

CAPITOLO I: IN PRINCIPIO

INTRODUZIONE

Benvenuto all'espansione *Brave New World* di *Sid Meier's Civilization V*! Questo pacchetto introduce una serie di nuove emozionanti funzioni, rivisitandone alcune tra le preferite dai fan provenienti dai vecchi titoli di *Civilization*. *Civilization V: Brave New World* espande l'attuale *Civilization V* con l'aggiunta di una serie di novità, tra cui nuove civiltà, importanti meccaniche di gioco, numerosi edifici e unità e scenari unici.

Per giocare a questa espansione è necessario che *Civilization V* sia installato. L'espansione *Gods and Kings* non è necessaria, ma certamente contribuisce a rendere le partite più emozionanti!

QUESTO MANUALE

In questo manuale troverai le informazioni generali riguardanti i cambiamenti più recenti apportati alle meccaniche di gioco. Per descrizioni dettagliate sulle unità e informazioni storiche, visita la *Civilopedia* una volta completata l'installazione. Puoi accedere alla *Civilopedia* dal menu principale o premendo F1 durante il gioco.

SEZIONI DEL MANUALE

CAPITOLO 1: IN PRINCIPIO

Questa è l'introduzione: le informazioni sull'installazione sono incluse di seguito.

CAPITOLO 2: NOVITÀ

Questo capitolo include le descrizioni e le informazioni sui nuovi leader, sulle unità, sugli edifici, sulle Meraviglie e sulle tecnologie all'interno dell'espansione *Brave New World*.

CAPITOLO 3: NUOVI SCENARI

Questo capitolo descrive tutti i nuovi scenari disponibili in questa espansione.

CAPITOLO 4: APPENDICE

In questo capitolo sono inclusi i tasti di scelta rapida, i grafici, i riconoscimenti, il supporto tecnico e le note legali.

LA CIVILOPEDIA

Dopo aver installato l'espansione, nel gioco troverai una *Civilopedia* aggiornata che ti permetterà di approfondire le nuove caratteristiche. Puoi accedere alla *Civilopedia*, premendo F1, selezionando il pulsante AIUTO mentre sei in gioco o dal menu principale.

Nota: ogni scenario include una *Civilopedia* personalizzata con informazioni relative alle unità, ai leader e alle civiltà di quello specifico scenario.

REQUISITI DI SISTEMA

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA: Sistema operativo: Windows® XP SP3 • Processore: Intel Core 2 Duo da 1,8 GHz o AMD Athlon X2 64 da 2,0 GHz • Memoria: 2 GB di RAM • Spazio su disco: 8 GB liberi • Unità DVD-ROM: Richiesta per l'installazione da disco • Scheda video: Scheda video ATI HD2600 XT con 256 MB o superiore, NVIDIA 7900 GS con 256 MB o superiore, scheda integrata Core i3 o superiore • Scheda audio: Scheda audio compatibile con DirectX 9.0c • DirectX®: DirectX® versione 9.0c

CONFIGURAZIONE CONSIGLIATA: Sistema operativo: Windows® Vista SP2/Windows® 7 • Processore: Processore Quad Core da 1,8 GHz • Memoria: 4 GB di RAM • Spazio su disco: 8 GB liberi • Unità DVD-ROM: Richiesta per l'installazione da disco • Scheda video: ATI serie 4800 con 512 MB o superiore, NVIDIA serie 9800 con 512 MB o superiore • Scheda audio: Scheda audio compatibile con DirectX 9.0c • DirectX®: DirectX® versione 11

ALTRI REQUISITI: L'installazione iniziale richiede una connessione a Internet per l'autenticazione su Steam; è richiesta anche l'installazione di altri componenti software (inclusi con il gioco) tra cui il client di Steam, le librerie di runtime di Visual C++2008 e le librerie DirectX di Microsoft.

INSTALLAZIONE

È necessario avere installati *Sid Meier's Civilization V* e Steam prima di poter installare l'espansione *Brave New World*. A seconda del metodo di acquisto dell'espansione, saranno disponibili due metodi.

IN CONFEZIONE

Se hai acquistato una copia fisica dell'espansione, inserisci il DVD nell'unità DVD-ROM e segui le istruzioni su schermo. L'espansione verrà installata nella stessa lingua del gioco base.

Nota: prima dell'installazione dovrai aggiornare completamente il sistema operativo con tutti i service pack e gli aggiornamenti consigliati.

DA STEAM

Se hai acquistato l'espansione tramite il negozio online di Steam, il download inizierà automaticamente. L'installazione sarà completata non appena riavvierai *Civilization V*.

Puoi anche scegliere di collegare al tuo account Steam *Brave New World*.

Nella scheda Giochi, clicca su Attiva un prodotto su Steam... e accetta le condizioni del servizio. Inserisci il codice prodotto nel campo apposito e clicca su Avanti. Fatto questo, il download di *Brave New World* si avvierà automaticamente.

CONNESSIONE A INTERNET

La prima volta che giochi a *Civilization V: Brave New World*, sarà necessaria una connessione a Internet. In seguito, questo non sarà più necessario, a meno che tu non voglia giocare in modalità multigiocatore, acquistare contenuto scaricabile ufficiale o visualizzare i mod.

STEAM

Civilization V è gestito tramite Steam, piattaforma di gioco e distributore online. Steam consente aggiornamenti automatici e accesso semplificato al contenuto scaricabile e fornisce un modo rapido per giocare online con gli amici nella modalità multigiocatore.

Steam è necessario per giocare a *Civilization V*, ma la connessione a Internet è richiesta soltanto la prima volta che viene avviato il gioco. Per ulteriori dettagli, consulta la sezione Installazione a pagina 3 o visita <http://store.steampowered.com> per maggiori informazioni sul servizio.

PAGINA DEL GIOCO

È possibile accedere a informazioni su *Civilization V* all'interno di Steam tramite la scheda Giochi e cliccando sull'elemento *Civilization V* presente nell'elenco dei tuoi giochi. Per verificare che l'espansione *Brave New World* sia installata clicca con il pulsante destro sulla voce *Civilization V* nella libreria di Steam e seleziona Mostra contenuti scaricabili. L'elenco dovrebbe comprendere anche *Brave New World*. Nota: la voce non apparirà da sola nella tua libreria di Steam.

PATCH, AGGIORNAMENTI, CONTENUTO SCARICABILE

Steam controllerà la disponibilità di aggiornamenti e ne eseguirà automaticamente l'installazione. Non sarai più costretto a effettuare estenuanti ricerche su Internet per aggiornare il gioco! Tramite Steam puoi inoltre acquistare i DLC (contenuto scaricabile). Assicurati di controllare spesso la disponibilità di nuove mappe, nuovi mod e nuovi scenari.

OVERLAY

Per richiamare l'overlay di Steam durante la partita, premi Maiusc+Tab.

INIZIARE UNA PARTITA

Il modo per iniziare una nuova partita in *Civilization V: Brave New World* è identico a quello in *Civilization V* e *Gods and Kings*. Per giocare una partita standard, puoi usare direttamente il pulsante Gioca ora, oppure seleziona Configura il gioco per personalizzare le opzioni disponibili a tuo piacimento.

Per accedere ai nuovi scenari, seleziona il pulsante Scenari dal menu Giocatore singolo.

IL SITO WEB DI CIVILIZATION

Il sito web di *Civilization* offre notizie e informazioni sempre aggiornate sugli ultimi avvenimenti del mondo di *Civilization*. Grazie ai collegamenti ai siti dei fan più popolari, ai forum e ad altro materiale in rete, il sito web di *Civilization* rappresenta una risorsa inestimabile per tutti gli appassionati della serie.

Visita il sito su www.civilization.com.

CAPITOLO 2: NOVITÀ

CULTURA E TURISMO

In *Brave New World*, abbiamo creato un'esperienza del tutto nuova per la Cultura e per l'effetto che sortisce nel gioco. Prima di *Brave New World*, per una Vittoria culturale era necessario completare 5 percorsi delle Politiche Sociali e costruire il Progetto Utopia. Per perseguire meglio l'obiettivo delle civiltà culturali di diventare "l'invidia del mondo", abbiamo introdotto delle nuove meccaniche di gioco impegnative e appaganti.

Iniziamo con le due relative alla Cultura: Cultura e Turismo.

CULTURA

La Cultura misura l'attenzione e l'apprezzamento di una civiltà verso l'arte e le scienze umane. Nel gioco, la Cultura influisce in tre modi: contribuisce a far espandere il territorio delle città (e quindi i confini della tua civiltà), permette di acquistare nuove Politiche Sociali e, più avanti nel gioco, Principi ideologici e funziona da difesa contro le influenze culturali delle altre civiltà.

TURISMO

Il Turismo è generato dai Capolavori o dai Manufatti posizionati in determinati edifici culturali ed è il primo meccanismo che userai per espandere la tua influenza culturale sulle altre civiltà. Man mano che riempirai i Musei, gli Anfiteatri, i Teatri dell'Opera, ecc. di Capolavori e Manufatti, il Turismo continuerà ad aumentare. Inoltre, puoi incrementare considerevolmente il Turismo grazie al Diritto di passaggio, alle Rotte commerciali, alle Religioni condivise e ad alcuni Principi ideologici e costruendo nuovi edifici come gli Alberghi e gli Aeroporti.

VITTORIA CULTURALE

Quando la produzione di Turismo totale (dell'intera partita) supera la produzione di Cultura totale di ogni civiltà rimanente, otterrai una Vittoria culturale. In termini di Vittoria culturale, considera il Turismo il tuo "attacco" contro le altre civiltà e la Cultura la tua "difesa" dalle altre civiltà. Per tener traccia dei tuoi progressi puoi cliccare sull'icona Panoramica sulla Cultura in alto a destra sullo schermo.

