

A KÖRÖD - 4 fázisból áll kövesd I. → IV. Fázist

I. fázis) A KÖR KEZDETE:

Kövesd az 1) → 3) lépést

1 lépés) Kártyasor feltöltése és válaszd ki a megfelelő kor végét **Kövesd I.) → II.)**

I.) FONTOS: A legelső forduló kivételével minden játékos a körét a kártyasor feltöltésével kezdi:

1.a) Dobd el a kártyasor elejéről a megjelölt kártyákat. Az eldobandó kártyák száma a játékosok számától függ, ezt mutatják a bal szélső három kártyahelyen lévő jelek is.

- 2 személyes játék során az első három mezőn lévő kártyákat dobd el.
- 3 személyes játék során az első két mezőn lévő kártyákat dobd el.
- 4 személyes játék során csak az első mezőn lévő kártyát dobd el.



TIPP: Az eldobott kártyák nem kerülnek vissza a játékba. A polgári kártyák dobópakliját tarthatod a dobozban, hogy véletlenül se keveredjenek vissza.



1.b) A fent maradt kártyákat csúsztasd balra.



1.c) Az üres helyekre tegyél egy-egy új polgári kártyát.



Olvasd el végig!! A polgári és a katonai Kártyák eldobása: 1) A polgári kártyákat képpel felfelé kell eldobni 2) Az eldobott vagy a játékból kikerült polgári kártyák soha nem kerülnek újra játékba. Visszateheted őket a dobozba 3) A katonai kártyákat képpel lefelé kell eldobni 4) A kijátszott és eldobott katonai kártyákat a hátlapjuk alapján válogassátok szét. 4a) Ha az aktuális kor katonai paklija elfogy, az ebbe a korba tartozó eldobott lapok összekeverésével alkossatok új húzópaklit 5) A nem terület típusú események kiértékelésük után az elmúlt események paklijába kerülnek. Nem kerülnek újra játékba.

II.) Válaszd ki a megfelelő kor végét

Válassz ki a megfelelő „kor végét” a) - b) - c)

a) Ha az „A” kor vége:

Kövesd az 1) → 4) lépést

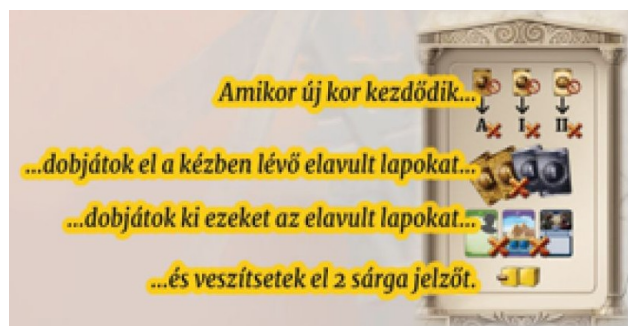
Az „A” kor végét ér, amikor a kártyasort először töltitek fel. Ez a kezdőjátékos második körében történik meg

1) Az „A” kor polgári paklijának maradékát tegyétek vissza a dobozba. **2a)** Az I. kor polgári pakliját (sárgás) keverjétek meg, **2b)** és tegyétek az aktuális kor táblájának világosabb felére. **3)** Mostantól a kártyasort az I. kor polgári paklijából kell feltölteni. **4a)** Az I. kor katonai pakliját (szürkés) keverjétek meg, **4b)** és tegyétek az aktuális kor táblájának sötétebbik felére. **4c)** A játékosok a kör vége fázisukban ebből húzhatnak majd.

FONTOS: 1) a kezdőjátékos hajtja végre az „A” korból az I. korba való átállást, de a továbbiakban a kezdőjátékos körének semmilyen különleges jelentősége nem lesz. 2) A körét mindenki a kártyasor feltöltésével kezdi, akkor is, ha nem ő a kezdőjátékos.

