

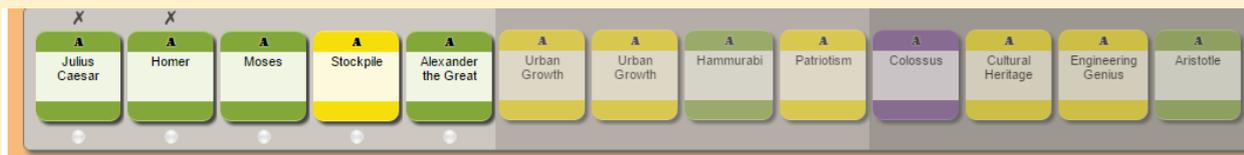
Partita commentata Paolo – Davide – Al

Paolo Cole, Davide, Al

Partita

Link sul sito: <http://www.boardgaming-online.com/index.php?cnt=202&pl=7343339>

Round 1 Paolo

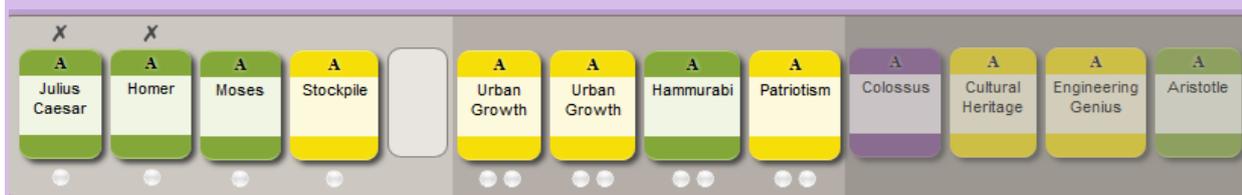


Primo turno, primo giocatore. Tanti leader subito e c'è pure Aristo in fondo, ce ne saranno per tutti quindi inutile rubare. Stockpile di solito non la considero molto, anche se dà 2 materie non mi piace perdere un'azione.

Omero mi mette ansia, se poi non mi arrivano per tempo i leader di era I o non c'è il consueto afflusso di materiale in era A mi salta la faccia felice. Giulio è comodo per una strategia aggressiva. Mosè standard. Alessandro però mi dà un pallino giallo e di fatto 2 cibi o anche di più, causa ritardo nello scoprire il secondo buco giallo. Soprattutto se sono primo posso ritardare ancora di più.

Prendo Alessandro. Anche se le due materie mi farebbero gola, potendo prendere Aristo più avanti (Hammurabi non lo considero proprio, se prima faceva schifo ora puoi scegliere tra nulla o schifo...), ma Aristo ha bisogno di azioni e Stockpile pure.

Round 1 Davide



con due azioni vado a prendermi Cesare e stockpile non ci sono altre alternative, mosè potrebbe essere una buona scelta ma preferisco avere un maggior controllo sugli eventi cosa che fa Cesare. Omero è uno dei leader dell'era A che meno mi piacciono.

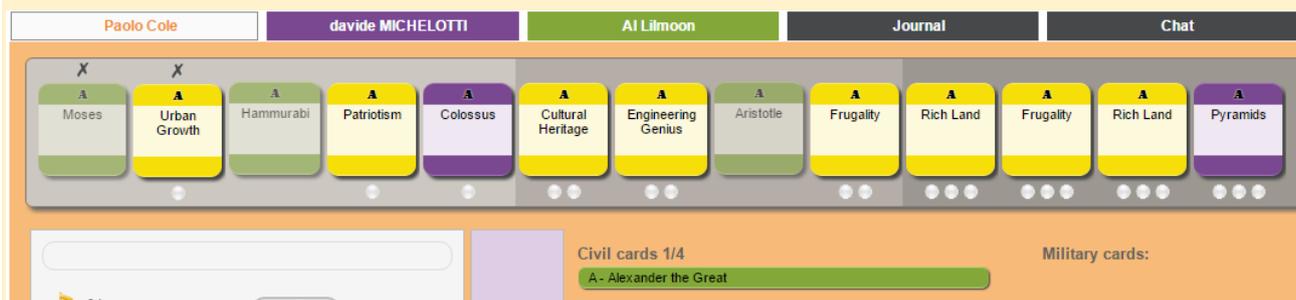
Round 1 AI



Prendo omero perché mi piace il fatto di avere una faccina extra per tutta la partita, specialmente per i primi giri. Prendo urban growth visto che tanto di meglio non c'è.



Round 2 Paolo



Davide ha preso Giulio e Al Omero. Potrei prendere il colosso e star tranquillo per qualche turno dal punto di vista militare. Oppure a 2 un eng genius e sperare nelle piramidi, ma prenderlo a 2 mi impedisce di fare anche bronzo e su omino, poco male perché il "su omino" non serve tanto se sei il primo e l'unico evento che può far scattare il guerriero o il prete gratis lo giochi tu. Però uno di noi resterà senza meraviglia e SICURAMENTE AI non vorrà restare senza e quindi prenderà le piramidi a due azioni. Quindi prendo il colosso e magari pure Eng Genius, spingendo Davide a rubare le piramidi a AI, e con l'ultima azione mi faccio il bronzo. Eaggerò Alessandro dopo, l'importante è che sia usato prima di prendere il secondo pallino giallo.

Round 2 Davide



devo commentare? Non prendo le piramidi perché spero che Al Lilmon non voglia spendere due azioni per prenderle se no pazienza....

#7343339 / Partita commentata 1 - Age I round 2

ion Phase - Al Lillmoon

Paolo Cole davide MICHELOTTI Al Lillmoon Journal Chat

Cultural Heritage Aristotle Frugality Rich Land Frugality Rich Land Pyramids Reserves Reserves Alchemy Monarchy Warfare Irrigation

Civil 44 Military 40 Current 5 Future 0

0 | -
2 | +1
2
3 | +2
4 | +3

Despotism

Civil cards 0/4 Military cards
I - Developed Territory
I - Raid
I - Medieval Army

Worker pool

Age A

Farm Agriculture Mine Bronze Lab Philosophy Temple Religion Infantry Warrior

Personal notes Save notes

giocherò l'evento.

Round 2 Al

Prendo piramide perché è semplicemente mitica Mi chiedo se fare prima filosofo o bronzo. Opto per bronzo visto che voglio sassi per fare in fretta la piramide.

Cultural Heritage Aristotle Frugality Rich Land Frugality Rich Land Pyramids Reserves Reserves Alchemy Monarchy Warfare Irrigation

Civil cards 2/4 Military cards:
A - Homer
A - Urban Growth

Creo omino extra che non si sa mai che scatti un tempo o guerriero gratis



Round 3 Paolo

Paolo Cole davide MICHELOTTI Al Lilmoon Journal Chat

Frugality Rich Land Frugality Rich Land Reserves Reserves Alchemy Monarchy Warfare Irrigation Printing Press Frugality Taj Mahal Civil 41

01-
21+1
1
-
41+2
31+3

Colossus 33

Civil cards 2/4
A - Alexander the Great
A - Engineering Genius

Military cards
I - Inhabited Territory
I - Defense / Colonization

Age A
Farm Agriculture
Mine Bronze
Lab Philosophy
Temple Religion

Personal notes Save notes

Inhabited non lo butto per due motivi: non ho l'omino da parte se esce il prete o il warrior e potrebbe servirmi per Colombo. Inoltre sempre meglio essere tirchi con le colonie che se uno prende Cook e la cartografia prende il volo. Anche se avendo il Colosso potrebbe convenire più a me.

E meno male che ho scritto "l'importante è che sia usato prima di prendere il secondo pallino giallo". Ora la cosa che mi conviene fare di più è Alessandro, su omino, filosofia, su secondo omino per gli eventi che butteranno loro. In questo modo però andrò a consumption 1 che è un vero peccato. O c'è qualcosa da prendere che, assieme al grano risparmiato, mi vale più di 2/3 sassi del warrior/prete gratis? No, tutta roba da 1 di sconto, non rischio di mancare il warrior/prete gratis. Sperando in eventi di era A che diano il sasso che mi mancherà per il colosso.

Round 3 Davide

Frugality Rich Land Reserves Reserves Alchemy Monarchy Warfare Irrigation Printing Press Frugality Taj Mahal Great Wall Cartography Civil Military Current Future 39 36 5 0

01-
21+1
2
-
31+2
41+3

Despotism

Civil cards 0/4

Military cards
I - Developed Territory
I - Raid
I - Medieval Army

Latest events

Worker pool

Age A
Farm Agriculture
Mine Bronze
Lab Philosophy
Temple Religion
Infantry Warrior

Personal notes Save notes

escono due minerali.

ora la via è segnata aumento di uno la popolazione e costruisco una filosofia.

prendo l'alchimia

The screenshot displays the top interface of a Civilization VI game. At the top, a row of cards is visible, including Reserves, Monarchy, Warfare, Irrigation, Printing Press, Frugality, Taj Mahal, Great Wall, Cartography, Code of Laws, Drama, Theology, and Printing Press. To the right, the counts for Civil (35), Military (33), Current (4), and Future (1) events are shown.

The central panel features a portrait of a leader and the Despotism card, which provides a -1 bonus to the Great Wall and a +2 bonus to the Printing Press. The card also shows a -1 bonus to the Printing Press and a +3 bonus to the Printing Press.

Below the central panel, the game's resource and production information is displayed. The top row shows the number of units in the Worker pool (6) and the number of units in the Military pool (4). The bottom row shows the number of units in the Farm (7), Mine (5), Lab (4), Temple (3), and Infantry (2) pools. The bottom panel also shows the current production of Agriculture, Bronze, Philosophy, Religion, and Infantry.

Round 3 AI

#7343339 / Partita commentata 1 - Age I round 3

Political Phase - AI Lilmoon

Action:

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | AI Lilmoon | Journal | Chat

Reserves | Monarchy | Warfare | Irrigation | Printing Press | Frugality | Taj Mahal | Great Wall | Cartography | Code of Laws | Drama | Theology | Printing Press

Civil Military Current Future
35 33 4 1

Pyramids 3 2 1

Civil cards 2/4
A - Homer
A - Urban Growth

Military cards
I - Wealthy Territory
I - Trade Routes Agreement

Latest events

Worker pool

Age A

Farm Agriculture
Mine Bronze
Lab Philosophy
Temple Religion
Infantry Warrior

Personal notes

Vorrei prendere riserva, warfare, irrigazione e forse anche la press, ma è troppo, non posso.

Di militare sono più debole ma poco male, ci sono ancora vari giro di epoca "A".

Ho un bel Trade routes che non fa mai male... A chi darlo? Non sapendo scegliere lo chiedo a davide visto che non ha meraviglie di epoca A che sono molto utili. Inoltre se accetta potrei fare la piramide già a questo giro.

Nel caso accettasse prenderei riserva e irrigazione.

Ottimo davide ha accettato. A questo punto faccio subito la piramide. Sacrifico un grano ma, non facendo l'omino, lo recupero comunque visto che non ho consumo di grano.

Purtroppo non posso fare il filosofo così, ma ritengo che avere una azione civile in più valga molto più di un punto scienza. Cosa fare ora delle due azioni rimaste? Prendo irrigazione che torna sempre utile, e poi riserva in modo da vere più sassi o grani da giocare. Forse potevo prendere Press (anche se quella è presente nella lista anche dopo, magari la pesco più tardi) o warfare, boh non sono sicuro, ma non voglio caricarmi di carte che richiedono scienza. Decido per irrigazione e riserva.



Round 4 Paolo

Paolo Cole davide MICHELOTTI Al Limoon Journal Chat

Warfare Printing Press Frugality Taj Mahal Great Wall Cartography Code of Laws Drama Theology Printing Press Frederick Barbarossa Alchemy Theology

Civil: 32 Military: 31 Current: 4 Future: 1

Colossus 33

Civil cards 1/4: A - Engineering Genius

Military cards: I - Inhabited Territory, I - Defense / Colonization, I - Defense / Colonization, I - Defense / Colonization

Despotism 11-1, 51+3

Worker pool: 0

Age A	Farm	Mine	Lab	Temple	Infantry
	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion	Warrior

Personal notes Save notes

È uscito 2 sassi. Nulla da buttare come prima. Tiriamo senza dubbio il collo ad Alessandro.

2 azioni per finire il colosso, poi di papabile c'è frugalità e warfare oppure la muraglia per un inizio aggressivo, ma avrei bisogno di tanti sassi. Non prendo nemmeno in considerazione la Printing e il Drama. Teologia e codice delle leggi a 2 azioni son troppo. La cartografia senza sapere che ci sono colonie e a 2 azioni non vale la pena. Il Taj Mahal... ho detto tutto!

Ovviamente a fine turno butto 2 difese, considerando anche che sono io sopra di militare.

Pesco Crociate e Barbari, ottimi per chi è sopra di militare.

Round 4 Davide

Taj Mahal Great Wall Cartography Code of Laws Drama Theology Printing Press Frederick Barbarossa Alchemy Theology Frugality Theocracy Drama

Civil: 29 Military: 29 Current: 4 Future: 1

Taj Mahal 242

Civil cards 1/4: I - Reserves

Military cards: I - Good Harvest, I - Defense / Colonization, I - Raid, I - Fighting Band, I - Medieval Army

Current events played: I - Developed Territory

Future events played: I - Developed Territory

Despotism 21+1, 01+3

Trade Routes

Worker pool: 0

Age I	Farm	Mine	Lab	Temple	Infantry
			Alchemy		
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion	Warrior

Personal notes Save notes

di solito errore mio nei primi turni non bado tanto a quello che fanno gli avversari, tanto il mio turno è praticamente lo stesso. non gioco harvest perché aspetto di avere un doppio evento in mano preferisco puntare sulla scienza e sui punti quindi prendo il taj mahal e faccio due alchimie.

Round 4 AI

Ho pescato open borders. Pensandoci bene la preferisco a trade routes, quindi la propongo a Davide.

Ottimo Davide ha accettato

#734339 / Partita commentata 1 - Age I round 4

Phase - AI Lillmoon

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | AI Lillmoon | Journal | Chat

Geography | Code of Laws | Drama | Theology | Printing Press | Frederick Barbarossa | Alchemy | Theology | Frugality | Theocracy | Drama | Universitas Carolina | Irrigation

Civil 27 | Military 26 | Current 4 | Future 1

Civil cards 4/5: I - Irrigation, A - Homer, A - Urban Growth, I - Reserves

Military cards: I - Rebellion, I - Wealthy Territory, I - Open Borders Agreement

Worker pool: 7

Age A: Farm (Agriculture), Mine (Bronze), Lab (Philosophy), Temple (Religion), Infantry (Warrior)

Paolo ha fatto turno tranquillo

Davide ha costruito 2 alchemy, mannaggia. Ha preso un taj, meraviglia che a me non piace, ma la ha presa presto e potrebbe finirla presto... pericolosa.

Ci sono mille carte interessanti... ma devo scegliere. Code la scarto perché ho già 5 azioni. Drama theology e printing sono tutte utili. Così importante da valere due azioni c'è solo alchemy.

1. Faccio omino
2. Costruisco filosofo
3. Prendo alchemy, per non rimanere indietro di scienza, anche se mi costa due.
4. Prendo teologia perché non mi piace rimanere senza faccine sorridenti, e c'è l'altra teologia in arrivo. Potrei prendere il circo, ma se uscisse il tempio gratis dopo avrei un omino in giro in più.

Sono in age A quindi no problem per omino rosso. Non devo scartare carte

#7343339 / Partita commentata 1 - Age I round 4

Case - Al Lillmoon

End Action Phase Check to confirm end of turn **GO!**

Paolo Cole | **davide MICHELOTTI** | Al Lillmoon | Journal | Chat

X X
 I Geography I Code of Laws I Drama I **Theology** I Printing Press I Frederick Barbarossa I **Alchemy** I Theology I Frugality I Theocracy I Drama I Universitas Carolina I Irrigation
 Civil: I I A I
 27 26 4 1

0 | -
 3 | +2
 1
 -
 1 | +1
 1 | +3

Despotism

Open Borders

Civil cards 5/5: I Irrigation, I Alchemy, I Theology, A - Homer, I Reserves

Military cards: I Rebellion, I Wealthy Territory

Latest events

Worker pool

7 6 5 4 3 2 0
 -6 -4 -3 -2 -1 0

Farm: Agriculture
 Mine: Bronze
 Lab: Philosophy
 Temple: Religion
Infantry: Warrior

Age A

Personal notes Save notes

Round 5 Paolo

Paolo Cole | **davide MICHELOTTI** | Al Lillmoon | Journal | Chat

X X
 I Drama I Printing Press I Frederick Barbarossa I Theology I **Frugality** I Theocracy I Drama I Universitas Carolina I Irrigation I **Urban Growth** I Breakthrough I Iron I St. Peter's Basilica
 Civil: I I A I
 23 23 4 1

0 | -
 6 | +2
 3
 +1
 31 +2
 41 +3

Despotism

Civil cards 2/4: I Warfare, I Frugality

Military cards: I Barbarians, I Crusades, I Inhabited Territory, I Defense / Colonization

Latest events

Worker pool

7 6 5 4 3 2 0
 -6 -4 -3 -2 -1 0

Farm: Agriculture
 Mine: Bronze
 Lab: Philosophy
 Temple: Religion
Infantry: Warrior

Age A

Personal notes Save notes

Nessun evento uscito, ma gli altri hanno fatto Open Border. Non potrò aggredire facilmente, ma al momento la mia strategia è giocare eventi nefasti. Gioco Barbari, dato che Davide col Taj dovrebbe essere il primo in futuro ed esce una popolazione nuova.

Non c'è nulla da prendere né da fare. Federico mi attizza, ma è presto per fare militari non avendo tech rosse. La Teologia la considero una seconda scelta dopo bread&circus. Faccio Warfare, prendo Irrigation che è importante. Devo tirare su una popolazione senza Frugalità perché altrimenti sono in corruzione.

Chiudo e pesco Foray, New Deposits e Enslave. Ottimo.

