

EUROPA UNIVERSALIS – The Price of Power

Compendio Sequenza di Gioco [by AhabXXX] – 01/11/2023

SEQUENZA DI GIOCO

FASE 1: PESCA DELLE CARTE

A. RIVELARE EVENTI

Pescare # Carte Evento in base allo Scenario scelto (solitamente # giocatori + 1) e piazzarle a faccia in giù accanto al Mazzo Evento; quindi *scoprire le prime 3 carte a sx.*

B. PESCARRE CARTE AZIONE

In ordine di Turno, ciascun giocatore pesca 3 Carte Azione a scelta tra i tre mazzi.

- I Bot non pescano Carte Azione.

C. PAGARE PER TENERE CARTE AZIONE

Pagare 2\$ per ogni Carta Azione che si vuole tenere; scartare le restanti.

D. PRENDERE/RIMPIAZZARE MISSIONI

I giocatori con meno di 2 Missioni possono prendere nuove carte Missione (*max 2 in mano*). I giocatori possono anche scambiare qualsiasi Missione in proprio possesso con delle nuove.

- I Bot non pescano carte Missione.

FASE 2: AZIONI

In senso orario partendo dal Primo Giocatore, ogni giocatore esegue 1 Azione finché tutti abbiano *Passato*.

- **Azioni.** Eseguire 1 Azione Base o giocare 1 Carta Azione dalla propria mano (per eseguire l'Azione descritta o Nominare il personaggio sulla carta). Le Azioni Minori possono essere eseguite senza far terminare il Turno.
 - I Bot eseguono i Turni nell'ordine stabilito: fare riferimento al diagramma della *Struttura del Turno Principale* per determinare l'Azione da effettuare.
- **Evento.** Ciascun giocatore deve eseguire 1 Azione Evento una volta durante questa Fase, prima di poter *Passare*. Una volta eseguita, muovere il marker Status Round sullo spazio "*Evento Eseguito*" sulla Plancia Status.
 - I Bot risolvono gli Eventi attraverso l'Azione *EVENTO*.
- **Eventi non-presi.** Dopo che tutti i giocatori hanno preso un Evento, i simboli nella riga in fondo alle Carte Evento non scelte devono essere risolti.
- **Passare.** Il primo giocatore a *Passare* guadagna 5\$ dalla Riserva Generale e piazza il proprio marker Status Round nel primo spazio "*Ha Passato*" sulla Plancia Status; inoltre guadagna il token *Primo Giocatore* al termine del Round (se era già in suo possesso, il token va invece al secondo giocatore che Passa). Durante il Turno nel quale un giocatore Passa, è possibile svolgere anche Azioni Minori (e spendere i \$ guadagnati nel Passare).

Questi i bonus relativi al Passare:

# Giocatori	3	4-5	6	BOT
Primo a passare:	5 Ducati	5 Ducati	5 Ducati	2 PB
Secondo a passare:	2 Ducati	3 Ducati	3 Ducati	1 PB
Terzo a passare:	-	2 Ducati	2 Ducati	-
Quarto a passare:	-	-	1 Ducato	-

- **Fine fase azioni.** Quando non ci sono più giocatori idonei a ricevere \$ per aver *Passato*, i giocatori restanti possono eseguire ancora 1 Turno con 1 Azione a scelta. Se un giocatore non ha ancora svolto un Evento in questo Round deve obbligatoriamente eseguire ora un'Azione Evento.

FASE 3: PACE E RIBELLI

A. RIMUOVERE CASUS BELLI E TREGUE

Rimuovere tutti i segnalini *Casus Belli* e *Tregua* dalla mappa. Un giocatore perde 2 *Prestigio* se non in *Guerra* con il Regno dal quale il suo *Casus Belli* è stato rimosso.

