

Origin: traduzione delle carte

Carte Azione

Sailor: guadagna un gettone stretto essendo presente su una sola delle sue estremità.

Navigator: per questa migrazione puoi muovere attraverso un mare. Ogni stretto attraversato conta come uno spazio movimento. *(nt: praticamente si considerano i mari degli spazi delimitati dai continenti e dagli stretti)*

Hunter: guadagna un gettone caccia da un territorio verde adiacente.

Tribal war: quando si esegue un'azione scambio con un avversario, guarda la sua mano e prendi una sua carta.

Tribal war: quando si esegue un'azione scambio con un avversario, prendi una delle sue tessere innovazione (seguire le normali restrizioni).

Tribal war: quando si esegue un'azione scambio con un avversario, prendi la sua tessera stretto di valore minore.

Control: puoi eseguire un'azione di scambio con una tribù con qualsiasi valore di forza.

Inventor: prendi qualsiasi carta o qualsiasi tessera innovazione dalla plancia delle ricompense.

Great Shaman: quando fai un'azione evoluzione, scegli qualsiasi tribù indipendentemente dalle regole.

Volcanic Eruption: prendi una qualsiasi carta gialla scartata.

Carte Permanenti

Treasure: ogni carta ancora nella tua mano alla fine della partita ti farà guadagnare un punto addizionale.

Cart: +1 movimento.

Carriage: +2 movimento.

War trophies: ogni volta fai un'azione di scambio, prendi una pedina tribù dalla riserva. Ogni pedina ti farà guadagnare 2 punti a fine partita.

Parchment: quando prendi una tessera innovazione, la puoi scegliere da qualsiasi colonna.

Map: puoi avere più di 3 carte obiettivo nella tua mano.

Observation kit: quando peschi carte, prendine una extra, scegline una da tenere e riponi le altre.

Shaman: quando fai un'azione evoluzione, puoi piazzare una pedina tribù con una sola caratteristica simile a quella vicina.

Power: a partire da ora, puoi eseguire l'azione scambio tra pedine con la stessa forza.

Carte Obiettivo

Da 3 punti: 2 pedine tribù in territori verdi, 3 pedine tribù in Africa.

Da 4 punti: 3 pedine tribù in territori gialli, 3 pedine tribù in territori arancioni, 3 pedine tribù in territori marroni, 3 pedine tribù per ogni livello di forza, 3 pedine tribù per ogni livello di altezza, 3 livelli di tessere innovazione.

Da 5 punti: 3 pedine tribù in Eurasia, 3 pedine tribù in Oceania, presenza in almeno 4 dei 6 continenti, 3 gettoni stretto, 2 pedine tribù per ogni colore, 4 pedine tribù adiacenti nello stesso continente, 4 pedine tribù adiacenti in almeno 2 continenti.

Da 6 punti: 3 pedine tribù in Nord America, 3 pedine tribù in Sud America, 3 pedine tribù in Antartide, 2 tessere innovazione di livello 3, 3 tessere innovazione di livello 2.



Traduzione a cura di Davide "Canopus" Tommasin, disponibile su www.gioconauta.it

NOTA: La presente traduzione non costituisce in alcun modo sostituzione di parti originali del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.