

COSA SONO		A CHE SERVONO
	Potere	Potere militare nei Combattimenti
	Soldi	Azione Commercio Azione Supporto <b>VINCERE LA PARTITA</b>
	Popolarità	Determina il Bonus di FINE PARTITA
	Stelle	Tengono traccia dei macroobiettivi raggiunti nel corso della partita. Contribuiscono al Bonus di fine partita
	Strutture	Sono 4: Monumento, Mulino, Miniera, Armeria Forniscono bonus e determinano il Bonus Struttura di fine partita (vedi a lato)
	Reclute	Danno un bonus immediato e attivano i Bonus Continui (vedi Plancia Giocatore, azione Arruola)
	Territori	Se <i>controllati</i> possono produrre (vedi a lato)
	Carte Combattimento	Potere militare aggiuntivo nei Combattimenti
	Carte Obiettivo	Obiettivi specifici per i giocatori
	Segnalino Incontro e carte Incontro	Specifici per i Personaggi. "Imprevisti" e "Probabilità"
	Territorio Fabbrica e carte Fabbrica	Specifiche per i Personaggi. Le carte Fabbrica sono sezioni "aggiuntive" della plancia Giocatore

TERRITORI		COSA PRODUCONO O PERMETTONO	
	Montagna	Metallo	
	Fattoria	Cibo	
	Tundra	Petrolio	
	Foresta	Legno	
	Villaggio	Lavoratori	
	Lago	Niente (possono far parte del Bonus Struttura)	
	Fabbrica	vale 3 territori a fine partita + Carta Fabbrica	
	Tunnel	Tutti i territori Tunnel sono considerati <i>adiacenti</i>	

**I Territori controllati contribuiscono al Bonus di fine partita**

RISORSE	A CHE SERVONO	DOVE VENGONO PRODOTTE	
	Cibo	Azione Arruola (Reclute)	Territorio: Fattoria
	Legno	Azione Costruisci (Strutture)	Territorio: Foresta
	Metallo	Azione Schiera (Mech)	Territorio: Montagna
	Petrolio	Azione Migliora	Territorio: Tundra

**Le Risorse contribuiscono al Bonus di fine partita**

	Lavoratori (NON SONO RISORSE)	Azione Produzione	Territorio: Villaggio
--	-------------------------------	-------------------	-----------------------

UNITA'		
LAVORATORI	MECH	PERSONAGGI

	Produce risorse o lavoratori	SI	NO	NO
	Trasportare risorse	SI	SI	SI
	Trasportare lavoratori	N/A	SI	NO
	Trasportare Personaggi	NO	NO	N/A
	Costruire Strutture	SI	NO	NO
	Schierare Mech	SI	NO	NO
	Invadere territori controllati	NO	SI	SI
	Entrare in Combattimento	NO	SI	SI
	Effettuare Incontri	NO	NO	SI
	Ottenere carta Fabbrica	NO	NO	SI

STRUTTURE (costo: Legno)	COSA SBLOCCANO		
	Monumento	Ogni volta che esegui l'azione Supporto, guadagni 1 punto Popolarità	
	Mulino	Ogni volta che esegui l'azione Produzione, esso produce come un lavoratore	
	Miniera	Si comporta come un tunnel esclusivo del giocatore per il resto della partita	
	Armeria	Ogni volta che esegui l'azione Commercio, guadagni 1 punto Potere	

**Le Strutture realizzate concorrono al Bonus Struttura di fine partita**

## PLANCIA GIOCATORE

### Azioni riga superiore

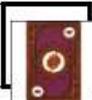
AZIONI	COSTO	COSA SI OTTIENE
 MUOVI	Gratis	Movimento di unità <i>separate</i> , o \$
 SUPPORTO	1 \$	Potere, o carte Combattimento
 COMMERCIO	1 \$	Risorse, o Popolarità
 PRODUZIONE	Vario	Risorse (o Lavoratori) nei Territori controllati (1 per ogni lavoratore)

