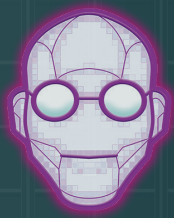


# CIVOLUTION

## FELVÉTELI ÉRTESÍTŐ



Kedves hallgató lények,

örömmel értesítünk benneteket, hogy a civilizációtervezés vizsgáton elért kiváló eredményeteknek köszönhetően felvételt nyertetek a következő szintre. A képzések azonban még korántsem ért véget. A feladatokat mostantól az lesz, hogy minél előrébb jussatok a rangsorban, és a vizsgák sikeres teljesítésével extra krediteket gyűjtsetek.

Három extra kredit várja, hogy megszerezzétek őket.  
Sok sikert!

**Az extra kreditek** olyan kisebb kiegészítő modulok, amiket akár egyenként, akár tetszőleges kombinációban hozzáadhattok az alapjátékhoz.

A extra kredit: **6 kezdő jellemlapka**

*> lásd a 2. oldalon*

B extra kredit: **6 lénylapka**

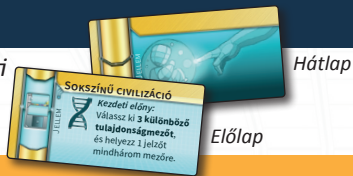
*> lásd a 4. oldalon*

C extra kredit: **15 IV. szintű modullapka**

*> lásd a 9. oldalon*

## A extra kredit: 6 kezdő jellemlapka

A kezdő jellemlapok egyedi és izgalmas kezdeti előnyöket biztosítanak minden civilizáció számára.



### Előkészületek

A játék előkészítése során kövessétek az alapjáték szabályait, de mielőtt a 16. lépésben előkészítenétek a kezdő lapkakészlet kártyákat, keverjétek meg a 6 kezdő jellemlapját, majd az alábbi kiegészítéssel hajtsátok végre a 16. lépést:

**A lehetőség** (újoncoknak – nekik csak akkor ajánljuk ezt az extra kreditet, ha segítséget kapnak egy tapasztalt játékostól): A kezdő lapkakészlet kártya és 1 véletlenszerű céllapka mellett kapsz 1 véletlenszerű kezdő jellemlapját is.

**B lehetőség** (haladó játékosoknak): Miután a szokásos módon felfedtétek a kezdő lapkakészlet kártyákat, és lehelyeztetek 1 céllapját minden kártya aljára, tegyetek mindegyik fölé 1 véletlenszerű kezdő jellemlapját képpel felfelé. Amikor kezdő lapkakészletet választotok, vegyétek el a hozzá tartozó céllapját és a kezdő jellemlapját is.

A megmaradt kezdő jellemlapokat tegyétek vissza a játék dobozába.

Miután végrehajtottátok a kezdő lapkakészlet kártyák lépéseit (1. A céllapka helyezése a céllapka területre, 2. A megfelelő modul fejlesztése, 3. A kártya becsúsztatása a vezérlőpult alá), folytassátok az alábbi 4. lépéssel:

Telepítsétek a kezdő jellemlapokat a vezérlőpultok színterére. A lapját helyezzétek egy tetszőleges oszlop legalacsonyabb szabad zónájába. Ez az oszlop mostantól véglegesen a jellemlapokhoz van rendelve (vagyis a játék hátralévő részében csak jellem- és bevétellapokat tartalmazhat).

Végül a kezdő civilizációval kezdve és az óramutató járása szerint minden civilizáció megkapja a kezdő jellemlapján látható **kezdeti előnyt** (lásd a következő oldalon).

Nincsenek változások a játékmenetben és a végső értékelésben.

## A kezdő jellemlapok áttekintése

### Fejlődő civilizáció

*Kezdeti előny:* Válassz ki 1-et az 5 fejlődéssáv közül, és haladj a korongoddal 2 lépést a választott sávon. Megkapod azt a sávbónuszt, amin a korongod áthaladt.