B. INVASIONI RNG

Se un RNG è in *Guerra* con un RG, il giocatore può dover affrontare un'Invasione se tutti e tre i seguenti criteri sono soddisfatti (risolvere i RNG in ordine alfabetico):

- Il RNG non è un *Alleato Attivo* di un RG.
- Il RNG o un suo Vassallo Possiede Province in 1+ Aree che non contengono Unità Ostili a quel RNG.
- Vi è almeno 1 Area bersaglio Invasione valida adiacente al RNG:
 - L'Area bersaglio deve contenere una Città/Vassallo appartenente al RG Ostile a quel RNG (qualsiasi Provincia *de jure* del RNG Occupata dal Nemico è valida).
 - Aree non valide se *adiacente* soltanto via Mare, e le Zone di Mare connesse sono Ostili al RNG.
 - Aree non valide se contengono Unità appartenenti a un RG non in *Guerra* col RNG.

In caso si verifichi un'Invasione seguire la seguente sequenza:

1. Se vi sono 2+ Aree valide scegliere, in ordine di priorità:
 - L'Area Capitale del RNG.
 - L'Area con il maggior numero di Province Core del RNG.
 - Un'Area adiacente via terra al RNG.
 - Un'Area casuale.
2. Nell'Area selezionata, aggiungere *Agitazione* a 2 Città/Vassalli appartenenti al RG col quale il RNG è in *Guerra* (Province in ordine alfabetico).
3. Piazzare Unità RNG pari a ½ della Forza del RNG, ignorando le Province in Aree con Unità Ostili al RNG.
4. Risolvere immediatamente una Battaglia se vi sono Unità Militari nell'Area invasa.
5. Da questo punto in avanti, queste Unità del RNG si comportano come *Unità Ribelli*.
 - I **Bot** possono soffrire un massimo di 1 Invasione da parte di RNG. Il RNG Invade con il maggior numero di Unità possibili, quindi piazzare l'Esercito Bot nell'Area bersaglio e risolvere la Battaglia.

C. ASSEDIO RIBELLI O MOVIMENTO

Se vi sono *Unità Ribelli* sulla mappa (risolvere le Aree in ordine decrescente al numero di Unità Ribelli presenti):

- **Aree sia con Ribelli che Agitazione:** I Ribelli *Assediano* tutte le possibili Città/Vassalli con *Agitazione* (prima le Città Grandi). Se un'Area contiene Province con *Agitazione* di diversi RG, il giocatore con l'Entrata Fiscale inferiore in quell'Area sceglie quali Province vengono Assediate (in caso di pareggio, ordine alfabetico). Ciascuna Unità Ribelle ha una *Forza Assedio* di 1.
 - **Province Principali:** Piazzare una *Città Ribelle* sopra la Città del proprietario e coprire lo spazio vacante più a dx del *Tracciato Città* con un cubo.
 - **Province Occupate non-Core Liberate:**
 - **Provincia Occupata:** far tornare la Città sulla *Plancia Giocatore* dell'Occupante e piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla Capitale del nuovo proprietario della Provincia.
 - **Provincia Core di un Regno Posseduta o Vassallizzata da un RG:** far tornare la Città/Vassallo sulla *Plancia Giocatore* dell'Occupante e piazzare un segnalino *Casus Belli* sulla Capitale del nuovo proprietario della Provincia. Se è la Provincia Core di un RG piazzare la Città corrispondente.
 - **Territorio (Provincia non-Core di nessuno):** rimpiazzare la Città del RG con un segnalino *RNG Dinamico* di un colore scelto dal Giocatore Attivo.
- **Aree con Ribelli ma senza Agitazione:**
 1. Muovere tutti i Ribelli tranne 1 in un'Area adiacente via terra con *Agitazione* (prima l'Area con più *Agitazione*, poi con più Città del RG, quindi in ordine alfabetico). I Ribelli non muovono in Aree in cui sarebbero in inferiorità numerica rispetto alle Unità Terrestri del RG.
 2. Risolvere immediatamente la Battaglia se vi sono Unità Terrestri del RG in quell'Area. I Ribelli non combattono contro altre unità Ribelli.
 3. Se non vi sono Aree *adiacenti* nelle quale muoversi, *rimuovere* 1 Unità Ribelle.