### Azioni riga inferiore

 MIGLIORA		Sblocchi un cubetto Tecnologia qualsiasi dalla riga superiore e lo collochi in qualsiasi spazio libero della riga inferiore		
 SCHIERA		Sblocchi un Mech dalla plancia Fazione e lo collochi in un tuo Territorio controllato. Attiva i privilegi per Mech e Personaggio		
 COSTRUISCI		Sblocchi una Struttura (Monumento, Mulino, Miniera o Armeria) e la collochi in un tuo Territorio controllato (vedi STRUTTURE)		
 ARRUOLA		Sblocchi una Recluta qualsiasi dalla riga inferiore e la collochi in uno qualsiasi degli spazi Bonus in basso a sx della plancia Fazione, guadagnando immediatamente il relativo Bonus		

Sulla plancia Giocatore si attivano quindi i Bonus Continui: ogni volta che tu o un giocatore adiacente eseguirete la stessa azione della sezione della riga inferiore da dove è stata presa la Recluta, tu guadagnerai il bonus specificato

Le carte Fabbrica sono sezioni "aggiuntive" della plancia Giocatore



FAZIONI	PERSONAGGIO	PRIVILEGIO		
 Regni Nordici - <i>Nuotatori</i>	Bjorn & Mox	I tuoi lavoratori possono attraversare i fiumi		
 Unione Rusviet - <i>Implacabili</i>	Olga & Changa	Puoi scegliere la stessa sezione della tua scheda Giocatore come nell'i turno/i precedente/i		
 Khanato di Crimea - <i>Despoti</i>	Zehra & Kar	Una volta per turno, puoi spendere 1 carta Combattimento come se fosse un segnalino risorsa		
 Impero di Sassonia - <i>Dominatori</i>	Gunter, Nacht & Tag	Non c'è limite al numero di stelle che puoi posizionare completando obiettivi o vincendo combattimenti		
 Repubblica di Polonia - <i>Nomadi</i>	Anna & Wojtek	Puoi scegliere fino a 2 opzioni della carta Incontro		

### SCHEDE GIOCATORE

### Combo

<b>1</b>	INDUSTRIALE	Produci + Schiera Commercia + Arruola	<b>NO RUSVIET</b>
<b>2</b>	INGEGNERISTICO	Produci + Migliora Commercia + Schiera	
<b>3</b>	PATRIOTTICO	Produci + Arruola Commercia + Costruisci	<b>NO CRIMEA</b>
<b>4</b>	MECCANICO	Produci + Arruola Commercia + Migliora	
<b>5</b>	AGRICOLO	Produci + Costruisci Commercia + Schiera	

## SETUP

### SULLA PLANCIA GIOCATORE:

Metti 6 cubetti  tecnologia nei riquadri verdi che hanno un quadrato nero  nell'angolo in basso a destra.  
6 lavoratori  vanno nei rettangoli sopra l'azione Produzione.  
I tuoi 4 segnalini struttura (edifici in legno: Armeria , Monumento , Miniera  e Mulino ) vanno messi sopra i riquadri corrispondenti.  
I tuoi 4 segnalini recluta  vanno messi negli spazi circolari nella riga più bassa.  
Posiziona il tuo segnalino azione  vicino alla Plancia Giocatore.

### SULLA PLANCIA FAZIONE:

Posiziona i tuoi 6 segnalini stella  in alto a sinistra vicino all'emblema della Fazione.  
Posiziona le tue 4 miniature Mech sulle 4 abilità Mech/Personaggio in basso a destra.  
Colloca la quantità di monete indicata dalla plancia Giocatore.

### SUL TABELLONE:

Posiziona il tuo Personaggio (la miniatura con la persona e l'animale) sulla base principale della tua fazione.  
Posiziona 1 lavoratore  su ciascuno dei due territori che sono connessi alla tua base principale via terra (2 lavoratori).  
Posiziona il segnalino Potere  sul Tracciato del Potere con il valore indicato dalla plancia Fazione.  
Posiziona il tuo segnalino Popolarità  sul Tracciato della Popolarità con il valore indicato dalla plancia Giocatore.

### ALTRO:

Pesca le carte Combattimento nella quantità indicata della plancia Fazione.  
Pesca le carte Obiettivo nella quantità indicata della plancia Giocatore.

