

INVENTIONS

Evolution of Ideas

SETUP

- Coloque o meeple do Chronos no espaço mais à esquerda da Trilha da Era abaixo.
- Em cada Região, coloque 1 Meeple Sábio e 1 Ficha de Conhecimento aleatória virada para cima (lado de pontos para baixo).
- Separe as Fichas de Marco por letra. Coloque 1 Ficha de Marco A aleatória virada para cima em cada espaço do "Display de Conhecimento Comum" no lado mais à esquerda do Tabuleiro.
- Coloque 1 Ficha de Marco B aleatória virada para cima em cada espaço à direita do Display de Conhecimento Comum como "Display Privado", mesmo que o jogador não esteja no jogo.
- Coloque 3 Fichas de Marco C no Tabuleiro de Expositor de Marco como "Display Eureka" e empilhe os baralhos D, E e F virados para baixo separadamente acima deles.
- Coloque 1 Ficha de Especialista aleatória virada para cima em cada Display de Região.
- Separe as Cartas de Ideia/Invenção em baralhos separados por Era (1, 2, 3, 4, 5, 6). Empilhe os baralhos 3, 4, 5 e 6, com o lado da Ideia voltado para cima (com o Marco vermelho visível), um sobre o outro em ordem numérica no Tabuleiro de Cartas de Ideia (6 na parte inferior, 3 na parte superior).
- Cada jogador escolhe uma cor e pega:

1 Tabuleiro da Sociedade

1 Marcador de Ordem de Turno

3 Pilares do Tempo

2 Cartas de Invenção aleatórias da Era 1 - coloque à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade.

1 Marcador de Era - coloque em qualquer ordem nos espaços abaixo na Trilha da Era.

1 Marcador de Influência - coloque no espaço '1' da Trilha de Influência.

1 Marcador de Pontuação - no espaço '0' da Trilha de Pontos de Criatividade (PC).

3 Cartas de Objetivo Privado aleatórias (1 de cada um dos 3 tipos) - mantenha-as privadas.

5 Fichas de Influência - coloque as 4 que correspondem aos ícones no seu Tabuleiro da Sociedade.

3 Fichas de Ação em Cadeia - coloque no canto superior esquerdo "indisponível" do seu Tabuleiro da Sociedade.

30 Cidadãos - coloque 1 no seu Marco Privado B como "Diplomata".

4 Peças de Aspiração

3 Fichas de Economia - coloque 2 nos hexágonos correspondentes no seu Mapa de Progresso e 1 no canto inferior direito do seu Tabuleiro da Sociedade.

- Cada jogador coloca 5 dos seus Cidadãos no seu Conselho de Sociedade como "Especialistas":

 2 na sua Academia como **Acadêmicos**.

 1 na sua Área de Especialidade em Economia como **Comerciante**.

 1 na sua Área de Especialidade em Cultura como **Artesão**.

 1 na sua Área de Especialidade em Tecnologia como **Pensador**.

-  Escolha uma cor para Chronos, criando um suprimento de seus Cidadãos, Fichas de Influência, Marcador de Ordem de Turno, 1 Pilar de Temporada e Marcador de Era (coloque ao lado dos outros abaixo da Trilha de Era).
- Atribua aleatoriamente o primeiro jogador; a ordem de turno é no sentido horário a partir deste jogador. Coloque os Marcadores de Turno na Trilha de Ordem de Turno de acordo.
- Cada jogador coloca a Carta de Ideia do baralho da Era 2 que representa o nome do seu Marco Privado (com um **B**) no canto superior direito, à direita do seu Tabuleiro da Sociedade.
- Na ordem de turno, cada jogador compra 1 Carta de Ideia da Era 3 do baralho e a coloca à direita do seu Tabuleiro da Sociedade.
- Compre as 3 Cartas de Ideia do topo do baralho e coloque-as com a face para cima no Tabuleiro de Cartas de Ideia.
- Coloque aleatoriamente 1 Carta de Ideia **A** da Era 2, com a face da Ideia voltada para cima, em cada Mostrador de Região, exceto aquelas que contêm estas 2 Fichas de Especialista:  
- Separe as Fichas de Riqueza por letra e empilhe aleatoriamente 1 tipo de Ficha com a face para cima em cada Região. Para as Fichas de **A** e **D**, empilhe aleatoriamente um número de Fichas igual ao número de jogadores.

 **Chronos conta como um 3º jogador, então coloque 3 Fichas.**

Para as Fichas de **E** e **G**, empilhe aleatoriamente um número que dependa do número de jogadores:

 : 3 peças

 : 2 peças randomicamente

 : 2 peças randomicamente

- Separe as fichas de Economia, Cultura e Tecnologia. Para cada tipo de ficha, classifique cada número único. Coloque cada pilha numerada com a face para cima em um display daquele tipo.