Round 5 Davide

#7343339 / Partita commentata 1 - Age 1 round 5

Ritual Phase - Al Limoon

Pactio Code | davide MICHELOTTI | Al Limoon | Journal | Chat

Frugality | Theocracy | Drama | Universitas Carolina | Urban Growth | Breakthrough | Iron | St. Peter's Basilica | Urban Growth | Masonry | Christopher Columbus | Swordsmen | Michelangelo

Civil: 18 | Military: 17 | Current: 2 | Future: 3

Civil cards 1/4: Theology

Military cards: Cultural Influence, Reign of Terror, Defense/Colonization, Enslave, Plunder, Road, Medieval Army

Current events played: Developed Territory, Good Harvest

Future events played: Developed Territory, Good Harvest

Worker pool: 7, 4, 5, 4, 3, 2, 0

Age I: Farm, Mine, Lab, Alchemy, Temple, Religion, Infantry

Age A: Agriculture, Bronze, Philosophy, Religion, Warrior

unica tecnologia che mi interessava era la teologia.

mi sono alzato di militare ed ora ho i sassi per completare il taj.

Round 5 Al

Nel frattempo ho guadagnato omino e due risorse. Prendo 2 risorse perché omini ne ho abbastanza e al prox giro ne farò un altro

#7343339 / Partita commentata 1 - Age I round 5

Event Resolution - davide MICHELOTTI => Al Lilmoon up

Event: Development of Markets

Action: Gain 2 resources GO!

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | Al Lilmoon | Journal | Chat

Frederick Barbarossa | Theology | Frugality | Theocracy | Drama | Universitas Carolina | Urban Growth | Breakthrough | Iron | St. Peter's Basilica | Urban Growth | Masonry | Christopher Columbus | Civil | Military | Curre

0 | -
5 | +2
1
-
2 | +1
4 | +3

Despotism

Open Borders

Civil cards 5/5
I - Irrigation
I - Alchemy
I - Theology
A - Homer
I - Reserves

Military cards
I - Raiders
I - Rebellion
I - Vast Territory
I - Wealthy Territory
I - Defense / Colonization

Latest events

Worker p

7 5 4 3 2

Farm Mine Lab Temple Infar
Agriculture Bronze Philosophy Religion War

Paolo ha fatto un turno tranquillo a pescare carte. Davide si prepara per il Taj.

Che faccio? Non vedo carte strabilianti nelle prime 5. Ho un sacco di sassi, ne approfitto per la scienza.

1. Eleggo homer per avere faccino sorridente
2. Faccio warrior per approfittare di homer e non rimanere indietro di forza
3. Scopro Alchemy + upgrade filosofo: una discreta scienza già al 5 round, ottimo
4. Inizio a pensare alla strategia per fare cultura: ho un drama comodo e lo prendo

Mi sarebbero piaciute carte come universitas, breakthrough o urban growth, ma costano troppe azioni, lascio perdere. Ottima anche la basilica ma costa troppo... la prenderanno loro.

2016-10-08 17:32:49	Green	I	6	End turn Green scores: 0 culture (now 0) 3 science (now 4) 1 food - consumption: 1 (now 3) 3 resources (now 5) Green draws 2 military cards
2016-10-08 17:32:45	Green	I	5	Green discards 2 cards
2016-10-08 17:31:06	Green	I	5	Discard Phase 2 military cards must be discarded
2016-10-08 17:27:26	Green	I	5	Green takes Drama in hand Green uses 1 civil action
2016-10-08 17:26:27	Green	I	5	Green takes Urban Growth in hand Green uses 1 civil action
2016-10-08 17:25:25	Green	I	5	Green upgrades Philosophy to Alchemy Green spends 3 resources
2016-10-08 17:21:37	Green	I	5	Green discovers Alchemy Green loses 4 science
2016-10-08 17:21:24	Green	I	5	Green builds Warrior Green loses 1 military resource Green spends 1 resource
2016-10-08 17:20:56	Green	I	5	Green elects Homer
2016-10-08 17:20:35	Green	I	5	Green passes Political Phase



Round 6 Paolo

Nel frattempo Davide ha fatto uscire un Development of Markets, dove ho scelto i due cibi. Succede raramente ma avevo già tanti sassi, meraviglia già finita e avevo giusto giusto un cibo per arrivare così a tre. Null'altro succede, controllo il militare e sono in testa.

The screenshot shows the top interface of a Civilization VI game. At the top, there are tabs for 'Paolo Cole', 'davide MICHELOTTI', 'Al Lilmoon', 'Journal', and 'Chat'. Below these are several technology cards: 'Universitas Carolina', 'Breakthrough', 'Iron', 'St. Peter's Basilica', 'Urban Growth', 'Masonry', 'Christopher Columbus', 'Swordsman', 'Michelangelo', 'Code of Laws', 'Genghis Khan', 'Engineering Genius', and 'Leonardo Da Vinci'. To the right of these are event cards for 'Civil', 'Military', 'Current', and 'Future'. The main game board is visible below, showing various buildings like 'Farm', 'Mine', 'Lab', 'Temple', and 'Infantry'. There are also event cards displayed on the board, such as 'Irrigation', 'Frugality', 'Crusades', 'Foray', 'Inhabited Territory', 'New Deposits', 'Defense / Colonization', 'Enslave', and 'Barbarians'. The interface includes a 'Worker pool' and a 'Personal notes' section.

Pertanto giù eventi cattivi! Tra Foray e Crociate preferisco Foray in tre, ho ampie possibilità che mi ritorni avendo il colosso. Esce sviluppo della politica, sfiga perché dovrò scartare tanto.

Ho 7 sassi, non riesco a fare la Basilica di botto che sarebbe un buon colpo, visto anche l'arrivo di Michelangelo. Mi tenta anche la lunga Università e Cristoforo, dato che ho Inhabited I in mano. Le teologie sono già uscite entrambe e quindi non prendo la Basilica, magari qualcuno degli altri due si lascia tentare dalla combo e poi lo si mazzuola. Se prendo l'Università poi per non andare in corruzione devo fare un piano (mi tornano 2 pallini blu) e tirare su un omino senza usare Frugalità (così mi arrivano tre pallini) oppure con Frugalità ma fare un inutile, per ora, Warrior. Solito intoppo "poche azioni, corruzione" di fine era I. Alla fine mi rassegno alla corruzione, ma in compenso mi faccio 2 scienze e 2 sassi che compensano ampiamente: Università, Urban Growth I e Breakthrough I. Talvolta si ci dimentica che i 2 sassi persi in corruzione si recuperano con un Urban Growth. Però non prendo l'Università, dato che costa 9 e al prossimo turno non la finirei, bensì la Basilica che costa solo 8. E non potrà lasciare lì il tranello di Michelangelo.

Butto Heavy, Enslave, Inhabited I che tanto Colombo non mi arriva, poi mi tocca buttare anche Rats e Deposits per tenermi le Crociate in mano con una difesa e la Medieval. Pesco Legione, Fighting, Immigrazione.

Round 6 Davide

giocato due aventi in maniera tale da avere il controllo degli eventi ora conosco 4 eventi su 5 spero che non ci sia ribellione. Il primo evento uscito tramite cesare era foray che l'ho utilizzato per avere i due grani per aumentare la popolazione. poi ho preso gli spadaccini e finito il taj.

Round 6 AI

Come previsto Paolo ha preso le 3 carte che volevo io, con il dubbio sulla universitas o basilica. Davide scopre development of civilization, così scopro drama che avrei comunque fatto. Peccato il secondo evento di Davide.... Davide inoltre ha fatto Taj, si fa pericoloso tra scienza e cultura.

#7343339 / Partita commentata 1 - Age I round 6

al Phase - Al Lilmoon

----- Select an action -----

Paolo Cole davide MICHELOTTI Al Lilmoon Journal Chat

Christopher Columbus Michelangelo Code of Laws Genghis Khan Engineering Genius Leonardo Da Vinci Rich Land Warfare Breakthrough Joan of Arc Cultural Heritage Bread & Circuses Patriotism Civil Military Current Fut

7 0 4

0 | -
2 | +3
2
-
3 | +1
5+1 | +3

Despotism

Open Borders

Civil cards 4/5

- I - Irrigation
- I - Theology
- I - Reserves
- I - Urban Growth

Military cards

- I - Historic Territory
- I - Scientific Breakthrough
- I - Strategic Territory
- I - Uncertain Borders
- I - Vast Territory
- I - Wealthy Territory
- I - Defense / Colonization
- I - Defense / Colonization

Latest events

Worker pool

7 5 4 3 2

	Farm	Mine	Lab	Temple	Theater	Infantry
Age I			Alchemy		Drama	
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion		Warrior

Personal notes Save notes

Fortunatamente Paolo non può prendere Michelangelo, Io mi prendo Cristoforo, così mi becco una colonia gratis (ne ho mille in mano) e arriva a breve l'era due con i suoi eroi.

Code e engineering non mi interessano, perché in generale non costruisco meraviglie di era 2. Mi conviene pescare poche carte in modo da non sprecare azioni per carte da 2 punti, benchè breakthrough mi piace sempre.

Azioni:

1. Siamo in Era I e sono stufo di perdere opportunità degli eventi, quindi mi rinforzo con Warrior, oltretutto Homer mi concede un sasso per un warrior.
2. Prendo colombo e lo eleggo, se no perdo la faccina felice di Homer, mancano poche carte.
3. Faccio omino per drama
4. Creo drama per cultura
5. Uso riserva, non saprei che altra carta pescare e almeno non spreco una azione

A livello militare non sono messo bene, e su mille carte in mano nemmeno una tattica... vabbè no comment. Davide è partito bene tra scienza e cultura... devo stare attento



Cosa scarto? Ho grandi dubbi su che colonia usare con colombo: potrei aver bisogno di strategic, anche se non mi piace molto, per avanzare in militare. Oppure vast, che a me piace sempre, perché mi permette di giocare con irrigation senza sviluppare selective breeding. Oppure wealthy, i 3 pallini blu aiutano sempre a giocare con maggiore relax. Opto per tenere questi e vedere poi cosa giocare.



Round 7 Paolo

Nel frattempo è uscito Foray e, considerando che spenderò tutti i sassi nella Basilica e ho sin troppi omini e cibo, ho scelto ovviamente 3 sassi.

Sono ancora primo di militare e quindi giù eventi. Stavolta però avendo la Basilica e non sapendo per quanto resterò primo di militare, butto Immigration. Spero non esca Rebellion, anche se in fondo riuscirei comunque a fare la Basilica. Esce Good Harvest e giù altro inutile cibo, corruzione quasi assicurata!

Faccio la Basilica con 2 azioni. Mi piacerebbe prendere Leonardo, il mio leader preferito. Ma non ho l'alchimia (entrambe sono uscite, ho controllato nel Discard) e sono ancora in 1 livello di corruzione. Mi prendo un Rich Land I che userò per passare a Coal o, alla peggio, per passare a Irrigation. Poi faccio un Warrior e Fighting Band, per essere ben primo di militare ancora per un po'. Con l'ultima azione faccio Frugality per evitare la corruzione, anche se non mi piace aver tirato su un altro omino perché l'era sta terminando e resta una faccia scoperta e temo il Rebellion. Speriamo.

Butto via la Legione, abbastanza inutile quando ho la Fighting Band, e pesco Historic I e una difesa. Davide gioca ancora in era I e quindi al momento sono sicuro per la Rebellion. L'unica cosa da temere ora sono i Ratti.

Round 7 Davide

Turno base sostituito cesare prima con giovanna ma poi mi sono reso conto che con vinci coprivo le mie necessità di produzione sassi e nello stesso tempo avevo una lampadina in più. Rischio di beccarmi un rebellion in faccia ma non posso fare altrimenti

Action Phase - davide MICHELOTTI

Action: End Action Phase GO!

Check to confirm end of turn

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | **AI Lilmoon** | Journal | Chat

Engineering Genius	Leonardo Da Vinci	Warfare	Breakthrough	Joan of Arc	Cultural Heritage	Bread & Circuses	Patriotism	Knights	Bread & Circuses	Swordsmen	Iron	Rich Land	Civil	Military	Current	Future
													I	I	I	I
													2	19	3	2

7 | +4

7 | +5

4

0 | -

0 | +3

Despotism

Open Borders

Personal notes Save notes

Civil cards 0/4

Military cards

- I - Defense / Colonization
- I - Enslave
- I - Plunder
- I - Raid
- I - Legion
- I - Medieval Army
- I - Phoenix

Current events played

- I - Developed Territory
- I - Reign of Terror

Future events played

- I - Pestilence

Worker pool

7 6 5 4 3 2

Farm	Mine	Lab	Temple	Infantry
Age I		Alchemy	Theology	Swordsmen
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion
				Warrior

Round 7 AI

Ancora no tattiche uff

Phase - AI Lilmoon

----- Select an action -----

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | **AI Lilmoon** | Journal | Chat

Warfare	Breakthrough	Joan of Arc	Cultural Heritage	Bread & Circuses	Patriotism	Knights	Bread & Circuses	Swordsmen	Iron	Rich Land	Knights	Monarchy	Civil	Military	Current	Future
													III	II	I	I
													50	50	3	2

2 | +2

5 | +3

3

3 | -

7 | +3

Despotism

Open Borders

Personal notes Save notes

Civil cards 2/5

- I - Irrigation
- I - Theology

Military cards

- I - Border Conflict
- I - Rats
- I - Strategic Territory
- I - Vast Territory
- I - Wealthy Territory

Worker pool

7 6 5 4 3 2

Farm	Mine	Lab	Temple	Theater	Infantry
Age I		Alchemy		Drama	
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion	Warrior

Paolo ha fatto basilica e continua a far crescere la forza. Davide prende leonardo ahia, è forte, ha cultura e scienza.... Osso duro. Guardo le carte: mi piacerebbero il circo e breakthrough, ma come priorità voglio salire di forza ora perché sono il più debole e siamo in era 1. Decido di usare colombo per fare vast e avere food e pallini gialli, anche se sono tentato dalla strategic.

Azioni:

1. Devo investire due azioni su swordman o knight, ma devo scegliere. Vado su swordman perché in poco posso crescere di 3 punti
2. Faccio crescere i miei guerrieri
3. Non devo andare in corruzione, faccio omino e alchemy.

Almeno ora sono a 6 di forza come paolo, davide 4. Alchemy sono messo bene, anche se i 12 punti di Davide mi fan paura così come i suoi +4 di cultura. Dovrà però concentrarsi su happiness ora.

Scoreboard:

	4	5 (+2)	5 (+2)	6	+1	5 (+2)	4 (+3)
Paolo Cole	4	5 (+2)	5 (+2)	6	+1	5 (+2)	4 (+3)
davide MICHELOTTI	4	11 (+4)	12 (+5)	4	0	0 (+3)	3 (+3)
Al Lilmoon	3	4 (+2)	5 (+4)	6	0	4 (+3)	4 (+3)

Journal - 50 latest entries:

- 2016-10-15 23:52:19 **End turn**
Green scores:
2 culture (now 4)
4 science (now 5)
1 food - consumption: 1 (now 4)
3 resources (now 4)
- 2016-10-15 23:52:16 **Green discards 1 card**
- 2016-10-15 23:51:32 **Discard Phase**
1 military card must be discarded
- 2016-10-15 23:50:36 **Green upgrades Philosophy to Alchemy**
Green spends 3 resources
- 2016-10-15 23:48:50 **Green increases population**
Green spends 3 food
- 2016-10-15 23:48:38 **Green upgrades Warrior to Swordsmen**
Green spends 1 resource
- 2016-10-15 23:48:30 **Green upgrades Warrior to Swordsmen**
Green spends 1 resource
- 2016-10-15 23:48:23 **Green upgrades Warrior to Swordsmen**
Green spends 1 resource
- 2016-10-15 23:48:16 **Green discovers Swordsmen**
Green loses 4 science
- 2016-10-15 23:48:07 **Green takes Swordsmen in hand**
Green uses 2 civil action
- 2016-10-15 23:47:45 **Christopher Columbus discovers I / Vast Territory**
- 2016-10-12 18:40:05 **End turn**

Card Hand:

- Breakthrough
- Joan of Arc
- Cultural Heritage
- Bread & Circuses
- Patriotism
- Knights
- Bread & Circuses
- Swordsmen
- Iron
- Rich Land
- Knights
- Monarchy

Resource Grid:

Age I	Age A	Lab	Temple	Theater	Infantry
Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion	Drama	Swordsmen

Round 8 Paolo

Davide non ha buttato eventi. Al ha colonizzato un Vast I, che viene prontamente segnato negli appunti assieme a Good Harvest dimenticato dal turno prima!

	4	5 (+2)	5 (+2)	6
Paolo Cole	4	5 (+2)	5 (+2)	6
davide MICHELOTTI	4	11 (+4)	12 (+5)	4
Al Lilmoon	3	4 (+2)	5 (+4)	6

Studiamo anche militare, punti e scienza, cosa da fare minimo ogni 2 turni. Davide sta cercando di scappare col Taj Mahal e produce anche tanta scienza con Leonardo e due alchimie. Io sono primo di militare e lui ultimo, quindi giù eventi. Nessuno ha bonus colonizzazione tranne me, quindi quasi quasi butto Historic I invece delle crociate. Esce Developed I. Sto rivalutando al ribasso l'importanza delle colonie, spesso per rimettersi in carreggiata vanno due turni! Devo studiare come posso recuperare il militare perduto, visto che mi piacerebbe che i barbari se li beccasse Davide. Beh, ho 5 di scienza, c'è Knights a 1 azione e ho in

mano l'armata medievale. Controlliamo anche di avere l'omino e ne ho come se piovesse. Quindi direi di puntare, dato che dopo sarei messo militarmente meglio di prima. Purtroppo non posso mandare entrambi i Warrior perché non ho i sassi per rifare anche un Warrior, quindi punto solo 1+1 di colosso +1 di carta difesa. Ovviamente inutile puntare 2 perché poi se qualcuno punta 3 mi frega. E non rilancerò. Vinco io.

The screenshot shows the Civilization VI interface for player 'davide MICHELOTTI'. At the top, there are tabs for 'Paolo Cole', 'davide MICHELOTTI', 'Al Lilmoon', 'Journal', and 'Chat'. Below these are various cards and event cards. The player's hand includes cards like 'Joan of Arc', 'Cultural Heritage', 'Bread & Circuses', 'Patriotism', 'Knights', 'Rich Land', 'Monarchy', 'Isaac Newton', 'Cavalrymen', and 'Cavalrymen'. The player's stats are shown as Civil: 47, Military: 50, Current: 3, Future: 2. The interface also displays 'Civil cards 3/4' (Breakthrough, Rich Land, Urban Growth), 'Military cards' (Crusades, Historic Territory, Defense/Colonization, Medieval Army), 'Current events played' (Barbarians), and 'Future events played' (Immigration). The city management section shows a worker pool and various buildings like Farm, Mine, Lab, Temple, and Infantry. The player's notes are visible at the bottom: 'I: good harvest vast,'.