Avendo presenti queste basi, esploriamo alcuni degli altri aspetti della nuova esperienza culturale.

GRANDI ARTISTI, GRANDI SCRITTORI E GRANDI MUSICISTI

In *Brave New World*, ci sono ora tre diversi Grandi Personaggi che contribuiscono alla nuova Vittoria culturale: Grandi Artisti, Grandi Scrittori e Grandi Musicisti. Per creare questi Grandi Personaggi in gioco avrai bisogno di determinati specialisti.

- Un artista produce Cultura e genera punti per la creazione di un Grande Artista. Gli artisti vengono assegnati all'unico edificio che possiede lo slot Specialista appropriato, la Gilda degli Artisti.
- Uno scrittore produce Cultura e genera punti per la creazione di un Grande Scrittore. Gli scrittori vengono assegnati all'unico edificio che possiede lo slot specialista appropriato, la Gilda degli Scrittori.
- Un musicista produce Cultura e genera punti per la creazione di un Grande Musicista. I musicisti vengono assegnati all'unico edificio che possiede lo slot specialista appropriato, la Gilda dei Musicisti.

Un Grande Artista può creare un Capolavoro Artistico che viene inserito nella città più vicina dotata di un edificio appropriato con uno slot vacante (come il Palazzo, un Museo o una Cattedrale). Inoltre, hanno l'abilità di iniziare un'Età dell'Oro.

Un Grande Scrittore può creare un Capolavoro Letterario che viene inserito nella città più vicina dotata di un edificio appropriato con uno slot vacante (come un Anfiteatro, un Poema patriottico, un Poema epico o una Biblioteca Reale dell'Assiria). Inoltre, hanno l'abilità di scrivere i Trattati politici, che forniscono un enorme incremento della Cultura.

Un Grande Musicista può creare un Capolavoro Musicale che viene inserito nella città più vicina dotata di un edificio appropriato con uno slot vacante (come un Teatro dell'Opera o un Ripetitore). Inoltre, un Grande Musicista può raggiungere un'altra civiltà e andare in Tournée, portando un incremento considerevole di Cultura per una volta sola in quel territorio.

Quando uno dei compiti sopra elencati viene portato a termine, il Grande Personaggio verrà consumato nel processo.

CAPOLAVORI

I Grandi Artisti, i Grandi Scrittori e i Grandi Musicisti possono creare i Capolavori. I Capolavori sono opere in grado di lasciare la loro impronta nella storia, come la *Monna Lisa* di Leonardo da Vinci o il *Racconto di Natale* di Charles Dickens.

Una volta creato, un Capolavoro può essere inserito in qualsiasi edificio che abbia un appropriato slot Capolavoro vuoto (come un Museo per un Capolavoro Artistico, un Anfiteatro per un Capolavoro Letterario, un Teatro dell'Opera per un Capolavoro Musicale). Una volta posizionato, ogni Capolavoro incrementa Cultura e Turismo.

Per creare un Capolavoro, seleziona e sposta il tuo Grande Artista/Scrittore/Musicista in un esagono che contiene o è adiacente a una qualsiasi città nella tua civiltà. Se una qualsiasi delle tue città contiene un edificio appropriato con uno slot vuoto, potrai cliccare sull'icona Crea Capolavoro sul Pannello dell'unità. Il Capolavoro sarà visualizzato sullo schermo (per esempio, la *Monna Lisa* di Leonardo) e il Grande Artista sarà consumato nel processo.

GESTIRE I CAPOLAVORI

Puoi aprire in qualsiasi momento la schermata della Panoramica sulla Cultura e spostare i tuoi Capolavori da un luogo all'altro. Questo è utile, per esempio, quando stai subendo un'invasione e vuoi metterli al sicuro. Inoltre puoi usare quest'opzione e provare a spostare diverse combinazioni di Capolavori nei tuoi Musei e nelle Meraviglie per cercare di ottenere un bonus dovuto al tema comune, che ti permette di ottenere più Cultura e Turismo quando associ Capolavori simili.

ARCHEOLOGIA

Una volta scoperta l'Archeologia, sulla mappa compare un nuovo tipo di risorsa, i "Siti Archeologici". Si tratta di luoghi legati a eventi reali accaduti nella stessa partita, per esempio, battaglie avvenute in una particolare casella o, magari, un Campo barbaro. Per sfruttare questi siti è necessario costruire un Archeologo, che può ottenere un Manufatto con uno scavo sul sito o costruirti un Punto di riferimento.

I Manufatti trovati verranno inseriti in qualsiasi slot Capolavoro Artistico nei tuoi Musei, nel Palazzo o in alcune Meraviglie. Una volta posizionati, i Manufatti incrementano Cultura e Turismo. Come per i Capolavori, puoi spostare diverse combinazioni di Manufatti nei tuoi Musei e nelle Meraviglie per cercare di ottenere un bonus dovuto al tema comune, che ti permette di incrementare Cultura e Turismo quando associ Capolavori simili.

Quando costruisci un Punto di riferimento, riceverai la Cultura in base all'età dello Scavo Archeologico. Più il sito è antico, maggiore sarà l'incremento della Cultura a ogni turno. Inoltre, i Punti di riferimento possono generare anche il Turismo, se costruisci Alberghi e/o Aeroporti.

Civilization V: Brave New World include diversi cambiamenti ai sistemi culturali ed economici, nove nuove civiltà, nuovi edifici e unità, nuove Meraviglie, Grandi Personaggi e Politiche Sociali. Questi cambiamenti e aggiunte renderanno la sfida più emozionante e forse cambieranno il modo in cui giochi: ora costruire una civiltà che resista nel tempo è ancora più elaborato.

SCAMBI

Per gran parte della storia dell'uomo, gli scambi (sia interni sia esterni) hanno guidato l'economia delle nazioni. Nonostante sia possibile ottenere Oro in molti modi, potrai stabilire Rotte commerciali con le città-stato o con le città di un'altra civiltà per guadagnare ancora di più. Ci sono due tipi di Rotte commerciali: quelle terrestri e quelle marittime. Ogni civiltà ha un numero limite di Rotte commerciali che può utilizzare e le Rotte commerciali hanno un'area limitata. Il guadagno generato da una rotta specifica dipende dalla varietà delle risorse presenti nelle due città. Per aumentare le entrate generate dalle Rotte commerciali è possibile svolgere ricerche in determinate tecnologie o costruire edifici specifici o Meraviglie. Inoltre, Religione e Scienza possono espandersi seguendo una Rotta commerciale in entrambe le direzioni!

CAROVANE E NAVI DA CARICO

Sono state aggiunte due nuove unità per le Rotte commerciali terrestri e marittime. Le Carovane, disponibili dopo la scoperta dell'Allevamento di animali, vengono usate per stabilire Rotte commerciali terrestri e sono soggette al tipo di terreno e ad altri ostacoli. Le Navi da carico, disponibili dopo la scoperta della Vela, vengono usate per stabilire Rotte commerciali marittime. Le Rotte commerciali marittime permettono di guadagnare due volte più Oro rispetto a quelle terrestri. Nessuna delle due unità conta ai fini del limite di raggruppamento, né si muove normalmente: seguirà un percorso creato automaticamente dopo aver selezionato la città o la città-stato di destinazione.

GUERRA E SACCHEGGIO

Sebbene le Rotte commerciali offrano molti vantaggi, sono anche soggette a numerose minacce. Tutte le Rotte commerciali con una civiltà nemica vengono immediatamente interrotte a seguito di una dichiarazione di guerra. Le Rotte commerciali possono essere saccheggiate, ma così facendo si dichiarerà guerra al proprietario di quella rotta e l'opinione delle altre civiltà coinvolte potrebbe essere influenzata negativamente.

ROTTE COMMERCIALI INTERNE

Le Rotte commerciali possono essere stabilite tra due città della stessa civiltà. Se la città dalla quale parte la Rotta commerciale possiede un Granaio, potrà inviare cibo alle altre. Se invece una città possiede una Bottega, potrà inviare la produzione. Queste Rotte commerciali interne non portano benefici alla città d'origine e contano ai fini del numero totale di rotte disponibili.

Le Rotte commerciali hanno una durata limitata (a meno che non vengano saccheggiate): una volta superato il numero di turni, puoi selezionare una nuova città per la Carovana o la Nave da carico o continuare il commercio con la città o la città-stato precedente.

Per avere dettagli sulle Rotte commerciali esistenti, apri la schermata Panoramica sulle Rotte commerciali. Per maggiori informazioni sulle Rotte commerciali, sulle Carovane e sulle Navi da carico, consulta la Civiltopedia.

CONGRESSO MONDIALE

In *Brave New World*, per una Vittoria diplomatica non basta più semplicemente creare le Nazioni Unite, ma è necessario essere eletto Leader del Mondo. Prima di poterlo fare è necessario riunire il Congresso Mondiale. Il Congresso Mondiale è una riunione in cui tutte le civiltà del mondo possono proporre e votare risoluzioni internazionali, che culmina con la votazione del Leader del Mondo. Il Congresso è istituito dalla prima civiltà che scopre la Tipografia e arriva a incontrare tutte le altre. Tale civiltà sarà la prima a ospitare il Congresso, a meno che una risoluzione non "affidi" il Congresso a un'altra civiltà.