D. RISOLUZIONE PACE

Se vi sono *Guerre* in corso risolverle secondo questa sequenza (se un **Bot** firma una Pace, rimuovere l'Esercito Bot dalla mappa, a meno che si trovi in un'Area con Città con *Agitazione* o *Città Ribelle*):

1. In ordine di Turno, risolvere le Guerre con **Pace Bianca Automatica**.

- Requisiti: Nessuna fazione in Guerra Occupa Province Nemiche (inclusi Vassalli e Alleati Attivi). Non è possibile una Pace Separata con gli Alleati Attivi.
 - Terminare immediatamente le Guerre che soddisfano i requisiti. Aggiungere/rimuovere i segnalini *Tregua/Guerra*. Alleati Nemici Attivi vengono considerati parte del Regno Nemico.
2. In ordine di Turno, risolvere le Guerre con **Vittoria Totale** raggiunta da un RG.
- Requisiti: Un RG Occupa tutte le Province *de jure* di un Nemico che non ha Unità Terrestri Schierate rimaste. Considerare gli Alleati Attivi di un RG Nemico come Regni separati.
 - Il Vincitore deve imporre i Termini di Pace, a meno di un accordo di *Negoziazione di Pace* con lo Sconfitto. Quando risolta con un Alleato Attivo di un RG, rimuovere il segnalino *Alleanza* da quel RNG e il RG Alleato deve scartare Unità Alleate pari alla $\frac{1}{2}$ della Forza pre-Guerra del RNG. Aggiungere/rimuovere i segnalini *Tregua/Guerra*.
3. In ordine di Turno, risolvere le Guerre con **Vittoria Parziale e Inconcludenti**.
- Requisiti: Contro un *Regno umano Nemico*, le Unità Terrestri Schierate devono superare quelle schierate dal Nemico 2:1. Contro un *RNG o Bot*, le Unità Terrestri Schierate devono superare il numero di Unità Ribelli nelle proprie Aree, più qualsiasi Unità Terrestre Schierata dal Nemico. In entrambi i casi, Unità in un Continente Distante in cui non vi sono Città della fazione avversaria non contano. In caso di Vittoria Parziale contro un RNG, la si ottiene anche contro i suoi Alleati Attivi; i Termini di Pace valgono sia per il RG che per i suoi Alleati.
 - In caso nessuno dei Requisiti sopra sia soddisfatto, il risultato è considerato **Inconcludente**.
 - Ciascun giocatore deve risolvere *tutte* le proprie Guerre prima di passare al successivo. Quando un giocatore soddisfa i requisiti per una *Vittoria Parziale*, può scegliere se far valere o negoziare (con Nemici umani) i Termini di Pace. In una Guerra in cui nessuna delle due fazioni è Vittoriosa, un RNG Nemico dovrà (e il **Bot** potrà) accettare una *Pace Bianca*, mentre con i giocatori Nemici umani è possibile *Negoziare i Termini di Pace*. Aggiungere/rimuovere i segnalini *Tregua/Guerra*.
 - Un *RNG* accetta sempre un'offerta di *Pace Bianca*.
 - Un **Bot** accetta un'offerta di *Pace Bianca* solo se il Nemico Occupa Province con un Valore Fiscale maggiore delle Province Nemiche Occupate dal Bot.
 - Un giocatore può volontariamente decidere di **Arrendersi**, anche se il Nemico non ha soddisfatto i requisiti per una Vittoria Totale o Parziale: il giocatore perde 2 *Prestigio*, mentre il Nemico ne guadagna 2. Il Nemico può imporre i Termini di Pace come se avesse raggiunto una *Vittoria Parziale*, ma deve terminare la Guerra in quel Round.
4. Risolvere le **Conseguenze** per i Regni ora in *Pace*: spostare le Unità di Terra dalle Aree Neutrali alla più vicina Area Amica; girare tutti i segnalini *Alleato Attivo* sul lato *Alleanza*, scartare tutte le Unità Alleate.

