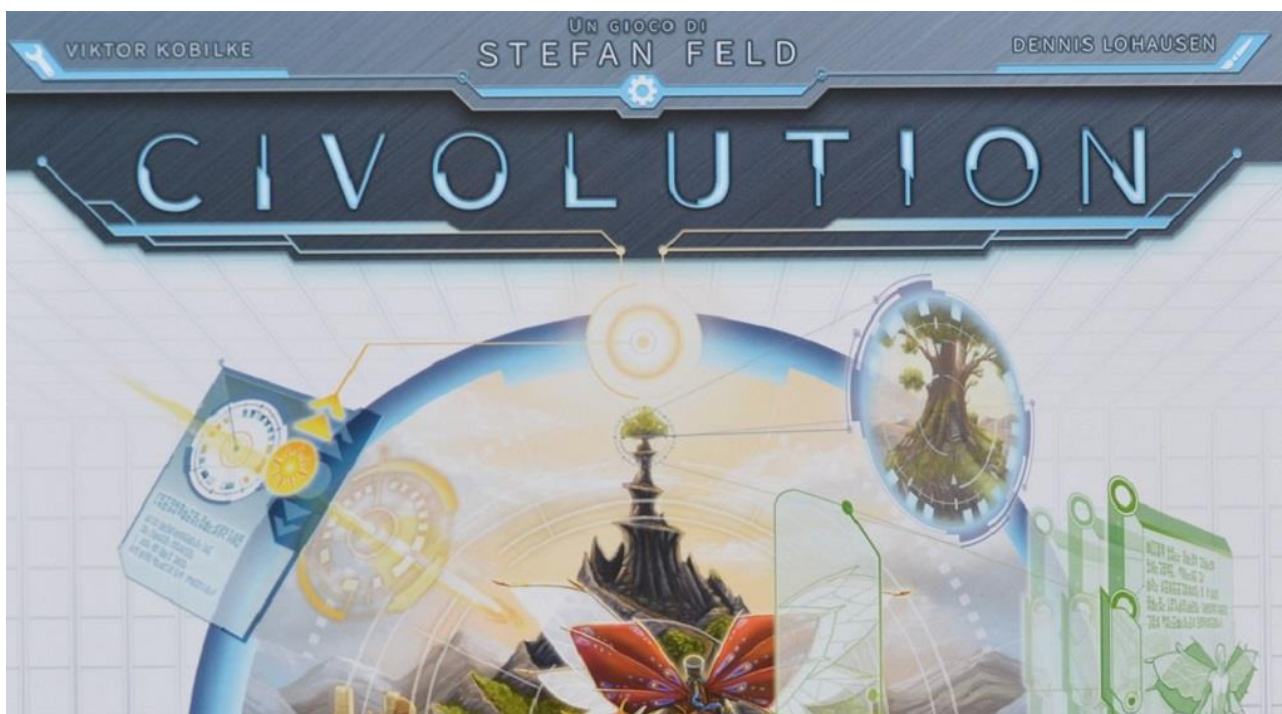


# CIVOLUTION

Sviluppiamo le nostre tribù ed esploriamo nuovi territori.



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 02/06/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Seguiamo con molta attenzione i nuovi giochi di [Stefan Feld](#), un autore che ci ha sempre “intrigato”: abbiamo anche avuto il piacere di incontrarlo ad Essen e di discutere qualche minuto con lui sul “metodo” da lui usato (prettamente matematico) per ogni sua “creatura”. Una volta definito un sistema lui solitamente fa decidere all’editore l’ambientazione e poi collabora con gli sviluppatori per arrivare al prodotto finito.

Questo [Civolution](#) era nell’aria già da un po’ di tempo e dobbiamo ringraziare [Ghenos Games](#) per averlo portato in Italia e soprattutto per essersi sobbarcata un enorme lavoro di traduzione: si tratta infatti di un “cinghialone” abbastanza complesso, dedicato a 1-4 giocatori esperti, pronti a sobbarcarsi lo studio delle regole e le 3-4 ore di ogni partita.

Come succede spesso con l’autore tedesco, le regole non sono affatto facili da studiare, soprattutto perché sono state organizzate in maniera più complessa del necessario: ad ogni regola infatti si affiancano delle spiegazioni più dettagliate (evidenziate in rosa nel testo e chiamate “Azioni Chiave”) e spesso ulteriori “parentesi” (evidenziate in azzurro e chiamate “Excursus”) con qualche nota supplementare (evidenziate in viola).



Foto 1 – I componenti di Civolution.

Diventa così abbastanza impegnativo spiegare il Regolamento ogni volta che partecipano nuovi giocatori, quindi considerate, in media, che ci vogliano 60-90 minuti: il gioco poi, capite le regole e dove andare a cercare eventuali conferme, si rivela meno complicato di quanto si potrebbe supporre dopo un'ora di spiegazioni.