### CHI VINCE:

CHI HA PIU' SOLDI AL TERMINE DELLA PARTITA

### QUANDO TERMINA LA PARTITA:

QUANDO UN GIOCATORE COLLOCA LA SUA **SESTA** STELLA

### COSE CHE DETERMINANO BONUS (\$) ALLA FINE DELLA PARTITA:

- Popolarità
- Segnalini Stella
- Territori controllati (+3 se controllo della Fabbrica)
- Risorse
- Bonus Struttura (collocazione fisica delle Strutture)

Le stelle  si collocano sul tracciato ad ogni "macroobiettivo" raggiunto:

1. 6 Migliorie completate (cubetti Tecnologia)
2. 4 Mech schierati
3. Costruite tutte e 4 le Strutture (Armeria, Miniera, Mulino e Monumento)
4. Arruolate tutte e 4 le Reclute (cilindretti Recluta)
5. Collocati tutti e 8 i lavoratori sul tabellone
6. Carta Obiettivo completato rivelata (solo 1, eccetto Sassonia)
7. Vincere un combattimento
8. Vincere un altro combattimento (max 2, eccetto Sassonia)
9. Raggiungere 18 punti Popolarità
10. Raggiungere 16 punti Potere

Non si possono collocare più di 6 stelle. Cercare di fare un po' di tutto è dispersivo e controproducente. Meglio concentrarsi su 6 macroobiettivi specifici.



## SETUP

### SULLA PLANCIA GIOCATORE:

Metti 6 cubetti  tecnologia nei riquadri verdi che hanno un quadrato nero  nell'angolo in basso a destra.

6 lavoratori  vanno nei rettangoli sopra l'azione Produzione.

I tuoi 4 segnalini struttura (edifici in legno: Armeria , Monumento , Miniera  e Mulino ) vanno messi sopra i riquadri corrispondenti.

I tuoi 4 segnalini recluta  vanno messi negli spazi circolari nella riga più bassa.

Posiziona il tuo segnalino azione  vicino alla Plancia Giocatore.

### SULLA PLANCIA FAZIONE:

Posiziona i tuoi 6 segnalini stella  in alto a sinistra vicino all'emblema della Fazione.

Posiziona le tue 4 miniature Mech sulle 4 abilità Mech/Personaggio in basso a destra.

Colloca la quantità di monete indicata dalla plancia Giocatore.

### SUL TABELLONE:

Posiziona il tuo Personaggio (la miniatura con la persona e l'animale) sulla base principale della tua fazione.

Posiziona 1 lavoratore  su ciascuno dei due territori che sono connessi alla tua base principale via terra (2 lavoratori).

Posiziona il segnalino Potere  sul Tracciato del Potere con il valore indicato dalla plancia Fazione.

Posiziona il tuo segnalino Popolarità  sul Tracciato della Popolarità con il valore indicato dalla plancia Giocatore.

### ALTRO:

Pesca le carte Combattimento nella quantità indicata della plancia Fazione.  
Pesca le carte Obiettivo nella quantità indicata della plancia Giocatore.

### CHI VINCE:

CHI HA PIU' SOLDI AL TERMINE DELLA PARTITA

### QUANDO TERMINA LA PARTITA:

QUANDO UN GIOCATORE COLLOCA LA SUA **SESTA** STELLA

### COSE CHE DETERMINANO BONUS (\$) ALLA FINE DELLA PARTITA:

- Popolarità
- Segnalini Stella
- Territori controllati (+3 se controllo della Fabbrica)
- Risorse
- Bonus Struttura (collocazione fisica delle Strutture)

Le stelle  si collocano sul tracciato ad ogni "macroobiettivo" raggiunto:

1. 6 Migliorie completate (cubetti Tecnologia)
2. 4 Mech schierati
3. Costruite tutte e 4 le Strutture (Armeria, Miniera, Mulino e Monumento)
4. Arruolate tutte e 4 le Reclute (cilindretti Recluta)
5. Collocati tutti e 8 i lavoratori sul tabellone
6. Carta Obiettivo completato rivelata (solo 1, eccetto Sassonia)
7. Vincere un combattimento
8. Vincere un altro combattimento (max 2, eccetto Sassonia)
9. Raggiungere 18 punti Popolarità
10. Raggiungere 16 punti Potere

Non si possono collocare più di 6 stelle. Cercare di fare un po' di tutto è dispersivo e controproducente. Meglio concentrarsi su 6 macroobiettivi specifici.