  : Remova 2 de cada ficha de Progresso dos displays.

-  Coloque o Pilar de Temporada de Chronos na África (1), a menos que a África já esteja ocupada ou não haja uma Carta de Ideia lá. Nesse caso, coloque o Pilar de Temporada de Chronos na próxima Região disponível após a África, em ordem numérica.

-  Coloque quaisquer 3 Fichas de Influência de Chronos viradas para baixo na Trilha de Eras entre as Eras 2-3, 3-4 e 4-5.

OPCIONAL:

- Você pode dar 1 Carta de Objetivo Privado adicional do 4º tipo para cada jogador.
- Você pode colocar 3 Fichas de Objetivo Público aleatórias na Trilha de Era após as Eras 2, 3 e 4.

Ao final de cada uma dessas Eras, pontue imediatamente aquela Ficha de Objetivo Público antes de realizar o 1º passo do procedimento de **MUDANÇA DE ERA**.

-   : Você pode remover aleatoriamente 6 Cartas de Ideia da Era 5 (2 de cada tipo) para ver mais Cartas da Era 6 durante o jogo.

A ÁREA DE JOGO FICA ASSIM:

- A Assembleia, dividida em 5 fileiras de "Fórum"; cada Fórum possui 2 espaços de Ação diferentes.
- 7 Regiões, cada uma com seus respectivos Displays de Região.
- Display de Conhecimento Comum
- Display Privado
- Display de Eureka
- Display de Ideias = as 3 Cartas de Ideia exibidas mais a Carta do topo do baralho.



- As Cartas à esquerda do seu Tabuleiro da Sociedade são Invenções que lhe beneficiam.
- As Cartas à direita do seu Tabuleiro da Sociedade são Ideias que precisam ser inventadas.

OBJETIVOS PRIVADOS



Ganhe **1/3/6/10** pontos por ter Fichas de Influência em **1/2/3/4** das Regiões do Mapa representadas.



Se você tiver pelo menos 8 Invenções à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade, ganhe **10** pontos.



Se você tiver pelo menos 2 Invenções de cada tipo à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade, ganhe **10** pontos.



Se você tiver pelo menos 4 Invenções do mesmo tipo à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade, ganhe **10** pontos.



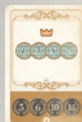
Se você tiver pelo menos 2 Invenções da Era 4 e pelo menos 1 da Era 5 à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade, ganhe **10** pontos.



Se você tiver pelo menos 1 Invenção de cada Era 2, 3, 4 e 5 à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade, ganhe **10** pontos.



Ganhe **1/3/6** pontos por ter uma rede contígua de Cidadãos em **2/3/4** das Regiões do Mapa representadas. As Regiões devem estar conectadas por cordas azuis.



Ganhe **3/6/10/15** pontos por ter o maior número de Cidadãos em **1/2/3/4** das Regiões do Mapa listadas (empates não contam).

OBJETIVOS PÚBLICOS



Marque **1** ponto para cada Ficha de Progresso do tipo correspondente no seu Mapa de Progresso.



Marque **2** pontos para cada Ficha de Riqueza no seu Mapa de Progresso.



Marque **1** ponto para cada Especialista do tipo correspondente na sua Sociedade.



Marque **2** pontos para cada Acadêmico no seu Tabuleiro de Sociedade.



Marque **2** pontos para cada Carta de Invenção à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade do tipo indicado.



Marque **2** pontos para cada Ficha de Influência que você colocou no Tabuleiro.



Marque **2** pontos para cada Ficha de Economia que você usou nesta Era.



Marque **2** pontos para cada Sábio que você tiver no seu Tabuleiro de Sociedade.



Marque **2** pontos para cada Ficha de Ação em Cadeia que você puder disponibilizar, com base na sua posição na Trilha de Influência.



Marque **1** ponto para cada um dos seus cidadãos próximos a uma carta no mapa.

AÇÕES

APRESENTAR UMA IDÉIA



1. Mova 1 Carta de Ideia da direita do seu Tabuleiro da Sociedade para um Display de Região vazio.
2. Mova o número necessário de Cidadãos Especialistas (ou Acadêmicos) correspondentes à Carta de Ideia do seu Tabuleiro da Sociedade para a Ficha de Especialista. Ganhe o benefício representado na Ficha de Especialista.

Ao final desta etapa do seu Turno, para CADA Ideia que você apresentou neste Turno, faça o seguinte:

1. Selecione 1 Carta de Ideia do Display de Ideias e coloque-a à direita do seu Tabuleiro de Sociedade. Deslize as Cartas no Display de Ideias para a direita para preencher o espaço vazio e, em seguida, compre uma Carta para preencher o espaço.