b) Ha az I., II., III. kornak vége: Kövesd az 1) → 5) lépést

1) akkor érnek véget, amikor a polgári pakli elfogy, így láthatóvá válik a táblán lévő ábra. Ez emlékeztet a kor végén végrehajtandó lépésekre **FONTOS:** A lépések minden játékosra vonatkoznak **2)** dobjátok el a kézben lévő elavult lapokat **2a)** az elavult vezetőiteket **2b)** ha van befejezetlen csodád **FONTOS:** a rajtuk lévő kék jelzők visszakerülnek a játékos kék készletébe **2c)** elavult szövetségeket **FONTOS:** más játékban, lévő kártyák (technológiák, gyarmatok, befejezett csodák, saját és közös taktikák, meghirdetett háborúk) akkor sem kerülnek ki a játékból, ha elavulnak **3) veszítetek el 2 sárga jelzőt** a sárga készletből **TIPP:** Készülj fel a kor végére. Azok a civilizációk, amelyek figyelmen kívül hagyják az élelmiszer- termelést vagy a boldog arcokat, komoly bajba kerülnek **4a)** keverd meg az épp elkezdődő kor polgári pakliját **4b)** tedd az aktuális kor táblájára, mostantól ez az aktuális pakli **FONTOS:** 1) ha vannak még üres helyek a kártyasoron, folytasd a feltöltésüket az aktuális kor lapjaival **2)** ha elkezdődött a IV. kor, akkor nincs új polgári pakli, az üres helyek üresen maradnak **5a)** az előző kor katonai pakliját tedd vissza a dobozba **5b)** az új katonai pakliját keverd meg, és tedd az aktuális kor táblájára



c) Ha a IV. korba léptek:

Kövesd az 1) → 4) lépést

1) ha elkezdődött a IV. kor, akkor nincs új katonai pakli **2)** a IV. korban nem lehet katonai kártyákat húzni **3)** a IV. kor a játék utolsó kora. **4)** a IV. kor kezdetén határozzátok meg, melyik lesz az utolsó forduló **4a)** ha a IV. kor a kezdőjátékos körében kezdődik, akkor ez az utolsó forduló **4b)** ha a IV. kor bármely más játékos körében kezdődik, akkor a következő forduló lesz az utolsó.

2 lépés) Háború kiértékelése:

Válassz A) és B) között


A) ha nincs a játékodban háborúd, akkor hagyd ki ezt a lépést


B) ha van háború kártya, akkor azt most kell kiértékelned **1)** hasonlítsd össze az erődöt annak a játékosnak az erejével, aki ellen háborút hirdettél **1a)** ha egy kártya ez ellen az ellenfél ellen bónuszt biztosít, azt is számold erődhez **2)** ha az egyik játékos ereje nagyobb, akkor ő a **győztes**, míg a másik fél a **legyőzött**. A kettejük közti különbség az **erőfölény**. Hajtsátok végre a kártyára írtakat: **2a)** ha a győztes egy különleges technológiát lop el, akkor ezt elveszi a legyőzött játékos játékterületéről, és átteszi a sajátjára **2b)** a győztes nem lophat el olyan speciális technológiát, amely a kezében vagy a játékterületén megtalálható **2c)** ha ugyanolyan típusú speciális technológiát lopsz el, amilyen már van a játékterületeden, akkor a magasabb szintűt megtarthatod, a másikat el kell dobni **3)** ha a két játékos ereje egyforma, akkor a háborúnak nincs hatása **4)** a háborúkártyákat mindenképpen el kell dobni **FONTOS:** egyik fél sem növelheti háborúban az erejét katonai bónuszkártyákkal

3 lépés) Taktikák elérhetővé tétele:

Kövesd az 1) → 2) lépést

1) ha van játékban saját taktikád, azt most kell elérhetővé tenned **2)** tedd a taktikádat a katonai tábla közös taktika területére **2a)** az ide tehető kártyák száma nincs korlátozva **2b)** ha olyan kártya kerül a közös taktika területére, amilyen már van ott, akkor tedd a dobozba **FONTOS:** a taktika jelződ a kártyán marad, és továbbra is ez lesz az aktuális taktikád

A) Esemény előkészítése: (zöld katonai kártya jobb sarkában  szimbólummal **Kövess az 1) → 5) lépést**

