|  |  |
| --- | --- |
| **TIGRIS ÉS EUFRÁTESZ SEGÉDLET**  **EGY KÖR MENETE**   * Egy körben két akció választható (ismételhetők is). * A kör végén *minden játékosnak* hat lapkára kell húznia (konfliktus során a nem aktív játékosok is tehetnek le lapot). * A kör végén az aktív játékos győzelmi pontokat kaphat az emlékművektől.  1. Vezető lehelyezése, átmozgatása vagy levétele  * Fajtái: Király  , Pap  , Kereskedő  , Földműves  . * Vezetők csak templommal szomszédos üres mezőre helyezhetők. * Nem egyesíthető velük királyság (csak régiók), és nem helyezhetők folyóra. * Ha a lehelyezés vagy mozgás során a vezető egy olyan királyságba kerül, amelyben van azonos színű vezető, **lázadást** szít.  1. Civilizáció lapka lehelyezése  * Fajtái: Település  , Templom  , Piac  , Farm  . * Farm csak folyóra helyezhető, míg település, templom és piac csak szárazföldre. * Kettőnél több királyság egyszerre nem egyesíthető. * Lehelyezésükkor megfelelő színű győzelmi pontot adnak azonos színű jelenlévő vezér, annak híján a jelenlévő király tulajdonosának: tégla  , amulett  , áru  , termény  . * Ha a lapka két *királyságot* egyesít, **háborút** okozhat. Akár okoz, akár nem, rá kell helyezni egy egyesüléslapkát  , mely jelzi, hogy nem számít bele az esetleges háborúba, és e körben semelyik játékosnak nem ad győzelmi pontot.  1. Civilizáció lapkák eldobása és újrahúzása  * Akárhány lapka cserélhető egyszerre, és ugyanabban a körben felhasználhatók.  1. Katasztrófa lapka lehelyezése (ld. Katasztrófák)  * Csak templom mellé és csak üres helyre lehet őket tenni. * Ha katasztrófa miatt romba dől egy templom, akkor a szomszédos vezérek visszakerülnek a játékosukhoz.   **EMLÉKMŰVEK**   * Négy egyszínű, négyzetet formáló lapkára tehetők (lefordítva őket) az utolsó lapkát letevésekor és csak akkor (esetleges háború után). * Az emlékmű egyik színe meg kell egyezzen a négy lapka színével. * A lefordított templomokkal szomszédos vezetők leeshetnek. Kincs rajtuk marad. * Nem elpusztítható, és a lapkák konfliktusokba többé nem számítanak bele. * A kör végén győzelmi pontot ad az *aktív játékosnak* a királyságban található, az emlékmű egyik színével azonos színű vezérei után. (Királynak csak a fekete ad.) | **KINCSEK**   * Ha egy királyságban egynél több kincs van egy *játékos* *akciója* után, a jelenlévő kereskedő tulajdonosa (aki nem csak az aktív játékos lehet) egy kivételével megkapja őket. Kereskedő híján senki sem kapja meg. * Először a különleges keretű helyekről kell elvenni a kincseket. * Győzelmi pontnak számít. Színét a tulajdonosa dönti el a játék végén.   **LÁZADÁS (BELSŐ KONFLIKTUS)**   * Az egyező színű vezérek harcolnak a hatalomért (csak egyféle szín). * **Vezérekkel *szomszédos* + kézből kijátszott templomok száma dönt.** * Egyenlőség esetén a védő nyer. * Egy templomot mindkét vezér használhatja, ha mindkettő szomszédos vele. * **A vesztes leveszi a vezérét. A győztes kap egy amulettet.**   **HÁBORÚ (KÜLSŐ KONFLIKTUS)**   * Egyező színű vezérek serege csap össze. Többszörös egyezés esetén a sorrendet az aktív játékos dönti el, és csaták között a konfliktus fennállása ellenőrizendő. * Támadó: aktív játékos, vagy ó.m. járása szerint a következő részt vevő játékos. * **Vezérekkel *összekötött* + kézből kijátszott, megfelelő színű lapkák száma dönt.** * Egyenlőség esetén a védő nyer. * **A vesztes leveszi a vezérét és a támogatóit** (csatában részt vevő lapkák), kivéve azokat a templomokat, melyeken kincs van, vagy más vezérével szomszédosak. **A győztes kap egy győzelmi pontot a levett vezér és minden lapka után (1+N).**   **KATASZTRÓFÁK**   * Katasztrófa lapkát (ld. jobbra) üres mezőre vagy lapkára lehet helyezni. Az adott területet érvénytelenné teszi (templom esetén a szomszédos vezetők leeshetnek). * Kincsre, vezérre és emlékműre nem helyezhető.   **JÁTÉK VÉGE**   * A játék véget ér, ha max. két kincs maradt a táblán a kör végén, vagy ha egy játékos nem tud húzni a lapkás zsákból, mert az már üres. Ez után jön a pontozás. * A játék végi pontszámot a **legkisebb értékű győzelmi ponttípus** adja, akinek ez a legnagyobb, az győz. (Minden kultúra annyira erős, mint a leggyengébb alkotója.)   **FONTOS TEMATIKAI KONCEPCIÓK**   * A királyságba megérkező konkurens vezetők **lázadást** szítanak, a terjeszkedés összeérése pedig **háborút** okoz. * Egy királyságban több játékos jelen lehet. Egy nép vezetőit irányítjuk (istenként?). * A színek társadalmi funkciókat jelölnek. A játékosokat az ikonok azonosítják. * Az eldobott lapkák kikerülnek a játékból, és képpel lefelé a dobozba kerülnek. |