INVENTAR



1. Escolha qualquer Carta de Ideia em uma Região à qual você tenha acesso a um Marco:
 - O Marco deve estar em um Display Privado e pode ser seu, de um oponente com 1 de seus Cidadãos ou de um oponente de uma Era anterior à Era atual de Cronos ou,
 - O Marco está no Display de Conhecimento Comum ou no descarte aberto.
2. Coloque 1 Ficha de Aspiração, com a Tecnologia voltada para cima, no seu Display de Fichas.
3. Mova 1 Especialista disponível correspondente à Ideia (ou 1 Acadêmico) do seu Tabuleiro de Sociedade para o espaço superior de Invenção, à direita da Carta. Você pode ter que esgotar Especialistas (ou Acadêmicos) adicionais se estiverem representados na Carta à esquerda do espaço de Invenção.
4. Vire a Carta de Ideia para o lado da Invenção.

CHAMAR ESPECIALISTAS



1. Coloque 1 Ficha de Aspiração, com a Economia voltada para cima, no seu Display de Fichas.
2. Retorne 1 ou mais Cidadãos de 1 Região do Mapa para o(s) espaço(s) de Especialista correspondente(s) disponível(is) no seu Tabuleiro da Sociedade (correspondente(s) à Carta de Ideia). Se não houver uma Carta nessa Região, a Especialidade deles será determinada pela Carta mais à direita do Painel de Ideias (se não houver Cartas na Região ou no Painel de Ideias, escolha 1 Especialidade para eles).
3. Você pode realizar a Ação em Cadeia movendo uma Ficha de Ação em Cadeia para uma Carta de Invenção à esquerda do seu Tabuleiro da Sociedade e realizando a Ação em Cadeia representada.

Se você realizar mais de 1 Ação de "Chamar Especialistas" em um Turno, você só poderá realizar Ação em Cadeia de cada Invenção uma vez.

VIAJAR



1. Coloque 1 Ficha de Aspiração, com a Cultura voltada para cima, no seu Display de Fichas.
2. Mova 1 dos seus Cidadãos no Mapa para uma Região adjacente, seguindo uma corda azul. Você pode se mover da América do Norte (6) para a Ásia (4).
3. Você pode realizar a Ação em Cadeia se houver um Sábio na nova Região. Mova o Sábio daquela Região para perto da Academia no seu Tabuleiro da Sociedade e, em seguida:
 - Se a Ficha de Conhecimento naquela Região mostrar uma Ação em Cadeia, realize-a e vire a Ficha de Conhecimento para o seu lado de pontuação.
 - OU
 - Se a Ficha de Conhecimento estiver no seu lado de pontuação, ganhe os pontos de cada Ficha de Conhecimento no Mapa viradas para o lado de pontuação. Em seguida, vire todas as Fichas de Conhecimento para o seu lado de Ação em Cadeia.

ENVIAR DIPLOMATA



1. Mova qualquer Especialista ou Acadêmico do seu Tabuleiro de Sociedade para qualquer Peça de Marco no Tabuleiro que tenha pelo menos 1 espaço livre à sua esquerda e na qual você ainda não tenha um Cidadão. Se a Peça de Marco for uma Peça de Marco Privada pertencente a outro jogador e for de uma Era mais avançada que a sua, esse jogador ganha 1 de Influência.
2. Receba o benefício/Faça a ação representado na Peça de Marco.

COMPARTILHAR INVENÇÃO



Escolha uma Carta de Invenção no Tabuleiro de Jogo na qual você tenha pelo menos 1 Cidadão adjacente.

1. O Apresentador (o jogador cujos Cidadãos estão à esquerda da Carta de Invenção) recebe pontos iguais à Era da Invenção, multiplicada pelo número de seus Cidadãos à esquerda da Carta. Mova todos os Cidadãos que estavam ao lado daquela Carta de Invenção para a Região do Mapa.
2. O Inventor move a Carta de Invenção para a esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade.
3. O Inovador (se houver) coloca 1 Cidadão do seu estoque naquela Região do Mapa.
4. Você pega 1 Ficha de Riqueza desta Região (com uma letra que você não tenha) ou 1 Ficha de Aspiração, com o lado curinga para cima, no espaço vazio mais à esquerda do seu Display de Fichas. Se o seu Display de Fichas estiver cheio, você pode recolocar uma Ficha ali, descartando a Ficha que você substituiu.

INOVAR



Você só pode inovar em Cartas de Invenção que tenham sido inventadas por outros jogadores.