RISOLUZIONI

Prima di ogni Congresso, due civiltà avranno l'opportunità di proporre risoluzioni che, se accolte, saranno vincolanti: la civiltà che ospita il Congresso e quella con il maggior numero di Delegati. Le risoluzioni possono riguardare diversi argomenti, come il bandire il commercio di risorse di lusso, imporre un embargo a un'altra civiltà, aggiungere Cultura extra per le Meraviglie e molti altri aspetti di gioco. Oltre a queste due proposte, ne viene automaticamente aggiunta una terza per spostare la località del Congresso successivo. La proposta viene approvata quando viene votata dalla maggioranza dei Delegati. Le proposte che sono state adottate possono essere abolite con future votazioni.

PROGETTI INTERNAZIONALI

Anche i Progetti internazionali fanno parte delle considerazioni del Congresso Mondiale. Se viene adottata una proposta di avvio di un progetto internazionale (come la Stazione Spaziale Internazionale), ogni civiltà può dare un contributo alla produzione con le città. Quando il progetto è completato, ogni civiltà che ha contribuito maggiormente alla produzione riceverà dei benefici: chi avrà contribuito di più ne riceverà un numero maggiore.

DELEGATI E DIPLOMAZIA

Le risoluzioni proposte al Congresso vengono decise tramite l'utilizzo dei Delegati. Le civiltà iniziano con lo stesso numero di Delegati, ma possono ottenerne di più ospitando il Congresso Mondiale, alleandosi con le città-stato e tramite alcune risoluzioni. Il numero di Delegati controllati da ogni civiltà aumenterà anche con l'avanzare del gioco a epoche successive. È possibile scoprire come voteranno le altre civiltà usando una spia speciale chiamata Diplomatico, oppure condividendo la stessa Ideologia. Inoltre, assegnando un Diplomatico alla capitale di un'altra civiltà, sarà possibile scambiare l'aiuto dei Delegati nello stesso modo in cui si scambiano risorse o trattati di pace.

VITTORIA DIPLOMATICA

Nel momento in cui la metà delle civiltà raggiunge l'epoca atomica (o una sola civiltà raggiunge l'epoca dell'informazione), il Congresso Mondiale si trasforma nelle Nazioni Unite ed è possibile ottenere una Vittoria diplomatica. Per ottenere una Vittoria diplomatica, una civiltà deve ricevere il supporto di un numero sufficiente di Delegati su una risoluzione Leader del Mondo.

Per i dettagli sulle proposte, sia in sospeso sia accettate, e per quanto riguarda il numero dei Delegati e altri aspetti, visualizza la schermata Panoramica sul Congresso Mondiale. Per maggiori informazioni sui Delegati, sulle proposte, sul Congresso Mondiale e su come ottenere una Vittoria diplomatica, consulta la Civildopedia.

MODIFICHE ALLE POLITICHE SOCIALI

Numerosi percorsi delle Politiche Sociali sono stati aggiunti o modificati per integrarsi nelle nuove meccaniche di gioco di *Brave New World*. Sono stati aggiunti due nuovi percorsi delle Politiche Sociali: Estetica ed Esplorazione. Inoltre, tutti i percorsi delle Politiche Sociali, quando vengono sbloccati, ti permettono di costruire una Grande Meraviglia specifica di quel percorso.

Il nuovo percorso ideologico unisce Autocrazia, Uguaglianza e Ordine. Dopo aver costruito tre fabbriche o essere entrati nell'epoca moderna, ti verrà chiesto di scegliere l'Ideologia che la tua civiltà dovrà seguire. Ogni percorso ideologico contiene un set di Principi che presentano benefici e bonus, oltre a sbloccare una specifica Grande Meraviglia da poter costruire.

Per ulteriori informazioni sulle Politiche Sociali e i Principi ideologici, consulta la Civildopedia.

NUOVE TECNOLOGIE

INTERNET

Raddoppia automaticamente il Turismo in tutte le tue città, aiutandoti ad avanzare rapidamente verso una Vittoria culturale.

Costi: 9240 Scienza

Tecnologie richieste: Telecomunicazioni

Conduce alle tecnologie: Tecnologia futura

NUOVE RISORSE DI LUSO

SITO ARCHEOLOGICO

Rivelata da: Archeologia

Prodotti: Manufatto Capolavoro o Punto di riferimento

Migliorata da: Scavo Archeologico

CHIODI DI GAROFANO

Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: 2

Luogo in cui si trova: Città indonesiana

NOCE MOSCATA

Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: 2

Luogo in cui si trova: Città indonesiana

PEPE

Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: 2

Luogo in cui si trova: Città indonesiana

NUOVE UNITÀ

UNITÀ NON COMBATTENTI

ARCHEOLOGO

Movimento: 4

Tecnologia richiesta: Archeologia

Costo: 200

Abilità speciali: Tipo speciale di Lavoratore in grado di trasformare un Sito Archeologico.

CAROVANA

Tecnologia richiesta: Allevamento di animali

Costo: 75

Abilità speciali: Stabilisce Rotte commerciali terrestri.

NAVE DA CARICO

Tecnologia richiesta: Vela

Costo: 100

Abilità speciali: Stabilisce Rotte commerciali marittime.

UNITÀ DI RICOGNIZIONE

PATHFINDER

Forza: 8

Movimento: 2

Costo: 45

Abilità speciali: Unità esclusiva degli Shoshoni. Può scegliere il beneficio dalle Antiche rovine.

UNITÀ A DISTANZA

BAZOOKA

Forza: 85, a distanza 85

Raggio di tiro: 1

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Fissione nucleare

Costo: 375

Abilità speciali: Nessuna

GUERRIERO CON ASCIA

Forza: 9, a distanza 9

Raggio di tiro: 1

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Ruota

Costo: 56

Abilità speciali: L'equivalente barbaro dell'Arciere su carro.

UNITÀ A CAVALLO

CAVALLERIA BERBERA

Forza: 34

Movimento: 4

Tecnologia richiesta: Scienza militare

Costo: 225

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: Unità esclusiva marocchina. Riceve un bonus al combattimento quando lotta nelle caselle di Deserto e in territorio marocchino.

COMANCHE

Forza: 34

Movimento: 4

Tecnologia richiesta: Scienza militare

Costo: 200

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: Unità esclusiva degli Shoshoni. Più veloce e dal minor costo rispetto alla cavalleria standard.

USSARO ALATO

Forza: 28

Movimento: 5

Tecnologia richiesta: Metallurgia

Costo: 185

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: Unità esclusiva polacca. Specializzato nel combattimento contro unità a cavallo. Unità pesante di cavalleria specializzata nel combattimento contro unità a cavallo. Quest'unità è molto più economica da costruire del Lanciere a cavallo, che sostituisce. Quando infligge più danni di quanti ne riceve, obbliga il difensore a ritirarsi.

UNITÀ DA MISCHIA

IMPI

Forza: 16

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Pubblica amministrazione

Costo: 90

Abilità speciali: Unità esclusiva degli Zulu. Specializzata nel combattimento contro unità a cavallo. Esegue un singolo attacco a distanza appena prima di entrare in combattimento.

SPADACCINO CON KRISS

Forza: 14

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Lavorazione del ferro

Costo: 75

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: Unità esclusiva indonesiana. Utilizza un'arma mistica le cui abilità vengono sbloccate combattendo.

PRACINHA

Forza: 70

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Plastica

Costo: 375

Abilità speciali: Unità esclusiva brasiliana. Fa guadagnare punti per dare inizio a un'Età dell'Oro quando sconfigge un nemico; punti raddoppiati in terra straniera.

TORRE D'ASSEDIO

Forza: 12

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Matematica

Costo: 75

Abilità speciali: Unità esclusiva assira. Dà alle unità nei paraggi un bonus attacco cittadino. Attacca solo le città.

SQUADRA XCOM

Forza: 110

Movimento: 2

Tecnologia richiesta: Nanotecnologia

Costo: 400

Abilità speciali: Promozione Skyranger – Può lanciarsi col paracadute con un raggio d'azione esteso (40 esagoni).

UNITÀ NAVALI DA MISCHIA

NAU

Forza: 20

Movimento: 5

Tecnologia richiesta: Astronomia

Costo: 120

Abilità speciali: Unità esclusiva portoghese. Abilità una tantum di guadagnare Oro e XP in più nelle città straniere.

UNITÀ NAVALI A DISTANZA

GRANDE GALEAZZA

Forza: 18, a distanza 20

Raggio di tiro: 2

Movimento: 3

Tecnologia richiesta: Bussola

Costo: 110

Abilità speciali: Unità esclusiva veneziana, più forte ma più costosa della Galeazza normale.

NUOVI EDIFICI

AEROPORTO

Tecnologia richiesta: Radar

Edificio richiesto: Nessuno

Costo: 400

Mantenimento: 5

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Il 50% della Cultura ottenuta da Grandi Meraviglie, Meraviglie naturali e miglioramenti viene aggiunto al Turismo prodotto nella città. +50% al Turismo ottenuto dai Capolavori. Permette l'aerotrasporto.

CANDI

Tecnologia richiesta: Teologia

Edificio richiesto: Nessuno

Costo: 120

Mantenimento: 1

Fede: 2

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Esclusivo edificio medioevale indonesiano che sostituisce il Giardino. Dev'essere costruito vicino a un fiume o a un lago; fornisce anche +2 Fede per ogni Religione mondiale che ha almeno 1 seguace nella città, oltre che +25% alla generazione di Grandi Personaggi nella città.