Due azioni civili vanno per prendere e scoprire i Knight. Due azioni militari per fare i Knight e mettere su l'armata medievale e andare a 8 di militare.

In una situazione normale sarebbe da prendere quel Bread&Circus, ma ho la Basilica che non va in combo alla grande con quella carta e arriverà Historic I prima o poi. Tuttavia nel lungo termine potrebbe servire e non c'è tanto di meglio. Iron l'ho rivalutato ma o prendo il B&C e tiro su un'irrigation, forse azione inutile vista la massa di cibo e omini che ho, oppure prendo Iron per sfruttare anche Rich Land I per bene. Decido per l'Iron a due azioni, anche perché mi è arrivata la scienza del Developed I.

Resto con solo le Crociate e pesco solo Infiltrate, ma sono ben primo di militare.

Round 8 Davide

stessa situazione rischio di prendermi un regno del terrore o una ribellione in faccia.

quindi mi alzo di militare e spero.

Round 8 AI

Paolo ha fatto scattare develop territory... mi interessa poco e mollo.

	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Paolo Cole	2	8 (+2)	7 (+2)	8	+1	6 (+1)	4 (+3)		😊
davide MICHELOTTI	4	15 (+4)	12 (+5)	9	0	0 (+0)	4 (+3)		😬😬
Al Lilmoon	3	4 (+2)	5 (+4)	6	0	4 (+1)	4 (+3)		😬😬

339 / Partita commentata 1 - Age II round 8

I Lilmoon

Select an action ----

Role: **davide MICHELOTTI** | Al Lilmoon | Journal | Chat

I Monarchy | II Isaac Newton | II Cavalrymen | II Cavalrymen | II Architecture | II Breakthrough | II Cannon | II Napoleon Bonaparte | II Scientific Method | II Opera | II Team Sports | II William Shakespeare |

Civil: III 39 | Military: II 48 | Current: I 2 | Future: I 3

Civil cards 2/5: I - Irrigation, I - Theology
 Military cards: I - Rats, I - Strategic Territory, I - Wealthy Territory

Latest events

Despotism: 1/5 (3/5 red)

Open Borders

Worker pool: 0

-6 (7) | -4 (5) | -3 (4) | -2 (3) | -1 (2) | 0 (2)

	Farm	Mine	Lab	Temple	Theater	Infantry
Age I			Alchemy		Drama	Swordsmen
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion		Warrior

Bronze tooltip: Cost: 2 (2 blue), 1 (1 blue)

Personal notes: Save notes

border

Vediamo la situazione: paolo e davide hanno puntato ad aumentare la forza, io sono il più debole e come sempre non giocherò eventi per paura di cose nefaste di era I.

Sono indietro di cultura ma non mi spaventano 10 punti in questa fase.

Vedo le carte: cosa vedo, un bel napoleone in mio aiuto! E poi cavalieri per rinforzarmi. Il resto costa troppo. Devo stare attento a usare 4 pallini blu...

Azioni:

1. Subito Napoleone per +2 forza e pallini rossi
2. Cavaliere
3. Faccio drama così non vado in corruzione. Rats lo ho io quindi non rischio di perdere grani.

Così facendo resto il più debole, ma non ho alternative valide a meno di andare in corruzione. Inoltre io stesso ho scartato border, quindi almeno quello è evitato.

NOTA POSTUMA: che idiota sono stato: qui dovevo usare strategia fighting band, me ne sono accorto solo dopo.... A quel punto sarei andato a 9 di forza e il più debole sarebbe stato Paolo.

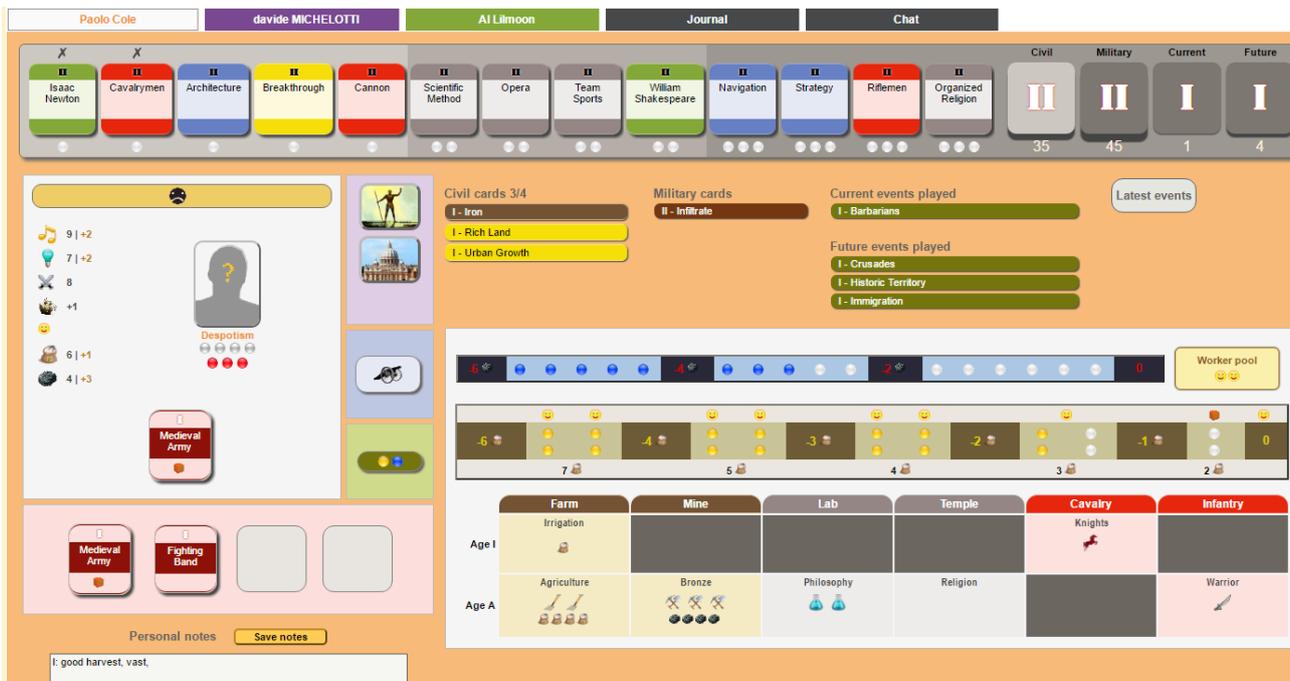
The screenshot shows the game interface during the Political Phase. At the top, the game title is "#7343339 / Partita commentata 1 - Age II round 9". The player list shows Paolo Cole (Green), davide MICHELOTTI (Orange), and Al Lilmoon (Purple). The Journal - 50 latest entries section is visible, listing recent events such as "End turn Green scores:", "No Discard Phase", "Green builds Drama", "Green takes Cavalrymen in hand", "Green elects Napoleon Bonaparte", "Green takes Napoleon Bonaparte in hand", and "Green passes Political Phase".

Round 9 Paolo

Nessuno evento uscito. Situazione:

8 (+2)	7 (+2)	8	+1	6 (+1)	4 (+3)	😊
15 (+4)	12 (+5)	9	0	0 (+0)	4 (+3)	😬😬
8 (+4)	9 (+4)	8	0	5 (+1)	3 (+3)	😬😬😬

Sono secondo di militare e se non mi tiro su sarò ultimo per due giocate. Gioco comunque le crociate, sperando in un bel Rebellion anti Davide più che nei Barbari da cui scamperebbe. Beh, niente male, esce Reign of Terror e Al Lilmoon perde una popolazione e, cosa ancora più grave, non avendola perde un edificio. Un salasso quando succede, sono praticamente 3 cibi, 2 sassi e 2 azioni civili! Al adduce nella chat di essersi dimenticato di mettere Fighting Band, ma se l'avesse fatto non avrei giocato.



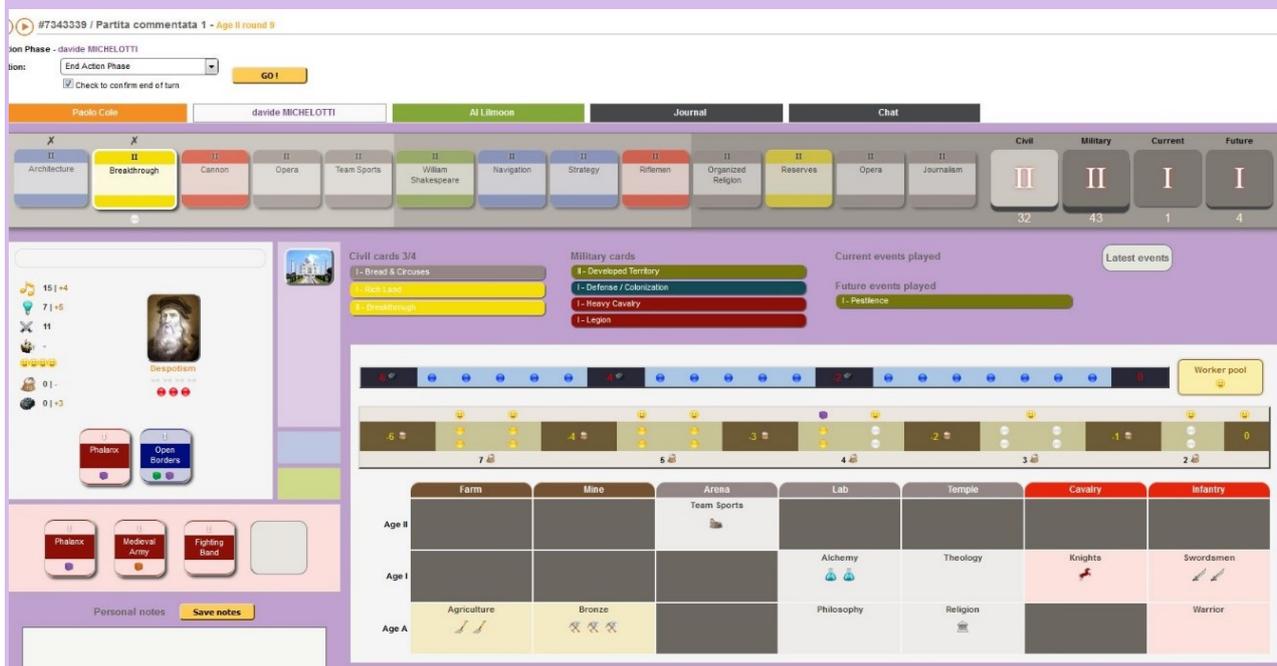
Faccio un Knight prima di dimenticarmene e son di nuovo primo. Turno praticamente obbligato: Iron, Rich Land e devo prendere il metodo scientifico avendo perso l'alchimia. Peccato per i cannoni, Newton e il Breakthrough, tutta bella roba ma avere solo 4 azioni è un supplizio! E invece no, la gola ha il sopravvento! Vorrei fare Knight, Newton, Breakthrough e Scientific, ma non riesco a tenere tutto in mano e così mi limito a Knight, Newton, eleggerlo e Scientific. Iron lo farò alle calende greche. Prossimo turno prevedo uno Scientific che va giù senza azione, Urban Growth su un filosofo e se per caso mi avanzano 2 sassi un Warrior.

Non scarto carte militari e pesco Plunder e International Agreement.

Round 9 Davide

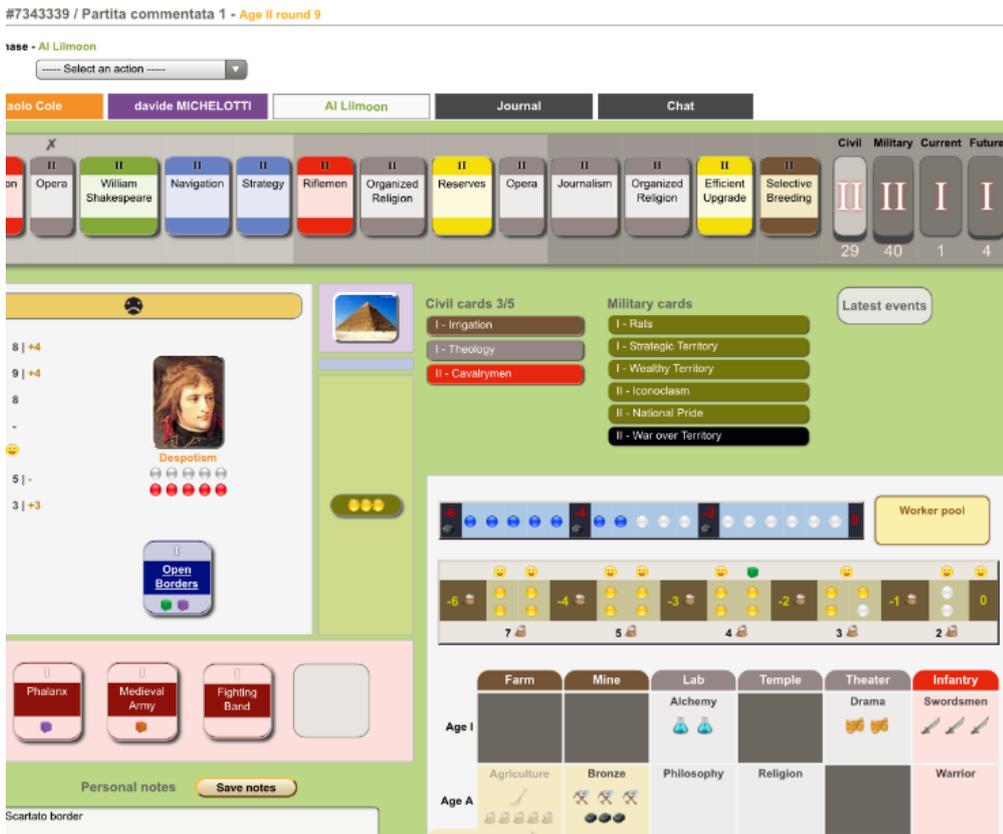
prendo gli sport mi faccio uno sportivo e così riesco a coprire il fabbisogno delle facce felici.

non prendo l'opera perché poi ho solo uno slot azione libero preferirò prendere il giornalismo se mi arriva.



Round 9 AI

Mannaggia!!!! Mi sono dimenticato di adottare il fighting band, sarei stato più forte di Paolo e non scattava il reign of terror! Oltretutto Davide ha passato azione militare quindi non sarebbe proprio scattata... che errore scemo. Ho deciso di perdere agricoltura perché grazie a irrigazione e colonia, è il minore dei mali.



Ora devo recuperare forza, gli altri continuano a pompare. Purtroppo non posso fare cavaliere ma ho strategy da pescare.

1. Prendo strategy
2. Scopro strategy
3. Per non andare in corruzione sviluppo omino e...
4. ...Poi faccio agricoltura. Inoltre così prox giro posso fare nuovo uomo.
5. Poi mi rimane solo una azione e prendo cannone anche se non mi piace avere troppe e carte in mano.
6. Miracolosamente

mi ricordo di adottare fighting band e sorpasso tutti di forza

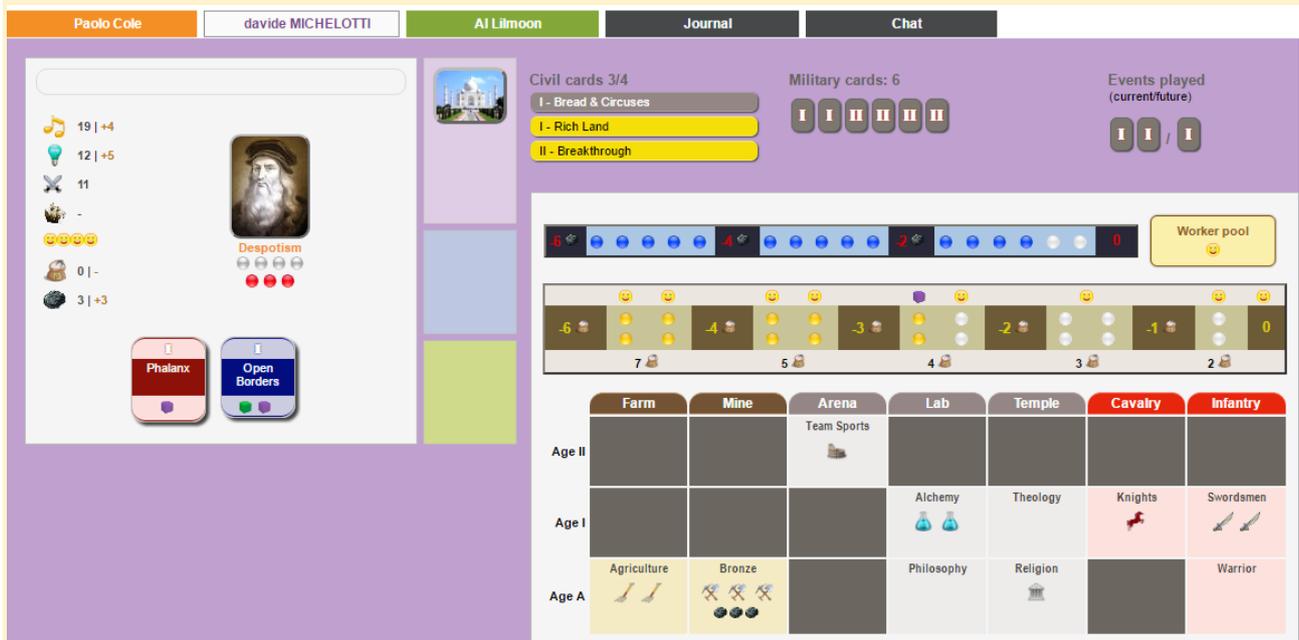
Come strategia di lungo periodo sono messo bene con cultura (+4) e discreto come scienza (+4), benissimo le molte azioni militari, devo accumulare punti scienza per un cambio governo o rivoluzione. Poiché ho Napoleone, cavaliere e cannoni, posso sperare in grande forza militare nel lungo periodo, potrei provare strategia aggressiva ma devo prima fare cambio governo per poter prendere più carte gialle per accumulare sassi. Per fortuna non vedo repubblica o monarchia costituzionale nella lista, quindi se anche dovessero uscire le dovrebbero pagare abbastanza.