1. Mova um Especialista correspondente disponível (ou um Acadêmico) para o espaço de Inovar inferior, à direita de uma Carta de Invenção em uma Região.
2. Ganhe 1 Especialista disponível do mesmo tipo do seu estoque.
3. Você pode realizar a Ação em Cadeia movendo uma Ficha de Ação em Cadeia disponível para a Carta de Invenção e realizando a Ação representada.

GANHAR INFLUÊNCIA



1. Escolha uma Região do Mapa onde você tenha a maioria dos Cidadãos e nenhuma Ficha de Influência (cada jogador pode colocar apenas 1 Ficha em cada Região). Escolha uma Ficha de Influência no seu Tabuleiro de Sociedade. O número representado acima dela deve ser igual ou superior à quantidade de Cidadãos que você possui naquela Região do Mapa.
2. Retorne um número de Cidadãos da Região do Mapa igual ao número representado acima da Ficha de Influência para os espaços de Especialista disponíveis correspondentes no seu Tabuleiro de Sociedade (correspondentes à Carta de Ideia deles). Se não houver uma Carta naquela Região, a Especialidade deles será determinada pela Carta mais à direita do Mostrador de Cartas de Ideia (se não houver Cartas na Região ou no Mostrador de Cartas de Ideia, escolha 1 Especialidade para todas elas).
3. Coloque a Ficha de Influência no espaço de Influência vazio mais à esquerda no Display da Região e ganhe os pontos abaixo dela. Ganhe Influência igual ao número de Fichas de Influência viradas para cima que você possui no Tabuleiro.
4. Você pode realizar a Ação em Cadeia em 1 de seus Fichas de Influência viradas para cima em qualquer Região do Tabuleiro. Nesse caso, vire a Ficha de Influência usada para baixo e coloque uma Ficha de Ação em Cadeia disponível sobre ela.

EURECA



Você só pode executar esta Ação se as Peças no tabuleiro de Eureka estiverem em uma Era posterior ao seu Marco Privado.

1. Mova a peça mais abaixo do Display de Conhecimento Comum e coloque-a na pilha de descarte. Mova seu Marco Privado para o Display de Conhecimento Comum, junto com quaisquer Cidadãos presentes nele. Coloque-o acima de todas as Peças de Marco com a mesma letra ou uma letra anterior (desloque os Marcos de Era anteriores para baixo para abrir espaço). Se a Era do seu Marco antigo for anterior a qualquer uma no Display de Conhecimento Comum, coloque-o na pilha de descarte. Sempre que um Marco sai do Display de Conhecimento Comum, todos os Cidadãos presentes nele são devolvidos aos Conselhos Sociais de seus donos como Acadêmicos.
2. Selecione um Marco no Display de Eureka e mova-o para o seu Display de Marco Privado. Coloque 1 Cidadão do seu estoque no lado esquerdo do novo Marco, mas não realize a Ação nele.
3. Avance seu Marcador de Era para a Era do novo Marco, conforme mostrado na parte inferior do Display de Marcos, e receba o benefício no espaço escolhido (se aplicável).

CHAMAR DIPLOMATA



1. Devolva 1 dos seus Cidadãos de uma Peça de Marco ao Conselho da sua Sociedade como um Acadêmico.
2. Receba o benefício representado na Peça de Marco.

GASTAR AÇÃO



Jogue seu Pilar de Temporada/Época seguindo as regras usuais e ganhe apenas 1 de Influência.

ESTRUTURA DO JOGO

O jogo se desenrola ao longo de 6 Eras. A 1ª Era consiste em uma preparação e uma única Rodada. As Eras 2 a 5 consistem em 3 Rodadas cada. A Era 6 é a **PONTUAÇÃO FINAL**.

ERA 1

Na Ordem de Turno inversa, cada jogador faz o seguinte:

- Escolha uma Região com uma Carta de Ideia.
- Mova o número necessário de Cidadãos Especialistas (ou Acadêmicos) correspondentes à Carta de Ideia do seu Tabuleiro de Sociedade para a Ficha de Especialista correspondente.
- Ganhe o benefício representado na Ficha de Especialista.
- Coloque sua Ficha de Influência +1 no espaço de Influência mais à esquerda daquela Região (não ganhe os pontos que você cobrir).
- Coloque 1 Cidadão do seu estoque naquela Região do Mapa.

ii : No Turno de Chronos, de acordo com a posição de seu Pilar de Temporada no Mapa, coloque o número necessário de seus Cidadãos no Espaço de Especialista, coloque 1 de seus Cidadãos em sua Região do Mapa inicial e qualquer 1 de suas Fichas de Influência virada para baixo no espaço de Influência mais à esquerda daquela Região.

Após todos os jogadores terem realizado essas etapas, descarte todas as Cartas de Ideia não reivindicadas das Regiões.