1) Válassz a kezedből egy zöld katonai kártyát, jobb felső sarkában a  szimbólummal 2a) Tedd a kártyát képpel lefelé az elkövetkező események paklijának a tetejére anélkül, hogy megmutatnád bárkinek 2b) **Kapsz annyi kultúrapontot (nyolcszögletű), amennyi a kártya szintje** 3a) Fedd fel az aktuális események paklijának legfelső lapját, és hajtsd végre annak hatását (nem kell akcióval (fehér kocka) fizetni érte, kivéve, ha a hatás másként rendelkezik) **FONTOS:** Ha ez egy „terület”, akkor az gyarmatosítás **Lásd Gyarmatosítás** 3b) tedd az elmúlt események pakli helyére 4) Amint az aktuális események (középső pakli) paklijának utolsó lapját is felfedtük és kiértékeljük 5a) az elkövetkező események pakliját válogassátok szét a lapokat úgy, hogy a régebbi korok kártyái kerüljenek felülre 5b) Keverjétek össze a paklit, majd a hátlap alapján, képpel lefelé válogassátok szét a lapokat 5c) és az aktuális események helyére kell tenni **FONTOS:** Az elmúlt események paklijában lévő kártyák soha nem kerülnek újra játékba.



TIPP: 1) Sok esemény segíti a legerősebb játékosokat és bünteti a leggyengébbeket **vagy** mindkettő. **2)** Jó ötlet a köröd végén erősebbnek lenni vetélytársaidnál. Ez még direkt támadások nélküli játékban is hidegháborúhoz vezethet.

B) Agresszió kijátszása (Barna katonai kártya, Nevében agresszió szóval) **Kövess az a) → b) → c) lépést****a) A te lépéseid:**

Az agresszió kijátszásához a következőt kell tenned: **1)** Fedd fel a kártyát **2)** **Fizesd ki a katonai akció költséget, ami a korona szimbólum mellett látható.** **3)** Jelentsd be, hogy melyik játékost támadod meg. Ez a játékos lesz: a riválisod **3.1)** Nem támadhatsz olyan játékost, akivel olyan szövetséget kötöttél, amely szerint nem támadhatod meg **3.2)** Nem támadhatsz olyan játékost, akinek a katonai táblán ereje nagyobb **vagy** egyenlő a tiédrel **3.3)** **Ne felejtse el a támadáskor aktiválódó bónuszokat az erődhöz számolni.** **3.4)** **A támadással felbomló szövetségek bónuszait ne számold az erődhöz.** **4)** Ha a támadás hatására felbomlik egy szövetséged, annak kártyáját dob ki a játékból

**b) Az ellenfeled (riválisod) lépései:**

5) Az ellenfeled bónuszkártyák kijátszásával és katonai kártyák eldobásával növelheti erejét, hogy elérje **vagy** meghaladja a tiédet: **5a)** A riválisod kijátszhat egy **vagy** több katonai bónuszkártyát. A kártya felső részén látható védelmi érték az erejéhez adódik. **(Ezeket a kártyákat a bónusz kiszámítása után el kell dobni.)** **5b)** A riválisod minden képpel lefelé eldobott katonai kártyáért **+1 erőt kap** **FONTOS:** a riválisod által kijátszott **vagy** eldobott lapok száma nem haladhatja meg a katonai akcióinak számát **6)** Ha a riválisod ereje eléri **vagy** meghaladja a tiédet, az agresszió hatástalan **6a)** Dobd el anélkül, hogy hatása létrejönne. **7)** Ha a riválisod nem tudja **vagy** nem akarja növelni erejét, dob el lapokat a bónusz érdekében, és az agresszió sikerrel jár: **FONTOS: 1)** Hajtsd végre a kártyán látható utasításokat. **2)** Ha egy hatás egy kártya költségére hivatkozik, használjátok a kártyára nyomtatott költséget, minden módosítót hagyjatok figyelmen kívül

**c) Az agresszió végénél:**

8) Dobd el az agresszió kártyát.

TIPP: 1) Próbáld ne nagyon lemaradni a többiek erejétől, főleg, ha nincsenek bónuszkártyáid, amikkel agresszió esetén védekezhetsz. **2)** Ha sokkal erősebb **vagy** ellenfeleidnél, jó ötlet lehet támadni. **3)** a civilizációk különösen sebezhetőek, miután gyarmatosítottak egy területet, mivel épp feláldozták néhány katonai egységüket, és esetleg még bónuszkártyát is használtak.