### Virágzó civilizáció

*Kezdeti előny:* Válassz ki 1-et a 6 szárazföldi területtípus közül (erdő, puszt, dombság, hegység, mocsár, sivatag). Vegyél el 6 játékosjelzőt a készletedből, és helyezz 2-2 jelzőt a választott területtípus mindhárom raktármezőjére a vezérlőpultodon (függetlenül attól, hogy a 14. lépésben helyeztél-e oda játékosjelzőt). *Példa: Kiválasztod a hegységet, és lehelyezel 2-2 játékosjelzőt a kő, vasérc és jade raktármezőkre.*

### Sokszínű civilizáció

*Kezdeti előny:* Vegyél el 3 játékosjelzőt a készletedből, és helyezz 1-1 jelzőt 3 **különböző** tulajdonságmezőre a vezérlőpultodon (függetlenül attól, hogy a 14. lépésben helyeztél-e oda játékosjelzőt). *Példa: Lehelyezel 1-1 játékosjelzőt az intelligencia, az ügyesség és a látás tulajdonságmezőre.*

### Művelt civilizáció

*Kezdeti előny:* Húzd fel mind az 5 képpel lefelé fordított kutatáspakli legfelső lapját, és vedd a kezedbe. Így összesen 10 kutatáskártyával kezded a játékot (2-vel mindegyik típusból).

### Terjeszkedő civilizáció

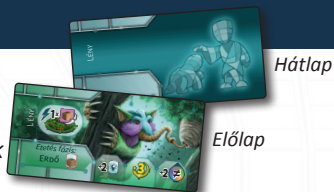
*Kezdeti előny:* Vegyél el 1 törzset a készletedből, és helyezd egy szabad, **nem tüzes táborhelyre** a földrészt bármelyik nem hasznosított területén. Hasznosítsd ezt a területet úgy, hogy képpel felfelé fordítod az anyaglapkáját, és lehelyezel a területre 1 jelzőt a készletedből. Így összesen 3 törzsszel és 3 nyersanyaggal kezded a játékot.

### Felkészült civilizáció

*Kezdeti előny:* Vegyél el 12 játékosjelzőt a készletedből, és helyezz 3-3 jelzőt az étel-, pénz-, összpontosítás- és ötletmezőre (függetlenül attól, hogy a 14. lépésben helyeztél-e oda játékosjelzőt).

## B extra kredit: 6 lénylapka

A lényeket a vadászat során tudjátok befogni és megszelídíteni. Ha már vannak megszelídített lényeitek, minden etetés fázisban megetethetitek őket, és ezért jutalmat kaptok.



### Előkészületek

A játék előkészítése során kövessétek az alapjáték szabályait, de a **6. lépés** végén, miután a szokott módon feltöltöttétek a lapkák kínálatát, hajtsátok végre az alábbiakat:

Keverjétek meg a 6 lénylapkát, és tegyétek őket egy képpel lefelé fordított *lénykupacba* a vadászat táblázat mellé. Ezután fedjétek fel a legfelső lapkát, és tegyétek képpel felfelé a lénykupac mellé – ez lesz a *látható lény*.



### Megjegyzés:

- A lénylapkák egy új lapkátípusnak számítanak, ezért egy új oszlopra lesz szükségük a színteretteken.
- Mindegyik lénylapka a 6 szárazföldi területtípus egyikéhez tartozik.



### Játékmenet

A lénylapkák elsősorban a játékmenet két elemére hatnak:

- az „1 vadászat végrehajtása” fő akcióra és
- az etetés fázisra.

A változásokat a következő oldalakon részletezzük.

## FŐ AKCIÓ

1x



### 1 VADÁSZAT VÉGREHAJTÁSA

Válassz egy területet, ahol legalább 1 törzsed van, de nincs rajta vadászatlapka. Ha a terület típusa **nem** egyezik meg a *látható lény* területtípusával, a szokásos módon hajtsd végre a vadászatot (lásd az alapjáték szabályának 19. oldalán).