E. PENALITÀ SUL PRESTIGIO

- **Successione Contestata**: Girare tutti i segnalini *Matrimonio Reale* sul lato *Successione Contestata* (-3 *Prestigio* per ciascun segnalino girato). Evitare questa penalità se un RG è l'unico ad avere *Alleanza* o *Vassallo* nella Capitale del Regno con *Successione Contestata* e ha più ■ (min. 2) in quel Regno se è un RNG.
- **Città Occupate**: I giocatori che hanno Città *Occupate* da Nemici o Ribelli perdono *Prestigio* pari al Valore Fiscale delle Città Occupate (*massimo* 5).

F. INTERREGNO


I giocatori con *Interregno* (senza Sovrano) perdono 1 *Stabilità*, e girano eventuali segnalini *Matrimonio Reale* nel proprio Regno sul lato *Successione Contestata*.

G. DISSENSO RELIGIOSO

- Aggiungere *Agitazione* a 1 Città in ogni Area con *Dissenso Religioso* (Religione ≠ da quella di Stato).
 - I **Bot** guadagnano un massimo di 1 *Agitazione* in questo passaggio.
- Giocatori con Vassalli in Aree con *Dissenso Religioso*: in 1 Area colpita rimuovere 1 ■, o aggiungere *Agitazione* a 1 Vassallo.
- In Aree con *Dissenso Religioso*, piazzare/girare tutti i segnalini Città Ribelli dal lato col *Pentagramma*. Se i Ribelli Religiosi Occupano la Capitale di un giocatore e almeno 2+ Province, questo è obbligato a eseguire un'Azione **Cambiare Religione di Stato** e adottare la Religione della propria Area Capitale come Religione di Stato. Rimuovere quindi tutte le Unità e Città Ribelli dalle proprie Aree che corrispondono alla nuova Religione di Stato.

H. GUADAGNARE/RIMUOVERE AGITAZIONE

- **Giocatori e Bot ancora in Guerra** devono *aggiungere Agitazione a 2 delle proprie Città*.
- **Giocatori con** 🏹 ≤ -2 devono *aggiungere Agitazione a 1 delle proprie Città*.











- **Giocatori con  $\geq +2$** possono *rimuovere Agitazione da 1 delle proprie Città*.

■ **Bot con Idee Amministrative** devono *rimuovere 1 o 2 Agitazione*.


I. TIRARE DADO RIBELLIONE











Ciascun giocatore (in senso orario, dal Giocatore Attivo) tira **1 Dado Ribellione** per ciascuna Città o Vassallo con *Agitazione*. Tirare i dadi Area per Area (non per singola Provincia), con i seguenti risultati:

- **Ribellione:** Se si hanno Unità Militari nell'Area, rimuovere 1 propria Unità per ogni risultato *Ribellione*. Se non si hanno Unità da rimuovere, assegnare ogni risultato a 1 Città/Vassallo con *Agitazione*: piazzare una *Città Ribelle* sopra una Provincia Core (e coprire lo spazio più a dx del Tracciato Città con un cubo); se è una Provincia Occupata o non-Core, viene Liberata.
- **Incapacità a pagare il Costo.** Se non si è in grado di pagare Punti Monarchici o Manodopera Esausta, pagare invece 2\$ (prendere un Prestito se necessario).

 Rebellion	 Lose 2 
 Lose 1 	 No effect
 Exhaust 1 	 Remove 1 

■ I **Bot** tirano i *Dadi Ribellione* un'unica volta per tutte le loro *Agitazione*, non Area per Area, per un **max di 5 Dadi Ribellione**.