In questo articolo non analizzeremo ogni sfaccettatura del gioco, per non annoiare i lettori, ma cercheremo di farvi capire il suo funzionamento perché tutti possano farsene un'idea abbastanza realistica.

Nelle “considerazioni” poi abbiamo aggiunto qualche altra nota per chi sta pensando di acquistare il gioco e, dato l'investimento necessario, vuole essere certo di poterlo sfruttare al meglio.

Abbiamo anche realizzato una serie di tabelle riassuntive, pensate proprio per aiutare chi spiega a mantenere un buon ordine e a non dimenticare nulla, e troverete come scaricarle alla fine di questa chiacchierata.

In calce al testo troverete comunque una scheda riassuntiva sul “come” procurarsi le diverse risorse del gioco: ci auguriamo che la troviate interessante perché per realizzarla abbiamo dovuto passare al setaccio non solo tutti i paragrafi delle regole, ma anche le carte e le tessere. E se vi accorgete che manca qualche cosa vi saremmo molto grati se ce lo faceste sapere.

## Unboxing

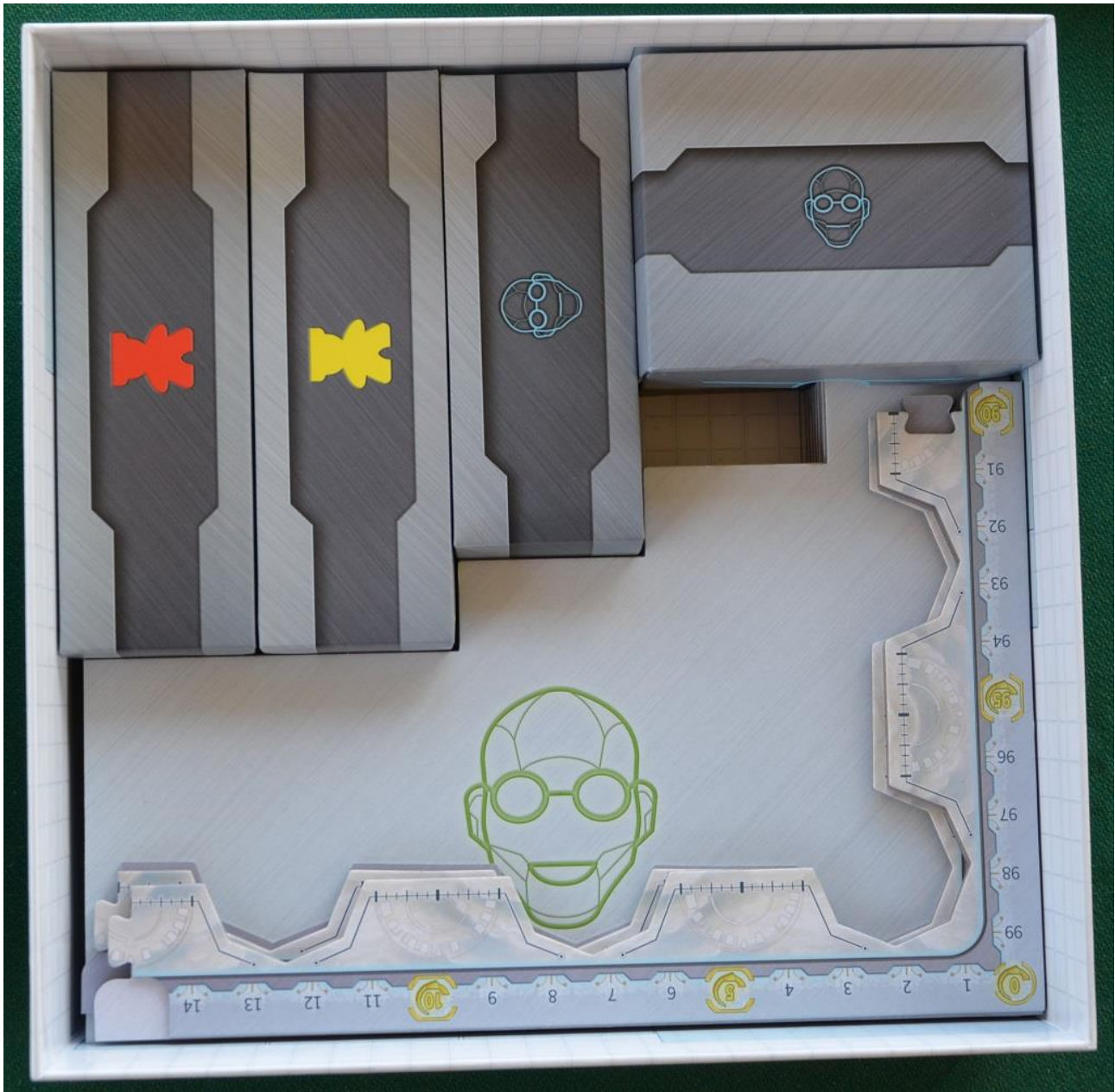


Foto 2 – Niente è stato lasciato al caso in questo gioco, a partire dalla confezione, studiata in ogni dettaglio per riporre tutti i componenti al loro posto. Nella foto mancano quelli più ingombranti, già sul tavolo.