Ha a terület típusa **meg egyezik** a látható lény területtípusával, kövesd az alábbiakat:

Dobj az összes rózsaszín sorskockáddal, és válaszd ki az egyiket. A választott kocka két dolgot határoz meg:

- mennyi ételjelzőt kapsz, és
- megszeliéd-e a látható lényt.

A választott kocka értékét a szokásos módon megváltoztathatod ötletjelzők elköltésével. A megváltoztatott kockaérték egyaránt vonatkozik az ételjelzőkre és a lényre is.

Továbbra is a vadászat táblázat határozza meg, hogy mennyi **ételjelzőt** kapsz. Keresd ki a választott kocka sorának és a választott terület oszlopának metszéspontjában lévő értéket, és helyezz ennyi jelzőt a készletedből a vezérlőpultod ételmezőjére, majd a szokásos módon helyezz egy vadászatlapkát a vadászatlapka készletből arra a területre ahol épp most vadásztál.

Ezután állapítsd meg, hogy sikerült-e **megszeliéd a látható lényt**.

Ez attól függ, hogy a korongod melyik mezőn áll az **Agera kegye sávon** (akárcsak a sorsvetéskor): ha a kocka értéke a korong alatt látható értéktartományon belül van, megszeliéd a lényt.

Ha sikerült megszelídítened a látható lényt, telepítsd a lapkáját, az alábbi lépéseket követve:

### 1) Vedd fel a lénylapkát

Vedd fel a látható lény lapkáját, majd fedj fel egy új lapkát a lénykupacból, és tedd a lénykupac mellé. Ez lesz az új látható lény.

(Ha a lénykupac kifogyott, nem lesz több látható lény a játékban.)

### 2) Határozd meg az oszlopot, ahová a lénylapkát telepíteni fogod

Ha még nincs lénylapka telepítve a színteredre, akkor bármelyik oszlopot választhatod, ami még üres vagy csak bevétellapkát tartalmaz.

Ha az oszlopok egyikében már van legalább 1 lénylapka, akkor ezt az oszlopot kell választanod.

### 3) Illeszd be a lénylapkát a kiválasztott oszlopba

Illeszd be a lénylapkát képpel felfelé a kiválasztott oszlop legalacsonyabb szabad zónájába.

### 4) 1 lelet szerencsés megtalálása

Végül hajtsd végre egyszer az „1 lelet szerencsés megtalálása” fő akciót (lásd az alapjáték szabályának 20. oldalán). Ezt az akciót azonban az újonnan telepített lénylapka területtípusával megegyező területtípuson kell végrehajtanod.



A telepítését követően a játék hátralévő részében a lénylapka a vezérlőpultodon marad, és minden ezt követő etetés fázisban használhatod (lásd a 8. oldalon).

Ha nem szelídítetted meg a látható lényt, hagyd a lapkáját a lénykupac mellett.

### Példa:

A látható lény dombság területen él.

A sárga civilizáció egy dombság területet választ ki a vadászatra. Összesen 2 sorskockája van, amikkel egyszerre dob. A kockák értékei  és .

Mivel a korongja a második mezőn van az Agera kegye sávon, a sárga civilizáció ezekkel az értékekkel nem tudná megszelídíteni a lényt.

Ha ezt elfogadná, 3 ételjelzőt kapna.



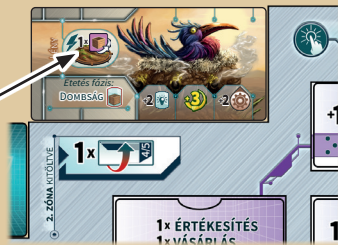
Ehelyett inkább úgy dönt, hogy elkölt 1 ötletjelzőt, hogy a -at -re változtassa.

Ezzel a  értékkel már meg tudja szelídíteni a lényt, és emellett 2 ételjelzőt is kap.

Miután elvette a 2 ételjelzőt, és lehelyezett egy vadászatlapkát a dombság területre, a sárga civilizáció felveszi a dombság lénylapkát, és felfed egy új lapkát a lénykupacból. Ez lesz az új látható lény.