CARAVANSERRAGLIO

Tecnologia richiesta: Equitazione

Edificio richiesto: Nessuno

Costo: 120

Mantenimento: Nessuno

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Le Rotte commerciali terrestri che hanno origine in questa città hanno un raggio d'azione più ampio del 50% e forniscono 2 Oro.

SCUDERIA DUCALE

Tecnologia richiesta: Equitazione

Edificio richiesto: Nessuno

Costo: 75

Mantenimento: Nessuno

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Esclusivo edificio polacco di epoca classica che sostituisce la Scuderia. +15% alla Produzione e +15 XP alle unità a cavallo. Ogni Pascolo sfruttato da questa città fornisce +1 Produzione e +1 Oro.

ALBERGO

Tecnologia richiesta: Refrigerazione

Edificio richiesto: Nessuno

Costo: 300

Mantenimento: Nessuno

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Il 50% della Cultura ottenuta da Grandi Meraviglie, Meraviglie naturali e miglioramenti viene aggiunto al Turismo prodotto nella città. +50% al Turismo ottenuto dai Capolavori.

IKANDA

Tecnologia richiesta: Lavorazione del bronzo

Edificio richiesto: N/D

Costo: 75

Mantenimento: 1

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Esclusivo edificio antico Zulu che sostituisce la Caserma. Conferisce promozioni esclusive alle unità da mischia addestrate prima della scoperta delle armi da fuoco.

BIBLIOTECA REALE

Tecnologia richiesta: Scrittura

Edificio richiesto: N/D

Costo: 75

Mantenimento: 1

Capolavori: 1 Letteratura

Slot Specialista Nessuno

Effetti: Esclusivo e antico edificio assiro che sostituisce la Biblioteca. Ha uno slot per un Capolavoro Letterario che, una volta riempito, fornisce XP extra alle unità addestrate. +1 Scienza ogni 2 cittadini nella città.

NUOVI MIGLIORAMENTI

SCAVO ARCHEOLOGICO

Tecnologia richiesta: Archeologia

Si può costruire su: Sito Archeologico

Effetti: Può essere costruito solo da un Archeologo. Dopo il completamento, è possibile creare un Punto di riferimento permanente nella casella o usare il Manufatto e posizionarlo in uno slot Capolavoro Artistico.

CAMPO DI PERNAMBUCO

Prodotti: +2 Oro

Tecnologia richiesta: Meccanica

Si può costruire su: Giungla

Effetti: Miglioramento esclusivo medioevale brasiliano. + 2 Cultura extra dopo la scoperta dell'Acustica.

CHATEAU

Prodotti: +2 Cultura, +1 Oro

Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Si può costruire su: Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve. Può essere costruito solo accanto a una risorsa di lusso e mai adiacente a un altro Chateau.

Effetti: Miglioramento esclusivo medioevale francese. Ottiene +1 Cultura e +2 Oro dopo aver scoperto il Volo, oltre che +50% al bonus difensivo sulla casella migliorata.

FEITORIA

Prodotti: +50% bonus difensivo

Tecnologia richiesta: Navigazione

Si può costruire su: Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve

Effetti: Miglioramento esclusivo rinascimentale portoghese.

KASBAH

Prodotti: +1 Cibo, +1 Produzione, +1 Oro

Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Si può costruire su: Deserto

Effetti: Miglioramento esclusivo medievale marocchino.

NUOVE MERAVIGLIE NATURALI

MINIERE DI RE SALOMONE

Nel XIX Secolo le miniere di Re Salomone hanno esercitato sugli esploratori europei in Africa un'attrazione pari a quella della mitica El Dorado sui Conquistador spagnoli che nel XVI Secolo esploravano il Nuovo Mondo. Quando gli europei raggiunsero per la prima volta le rovine dell'antica città di Zimbabwe, nell'Africa orientale, rimasero perplessi per la sua posizione e non pensarono che un tempo era stata il centro di un fiorente impero nativo. Numerose ipotesi vennero formulate per spiegare la sua esistenza, ma quella che catturò più di tutte l'immaginazione popolare postulava che la grande Zimbabwe servisse a dare alloggio e protezione agli uomini che lavoravano nelle miniere di Re Salomone, situate nei vicini monti Chimanimani. Su quelle montagne a centinaia di chilometri dalla Palestina si sarebbe trovata la fonte del leggendario tesoro costituito da oro e gemme del monarca biblico. Per decenni cacciatori di tesori e avventurieri tentarono di scoprire le leggendarie miniere, ma non ebbero successo.

Prodotti: 6 Produzione

Costo di movimento: Invalicabile

LAGO VITTORIA

Con una superficie di 68.870 kmq, il Lago Vittoria è il più grande lago dell'Africa, nonché il primo lago tropicale e il secondo specchio d'acqua dolce in tutto il mondo. Dal Lago Vittoria fuoriescono due grandi fiumi, il Nilo Bianco e il Katonga. Le prime testimonianze storiche sono dovute a mercanti arabi che si erano spinti lontano dalle coste in cerca d'oro, avorio e altri beni scambiati dai nativi. Nel 1858 l'esploratore inglese John Speke, partito alla ricerca delle sorgenti del Nilo, scoprì il lago e lo battezzò col nome odierno in onore della monarchia britannica. Il lago è relativamente poco profondo e riceve praticamente tutta l'acqua dalle precipitazioni: questi fattori, combinati con lo sviluppo idroelettrico dell'Uganda, hanno reso il lago estremamente suscettibile al cambiamento climatico e nel 2006 il livello dell'acqua ha raggiunto il punto più basso degli ultimi 80 anni. Nonostante questo, il Lago Vittoria alimenta una fiorente industria agricola ed è la più grande località di pesca dell'Africa.

Prodotti: 6 Cibo

Costo di movimento: Invalicabile

MONTE KILIMANJARO

Il massiccio del Kilimanjaro, situato nella parte nord-orientale della Tanzania, è formato da tre coni vulcanici, il più alto dei quali raggiunge i 5895 metri: questo ne fa il punto più elevato dell'Africa, nonché la più alta montagna del mondo che non fa parte di una catena montuosa. Il Kilimanjaro è considerato uno strato-vulcano: due dei suoi picchi (Mawenzi e Shira) sono spenti, mentre il più alto (Kibo) mostra ancora segni di attività; la sua ultima eruzione importante risale a circa 150.000 anni fa. La formazione fu conosciuta dagli europei per la prima volta nel 1848, quando venne descritta dal missionario tedesco Johannes Rebmann, anche se le informazioni sulle montagne innestate così vicine all'equatore vennero ignorate per oltre un decennio. L'esploratore Johann Krapf ha postulato nel 1860 che il nome "Kilimanjaro" sia di origine Swahili e significhi "montagna della grandezza" o "montagna delle carovane". La vetta del Kibo non fu raggiunta prima del 1889, quando una spedizione guidata dallo scalatore austriaco Ludwig Purtscheller e dal geologo tedesco Hans Meyer arrivò fino in cima ed entrò nel cratere.

Prodotti: 3 Cibo, 2 Cultura

Costo di movimento: Invalicabile

NUOVE GRANDI MERAVIGLIE

BOROBUDUR

Tecnologia richiesta: Teologia

Costo: 300

Fede prodotta: 5

Effetti: Dev essere costruito in una Città santa. 3 Missionari gratuiti compaiono in gioco.

BROADWAY

Tecnologia richiesta: Radio

Costo: 1060

Cultura prodotta: 2

Capolavori: 3 Musica

Effetti: Un Grande Musicista gratuito compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia. Contiene tre slot per i Capolavori Musicali.

GLOBE THEATRE

Tecnologia richiesta: Tipografia

Costo: 500

Cultura prodotta: 2

Capolavori: 2 Letteratura

Effetti: Un Grande Scrittore gratuito compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia. Contiene 2 slot per Capolavori Letterari.

STAZIONE SPAZIALE INTERNAZIONALE

Costo: 850 per civiltà

Effetti: +1 Produzione dagli scienziati e +1 Scienza dagli ingegneri. I Grandi Scienziati forniscono il 33% di Scienza in più quando sono utilizzati per scoprire nuove tecnologie. Si può costruire solo attraverso uno sforzo cooperativo coordinato dal Congresso Mondiale.

FORTE ROSSO

Tecnologia richiesta: Metallurgia

Costo: 625

Cultura: 1

Difesa: 12

Punti Grande Scienziato: 1

Effetti: Gli edifici difensivi in tutte le città sono più efficaci del 25%.

PARTENONE

Tecnologia richiesta: Drammaturgia e poesia

Costo: 250

Cultura prodotta: 4

Capolavori: 1 Capolavoro Artistico o Manufatto

Effetti: Contiene un Capolavoro Artistico già costruito nello slot Capolavoro.

SEEBAD PRORA

Tecnologia richiesta: Volo

Costo: 1060

Felicità prodotta: 2

Ideologia richiesta: Autocrazia

Effetti: Richiede Autocrazia. Oltre a +2 Felicità, Seebad Prora fornisce anche +1 Felicità per ogni 2 Politiche Sociali adottate. 1 Politica Sociale gratuita.

UFFIZI

Tecnologia richiesta: Architettura

Costo: 625

Cultura prodotta: 2

Capolavori: 3 Capolavoro Artistico o Manufatto

Effetti: Richiede Estetica. Un Grande Artista gratuito compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia. Contiene 3 slot per i Capolavori Artistici.

