ariete permette:
  - ◆ All'Unità su cui è equipaggiato, e
  - ◆ A tutte le altre Unità dello stesso Impero di accedere ad aree protette da Muri .
- Al termine del combattimento in un'area fortificata:
  - ◆ L'Ariete viene rimosso dal gioco.
  - ◆ Anche i Muri  vengono distrutti, a prescindere dall'esito.





# COMBATTIMENTO


## ATTACCARE GLI INSEDIAMENTI

Gli Insedimenti  rappresentano il controllo su una regione, ma sono vulnerabili se lasciati incustoditi.



### Gli Insedimenti non possono difendersi

- Un Insemination  non ha mezzi di difesa propri.
- Se un'Unità nemica rimane in un'area contenente un Insemination  **al termine del Round**, dopo che la Fase di combattimento è stata risolta, il giocatore che occupa l'area può scegliere tra due opzioni:

#### 1. Distruggere l'Insemination :

Il giocatore può distruggere l'Insemination nemico  rimuovendolo dal tabellone e restituendo la miniatura al proprietario.

#### 2. Conquistare l'Insemination :

Il giocatore può invece conquistare l'Insemination , sostituendo la miniatura dell'Insemination  nemico con la propria.

## ATTACCARE L'AREA DI PARTENZA

Non puoi attaccare o attraversare l'area di partenza di un altro giocatore.

### Modalità di combattimento semplificata

Potresti voler ridurre la complessità del combattimento per giocare una partita più semplice, più veloce e più incentrata sullo sviluppo. In questi casi, consigliamo la modalità di combattimento semplificata. In questa modalità non vengono utilizzate né le tre sezioni dello Stendardo di Ur né le carte Combattimento. Puoi puntare quanti Astragali vuoi in uno scomparto dello Stendardo di Ur.

Il potere di combattimento totale è dato dalla somma degli Astragali puntati, più:

- 1 per ogni Lanciere
- 2 per ogni Arciere
- 3 per ogni Cavaliere
- 4 per ogni Carro

Il giocatore che vince il combattimento perde tutti gli Astragali puntati e deve scegliere una delle sue Unità partecipanti da distruggere, ma mai l'ultima rimasta in campo.

Al giocatore sconfitto viene restituita la metà degli Astragali puntati, arrotondata per difetto, e tutte le sue Unità che hanno partecipato al combattimento vengono rimosse.



### CONSIGLIO

I Muri possono fungere da deterrente. Il costo in azioni e risorse per creare un Ariete potrebbe infatti spingere gli avversari verso bersagli più semplici.

# CONQUISTARE LA VITTORIA

## GLI EVENTI IN MESOPOTAMIA

Una delle caratteristiche più interessanti di Mesopotamia è il sistema dinamico e imprevedibile degli Eventi, progettati per dare vita al mondo e mettere alla prova i giocatori tramite complesse decisioni nel corso del gioco.



### Svelare un Evento

Gli Eventi sono disseminati per la mappa in attesa di essere scoperti. Quando un'Unità esplora un'area contenente un segnalino Evento coperto, il mistero viene svelato.

### Come svelare un Evento

- Quando un'Unità termina il suo spostamento in un'area che contiene un segnalino Evento coperto, questo viene immediatamente svelato.
- Volta il segnalino per svelarne l'icona e il numero.
- Se l'area contiene delle Tribù neutrali, l'Evento non può essere svelato finché le Tribù non vengono sconfitte e rimosse.
- Una volta sconfitta la Tribù neutrale e svelato l'Evento, questo va risolto immediatamente prima di avviare qualsiasi combattimento.

### Trovare la carta Evento corrispondente

- A ogni segnalino Evento corrisponde una carta Evento unica.
- Cerca la carta corrispondente all'icona e al numero presenti sul segnalino svelato nel mazzo Eventi coperto.
- Pesca la carta Evento e procedi seguendo le istruzioni.



	ID	Titolo	
	EVI	<b>Village with Ancient Wisdom</b>	
Opzione 1		<b>Protect the Village</b> Gain  per Round from protecting the Village. After 6 Rounds, the Village joins your civilization as a settlement. You discover .	
Opzione 2		<b>Raid the Village</b> Gain  per Round from enslaving the Village. After 6 Rounds, the Village is destroyed and you gain a Quest Card.	
Storia		<i>"Deep in the desert, a village remains untouched by time. Its people, guardians of ancient wisdom, speak in whispers, their knowledge a silent force that stirs the air with untold power."</i>	

Ricompensa dell'opzione 1 del percorso Eventi

Ricompensa dell'opzione 2 del percorso Eventi

Illustrazione

# CONQUISTARE LA VITTORIA

## Struttura delle carte Evento



Gli Eventi sono disseminati per la mappa in attesa di essere scoperti. Quando un'Unità esplora un'area contenente un segnalino Evento coperto, il mistero viene svelato.

## Risolvere un Evento

Lo svelamento di un Evento è un momento chiave della partita. Ogni Evento pone chi lo scopre davanti a una scelta importante che può influire sulla sua strategia e il mondo circostante.

## Leggere l'Evento ad alta voce



Quando un giocatore pesca una carta Evento, deve leggere ad alta voce:

1. Il titolo dell'Evento
2. [Facoltativo ma consigliato] Il passaggio narrativo
3. Opzione 1 e relativa ricompensa sul percorso Eventi 
4. Opzione 2 e relativa ricompensa sul percorso Eventi 


## Prendere una decisione

La carta Evento viene offerta al giocatore che ha svelato l'Evento, che sceglie tra l'opzione 1 e l'opzione 2. L'opzione scelta determina l'esito dell'Evento.

## Tipi di opzioni negli Eventi




1. **Opzione con effetto immediato**
  - L'Evento viene risolto immediatamente.
  - Di norma, si ottengono risorse o bonus.
  - Si avanza sul percorso Eventi  in base al valore mostrato (di solito 1 ).
  - La carta Evento viene scartata e rimossa dal gioco.
  - Il segnalino Evento viene rimosso dal tabellone.

