|  |  |
| --- | --- |
| **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.
 |