	🏠	🎵	💡	✂️	👤	🏰	🌐	😊
Paolo Cole	3	11 (+2)	9 (+2)	10	+1	7 (+1)	4 (+3)	😊
davide MICHELOTTI	6	19 (+4)	12 (+5)	11	0	0 (+0)	3 (+3)	😞😞😞
Al Lilmoon	9	12 (+4)	5 (+4)	12	0	3 (+1)	4 (+3)	😞😞😞

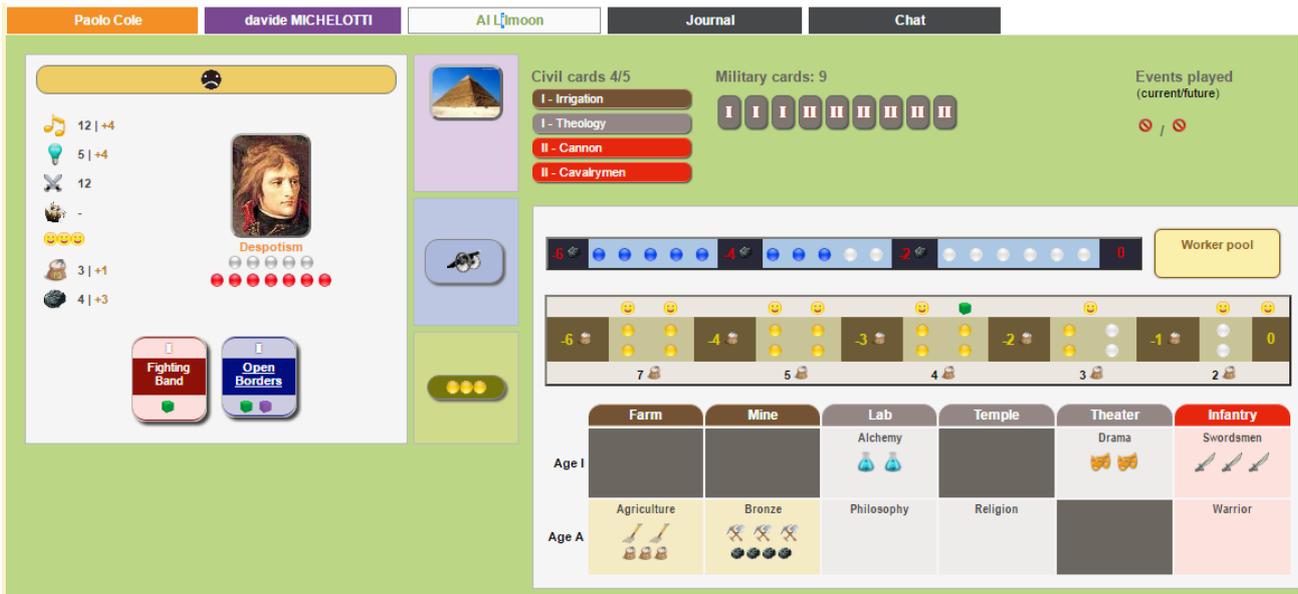


Round 10 Paolo

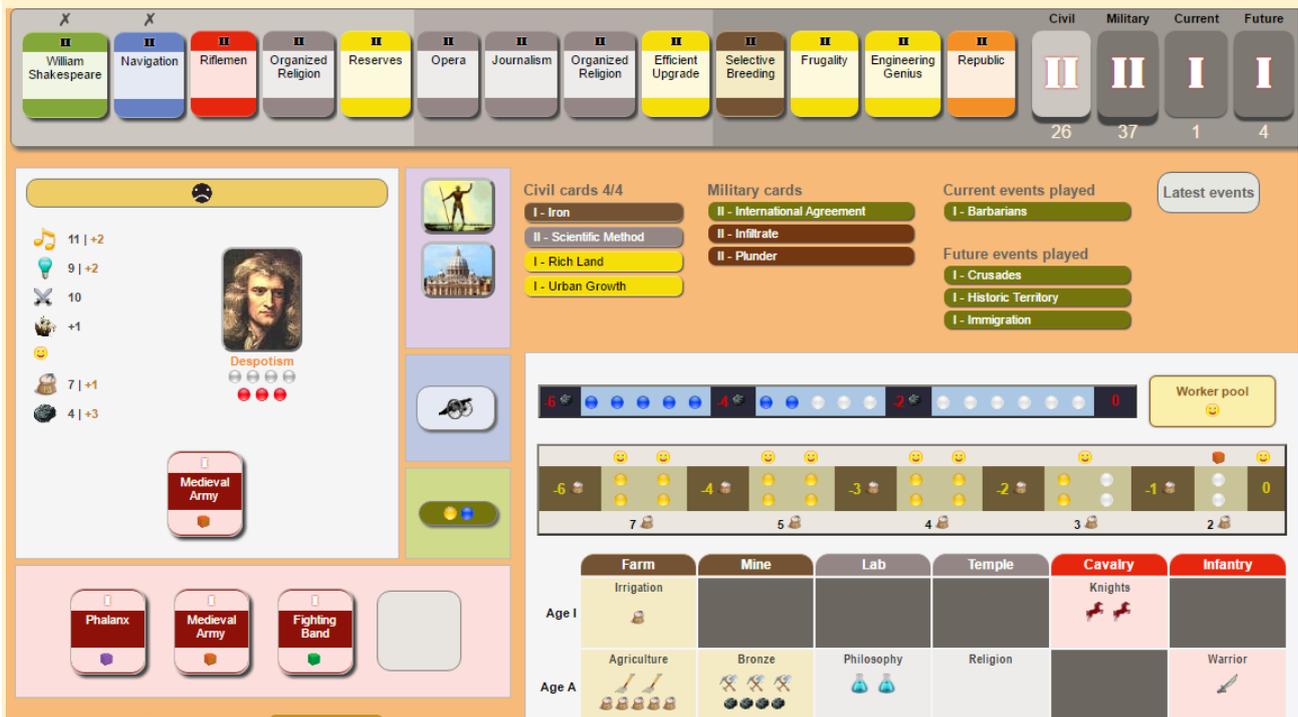
Non giocano un evento manco morti. Sono ultimo di militare ed è il momento di studiare con cura le civiltà altrui.



Davide ha una buona produzione di scienza ed è a posto come facce felici, ma non ha le tecnologie per cibo e risorse. Inoltre ha una tattica difficile da raddoppiare e pochi omini. Ha un rich land I in mano che, assieme alla risorsa regalata da Leonardo, gli permette di mettere in campo il Coal. Coal che però non si vede all'orizzonte. Inoltre è scarso di azioni. Potrebbe scappare di punti, ma al momento è ampiamente basso.



Al è un abuso di azioni militari e inoltre ha Napoleone con due tecnologie in mano pronto quindi a dargli altri +2 al militare. Soffre momentaneamente di carenza di scienza, ma con 4 a turno compenserà velocemente. È pronto con l'irrigazione e ha 3 pallini gialli da colonia, ma soffre la mancanza di risorse. Diciamo che per un turno non decolla, ma tra due turni forse potrebbe prendere il volo di militare. Ha due drama, scelta molto particolare anche perché al momento non sta scappando di punti nemmeno lui. Secondo me è messo meglio di Davide e mi fa paura per il militare.



La mia situazione invece mi permetterebbe facilmente di salire di militare, ma se lo faccio devo rinunciare a fare subito il metodo scientifico. Sono 3 punti di scienza e il tutto solo per far capitare a Davide i barbari. Quell'omino ce l'ha, ma poi non lo recupererebbe più.

Di sicuro non butto ora un evento perché i barbari verrebbero vanificati.

Alla fine decido di fare il Warrior e poi l'iron con Rich Land I, praticamente 3 scienze in meno ma 1 risorsa in più e Davide invaso dai barbari. Poi tiro su un omino per non andare in corruzione. Ho due azioni e potrei prendere Efficient Upgrade II, ma non va in combo con Urban Growth I e così prendo i fucilieri, sempre comodi per un'armata classica o i conquistadors o qualche altra tattica forte, e reserves II. Un po' scomodo

avere reserves II perché ho poche azioni e pure la mano intoppata, ma se non succedono casini al prossimo turno faccio Scientific che mi torna l'azione, reserves e urban growth.

Termino il turno senza scartare, pesco Inhabited II e War of Technology, entrambi inutili. E sono primo di militare.

Round 10 Davide

Round 10 Al

Analizziamo: sono tornato debole. Paolo ha preso riflemen e poco altro di significativo. Ha sempre problemi di scienza, strano per lui, gli abbiamo fregato le carte ;)

Davide ha preso selective e journalism oltre a rinforzarsi. Come sempre non pesco tattiche...

	🏠	🎵	💡	✂️	👤	🏰	🌐	😊
Paolo Cole	5	13 (+2)	6 (+2)	13	+1	5 (+1)	5 (+4)	😊
davide MICHELOTTI	5	23 (+4)	15 (+5)	13	0	0 (+0)	4 (+3)	😞😞😞
Al Lilmoon	9	12 (+4)	5 (+4)	12	0	3 (+1)	4 (+3)	😞😞😞

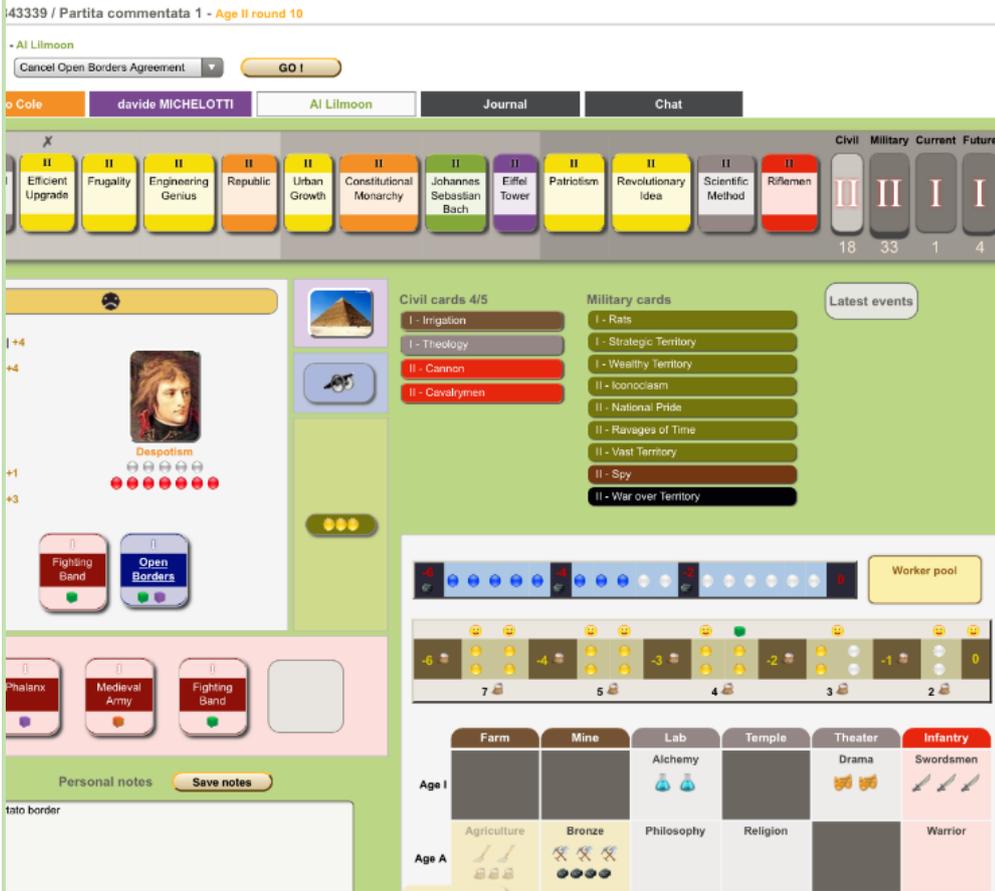
Carte visibili: ottimo: repubblica e constitutional... vorrei prenderle entrambe. E anche efficient, frugality, engineering... tutto. Troppo.

Parto cancellando open boarders... forse devo farlo prima, tanto io sono pieno di azioni militari.

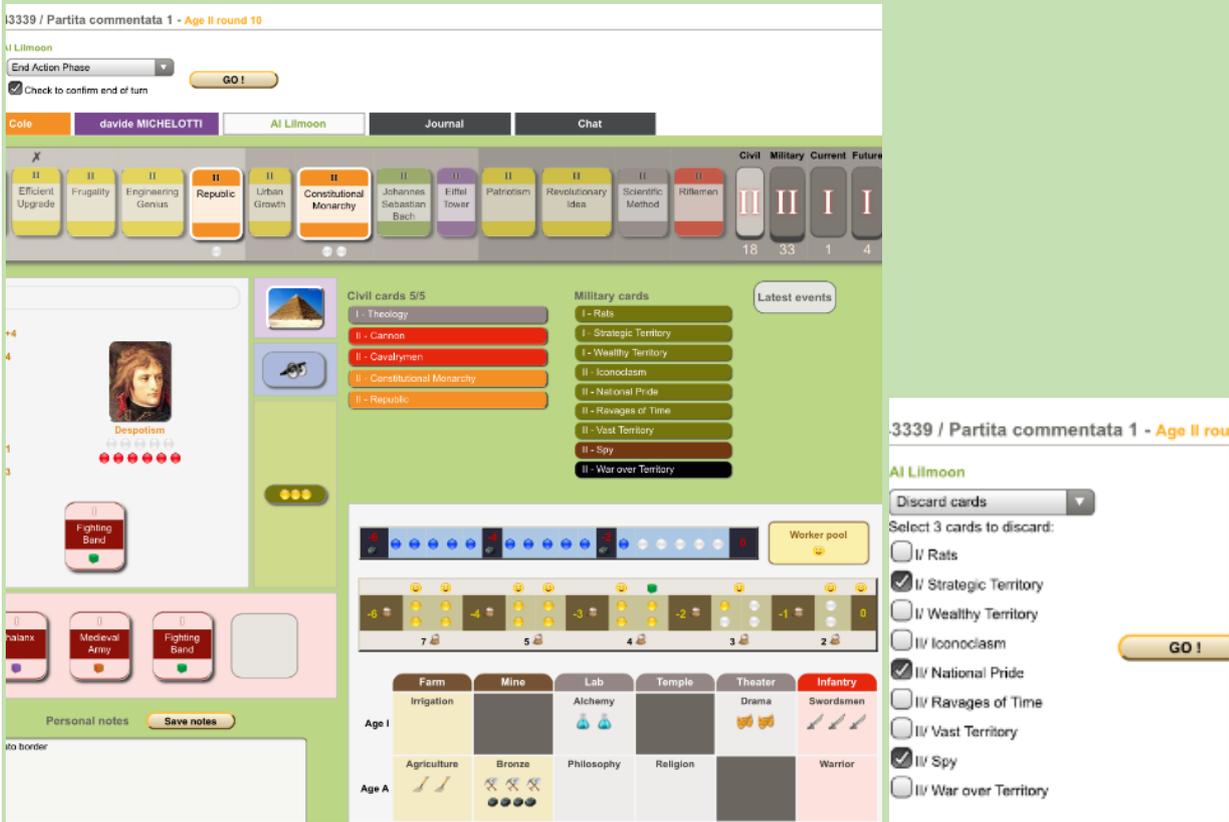
Azioni

1. Prendo repubblica
2. Scopro irrigazione per togliere una carta di mano
3. Faccio omino anti corruzione
4. Prendo monarchia...

Faccio ostruzionismo insomma ;) gioco sporco, spero di aver fatto bene. Inoltre odio avere 5 carte.



Rischio sugli eventi.... Al max distruggo uno swordmen se dovessi, oppure chissà che altro. Ma ci sono ancora poche carte che mi possono far male.





Round 11 Paolo

Non è successo nulla, sono primo di militare a pari merito e ultimo di punti per poco. È finalmente il momento di scatenare i barbari contro Davide giocando International Agreement.

Adjust Population - Paolo Cole => davide MICHELOTTI up

Paolo Cole davide MICHELOTTI Al Lilmoon Journal Chat

Frugality II Engineering Genius II Urban Growth II Johannes Sebastian Bach II Eiffel Tower II Patriotism II Revolutionary Idea II Scientific Method II Riflemen II Reserves II Ocean Liner II Constitutional Monarchy II Coal II

Civil: 14 Military: 30 Current: 4+1 Future: 0

Civil cards 4/4: II - Scientific Method, II - Riflemen, I - Urban Growth, II - Reserves

Military cards: II - Inhabited Territory, II - Infiltrate, II - Plunder, II - War over Technology

Current events played: I - Crusades, I - Historic Territory, I - Immigration, II - International Agreement

Despotism: 15 | +2, 6 | +2, 13, +1, 5 | +1, 5 | +4

Medieval Army, Phalanx, Fighting Band

Personal notes: I good harvest, vast.

	Farm	Mine	Lab	Temple	Cavalry	Infantry
Age I	Irrigation	Iron			Knights	
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion		Warrior

Evito di prendere la torre Eiffel nonostante ci sia vicino Engineering Genius II perché ho solo 4 azioni e me ne costa ben 3! Giocare i Riflemen e fare un upgrade sarebbe goloso per restare primo di militare in un periodo difficile, ma è un suicidio di scienza, poi non mi tiro più su (anche se ci sarebbe una Revolutionary Idea II in vista). Meglio investire sul futuro: è ora di mettere giù il metodo scientifico e upgradare il filosofo con Urban Growth I, che a breve scomparirebbe. Faccio anche upgrade dell'agricoltura e prendo Frugality II perché prossimamente tirerò su una popolazione. E Urban Growth II per il secondo metodo scientifico.

Noto ora che Davide ha disbandato una religione e io facendone uno potrei andare a 3 facce felici come tutti gli altri e prendere Immigration. Ma farlo mi impedisce di avere sassi abbastanza per il metodo scientifico. Speriamo che Immigration non esca presto.

Butto via l'inutile guerra di tecnologia e pesco Historic II, Civil Unrest e Plunder II.

Round 11 Davide

preso il giornalismo ho fatto sì di non essere ultimo di militare. pronto per l'agricoltura avanzata.

mi piglio in faccia un bel barbarian quindi rinuncio alla religione e nel mio turno non gioco eventi per evitare la pestilenza.

prendo la monarchia costituzionale e upgrado selecting breeding in maniera da essere pronto a parare il colpo che verrà con pestilenza.