Na ordem de turno, cada jogador joga 1 turno colocando seu Pilar de Época em um espaço de Ação. Em seguida, avance Chronos 1 passo na Trilha de Era para a Era 2 e execute os 2 primeiros passos do procedimento de **MUDANÇA DE ERA**.

ERAS 2-5

Na ordem de turno, cada jogador realiza 1 Turno.

Após todos os jogadores terem realizado um Turno, avance Chronos para o próximo espaço na Trilha de Era.

Se Chronos ainda estiver na mesma Era, prossiga para a próxima Rodada.

Se Chronos entrar em uma nova Era, execute um procedimento de **MUDANÇA DE ERA**.



MUDANÇA DE ERA

PRIMEIRO, REALIZE ESTES PASSOS:

i. Sem mover seu Pilar de Temporada: se Chronos não tiver uma Ficha de Influência na próxima Região em ordem numérica, coloque 1 das Fichas de Influência de Chronos no espaço mais à esquerda do Display daquela Região. Se Chronos já tiver uma Ficha de Influência naquela Região ou não houver nenhum espaço vazio, verifique a próxima Região e assim por diante, até que Chronos possa colocar uma Ficha de Influência. Em seguida, mova seu Pilar de Temporada para aquela Região.

ii. Em cada mudança de Era após as Eras 2 a 4:

- Pegue o Marco Privado atual de Chronos e coloque-o no Display de Conhecimento Comum, deslizando os outros para baixo como de costume.
- Pegue o Marco Privado mais à direita do Display de Eureka e coloque-o no espaço de Marco Privado de Chronos.
- Mova o Marcador de Chronos na Trilha de Eras para a Era correspondente ao seu Marco, colocando-o no espaço disponível mais à direita. (Se o Marcador de Chronos acabar no espaço de Ordem de Turno mais à direita com um Marcador de Era nele, ele ajustará a ordem de turno para se colocar em primeiro lugar, se possível, durante a próxima etapa de Mudança de Era.)

1. Se pelo menos um Marcador de Era de um jogador estiver em um espaço de Mudança de Ordem de Turno, o jogador cujo Marcador estiver mais à direita move seu Marcador de Ordem de Turno para um espaço de sua escolha.

Em seguida, mova os outros Marcadores de Ordem de Turno para preencher a lacuna (mantendo a ordem atual). Caso contrário, pule esta etapa.

2. Perca ou ganhe Influência de acordo com sua posição na Trilha de Influência:

0 Influência = +1 | 1-3 Influência = 0 | 4-7 Influência = -1 | 8-10 Influência = -2

SE VOCÊ ESTIVER NA ERA 1. PULE OS PASSOS ABAIXO.

- Recupere todos os Especialistas exaustos.
- Recupere seus 2 Pilares de Temporada. Seu Pilar de Época permanece no Tabuleiro.
- Para cada Sábio no seu Tabuleiro da Sociedade, coloque 1 Cidadão do seu estoque na sua Academia como Acadêmico. O número máximo de Acadêmicos que você pode ter é igual ao número da Era do seu Marco.
- Em seguida, devolva cada Sábio a um espaço vazio de Sábios no Tabuleiro.
- Devolva quaisquer Fichas de Economia que você colocou nas Fichas de Progresso da Economia aos seus respectivos espaços no canto inferior direito do seu Tabuleiro da Sociedade.
- Se houver alguma peça de marco restante no Display de Eureka, primeiro mova o marco privado não-jogador para o display de conhecimento comum e, em seguida, substitua-o pelo marco mais à direita do display de Eureka.**

Mova quaisquer fichas de Marco restantes no display de Eureka para o display de Conhecimento Comum, deslocando as que estiverem lá para baixo. Para cada Marco que for empurrado para fora do fundo, coloque-o na pilha de descarte. Devolva quaisquer Cidadãos dessas fichas aos seus donos como Acadêmicos.

- Revele o próximo conjunto de Marcas da próxima pilha de Era.
- Descarte todas as Cartas de Ideia da Era anterior do display de Ideias. Na ordem do turno, cada jogador descarta quaisquer Cartas de Ideia à direita de seu Tabuleiro de Sociedade da Era anterior, substituindo cada Carta descartada por 1 do display de Cartas de Ideias.
- As Cartas de Ideia descartadas da Era anterior são removidas do jogo.

DEPOIS, PROSSIGA PARA A PRÓXIMA RODADA.

ERA 6 - PONTUAÇÃO FINAL



- Marque pontos com base no seu nível na Trilha de Influência: **1, 5 ou 10** pontos.
- Marque pontos para cada Ficha de Riqueza no seu Mapa de Progresso.
- Marque 2 das suas Cartas de Objetivo Privado.