## CONSIGLIO

Scegliendo questa opzione, l'area assume importanza. Preparati per dei conflitti. Fortificala con Muri  e Unità. I nemici accorreranno.

## 2. Opzione con Punti vittoria a fine partita




- L'Evento viene risolto immediatamente e fornisce risorse o bonus.
- Si avanza sul percorso Eventi  in base al valore mostrato (di solito 2 ).
- La carta Evento viene scartata, ma il segnalino Evento rimane sul tabellone scoperto.
- Al termine della partita, il giocatore che controlla quest'area ottiene i Punti vittoria  mostrati sul segnalino.

## 3. Controlla questo Evento per 6 Round








L'Evento non viene risolto immediatamente, ma nel tempo.


- Il giocatore prende la carta Evento e la pone di fronte a sé.
- Posiziona uno dei suoi dadi Evento accanto al segnalino Evento, mostrando la faccia con 1 .
- Al termine di ogni Round, ruota il dado sul numero successivo e risolve l'effetto relativo a quel Round.

# CONQUISTARE LA VITTORIA







## Esempio: Proteggi il villaggio

- Al termine del Round 1, ottieni 1 Tavoletta .
- Ruota il dado su 2 .
- Ripeti questo processo per ogni Round.
- Al termine del Round 6:
  - ♦ Ottieni la ricompensa finale (es. 1 Insegiamento  e una Scoperta di Ricerca).
  - ♦ Rimuovi la carta e il segnalino Evento dal gioco.
  - ♦ Avanza sul percorso Eventi  in base al valore mostrato (di solito 3 .

## Perdere il controllo

- Se un altro Impero prende il controllo dell'area durante i 6 Round:
  - ♦ L'Evento si ripristina.
  - ♦ La carta Evento viene passata al nuovo proprietario.
  - ♦ Il nuovo occupante sceglie una delle due opzioni dell'Evento.
  - ♦ Se sceglie l'opzione da 6 Round, posiziona il suo dado Evento su 1 .
- Se il giocatore originale riprende il controllo dell'area, l'Evento riparte dal Round 1.



## Eventi che forniscono Tecnologie


Alcuni Eventi forniscono Scoperte tecnologiche, indicate dall'icona del tipo di azione: , , , ,  e .

In questo caso, si ottiene il livello successivo disponibile della Tecnologia indicata.

Se un giocatore possiede già il massimo livello, può invece scegliere un'altra Tecnologia da potenziare.

## Eventi che forniscono Unità




Alcuni Eventi forniscono Unità (es. Lancieri , Arcieri .

Se un giocatore non può posizionare l'Unità per limitazioni di Popolazione o mancanza di miniature, ottiene invece 1 Astragalo .




## I DUE PERCORSI




### I due percorsi

In Mesopotamia ci sono due percorsi che influiscono sul gioco e il punteggio finale: il percorso Eventi  e il percorso Popolazione . Ognuno regola aspetti distinti del gioco e offre opportunità strategiche per avanzare e ottenere Punti vittoria .





### Percorso Eventi

Si avanza sul percorso Eventi  quando si risolvono Eventi. Ogni Evento presenta delle scelte e l'opzione selezionata fornisce da 1 a 3 posizioni sul percorso.

Questo percorso regola principalmente le meccaniche di guerra e conflitto:

- **Spareggio:** in caso di pareggio in combattimento, il giocatore più in alto sul percorso Eventi  vince lo spareggio.
- **Ordine di combattimento:** il giocatore in testa sul percorso Eventi  determina l'ordine di risoluzione delle battaglie nelle varie regioni o all'interno di una singola regione occupata da più giocatori.
- **Controllo delle Tribù neutrali:** il percorso Eventi  determina anche quale giocatore controlla le Tribù neutrali in combattimento.

### Percorso Popolazione


Si avanza sul percorso Popolazione  tramite l'azione Crescita , che richiede il consumo di Cibo . Ogni azione Crescita  di norma consente di avanzare di una posizione.

La Popolazione influisce su due aspetti critici del gioco:

#### 1. Ordine di gioco:

Durante la Fase d'azione, l'ordine dei Turni segue le posizioni del percorso Popolazione, a partire dal giocatore con il livello Popolazione maggiore. L'ordine dei Turni è determinato all'inizio di ogni Round e non cambia all'interno di quel Round. Qualsiasi modifica ai livelli Popolazione durante il Round influirà sull'ordine dei Turni nel Round successivo.






#### 2. Costruzione della Ziggurat

Non è possibile costruire livelli della Ziggurat  superiori al livello Popolazione attuale. Tutti i giocatori iniziano con il livello Popolazione 1. Per costruire il secondo livello e sbloccare il secondo dado Dingir, un giocatore deve raggiungere il livello Popolazione 2.

# CONQUISTARE LA VITTORIA

## Limite di Unità:

La Popolazione determina anche il numero massimo di Unità posizionabili sul tabellone.

- Le Unità includono tutte le miniature mobili di plastica (es. Navi  Arieti, Lancieri .
- Le strutture come le Ziggurat , gli Inseidiamenti  e i Muri  non sono considerate Unità.
- Il limite di Unità è mostrato accanto a ogni livello Popolazione. Per esempio, al livello 1 si possono avere fino a 2 Unità. Raggiungendo il livello 2, questo limite aumenta a 4 Unità.

## 4. Spareggio:

In caso di pareggio, il giocatore più in alto sul percorso Popolazione vince la partita.

## Avanzare sui percorsi

All'inizio della partita, i giocatori posizionano i propri Sigilli Impero sulla posizione inferiore di ogni percorso, come mostrato nella preparazione. Quando si avanza, si sposta il proprio Sigillo sulla posizione disponibile immediatamente superiore.



- Se la posizione successiva è già occupata, il giocatore che avanza posiziona il proprio Sigillo **sopra** quello già presente.
- Il giocatore il cui Sigillo è **sopra** gli altri è considerato **più in alto** sul percorso.

## Esempio:

Se tu e un avversario siete al livello Popolazione 1 e il tuo avversario avanza per primo al livello 2, posiziona il suo Sigillo su quella posizione. Quando tu raggiungi il livello 2, posiziona il tuo Sigillo sopra il suo, passando in testa sul percorso.