La cosa che ci ha più colpiti aprendo la scatola di **Civolution** è la cura che l'editore ha voluto dare alla confezione: i segnalini dei giocatori trovano infatti posto in scatoline di cartone, così come una parte delle tessere, le carte Ricerca, ecc. Ci sono anche tre sacchetti di stoffa colorata per alcuni componenti da “pescare” nel corso della partita.

La “cornice” del tabellone, le plance dei giocatori, le grandi tessere “Continente”, ecc. vengono infine inserite negli spazi rimasti disponibili e i libretti delle regole si appoggiano sopra tutto. Un gran lavoro!!!

I materiali sono tutti di ottima qualità: ma prima di iniziare bisognerà fissare le plance dei giocatori (con le etichette bi-adesive incluse): le plance si aprono “a libro” perché sono molto ingombranti, quindi fate attenzione al verso di apertura per non lacerare la carta che tiene unite le due parti.

Il Regolamento è piuttosto lungo (44 pagine formato “A4”) e, come abbiamo premesso, non è facile da studiare: ci permettiamo di consigliarvi di leggere una prima volta solo il testo di base (quello con sfondo beige) e solo dopo aver capito come funziona il gioco e quali sono le azioni principali potrete ricominciare tutto da capo includendo i paragrafi aggiuntivi (“Azioni Chiave”, “Excursus” e “Note extra”).

Oltre alle regole troverete in **Civolution** anche quattro libretti riassuntivi di 8 paginette (nel formato “A5”) che i giocatori devono tenere sempre a portata di mano, soprattutto nelle prime partite, per verificare l’effetto delle icone utilizzate dal gioco e delle azioni dei Moduli Principali.

Infine c’è il Glossario; un libretto di 12 pagine (formato “A4”) con l’elenco alfabetico di quanto previsto da tutte le carte e le tessere: sottolineiamo di nuovo il grande lavoro fatto dalla Ghenos per la traduzione di tutto questo materiale e per aver rifatto il glossario in ordine alfabetico... italiano.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a tre.

Per prima cosa cercate un tavolo piuttosto ampio su cui avviare una partita a **Civolution** perché il tabellone con le due plance laterali, da solo, misura 360 x 1080 mm, mentre ad ogni giocatore serve uno spazio di almeno 280x600 mm per installare la sua plancia personale e, in seguito, aggiungere le carte Ricerca.

Dopo aver assemblato la cornice del tabellone centrale bisogna aggiungere le tessere “Continente” e quelle “Luogo”: seguite i consigli dell’autore per le prime 2-3 partite, poi, una volta imparato il gioco, anche la formazione del tabellone potrà essere totalmente casuale. Infine aggiungete le tessere indicate dal testo.

Ogni giocatore riceve una plancia personale e tutti i segnalini del colore scelto: sulla plancia si posizionano le due imbarcazioni, le tre fattorie e i quattro insediamenti negli appositi slot, poi si mettono i dadi (che dovranno mostrare i numeri da “1” a “6”) negli spazi a loro riservati, uno per casella.



Foto 4 – Esempio di carte per l’assegnazione dei “Segnalini Iniziali” e delle tessere “Chip Iniziale”.

I giocatori ricevono anche due carte “Iniziali”, più una carta Ricerca di ognuno dei cinque tipi: Invenzione (di colore marrone), Mutazione (verdi), Intuizione (arancioni), Costruzione (blu) e Traguardo (Viola). Le carte Iniziali (ne vedete un esempio nella Foto 4 qui sopra) vi permettono di installare una serie di segnalini (cilindretti ottagonali ad uso “universale”) e una carta “Introiti” (quelle della riga in basso, nella foto, con una manina nera dentro il cerchietto) sulla plancia personale.

Anche in questo caso utilizzate i suggerimenti di Feld per le primissime partite: prendete dunque le carte numerate da 1 a 6 dai 7 mazzi, dividetele in mazzetti con lo stesso numero e fatene scegliere una a ogni partecipante.



Foto 5 – Ecco come si presenta la plancia dei Giocatori ad inizio partita: non resta che scoprire le due carte Iniziali (in basso a sinistra) e aggiungere i segnalini risorsa e la prima carta Introiti.

A questo punto non resta che posizionare una tribù e un segnalino “risorsa” sul tabellone nei due territori di partenza e... finalmente possiamo partire.