Ezután telepíti a dombság lénylapkát a vezérlőpultja színterére.

Végül végrehajtja az „1 lelet szerencsés megtalálása” fő akciót egy dombság területen, ezért ismét dob mindkét sorskockájával. Mivel mindkét kockával -ot dobott, kap egy raktározott kénkövet.



## 6. fázis: Etetés fázis

A szokásos módon hajtsátok végre az etetés fázist (lásd az alapjáték szabályának 33. oldalán), de az A lépés az alábbiakkal egészül ki:



### A) A törzsek etetése

Miután végeztél a törzseid etetésével, a lényeidet is megetetheted:

Minden színtereden lévő lényt megetethetsz legfeljebb **3**, a saját **területtípusához tartozó raktározott anyaggal**. Ehhez tetszőleges kombinációban használhatod fel a megfelelő anyagokat (akár ugyanazt az anyagot többször is).

A lény etetéséhez felhasznált anyagokat **balról jobbra** helyezd az **etetésmezőkre**.

Ezután megkapod az egyes etetésmezőkön látható jutalmakat:

- Ha a lényt 1 raktározott anyaggal eteted meg, kapsz 2 ötletjelzőt.
- Ha a lényt 2 raktározott anyaggal eteted meg, kapsz 2 ötletjelzőt és 3 sikerpontot.
- Ha a lényt 3 raktározott anyaggal eteted meg, kapsz 2 ötletjelzőt és 3 sikerpontot, valamint haladj előre 2 lépést a harmadik etetésmezőn jelzett fejlődéssávon (az erdei lény esetén 1 lépést haladj előre 2 tetszőleges fejlődéssávon).

Miután befejezted a lényeid etetését, a lénylapkákra helyezett játékosjelzőket tedd vissza a készletedbe.

Nincsenek további változások a játékmenetben és a végső értékelésben.



## C extra kredit: 15 IV. szintű modullapka

Mostantól mind a 15 vezérlőmodulhoz tartozik egy új és erős IV. szintű modullapka. A játék elején minden civilizáció kap hármat ezekből a lapkákból, amikkel a játék során a IV. szintre fejlesztheti a megfelelő modulokat.



### Előkészületek

A játék előkészítése során kövessétek az alapjáték szabályait, de miután befejeztétek a 16. lépést, folytassátok az alábbi 17. lépéssel:

17

Keverjétek meg a 15 darab IV. szintű modullapkát. Húzzatok civilizációnként 3 lapkát, és alkossatok egy képpel felfelé fordított kínálatot. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

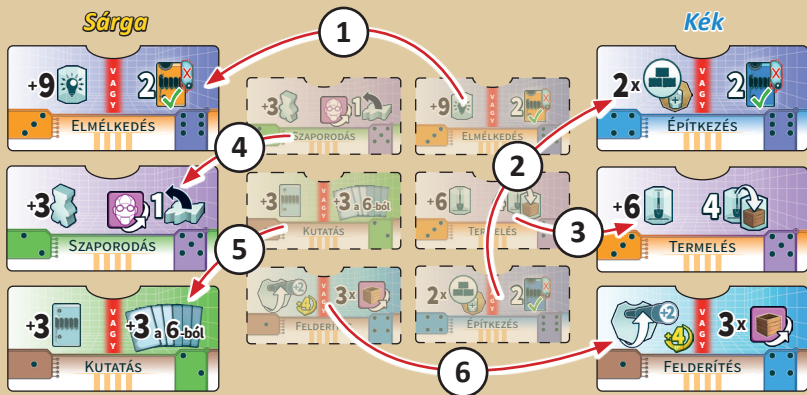
A kezdő civilizációval kezdve és az óramutató járása szerint minden civilizáció választ 1 lapkát, és a vezérlőpultja mellé helyezi. Ezután a kezdő civilizáció jobbján ülő játékosal kezdve, és az óramutató járásával ellentétes irányban minden civilizáció felvesz egy második lapkát.

Végül újra a kezdő civilizációval kezdve és az óramutató járása szerint minden civilizáció választ egy harmadik lapkát, és a másik két lapkája mellé helyezi.