NUOVE MERAVIGLIE NAZIONALI

GILDA DEGLI ARTISTI

Tecnologia richiesta: Gilde

Costo: 150

Mantenimento: 1 Oro

Punti Grande Artista: 2

Specialisti: 2 Artista

Effetti: Fornisce 2 punti Grande Personaggio (PGP) per un Grande Artista. Puoi assegnare fino a due specialisti a questo edificio per guadagnare Cultura e aumentare il ritmo di acquisizione di Grandi Artisti (3 Cultura e 3 PGP per specialista).

COMPAGNIA DELLE INDIE ORIENTALI

Tecnologia richiesta: Gilde

Costo: 155

Produzione Oro: +4

Edifici richiesti: Mercato

Effetti: È necessario avere un Mercato in tutte le città. Il costo aumenta in base al numero di città nell'impero. Le Rotte commerciali portate da altri giocatori in una città che possiede la Compagnia delle Indie Orientali frutteranno 4 Oro extra al possessore della città, mentre il possessore della Rotta commerciale guadagnerà 2 Oro in più.

GILDA DEI MUSICISTI

Tecnologia richiesta: Acustica

Costo: 200

Mantenimento: 1 Oro

Punti Grande Musicista: 3

Specialisti: 2 Musicisti

Effetti: Fornisce tre punti Grande Personaggio (PGP) per un Grande Artista. Puoi assegnare fino a due specialisti a questo edificio per guadagnare Cultura e aumentare il ritmo di acquisizione di Grandi Musicisti (3 Cultura e 3 PGP per specialista).

UFFICIO TURISTICO NAZIONALE

Tecnologia richiesta: Telecomunicazioni

Costo: 430

Mantenimento: 2 Oro

Edifici richiesti: Albergo

Effetti: È necessario avere un Albergo in tutte le città. Il costo aumenta in base al numero di città nell'impero. Il 100% della Cultura ottenuta da Grandi Meraviglie, Meraviglie naturali e miglioramenti viene aggiunto al Turismo prodotto nella città. +100% al Turismo ottenuto dai Capolavori.

GILDA DEGLI SCRITTORI

Tecnologia richiesta: Drammaturgia e poesia

Costo: 100

Mantenimento: 1 Oro

Punti Grande Scrittore: 1

Specialisti: 2 Scrittori

Effetti: Fornisce un punto Grande Personaggio (PGP) per un Grande Scrittore. Puoi assegnare fino a due specialisti a questo edificio per guadagnare Cultura e aumentare il ritmo di acquisizione di Grandi Scrittori (3 Cultura e 3 PGP per specialista).

NUOVE CIVILTÀ

ASSIRIA

I molti antichi regni dell'Assiria, da tempo svaniti nelle nebbie della storia, sono stati in diversi periodi tra i più ricchi e potenti in tutto il mondo. Situata nel cuore della Mesopotamia (l'odierno Iraq del nord), l'Assiria fu fondata intorno al 2154 a.C. dai discendenti semiti degli accadi e dai sumeri che si erano rifugiati nell'area dopo la caduta dell'impero accadico. Le lingue e i costumi delle diverse culture si fusero pian piano fino a dare origine a due diverse popolazioni mesopotamiche: assiri a nord e babilonesi a sud. Inizialmente i diversi tentativi assiri di formare un regno indipendente furono ostacolati dall'espansione dei loro vicini, in particolare di Babilonia. Alla fine i re assiri, a cominciare dal quasi leggendario Tudia, riuscirono a fondare un grande impero, tanto che in più di un'occasione l'Assiria si trovò a essere lo stato più potente nella regione. L'Assiria continuò comunque a patire la vicinanza dei rivali: alla fine del VI Secolo a.C. l'impero cessò di esistere.

Leader: Assurbanipal

Assurbanipal, re dell'Assiria per più di 40 anni a metà del VI Secolo a.C., è passato alla storia per la sua implacabile sete di sapere, che assecondò con attenti negoziati e spietate conquiste. Attraverso il conflitto diretto, o semplicemente con la minaccia della violenza contro coloro che osavano opporsi alla sua volontà, Assurbanipal cercò di radunare i testi e le storie delle numerose culture e civiltà che coabitavano nel suo impero. Raccogliendo l'enorme archivio di manoscritti cuneiformi e tavolette di pietra che porta il suo nome, Assurbanipal diede origine a una delle più straordinarie biblioteche del mondo antico.

Tratto caratteristico:

Quando una città è conquistata, ottieni una tecnologia gratuita già scoperta dal suo possessore. Questo può accadere una sola volta per ogni città nemica.

Unità esclusiva:

Torre d'assedio (sostituisce: Catapulta)

Edificio esclusivo:

Biblioteca Reale (sostituisce: Biblioteca)

BRASILE

Tra le ex colonie del Sudamerica il Brasile occupa un posto particolare, perché avendo ottenuto la propria indipendenza in modo relativamente pacifico non si è frammentato in paesi separati come hanno fatto le colonie inglesi e spagnole. Il Brasile è stato una colonia portoghese dall'arrivo di Pedro Cabral, che reclamò i suoi territori per la corona nel 1500 d.C., fino a quando nel 1815 la famiglia reale in esilio dal Portogallo occupato lo elevò al rango di regno. La completa indipendenza fu raggiunta nel 1822: l'Impero del Brasile era una monarchia costituzionale con un governo parlamentare. Quando nel 1889 fu rovesciato Pedro II, secondo e ultimo imperatore, il paese divenne una repubblica. Nel secolo successivo la giovane

nazione avrebbe sofferto dittature e giunte militari, ma negli anni '80 la democrazia tornò a prevalere con un periodo di transizione negoziata a cui fece seguito l'elezione di un governo civile. Una serie di leader capaci ha permesso al Brasile di ottenere la stabilità politica ed economica e diventare un membro vitale e influente della comunità internazionale, ottenendo infine "il tesoro del suo destino".

Leader: Pedro II

Pedro II è stato il primo monarca brasiliano nato in Brasile. Durante il suo lungo regno portò stabilità e progresso nel suo paese e ne fece la potenza più importante del Sudamerica. Uomo pacato e serio, si considerava l'arbitro della vita politica del paese e usò il potere della monarchia costituzionale per respingere i potenti gruppi politici che cercavano di prendere il controllo del Brasile. Il diffondersi del repubblicanesimo tra gli studenti, i problemi irrisolti per la successione imperiale, l'ostilità delle classi agiate riguardo l'emancipazione degli schiavi brasiliani e altri malcontenti sfociarono in un colpo di stato militare, che nel 1889 rovesciò la monarchia nel giro di poche ore.

Tratto caratteristico:

Carnevale – Durante le Età dell'Oro il Turismo è raddoppiato e i Grandi Artisti, Grandi Musicisti e Grandi Scrittori nascono il 50% più velocemente.

Unità esclusiva:

Pracinha (sostituisce: Fanteria)

Miglioramento esclusivo:

Campo di pernambuco

INDONESIA

La storia delle 18.307 isole che costituiscono l'arcipelago indonesiano è in realtà quella di centinaia di città-stato, piccoli regni e sporadici imperi. Il primo di questi sembra sia stato il regno di Dvipantara, citato nel poema epico indiano *Ramayana*, composto intorno al 200 a.C. L'ultimo importante regno indù, l'impero Majapahit, unificò la maggior parte dell'arcipelago nel XIII Secolo d.C. Seguì una successione di sultanati islamici che dominarono le isole più importanti fino all'arrivo degli esploratori e dei mercanti europei. In Europa divennero famose come "isole delle spezie", dal momento che si trovavano proprio sulle rotte commerciali tra il lontano oriente e l'occidente. Portoghesi, spagnoli, inglesi e olandesi si disputarono l'Indonesia finché la Compagnia Olandese delle Indie Orientali riuscì a ottenerne il controllo. Dopo la Seconda Guerra Mondiale il paese patì quattro anni di lotta armata contro gli olandesi per ottenere l'indipendenza, a cui seguirono altri periodi di tensione; ora il paese è stabile, progressista e armonioso come mai prima, malgrado occasionali focolai di violenza politica. Il motto nazionale dell'Indonesia riflette il pluralismo etnico, religioso, culturale e linguistico scaturito dal suo controverso passato: *Bhinneka Tunggal Ika* ("Unità nella diversità").

Leader: Gajah Mada

Gajah Mada (che si può tradurre "Generale degli Elefanti"), eroe dell'Indonesia e simbolo di orgoglio nazionale e patriottismo, ha ricoperto la carica di Primo Ministro dell'impero indonesiano di Majapahit per buona parte del XIV Secolo d.C. Sulla sua gioventù e istruzione non si hanno molte informazioni, ma si sa che nacque in una famiglia del ceto medio e salì al potere grazie all'astuzia e all'intelligenza, unite alla sua famosa ferocia in battaglia. Alla fine, Gajah Mada ottenne la carica di Primo Ministro e condusse l'impero Majapahit a grandi successi militari, conquistando molti dei regni isolani confinanti e diventando il primo monarca a riunire gran parte del territorio che corrisponde all'odierna Indonesia.

Tratto caratteristico:

Isole delle spezie – Le prime 3 città fondate su un altro continente rispetto a quello di partenza dell'Indonesia forniscono ciascuna 2 Risorse di lusso esclusive (e non possono mai essere rase al suolo).