#7343339 / Partita commentata 1 - Age II round 11

Critical Phase - AI Lilmoon

Paolo Cole davide MICHELOTTI AI Lilmoon Journal Chat

II Patriotism II Revolutionary Idea II Scientific Method I Rifemen II Ocean Liner II Coal II Coal II Journalism II Maximilien Robespierre II Wave of Nationalism II Justice System II Transcontinental Railroad II Kremlin Civil II Military II Current I Future 0

26 | +3
 8 | +5
 15
 -
 2 | +2
 6 | +3

Constitutional Monarchy

Conquistadors

I Medieval Army II Fighting Band II Phalanx

Personal notes Save notes

Civil cards 3/6

- I - Bread & Circuses
- II - Journalism
- I - Reserves

Military cards

- I - Developed Territory
- I - Politics of Strength
- I - Refugees
- I - Defense / Colonization
- I - War over Territory
- I - Fortifications
- I - Mobile Artillery

Current events played

- I - Pestilence

Latest events

Worker pool

6	7	4	5	4	3	2
Farm	Mine	Arena	Lab	Temple	Cavalry	Infantry
Age II Selective Breeding		Team Sports				
Age I			Alchemy	Theology	Knights	Swordsmen
Age A Agriculture	Bronze		Philosophy	Religion		Warrior

Round 11 AI

Ottimo evento di Paolo, ha colpito Davide. Paolo ha finalmente fatto scienza. Davide nuova tattica + constitutional scoperta. Davide è in ottima posizione su tutto, cultura, scienza, forza, azioni. Pericolo. Cosa faccio? Azione politica: passo perché sono debole e non voglio auto danneggiarmi anche se rischio basso (solo uncertain border e poco altro potrebbe scattare, dopo allego screenshot).

Ho un grosso dubbio se costruire cavaliere per essere più forte, ma visto che carte che mi fanno molto danno ce ne sono poche, e non temo attacchi o guerre (con Napoleone recupero forza in fretta e ho molte carte) decido che conviene passare a repubblica così dal giro dopo avrò molte azioni. Vorrei passare a monarchia costituzionale per le extra azioni militari ma mi costa più scienza e al prox giro non porre scoprire cavaliere.

Decido di fare repubblica (rivoluzione costa solo 3!) questo giro nonostante corruzione perché tanto se anche la facessi al prox giro avrei comunque corruzione prima o poi e inoltre in questo giro, visto che ho già tante carte in mano, perderei alcune azioni civili (ho fatto alcune prove). Finirà era II ma poco male, non ho problemi di happiness. Ottimo il fatto che Iconoclasm sia mio, così non rischio di perdere Napoleone per caso. Paolo deve fare happiness.

Allego Screenshot inizio turno del journal + posizioni di tutti e 3.

Paolo Cole	6	17 (+2)	6 (+6)	13	+1	7 (+2)	4 (+4)	😊
davide MICHELOTTI	7	26 (+3)	8 (+5)	15	0	2 (+2)	6 (+3)	😊😊😊
Al Lilmoon	9	16 (+4)	6 (+4)	12	0	1 (+1)	7 (+3)	😊😊😊

#7343339 / Partita commentata 1 - Age II round 11

base - Al Lilmoon

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | Al Lilmoon | Journal | Chat

Civil cards 5/5
 I: Theology
 II: Canon
 III: Crusades
 IV: Constantinian Monarchy
 V: Rebirth

Military cards
 I: Rats
 II: Wealthy Territory
 III: Cold War
 IV: Iconoclasm
 V: Ravages of Time
 VI: Strategic Territory
 VII: Vast Territory
 VIII: War over Territory

Latest events

Worker pool

Age I

Age A

Personal notes

Scripts border

#7343339 / Partita commentata 1 - Age II round 11

Political Phase - Al Lilmoon

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | Al Lilmoon | Journal | Chat

Civil cards 4/4
 I: Biferno
 II: Fingals
 III: Biferno
 IV: Lilmoon Coast

Military cards: 6

Events played (cardw/turn)

Worker pool

Age II

Age I

Age A

#7343339 / Partita commentata 1 - Age II round 11

Political Phase - Al Lilmoon

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | Al Lilmoon | Journal | Chat

Civil cards 3/6
 I: Rome & Carthage
 II: Iconoclasm
 III: Rebirth

Military cards: 7

Events played (cardw/turn)

Worker pool

Age II

Age I

Age A

Age I

- Historic Territory
- Inhabited Territory
- Strategic Territory
- Wealthy Territory
- Border Conflict
- Crusades
- Cultural Influence
- Immigration
- New Deposits
- Pestilence
- Raiders
- Rats
- Rebellion
- Scientific Breakthrough
- Uncertain Borders

- I/ Rats
- I/ Wealthy Territory
- II/ Cold War
- III/ Iconoclasm
- III/ Ravages of Time
- III/ Strategic Territory
- III/ Vast Territory
- III/ Infiltrate
- III/ War over Territory

#7343339 / Partita commentata 1 - Age II round 11

base - Al Lilmoon

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | Al Lilmoon | Journal | Chat

Civil cards 4/8
 I: Theology
 II: Canon
 III: Crusades
 IV: Constantinian Monarchy

Military cards
 I: Rats
 II: Wealthy Territory
 III: Cold War
 IV: Iconoclasm
 V: Ravages of Time
 VI: Strategic Territory
 VII: Vast Territory
 VIII: War over Territory

Latest events

Worker pool

Age I

Age A

Cole	6	17 (+2)	6 (+6)	13	+1	7 (+2)	4 (+4)
MICHELOTTI	7	26 (+3)	8 (+5)	15	0	2 (+2)	6 (+3)
Lilmoon	9	28 (+4)	7 (+4)	12	0	2 (+1)	8 (+3)

Leaders and wonders:

Age A	Age I	Age II	Age III
Jesus	Great Wall	Eiffel Tower	Fast Food Chains
King Gardens	St. Peter's Basilica	Kremlin	First Space Flight
City of Alexandria	Taj Mahal	Ocean Liner	Hollywood
Pyramids	Universitas Carolina	Transcontinental Railroad	Ukraine
Under the Great	Christopher Columbus	Isaac Newton	Albert Einstein
Wall	Frederick Barbarossa	James Cook	Bill Gates
Pyramids	Genghis Khan	Johannes Sebastian Bach	Charles Chaplin
er	Joan of Arc	Maximilien Robespierre	Mahatma Gandhi
er	Leonardo Da Vinci	Napoleon Bonaparte	Sal Meier
er	Michelangelo	William Shakespeare	Winston Churchill

Journal - 50 latest entries

- 10-30 00:14:41 Al Lilmoon III 12 **End turn**
Green scores:
CORRUPTION! Green loses 2 resources
4 culture (now 20)
4 science (now 7)
1 food - consumption: 1 (now 2)
3 resources (now 8)
Green draws 3 military cards
- 10-30 00:14:39 Al Lilmoon III 11 **Green discards 3 cards**
- 10-30 00:14:19 Al Lilmoon III 11 **Discard Phase**
3 military cards must be discarded
- 10-30 00:13:56 Al Lilmoon III 11 **Green revolutions**
Change government to Republic
3 science points spent
Green loses 3 science
- 10-30 00:13:33 Al Lilmoon III 11 **Green passes Political Phase**



Round 12 Paolo

Non è successo nulla. Al ancora non è esploso di militare.

Sarei secondo di militare e ci sono 4 eventi di era I: se escono le crociate a me non cambia nulla, se esce immigration sono l'unico pirla che non prende l'omino, se esce Historic potrei prenderlo io. Il quarto potrebbe essere a favore del militare dato che non ne sono praticamente usciti. Mah, forse è meglio non buttare nulla e fare un religioso per avere le stesse loro facce felici.

The screenshot shows the game interface for Round 12. At the top, the player's name is Paolo Cole, and the opponent's is davide MICHELOTTI. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows the player's name, opponent's name, and various resource icons (Civil, Military, Current, Future) with their respective counts (5, 21, 4+1, 0).
- Left Panel:** Displays the player's profile, including a portrait of Despotism, a list of resources (17 | +2, 6 | +6, 13, +1, 7 | +2, 4 | +4), and a list of cards (Medieval Army, Fighting Band, Phalanx).
- Center Panel:** Shows a list of Civil cards (4/4) and Military cards. Civil cards include Riflemen, Frugality, Reserves, and Urban Growth. Military cards include Civil Unrest, Historic Territory, Inhabited Territory, Defense / Colonization, Infiltrate, and Plunder. Current events played include Crusades, Historic Territory, Immigration, and International Agreement.
- Right Panel:** Shows a list of Latest events (Crusades, Historic Territory, Immigration, International Agreement) and a Worker pool icon.
- Bottom Panel:** Displays a city grid with various buildings and resources. The grid is organized into columns: Farm, Mine, Lab, Temple, Cavalry, and Infantry. The grid shows the progression of buildings and resources across different ages (Age II, Age I, Age A).

Soffro molto per le poche azioni, ma non posso farci nulla e penso che il Justice System non gioverebbe molto. Mi metto subito nelle condizioni di beneficiare almeno dei miei eventi, buttando i Riflemen senza azione, poi Reserves per i sassi, poi doppio upgrade dei warrior e infine il religioso, che mi dà 2 facce felici, con Urban Growth. Mi restano 2 azioni civili, potrei prendere il metodo di giustizia che mi darebbe un'azione in più dal prossimo turno, ma ho una valanga di cibo e temo ratti e pestilenza. Quindi faccio Frugality e poi su popolazione di nuovo.

Termino buttando le due aggressioni, tanto Al con 5 azioni militari può difendersi da me e io non penso di salire ulteriormente nel breve periodo, e Inhabited II, sembra molto ghiotto per gli altri anche se a questo punto del gioco meno. Pescò un'altra difesa e ora sono disponibili i Conquistadores, che al prossimo turno mi daranno un punto in più liberandomi un fuciliere per la colonizzazione.

Turno interlocutorio, ho approfittato che anche gli altri non hanno fatto nulla di impattante per sistemare alcune cose per il futuro, ora sono pronto anche al cambio era. Forse ho sbagliato e avrei dovuto prendere il sistema di giustizia per il futuro, dato che la probabilità che escano i ratti o la pestilenza è veramente misera.

Round 12 Davide

Robespierre non mi interessava al massimo prendo Cook per avere un paio di punti se vinco una colonia prossimamente. giocata la colonia sia per questo sia perché non ultimo militarmente e perché speravo che usciva pestilenza. a conti fatti preferisco che mi salti un omino dopo che ora.

The screenshot shows a complex board game interface. At the top, there are player names: Paolo Cole, davide MICHELOTTI, Al Lilmoon, Journal, and Chat. Below this is a row of icons representing different game elements like Journalism, Robespierre, Nationalism, etc. The main area is divided into several sections: a left sidebar with a character portrait and stats, a central area with 'Civil cards' and 'Military cards', and a large grid at the bottom with columns for Farm, Mine, Arena, Lab, Temple, Cavalry, and Infantry. The grid contains various icons and text representing different actions or units.

Round 12 AI

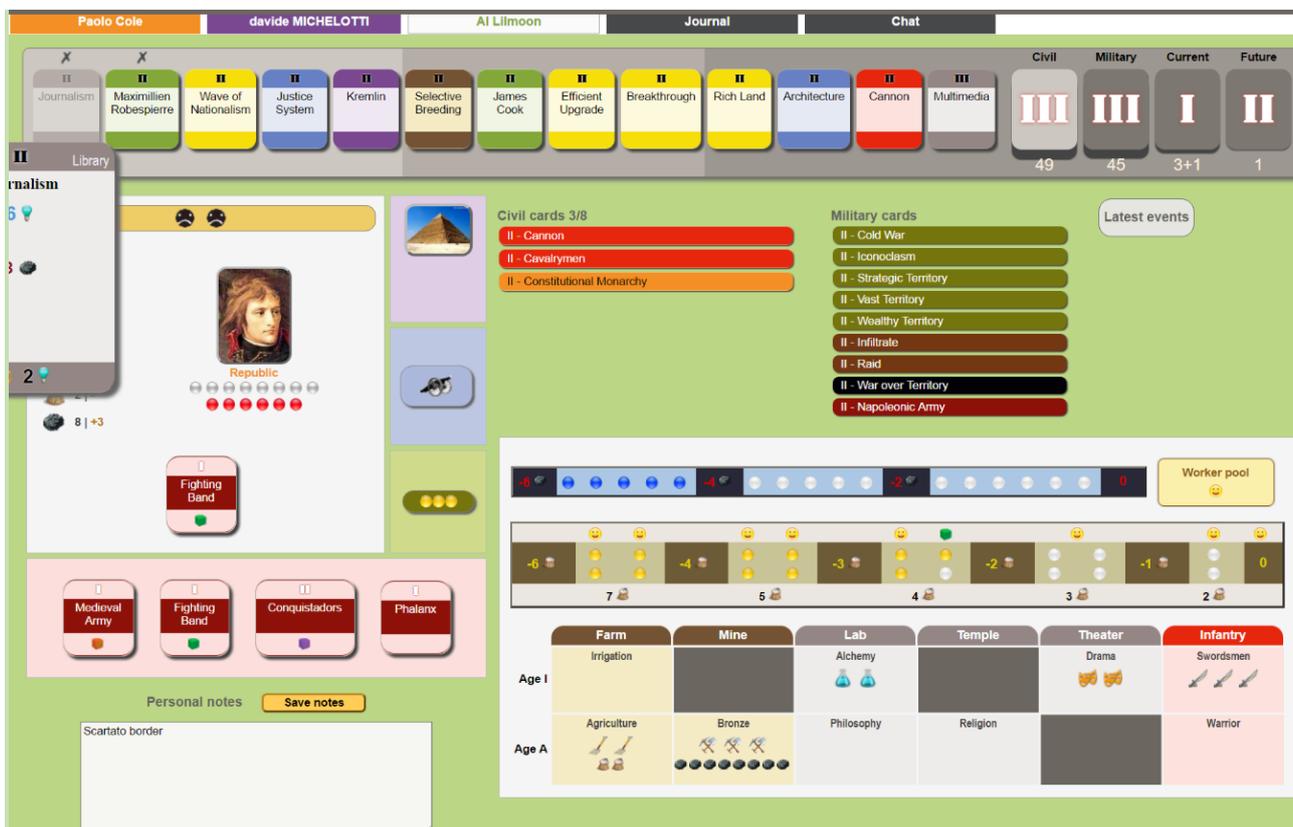
Finalmente gioco al pc e posso scrivere tanto e facilmente mentre gioco... (NOTA POSTUMA: forse così però scrivo troppo??? ;))

This screenshot shows a game log or journal interface. At the top, it lists player names: Paolo Cole, davide MICHELOTTI, Al Lilmoon, Journal, and Chat. Below this is a table with columns for 'Age A', 'Age I', 'Age II', and 'Age III', containing various game elements and their counts. The main part of the log is a list of 'Journal - 50 latest entries' with timestamps and descriptions of game events, such as 'End turn', 'Discard Phase', and 'Purple takes Transcontinental Railroad in hand'.

Uffa ho perso 4 cultura. Paolo si sta rafforzando ma non ha ancora molte azioni. In generale sono messo decentemente su cultura, scienza e posso recuperare forza. Sono indietro su sassi e grano, ma ho 8 azioni civili e quindi posso pescare carte gialle. Ho molte azioni militari, ho pescato napoleonico army e potrei iniziare a pensare a una strategia di attacco militare. Passo su azione militare perché sono debole.

Davide ha preso la transcontinental, molto pericolosa. A me non piace giocarla ma odio quando gli altri la prendono.

Sono messo così (NOTA POSTUMA: NON AVEVO NOTATO NON SI VEDESSERO I PUNTEGGI A SINISTRA, SCUSATE)



1. Scopro cavaliere per poter usare phalanx e poi magari conquistadors o direttamente napoleonic army. Sviluppo cavaliere, phalanx e salgo a 19 punti forza, sono in testa
2. Faccio crescere agricoltura per non andare in corruzione

Prendo carte gialle a go-go: breakthrough, + efficient. Sono in dubbio se prendere wave o selective breeding. Selective mi servirebbe per sputare più omini e avere maggiore forza militare, ma dovrei avere molta scienza per fare sia selective che cannon e chissà cosa... wave mi serve per avere forza militare e una ciambella di salvataggio in caso di necessità di aumento di forza repentino o di guerra di altri. Alla fine gioco difensivo e scelgo wave. Al prox giro posso fare upgrade agricoltura e non dovrei andare in corruzione.

Perché ho scelto wave invece di selective? Se giocassi nel lungo periodo una strategia di forza, mi serve scienza: 6 per cannon, 12 per aviazione, 5 per selective breeding: 23. Produco 4, quindi mi servono una marea di giri. Breakthrough mi fa proprio comodo, potrei disfare un warrior per un cannone e a quel punto non mi servirebbe più selective breeding. In fondo con solo due omini in più dovrei cavarmela. Al giro 14 avrò prox omino, e al giro 16 dovrei avere il secondo omino. Non andrò mai in fame quindi lascio perdere selective breeding (paolo mi ringrazierà e lo prenderà, credo)

Mannaggia, ho una azione civile di troppo che non so come usare, non voglio prendere journalism perché è troppo costoso e non avrò comunque omini per farlo, justice mi interessa solo per i 3 pallini blu (ma potrei toglierlo a paolo? Non credo lo prenderà comunque). Preferisco comunque perdere l'azione per avere più spazio per prendere carte gialle o altro in futuro, visto che ho tante azioni civili. Alle faccine felici non penso, posso sempre fare un drama e in teoria mi basta una faccina sola in più.

Cosa scarto di militare? Prox giro potrei usare una cold war, mi tengo infiltrate che non fa mai male nel caso di wonder super forti o altro e scarto raid, che difficilmente riuscirò a usare. Anche war territory non mi piace. Iconoclasm non lo scarto perché non voglio rischiare un reshuffle e perdere napoleone.

Scarto vast, raid e war (vast perché a me non serve molto e preferisco tenere le altre colonie)

Mannaggia non ho pescato nemmeno una difesa/colonia bonus. In compenso ho due impatti, quello dell'industria che mai giocherò, e quello della tecnologia che può essere molto forte se uno sviluppa

Einstein e computer (Paolo potrebbe farlo, un po' perché gli piace fare il prof ;), un po' perché gioca sempre di scienza, un po' perché ha già scientific method)

fine



Round 13 Paolo

Nessun evento giocato. Al, come prevedibile, finalmente fa i Cavalrymen e sale si militare. Per ora si limita.