C) Háború hirdetése (Szürke katonai kártya, a nevében a Háború szóval) **Kövessd az 1) → 6) lépést**

1) fedd fel a kártyád 2) fizess ki a kártyán látható katonai akció költséget ami a korona szimbólum mellett látható 3) jelentsd be, hogy melyik játékost támadod meg (ez lesz a riválisod) 3.1) ha egy kártya miatt nem támadhatsz meg egy játékost, nem hirdethetsz háborút ellene 4) ha riválisoddal szövetséget kötöttél, mely támadás hatására felbomlik, ez a szövetség kikerül a játékból 5) Tedd a háború kártyát a játékterületedre úgy, hogy a teteje a riválisod felé mutasson 6) a háború a következő köröd elején kerül kiértékelésre **FONTOS:** az utolsó fordulóban nem hirdethetsz háborút



Olvasd el végig!! Az agressziókkal ellentétben: 1a) Egyik játékos sem kap bónuszt bónuszkártyák kijátszásáért **vagy** katonai kártyák eldobásáért **1b)** Csak a már kijátszott kártyák számítanak **2)** Háborúban bármelyik fél lehet győztes, **és** a vesztes elszenvedi a büntetéseket. (Agresszió esetén, ha a támadó nem nyer, a kártyának nincs hatása.) **3)** A büntetés súlya a két résztvevő fél ereje közti különbségtől függ. (Agressziónál nem számít, hogy 5-tel **vagy** 20-szal veszítesz. A háborúnál nagyon is számít.)

TIPP: 1) a hadviselés teljes figyelmen kívül hagyása nem biztos, hogy kifizetődő, mivel a többiek háborúkat hirdethetnek ellened. **2)** ha azt látod, hogy más játékosok jócskán lemaradtak tőled erőben, megfontolandó egy háború hirdetése.

D) Szövetség ajánlata (Kék katonai kártya a neve felett kézfogás szimbólummal) **Kövessd az 1) → 6) lépést**

1) csak a 3 **vagy** 4 fős játékosnál alkalmazható 2) Fedd fel a kártyát 3) jelentsd be, hogy melyik játékosal kívánsz szövetséget kötni 4) ha a szövetség meghatároz A és B feleket, határozd meg, hogy az **A vagy a B** fél lesz a szövetségben 5) ha a játekostársad visszautasítja az ajánlatot, vedd vissza a szövetséget a kezvedbe. A köröd politikai akcióját ezzel elhasználtad 6) ha a játekostársad elfogadja az ajánlatot, a szövetség életbe lép **6a)** Minden más, a játékterületeden lévő szövetség felbomlik, akár ezzel, akár másik játékosársaddal kötötted őket. A korábbi szövetséged kikerül a játékból **FONTOS:** más játékosok játékterületén lévő szövetségeseknek még lehetsz részese **6b)** tedd az új szövetséget a játékterületedre úgy fordítva, hogy a megfelelő (A, B **vagy** ha nincsenek különböző felek, bármelyik) oldala játékosársad felé mutasson **6c)** az új szövetség azonnal életbe lép **FONTOS:** a támadásokat **vagy** háborút hirdetését megakadályozó szövetségesek nem hatástalaníthatják a már meghirdetett háborúkat



Olvasd el végig!! a szövetség kifejezetten nem mondja, a szövetségben álló játékosoknak nem tilos megtámadniuk egymást. És hacsak a szövetség másként nem mondja, a támadás után a szövetség érvényben marad. **TIPP:** Emlékezz az extra termelésre! Az egyes szövetségekből eredő extra termelésedet jelölheted úgy, hogy a dobozból kivett piros jelzőket teszel az A korbelti farmjaidra vagy bányáidra. Ezzel a trükkkel jelölheted a más kártyákból, pl. a Transzkontinentális vasútból származó extra termelésedet is.