- Un Bot può perdere **max 1 PB** ogni volta che tira i *Dadi Ribellione*.
- Usare le regole di scelta Bot per aggiungere Ribelli e rimuovere *Agitazione*; se possibile aggiungere Ribelli sempre nell'Area dove si trova l'Esercito Bot.
- I Bot piazzano una  nell'Area se una delle loro Province è stata Liberata dai Ribelli.

 Rebellion	 Lose 1 
 Lose 1 	 No effect
 Lose 1 	 Remove 1 



FASE 4: ENTRATE E MANTENIMENTO

A. TAGLIO DEI COSTI

Per ridurre le proprie spese, i giocatori possono:






- **Licenziare** qualsiasi *Consigliere*, scartando la carta *Consigliere* corrispondente.
- **Congedare** qualsiasi *Unità Militare*: far tornare le Unità Regolari nelle Truppe Disponibili, le Navi in Riserva e Unità Mercenarie nella Riserva Generale.
- **Richiamare** *Navi* dal mare, far tornare Navi in un *Porto Amico* all'interno del loro Movimento normale (2 Zone di Mare), attraverso Zone di Mare Non-Ostili, senza pagare .

B. RACCOLTA ENTRATE MENO I COSTI

Fonte	Entrate/Costi
+ Entrate Fiscali Base	\$ indicati nel <i>Tracciato Città</i>
+ Entrate Tasse Vassalli	\$ indicati nel <i>Tracciato Vassalli</i>
- Mantenimento Consiglieri	\$ indicati sulle carte. <i>Controllore Papale</i> : 1\$ in meno per ciascun Consigliere
- Mantenimento Militare (per Unità Schierate)	1\$ per ogni Unità Regolare 2\$ per ogni Mercenario ½\$ per ogni Nave in mare
- Interessi dei prestiti	1\$ per ciascun segnalino <i>Interesse</i> nel proprio Tesoro
- Effetti Pestilenza	½\$ perso per ciascun \$ di Tasse da Aree con <i>Malattia</i>
+/- Modificatore Stabilità	+2\$ per  positiva -2\$ per  negativa
+ Autorità Imperiale dell'Impero	Uguale al valore dell' <i>Autorità Imperiale</i>
+ Entrate per le Idee	Vedi Idea " <i>Burocrazia</i> "

C. CORRUZIONE

È il costo per conservare \$ nel proprio Tesoro (si può scegliere di non mantenerli tutti):

- **0-49\$:** nessun costo.
- **50-59\$:** pagare 1  o aggiungere 1 *Interesse*.
- **60-69\$:** pagare 2 ; aggiungere 1 *Interesse* per ogni  non pagato.
- **70-79\$:** pagare 3 ; aggiungere 1 *Interesse* per ogni  non pagato.
- Etc.

D. RACCOLTA POTERE MONARCHICO ()

Calcolare il 🏰 da raccogliere in questo modo:

- Aggiungere 🏰 fornito dal *Sovrano* e dai *Consiglieri* (con *Interregno*: 1 per ciascun tipo di 🏰).
- **Giocatori con +3** 🏰 ricevono 2 🏰 *aggiuntivo* (della tipologia a scelta del giocatore).
- **Giocatori con -3** 🏰 ricevono 1 🏰 *in meno* (della tipologia a scelta del giocatore).
- Il **Controllore Papale** riceve +1 🏰; se è un **Bot** guadagna 1 PB.
- L'**Imperatore del SRI** può ricevere 🏰 *aggiuntivo* in base al livello di *Autorità imperiale*.

Autorità Imperiale Attuale	Bonus
+1 o >	Può utilizzare l'abilità Difensore del SRI
+2 o +3	+1 🏰
+4 o +5	+1 🏰 e +1 🏰
+6	+2 🏰, +1 🏰 e +1 🏰

- **Bot Imperatore.** Se l'*Imperatore* è un Bot, tirare un 1d6 per vedere se l'*Autorità Imperiale* cresce o diminuisce. L'Imperatore Bot guadagna PB extra pari a 🏰+🏰 per l'attuale *Autorità Imperiale*.