Empates são desfeitos pela maioria das Fichas no seu Mapa de Progresso. Seguindo pela maioria das Invenções à esquerda do seu Tabuleiro da Sociedade. Seguindo pela maior População (menor número de Cidadãos restantes no seu estoque).

VISÃO GERAL DO TURNO

CADA TURNO CONSISTE NOS SEGUINTE 4 PASSOS:

- Mova o número de Fichas de Ação em Cadeia indicado pela sua posição na Trilha de Influência, do lado esquerdo, "indisponível", para o lado direito, "disponível", no seu Tabuleiro da Sociedade.
- Mova 1 dos seus Pilares para um espaço de Ação acessível e execute essa Ação. Você também pode executar várias Ações em Cadeia usando suas Fichas de Ação em Cadeia disponíveis (se aplicável).



Na 1ª e 2ª Rodadas de uma Era, mova 1 Pilar de Temporada do seu Tabuleiro da Sociedade para um espaço de Ação em qualquer fileira "acessível" do Fórum (uma fileira sem nenhum dos seus Pilares).



Na 3ª Rodada de uma Era, mova seu Pilar de Época para um espaço de Ação em uma fileira "acessível" diferente do Fórum (uma fileira sem nenhum dos seus Pilares).

Cada jogador com um Pilar de Época (ou **Pilar de Temporada**) no espaço de Ação ganha 1 de Influência.

- Substitua cada Ficha de Aspiração na parte inferior do seu Tabuleiro da Sociedade por qualquer Ficha de Progresso do mesmo tipo disponível no mostruário. Você pode substituir Fichas de Aspiração curingas por qualquer Ficha de Progresso. Devolva as Fichas de Aspiração substituídas ao seu estoque. Você só pode ter 1 Ficha de cada número/tipo.

PEÇAS DE ASPIRAÇÃO

As Fichas de Aspiração são marcadores de posição que você substituirá por Fichas de Progresso durante a Etapa 3 do seu Turno. Ao ganhar uma Ficha de Aspiração, coloque-a com o símbolo correspondente ao tipo concedido no topo, no espaço vazio mais à esquerda do Exibição de Fichas, na parte inferior do seu Tabuleiro da Sociedade.

Se você ganhar mais Fichas de Aspiração do que o espaço disponível, ao final do seu Turno, escolha qual das novas Fichas deseja ganhar; descartando o restante para o seu estoque.



- Se desejar construir qualquer peça do seu Display de Peças na parte inferior do seu Tabuleiro de Sociedade neste Turno, pague um custo de Influência com base no número de Peças no seu Display de Peças:

1 Peça = 3 de Influência | 2 Peças = 2 de Influência | 3 Peças = 1 de Influência | 4 Peças = 0 de Influência

Você pode construir uma quantidade de Peças igual à Era do seu Marco Privado -1.

PARA CADA PEÇA QUE VOCÊ DESEJA CONSTRUIR:

- Coloque a Peça em qualquer espaço do seu Mapa de Progresso que não tenha Peça e obtenha imediatamente o benefício desse espaço.
- Se for uma Peça de Economia, Cultura ou Tecnologia, você deve esgotar Especialistas do mesmo tipo (ou Acadêmicos). Se for uma Peça de Riqueza, você pode esgotar qualquer tipo de Especialista (ou Acadêmico).

- Custo Básico = 1 Especialista**
- Se colocar uma Peça de Riqueza = + 1 Especialista**
- Cada Peça adjacente já construída no seu Mapa de Progresso = +1 Especialista**
- Cada Carta de Invenção correspondente restante no seu Tabuleiro de Sociedade = -1 Especialista (Peças de Riqueza não tem esse desconto)**

Uma partida para 2 jogadores é jogada como uma partida para 3 jogadores, com Chronos como terceiro jogador (IA).

No turno de Chronos, mova seu Pilar de Temporada para a próxima Região em ordem numérica e tente realizar 1 destas 4 Ações lá, em ordem de preferência: **Apresentar uma Ideia > Inventar > Compartilhar > Inovar**.

Assim que Chronos realizar 1 das 4 Ações, seu turno termina.

- Chronos não realiza nenhuma Ação em Cadeia.
- Todos os Cidadãos de Chronos em seu estoque são Acadêmicos (sem limite de Academia).
- Chronos sempre pegará suas Ideias diretamente do Display de Cartas de Ideia.
- Chronos tem acesso a todos os Conhecimentos Privados, Comuns e Marcos descartados.

1) APRESENTAR UMA IDEIA

Se esta Região já tiver uma Ideia, pule esta etapa.

- Pegue a Carta de Ideia mais à direita do Display de Ideias e coloque-a no Display da Região.
- Coloque o número necessário de Cidadãos de Chronos na Ficha de Especialista. Chronos não recebe o bônus da Ficha de Especialista.