E) Szövetség felbontása: **Kövessd az 1) → 2) lépést**

1) válassz egy szövetséget, melynek részese vagy, nem kell, hogy a játékterületeden legyen 2) dobd ki a szövetséget a játékból, **FONTOS:** ezután nincs már hatással sem rád, sem játékosársadra ☺

F) Lemondás azaz a játék feladása: **Kövessd az 1) → 7) lépést**

1) a politikai akciódát használhatod arra, hogy feladd a játékod 2) a civilizációd azonnal kikerül a játékból. Veszítetté!!!! 3) Dobd el a kezvedben lévő összes lapot, a játékterületeden lévő lapok pedig kikerülnek a játékból 4a) ha van ellened hirdetett háború, akkor az azokat kihirdető játékosoknak a háború lapokat ki kell dobniuk a játékból 4b) és kapnak 7 kultúrapontot (nyolcszögletűt) 5) ha már csak egy játékos maradt játékban, a játék véget ér és az a játékos nyer 6) ha még van kettő **vagy** több játékos, nélküled folytatják a játékot: 6a) az aktuális paklik nem változnak (Ebben a korbán felbukkanhatnak olyan kártyák, amelyek több játékosra lettek tervezve) 6b) a II. **vagy** a III. korba lépés előtt az új korok paklijait módosít-sátok úgy, mintha eleve kevesebb játékosra készítettétek volna elő a játékot 7) ha már csak két játékos maradt, akkor ők a kétszemélyes szabályok szerint értékelik az eseményeket **Fontos: A IV. korbán nem mondhat sz le**



III. fázis) AKCIÓ FÁZIS: Költsd el a polgári és katonai akcióidat **11 polgári és 5 katonai lehetőség van**

Olvasd el végig!! Az akciófázis során bármennyi polgári és katonai akciódat elköltheted, hogy tetszőleges sorrendben és kombinációban végrehajtsd **1a) az első fordulóban** csak 1, 2, 3 **vagy** 4 polgári akciód van attól függően, hogy hányadikként kerülsz sorra **1b)** Amikor elveszel egy kártyát a kártyasorról, **ki kell fizetned** az alatta látható polgári akciókat **1c)** ha csodát veszel el, az játékba kerül elfordítva **2)** egy akció csak akkor hajtható végre, ha minden részét végre tudod hajtani és az összes költséget ki tudod fizetni **3)** Nem muszáj az összes akciódat felhasználnod. **TIPP: 1a)** Javasoljuk, hogy a második körödben csak polgári akciót használj. A játék békés változatában nem kell korán katonai egységeket képezned. **1b)** A most fel nem használt katonai akcióidból a köröd végén katonai kártyákat húzhatsz majd.

A választható polgári akciók:

Válassz 1) és 11) lépésből

1) Egy kártya elvétele a kártyasorról: Kövesd az 1) → 6) lépést

1) A kártyasorról elvehetsz egy kártyát, ha kifizeted a kártya alatt látható akciópontokat
2) Az eddigi kártyákon kívül már szerezhetsz technológiakártyákat is. **2a)** A technológiakártyák különböző színűek lehetnek **3)** Minden kártya bal felső sarkában egy kék szám mutatja a technológia tudományköltségét. **4)** A kártyasor által meghatározott mennyiségű akció kifizetésével elveheted bármelyik technológiakártyát **FONTOS:** Soha nem vehetsz el olyan technológiakártyát, amelyen nevű technológia már van a kezvedben **vagy** általad kijátszva. **5)** Amikor elveszel egy technológiát, az a kezvedbe kerül. **6)** Amíg ki nem játszod addig semmilyen hatása nem érvényesül.



Olvasd el végig!! **1)** Azt, hogy mennyi polgári kártya lehet a kezvedben, a lehetséges polgári akcióid száma határozza meg – amennyi fehér jelződ van a kormányzat kártyádon és/vagy amellett. **1a)** Ha már van a kezvedben ennyi polgári kártya, nem vehetsz a kezvedbe többet. **FONTOS: a)** Ez nem tiltja, hogy csodát vegyél el **b)** A csodák azonnal játékba kerülnek anélkül, hogy kézbe kellene venned őket. A játékot 4 fehér jelzővel kezded, vagyis 4 polgári kártya lehet a kezvedben függetlenül attól, hogy az akcióidat elköltötted-e már **vagy** sem. Amíg nem növeled a lehetséges polgári akcióid számát, nem lehet ennél több polgári kártya a kezvedben **TIPP: 1a)** Csak olyan kártyát vegyél el, amit ki is szeretnél játszani.