Unità esclusiva:

Spadaccino con kriss (sostituisce: Spadaccino)

Edificio esclusivo:

Candi (sostituisce: Giardino)

MAROCCO

L'area che corrisponde al Marocco è stata abitata fin dai tempi antichi, con vari insediamenti di fenici, cartaginesi, romani e vandali, ma il paese è stato unificato solo dopo la caduta del governo arabo a causa della rivolta berbera (739-743 d.C.). Sotto il governo almoravide e dei califfati almohadi il Marocco arrivò a dominare tutto il vasto Maghreb, la regione dell'Africa nord-occidentale che abbraccia le catene montuose dell'Atlante e del Rif, il Sahara occidentale e la costa meridionale del Mediterraneo. Nel 1554 d.C. il sultano saadita Mohammed ash-Sheikh rivendicò la sovranità dell'intero Marocco. Nel secolo successivo i saaditi respinsero diverse invasioni e incursioni europee e ottomane, riuscendo a passare alla storia come unica nazione araba a non subire mai il dominio dei turchi ottomani. Il XVII Secolo vide l'ascesa della dinastia alawide, che governa ancor oggi come monarchia costituzionale. Dopo essere stato per 50 anni un protettorato prima francese e poi spagnolo, il Marocco ha ottenuto di nuovo la sua identità culturale e politica. Oggi il Marocco, che ha ottenuto l'indipendenza nel 1956, è uno degli stati musulmani più progressisti e mantiene stretti rapporti economici e culturali con le nazioni occidentali liberali.

Leader: Ahmad al-Mansur

Ahmad al-Mansur è stato uno dei più importanti leader della storia del Nordafrica e ha avuto un'influenza cruciale sul futuro del Marocco. Sesto sultano della dinastia saadiana, nel XVI Secolo d.C., Ahmad al-Mansur è rimasto famoso come l'astuto diplomatico che ha sfruttato l'ubicazione strategica del Marocco per far giocare al suo regno un ruolo importante sul palcoscenico del mondo durante il Rinascimento. La sua politica di centralizzazione gli permise di evitare le richieste del sultano ottomano, suo sovrano nominale. La crescente ricchezza saadita proveniente dal commercio e da un sistema di tassazione efficiente portò a molte conquiste culturali. Al-Mansur incoraggiò l'immigrazione di artisti da terre cristiane e musulmane e la sua capitale, Marrakesh, era rinomata per il suo splendore.

Tratto caratteristico

Porta per l'Africa – Riceve +3 Oro e +1 Cultura per ogni civiltà e ogni città-stato collegate al Marocco con una Rotta commerciale internazionale. Le altre civiltà ricevono +2 Oro per ogni Rotta commerciale che le collega al Marocco.

Unità esclusiva:

Cavalleria berbera (sostituisce: Cavalleria)

Miglioramento esclusivo:

Kasbah

POLONIA

Invasione, occupazione, spartizione, ribellione e rinascita: questo ciclo ha caratterizzato nell'ultimo millennio la storia tragica e trionfante della Polonia. Situada tra il Mar Baltico a nord e i Carpazi a sud, la pianura polacca è servita da punto d'ingresso per l'invasione del cuore dell'Europa da est e di grandi aree della Russia

da ovest. La Polonia ha assunto un'identità etnica e una politica omogenea a metà del X Secolo d.C., con la dinastia dei re Piasti; la sua storia moderna iniziò nel 966 quando il primo re dei Piasti, Miecislao I, si convertì al Cristianesimo. Per i secoli successivi il paese conobbe alterne fortune per mano dei potenti vicini e degli invasori, dai Cavalieri Teutonici tedeschi all'Orda d'Oro mongola, fino alle forze dell'Unione Sovietica. Ristabilita come nazione libera nel 1918, la Polonia è stata straziata da due guerre mondiali: nel XX Secolo pochi popoli hanno sofferto quanto i polacchi. Dopo mezzo secolo di regime totalitario come satellite comunista, nel 1980 il movimento di Solidarnosc ("solidarietà") ha guidato la sua ennesima trasformazione in stato sovrano.

Leader: Casimiro

Casimiro III, il solo re polacco a meritare il titolo di "Grande", regnò durante il XIV Secolo d.C. dimostrandosi un sovrano capace e risoluto che si affidò alla propria abilità diplomatica e alla saggezza delle proprie decisioni per migliorare nettamente il benessere del popolo e la sicurezza del regno. Anche se il suo predecessore, il padre Ladislao I, fu stimato per aver riunito il regno, Casimiro ereditò comunque un paese pieno di problemi, ma riuscì a ricostruire l'economia impoverita, rafforzare l'esercito, codificare le leggi ed espandere i confini della Polonia; in breve, Casimiro lasciò il paese in condizioni molto migliori di come l'aveva trovato e suggellò così la sua figura come quella di uno dei più grandi re della Polonia.

Tratto caratteristico:

Solidarietà – Quando entri in una nuova epoca ricevi una Politica Sociale gratuita.

Unità esclusiva:

Ussaro alato (sostituisce: Lanciere a cavallo)

Edificio esclusivo:

Scuderia ducale (sostituisce: Scuderia)

PORTOGALLO

Il Portogallo è stato abitato fin dalla preistoria: nel I millennio a.C. fu raggiunto dai mercanti fenici e poi cartaginesi, che vi incontrarono alcune tribù celtiche che si erano spinte in Iberia varcando i Pirenei. Nei secoli successivi la penisola fu occupata da romani, svevi e visigoti, ma si può dire che la storia del Portogallo abbia inizio con l'invasione musulmana del 711 d.C.: infatti fu istituito come regno cristiano indipendente nel 1139, durante la Reconquista. In prima fila durante l'epoca delle grandi scoperte, nel XV e XVI Secolo il Portogallo diede vita al primo impero mondiale, che si estendeva dal Sudamerica all'Africa e fino all'estremo oriente. Dopo la rivoluzione che nel 1910 pose fine alla monarchia, il paese subì una serie di giunte militari e dittature, finché nel 1975 riuscì finalmente a indire elezioni democratiche. Una nuova costituzione nel 1976 e l'ingresso nella CEE nel 1986 assicurarono la tenuta della democrazia.

Leader: Maria I

In una dinastia segnata per secoli dalla tragedia e dalla follia, Maria I è senza dubbio la più famosa al mondo, e forse la più amata dal popolo portoghese. Dopo la morte del padre, Maria divenne la prima regina reggente del Portogallo e regnò in uno dei periodi più turbolenti della nazione. In qualità di regina, pose fine agli eccessi del consigliere del padre, che si comportava come un tiranno. Ma la morte di suo marito, del suo figlio maggiore e di sua figlia in un breve lasso di tempo turbarono così tanto Maria da provocarle un esaurimento nervoso nel 1792. In seguito all'invasione napoleonica del novembre 1807, Maria si trasferì in Brasile con il resto della famiglia reale. Devastata dal progredire della malattia, Maria I morì a Rio de Janeiro nel 1816.

Tratto caratteristico:

Mare Clausum – Per il Portogallo, la diversità delle Risorse frutta una quantità doppia di Oro nelle Rotte commerciali internazionali.

Unità esclusiva:

Nau (sostituisce: Caravella)

Miglioramento esclusivo:

Feitoria

SHOSHONI

Gli Shoshoni hanno avuto origine dalla mescolanza di vari popoli indigeni che avevano vissuto nella parte occidentale del Nordamerica per migliaia d'anni. Una delle loro caratteristiche principali era la lingua, di famiglia uto-azteca: la sua diffusione era così capillare che, nonostante la presenza di vari dialetti, i membri di tribù lontane potevano conversare tra loro. Nel momento di massima ascesa gli Shoshoni occupavano una regione che andava dal nord dell'Idaho all'Arizona e dalla California orientale al Montana. I primi contatti con l'uomo bianco risalgono al passaggio della spedizione di Lewis e Clark nella parte settentrionale delle loro terre nel 1805 e l'arrivo di trapper e commercianti nelle Montagne Rocciose negli anni '20 dell'Ottocento. Agli esploratori bianchi fecero seguito i pionieri, in particolare i mormoni che si insediarono nello Utah intorno al Grande Lago Salato, nel cuore dei territori tribali Shoshoni. Per le tre generazioni successive i capi Shoshoni combatterono contro la perdita dei terreni di caccia, la distruzione della loro cultura e il trasferimento forzato da parte dell'esercito americano. Ma queste lotte, per quanto valorose, si dimostrarono inutili: nel 1890 gli ultimi Shoshoni erano stati ormai rinchiusi nelle riserve amministrate dall'Agenzia degli Affari Indiani statunitense.

Leader: Pocatello

Pocatello dedicò tutta la vita a cercare di trovare un modo di coesistere con i coloni bianchi. Gli Shoshoni di Pocatello attaccarono alcuni insediamenti e carovane di carri, ma questi atti furono in gran parte rappresaglie per i saccheggi e gli attacchi subiti dai bianchi. Pocatello era già un capo tribù quando i primi immigranti Mormoni giunsero nella valle del Lago Salato nel 1847. I rapporti tra gli Shoshoni e i Mormoni erano delicati e la banda di guerrieri di Pocatello fu accusata di aver attaccato i bianchi lungo la pista della California, la via del Lago Salato e la pista dell'Oregon. Dopo che l'esercito gli aveva dato la caccia per cinque anni, nel 1868 Pocatello firmò il trattato di Fort Bridger che prevedeva il trasferimento della sua tribù in una riserva sul fiume Snake. Qui morì, senza speranza per il futuro del suo popolo.

Tratto caratteristico:

Ampi spazi – Le città appena fondate partono con un territorio più esteso. Le unità ricevono un bonus al combattimento quando si trovano all'interno dei loro confini.