## NORDICI



**PASSAFIUME:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso foreste e montagne.

**NAVIGATORI:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muoversi verso e da i laghi e ritirarsi sui laghi adiacenti (puoi ancora far ritirare quelle unità alla tua base principale). Ciò permette agli esagoni laghi di essere considerati allo stesso modo degli altri territori ai fini del Movimento. Se un Mech trasporta dei lavoratori su un lago (durante un'azione Movimento o di ritirata) o se un personaggio o Mech trasporta delle risorse su un lago, non puoi lasciare quei lavoratori o risorse sul lago dopo aver mosso al di fuori di esso, e nemmeno un lavoratore può muoversi al di fuori del lago senza l'aiuto del Mech. I laghi sono territori, quindi se

due fazioni hanno l'abilità di muoversi sui laghi, è possibile che un combattimento avvenga su un lago. Non puoi costruire una struttura o schierare un Mech su un lago.

**ARTIGLIERIA:** Prima di entrare in combattimento, puoi pagare 1 punto Potere per obbligare l'avversario con cui stai per combattere a perdere 2 punti Potere. Questa perdita di Potere si riflette sul Tracciato del Potere. Puoi utilizzare Artiglieria una volta per combattimento, non una volta per unità.

**VELOCITÀ:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento.

Territori immediatamente raggiungibili:  
Tundra (petrolio), Foresta (legno)

Territori raggiungibili successivamente:  
Montagna (metallo), Villaggio (lavoratori), Fattoria (cibo), Tundra (petrolio) + TUNNEL

## SETUP

### SULLA PLANCIA GIOCATORE:

Metti 6 cubetti  tecnologia nei riquadri verdi che hanno un quadrato nero  nell'angolo in basso a destra.  
6 lavoratori  vanno nei rettangoli sopra l'azione Produzione.  
I tuoi 4 segnalini struttura (edifici in legno: Armeria , Monumento , Miniera  e Mulino  ) vanno messi sopra i riquadri corrispondenti.  
I tuoi 4 segnalini recluta  vanno messi negli spazi circolari nella riga più bassa.  
Posiziona il tuo segnalino azione  vicino alla Plancia Giocatore.

### SULLA PLANCIA FAZIONE:

Posiziona i tuoi 6 segnalini stella  in alto a sinistra vicino all'emblema della Fazione.  
Posiziona le tue 4 miniature Mech sulle 4 abilità Mech/Personaggio in basso a destra.  
Colloca la quantità di monete indicata dalla plancia Giocatore.

### SUL TABELLONE:

Posiziona il tuo Personaggio (la miniatura con la persona e l'animale) sulla base principale della tua fazione.  
Posiziona 1 lavoratore  su ciascuno dei due territori che sono connessi alla tua base principale via terra (2 lavoratori).  
Posiziona il segnalino Potere  sul Tracciato del Potere con il valore indicato dalla plancia Fazione.  
Posiziona il tuo segnalino Popolarità  sul Tracciato della Popolarità con il valore indicato dalla plancia Giocatore.

### ALTRO:

Pesca le carte Combattimento nella quantità indicata della plancia Fazione.  
Pesca le carte Obiettivo nella quantità indicata della plancia Giocatore.