Miután minden civilizáció választott három lapkát, hajtsatok végre még egy utolsó lépést:

A kezdő civilizációval kezdve és az óramutató járása szerint minden civilizáció kiválaszt egyet a 3 lapkája közül, és egyszer fejleszti a hozzá tartozó vezérlőmodult a vezérlőpultján (lásd „1 vezérlőmodul fejlesztése” az alapjáték szabályának 27. oldalán). Ez lehet az a modul is, amit a 16. lépésben fejlesztettetek.

**Példa:** Egy kétfős játékban 6 véletlenszerű IV. szintű modullapka van a kínálatban. A sárga a kezdő civilizáció, és az „elmélkedés” lapkát (1) veszi el. Ezután a kék civilizáció kiválasztja az „építkezés” (2), majd közvetlenül utána a „termelés” lapkát (3). Most a sárga civilizáció választ kétszer, először a „szaporodás” (4), majd a „kutatás” lapkát (5) veszi el. Végül a kék civilizáció elveszi a megmaradt „felderítés” lapkát (6).



Most mindkét civilizáció fejleszti a három választott lapka egyikéhez tartozó vezérlőmodulját:

A sárga civilizáció úgy dönt, hogy a „kutatás” modult fejleszti, és a vezérlőpultján lévő I. szintű kutatás modullapkát átfordítja a II. szintű oldalára.

A kék civilizáció a 16. lépésben már a II. szintre fejlesztette a „termelés” modulját, és most úgy dönt, hogy továbbfejleszt a III. szintre. Eltávolítja a modullapkát a rekeszből, és félre teszi a szokásos módon. Így a kék civilizáció III. szintű termeléssel kezdi a játékot, vagyis csak egyszer kell fejlesztenie a „termelés” modult ahhoz, hogy használni tudja a IV. szintű lapkáját.

## Játékmenet

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik. A kiválasztott három IV. szintű modullapkát az „1 vezérlőmodul fejlesztése” fő akcióval hozhatjátok játékba.

### FŐ AKCIÓ

#### 1x 1 VEZÉRLŐMODUL FEJLESZTÉSE

Ezt a fő akciót az alapjáték szabályának 27. oldalán leírtak szerint hajtsd végre, egy kiegészítéssel: ha a vezérlőpultod mellett van egy IV. szintű modullapka, akkor a hozzá tartozó III. szintű modult fejlesztheted úgy, hogy behelyezed a IV. szintű lapkát a III. szintű lapka rekeszébe.

Nincsenek további változások a játékmenetben és a végső értékelésben.

## A IV. szintű modullapkák áttekintése (ábécérendben)

**Megjegyzés:** Az egyes modulok neve mellett látható fehér szám az alapjáték szabályának oldalszámára utal, ahol a hozzá tartozó I. szintű modult ismertetjük.

### 29 ELMÉLKEDÉS – IV. SZINT

Kapsz 9 ötletjelzőt.



Legfeljebb **kétszer**: Telepítsd 1 elmélet kártyádat. Figyelman kívül hagyhatod az egyik költségmezőjét (feltéve, hogy nem ez az egyetlen szükséges költségmező).

### 19 ÉLELMÉZÉS – IV. SZINT

Legfeljebb **kétszer**: Hajtsd végre 1 vadászatot az általános szabályok szerint, de olyan területeken is vadászhatsz, ahol már van vadászatlapka (ha ilyen területen vadászol, ne helyezz le második vadászatlapkát).



Erősítsd meg **legfeljebb 6** gyenge törzsedet.

## 21 ÉPÍTKEZÉS – IV. SZINT

Hajts végre legfeljebb 2 építési projektet (tetszőleges típusúakat).

Az **építési korlátozásod 1 szoborral növekszik**, így már minden építési telken legfeljebb 3 építményed lehet, azonban egy építési telekre továbbra is legfeljebb egy települést építhetsz.