Unità esclusiva:

Pathfinder (sostituisce: Scout)

Unità esclusiva:

Comanche (sostituisce: Cavalleria)

VENEZIA

La serenissima: costruita su una serie di isolette in una laguna nell'Adriatico, Venezia è stata il porto europeo più importante per tutto il Medioevo e il Rinascimento, nonché il collegamento commerciale e culturale del continente con l'oriente. Nata come insediamento di rifugiati romani in fuga di fronte alle invasioni di germani e unni, nel 726 d.C. la città si ribellò al governo bizantino e si proclamò libera repubblica, eleggendo il

primo dei 117 dogi che l'avrebbero amministrata. Dal IX al XII Secolo Venezia si sviluppò fino a diventare una potenza navale e commerciale in grado di dominare le rotte commerciali nel Mediterraneo verso il Medio Oriente e l'Asia e dal Marocco alla Spagna. Nel 1797, con la conquista di Napoleone, la città perse per sempre la sua indipendenza. Lo spettacolo dei suoi canali, le facciate di marmo delle chiese, i palazzi affrescati e le magnifiche opere d'arte che si riflettono nelle acque scintillanti della laguna sotto il cielo azzurro ne hanno fatto uno dei luoghi più romantici della civiltà moderna.

Leader: Enrico Dandolo

Enrico Dandolo, quarantaduesimo Doge di Venezia, è famoso per la sua devozione e longevità e famigerato per il suo ruolo cruciale nella Quarta Crociata che portò al sacco di Costantinopoli e alla caduta dell'impero di Bisanzio. Tutto questo è reso ancora più notevole dal fatto che Enrico era cieco. Nato in una ricca famiglia veneziana, Enrico Dandolo servì la Repubblica come diplomatico per la maggior parte della sua vita. Eletto doge nel giugno del 1192, già in tarda età, si dedicò ugualmente con vigore ai suoi nuovi compiti. Dandolo "prese la croce" e fece di Venezia il primo finanziatore della crociata. Questo alla fine portò all'attacco di Costantinopoli nel 1204, al quale il doge era presente con un ruolo attivo. Dandolo morì poco dopo e fu seppellito a Santa Sofia.

Tratto caratteristico:

Serenissima – Non può ottenere Coloni né anettere città. Ha a disposizione un numero doppio di Rotte commerciali. Quando viene scoperta l'Ottica, compare un Mercante di Venezia. Può effettuare acquisti negli stati fantoccio.

Unità esclusiva:

Mercante di Venezia

Unità esclusiva:

Grande Galeazza (sostituisce: Galeazza)

ZULU

All'inizio di ogni inverno, i potenti guerrieri Zulu si radunavano nelle loro terre ancestrali per impegnarsi a conquistare nuova gloria al grido di "Ngathi impi": ("A causa nostra, la guerra"). Questo fu lo spirito con cui Shaka forgì l'impero Zulu e Cetshwayo sfidò la possente Inghilterra. Nel 1816 d.C. Shaka divenne la guida della tribù degli Zulu, allora relativamente insignificante; due anni dopo si pose a capo dei Mfethwa, la tribù del suo mentore. Sotto il comando dei successivi capitani, gli Zulu affrontarono i coloni bianchi: prima i Voortrekker olandesi, poi la colonia inglese del Capo. Quest'ultimo scontro scatenò la guerra anglo-zulu; nonostante qualche vittoria iniziale, Cetshwayo fu rovesciato nel 1879 e le sue terre furono annesse all'impero inglese nel 1887. Gli Zulu erano sconfitti, i loro territori occupati, ma il loro spirito bellicoso non era ancora sopito: molti anni dopo, i loro leader avrebbero avuto un ruolo di primo piano nella lotta contro l'apartheid e la guida della moderna nazione del Sudafrica.

Leader: Shaka

"Colpisci il tuo nemico una volta per tutte. Che la sua tribù cessi di esistere, o ti salterà ancora alla gola." Anche se fossero apocrife, queste parole riassumerebbero perfettamente la sua filosofia. Figlio illegittimo di un capo tribù, nel 1816 Shaka spodestò il suo fratellastro e rivendicò la leadership degli Zulu: a lui si attribuì l'unificazione delle numerose tribù Nguni in un unico regno. Per le sue riforme e innovazioni è stato considerato un genio militare, ma anche criticato per la brutalità del suo comando. Quale che sia il giudizio, Shaka pose le basi di un grandioso stato Zulu. Al momento del suo assassinio, nel 1828, gli Zulu furono in grado di sfidare gli europei per il controllo dell'Africa meridionale.

Tratto caratteristico:

Iklwa – Il mantenimento delle unità da mischia costa il 50% in meno. Tutte le unità richiedono il 25% di esperienza in meno per guadagnare la successiva promozione.

Unità esclusiva:

Impi (sostituisce: Picchiere)

Edificio esclusivo:

Ikanda (sostituisce: Caserma)

CAPITOLO 3: NUOVI SCENARI

Due nuovi scenari sono stati creati esclusivamente per l'espansione *Brave New World* permettendoti di riportare in vita le leggendarie battaglie in America e in Africa e due momenti fondamentali della storia mondiale. Per maggiori informazioni specifiche riguardanti ciascuno scenario, consulta la Civildopedia dopo aver caricato lo scenario che preferisci.

PANORAMICA SCENARI

GUERRA CIVILE AMERICANA

Difendi l'unità o crea una nuova nazione. La battaglia epica nel teatro di guerra orientale durante la Guerra Civile Americana vede lo scontro tra l'Unione e la Confederazione. Lo scenario presenta molte nuove unità e tecnologie specifiche di questo tragico periodo della storia americana che ha visto i fratelli contro i fratelli, i padri contro i figli e i cugini contro i cugini. L'obiettivo è quello di conquistare la capitale nemica e porre fine alla Guerra Civile.

LA CORSA ALL'AFRICA

Gli europei hanno reclamato la maggior parte delle terre native in altri luoghi, ma il continente africano non è ancora stato preso di mira. Guidati dall'avventura, dal desiderio di ricchezza e dall'occasionale sete di conoscenza, esploratori e coloni si sono sparpagliati in Africa da nord e da ovest. Lì hanno incontrato regni perduti, bestie esotiche e imperi nativi che si sono opposti ai loro sogni di colonizzazione. Gioca nei panni di una delle potenze coloniali europee o degli imperi africani. Questo scenario presenta tre nuove civiltà (Marocco, Zulu e Portogallo) e tre civiltà specifiche per lo scenario (Belgio, Italia e Boeri). Mette in evidenza molte delle nuove unità e dei nuovi edifici, le nuove Meraviglie naturali, i cambiamenti nel sistema economico, i Capolavori, gli Scavi Archeologici e le meccaniche di gioco personalizzate.

CAPITOLO 4: APPENDICE

NUOVE UNITÀ

Nome dell'Unità	Forza	Movimento/Raggio di tiro	Requisiti	Abilità speciale
Unità di ricognizione				
Pathfinder	8	2		Unità esclusiva degli Shoshoni. Può scegliere il beneficio dalle Antiche rovine.
Unità da mischia				
Impi	16	2	Pubblica amministrazione	Unità esclusiva degli Zulu. Specializzata nel combattimento contro unità a cavallo. Esegue un singolo attacco a distanza appena prima di entrare in combattimento.
Spadaccino con kriss	14	2	Lavorazione del ferro	Unità esclusiva indonesiana. Utilizza un'arma mistica le cui abilità vengono sbloccate combattendo.
Pracinha	70	2	Plastica	Unità esclusiva brasiliana. Fa guadagnare punti per dare inizio a un'Era dell'Oro quando sconfigge un nemico.
Torre d'assedio	12	2	Matematica	Unità esclusiva assira. Dà alle unità nei paraggi un bonus attacco cittadino. Può attaccare solo le città.
Squadra XCOM	110	2	Nanotecnologia	Promozione Skyranger – Può lanciarsi col paracadute con un raggio d'azione esteso (40 esagoni).
Unità a distanza				
Bazooka	85, a distanza 85	2, a distanza 1	Fissione nucleare	
Guerriero con ascia	9, a distanza 9	2, a distanza 1	Ruota	L'equivalente barbaro dell'Arciere su carro.

Nome dell'Unità	Forza	Movimento/Raggio di tiro	Requisiti	Abilità speciale
Unità a cavallo				
Cavalleria berbera	34	4	Scienza militare	Unità esclusiva marocchina. Riceve un bonus al combattimento quando lotta nelle caselle di Deserto e in territorio marocchino.
Comanche	34	4	Scienza militare	Unità esclusiva degli Shoshoni.
Ussaro alato	28	5	Metallurgia	Unità esclusiva polacca. Specializzata nel combattimento contro unità a cavallo.
Unità navali a distanza				
Grande Galeazza	18, a distanza 20	3, a distanza 2	Bussola	Unità esclusiva veneziana.
Unità navali da mischia				
Nau	20	5	Astronomia	Unità esclusiva portoghese. Abilità una tantum di guadagnare Oro e XP in più.
Unità non combattenti				
Archeologo		4	Archeologia	Tipo speciale di Lavoratore in grado di trasformare un Sito Archeologico.
Caravana		1	Allevamento di animali	Stabilisce Rotte commerciali terrestri.
Nave da carico		1	Vela	Stabilisce Rotte commerciali marittime.