### CHI VINCE:

CHI HA PIU' SOLDI AL TERMINE DELLA PARTITA

### QUANDO TERMINA LA PARTITA:

QUANDO UN GIOCATORE COLLOCA LA SUA **SESTA** STELLA

### COSE CHE DETERMINANO BONUS (\$) ALLA FINE DELLA PARTITA:

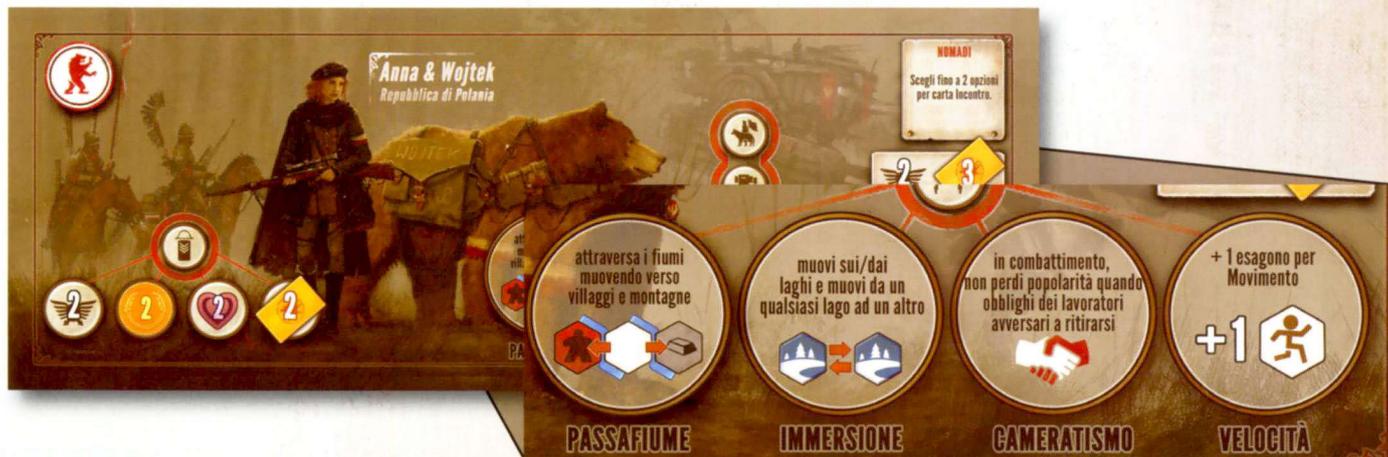
- Popolarità
- Segnalini Stella
- Territori controllati (+3 se controllo della Fabbrica)
- Risorse
- Bonus Struttura (collocazione fisica delle Strutture)

Le stelle  si collocano sul tracciato ad ogni "macroobiettivo" raggiunto:

1. 6 Migliorie completate (cubetti Tecnologia)
2. 4 Mech schierati
3. Costruite tutte e 4 le Strutture (Armeria, Miniera, Mulino e Monumento)
4. Arruolate tutte e 4 le Reclute (cilindretti Recluta)
5. Collocati tutti e 8 i lavoratori sul tabellone
6. Carta Obiettivo completato rivelata (solo 1, eccetto Sassonia)
7. Vincere un combattimento
8. Vincere un altro combattimento (max 2, eccetto Sassonia)
9. Raggiungere 18 punti Popolarità
10. Raggiungere 16 punti Potere

Non si possono collocare più di 6 stelle. Cercare di fare un po' di tutto è dispersivo e controproducente. Meglio concentrarsi su 6 macroobiettivi specifici.

## POLANIA



**PASSAFIUME:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso villaggi e montagne.

**IMMERSIONE:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere verso e da i laghi e muovere da un lago ad un altro (come il movimento nei tunnel, ma usando i laghi). Se un Mech trasporta dei lavoratori su un lago (durante un'azione Movimento o di ritirata) o se un personaggio o Mech trasporta delle risorse su un lago, non puoi lasciare quei lavoratori o risorse sul lago dopo aver mosso al di fuori di esso, e nemmeno un lavoratore può muoversi al di fuori del lago senza l'aiuto del Mech. I laghi sono territori, quindi se due fazioni hanno l'abilità di muoversi sui laghi, è possibile che un combattimento

avvenga su un lago. Non puoi costruire una struttura o schierare un Mech su un lago.

**CAMERATISMO:** Non perdi popolarità quando obblighi i lavoratori di un avversario a ritirarsi dopo aver vinto un combattimento come attaccante. Questo si applica in qualsiasi momento durante il tuo turno quando il tuo personaggio o i tuoi Mech obbligano i lavoratori di un avversario a ritirarsi.