## Bloccare la posizione più in alto




La **posizione più in alto** di ogni percorso può ospitare un solo Sigillo. Una volta raggiunta, quella posizione viene bloccata e nessun altro può raggiungerla.

Questa meccanica crea tensione strategica:

- I giocatori devono decidere se puntare al primo posto o posizionarsi strategicamente appena sotto.
- Più giocatori possono occupare il penultimo posto, ma solo uno può essere in testa.

## Punteggi di fine partita

Al termine della partita, si ottengono Punti vittoria  in base alla propria posizione finale nei due percorsi:

- 1° posto: 9 Punti vittoria 
- 2° posto: 6 Punti vittoria 
- 3° posto: 3 Punti vittoria 

## CONSIGLIO


Spesso basta una manciata di punti per vincere una partita. Ogni punto conta, perciò non fartene sfuggire nessuno.





# CONQUISTARE LA VITTORIA

## CARTE MISSIONE

### Carte Missione





All'inizio della partita, ogni giocatore sceglie 3 carte Missione. Queste carte presentano specifici obiettivi che, se soddisfatti entro la fine della partita, forniscono Punti vittoria .

### Completare le Missioni

Per ottenere Punti vittoria  da una carta Missione è necessario soddisfare tutti i requisiti indicati sulla carta. Ogni Missione completata vale 2 Punti vittoria , fino a un massimo di 6 punti nascosti derivanti dalle Missioni.



### Esempi di requisiti delle Missioni

- Controlla 3 Insedimenti  e possiedi 1 Pietra  al termine della partita.
- Scopri le Tecnologie di livello 3 Letteratura e Ceramica e possiedi 2 Tavolette .
- Raggiungi il livello Popolazione 7 e possiedi 1 Cibo .



### Requisiti in comune

Alcune carte Missione possono avere requisiti simili o identici. In questi casi, ognuno deve essere soddisfatto separatamente per ogni Missione.

Per esempio, se due carte Missione richiedono 1 Pietra , per ottenere Punti vittoria  per entrambe le Missioni dovrai avere un totale di 2 Pietre  non solo 1.

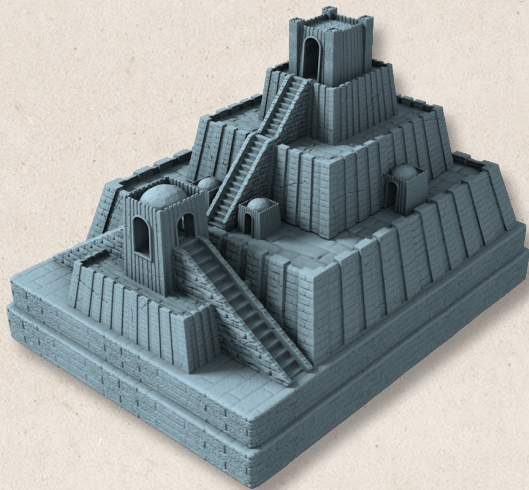
### Requisiti di Tecnologia

Alcune Missioni richiedono la scoperta della Tecnologia di livello 3 di un determinato tipo di azione. Se un giocatore ha scoperto la Tecnologia di livello 4 dello stesso tipo di azione, il prerequisito del livello 3 si considera come già completato.

Per esempio, se una Missione richiede Letteratura (livello 3 di Ricerca) e il giocatore ha Codici della legge (livello 4 di Ricerca), il requisito si considera soddisfatto.



## CONSIGLIO




Scegli carte con requisiti in comune. Devi completare tutte e tre le tue carte Missione, ma tieni conto che lo faranno anche gli altri giocatori.



# CONQUISTARE LA VITTORIA






## PUNTEGGIO FINALE

Al termine della partita, ogni giocatore calcola i propri Punti vittoria  totali sommando tutti i punti ottenuti da varie fonti. I Punti vittoria  vengono assegnati per:


- **Percorso Eventi**   
Punti basati sulla posizione finale:
  - ◆ 1° posto: 9 PV
  - ◆ 2° posto: 6 PV
  - ◆ 3° posto: 3 PV
- **Percorso Popolazione**   
Punti basati sulla posizione finale:
  - ◆ 1° posto: 9 PV
  - ◆ 2° posto: 6 PV
  - ◆ 3° posto: 3 PV
- **Giardini pensili**   
Ottieni PV per ogni sezione dei Giardini pensili che hai costruito come mostrato sulla relativa tessera.

## CONSIGLIO


Gioca per divertirti e così avrai già vinto.

- **Segnalini Commercio**  
Ottieni PV per ogni tua Anfora posizionata sui segnalini Commercio che forniscono Punti vittoria .
- **Segnalini Evento sulla mappa**  
Ottieni PV per ogni segnalino Evento che fornisce Punti vittoria  in un'area sotto il tuo controllo.
- **Insediami**   
Ogni Insediamto  che controlli al termine della partita vale 1 Punto vittoria .
- **Carte Missione**  
Svela le tue carte Missione completate. Ogni Missione completata fornisce 2 Punti vittoria .
- **Controllo delle aree**  
Ottieni 1 Punto vittoria  per ogni area occupata, tranne la tua area di partenza. Per occupare un'area, devi avere un'Unità o un Insediamto su di essa. Le Navi non occupano le aree.

## Vincere la partita

Il giocatore con il maggior numero di Punti vittoria  vince la partita.

## Spareggio

In caso di pareggio, vince la partita il giocatore più in alto sul percorso Popolazione .



# MODALITÀ IN SINGOLO

## LE TRE MODALITÀ DI GIOCO

### 1. Modalità Duello dei re

Questa modalità simula una normale partita competitiva introducendo un Automa come giocatore. Puoi anche includere questo Automa nelle partite a più giocatori come avversario o allearti con altri giocatori con cui collaborare contro di lui.

### 2. Modalità Assedio di Ur

Questa modalità costituisce una corsa contro il tempo. Guiderai un assedio contro una delle città fortificate più avanzate dell'età del bronzo. Nel frattempo, l'Automa cercherà di accaparrarsi risorse preziose, conquistare gli Eventi prima di te e scalare il percorso Popolazione e il percorso Eventi per sconfiggerti.