NUOVI EDIFICI

Nome dell'edificio	Requisiti	Mantenimento	Produzione	Slot Capolavori	Effetti
Aeroporto	Radar	5			Il 50% della Cultura ottenuta da Grandi Meraviglie, Meraviglie naturali e miglioramenti viene aggiunto al Turismo prodotto nella città. +50% al Turismo ottenuto dai Capolavori. Permette l'aerotrasporto.
Candi	Teologia	1	Fede 2		Esclusivo edificio medioevale indonesiano Zulu che sostituisce il Giardino. Dev'essere costruito vicino a un fiume o a un lago; fornisce anche +2 Fede per ogni Religione mondiale che ha almeno 1 seguace nella città, oltre che +25% alla generazione di Grandi Personaggi nella città.
Caravanserraglio	Equitazione				Le Rotte comm. terrestri originate in questa città hanno +50% al raggio d'azione e 2 Oro se collegate ad altre civiltà.
Scuderia ducale	Equitazione				Esclusivo edificio polacco di epoca classica che sostituisce la Scuderia. +15% alla Produzione e +15 XP alle unità a cavallo. Ogni Pascolo sfruttato da questa città fornisce +1 Produzione e +1 Oro.
Albergo	Refrigerazione				Il 50% della Cultura ottenuta da Grandi Meraviglie, Meraviglie naturali e miglioramenti viene aggiunto al Turismo prodotto nella città. +50% al Turismo ottenuto dai Capolavori.
Ikanda	Lavorazione del bronzo	1			Esclusivo edificio antico Zulu che sostituisce la Caserma. Conferisce promozioni esclusive alle unità da mischia addestrate prima della scoperta delle armi da fuoco.

Nome dell'edificio	Requisiti	Mantenimento	Produzione	Slot Capolavori	Effetti
Biblioteca Reale	Scrittura	1		1 Letteratura	Esclusivo e antico edificio assiro che sostituisce la Biblioteca. Ha uno slot per un Capolavoro Letterario che, una volta riempito, fornisce XP extra alle unità addestrate.

NUOVE RISORSE DI LUSO

Nome della risorsa	Cibo	Prodotti	Oro	Si può trovare in	Migliorata da
Sito Archeologico		Manufatto Capolavoro o Punto di riferimento		Tutti i tipi di terreno	Scavo Archeologico
Chiodi di garofano			2	Città indonesiana	
Noce moscata			2	Città indonesiana	
Pepe			2	Città indonesiana	

NUOVE GRANDI MERAVIGLIE

Nome della Grande Meraviglia	Tecnologia richiesta	Produzione	Slot Capolavori	Effetti
Borobudur	Teologia	Fede 5		Dev'essere costruito in una Città santa. 3 Missionari gratuiti compaiono in gioco.
Broadway	Radio	Cultura 2	Musica 3	Un Grande Musicista gratuito compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia.
Globe Theatre	Tipografia	Cultura 2	Letteratura 2	Un Grande Scrittore gratuito compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia.
Stazione Spaziale Internazionale				+1 Produzione dagli scienziati e +1 Scienza dagli ingegneri. I Grandi Scienziati forniscono il 33% di Scienza in più quando sono utilizzati per scoprire nuove tecnologie. Si può costruire solo attraverso uno sforzo cooperativo coordinato dal Congresso Mondiale.
Forte Rosso	Metallurgia	Cultura 1, Difesa 12, Punti Grande Scienziato 1		Gli edifici difensivi in tutte le città sono più efficaci del 25%.
Partenone	Drammaturgia e poesia	Cultura 4	1 Capolavoro Artistico o Manufatto	Contiene un Capolavoro Artistico già costruito nello slot Capolavoro.

Nome della Grande Meraviglia	Tecnologia richiesta	Produzione	Slot Capolavori	Effetti
Seebad Prora	Volo	Felicità 2		Richiede Autocrazia. Oltre a +2 Felicità, Seebad Prora fornisce anche +1 Felicità per ogni 2 Politiche Sociali adottate. 1 Politica Sociale gratuita.
Uffizi	Architettura	Cultura 2	3 Capolavoro Artistico o Manufatto	Richiede Estetica. Un Grande Artista gratuito compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia. Contiene 3 slot per i Capolavori Artistici.

NUOVE MERAVIGLIE NAZIONALI

Nome della Meraviglia nazionale	Tecnologia richiesta	Edificio richiesto	Mantenimento	Produzione	Slot Specialisti	Effetti
Gilda degli Artisti	Gilde		1	Punti Grande Artista 2	Artista 2	Puoi assegnare fino a due specialisti a questo edificio per guadagnare Cultura e aumentare il ritmo di acquisizione di Grandi Artisti (3 Cultura e 3 PGP per specialista).
Compagnia delle Indie Orientali	Gilde	Mercato		Oro 4		Il costo aumenta in base al numero di città nell'impero. Le Rotte commerciali portate da altri giocatori in una città che possiede la Compagnia delle Indie Orientali frutteranno 4 Oro extra al possessore della città, mentre il possessore della Rotta commerciale guadagnerà 2 Oro in più.
Gilda dei Musicisti	Acustica		1	Punti Grande Musicista 3	Musicista 2	Puoi assegnare fino a due specialisti a questo edificio per guadagnare Cultura e aumentare il ritmo di acquisizione di Grandi Musicisti (3 Cultura e 3 PGP per specialista).

Nome della Meraviglia nazionale	Tecnologia richiesta	Edificio richiesto	Mantenimento	Produzione	Slot Specialisti	Effetti
Ufficio Turistico Nazionale	Telecomunicazioni	Albergo		Oro 2		È necessario avere un Albergo in tutte le città. Il costo aumenta in base al numero di città nell'impero. Il 100% della Cultura ottenuta da Grandi Meraviglie, Meraviglie naturali e miglioramenti viene aggiunto al Turismo prodotto nella città. +100% al Turismo ottenuto dai Capolavori.
Gilda degli Scrittori.	Drammaturgia e poesia		1	Punti Grande Scrittore 1	Scrittore 2	Puoi assegnare fino a due specialisti a questo edificio per guadagnare Cultura e aumentare il ritmo di acquisizione di Grandi Scrittori (3 Cultura e 3 PGP per specialista).

NUOVE MERAVIGLIE NATURALI

Nome della Meraviglia naturale	Movimento	Prodotto
Miniere di Re Salomone	Invalicabile	6 Produzione
Lago Vittoria	Invalicabile	6 Cibo
Monte Kilimanjaro	Invalicabile	3 Cibo, 2 Cultura

NUOVA TECNOLOGIA

Nome	Tecnologie richieste	Conduce alle tecnologie	Sblocca
Internet	Telecomunicazioni	Tecnologia futura	Raddoppia automaticamente il Turismo in tutte le tue città, aiutandoti ad avanzare rapidamente verso una Vittoria culturale.

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.taketwogames.com/eula. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA ("ACCORDO") E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTATE I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("CEDENTE DELLA LICENZA"). SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se non diversamente specificato). I diritti che avete acquisito sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data o dell'eliminazione del Software o della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software viene concesso in licenza; con il presente dichiarate di accettare che non vi sia trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nel Software. Tutti i diritti non specificatamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza e, qualora applicabile, dai relativi licenziatari.

PROPRIETÀ. Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti in questa sede sono riservati dal Cedente.

CONDIZIONI DELLA LICENZA.

Con il presente confermate il vostro accordo a non: a. utilizzare il Software per scopi commerciali; b. divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo; c. effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d. rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e. se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo, utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente; f. copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace); g. utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il

Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h. decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente; i. rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e j. trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui viga il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **SENZA LEDERE QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non funzionerà correttamente.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantite al Cedente diritti e licenze esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, di tali contributi in collegamento con il Software e i relativi beni e servizi sotto le leggi vigenti. Tale concessione di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e mantenere (a) un adeguato collegamento a Internet e/o (b) un account attivo e valido con un servizio online, come specificato dalla documentazione del Software, incluso ma non limitato a piattaforme di terze parti, il Cedente o un affiliato del Cedente. Se non mantenete tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente o in parte.

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una nazione al di fuori della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi colleghiate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro metodo, il Cedente della licenza potrà essere informato dai produttori dell'hardware o dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgano la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise con gli host delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei relativi dati da parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco. Qualora non desideriate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Cedente della licenza vi garantisce, per 90 giorni dalla data d'acquisto, (qualora siate l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti o che qualsiasi errore nel Software verrà corretto. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontrate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza conferma il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguata a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza; di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL

COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer." L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nel software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUI: Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificamente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la sede processuale saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le parti concordano sulla giurisdizione di tali Corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

PER DOMANDE CONCERNENTI LA PRESENTE LICENZA, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

ASSISTENZA

In caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrai contattare il personale della nostra assistenza tecnica in diversi modi:

Telefono: 0236049218*.

Dal lunedì al venerdì dalle 13:00 alle 21:00

*(Contatta il tuo operatore telefonico per conoscere l'esatto costo della telefonata).

Sito web: <http://support.2k.com>

Email: assistenza@2k.com

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

© 1992-2013 Take-Two Interactive Software e sussidiarie. Sviluppato da Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V: Brave New World, Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software e i rispettivi logo sono tutti marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2013 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2013 Marcin Kalicinski. Lua - Copyright © 1994-2013 Lua.org, PUC-Rio. Utilizza Granny Animation. Copyright © 1999-2013 di RAD Game Tools, Inc. Utilizza Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 di RAD Game Tools, Inc. © 2013 NVIDIA Corporation. NVIDIA, il logo NVIDIA e The way it's meant to be played sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati di NVIDIA Corporation negli Stati Uniti e negli altri paesi. Intel, il logo Intel e Ultrabook sono marchi commerciali di Intel Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. L'icona di classificazione è un marchio commerciale di Entertainment Software Association. Tutti gli altri marchi commerciali e marchi commerciali registrati sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogiochetto sono puramente fittizi e non intendono rappresentare o descrivere alcun evento, persona o entità reali.