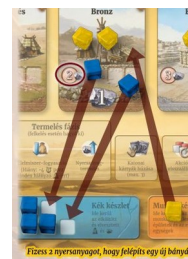
2) A népesség növelése: Kövesd az 1) → 5) lépést

1) Fizess 1 polgári akció (fehér kocka) **2a)** Vedd el a sárga készlet jobb szélső sárga jelzőjét **2b)** Fizess annyi élelmiszert, amennyi az elvett sárga jelző része alatt látható **3)** Tedd a sárga jelzőt a munkás-készletbe. **4)** Ez most már egy fel nem használt munkás **5)** Élelmiszerral való fizetéskor tedd a megadott mennyiségű kék jelzőt a farm technológiáidról a kék készletbe **FONTOS: a)** Ha nincs elegendő élelmiszered, nem növelheted a népességedet. **b)** Ne feledd: fizetéskor soha ne rakd vissza a dobozba a kék jelzőidet, csak tedd őket vissza a kék készletbe **c)** Az adott rész utolsó sárga jelzőjének levételével láthatóvá válik a szimbólum, ami azt jelenti, hogy a civilizáció a köröd végén 1 élelmiszert el fog fogyasztani **d)** Ha a sárga készleted teljesen kiüríted, a népességed nem növelheted tovább **e)** Minden üres szektor után egy újabb boldog arcra lesz szükséged, hogy a népességed boldogan tartsd.



3) Egy új farm vagy bánya építéséhez: Kövesd az 1) → 4) lépést

1) Fizess 1 polgári akciót 2) Fizesd ki a játékterületeden lévő farm **vagy** bánya technológiakártyán (barna) látható nyersanyagköltséget 3) Tedd az egyik fel nem használt munkásodat a farm **vagy** bánya technológiakártyára 4) Nyersanyaggal való fizetéskor tedd a megadott mennyiségű kék jelzőt a bánya technológiádról a kék készletedbe **FONTOS:** Ha nem tudod kifizetni a költséget, nem hajthatod végre az akciót.

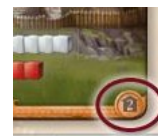


4) Egy városi épület felépítése: Kövesd az 1) → 5) lépést

1) Fizess 1 polgári akciót 2) Fizesd ki a játékterületeden lévő városi épület technológiakártyán (szürke) látható nyersanyagköltséget 3) Tedd az egyik fel nem használt munkásodat a városi épület technológiakártyára 4) Frissítsd az értékeidet. **Lásd:**



Az értékeid frissítése részt **FONTOS:** a) A városi épület technológiakártyák alján látható szimbólumok mutatják az egyes épületek (vagyis az egyes kártyán lévő munkások) által biztosított javakat b) Amint felépítesz egy városi épületet, frissítened kell az értékeidet **Lásd: Az értékeid frissítése részt** 5) A városi épületek maximális száma: A kormányzat kártyára nyomtatott városi épületek maximális száma mutatja, hogy egy adott típusból mennyi épületet építhetsz fel.



5) Farm, bánya vagy városi épület fejlesztése* Válassz 5.a) – 5.b) – 5.c) között

5.a) Farm vagy bánya fejlesztése Kövesd az 1) → 4) lépést

1) Egy meglévő farmod vagy bányád magasabb szintre fejlesztéséhez: Fizess 1 polgári akciót 2) Válassz egy magasabb szintű farmot vagy bányát és farm vagy bánya technológiakártyát 3) Fizesd ki a két nyersanyagköltség közti különbséget 4) Tedd át a munkást az alacsonyabb szintű kártyáról a magasabb szintűre

A játék egy későbbi szakaszában a technológiáid lehetnek ezek. 1 polgári akcióért:

- a) egy A korbeli farmot (2) egy II. korbeli farmmá (6) fejleszthetsz 4 nyersanyagért;
- b) az A korbeli bányádat (2) I. korbeli bányává (5) fejlesztheted 3 nyersanyagért;
- c) egy I. korbeli bányát (5) egy II. korbeli bányává (8) fejleszthetsz 3 nyersanyagért;
- d) egy A korbeli bányádat (2) II. korbeli bányává (8) fejleszthetsz 6 nyersanyagért




TIPP: Ha van fel nem használt munkásod, bármelyik szintű farmot **vagy** bányát meg is építheted. (Kivéve a II. korbeli bányát – mint látod, nincs 8 nyersanyagod.)