Paolo Cole | davide MICHELOTTI | Al Lillmoon | Journal | Chat

Civil: 44 | Military: 42 | Current: 3+1 | Future: 1

Civil cards 0/4: II - Civil Unrest, II - Historic Territory, II - Defense / Colonization, II - Defense / Colonization

Military cards: II - Civil Unrest, II - Historic Territory, II - Defense / Colonization, II - Defense / Colonization

Current events played: I - Historic Territory, I - Immigration, II - International Agreement

Worker pool: 7

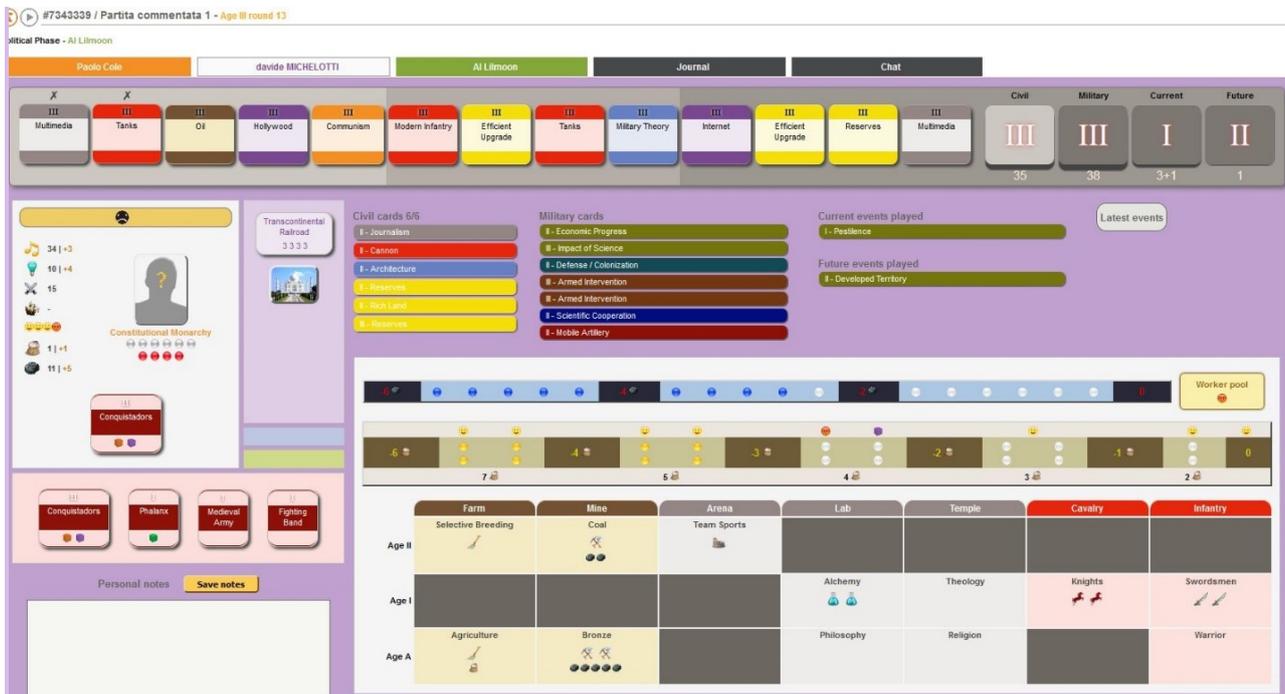
Personal notes: I: good harvest, vast, barbarians, II: inhabited.

Considerando che c'è lì un mio Immigration di cui beneficerebbe alla grande Al, non gioco eventi e piuttosto faccio un religioso salgo di 2 facce felici, anche perché non ho molto da fare e così sono a posto anche per il futuro.

Rubare il Selective non serve perché sono tutti a posto come cibo. Mi piacerebbe farmi un Justice System, ma mi manca 1 punto scienza. Meglio prendere i Computer oppure Rich Land e Reserves oppure Rich Land e Multimedia? I Multimedia li faccio alla meglio tra due turni, una vita. Sto soffrendo per la carenza di azioni civili e dovrò prendere un governo di era III, quindi meglio i Computer che mi danno un pozzo di scienza con Newton. Butto anche i Conquistadores, pur costandomi ben due carte militari. Scarterò Historic II, una bomba che non va mai buttata a meno di avere grossi bonus di colonizzazione. Civil Unrest invece mi piace ora che ho tante facce felici. Pescò una difesa di era III. Esce il comunismo, ottimo che sono salito di 2 facce felici.

Round 13 Davide

Preso architettura che unita alla railroad mi dovrebbe dare un buon spunto tra minerali e altro. Cook non lo prendo perché preferisco aumentare di uno la mia popolazione per mettermi al sicuro dalla pestilenza.



Round 13 AI

Pestilence: Mi sono fatto male da solo. Mollo uno swordman.

	🏠	🎵	💡	✈️	🏰	🏰	🏰	😊
Paolo Cole	4	28 (+4)	12 (+6)	18	+1	5 (+1)	6 (+4)	😊😊😊😊😊
davide MICHELOTTI	7	34 (+3)	10 (+4)	15	0	1 (+2)	11 (+5)	😊😊😊😊😊
AI Lilmoon	8	22 (+4)	5 (+4)	17	0	3 (+1)	4 (+3)	😊😊😊😊😊

Militare devo rinforzarlo, sono secondo ora. Paolo ha preso computer per tre azioni.. prevedibile da Paolo questa sete di scienza. Davide ha pescato molto, cannone incluso. Sono indietro sui sassi ma ho molte azioni. Come cultura siamo patetici tutti.

Faccio agricoltura per non andare in corruzione anche se forse non mi serve. Le meraviglie in gioco non sono molto utili a nessuno. Siamo tutti lì per vincere, io bene per azioni civili e militari, ma meno sassi degli altri e meno scienza di paolo. Non ho combo per fare molti punti ma spero in computer. Purtroppo il movie al prox giro non potrei farlo. Mi piace military theory perché posso togliere opportunità agli altri. Anche le altre carte militari sono carine ma non posso prendere tutto. Inoltre voglio alcune gialle. Sarei tentato di prendere oil con due efficient upgrade ma perdo poi scienza... lascio stare.

Alla fine prendo riserva da 3, efficient da 2 e military theory da 2 per rompere le scatole. Che round inutile. Mi serve più scienza!!! Vorrei fare sia cannon che Air Force e siamo già al giro 13. Odio avere la mano piena di carte ma non saprei che altro fare...

Scarto strategic e impact industria perché è difficile che vengano ripescati e a me non servono (NOTA POSTUMA: non ricordavo di aver scartato io impact industria... avrei potuto vedere se c'era stato reshuffle e quindi capire che le probabilità di questo impatto erano basse o forse zero?)

#7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 13

Phase - AI Limoon

Paolo Cole | **daVIDE MICHELOTTI** | AI Limoon | Journal | Chat

Civil cards: 5/8
 Military cards: 3
 Current events played: 1
 Latest events: 1

Worker pool: 7 6 5 4 3 2 1

Age	Farm	Mine	Lab	Temple	Theater	Cavalry	Infantry
Age II							
Age I	Irrigation		Alchemy		Drama		Swordsmen
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion			Warrior

#7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 13

Action Phase - AI Limoon

Paolo Cole | **daVIDE MICHELOTTI** | AI Limoon | Journal | Chat

Civil cards: 1/4
 Military cards: 4
 Events played (current/future): 1/1

Worker pool: 7 6 5 4 3 2 1

Age	Farm	Mine	Lab	Temple	Cavalry	Infantry
Age II						
Age I			Scientific Method			
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion		Warrior

#7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 13

Action Phase - AI Limoon

Paolo Cole | **daVIDE MICHELOTTI** | AI Limoon | Journal | Chat

Civil cards: 6/6
 Military cards: 7
 Events played (current/future): 1/1

Worker pool: 7 6 5 4 3 2 1

Age	Farm	Mine	Arena	Lab	Temple	Cavalry	Infantry
Age II	Selective Breeding	Civil Service	Team Sports				
Age I				Alchemy	Theology	Knights	Swordsmen
Age A	Agriculture	Bronze		Philosophy	Religion		Warrior

#7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 13

Action Phase - AI Limoon

Paolo Cole | **daVIDE MICHELOTTI** | AI Limoon | Journal | Chat

Civil cards: 8/8
 Military cards: 7
 Current events played: 1
 Latest events: 1

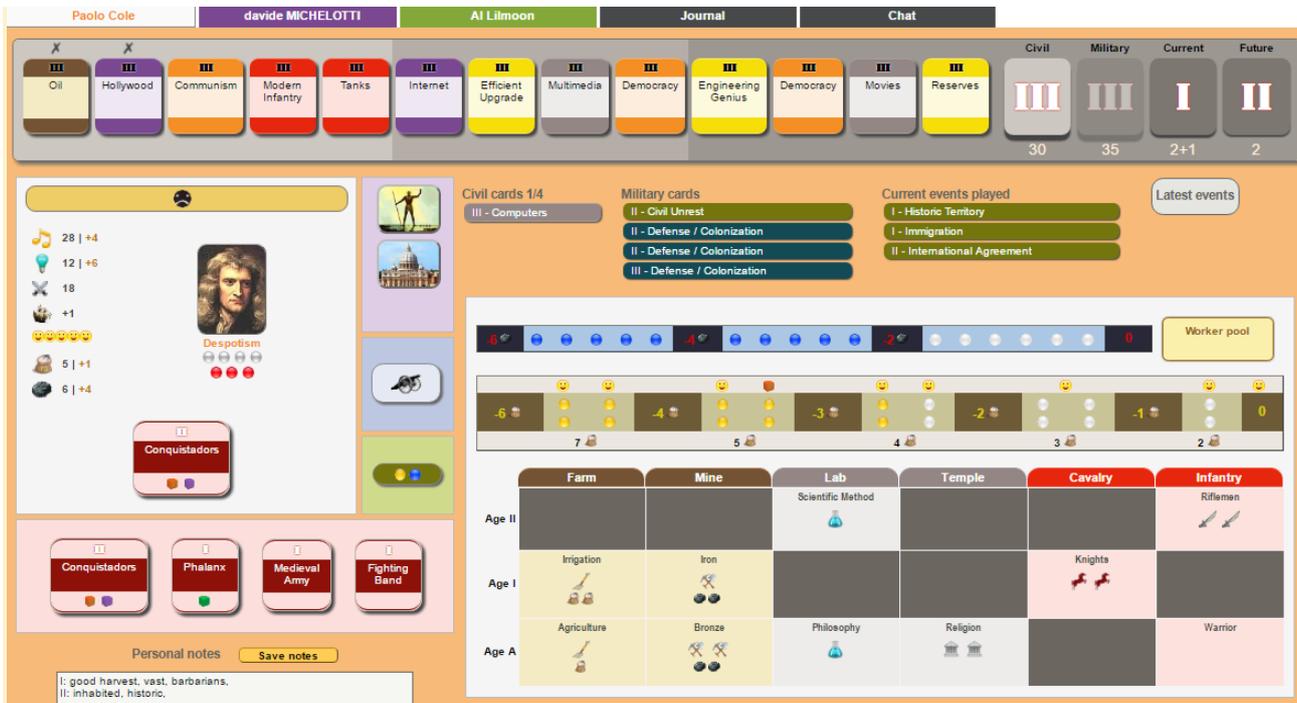
Worker pool: 7 6 5 4 3 2 1

Age	Farm	Mine	Lab	Temple	Theater	Cavalry	Infantry
Age II							
Age I				Alchemy	Theology	Knights	Swordsmen
Age A	Agriculture	Bronze		Philosophy	Religion		Warrior



Round 14 Paolo

È uscita la pestilenza che ha danneggiato AI. Sono sempre primo di militare. Nessuno sta scappando di punti.

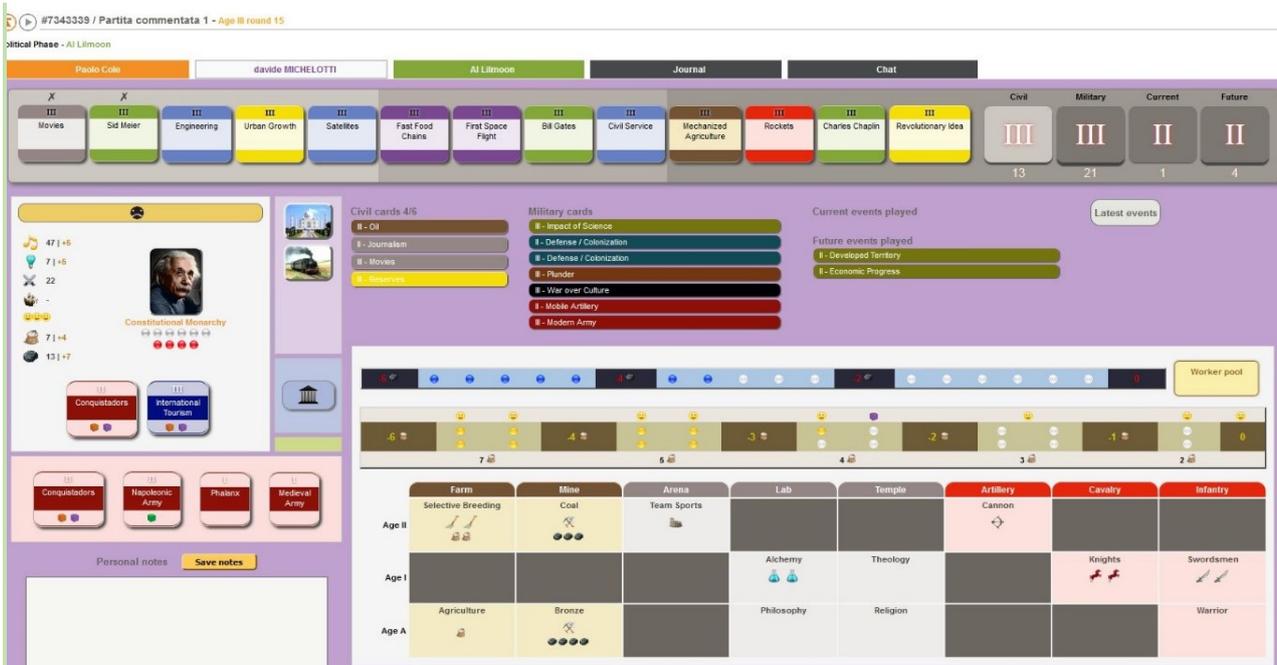


Sto soffrendo tanto per la carenza di azioni civili. Sarebbe bello fare il multimedia e mille altre cose... La triste scelta invece è se fare uno scienziato e la democrazia al prossimo turno oppure se fare subito i computer, upgrade da metodo scientifico a computer e la democrazia tra due turni.

In ogni caso è abbastanza indifferente se butto l'evento che può scatenare immigration a mio vantaggio. Butto e esce quella schifezza di Historic. Normalmente in una situazione tirata è una colonia che si abbandona, ma ho tante difese in mano, sarebbe da puntare. Sì, posso buttare un knight e rinunciare a fare praticamente qualunque delle due cose previste. Punto 3. Vedo che i miei avversari concordano che sia una schifezza e me lo lasciano a 3. Come previsto prendo democrazia, su omino, rifaccio il knight. Sono fortemente indeciso per l'ultima azione tra tirare su un'agricoltura, un bronzo o prendere Tanks dato che Al fa un po' di paura. Alla fine punto sui sassi, anche se mi sa che ho fatto male ed era meglio il grano.

Round 14 Davide

finito la transcontinental così non sono l'ultimo militare, mi sono giocato l'architettura e mi sono preso i movies in maniera tale da macinare punti.



Round 14 AI

Purtroppo ho dovuto mollare historic a gratis. Sono il più debole ma poco male visti gli eventi di era due. Insomma non sono messo wow ma siamo tutti vicini. Ho paura per davide militare, ha fatto transcontinental. Paolo ha democracy e 18 di scienza. Mancano pochi giri alla fine.

	Paolo Cole	davide MICHELOTTI	AI Lilmoon	Journal	Chat			
Paolo Cole	5	40 (+4)	18 (+6)	18	+1	2 (+1)	5 (+5)	👍👍👍👍👍👍👍👍
davide MICHELOTTI	7	37 (+3)	8 (+4)	19	0	3 (+2)	11 (+8)	👍👍👍👍👍👍
AI Lilmoon	9	26 (+4)	9 (+4)	17	0	5 (+2)	5 (+3)	👍👍👍👍

Che sfortuna, uscito albert e sid, ma niente computer. paolo vorrà albert. Non posso fare movies. Mi conviene puntare su militare o pompare cultura? Vado militare. Non volevo scoprimi già con napoleonic army, forse farei meglio ad attendere per evitare che possano copiami la tattica ma la gioco ugualmente. Punto tutto su militare e spero di pescare guerre presto, magari averla già ora.

1. Scopro cannone + wave + faccio omino, e costruisco cannone. Mi gioco napoleonic (NOTA POSTUMA: forse errore giocarlo ora...)
2. Uso riserva per altro omino e altro cannone
3. Prendo riserva e engineering.

Passo e pesco war over culture ottimo.

Visto che ora sono forte di militare tutti avranno paura credo

Round 15 Paolo

Piccolo sguardo alla situazione attuale

Player	5	40 (+4)	18 (+6)	18	+1	2 (+1)	5 (+5)	Emotion
Paolo Cole	5	40 (+4)	18 (+6)	18	+1	2 (+1)	5 (+5)	😊😊😊😊😊😊😊😊
davide MICHELOTTI	7	37 (+3)	8 (+4)	19	0	3 (+2)	11 (+8)	😞😞😞😞😞😞😞😞
AI Lilmoon	9	30 (+4)	10 (+4)	29	0	3 (+2)	4 (+3)	😊😊😊😊😊😊😊😊

AI è a 29 di militare. Inoltre gli manca pochissimo per fare una seconda napoleonica. Questa è una situazione da ALLARME ROSSO! Di sicuro partono le guerre e bisogna abbandonare qualunque altra cosa e pensare solo a difendersi. Quindi Air Force che è apparso all'orizzonte andrà preso ad ogni costo e va tenuta la scienza per farla.

Come azione politica sarebbe conveniente proporre il turismo a Davide, però se butto un inutile impatto dell'architettura con immigration riesco ad implementare gli aerei addirittura questo turno. Ma in fondo poco me ne cale, se AI mi attacca si ritrova contro le mie 3 carte difesa e spreca azioni militari. Due conti

anche qui: è a 29 ora, io con le carte difesa paro $18+14=32$. Ok, vada per il turismo questo turno. Davide di sicuro lo accetta, abbiamo le stesse meraviglie.