**VELOCITÀ:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento.

Territori immediatamente raggiungibili:  
Fattoria (cibo), Foresta (legno)

Territori raggiungibili successivamente:  
Villaggio (lavoratori)

## SETUP

### SULLA PLANCIA GIOCATORE:

Metti 6 cubetti  tecnologia nei riquadri verdi che hanno un quadrato nero  nell'angolo in basso a destra.  
6 lavoratori  vanno nei rettangoli sopra l'azione Produzione.  
I tuoi 4 segnalini struttura (edifici in legno: Armeria , Monumento , Miniera  e Mulino  ) vanno messi sopra i riquadri corrispondenti.  
I tuoi 4 segnalini recluta  vanno messi negli spazi circolari nella riga più bassa.  
Posiziona il tuo segnalino azione  vicino alla Plancia Giocatore.

### SULLA PLANCIA FAZIONE:

Posiziona i tuoi 6 segnalini stella  in alto a sinistra vicino all'emblema della Fazione.  
Posiziona le tue 4 miniature Mech sulle 4 abilità Mech/Personaggio in basso a destra.  
Colloca la quantità di monete indicata dalla plancia Giocatore.

### SUL TABELLONE:

Posiziona il tuo Personaggio (la miniatura con la persona e l'animale) sulla base principale della tua fazione.  
Posiziona 1 lavoratore  su ciascuno dei due territori che sono connessi alla tua base principale via terra (2 lavoratori).  
Posiziona il segnalino Potere  sul Tracciato del Potere con il valore indicato dalla plancia Fazione.  
Posiziona il tuo segnalino Popolarità  sul Tracciato della Popolarità con il valore indicato dalla plancia Giocatore.

### ALTRO:

Pesca le carte Combattimento nella quantità indicata della plancia Fazione.  
Pesca le carte Obiettivo nella quantità indicata della plancia Giocatore.

### CHI VINCE:

CHI HA PIU' SOLDI AL TERMINE DELLA PARTITA

### QUANDO TERMINA LA PARTITA:

QUANDO UN GIOCATORE COLLOCA LA SUA **SESTA** STELLA

### COSE CHE DETERMINANO BONUS (\$) ALLA FINE DELLA PARTITA:

- Popolarità
- Segnalini Stella
- Territori controllati (+3 se controllo della Fabbrica)
- Risorse
- Bonus Struttura (collocazione fisica delle Strutture)

Le stelle  si collocano sul tracciato ad ogni "macroobiettivo" raggiunto:

1. 6 Migliorie completate (cubetti Tecnologia)
2. 4 Mech schierati
3. Costruite tutte e 4 le Strutture (Armeria, Miniera, Mulino e Monumento)
4. Arruolate tutte e 4 le Reclute (cilindretti Recluta)
5. Collocati tutti e 8 i lavoratori sul tabellone
6. Carta Obiettivo completato rivelata (solo 1, eccetto Sassonia)
7. Vincere un combattimento
8. Vincere un altro combattimento (max 2, eccetto Sassonia)
9. Raggiungere 18 punti Popolarità
10. Raggiungere 16 punti Potere

Non si possono collocare più di 6 stelle. Cercare di fare un po' di tutto è dispersivo e controproducente. Meglio concentrarsi su 6 macroobiettivi specifici.



**PASSAFIUME:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso fattorie e villaggi.

**DISTRETTO:** Ai fini delle azioni Movimento per il tuo personaggio e i tuoi Mech, i villaggi che controlli e la Fabbrica sono considerati adiacenti tra loro. Per esempio, se il tuo Mech è su un villaggio, può muovere da quel villaggio (a) su qualunque altro villaggio che controlli o (b) sulla Fabbrica.

**ESERCITO DEL POPOLO:** In un combattimento dove hai almeno 1 lavoratore, puoi giocare una carta combattimento aggiuntiva. Hai comunque bisogno di un Mech o del personaggio per partecipare al combattimento. Per esempio, se hai 2 Mech e 3 lavoratori in combattimento, puoi giocare fino a 3 carte combattimento (1 per ogni Mech e 1 perchè hai almeno 1 lavoratore).

**VELOCITÀ:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento.

Territori immediatamente raggiungibili:  
Montagna (metallo), Villaggio (lavoratori)

Territori raggiungibili successivamente:  
Tundra (petrolio)

## SETUP

### SULLA PLANCIA GIOCATORE:

Metti 6 cubetti  tecnologia nei riquadri verdi che hanno un quadrato nero  nell'angolo in basso a destra.

6 lavoratori  vanno nei rettangoli sopra l'azione Produzione.