## Il Gioco

Una partita a **Civolution** dura 4 Ere (rounds) e ognuna di esse ha una sequenza ben determinata:

- (1) – scoprire nuove carte: girate una delle quattro carte Evento (che andrà risolta a fine round) e una carta da ognuno dei cinque mazzetti Ricerca;
- (2) – prendere un obiettivo: tutti i giocatori scelgono una tessera “Obiettivo” dalla plancia Progresso e la sistemano nell’apposito slot della loro plancia;
- (3) – incassare risorse: tutti raccolgono una (ed una sola) risorsa da uno dei Territori in cui hanno una tribù. Questo significa che prendono un segnalino dalla loro riserva e lo posizionano nel loro Magazzino (sulla plancia personale) in uno slot con lo stesso colore di quello del territorio scelto;
- (4) – eseguire le azioni: ne parliamo più avanti;
- (5) – verificare effetti dei luoghi: alcuni luoghi, se sono stati esplorati, possono dare benefici o penalità ai giocatori che hanno una o più delle loro tribù in un territorio adiacente;
- (6) – nutrire le tribù: tutti devono pagare 1 o 2 segnalini “Cibo” per ogni tribù sul tabellone, prendendoli dall’apposita casella della loro plancia e rimettendoli nella riserva;



Foto 6 – La plancia “Sequenza” serve a tenere d’occhio la sequenza di gioco (colonna di sinistra), a verificare l’effetto del Clima (in alto a destra), gli Eventi (al centro) e i punteggi di fine Era (in basso).

(7) eseguire l’evento della carta scoperta al punto (1): questo implica innanzitutto lo spostamento del segnalino Tempo Meteorologico (con la possibilità di ottenere bonus, se il tempo è buono, o penalità, se è troppo caldo o freddo), seguito dalla risoluzione di quanto indicato sulla carta, a beneficio di chi può soddisfare i requisiti richiesti. Subito dopo tutti incassano un certo numero di Punti Vittoria (PV), comparando quanto hanno fatto nel round alla tessera di fine turno: chi ottiene il punteggio più alto diventa inoltre il Primo Giocatore per il Round (Era) successivo.

(8) Introiti: infine i giocatori incassano quanto indicato dalle loro carte e tessere “Introito”, ricevendo ulteriori PV se hanno costruito una o più statue. A chiusura del round si tolgono dal tabellone i gettoni “Caccia” utilizzati e si ripristinano gli indicatori del “Ripristino” (vedere i dettagli delle azioni, qui sotto).

Se date velocemente un'occhiata alla Foto 5 noterete che le plance dei giocatori sono divise in due parti: a sinistra ci sono gli slot delle Costruzioni, delle Materie Prime e degli Obiettivi, mentre a destra ci sono gli spazi in cui inserire le 15 tessere "Modulo" a disposizione.



Foto 7 – Tutte le Tessere "Modulo".

Queste tessere hanno due facce e possono essere "migliorate": la prima volta le dovremo girare sulla faccia "B", mentre la seconda le estraiamo definitivamente dal loro slot in modo che resti visibile il disegno prestampato sulla plancia. Ogni tessera ha due valori stampati nella parte bassa, mentre il disegno e il nome indicano l'azione possibile quando la si attiva

I Moduli sono il cuore di **Civolution**: al loro turno i giocatori ne scelgono uno, ponendo su di esso i dadi del valore indicato, poi eseguono l'azione associata. Sarà così possibile costruire Imbarcazioni, Fattorie o Insediamenti (modulo Costruzione, in basso a sinistra nella foto); produrre nuove risorse nei territori abitati dalle proprie tribù (modulo Produzione, in basso al centro); trasportare le risorse dai Territori al Magazzino nella plancia personale (modulo Trasporto); ottenere nuove carte Ricerca

(col modulo Ricerca) o giocare una di quelle carte (con l'opzione "B" dei moduli Invenzione, Mutazione, Costruzione, Traguardo e Intuizione); ecc.

Naturalmente si possono anche creare nuove tribù (modulo Procreazione), ma solo in territori che ne contengano già una del proprio colore: poi potremo spostarle in Territori confinanti (modulo Migrazione) per aumentare le capacità di produzione e di raccolta delle risorse. Naturalmente dovremo essere in grado di mantenerle andando a caccia e procurandoci il cibo necessario (modulo Sostentamento).



Foto 8 – Il tabellone centrale dopo la prima Era del gioco, con le tribù che hanno iniziato le loro migrazioni.

Potrebbe sembrare che a **Civolution** tutti abbiano una illimitata possibilità di azione, ma non è così: come anticipato per attivare un modulo servono 2D6 del valore indicato sulla tessera stessa e i giocatori partono con solo 6 dadi.