Accettato e il resto del turno è determinato dall'obbligo di prendere gli aerei a 3 azioni. Già che rimanderò la democrazia al turno del Mai, faccio i computer. Avrò sempre 19 scienze in caso AI non si lanciasse in attacchi.

Butto l'impatto della architettura, perché devo tenermi le difese. Pescò impatto del progresso, della varietà e un'altra difesa.

Round 15 Davide

preso Einstein perché mi facilita e mi dà punti facili. costruito un cannone in maniera tale da essere sotto di 6 (la carta difesa da 6 pescata solo ora) per pararmi il culo da eventuali aggressioni. così con una fatica minima riesco a fare doppia armata napoleonica questo porterà molto probabilmente un attacco a Paolo. giocato evento perché ho la produzione più elevata in tutto e tolto olio ad AI Lilmoon. Vediamo come andiamo avanti.

Round 15 AI

Ottimo di nuovo al PC:

Rischio una guerra. Allego anche gli screenshot degli altri. Paolo può andare al max a 28 con air force, non credo abbia in mano la classic army o la avrebbe giocata e non può averla pescata ora. Se dovesse pescare churchill forse può fare poco più ma sempre meno di me. Davide può salire sicuramente a 30, forse oltre automassacrando con tutti quei sassi, quindi troppo rischioso perché alla fine ci perderei.

Inoltre paolo può prendere una meraviglia buona, mentre davide no. Inoltre così lo costringo a fare air force invece di democracy. Noto che paolo ha una grossa fortuna: gli è arrivato un immigrant, e visto che spenderà 3 per meraviglia, avrà solo 1 azione ma non ne spende per fare omini. Prenderà bill per fare cultura alla fine? Almeno almeno non potrà prendere revolutionary idea

Azioni:

Devo distruggere un omino, ma ormai mancano pochi giri quindi amen. Quasi quasi distruggo irrigazione anche se mi avrebbe fatto comodo l'omino in più, ma d'altro canto così ho 3 grani e posso arrivare a fine partita anche senza generare altri omini, semplicemente perdendo i grani. Viceversa spero di usare i sassi per fare la meraviglia... ma mi servono carte gialle.

Gioco riserva per fare sassi e faccio cavalrymen, così mi sale forza a 39. Dovrei fare 16 punti cultura in teoria, non male. Spero che non girino le 13 carte prima del mio turno, ma paolo ne pesca poche, davide idem, quindi dubito finiranno e morirà Napoleone.

Da qualche giro mi sembra di fare turni mezzi a vuoto, senza carte interessanti da pescare. Vorrei prendere satelliti (paolo tanto non può svilupparlo) per aumentare forza, ma invece mi tengo la scienza sperando in

air force al prox giro e spero anche in una nuova guerra cultura. Molte speranze, ma in fondo satelliti mi darebbero solo 3 punti extra quindi poca cosa.

Prendo FSF anche se ora mi darebbe solo 12 cultura contro 18 di fast food, ma dovrei riuscire a ottenere 18 e comunque paolo può ottenere molti punti da FSF. Ora calcoliamo: riuscirò a fare FSF? Il gioco finirà al turno 17 o 18, dipenderà da me scegliere se pescare tante carte o meno. Sassi a ogni giro (round/sassi): 16/6 – 17/9 – 18/12. Con engineering devo arrivare al 18 a meno di avere altre carte e sempre che io non vada a costruire air force. Poiché sto andando in corruzione e non so cosa pescare, mi conviene comunque rischiare e faccio un po' di meraviglia. Odio FSF perché mi usa un sacco di pallini blu.

Quasi prendo movie così magari se non viene air force faccio quello con movie + chaplin e me ne frego di FSF... dopo vedo. Ho un po' di paura di impatto happiness visto che sono giù di felicità ma amen. Iconoclasm non la temo perché scartata io al giro scorso durante round 3.

Scarto le due carte blu, tanto vado all'attacco ;)



Round 16 Paolo

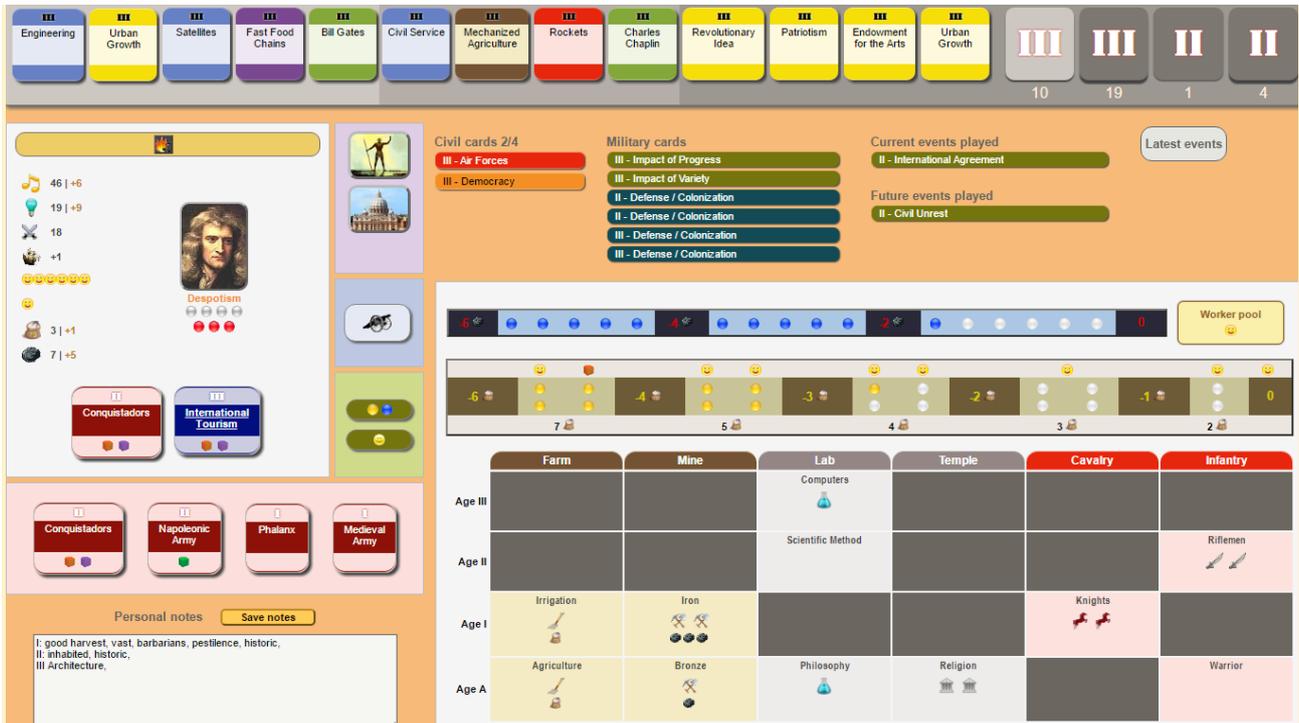
Eccolo qui! Al mi fa una bella guerra. Controllo perché non la fa a Davide e vedo che Davide ha tanti sassi. Peccato, avrei proprio sperato in un'aggressione invece.

Paolo Cole	6	46 (+6)	19 (+9)	18	+1	3 (+1)	7 (+5)	😊😊😊😊😊😊😊😊
davide MICHELOTTI	7	47 (+5)	7 (+5)	22	0	7 (+4)	13 (+7)	😊😊😊😊😊😊
Al Lilmoon	8	34 (+4)	14 (+4)	39	0	3 (+0)	3 (+3)	😊😊😊😊

Sarei molto tentato dal famigerato colpo gobbo di fare la rivoluzione con Newton e avere un'altra azione civile per buttare anche gli aerei e poi pure un'altra ancora. Ma ora la rivoluzione in democrazia è troppo cara e non avrei abbastanza scienza. Posso scegliere tra:

1. fare gli aerei aumentando di 5+5=10,
2. prendere e fare quei rockets e copiare una napoleonica aumentando di 5+8-5=8,
3. andare in democrazia e fare un doppio Knight aumentando di 2+2+5=9, al prezzo di togliermi un bronzo o qualcosa di simile.

La soluzione 2 mi sembra da scartare, perché poi non avrei risorse per fare un altro rocket e, eventualmente, attaccare io Davide o impedire ulteriori guerre. Quella che mi attira di più è la terza che alla fine mi dà più punti.



Ma c'è anche l'evento da giocare. Se lo gioco esce International Agreement e AI non può usarlo, sia perché in mano gli sta solo una carta e sia perché se prende qualche carta rischia che tra me e Davide spariscano abbastanza carte da fargli morire Napoleone e perdere così 6 punti forza. Facciamo due conti: con il progresso se vado in democrazia sono 8 punti per me, 8 per Davide e 8 per AI. Con la varietà sono 10 per me e 12 per loro. I Fast Food mi sa che me li sogno ormai, tento col progresso e sequestrerò le tecnologie blu.

Come previsto non accetta. Ho provato settemila combinazioni, ma nessuna soddisfacente. L'ideale sarebbe andare in democrazia, fare due knights, prendere revolutionary idea e patriotism per essere sicuro di fare al prossimo turno gli aerei in caso di seconda guerra. Però poi non ho più nessuna azione per prendere le tech blu che sono disponibili. Vero che è improbabile che le prendano gli altri, ma sarebbero 6 punti l'una e dopo la guerra sarò terribilmente sotto di punti. Me la rischio e non prendo patriottismo, questo per altro obbligherà AI a prendere Churchill anche a tre azioni altrimenti con lui riuscirei a fare gli aerei comunque.

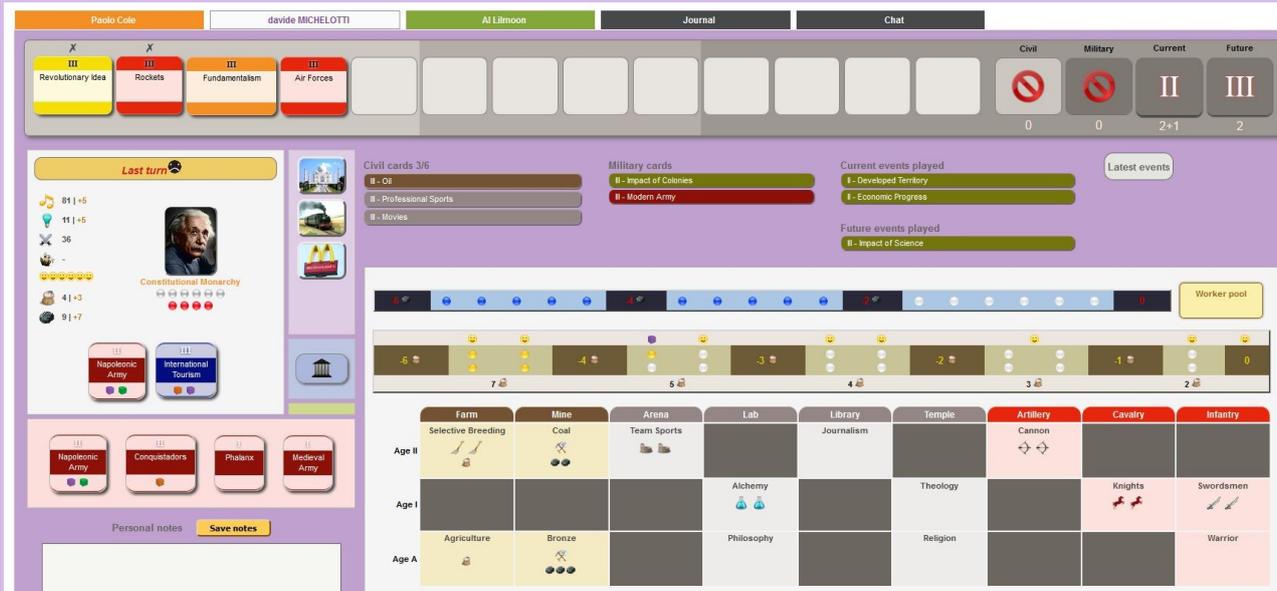
In ogni caso la partita secondo me è vinta da AI quasi sicuro, se riesce a fare la meraviglia, cosa per nulla scontata se farà finire l'era a questo turno. Quindi prendo satelliti e Civil Service. Non prendendo i Fast Food sto regalando a Davide, se poi vince per quelli mi mangio le mani. Chiudo scartando una difesa di era II, dato che tanto mi bastano quelle di era III per ora, e pesco due guerre, buon segno, magari non ne ha un'altra.

Round 16 Davide

AI ha dichiarato guerra a Paolo e lui ha pescato secondo me una carta in meno.

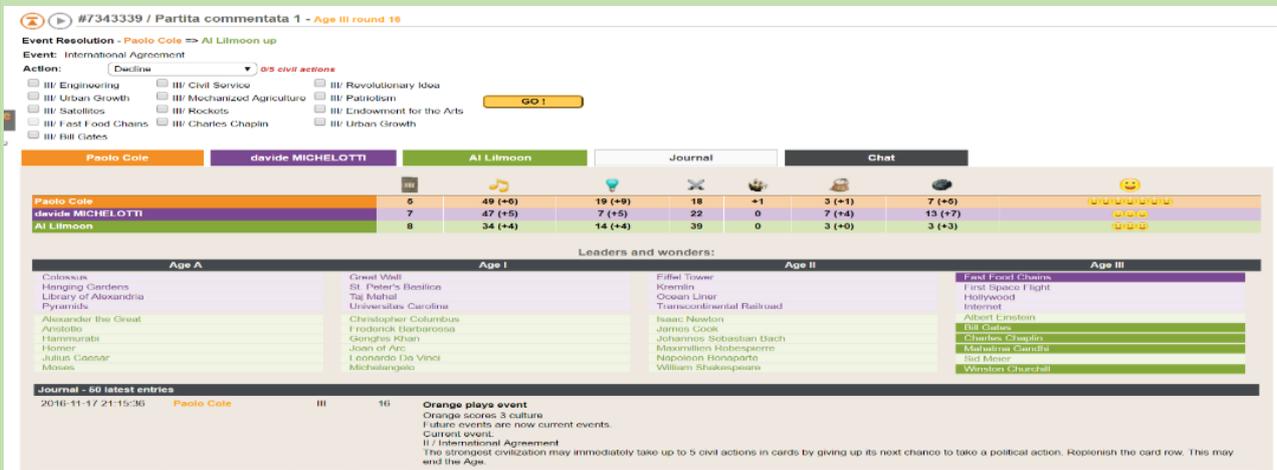
Mi spiego visti i punti in gioco se riesco a far finire l'era III napoleone se ne andava e al si beccava 6 punti meno, che sono più del 10% dei punti che ognuno di noi possiede. Altra considerazione molto probabilmente AI non riuscirà (a meno di aggressioni) di realizzare lo space anche se esce il mio evento dell'economic progress. La corruzione gli fa guadagnare al massimo solo 2 minerali e non ha possibilità di diminuirla e ne ci sono carte gialle che lui può sfruttare per realizzarla. Quindi ho deciso di non aiutare Paolo ma di realizzare i fast food ho difese in abbondanza per rispondere ad eventuali aggressioni e i minerali per fare la meraviglia alla fine guadagno più punti così. 18 punti contro 6. inoltre ho giocato il

giornalismo nella speranza che l'unico evento buono quello della scienza sia da me fruibile. Se ci fosse un escalation militare posso sempre costruire un cannone per raddoppiare l'armata napoleonica.



Round 16 AI

Purtroppo niente guerra pescata.... Invece evento!!! Wow wow wow wow. O così sembra. In realtà non mi serve a niente, perché non posso prendere troppe carte... se no rischio di perdere napoleone. Inoltre tutto sommato potrei giocare una armed oppure infiltrate sulla meraviglia di paolo.... Buuuuuhhhaaaaa ancora meglio!!! Quindi passo



NOTA: questo round ho fatto le foto ma non lo ho commentato quindi sto aggiungendo commenti postumi.

17 punti guerra, non male. Purtroppo non ho guerre. Provo allora a smontare la meraviglia di Davide con un attacco. Purtroppo Davide riesce a difendere.

Vedo Computer ma ormai è tardi, non mi serve. La vera domanda è questa: far finire la partita al prox giro, o durare di più? Cosa potevo fare?

Napoleone a breve morirà. Churchill mi serve poco perché non ho molto da costruire ormai. Prendo Chaplin e lo eleggo perché grazie a movie mi darà + 4 cultura e due faccine, che mi servono. Scopro movie e faccio upgrade. Prendo endowment che vale sempre qualcosa quando hai molte azioni. Prendo patriotism perché voglio avere sassi per aumentare la forza. Idem su urban growth. Mechanized tanto per fare. Inoltre non posso fare FSF perché non ho sassi e andrei in corruzione, ho sbagliato i conti credo. Voglio

chiudere in fretta per lasciare poco spazio a nuove manovre. Non ho nemmeno air force quindi non vale nemmeno rischiare di attendere un giro per fare nuova guerra. Meglio chiudere in fretta.

Mi rendo conto solo ora che avevo scartato io impatto agricoltura, quindi probabilità che uscisse alla fine era zero!! Che fesso. Poca attenzione...