I tuoi 4 segnalini struttura (edifici in legno: Armeria , Monumento , Miniera  e Mulino ) vanno messi sopra i riquadri corrispondenti.

I tuoi 4 segnalini recluta  vanno messi negli spazi circolari nella riga più bassa.

Posiziona il tuo segnalino azione  vicino alla Plancia Giocatore.

### SULLA PLANCIA FAZIONE:

Posiziona i tuoi 6 segnalini stella  in alto a sinistra vicino all'emblema della Fazione.

Posiziona le tue 4 miniature Mech sulle 4 abilità Mech/Personaggio in basso a destra.

Colloca la quantità di monete indicata dalla plancia Giocatore.

### SUL TABELLONE:

Posiziona il tuo Personaggio (la miniatura con la persona e l'animale) sulla base principale della tua fazione.

Posiziona 1 lavoratore  su ciascuno dei due territori che sono connessi alla tua base principale via terra (2 lavoratori).

Posiziona il segnalino Potere  sul Tracciato del Potere con il valore indicato dalla plancia Fazione.

Posiziona il tuo segnalino Popolarità  sul Tracciato della Popolarità con il valore indicato dalla plancia Giocatore.

### ALTRO:

Pesca le carte Combattimento nella quantità indicata della plancia Fazione.  
Pesca le carte Obiettivo nella quantità indicata della plancia Giocatore.

### CHI VINCE:

CHI HA PIU' SOLDI AL TERMINE DELLA PARTITA

### QUANDO TERMINA LA PARTITA:

QUANDO UN GIOCATORE COLLOCA LA SUA **SESTA** STELLA

### COSE CHE DETERMINANO BONUS (\$) ALLA FINE DELLA PARTITA:

- Popolarità
- Segnalini Stella
- Territori controllati (+3 se controllo della Fabbrica)
- Risorse
- Bonus Struttura (collocazione fisica delle Strutture)

Le stelle  si collocano sul tracciato ad ogni "macroobiettivo" raggiunto:

1. 6 Migliorie completate (cubetti Tecnologia)
2. 4 Mech schierati
3. Costruite tutte e 4 le Strutture (Armeria, Miniera, Mulino e Monumento)
4. Arruolate tutte e 4 le Reclute (cilindretti Recluta)
5. Collocati tutti e 8 i lavoratori sul tabellone
6. Carta Obiettivo completato rivelata (solo 1, eccetto Sassonia)
7. Vincere un combattimento
8. Vincere un altro combattimento (max 2, eccetto Sassonia)
9. Raggiungere 18 punti Popolarità
10. Raggiungere 16 punti Potere

Non si possono collocare più di 6 stelle. Cercare di fare un po' di tutto è dispersivo e controproducente. Meglio concentrarsi su 6 macroobiettivi specifici.

## SASSONIA



**PASSAFIUME:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono attraversare i fiumi muovendo verso foreste e montagne.

**SOTTOVIA:** Ai fini delle azioni Movimento per il tuo personaggio e i tuoi Mech, le montagne che controlli e tutti i tunnel (inclusa la tua Miniera se ne possiedi una) sono considerati adiacenti tra loro.

**DISARMO:** Prima di entrare in combattimento su un territorio con un tunnel, l'avversario con cui stai per combattere perde 2 punti Potere. Questa perdita si riflette sul Tracciato del Potere. Puoi usare Disarmo una volta per combattimento, non una volta per unità.

**VELOCITÀ:** Il tuo personaggio e i tuoi Mech possono muovere di un territorio aggiuntivo per azione Movimento. Se una di queste unità si muove in un territorio che contiene un personaggio, un Mech o un lavoratore avversario, il loro movimento termina e non possono più muoversi per il resto di questo turno. Muovere da un tunnel ad un altro conta comunque come 1 movimento, quindi con questa abilità puoi muovere di un territorio aggiuntivo prima o dopo essere passato nel tunnel. I tuoi Mech possono raccogliere o abbandonare risorse e lavoratori durante l'azione Movimento quando hanno l'abilità Velocità.

Territori immediatamente raggiungibili:  
Tundra (petrolio), Montagna (metallo)

Territori raggiungibili successivamente:  
Villaggio (lavoratori)