Se non abbiamo il valore che ci serve ci sono tre possibilità per giocare ugualmente:

- (a) – spendiamo uno o più segnalini "Idea" per cambiare di una o più facce il dado (dal "6" si può passare all'"1" e viceversa);
- (b) – spendiamo un segnalino "Focus" (se ne abbiamo ancora) per sostituire un dado qualsiasi;
- (c) – spendiamo un segnalino "Pianificazione" (se ne avevamo inserito qualcuno nei corrispondenti slot dado) al posto del dado che ha lo stesso numero.

Una volta esauriti i dadi e/o i segnalini dovremo ricorrere all'azione di "Ripristino": raccogliamo tutti i dadi utilizzati e li lanciamo nuovamente, assegnandoli agli slot corrispondenti.

Questa azione ci permette di continuare a giocare, ma riduce di uno il numero di turni "Azione" disponibili: infatti quando il segnalino esagonale arriva sull'ultima casella si completa il turno in corso, poi tutti ne eseguono un altro e si passa alle fasi successive.



Foto 9 – Esempio di carte Ricerca: queste sono le Invenzioni e le Mutazioni.

Le carte possono darci qualche aiutino immediato o dei bonus permanenti, ma servono anche a completare i livelli di crescita della nostra Civiltà: raccoglierne delle nuove (oltre alle 5 iniziali) e giocarle significa quindi migliorare le nostre prestazioni. Abbiamo già visto con quali moduli si possono giocare le carte dei diversi colori: dopo l'uso dovremo inserirle “sotto” alla plancia personale in una delle cinque file orizzontali (chiamate “Stadi” nel Regolamento di **Civolution**).

Vediamo come fare, dando un'occhiatina alla foto 9 qui sopra.

Ogni carta è divisa in 3 settori:

- (a) al centro ci sono da “1” a “5” colonnette, ognuna delle quali richiede “qualcosa” per essere soddisfatta: la prima si usa quando si posiziona una carta nella prima fila della plancia; per usare la seconda fila (rispettando i colori di quelle sotto di essa) bisogna “pagare” quanto indicato sulle prime due colonnette, ecc.
- (b) In basso c'è (ma non in tutte) il bonus che la carta assegna se viene giocata: nel nostro esempio la prima in alto a sinistra permette di “migliorare” la tessera del modulo Pianificazione; quella di destra fa avanzare di 2 caselle sul tracciato del Prestigio (plancia Progresso); quella al centro, in basso, fa crescere il valore dei punti Successo di una casella; ecc.
- (c) In alto infine troviamo un bonus permanente (o di fine partita) che deve restare visibile quando la carta viene messa sotto la plancia.



Foto 10 – La Plancia Progresso.

Abbiamo accennato più sopra ai tracciati della plancia Progresso di **Civolution** e ora potete vederli nella foto qui sopra: da sinistra a destra abbiamo Tecnologia (Marrone), Prestigio (verde), Conoscenza (arancione), Costruzione (blu) e Cultura (viola).

Grazie alle carte Ricerca e ad altri bonus è possibile salire su questi tracciati e, ad ogni cambio di livello (righe nere orizzontali), ottenere altri bonus (indicati a destra delle colonne): miglioramento di un modulo, incasso di Introiti, PV, ecc.

A fine partita il segnalino esagonale (quello arancione in basso a destra nella foto) verrà trasferito nel tracciato sulla parte inferiore della plancia e servirà a calcolare i PV finali.

Per ogni tracciato: si moltiplicherà allora il valore raggiunto dai segnalini per il valore indicato in basso (1 o 2 PV): lo stesso viene fatto per altre caratteristiche ottenute (diamanti, segnalini pianificazione, ecc.), per le carte posate in ogni Stadio, ecc.

Inutile dire che chi ottiene il totale più alto vince la partita.

## Qualche considerazione supplementare

Contrariamente al solito, in questa sezione abbiamo inserito una serie di argomenti e azioni di **Civolution** tralasciate nella descrizione per non appesantirla troppo: chi non è interessato a questi approfondimenti può passare direttamente ai... saluti e alla lista dei Suggerimenti.

### 1 – Come ottenere dadi Extra

Durante la preparazione sono stati messi in una Riserva Generale alcuni dadi extra di Attivazione (Bianchi) e del Fato (rosa): 3-4-5 con 2-3-4 partecipanti. È possibile ottenerli (per aggiungerli ai 6 di base) scegliendo il modulo Traguardo ed eseguendo l'azione "A": a Livello I essa permette di prendere 1 D6, a Livello II e III un dado per colore. Attenzione però: se non ci sono più dadi nella riserva generale chi esegue questa azione li ruba al giocatore che ne ha di più.



Foto 11 – Come inserire carte e tessere nelle righe "Stadio".

### 2 - Costruire sugli Stadi e punti extra a fine partita.

Nella descrizione abbiamo accennato al fatto che le carte giocate vengono messe sotto alla plancia personale per ottenere dei bonus. Durante la partita chi completa uno "Stadio" (fila orizzontale) ottiene una ricompensa (stampata sulla plancia). Il primo Stadio, per esempio, fa attivare una tessera Introiti, il secondo consente di migliorare un Modulo, ecc.