2) INVENTAR

Se esta Região já tiver uma Invenção, pule esta etapa.

- Mova 1 dos Cidadãos de Chronos para o espaço superior de Invenção, à direita da Carta de Ideia, ignorando quaisquer requisitos adicionais de Cidadão.
- Chronos ganha 1 Ficha de Progresso do mostrador correspondente ao tipo de Ideia e ao número da Região. Se não houver Fichas de Progresso com esse número, ou se ele já tiver uma Ficha com o mesmo número, escolha uma Ficha correspondente ao número da Região seguinte e assim por diante até que ele possa pegar 1. Coloque a Ficha de Progresso ao lado de seu estoque.

Se o Marco necessário não estiver no Tabuleiro de Jogo ou na pilha de descarte, Chronos não poderá Inventar a Ideia. Em vez disso, ele move seu Pilar para a próxima Região e percorre sua lista de Ações, começando novamente com "Apresentar uma Ideia".

3) COMPARTILHAS UMA INVENÇÃO

Se Chronos não puder compartilhar uma Invenção nesta Região, pule esta etapa.

Chronos só pode compartilhar Invenções que ele Apresentou, Inventou ou Inovou. Ele não pontua.

- Coloque a Ficha de Riqueza mais alta da pilha ao lado do estoque de Chronos. Se não houver mais nenhuma, ele pega uma Ficha de Progresso correspondente ao tipo de Invenção compartilhada e ao número da Região. Se não houver mais Fichas de Progresso daquele número, escolha uma Ficha correspondente ao número da próxima Região, e assim por diante até que ele possa pegar 1.
- O Inventor move a Carta para a esquerda do seu Tabuleiro da Sociedade, como de costume (se Chronos for o Inventor, descarte a Carta). Se Chronos for o Inovador, ele coloca 1 novo Cidadão na Região.
- Mova todos os Cidadãos ao lado da Carta de Invenção para a Região conectada, como de costume.

4) INOVAR

Se Chronos não puder Inovar, pule esta Ação. Ele move seu Pilar para a próxima Região e repassa a lista de Ações, começando com "Apresentar uma Ideia".

Se a Região contiver uma Carta de Invenção já inventada por outro jogador e o espaço de Inovação estiver livre, coloque 1 dos Cidadãos de Chronos no espaço de Inovação inferior à direita da Carta de Invenção.

PEÇAS DE PROGRESSO E RIQUEZA

Existem 3 tipos de Peças de Progresso, além de Peças de Riqueza.

Após construí-las no Mapa de Progresso do seu Tabuleiro de Sociedade, seus benefícios estarão disponíveis.

Você só pode ter 1 Peça de Progresso de cada número de cada tipo e 1 Peça de Riqueza de cada letra.

Cada Peça de **Economia** oferece um benefício que você pode ativar em um momento específico, uma vez por Era, colocando uma Ficha de Economia disponível nela. Você começa com 1 Peça de Economia, mas ganha mais construindo sobre os espaços do seu Mapa de Progresso que contenham Peças de Economia.

Cada Peça de **Cultura** oferece uma melhoria permanente para a Ação representada nela.

Você só pode usar 1 Peça de **Tecnologia** por Turno, ao custo de 1 Influência e 1 Peça de Ação em Cadeia. Cada Peça de Tecnologia oferece uma Ação em Cadeia pareada que representa 2 Ações. Se você realizar uma das Ações representadas, poderá Encadear a outra (a Peça 4 é uma exceção). Cada Peça de Tecnologia pode ser usada uma vez por jogo e é virada para baixo após o uso.

Cada Peça de **Riqueza** oferece um benefício de **PONTUAÇÃO FINAL** em relação às Peças no seu Mapa de Progresso.

PEÇAS DE ECONOMIA

Envie 1 Cidadão do seu suprimento para qualquer Região do Mapa.

Adicione 1 Acadêmico do seu suprimento à sua Academia.

Ganhe 1 peça de Progresso Econômico ou Cultural de sua escolha e coloque em seu display de Peças.

Ao construir uma Peça de Progresso ou Riqueza, ganhe um desconto de 2 Especialistas. (Não é possível usar esta habilidade para descontar a construção desta Ficha).

Ao construir uma Peça de Progresso ou Riqueza, você recebe um desconto de 1 de Influência. (Não é possível usar esta habilidade para descontar a construção desta Peça).

Troque as posições de 2 Peças de Progresso no seu Mapa de Progresso, mesmo que você não tenha construído neste Turno.

Seu limite de Acadêmico é de +1 pelo restante desta Era.

PEÇAS DE CULTURA

Ao "Ganhar Influência", você automaticamente obtém a maioria; no entanto, você ainda precisa ter o número mínimo necessário de Cidadãos para colocar a Peça de Influência.