- Alcune *Idee Forma di Governo* forniscono 🏰 *aggiuntivo*.

- **Aggiornare Potere Bot.** Scartare PB speso e reintegrare con PB Disponibile in base al livello di difficoltà. I Bot guadagnano +1 PB se posseggono 20+ Città Piccole o 8 Città Grandi in gioco (+2 PB se entrambi).

	PB guadagnati nella Fase 4 di ciascun Round
Facile	6
Normale	7
Difficile	9
Molto Difficile	9

E. PUNTEGGIO PRESTIGIO

- Il giocatore (o il **Bot**) con **Controllo Papale Incontrastato** (= con più *Cardinali* degli altri RG – minimo 2, no pareggio) guadagna Prestigio pari a # di RG Cattolici -1 (max 3).
 - Se l'**Autorità Imperiale** è a 6+, l'Imperatore (anche in caso sia un **Bot**) guadagna 1 Prestigio.
 - I giocatori con l'Idea "**Monarchia Assoluta**" e 🏰 positiva guadagnano 1 Prestigio.
 - In caso di segnalini **Crociata**:
 - Regni Cattolici col chit "*Impegnato in una Crociata*" guadagnano 2 Prestigio se possiedono Unità nelle Aree bersaglio della Crociata e non vi sono più Province di Regni Musulmani in quell'Area. Altrimenti perdono 2 Prestigio.
 - Se non ci sono chit "*Impegnato in una Crociata*", il *Controllore Papale* perde 2 Prestigio. Rimuovere quindi i segnalini *Crociata* e *Scomunica*.
 - In caso di **Lotte di Potere** Attiva calcolare il Prestigio come indicato sulla carta; inoltre:
 - 1 Prestigio per Valore Fiscale delle Province Controllate (i Vassalli contano come ½).
 - 1 Prestigio se si è l'unico RG con Città/Vassalli nell'*Area di Battaglia* (sulla Mappa Principale).
 - 1 Prestigio per avere almeno 1 *Alleanza/Matrimonio Reale* nelle *Aree di Battaglia*.
- Rimuovere i segnalini *Area di Battaglia*.

FASE 5: PULIZIA

A. AGGIORNAMENTO E RIPRISTINO

Tutti i giocatori devono:

1. **Congedare tutte le Unità Alleate** dai propri Eserciti, spostandoli nelle *Truppe Disponibili*.
2. **Aggiornare le Truppe in Riserva** per riflettere le *Truppe totali*. Includere nel conteggio anche le Unità Regolari Schierate. Aumentare le Truppe aggiungendo Unità dalla Riserva a Disponibili; ridurre le Truppe facendo tornare Unità in Riserva. Aggiungere l'*Autorità Imperiale* per l'Imperatore del SRI.
3. **Aggiornare le Truppe Esauste** e riparare le *Navi Pesanti* in Porto. Muovere ½ delle Truppe Esauste (min. 3, max. 6) nelle Truppe Disponibili.
4. **Aggiornare tutti i Mercanti** facendoli tornare attivi, in posizione verticale.
5. **Aggiungere cubi Coloni alla Riserva Coloni** pari al numero di 🏰 Coloniali sulla mappa (max 4).
I Bot guadagnano *Cubi Colono* per Città Coloniale normalmente; scartare *Cubi Colono* dei Bot se non vi sono Città Coloniali, e non vi sono Territori Vacanti.
6. **Rimuovere il cubo** dal proprio spazio "*Focus Nazionale Cambiato*" e farlo tornare nella Riserva.

- **Aggiornamento Riserva Manodopera.** Aggiornare la Manodopera dei **Bot** perché coincida con il proprio *Tracciato Città* e *SRI* (minimo sempre 3 Manodopera).