A fine partita ogni elemento installato fa ottenere dei punti extra: 2 PV nel primo Stadio, 3-4-7-10 nei successivi (ma i Livelli IV e V devono prima essere attivati).

### 3 – Edifici

Ci sono 4 elementi che possono essere realizzati con l'azione "Costruzione":

3.1 – le imbarcazioni si costruiscono in un lago e sono gratuite: come ricompensa, è possibile spostare subito a bordo della barca una tribù che si trova in un territorio adiacente. Avere una imbarcazione in un lago permette di ottenere cibo "pescando", di far sbarcare tribù in un territorio adiacente, ecc.;

3.2 – le statue si costruiscono in luoghi "edificabili": costano una risorsa (fra le tre indicate sul luogo) e permettono di ottenere PV a fine Era. Inoltre, come ricompensa, il giocatore può far salire il suo segnalino di una casella su un tracciato "Progresso" a sua scelta;

3.3 – le fattorie si costruiscono nei territori e permettono di pagare un cibo in meno per ogni tribù che si trova in quel posto. È possibile costruire una sola fattoria in ogni territorio e, come ricompensa, il giocatore ottiene un segnalino Idea;

3.4 – gli insediamenti si costruiscono su un luogo edificabile: il loro costo, indicato sulla plancia personale, sale progressivamente da 2 a 3 risorse: come ricompensa il giocatore sceglie una nuova tessera Introiti fra quelle disponibili. A fine partita ogni casella liberata aggiunge punti Prosperità al totale.



Foto 12 – Le tessere esagonali “Luogo”.

#### 4 – Tessere Luogo

Esse vengono posizionate casualmente sul tabellone (coperte) ad inizio partita e vengono scoperte da chi usa il modulo Esplorazione, ottenendo subito i PV indicati in alto a sinistra in ogni tessera. Ognuna di esse ha una funzione ben precisa, ma tre in particolare devono essere prese in considerazione:

4.1 – Gola lupi famelici (in alto a destra nella foto): chi ha delle tribù in un territorio adiacente deve pagare subito un cibo;

4.2 – Ghiacciaio (in basso a destra): chi ha delle tribù in un territorio adiacente deve indebolirne una (stendendola);

4.3 – Quercia mistica (al centro): chi ha delle tribù in un territorio adiacente riceve 1-2 PV per ognuna di esse (in base al tipo di territorio in cui si trova).

## 5 – Migrazione e capanne: tribù forti e deboli

Quando una tribù entra in una nuova regione (con il modulo Migrazione) può scegliere in quale “accampamento” installarsi (sono le caselle a forma di capanna stampate sul territorio): se sceglie quello con il “fuoco” (ce n'è uno solo per territorio) incassa subito 1-2-3 PV; se invece ne sceglie uno già abitato scaccia la tribù esistente (che viene spostata nell'area “selvaggia”) e ne prende il posto, stendendola (indebolita) e per poterla rialzare sarà necessario, in seguito, scegliere il modulo Sostentamento (opzione “B”).

Le tribù nelle aree “selvagge” costano il doppio in cibo, quindi è consigliabile spostarle in un altro territorio appena possibile. Da notare che nessuna tribù può “migrare” nello stesso territorio da cui è partita.



Foto 13 – Tessere Materia Prima e gettoni Caccia/Territorio.

## 6 – Materie Prime e Caccia

Ad inizio partita ogni territorio riceve (coperta) una tessera Materia Prima del suo colore (le vedete nelle prime tre righe della Foto 13 qui sopra). Quando si effettua una Migrazione, il primo ad entrare in un nuovo territorio gira la tessera a faccia in su e guadagna un segnalino Materia prima (da piazzare in quello stesso territorio).

Se invece un giocatore sceglie il modulo Sostentamento e indica un territorio ben preciso, può lanciare tutti i suoi dadi Fato, scegliendone uno e incassando la quantità di cibo indicata da un'apposita tabella sulla plancia Progresso: poi posa un gettone “Caccia” (li vedete in basso nella foto) ad indicare che lì non si può più eseguire questa operazione durante l’Era in corso.

## 7 - Tessere Attributo

Sulla plancia Progresso sono sempre a disposizione 3 tessere “Attributo” che ogni giocatore, al suo turno, può prendere (se ne ha i requisiti) per metterle in uno Stadio a sua scelta (purché sia libero). Queste tessere regalano alcuni bonus permanenti, soprattutto quando si eseguono certe azioni, e non sono da sottovalutare.



Foto 14 – La scatola di Civolution.