### 3. Modalità Custodi di Assur

Questa modalità offre un'esperienza di difesa del castello. Un'orda implacabile si avvicina e tu dovrai contrastare sei brutali ondate di nemici, ognuna più feroce dell'altra. I lancieri marciano, i cavalli galoppiano, i carri tuonano e gli arieti colpiscono le tue mura. Solo un vero comandante riuscirà a resistere.

Analizziamo queste modalità nel dettaglio.

## MODALITÀ DUELLO DEI RE

### Panoramica

Giocare a Mesopotamia nella modalità in singolo può essere stimolante. Simula una partita competitiva tra 2 giocatori, ma uno dei due è controllato dal gioco. Questo giocatore controllato dal gioco prende il nome di Automa.

Puoi utilizzare l'Automa anche nelle partite a più giocatori. Per esempio, puoi giocare con tre giocatori umani e un Automa.

Il giocatore umano gioca come di consueto, proprio come farebbe contro un altro giocatore.

L'Automa è controllato da due mazzi di carte: le carte Strategia e le carte Azione.

Analizziamo il funzionamento di ogni mazzo.

### Mazzo Strategia

Il mazzo Strategia è composto da 10 carte Strategia di base e 2 carte specifiche per ogni civiltà. Ogni carta specifica di una civiltà sostituisce una carta di base con lo stesso nome.

Per esempio, la carta "Progresso sumerico" può sostituire la carta di base "Progresso".

Per costruire il mazzo Strategia:

- Utilizza 8 carte Strategia di base.
- Aggiungi le 2 carte specifiche dell'Impero contro cui stai giocando.

Posiziona le 10 carte Strategia vicino a te.

### Come funzionano le carte Strategia

Durante il Turno dell'Automa:

1. Pesca 3 carte Strategia e posizionale scoperte.
2. Ogni carta Strategia ha una condizione di priorità.
  - Se la condizione è soddisfatta, la carta assume priorità alta.
  - Altrimenti, assume priorità bassa.
3. Disponi le tre carte in ordine di priorità dalla più alta alla più bassa. Questo sistema permette all'Automa di dare priorità a determinate tattiche in base allo stato della partita.

# MODALITÀ IN SINGOLO

**Condizione che determina la priorità della carta**

**Priorità se la condizione è vera**

**Titolo della carta Strategia**

**Priorità se la condizione è falsa**

**Azione che può essere svolta**

**Descrizione dell'azione che può essere svolta**

**Punto in cui posizionare l'Anfora mentre si svolge l'azione**

**Icona dell'Impero a cui appartiene la carta**

**Icona dell'azione che può essere svolta**

Esempio: Strategia - Progresso sumerico

- Condizione: "Se l'Automa non ha ancora scoperto Codici della legge"
- Se è vero → priorità alta: 3
- Se è falso → priorità bassa: 13

Ciò significa che l'Automa verifica se è indietro nella scoperta di Tecnologie e, in tal caso, dà priorità alla Ricerca. Una volta risolta, questa carta permette all'Automa di scoprire la Tecnologia di Ricerca successiva. Poi svolge l'azione Crescita ed Estrazione, aumentando la propria Popolazione, e infine pesca delle carte finché non trova una carta Strategia con l'azione Ricerca.

## Carte Azione

Le carte Azione rappresentano l'abilità dell'Automa di svolgere l'azione richiesta dalla carta Strategia. Queste carte essere paragonate grossomodo ai dadi Dingir tirati dai giocatori. Talvolta le icone corrisponderanno alle Tecnologie, talvolta no e a volte pescherai una carta Stella che può essere utilizzata per qualsiasi azione.



## Come funzionano le carte Azione

Il numero di carte Azione pescate dipende dal livello della Ziggurat dell'Automa.

### Imperatore - Facile

Livello Ziggurat	Carte Azione pescate + azione con priorità massima
0	0 + azione con priorità massima
1	0 + azione con priorità massima
2	1 + azione con priorità massima
3	1 + azione con priorità massima
4	2 + azione con priorità massima
5	2 + azione con priorità massima
6	3 + azione con priorità massima

### Igigi - Medio

Livello Ziggurat	Carte Azione pescate + azione con priorità massima
0	0 + azione con priorità massima
1	1 + azione con priorità massima
2	1 + azione con priorità massima
3	2 + azione con priorità massima
4	2 + azione con priorità massima
5	3 + azione con priorità massima
6	4 + azione con priorità massima

# MODALITÀ IN SINGOLO

Anunnaki - Difficile

Livello Ziggurat	Carte Azione pescate + azione con priorità massima
0	0 + azione con priorità massima
1	1 + azione con priorità massima
2	2 + azione con priorità massima
3	2 + azione con priorità massima
4	3 + azione con priorità massima
5	3 + azione con priorità massima
6	4 + azione con priorità massima

L'Automa pesca il numero di carte Azione indicato e cerca di svolgere l'azione, se gli è possibile.

## Quando si pesca una carta Azione:

- Se l'azione corrisponde a quella di una carta Strategia scoperta:
  - a. Posiziona un'Anfora (di un colore non utilizzato) su quello spazio azione.
  - b. Svolgi l'azione sulla plancia giocatore dell'Automa.
- Se l'azione non combacia con nessuna delle azioni svolgibili dall'Automa su una carta Strategia, l'azione viene persa, analogamente a dei dadi Dingir dal tiro sfortunato.
- Se più carte Strategia presentano la stessa azione, risolvi in ordine di priorità dalla più alta alla più bassa.
- L'Automa non può mai svolgere la stessa azione due volte nello stesso Turno.

Dopo che tutte le carte Azione sono state pescate, posizionale vicino alle carte Strategia, distribuendo queste ultime in ordine di priorità dalla più alta alla più bassa. Dopodiché, l'Automa svolge un'azione aggiuntiva: la prima azione non risolta a sinistra nella carta Strategia con priorità più alta.