B. PULIZIA TABELLONE E PLANCIA STATUS

1. **Rimuovere segnalino Alleanza dai Bot e dai RNG Dinamici** che hanno un'Entrata Fiscale di 10+\$.
 2. **Rimuovere tutti i segnalini *Malattia* dalla mappa.**
 3. **Aggiustare il numero di cubi ■ Imperiale** in modo che corrispondano all'*Autorità Imperiale*. L'Imperatore può ridistribuire i cubi ■ Imperiale in qualsiasi Area del SRI con spazio disponibile.
- **Imperatore Bot – Influenza Imperiale.** Se l'Imperatore è un Bot, fornire cubi ■ Imperiale in base all'attuale *Autorità Imperiale* e ridistribuirli secondo questa priorità:
 - a. Area Elettore dove sono necessari il minor # di cubi affinché il Bot raggiunga la maggioranza.
 - b. Qualsiasi Area Elettore con spazio disponibile.
 - c. Qualsiasi Area del SRI con spazio disponibile.

Ripetere ciascun passaggio finché non vi sono più Aree valide o cubi rimanenti, quindi passare al successivo (in caso di pareggio: Area con segnalino *Alleanza* del Bot, quindi in ordine alfabetico).

4. **Rimuovere il chit "*Difensore del SRI*" e tutte le Unità nello spazio "*Manodopera Imperiale*",** se l'Imperatore è in Pace con tutti gli Aggressori esterni.
5. **Rimuovere qualsiasi chit dallo spazio "*Impegnato in una Crociata*".**
6. **Passare il token *Primo Giocatore*** al giocatore con il marker Status Round nello spazio "*Ha Passato – 1°*" (o 2° se il primo è l'attuale Primo Giocatore).
7. **Resettare tutti i marker Status Round** dallo spazio "*Eventi non Presi*".



C. SCARTARE FINO A OTTENERE MASSIMO 5 CARTE AZIONE IN MANO

Non conteggiare le Carte Display in gioco.

- **Rimischiare i Mazzi Bot.** Rimischiare i Mazzi Bot utilizzati, con le seguenti regole:
 - Le carte Bot *EVENTO* sono sempre rimischiate.
 - Le carte Bot *IDEA* sono sempre rimischiate.
 - Lasciare da parte le Carte Bot utilizzate per le Azioni *FOCUS*: non rimischiarle.
 - Rimischiare *metà* delle Carte Bot utilizzate rimanenti (arrotondato per eccesso).

D. ROUTINE DI FINE ERA

Quando tutti i giocatori hanno completato la **Fase 5** e non vi sono più Eventi rimanenti per l'Era in corso:

1. Preparare e piazzare il **Mazzo Eventi** per l'Era successiva. Se non vi sono Ere successive passare al *Conteggio Finale*.
2. Rimuovere tutte le **Milestone** dall'Era precedente e rimpiazzarle con 4 *Milestone* pescate dal mazzo appartenente all'Era successiva.
3. Rimpiazzare qualsiasi **Idea** non-ricercata non-Base dal display, con nuove *Idee* casuali dello stesso tipo.
4. Il giocatore con meno **Prestigio** può scegliere di rimpiazzare 1 nuova Idea o Milestone dal display con una carta a propria scelta (dal mazzo corrispondente). In caso di pareggio, saltare questo passaggio.
5. I giocatori che hanno almeno 1 **segnalino Matrimonio Reale** in gioco guadagnano 1 *Prestigio*, e devono (nel nuovo ordine di Turno) *rimuovere* 1 dei propri segnalini *Matrimonio Reale* dalla mappa (se possibile da un RNG), o pagare 2  per evitare ciò. Se costretti a rimuovere un segnalino *Matrimonio Reale* dal proprio Regno perché un altro giocatore ha rimosso il proprio segnalino dal suo, è comunque necessario rimuovere un altro segnalino *Matrimonio Reale* o pagare 2 . **I Bot non** rimuovono segnalini *Matrimonio Reale*.

- Rimischiare *tutte* le carte Bot.