43339 / Partita commentata 1 - Age III round 16

AI Lillmoon

Select an action

Colo daVIDE MICHELOTTI AI Lillmoon Journal Chat

Rockets Charles Chaplin Pathebon Endowment for the Arts Urban Growth Mahatma Gandhi Modern Infantry Military Build-Up Computers Revolutionary Ideas Rockets Western Church

Civil cards 5/8 Military cards 1/1 Current events played 1/1 Latest events

First Space Flight 4/5

Impact of Agriculture Impact of Happiness Impact of Technology Defense / Colonization Infringe Armed Intervention Entrenchments Mechanized Army

Worker pool

Age II Farm Mine Lab Temple Theater Artillery Cavalry Infantry

Age I Irrigation Alchemy Drama

Age A Agriculture Bronze Philosophy Religion

Personal notes Save notes

Political Phase - AI Lillmoon

Action: Select an action

Paolo Cole daVIDE MICHELOTTI AI Lillmoon Journal Chat

Paolo Cole	daVIDE MICHELOTTI	AI Lillmoon
6	41 (+6)	18 (+6)
6	50 (+6)	6 (+6)
8	51 (+4)	14 (+6)
		26 0 4 (+2)
		39 0 2 (+0)
		2 (+3)

Leaders and wonders:

Age A	Age I	Age II	Age III
Colosseum	Great Wall	Edfu Temple	First Food Chain
Hanging Gardens	St. Peter's Basilica	Konink	First Space Flight
Library of Alexandria	Taj Mahal	Ocean Liner	Hollywood
Pyramids	Unwieldy Carriage	Transcontinental Railroad	Internet
Alexander the Great	Christopher Columbus	Isaac Newton	Albert Einstein
Arinote	Frederick Barbarossa	James Cook	Bill Gates
Hammurabi	Genghis Khan	Johannes Sebastian Bach	Charles Chaplin
Horner	Joan of Arc	Maximilian Robespierre	Marxism Gandhi
Julius Caesar	Leonardo Da Vinci	Napoleon Bonaparte	Sam Altman
Moons	Mohandegate	William Shakespeare	Greenwich Channel

Journal - 50 latest entries

2016-11-21 10:21:56 daVIDE MICHELOTTI III 18

End turn
Purple scores:
5 culture (now 55)
5 science (now 6)
3 food - consumption: 3 (now 6)
8 resources (now 18)
Purple draws 2 military cards

Green scores 17 culture
Orange loses 17 culture

2016-11-21 10:21:56 AI Lillmoon III 15

Green wins War over Culture
Attacker's strength: 39
Defender's strength: 27

7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 16

AI Lillmoon

Select an action

Paolo Cole daVIDE MICHELOTTI AI Lillmoon Journal Chat

Rockets Charles Chaplin Pathebon Endowment for the Arts Urban Growth Mahatma Gandhi Modern Infantry Military Build-Up Computers Revolutionary Ideas Rockets Western Church

Civil cards 5/8 Military cards 1/1 Current events played 1/1 Latest events

First Space Flight 4/5

Impact of Agriculture Impact of Happiness Impact of Technology Defense / Colonization Infringe Armed Intervention Entrenchments Mechanized Army

Worker pool

Age II Farm Mine Lab Temple Theater Artillery Cavalry Infantry

Age I Irrigation Alchemy Drama

Age A Agriculture Bronze Philosophy Religion

Personal notes Save notes

7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 16

AI Lillmoon

Select an action

Paolo Cole daVIDE MICHELOTTI AI Lillmoon Journal Chat

Rockets Charles Chaplin Pathebon Endowment for the Arts Urban Growth Mahatma Gandhi Modern Infantry Military Build-Up Computers Revolutionary Ideas Rockets Western Church

Civil cards 5/8 Military cards 1/1 Current events played 1/1 Latest events

First Space Flight 4/5

Impact of Agriculture Impact of Happiness Impact of Technology Defense / Colonization Infringe Armed Intervention Entrenchments Mechanized Army

Worker pool

Age II Farm Mine Lab Temple Theater Artillery Cavalry Infantry

Age I Irrigation Alchemy Drama

Age A Agriculture Bronze Philosophy Religion

Personal notes Save notes

#7343339 / Partita commentata 1 - Age III round 16

Political Phase - AI Lillmoon

Action: Discard cards

Select 3 cards to discard:

- III Impact of Agriculture
- III Impact of Happiness
- III Impact of Technology
- III Defense / Colonization
- III Armed Intervention
- III Entrenchments
- III Mechanized Army

GO!

Round 17 Paolo

Nel frattempo ecco cosa ci si scrive in chat (leggere da sotto in sopra). Davide avrebbe la possibilità di far finire l'era e forse sarebbe stato meglio per me prendere altre due carte invece di revolutionary idea.

Forum

2016-11-18 12:24:43 daVIDE MICHELOTTI sai togliere sei punti ad alessandro a me faceva anche piacere.... visto quanti punti abbiamo noi tre, 6 punti sono veramente tanti.

- 2016-11-18 12:22:18 **Paolo Cole** Fossi stato sicuro che tu ravanavi carte allora l'avrei fatto, ma non c'è il patto del ravanamento
- 2016-11-18 12:20:58 **davide MICHELOTTI** Giusto infatti l'opzione lasciare paolo nel suo brodo consiste in quella di prendere i fast food.... non aiuti... se prendevi una carta in più mannaggia....
- 2016-11-18 12:20:50 **Paolo Cole** Scherzo, fai i tuoi conti e massimizza la tua probabilità di vincere. Io ti ho preso carte invece di mettere su gli aerei apposta per darti la scelta di far finire l'era.
E ho scatenato International Agreement, che sapevo essere lì, perché volevo tentare Alessandro a prendere due carte...
- 2016-11-18 12:19:04 **Paolo Cole** Considera che io ti ho lasciato i Fast Food che potevo sequestrare 😊
- 2016-11-18 12:07:41 **davide MICHELOTTI** non so se aiutare paolo e lasciarlo nella merda.... medito....

Invece Davide non fa finire l'era. In compenso Al gli fa un Infiltrate per distruggere i Fast Food che, purtroppo, non va a buon fine. E Al decide di far terminare l'era. Ora è Davide il candidato alla vittoria.

Quando è il mio turno dopo duemila conti decido di giocare l'impatto della varietà che, considerando i 3 punti dell'impatto, potrebbe darmi 1 punto su Davide e 3 su Al. Altri eventi non ne ho. Scatena Cold War, ottimo per me, così butterò anche la seconda tech blu e farò altri 3+6 punti.

Situazione attuale:

The screenshot shows the game interface with the following elements:

- Top Bar:** A row of cards including Mahatma Gandhi, Modern Infantry, Military Build-Up, Computers, Revolutionary Idea, Rockets, Winston Churchill, Fundamentalism, Air Forces, Professional Sports, Civil, Military, Current, and Future.
- Left Panel:** A 'Last turn' section with icons for music, lightbulb, and other symbols, along with a 'Democracy' card and a 'Personal notes' section.
- Center Panel:** A 'Civil cards 4/7' section with cards like Air Forces, Civil Service, Satellites, and Revolutionary Idea. A 'Military cards' section with Defense/Colonization, War over Culture, and War over Culture. A 'Current events played' section with Civil Unrest and Impact of Progress. A 'Future events played' section with Impact of Variety.
- Right Panel:** A 'Worker pool' section with a bar of worker counts and a 'Latest events' button.
- Bottom Panel:** A grid of cards for Farm, Mine, Lab, Temple, Cavalry, and Infantry, with sub-cards for Computers, Scientific Method, Riflemen, Irrigation, Iron, Knights, Agriculture, Bronze, Philosophy, Religion, and Warrior.

Direi che giocherò Revolutionary Idea e entrambe le tech blu per fare punti sia di varietà che di progresso. Dopodiché prendo ed eleggo Churchill che mi dà 3 punto. Indi c'è gran poco da fare, ho solo 4 scienze e nessun omino disoccupato. Davide avrà 6 sassi dopo aver finito i Fast Food e quasi sicuramente farà il giornalismo, mentre AL farà il secondo Movie. L'unica cosa che dà punti è il predicatore delle miniere, cioè smantellare un bronzo per fare un religioso. Anzi, meglio usare un contadino che se Davide butta un impatto per prendere punti su Al gli conviene di più quello dei sassi. E per finire miglio il Bronzo a Ferro.

Turno finito, incasso i miei 13 punti e vado a 57, troppo basso considerando il +10 di Al e la meraviglia di Davide. Sono primo di scienza, ma sarò secondo dopo il giornalista di Davide, secondo di militare. Insomma, medio-man e non vincerò.

Round 17 Davide

Ultimo turno. Ho provato a bluffare con l'ultimo evento. Ho giocato l'impatto della scienza nonostante che non sia la cosa ideale, però spero che esca economic che mi dava i sassi per fare sia il cannone sia per il giornalismo mettendo al sicuro l'impatto. Purtroppo non è uscito il mio evento. quindi spero che al non si accorga di questo mio evento e che punti su cose sicure come costruire un altro teatro. Ho tolto le arene perché se c'è l'evento per le tecnologie di 3° livello impedisco ad al di giocare due.

Vediamo come andrà a finire molto dipenderà dagli impatti di paolo. Al arriverà a circa 74 punti ho ancora 7 punti di vantaggio un po' pochi.

Round 17 Al

Siamo così vicini che basta poco per vincere o perdere quindi devo purtroppo valutare i punti che posso ottenere. Di solito non faccio questi conti... ma qui siamo troppo vicini.

Questi sono i miei eventi e non ne ho giocati. (NOTA POSTUMA: mannaggia avevo scartato io agricoltura e industria e non mi ricordavo!!!)

Military cards

III - Impact of Happiness

III - Impact of Population

III - Impact of Strength

III - Impact of Technology

III - Defense / Colonization

III - Armed Intervention

III - Mechanized Army

Attualmente temo decisamente più davide (81) che paolo (57), ma dipende dagli eventi.

Vediamo qui, calcolo il delta di punti fra di noi per i vari eventi così capisco cosa mi conviene fare

- Agricoltura: molto pericolosa

- Ale -1 (così credo...)
- Paolo -1
- Davide +10

- Architettura cambia poco
- Balance: pericolosa ma non ci posso fare nulla
- Colonies amen
- Competition cambia nulla
- Governo cambia poco e non posso fare molto
- Happiness: MIO, non lo giocherò
- Industry pericoloso
- Population: MIO, non lo giocherò
- Progress: come sempre qui paolo spacca
- Science: magari averlo in mano, con poco potrei staccare davide di 14 punti
 - o Attualmente ale 0 ma posso andare io a 14 e davide a 0
 - o Paolo 14
 - o Davide 7
- Strength: MIO: devo lavorare anche su questo, posso staccare davide di 7 punti
 - o Attualmente ale 7, ma posso andare a 14
 - o Paolo 0
 - o Davide 14
- Impact technology; MIO, e considero di giocare sicuramente una tecnologia livello 3
 - o Ale 8
 - o Paolo 16
 - o Davide 0
- Variety cambia poco
- Wonder non ci posso fare nulla

Vedendo la lista sopra, e considerato che ci sono 3 eventi in gioco e partirò sotto di 4 punti da davide, la vedo dura recuperare. Devo riuscire a salire di militare e scienza, e sperare sia uscita scienza. Spero non

abbia giocato agricoltura o industria invece... ma devo scegliere tra scienza e agricoltura, e poiché paolo ne ha giocati due, e a lui piace la scienza, mi fido che lo abbia giocato ;)

Per assurdo rispetto a impatto strength mi converrebbe impatto technology rispetto a davide per ottenere un punto in più, ma voglio comunque mantenere paolo ben lontano dalla vetta, visto che con impatto governo e tecnologia guadagnerebbe 20 punti e poi magari va a vincere.

Quindi gioco impatto forza. Endowment per 3 punti. Disbando due bronze. Costruisco alchemy e salgo in vetta sulla scienza. Costruisco cannon con patriotism. Uso military, non ottimale visto che avevo già strategy, ma è l'unico modo per arrivare a 38 di forza sopra a davide, purtroppo speravo di fare anche un agricoltore, ma non ce la faccio, dovrei rinunciare alla scienza e al parimerito perdo in quanto ultimo di mano.

Morale: parto sotto di 4, recupero 7 con mio impatto e quindi sarò sopra di 3. Temo fortemente vari impatti, ma altri impatti sono generosi con me... vedrò a breve! Sto pensando se ci sono strategie migliori ma proprio non le trovo. Davide ha giocato solo un impatto e all'ultimo turno quando aveva solo 3 carte in mano, può quindi darsi che lo abbia giocato per sperare nei 3 punti e magari poco più, o comunque facendo un azzardo.

Mitico! Ho giocato l'evento forza e mi ha regalato un sasso extra. Proprio quello che mi serviva per fare l'agricoltore e non rischiare troppo su impatto agricoltura. Quindi invece di cannon farò swordman + agricoltore. Azzerò i bronze rischiando un attimo, ma cambia solo due punti su balance e 1 punto su industria, mentre sull'evento agricoltura cambia 5 punti: se non ricordo male in caso di produzione pari al consumo, si prendono i 4 punti infatti. Potevo fare upgrade del movie invece che alchemy, ma mi conviene rischiare di più rispetto a prendere solo 2 punti, o così spero.

Avrò fatto bene? Lo scoprirò tra poco. Paolo confido nel tuo governo o nella scienza!!!



Commenti finali Paolo

Davide fa uscire l'inutile Civil Unrest. Fa un cannone per salire di forza invece di fare il giornalista e finisce i Fast Food.

Al fa uscire Economic Progress, ma se ho fatto bene i calcoli nemmeno questo gli permette la meraviglia. Sale anche lui di forza. Purtroppo a sorpresa fa un'alchimia e questo mi costa 7 punti di scienza.

Impatti finali:

Impact of Progress: 20 punti a me, 8 a Davide, 10 a Al. Alé!

Impact of Science: 7 punti a me, 0 a Davide, 14 a Al. Buono.

Impact of Strength: 0 punti a me, 7 a Davide, 14 a Al. L'ingiustizia di essere primi di turno!

Impact of Variety: 14 a me e 12 agli altri.

WINNER IS AL LILMOON AS GREEN (127 PTS)

2nd is davide MICHELOTTI as Purple (108 pts)

3rd is Paolo Cole as Orange (98 pts)

Rimontone di Al con gli impatti.

Commenti finali Davide

L'economic progress lo avevo giocato io e quindi sapevo che era presente, quindi ho giocato l'evento della scienza nella speranza che uscisse.

Se arrivava l'evento dell'economic progress io avevo giusto giusto i sassi per alzarmi di militare e nello stesso tempo costruire un giornalismo che mi permetteva di vincere l'impatto della scienza.

Questo significa che tu arrivavi secondo e quindi anziché 14 punti ne guadagnavi solo 7 chiudendo a 120.

io sono arrivato 3° quindi guadagnavo 14 punti andando a 122.

Però costruendo il giornale, io guadagnavo 2 punti per il giornale stesso 124 e ulteriori 2 punti per impatto della varietà, chiudevo la partita a 126 vs 120 tuoi.

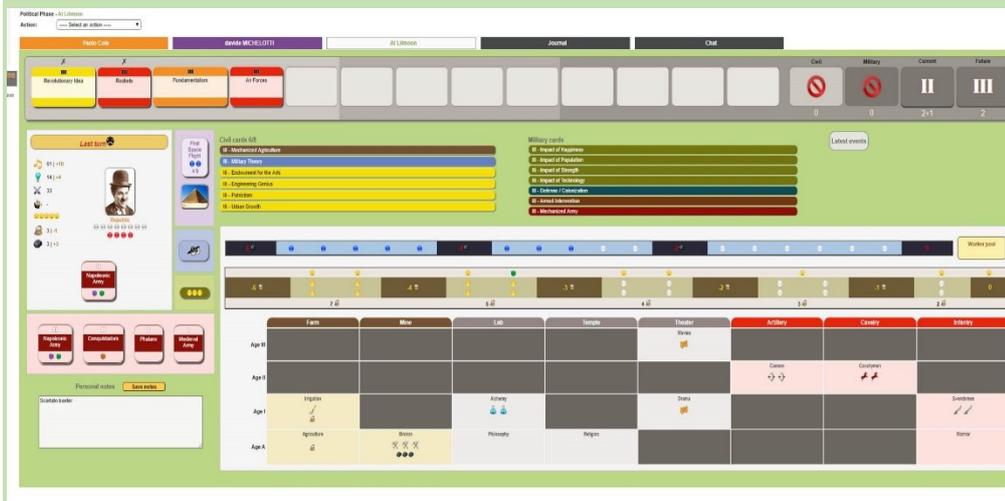
Una possibilità su 3 valeva la pena di tentare.

L'altra speranza era quella che tu non ti alzassi di scienza e guadagnare 7 punti, che anche in questo caso sarebbero stati sufficienti, tu arrivavi ultimo quindi perdevi 14 punti andando a 113 io guadagnavo 7 chiudendo a 115, però bisognava vedere cosa facevi con i sassi che hai usato per costruire l'alchimia.

Commenti finali AI

Super wow!!!! Ho vinto!!! Ho visto il punteggio di corsa ora vado a vedere come mai, deve essere la scienza....

Ahahahahah qualcuno ha giocato sia scienza che progress... indovino già chi sarà stato. In realtà progress può averlo giocato anche davide, in fondo eravamo lì e intanto faceva i 3 punti, inoltre forse non si aspettava io giocassi military avendo già strategy. Scienza, se la ha giocata davide, è stato un azzardo incredibile quindi lo escludo....



Political Phase: AI Lillmoon

devide MICHELOTTI | AI Lillmoon | Journal | Chat

LAST turn

Civil cards 1/8: **III - Air Force**

Military cards: 4

Events played (current/future): 0/0

Age	Farm	Mine	Lab	Temple	Cavalry	Infantry
Age III			Conquest			
Age II			Scientific Method			Monks
Age I	Irrigation	Iron			Arms	
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion		Warrior

Political Phase: AI Lillmoon

devide MICHELOTTI | AI Lillmoon | Journal | Chat

LAST turn

Civil cards 2/8: **III - Professional Sports**, **III - Movies**

Military cards: 2

Events played (current/future): 0/0

Age	Farm	Mine	Lab	Temple	Artilery	Cavalry	Infantry
Age III	Scientific Method	Iron	Scientific Method				
Age II			Arms				Armsmen
Age I			Philosophy				
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion			Warrior

Paolo | 30 | +5

devide MICHELOTTI | AI Lillmoon | Journal | Chat

Revolutionary Idea: **III - Revolutionary Idea** (2 | -1, 12 | +6)

Current: 0, Military: 0, Future: 1+1, 3

LAST turn

67 | +10, 3 | +6, 37, 2 | -, 0+1 | -

Republic

Napoleonic Army

Conquistadors, Phalanx, Medieval Army

Personal notes: Scartato border

Civil cards 2/8: **III - Mechanized Agriculture**, **III - Engineering Genius**

Military cards: **III - Impact of Happiness**, **III - Impact of Population**, **III - Impact of Technology**, **III - Defense / Colonization**, **III - Armed Intervention**, **III - Mechanized Army**

Current events played: **III - Impact of Strength**

Future events played: **III - Impact of Strength**

Worker pool

Age	Farm	Mine	Lab	Temple	Theater	Artilery	Cavalry	Infantry
Age III					Movies			
Age II						Cannon	Cavalrymen	
Age I	Irrigation		Alchemy		Drama			Swordsmen
Age A	Agriculture	Bronze	Philosophy	Religion				Warrior