Le ultime 6 pagine del Regolamento di **Civolution** ci illustrano la modalità “in solitario” del gioco: si utilizzano 22 carte apposite e dobbiamo confrontarci con VICI (**V**ersatile **I**ntelligenza **C**ivilizzatrice **I**nterattiva) alternando uno dei nostri turni con uno suo. Quando tocca a lui, VICI scopre una carta ad ogni azione e segue quanto indicato su di essa, effettuando un ripristino quando appaiono 4 pallini blu e rossi sull’insieme delle carte giocate.

Non abbiamo ancora avuto il tempo di provare questa versione perché si è preferito dare la precedenza alle partite con 3-4 giocatori, ma quanto prima faremo qualche esperimento.

## Commento finale

A noi **Civolution** è piaciuto: bisogna ovviamente superare lo choc iniziale dovuto alla lunghezza del regolamento, al grande numero di icone e alla “ragnatela” delle possibili azioni disponibili ad ogni turno (nella più classica tradizione di Feld).

Utilizzate dunque le prime due partite per familiarizzare con il gioco e con quanto illustrato nel libretto riassuntivo che vi viene consegnato ad inizio partita: non guardate troppo al risultato e non concentratevi eccessivamente sul da farsi, ma usate questi turni semplicemente per capire cosa è possibile fare con le varie opzioni e quali sono i moduli necessari ad ottenere i risultati voluti.

Dopo la seconda partita (lo abbiamo sperimentato noi stessi) le cose diventeranno di colpo molto più chiare e potrete finalmente scegliere ogni volta strategie diverse per cercare di arrivare alla vittoria finale.

Non dimenticate però di guardare cosa è disponibile sulla plancia Progresso (Obiettivi, Introiti e Attributi) e tenete a mente quali sono i Punti Finali raddoppiati, per concentrarvi su di essi a partire dalla terza Era.

Naturalmente è necessario che almeno un giocatore dedichi alcune ore allo studio e alla comprensione delle regole per poter poi spiegare il gioco agli altri: vi consigliamo inoltre, durante lo studio, di effettuare il setup completo e di fare sempre riferimento ai componenti sul tavolo. Non dimenticate che il setup porta via circa un’oretta, quindi la sera della partita con gli amici non riducetevi all’ultimo minuto per preparare il tavolo.