Magasabb szintű farmok és bányák

1a) A magasabb szintű farm és bánya technológiakártyák is az A korbéliek szabályai szerint működnek. 1b) A különbség annyi, hogy a magasabb szintű kártyán lévő kék jelző többet ér. 2) A termelés fázisban minden, a kártyán lévő munkás csak 1 kék jelzőt termel, de a jelző annyit ér, amennyi a kártya aljára van nyomtatva. **Például 1)** egy kék jelző a Szénen 3 nyersanyagot ér (lásd kártyaalja) 2) A fenti példában 6 nyersanyagod van (kék kockák) 3) A termelés fázisban további 5 nyersanyaghoz jutsz – két kék jelző kerül az I. korbeli kártyádra és egy az A korbeli kártyádra (sárga kockák miatt)

Olvasd el végig! Élelmiszer és nyersanyag Kifizetése

1) Amikor élelmiszerrel **vagy** nyersanyaggal fizetsz, egy kék jelző visszavételével annyit fizetsz, amennyi a kártya alján látható érték. **Példa:** Az előző példában, ha ki kell fizetned 2 -t, megteheted **vagy** az I. korbeli kártyáról 1, **vagy** az A korbeli kártyáról 2 kék jelző visszavételével. **TIPP:** Fizetéskor megteheted, néha meg is kell tenned, hogy egy magasabb értékű kék jelzőt beváltasz egy **vagy** több alacsonyabb értékű jelzőre

FONTOS: 1) Akkor is lehet kék jelződ egy farm **vagy** bánya technológiakártyán, ha nincs a kártyán munkás 2a) A váltás csak az egyik irányba működik – **magasabb értékűről alacsonyabb értékűre**. 2b) Soha nem cserélhetsz be alacsonyabb értékű jelzőket magasabb értékűre. **Például** nem vehetsz le 2 kék jelzőt a Földművelésről, hogy egyet visszategyél a készletedbe és egyet feltegyél az Öntözésre.

5.b) Városi épület fejlesztése:

Kövesd az 1) → 5) lépést

1) Egy városi épület fejlesztéséhez: Fizess 1 polgári akciót 2) Válassz egy városi épületet és egy ugyanolyan típusú, magasabb szintű városi épület technológiakártyát 3) Fizesd ki a két nyersanyagköltség közti különbséget 4) Tedd át a munkást az alacsonyabb szintű kártyáról a magasabb szintűre 5) Frissítsd az értékeidet.

Példa:

1 polgári akcióért:

- Az A korbéli laboratóriumodat I. korbéli laboratóriummal fejlesztheted (3 nyersanyagért), majd növelheted a tudomány értékeidet 1-gyel (kerek jelzőt);
- Az A korbéli laboratóriumodat II. korbéli laboratóriummal fejlesztheted (5 nyersanyagért), majd növelheted a tudomány értékeidet 2-vel (kerek jelzőt);
- Az I. korbéli laboratóriumodat II. korbéli laboratóriummal fejlesztheted (2 nyersanyagért), majd növelheted a tudomány értékeidet 1-gyel (kerek jelzőt);
- Az I. korbéli arénádat II. korbéli arénává fejlesztheted (2 nyersanyagért), és növelheted az erő értékeidet és a boldogság értékeidet 1-gyel.



TIPP: Ha van fel nem használt munkásod és elegendő nyersanyagod, építhetsz egy tetszőleges szintű új templomot **vagy** arénát. **FONTOS: 1a)** Ha a kormányzatod még mindig Önkényuralom, akkor minden városiépület-típusból legfeljebb kettő lehet. **1b)** Vagyis ebben az esetben fejlesztheted a laboratóriumaidat, de nem építhetsz újat.