La carta Azione Stella è un jolly e permette di svolgere qualsiasi azione su una carta Strategia. È sempre l'ultima carta Azione che viene assegnata e l'Anfora si posiziona sulla prima azione non risolta a sinistra di una carta Strategia, seguendo l'ordine di priorità dalla più alta alla più bassa. Ciò avviene prima che l'Automa svolga la sua azione aggiuntiva.

## TERMINARE IL TURNO

1. Scarta le carte Strategia utilizzate
  - Tutte le carte Strategia le cui due azioni sono state completate (entrambi gli spazi con un'Anfora) vengono scartate scoperte in una pila separata.
2. Pesca nuove carte Strategia
  - Pesca finché non hai 3 carte Strategia scoperte in gioco.
  - Mettile in ordine di priorità.
  - Se il mazzo Strategia è vuoto, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.
3. Rimescola le carte Azione

Rimetti tutte le carte Azione utilizzate nel mazzo Azione.

### Esempio:

Nell'esempio nella pagina seguente, l'Automa non ha ancora scoperto Codici della legge, non ha costruito 2 Insediamenti  e il giocatore non occupa alcun Evento o Insediamento . Dunque, la carta Strategia Progresso sumerico ha una priorità di 3, la carta Sviluppo ha una priorità di 8 e la carta Attacco ha una priorità di 19. L'Automa dispone le carte nell'ordine mostrato nell'immagine, dalla più alta alla più bassa.

Poi, l'Automa pesca due carte Azione. Sono carte Ricerca e Raccolta e Commercio. Prima assegna la carta Azione di tipo Ricerca alla carta Strategia Progresso sumerico, che ha la priorità più alta. Poi assegna la carta Azione di tipo Raccolta e Commercio alla carta Strategia Sviluppo, seconda in ordine di priorità. Infine, svolge la sua azione aggiuntiva, ovvero Crescita ed Estrazione, sulla carta Strategia Progresso sumerico, poiché è la prima azione non risolta più a sinistra nella carta con priorità più alta.

# MODALITÀ IN SINGOLO

**SUMERIAN PROGRESS**


3 13

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

**RESEARCH**  
Discover the next Research Technology at the least up to 3 technologies.

**GROW AND DRAW**  
Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.

SC11




**DEVELOPMENT**

8 20

If the Automaton has less than 2 Settlements.

**BUILD**  
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Settlements, Hanging Gardens.

**GATHER TRADE**  
Place your Amphora on the Trade token offering the most VP. Otherwise, place it on the next best free slot.

SC9




**ATTACK**

9 19

If your human opponent occupies a Settlement or Event.

**WARFARE**  
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Battering Rams, Hanging Gardens.

**EXPLORE**  
Move towards the nearest enemy Wall. If none, move towards the nearest enemy unit.

SC5












# MODALITÀ IN SINGOLO

## COMBATTIMENTO IN SINGOLO

Il combattimento nella modalità in singolo avviene in modo diverso. Non ci sono puntate e l'Automa ha alcune regole differenti:



### Segui questi punti:

1. Pesca 1 carta Combattimento casuale scoperta per ogni tua Unità.
2. Posiziona un numero qualsiasi di Astragali  negli spazi disponibili sulle tue carte Combattimento.
3. Pesca per l'Automa. Pesca 1 carta Combattimento casuale coperta per ogni Unità dell'Automa, poi svelale.
4. Assegna Unità alla battaglia.
  - Scegli quali Unità combattono e in quale ordine.
5. Risposta dell'Automa  
In ogni combattimento:
  - A. Se l'Automa ha abbastanza Astragali  per vincere, li assegna tutti a Tattica e Forza, dando priorità alla Tattica solo se ha un vantaggio contro tutte le Unità nella stessa colonna.
  - B. Se ha degli Astragali  aggiuntivi dopo aver puntato su Tattica e Forza, li assegna alla Mobilità. Questo avviene solo se l'Automa ha abbastanza Astragali  per distruggere la tua Unità.
  - C. Se non può vincere, non assegna mai Astragali  a Tattica e Forza.
  - D. Se non può vincere ma può fuggire, assegna degli Astragali  alla Mobilità per ritirarsi dopo che Tattica e Forza sono state risolte per determinare il vincitore.
  - E. Se non può ritirarsi, non assegna Astragali  alla Mobilità. Scarta invece 1 Astragalo  e la sua Unità viene distrutta.







L'Automa cerca sempre di sfruttare al meglio i suoi Astragali  e non li spreca mai se non può vincere.

Ripeti questo processo per tutte le Unità in battaglia. Il combattimento termina quando tu o l'Automa vincete.


### Dopo la battaglia

- Perdi tutti gli Astragali  posizionati in combattimento.
- Poi, per ogni categoria in cui hai perso (Forza, Tattica o Mobilità), restituisci 1 Astragalo  per ogni carta, ma solo se avevi posizionato Astragali in tali categorie.

### Esempio

- Il giocatore controlla 1 Arciere  e 1 Lanciere  e ha 7 Astragali  disponibili.
- Il giocatore è più avanti dell'Automa sul percorso Eventi.
- L'Automa controlla 1 Arciere  e 1 Lanciere  e ha 4 Astragali  disponibili.



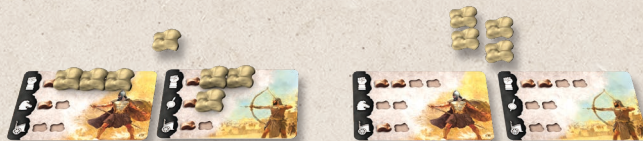
- Il giocatore punta 6 Astragali  assegnandoli alle sue Unità come mostrato nell'immagine.



\*L'Archiere ha 3 Forza, 2 Tattica e 1 Mobilità.



\*Il Lanciere ha 4 Forza e 1 Tattica.



- L'Automa svela le sue carte Combattimento.
- Il giocatore sceglie gli abbinamenti.
- Decide che il suo Arciere combatterà con il Lanciere dell'Automa.





