

600 – il Secolo di Ferro

Scopo del gioco

Il gioco è composto da Cittadini (carte Protagonista e Personaggio) appartenenti a 5 diverse Culture.

Lo scopo del gioco è avere in gioco, all'inizio di un turno, **Cittadini appartenenti a ognuna delle 5 Culture**.

Le 5 Culture	Il tuo turno	Giocabilità delle carte
 Cattolici	<ol style="list-style-type: none">1. Pesca:<ul style="list-style-type: none">○ Aggiorna (scarta carte, pescane altrettante)○ poi, Pesca 2 carte in più2. Azione:<ul style="list-style-type: none">○ Gioca Personaggi, Baluardi e/o Oggetti di una sola Cultura○ Inoltre, (prima o dopo) effettua un Attacco	<ul style="list-style-type: none">• <i>Personaggi, Baluardi e Oggetti:</i> nel tuo turno• <i>Speciali ed Effetti degli Oggetti:</i> sempre
 Riformati		
 Scienziati		
 Indemoniati		
 Pirati		

Preparazione del gioco

Il gioco è composto dal mazzetto dei Protagonisti (14 carte) e dal mazzo di gioco (136 carte), che contiene: Personaggi (8 per Cultura), Baluardi (2 per Cultura), Oggetti (1 per Cultura), carte Attacco e carte Speciali.

A partire dal giocatore più giovane e in senso orario, ogni giocatore sceglie un Protagonista lo pone scoperto di fronte a sé. Il Protagonista rimane al suo fianco per tutta la partita. I Protagonisti non utilizzati vengono rimossi dal gioco.

Il mazzo di gioco viene mischiato e posto al centro del tavolo. **Tutti i giocatori pescano 5 carte.**

Svolgimento del gioco

Il gioco procede a turni, a partire dal giocatore più giovane.

Nel proprio turno, il giocatore Pesca carte dal mazzo centrale e può eseguire un'Azione.

Pesca

All'inizio del proprio turno, il giocatore pesca in questo modo:

- può scartare una o più carte dalla sua mano (in una sola volta), per pescarne altrettante;
- pesca poi 2 carte aggiuntive.

Azioni

Dopo aver pescato, il giocatore può mettere in gioco uno o più **Personaggi, Baluardo e/o Oggetti di una stessa Cultura** nella propria Città. Può inoltre, se ne ha i requisiti, effettuare un Attacco (prima o dopo aver messo in gioco le sue carte).

Se all'inizio di un turno uno dei giocatori ha in gioco Cittadini di 5 Culture diverse, vince la partita!

Le carte Speciali possono essere giocate da ogni giocatore in qualsiasi momento.

Nel momento in cui finiscono le carte del Mazzo, le carte scartate vanno mischiate ed usate come nuovo Mazzo. La seconda volta che le carte del Mazzo finiscono, la partita termina e vince il giocatore con più Personaggi in gioco; in caso di parità, vince il giocatore con più Baluardi in gioco, altrimenti quello con più Oggetti in gioco, altrimenti quello con più carte in mano.

Svolgimento di un Attacco

Un giocatore può effettuare un Attacco se:

1. ha in mano una **carta Attacco**;
2. ha in gioco una coppia di **Attaccanti** valida, cioè almeno 2 Cittadini di una stessa Cultura;
3. ha un **Bersaglio** valido, cioè un Personaggio in gioco in una Città avversaria, appartenente a una Cultura diversa da quella attaccante, non protetto da un Baluardo o da un Oggetto.

Il giocatore deve scartare la carta Attacco dalla sua mano, e dichiarare gli attaccanti (es. 2 Scienziati) ed il Bersaglio (es. un Cattolico).

Il Personaggio Bersaglio attaccato, se non intervengono carte Speciali nel frattempo, viene scartato.



Una carta Attacco

Effetti dei Baluardi

Ogni **Baluardo** è associato ad una Cultura. Finché il Baluardo è in gioco, tutti i Personaggi della stessa Cultura nella propria Città non possono essere attaccati.

Effetti degli Oggetti

Ogni **Oggetto**, appena messo in gioco, va associato ad un proprio Cittadino della stessa Cultura.

Finché l'Oggetto è in gioco, il Personaggio non può essere attaccato.

Inoltre ogni Oggetto ha un effetto speciale, descritto sulla carta accanto al simbolo **, che può essere attivato scartandolo in qualsiasi momento.

Se un Personaggio in possesso di un Oggetto viene scartato, anche l'Oggetto va scartato.

Variante per 4 giocatori: Sfida a Coppie

I giocatori si dividono in coppie e si siedono a posti alterni. E' possibile mettere in gioco Personaggi, Baluardi e Oggetti sia nella propria Città che in quella del compagno. Vince la coppia in cui **entrambi i giocatori** riescono a costruire una Città Multiculturale di 5 Culture diverse.