Ao "Chamar Especialistas", você pode chamar qualquer número de Especialistas para casa, de qualquer número de Regiões do Mapa.

Ao "Viajar", você pode mover seu(s) Cidadão(ões) para qualquer Região do Mapa.

Ao "Ganhar Influência", você tem um desconto de 1 Cidadão.

Ao "Viajar", mova até 2 Cidadãos ou o mesmo Cidadão duas vezes. Você pode pegar o Sábio (e possivelmente uma Ação em Cadeia) apenas da 2ª Região.

Ao construir Fichas de Progresso, você pode construir um número de Fichas de Progresso igual à sua Era, em vez de Era - 1.

Ao avançar seu Marcador de Era em uma Ação "Eureca", você pode aplicar o efeito de qualquer outro espaço desta ou de qualquer Era anterior. (No entanto, você não pode usar uma Ação de Ordem de Turno de uma Era anterior).

PEÇAS DE TECNOLOGIA

Inventar + Compartilhar uma Invenção.

Inventar + Apresentar uma Ideia.

Inventar + Viajar.

Use antes de escolher sua Ação Principal para poder colocar seu Pilar em um Fórum onde você já tenha um Pilar, incluindo o mesmo espaço de Ação que outro Pilar seu. Seu Pilar de Época deve ser movido para um espaço de Ação diferente.

Viajar + Compartilhar uma Invenção.

Inovar + Apresentar uma Ideia.

Compartilhar uma Invenção + Apresentar uma Ideia.

PEÇAS DE RIQUEZA



Marque 3 pontos para cada Peça de Progresso do tipo especificado em um grupo contíguo com esta Peça. O grupo pode conter qualquer número de Peças.

Marque 3 pontos para cada Peça de Riqueza em um grupo contíguo com esta Peça, incluindo esta Peça. O grupo pode conter qualquer número de Peças.

Marque 3 pontos para cada Região do Mapa em que você tenha 2 ou mais Cidadãos.

Marque 1 ponto para cada 2 Cidadãos que você tiver em jogo em qualquer lugar.

Marque 2 pontos para cada conjunto de 3 Especialistas diferentes que você tiver (você pode usar Acadêmicos de qualquer tipo para completar um conjunto).



Marque 3 pontos para cada conjunto de Peças de Progresso representadas em qualquer lugar do seu Mapa de Progresso (elas não precisam ser adjacentes).

Marque 3 pontos para cada conjunto de quaisquer 2 Invenções à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade.

Marque 4 pontos para cada conjunto de quaisquer 2 Invenções do mesmo tipo à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade.

Marque 6 pontos para cada conjunto de 3 tipos diferentes de Invenções à esquerda do seu Tabuleiro de Sociedade.

CIDADÃOS

Cidadãos estão "disponíveis" se estiverem no espaço superior de sua área de Especialidade. Cidadãos disponíveis no seu Tabuleiro de Sociedade podem ser movidos "exaustando-os":



Exaurir um Cidadão requer que você mova um Cidadão do espaço superior para o inferior de sua área de Especialidade e o deite.



Renovar um Cidadão para que fique disponível requer que você mova um Cidadão deitado do espaço inferior para o superior de sua área de Especialidade e o levante.

CIDADÃOS PODEM SE ESPECIALIZAR COMO:



Comerciantes ligados à Economia.



Artesãos ligados à Cultura.



Pensadores ligados à Tecnologia.



Acadêmicos são Cidadãos "selvagens" que podem trabalhar em qualquer Especialidade.

O número máximo de Acadêmicos que você pode ter em sua Academia é igual à Era do seu Marco Privado. Quando você precisar exaurir um Acadêmico, ele o compromete permanentemente com uma Especialidade. Mova o Acadêmico para o espaço Exausto (inferior) da área do Especialista escolhido.

ICONOGRAFIA ADICIONAL



Ganhe esta Ficha de Economia. Mova-a para o espaço no canto inferior direito do seu Tabuleiro de Sociedade.



Ganhe 1 Peça de Aspiração Curinga.



Ganhe 1 de Influência.



Retorne Cidadãos de uma Região do Mapa como Especialistas (Comerciantes/Artesãos/Pensadores).



Ajuste a ordem dos turnos.



Ganhe 1 novo Especialista do tipo indicado.



Construa esta Ficha de Progresso com um desconto de 2 Cidadãos.



Coloque 1 novo Cidadão em qualquer Região do Mapa.



Construa uma quantidade de Fichas de Progresso igual à sua Era - 1.



Ganhe 1 Acadêmico na sua Academia.



Construa uma quantidade de Fichas de Progresso igual à sua Era - 1 com um custo de 2 de Influência.



Coloque 2 Especialistas à sua escolha.