# MODALITÀ IN SINGOLO

## Battaglia 1: Arciere del giocatore contro Lanciere dell'Automa

- Arciere  del giocatore: valore totale di combattimento = 3 Forza + 2 Tattica = 5
- Lanciere  dell'Automa: valore teorico massimo di combattimento = 4



L'Automa non posiziona Astragali  su Forza o Tattica perché non può vincere. Tuttavia, può fuggire, perciò posiziona 1 Astragalo  sulla Mobilità per ritirarsi.







Il Lanciere  si ritira e il giocatore scarta 1 Astragalo  dalla Tattica.

## Battaglia 2: Arciere del giocatore contro Arciere dell'Automa





- Arciere  del giocatore: valore totale di combattimento = 3 Forza
- L'Automa posiziona 2 Astragali  sulla Forza per vincere la battaglia.






- Con 1 solo Astragalo  rimanente, l'Automa non può posizionare Astragali  aggiuntivi sulla Mobilità, perciò l'Archiere  del giocatore può ritirarsi.
- L'Archiere dell'Automa perde 1 Astragalo  dalla Forza a causa della Fatica.





## Battaglia 3: Lanciere del giocatore contro Arciere dell'Automa

- Lanciere  del giocatore: valore totale di combattimento = 4 Forza
- Arciere  dell'Automa: valore totale di combattimento = 3 Forza



- Automa:
  - ♦ Ha 1 Astragalo  rimanente.
  - ♦ Il giocatore è più avanti sul percorso Eventi.
  - ♦ Anche se l'Automa puntasse l'ultimo Astragalo  sulla Tattica, non potrebbe vincere lo spareggio.
  - ♦ Punta invece l'Astragalo  sulla Mobilità e si ritira.

## Risultato:

Il giocatore vince il combattimento e assume il controllo dell'area. Il giocatore scarta tutti e 6 gli Astragali  utilizzati. Se l'Automa fosse stato più avanti sul percorso Eventi  o se avesse avuto un Astragalo  in più, avrebbe potuto utilizzarlo nella battaglia con il Lanciere .







# MODALITÀ IN SINGOLO

## MODALITÀ ASSEDIO DI UR

In questa modalità di gioco in singolo, assumerai la carica di generale a capo di un Impero che intende conquistare l'illustre città di Ur. Il tuo obiettivo è sfondare le difese della città e sconfiggere una potente forza nemica.




Puoi utilizzare un Impero qualsiasi per rappresentare i Difensori di Ur, ma ignora tutte le regole di preparazione di base. Segui invece le istruzioni di gioco e preparazione illustrate in questa modalità in singolo.


### Obiettivo:

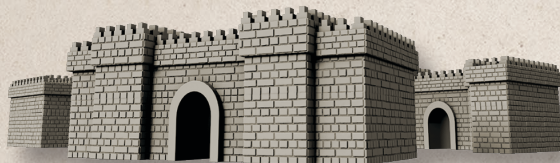
Raggiungi la Ziggurat dei Difensori di Ur nell'area  con almeno un Ariete prima che i Difensori di Ur raggiungano la posizione  sul percorso Eventi  o sul percorso Popolazione .

Se riesci a raggiungere la città di Ur, vinci immediatamente e calcoli il tuo punteggio.


### Perdi se:

I Difensori di Ur raggiungono la posizione  sul percorso Eventi  o sul percorso Popolazione .

























I Difensori di Ur raggiungono la posizione  su uno qualsiasi dei percorsi anche se la occupi tu.



### Come preparare il tuo Impero:

1. Seleziona il tuo Impero.
2. Comincia la partita dall'area .
3. Segui le regole specifiche del tuo Impero come mostrato nella sezione Preparazione unica per ogni Impero.
4. Il Sigillo del tuo Impero comincia sempre sopra quello dei Difensori di Ur.
5. Pesca 3 carte Missione e sceglينه 2 da tenere.




### Come preparare la città di Ur

1. Mescola tutte le carte Evento e posizionale coperte sulla mappa nelle relative aree, tranne le aree  e .
2. Posiziona la Ziggurat nemica completata nell'area .
3. Posiziona il Sigillo Impero dei Difensori di Ur sulla prima posizione del percorso Eventi .
4. Posiziona l'altro Sigillo Impero dei Difensori di Ur sulla prima posizione del percorso Popolazione .
5. Componi il mazzo Azione con le seguenti carte Azione: Raccolta e Commercio , Guerra , Esplorazione , Crescita  e Stella .
6. Posiziona le miniature del Lanciere  vicino alla prima posizione del percorso Popolazione .
7. Posiziona le miniature dell'Arciere  vicino alla terza posizione del percorso Popolazione .
8. Posiziona la miniatura del Cavaliere  vicino alla quinta posizione del percorso Popolazione .
9. Posiziona la miniatura del Carro  vicino alla settima posizione del percorso Popolazione .
10. Posiziona 3 Muri , 3 Inseidiamenti , 2 Navi , 1 Lanciere , 1 Arciere  e 1 Cavaliere  come mostrato sulla mappa:




# MODALITÀ IN SINGOLO




## Ordine dei Turni e svolgimento della partita






1. Proprio come in una partita tradizionale di Mesopotamia, il primo Turno spetta al giocatore che occupa la prima posizione sul percorso Popolazione .
2. Durante il tuo Turno, tira i dadi Dingir (se ne hai) e svolgi azioni come in una normale partita a più giocatori.
3. Durante il Turno dei Difensori di Ur, svela due carte Azione dal mazzo Azione e svolgi l'azione corrispondente. Poi rimetti le carte svelate nel mazzo Azione.
4. Quando sia tu sia i Difensori di Ur avete giocato un Turno, risolvi eventuali battaglie sul tabellone seguendo le regole del combattimento in singolo.
5. Continua ad alternare i Turni finché:
  - Non raggiungi la città di Ur, o
  - I Difensori di Ur non raggiungono la posizione  sul percorso Eventi o sul percorso Popolazione .



## Come utilizzare le carte Azione


**Raccolta e Commercio** : i Difensori di Ur posizionano un'Anfora nel primo spazio disponibile a destra nella sezione Commercio. Possono posizionare l'Anfora in un settore fino a un livello superiore rispetto al tuo livello di Tecnologia di Raccolta e Commercio.



