

A) Az első játék vége

A játék véget ér, amikor az utolsó játékos (a kezdőjátékos jobb oldalán ülő játékos) befejezi az utolsó körét. Ekkor sor kerül a végső pontozásra.

Végső Pontozás: Haladjatok lépésről lépésre, és minden játékos kapja meg a neki járó pontokat.

Az első játék végén minden játékos extra kultúrapontokat kap a civilizációja teljesítményéért:

- 1) Kapsz 1 kultúrapontot minden I. korbeli és 2 kultúrapontot minden II. korbeli technológiáért. A kormányzatod duplán számít.
- 2) Kapsz a tudomány értékednek megfelelő mennyiségű kultúrapontot.
- 3) Kapsz az erő értékednek megfelelő kultúrapontot.
- 4) Kapsz a boldogság értékednek megfelelő kultúrapontot.
- 5) Kapsz az élelmiszer- és erőforrás-termelésednek megfelelő mennyiségű kultúrapontot. (Számold össze, hogy a munkásaid a termelés fázisodban mennyi élelmiszert és erőforrást termelnek. A korrupciót és a fogyasztást hagyd figyelmen kívül.)
- 6) Kapsz 3 kultúrapontot minden gyarmatodért.
- 7) Kapsz 6 kultúrapontot minden befejezett II. korbeli csodáért.

A győztes.

A játékot a legtöbb kultúraponttal rendelkező játékos nyeri

Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen



B) A teljes játék vége

A játék véget ér, amikor az utolsó játékos (a kezdőjátékos jobb oldalán ülő játékos) befejezi az utolsó körét. Ekkor sor kerül a végső pontozásra.

A civilizációd egyes tulajdonságai kerülnek pontozásra. A végső pontozásról a játékosok játék közben, a III. kor eseményeinek előkészítésével döntenek.

Végső Pontozás

1) A játék végén fogjátok az aktuális és az elkövetkező események paklijának összes III. korbeli lapját, és egyesével értékeljétek ki őket. A sorrend nem számít. **FONTOS:** A régebbi korok eseményeinek nincs hatásuk a végső pontozásra. 2) A végső pontozás során a döntetlenek szempontjából kezeljétek úgy, mintha a kezdőjátékos köre lenne éppen.

	A legtöbb III. korbeli esemény a játékban lévő kártyák és munkások alapján jutalmazza kultúrapontokkal a civilizációkat.
	Egyes III. korbeli események bizonyos értékek sorrendjében elért helyezését jutalmazza a játékosokat. A döntetleneket a szokásos módon értékeljük: a döntetlent az nyeri, akinek a köre van éppen vagy aki játékosrendben hozzá közelebb ül.

A győztes.

A játékot a legtöbb kultúraponttal rendelkező játékos nyeri

Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen

A legfontosabb, hogy minden játékos elmondhatta civilizációja egyedi történetét. ♥

Játékváltozatok:

Rövidebb játék: Csak két kort játszottok le, **de** a teljes szabályok szerint, az agressziókat, háborúkat és szövetségeket is alkalmazva.

Előkészületek: Az előkészületek a teljes játék szerint zajlanak. Ezen kívül:

- 1) Fogjátok a III. kor katonai paklijának összes eseményét, **és** alkossatok belőle játék végi eseménypaklit. Keverjétek össze a paklit, és osszatok két lapot minden játékosnak. A játékosok képpel lefelé a játékosablájuk mellett tartják ezeket. Ők sem nézhetik meg őket az I. kor végéig.
- 2) Tegyetek ki további három III. korbeli eseményt képpel felfelé, úgy, hogy mindenki el tudja olvasni őket.
- 3) Vegyétek ki a III. kor paklijából az egyik Háború a kultúráért kártyát, és tegyétek képpel felfelé a három esemény mellé.
- 4) A maradék III. korbeli katonai kártyákra és a III. kor polgári kártyáira nem lesz szükség.

Háborúk:

- 1) Amikor háborút hirdetsz, akkor szokás szerint ki kell játszanod egy háború kártyát a kezedből, **de** eldöntheted, hogy a kártyán látható háborút hirdeted-e ki **vagy** a Háború a kultúráért kártya háborúját **2) Ha III. korbeli háborút hirdetsz**, akkor annak katonai akcióköltségét kell kifizetned **FONTOS:** A háború kiértékelésekor a lapodat el kell dobnod **3)** Bármikor lecserélhetsz egy háborút egy III. korbeli háborúra akkor is, ha a lecserélt háború egy még ki nem értékelt háború.

Az I. Kor vége:

- 1) Az I. kor végén minden játékos megnézheti a III. korbeli eseménykártyáit **2)** Mindenkinek el kell dobnia az egyiket képpel lefelé, a másikat pedig megtartja **FONTOS:** Senki sem nézheti meg a többiek által eldobott kártyákat.

A végső pontozás: A játék végén:

- 1) Minden játékos kap 6  pontot minden II. korbeli befejezett csodájáért.
- 2) Értékeljétek ki a három felfedett, közös III. korbeli eseményt.
- 3) Keverjétek össze a játékosok által választott III. korbeli eseményeket, és egyesével értékeljétek ki őket.

Világméretű összetűzés változat:

Előkészületek: Az előkészületek a teljes játék szerint zajlanak, **csak itt kiegészül az I., II. vagy III. kor vége**

- 1) Amikor az **I., II. vagy III. kor véget ér**, világméretű összetűzés tör ki. **2)** Minden civilizáció kap annyi kultúra pontot (nyolcszögletű), amennyi az ő **ereje és a leggyengébb civilizáció ereje közti különbség**. **FONTOS:** Így a leggyengébb civilizáció nem kap semmit.



Békés játék: Ha a játékot háborúk és agressziók nélkül szeretnéd élvezni,

Előkészületek: **Válassz A) vagy B) között és választhatod hozzá még a C)-t is**

- A) A békés játékhoz egyszerűen vedd ki a katonai pakliból az összes agressziót, háborút és szövetséget.
- B) A békés játékhoz egyszerűen vedd ki a katonai pakliból az összes agressziót, háborút. **A szövetségeket, azt a négyet, ami nem hivatkozik támadásra, bent hagyhatod a paklikban.**

- C) Ha a játék katonai része továbbra is fontos a gyarmatosítás során **és** az erőalapú események során, használd a **Világméretű összetűzés változatot:** **1)** Amikor az I., II. vagy III. kor véget ér, világméretű összetűzés tör ki. **2)** Minden civilizáció kap annyi kultúra pontot (nyolcszögletű), amennyi az ő **ereje és a leggyengébb civilizáció ereje közti különbség**. **FONTOS:** Így a leggyengébb civilizáció nem kap semmit.



Háború feláldozással:

- 1) A háborúban mindkét fél elveszíti az egységeit. **2)** Ez hatalmas összecsapásokhoz vezethet **így** védtelenné válnak a többi játékos támadásai ellen.