Legfeljebb **kétszer**: Telepítsd 1 építmény kártyádat. Figyelman kívül hagyhatod az egyik költségmezőjét (feltéve, hogy nem ez az egyetlen szükséges költségmező).

## 20 FELDERÍTÉS – IV. SZINT

Fedd fel az összes képpel lefelé fordított helyszínt, amik szomszédosak egy adott területteddel. Ezután fedj fel 2 újabb helyszínt bárhol a földrészén. Megkapod a sikerpontokat ezekért a helyszínekért, majd további 4 sikerpontot kapsz.



Hajts végre 3 lelet szerencsés megtalálása akciót a területeiden (használható ugyanazt a területet többször).

## 30 FELTALÁLÁS – IV. SZINT

Hajts végre 2 akciót a színtereden **és/vagy** a bevétellapka kínálatban lévő bevétellapkákról. Ez lehet ugyanaz az akció kétszer vagy 2 különböző bevétellapka akciója.



Legfeljebb **kétszer**: Telepítsd 1 találmány kártyádat. Figyelman kívül hagyhatod az egyik költségmezőjét (feltéve, hogy nem ez az egyetlen szükséges költségmező).

## 30 KERESKEDÉS – IV. SZINT

Kapsz 3 pénzjelzőt. Ezután hajts végre legfeljebb 3 értékesítés akciót és legfeljebb 3 vásárlás akciót (tetszőleges sorrendben).



28

**KUTATÁS – IV. SZINT**

Hajtsd végre **háromszor**: Szerezd meg a legfelső kártyát a kutatási kínálat egy képpel felfelé vagy egy képpel lefelé fordított kutatáspaklijából.



Húzz összesen **6 kártyát** 1 vagy több képpel lefelé fordított kutatáspakliból. Nézd meg ezeket, majd 3-at vedyél a kezedbe. Helyezd a többi annak a paklinak az aljára, ahonnan húztad őket.

29

**MUTÁCIÓ – IV. SZINT**

Legfeljebb **háromszor**: Mozgasd az egyik tulajdonságjelződet bármelyik másik tulajdonságmezőre.



Legfeljebb **kétszer**: Telepítsd 1 mutáció kártyádat. Figyelman kívül hagyhatod az egyik költségmezőjét (feltéve, hogy nem ez az egyetlen szükséges költségmező).

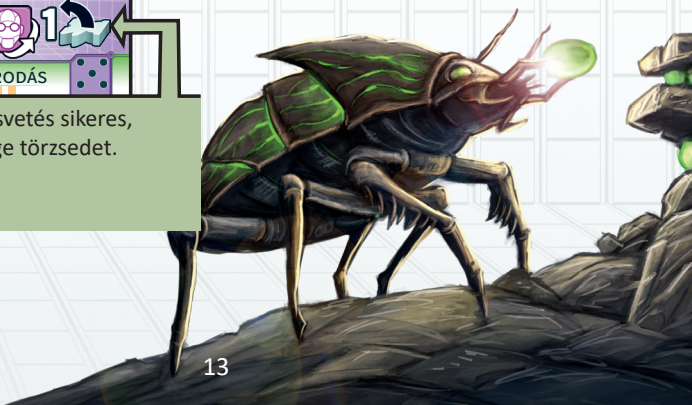
16

**SZAPORODÁS – IV. SZINT**

Hajtsd végre **legfeljebb 3 szaporodást** az általános szabályok szerint.



Vess sorsot. Ha a sorsvetés sikeres, erősítsd meg 1 gyenge törzsedet.



## 19 SZÁLLÍTÁS – IV. SZINT

Mozgasd **tetszőleges számú** nyersanyagodat a földrész bármely területeiről a megfelelő raktármezőidre a vezérlőpultodon. Tetszőleges raktármeződre helyezhetsz **legfeljebb 3-at** az épp most szállított nyersanyagok közül.



## 18 TERMELÉS – IV. SZINT

Termelj összesen 6 nyersanyagot (1, 2, 3, 4, 5 vagy 6 területeden).