Non puoi selezionare un'opzione di Commercio occupata dall'Anfora dei Difensori di Ur.


**Guerra** : i Difensori di Ur ottengono un numero di Astragali  pari alla loro posizione sul percorso Popolazione diviso per 3 (sempre arrotondato per eccesso). Poi, posizionano un'Unità disponibile che corrisponda alla loro posizione sul percorso Popolazione  o a una inferiore, selezionando la migliore disponibile.

- I Lancieri  si posizionano nelle aree con Insediamenti .
- Gli Arcieri si posizionano nelle aree con Muri .
- I Cavalieri  e i Carri  si posizionano sulla mappa nell'area più a destra adiacente alle Unità nemiche, bloccando la via per la città di Ur.

**Esempio:** i Difensori di Ur sono in posizione  sul percorso Popolazione e hanno un Carro disponibile. Ottengono 3 Forza ( $7 \div 3 = 2,3$ , arrotondato per eccesso a 3), poi posizionano un Carro  sulla mappa nell'area più a destra adiacente alle Unità nemiche.


**Esplorazione** : i Difensori di Ur provano a esplorare degli Eventi. Consulta il paragrafo Esplorazione ed Eventi per le regole sullo spostamento e sull'esplorazione.


**Crescita** : i Difensori di Ur avanzano di una posizione sul percorso Popolazione .

**Stella** : i Difensori di Ur non svolgono azioni.

## Esplorazione ed Eventi

I Difensori di Ur vogliono esplorare degli Eventi, ma non vogliono disperdersi. Si concentrano sul difendere il territorio ed esplorare Eventi vicini.

Quando svolgono l'azione Esplorazione , segui questi punti:

1. Cerca Eventi nelle aree con Unità dei Difensori di Ur. Se un'area con un Evento non esplorato presenta Unità dei Difensori di Ur, l'Evento viene svelato. Si parte con gli Eventi nelle aree più vicine alle tue Unità. In caso di pareggio, scegli l'Evento da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.
2. Se non ci sono aree con Eventi occupate da Unità dei Difensori di Ur, spostane una in un'area adiacente con un Evento non esplorato. Scegli l'area più in alto e più a sinistra.
3. I Difensori di Ur non possono mai spostarsi vicino alla tua area di partenza, anche se presenta un Evento.
4. Se tutti gli Eventi sono stati esplorati, sposta una delle loro Unità verso la città di Ur (area .



# MODALITÀ IN SINGOLO

## MODALITÀ CUSTODI DI ASSUR

**Obiettivo:** sopravvivere a 6 ondate di attacchi nemici.

Ogni volta che superi un'ondata, riscuoti la tessera Giardini pensili successiva. Una volta superata la sesta ondata, vinci la partita e puoi contare i Punti vittoria 🍌.

**Sconfitta:**

Perdi se una o più Unità nemiche entrano nell'area della tua Ziggurat 🏛️ e non hai alcuna Unità difensiva.



### CONSIGLIO

È utile attaccare i nemici senza subire danni durante le prime ondate, così puoi costruire il tuo Impero e prepararti per le ondate future.

### Preparazione

- Posiziona i Blocchi 🚫, gli Eventi e le Tribù neutrali come in una partita a 2 giocatori.
- Posiziona la tua Ziggurat 🏛️ nell'area ♪.
- Posiziona la Ziggurat 🏛️ nemica nell'area ♫. Tutte le Unità controllate dal nemico cominciano da quest'area.
- Seleziona il tuo Impero e segui le istruzioni della Preparazione unica per ogni Impero per il tuo Impero.
- Pesca 3 carte Missione e selezionane 2 da tenere.
- Il nemico non segue le istruzioni della Preparazione unica per ogni Impero, non svolge azioni e crea Unità e ottiene Astragali 🍌 all'inizio di ogni ondata, come descritto di seguito.



# MODALITÀ IN SINGOLO

## Regole per il nemico:

- Inizia in posizione sul percorso Eventi e non tiene traccia della Popolazione.
- Il nemico gioca sempre dopo di te, spostando le sue Unità secondo le regole di spostamento.
- In caso di pareggio durante il combattimento, il nemico vince se si trova sopra di te sul percorso Eventi .

## Spostamento

In ogni Round, le truppe nemiche si avvicinano di un'area alla tua città, evitando le Tribù neutrali, se possibile. Evitano i Muri solo se non hanno a disposizione un Ariete



### Se sono disponibili diverse strade alla stessa distanza:

- Dai priorità a quelle con Eventi da 6 Round attivi.
- Se non ci sono Eventi da 6 Round, dai priorità in base al tipo di Unità:
  - ◆ **Arcieri** e **Lancieri** : dall'alto verso il basso sulla mappa
  - ◆ **Carri** e **Cavalieri** : dal basso verso l'alto sulla mappa
  - ◆ **Arieti** : scelgono sempre la via più vicina a un Muro e devono essere equipaggiati a un'Unità.

Se tutte le strade sono bloccate da Muri o Tribù neutrali e il nemico non possiede Arieti , le Unità nemiche oltrepassano le Tribù neutrali, vincono immediatamente la battaglia rimuovendo la Tribù neutrale senza combattere e distruggono l'Evento.

## Interazioni con gli Eventi:

- Il nemico non può esplorare Eventi. Se un'Unità nemica attraversa un'area che contiene un Evento non esplorato, lo lascia coperto.
- Se il nemico attraversa un'area con un Evento da 6 Round sotto il tuo controllo, lo distrugge. Rimuovi dalla mappa sia l'Evento che il relativo dado Evento.
- Se il nemico attraversa un'area con una Tribù neutrale, distrugge sia la Tribù neutrale sia l'Evento.

## Astragali e ondate:

- All'inizio di ogni ondata, il nemico ottiene Astragali pari a 2 + il numero dell'ondata. Durante la prima ondata, avrà 3 Astragali , durante la seconda ondata avrà 4 Astragali e così via.
- Quando il nemico non ha più Astragali o tutte le Unità nemiche sono state sconfitte, si passa all'ondata successiva.
- Gli Astragali rimasti vengono conservati.