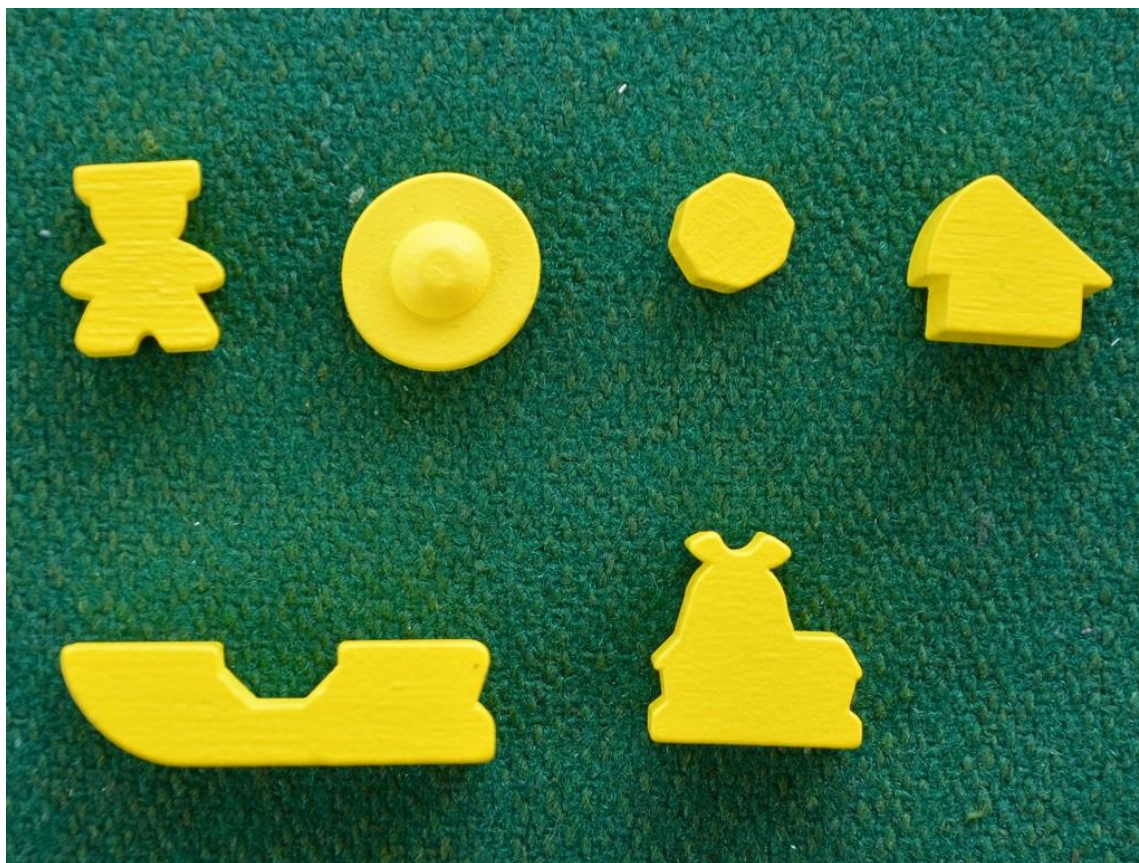


Foto 15 – Dettaglio dei vari elementi utilizzati dai giocatori: tribù, marcatori, segnalini “universali”, fattorie, imbarcazioni e Insediamenti.

Come succede ormai con i giochi più complessi che dobbiamo recensire, anche per **Civolution** abbiamo realizzato delle tabelle riassuntive che siano di aiuto a chi deve spiegare il gioco: esse seguendo un ordine logico e, avendo sott'occhio tutti gli elementi, potrete rispondere ai chiarimenti che gli amici chiederanno (e faranno sicuramente tante domande). Trovate tutto sul sito Big Cream *a questo indirizzo*.

Buon gioco!

---

*"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

---

## **SUGGERIMENTI SU COME PROCURARSI CERTE RISORSE**

### **1 - COME AVANZARE SUI TRACCIATI "PROGRESSO"**

1.1 – Con il modulo "Costruzione", scegliendo di creare una "statua" e avanzando di 1 casella su un tracciato a scelta;

1.2 – Con il modulo Attività in alto a destra nella Consolle;

1.3 – Con le carte "Intuizione", "Invenzione" e "Traguardo".

### **2 – COME AVANZARE SUL TRACCIATO "FAVORE DI AGERA"**

2.1 – Raggiungendo la casella "4" di ogni tracciato "Progresso";

2.2 – Con alcune delle carte "Costruzione", "Intuizione", "Invenzione" e "Migrazione".

### **3 – COME PROCURARSI IL CIBO**

Con il modulo "Sostentamento", effettuando battute di Caccia.

### **4 – COME PROCURARSI SOLDI**

Con il modulo “Commercio”, vendendo Materie Prime dal Magazzino sulla Consolle.

## **5 – COME CREARE E PROCURARSI MATERIE PRIME**

5.1 – Con il modulo “Migrazione”, muovendo in territori inesplorati, girando la tessera e mettendo 1 segnalino sul Territorio;

5.2 – Con il modulo “Produzione”, mettendo nuovi segnalini sul Territorio;

5.3 – Con il modulo “Trasporto”, spostando segnalini dai Territori al Magazzino sulla Consolle;

5.4 – Con il modulo “Esplorazione”, scegliendo l’opzione “B” (Scoperta Fortunata);

5.5 – Con il modulo “Commercio”, acquistandole con i soldi;

5.6 – Con le carte “Traguardo” (viola).

## **6 - COME OTTENERE TESSERE “OBIETTIVO”**

6.1 – Con il modulo “Pianificazione” al Livello III;

6.2 – Con le carte “Traguardo” (viola).

## **7 - COME OTTENERE TESSERE “INTROITO”**

Con il modulo “Costruzione”, scegliendo di creare un “Insediamento”.

## **8 - COME OTTENERE SEGNALINI “IDEA”**

8.1 – Con il modulo “Sonno”, stampato direttamente sulla Consolle;

8.2 – Con il modulo “Costruzione”, scegliendo di creare una “Fattoria”;

8.3 – Con il modulo “Intuizione”, scegliendo l’opzione “A”.

## **9 - COME OTTENERE CARTE “RICERCA”**

Con il modulo “Ricerca”, prendendo 1 carta scoperta (opzione “A”) o 2 coperte (scegliendone una e rimettendo l’altra sotto il mazzo relativo).

## **10 – COME POSARE CARTE “RICERCA”**

10.1 – Con il Modulo “Costruzione”, opzione “B”;

10.2 – Con il modulo “Traguardo”, opzione “B”;

10.3 – Con il modulo “Intuizione”, opzione “B”;

10.4 – Con il modulo “Mutazione”, opzione “B”;

10.5 – Con il modulo “Invenzione”, opzione “B”.

## **11 – COME OTTENERE DADI EXTRA**

Con il modulo “Traguardo”, scegliendo l’opzione “A”: a Livello I si ottiene un dado solo (colore a scelta), mentre a Livello II e III se ne ottiene uno per colore. Se non ci sono più dadi nella Riserva Generale (plancia Progresso) prenderli da chi ne ha di più.

## **12 - COME ATTIVARE LE TESSERE “STADIO IV e V”**

12.1 – Costruendo i quattro “Insediamenti”;

12.2 – Raggiungendo la casella 10 sui tracciati “Progresso”.