Szállíts legfeljebb 4 nyersanyagot a földrész bármely területeiről a raktáradba (a nyersanyagok termelése előtt vagy után).

## 26 TERVEZÉS – IV. SZINT

Legfeljebb **kétszer**: Telepítsd 1 olyan céllapkát, aminek a követelményének megfelelsz VAGY szerezz 1 új céllapkát a céllapka kínálatból, és helyezd azt a céllapka területre (töltsd fel azonnal a céllapka kínálatot).



Helyezz 3 jelzőt a készletedből tervezésjelzőként az egyik kockameződre (ugyanarra a kockamezőre kell tenned mindhármat). Kapsz 1 ötletjelzőt is.

## 31 TEVÉKENYSÉG – IV. SZINT

Kapsz **2 pénzjelzőt**. Hajts végre legfeljebb 2 tevékenységet a vezérlőpultodról. Ez lehet 2 különböző tevékenység vagy ugyanaz a tevékenység kétszer.



Mielőtt vándorolsz, vess sorsot.

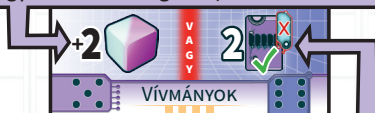
Ha sikeres, hajts végre **legfeljebb 4 vándorlást** az általános szabályok szerint. Ha sikertelen, hajts végre legfeljebb 3 vándorlást.

Ha ugyanaz a törzs több vándorlást hajt végre, csak az utolsó területen telepedik le egy táborhelyre vagy egy hajóra, a köztes területeken csak átvág.



Hajtsd végre **kétszer**: Kapsz

1 akciókockát (azonnal dobj) VAGY 1 sorskockát. A szokásos módon, ha a kockakészletben már nincs kocka, akkor attól a civilizációtól kapod, akinek a legtöbb van abból a típusból (nem hajthatod végre, ha neked van egyedülként a legtöbb).



Legfeljebb **kétszer**: Telepítsd 1 vívmány kártyádat. Figyelmen kívül hagyhatod az egyik költségmezőjét (feltéve, hogy nem ez az egyetlen szükséges költségmező).



## Gyors áttekintés 3 extra kredit előkészületeihez

A játék előkészítése során kövessétek az alapjáték szabályait az alábbi változtatásokkal:

**6:** Keverjétek meg a **lénylapkákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított *lénykupacot* a vadászat táblázat mellett. Fedjétek fel a legfelső lapkát, és tegyétek képpel felfelé a pakli mellé – ez lesz a *látható lény*.

**16:** Tegyetek egy véletlenszerű **kezdő jellemlapkát** minden választható kezdő lapkakészlet kártya mellé. Válasszatok ki egy kártyát, és hajtsátok végre a 3 lépését a szokásos módon. Ezután helyezétek az elvett kezdő jellemlapkátokat a színterek egy tetszőleges oszlopába, és megkapjátok a kezdeti előnyt.

**17 (új):** Keverjétek meg a **IV. szintű modullapkákat**. Húzzatok civilizációként 3 lapkát, és alkossatok belőlük egy kínálatot. A kezdő civilizációval kezdve és az óramutató járása szerint minden civilizáció választ 1 lapkát. Ezután a kezdő civilizáció jobbán ülő játékoskal kezdve, és az óramutató járásával ellentétes irányban minden civilizáció választ egy második lapkát.

Végül a kezdő civilizációval kezdve és az óramutató járása szerint minden civilizáció választ egy harmadik lapkát.

A kiválasztott 3 lapkát tegyétek a vezérlőpultotok mellé. Válasszatok közülük egyet, és fejlesszétek a hozzá tartozó vezérlőmodult a vezérlőpultotokon.



Tervezés: Stefan Feld  
Illusztráció: Dennis Lohausen  
Fejlesztés: Moritz Bornkast  
Játékszabály: Viktor Kobilke  
Magyar fordítás: Kóc és Pestya



© 2025 Deep Print Games GmbH,  
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,  
Németország. Minden jog fenntartva!

[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

Importálja:  
GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.

[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)