## Struttura delle ondate

Onda-te	Lancieri	Arcieri	Arieti	Cavalieri	Carri
1	1	1	-	-	-
2	2	1	1	-	-
3	2	2	1	-	-
4	2	2	1	1	-
5	2	2	2	1	1
6	2	2	2	2	2

## Combattimento e regole varie

- Il combattimento funziona come nella modalità in singolo dell'Automa, tranne nel caso seguente: il nemico non utilizza la Mobilità per ritirarsi e le sue Unità vengono sempre distrutte se perde.
- Per qualunque altra regola non specificata qui, segui le regole di base di Mesopotamia per più giocatori.



# INDICE

CARTE AZIONE .....	45	COMBATTIMENTO NAVALE.....	35
FASE D'AZIONE.....	13	TRIBÙ NEUTRALI.....	35-36
PEDINE MARCATORE AZIONE IN LEGNO.....	14	INTERCETTAZIONE.....	18
ANFORA.....	24	SEGNALINI EVENTO PIANURA.....	38
ARCIERE.....	25	POPOLAZIONE.....	40
AREA.....	8-9	PERCORSO POPOLAZIONE.....	40-41
ARIETE.....	19, 36	CARTE MISSIONE.....	42
PUNTARE.....	28	RICERCA.....	21
SEGNALINO BLOCCO.....	12	RISORSE.....	22
COSTRUZIONE.....	19-20	RITIRATA.....	31
CARRO.....	16, 25	FIUME.....	17
CARTE CIVILTÀ.....	11	ROUND.....	13
ARGILLA.....	22	PUNTEGGIO.....	43
CARTE COMBATTIMENTO.....	27	SIGILLI.....	8
CONTROLLO.....	17	INSEDIAMENTO.....	19, 37
FASE DI COMBATTIMENTO.....	13	NAVE.....	17
SEGNALINI EVENTO DESERTO.....	38	SINGOLO.....	44-53
DADI DINGIR.....	15	LANCIERE.....	25
SCOPERTA.....	21	STENDARDO DI UR.....	28
IMPERO.....	10	ICONA A FORMA DI STELLA.....	15
SIGILLO IMPERO.....	8	AREA DI PARTENZA.....	8-11
TERMINE DEL ROUND.....	13	PIETRA.....	22
CARTE EVENTO.....	38	MAZZO STRATEGIA.....	44
DADI EVENTO.....	39	FORZA.....	28
OPZIONE EVENTO.....	39	TAVOLETTE.....	21
SEGNALINO EVENTO.....	38	TATTICA.....	28
PERCORSO EVENTI.....	40-41	SEZIONE COMMERCIO.....	24
EVENTI.....	38-40	SEGNALINI COMMERCIO.....	24
ESPLORAZIONE.....	16-18	TRIBÙ.....	35-36
CIBO.....	22	TURNO.....	13
RACCOLTA E COMMERCIO.....	22-24	TRIANGOLO DEI VANTAGGI TRA UNITÀ.....	30
CRESCITA.....	26	PUNTI VITTORIA.....	43
GIARDINI PENSILI.....	20	MURO.....	19, 36
CAVALIERE.....	25	GUERRA.....	25
ASTRAGALI.....	27-31	LEGNO.....	22
MOBILITÀ.....	28	ZIGGURAT.....	19
SEGNALINI EVENTO MONTAGNA.....	38		

# RINGRAZIAMENTI SPECIALI

*Desideriamo esprimere la nostra più sincera gratitudine alle persone straordinarie che ci hanno aiutato a svelare le meraviglie segrete della Mesopotamia e creare il gioco da tavolo che avete tra le mani.*

*Innanzitutto, vorremmo ringraziare gli appassionati giocatori i cui Eventi sono stati inclusi nel gioco finale: Marco S, Raoul S, Virgile I, Sophjen H, Wouter S, Spyros M, Pawel G, Michael R, Pariss Ortiz E, Jiří V, András U, Stephen F, Adán P, Danny McA, Wouter S, Angelo B, Andrew F, Marcus C, Jackson H, Jaakko L, Björn F, Michal, Streiff F, Nina J, Karel van H, Máté M, Liran D, Javier G, Mitch de V, Angelo B, Michal H, Jan M, Thomas D, Ricardo C, Scott F, Alexander S, Mazin Al J, Francisco J G, Andrew F, Tomasz S, Ricardo C, Raoul S, Stefano R.*

*Alla nostra attentissima direttrice di produzione: Ioanna "Ember" Ouzouni*

*Ai nostri talentuosi grafici: Mattheos Savvinopoulos, Geps e Charis Papadimitriou*

*Al nostro innovativo artista 3D: Alexis Rydas*

*Alla nostra adorata responsabile della community: Marianthi Papanastasopoulou*

*Alle nostre vivaci social media manager: Olympia, Chrysa, Xenia e Ina*

*Ai nostri attenti playtester:*

*Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Diana, Anna, Konstantina, Jordan, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Giorgos Giarlos, Meimaridis Stelios, Nikolaos "Marios" Karatarakis, Gannis Kotsifos, Elina, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparrow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris e ai nostri numerosi altri blind tester.*

*Ai nostri instancabili collaboratori: Antonia Birniou, Dimitrios Bilios, Giannis Birnios e Filippova Anna*

*Ai fotografi creativi di "Just Flow - Creative Agency"*

*Agli estrosi illustratori digitali di "The Creation Studio"*

*Al nostro giovane addetto al marketing di eventi: Ioannis Laskaris*

*Al nostro fedele compagno: Wookiee*

*Dulcis in fundo, un ringraziamento speciale a tutti i nostri amici e familiari che ci hanno supportato con il loro incoraggiamento e la loro pazienza durante questo percorso.*

*E, soprattutto, a voi, che ora vi ritrovate questo manuale tra le mani, i nostri amati sostenitori il cui supporto è stato fondamentale per noi per dare vita a Mesopotamia. Senza di voi, questo progetto colossale non sarebbe mai stato possibile.*

**Ora andate e guidate la vostra civiltà verso la gloria eterna!**

## GRAZIE!