5.c) Építkezés technológiák és városi épületek Fejlesztése: Kövesd az 1) → 2) lépést

1) Az ilyen szimbólummal ellátott speciális (kék) technológiák módosítják a városi épületek költségét építés **vagy** fejlesztés során. 2) Ez néha olcsóbbá teszi a fejlesztést, de nem mindig. Amikor a nyersanyagköltségek közti különbséget számolod, a kártya módosítóját mindkét költségnél vedd figyelembe.

Példa: 1a) Ha előtted játékban van a Kőművesség, az I. és II. korbéli épületek költsége eggyel csökken. **1b)** Egy I. korbéli laboratórium 5-be kerül, **de** egy A korbéli laboratórium ára továbbra is 3. Így az A korból az I. korba fejlesztésért csak 2-t kell fizetned. Ebben az esetben a kártya olcsóbbá tette a fejlesztést. 1c) Azonban az I. korból a II. korba fejlesztés költsége ugyanannyi, mint a Kőművesség nélkül lenne, mivel mindkét szint kedvezménye ugyanakkora.



6) Farm, bánya vagy városi épület lerombolása*

Kövesd az 1) → 2) lépést

1) Egyetlen mód, hogy fel nem használt munkáshoz juss **1a)** Egy farm, bánya **vagy** városi épület lerombolásához: Fizess 1 polgári akciót 2) Tedd a kiválasztott barna **vagy** szürke technológiakártyáról az egyik munkásodat vissza a munkáskészletedbe. **FONTOS:** Nyersanyagot nem kapsz vissza.

7) Egy vezető kijátszása + Egy vezető leváltása: Válassz 7.a) – 7.b) között

Olvasd el végig!! A vezető hatása: 1) Amint egy vezető játékba kerül, a képessége azonnal hatni kezd 2) Egyes vezetők kártyájának alján szimbólumok vannak, amelyek hatással vannak az értékeidre 3) A kártyán látható szöveg azokat a hatásokat írja le, amelyek különleges lehetőségeket és előnyöket biztosítanak számodra **Lásd Vezetők:**

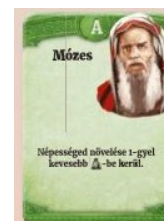
7.a) Egy vezető kijátszása:

Kövesd az 1) → 3) lépést

1) Amikor elveszel egy vezető kártyát, az a kezvedbe kerül., **FONTOS:** Az első fordulóban nem játszhat ki vezetőt, így egyelőre mindenképp a kezvedben marad 2) Fizess 1 polgári akciót 2a) Tedd a vezetőt az asztalra a játéktáblád mellé 2b) Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.

Lásd: Az értékeid frissítése részt 3) Minden fordulóban érvényes a következő korlátozás:

3.a) Nem vehetsz el két ugyanabba a korba tartozó vezetőt. Ha már elvettél egy „A korbéli” vezetőt, nem vehetsz el még egyet. Ez a korlátozás attól függetlenül él, hogy a kártya játékba kerül-e **vagy** később kikerül-e a játékból. 3.b) Elvehetsz azonban egy „I. korbéli” vezetőt 3.c) **Ne feledd viszont az elvételt és a játékba hozatalt is kifizetni!**



7.b) Egy vezető leváltása (cserélése): Kövesd az 1) → 5) lépést

1) Fizess 1 polgári akciót 2) Vedd ki a játékból az előző vezetődet 3) Hozd játékba az új vezetődet 4) Ha szükséges, frissítsd az értékeidet. **FONTOS: Ne feledd levonni az előző vezető képességeit!** 5) Vegyél vissza 1 polgári akciót (tedd vissza a kormányzat kártyádra **TIPP: Megteheted, hogy használsz egy vezető képességét, majd még ebben a körben leváltod** **FONTOS: 1a) Egy akció kifizetése, majd visszavétele nem jelenti azt, hogy a vezető leváltása ingyenes! 1b) Ha nem áll rendelkezésedre polgári akció, nem válthatod le a vezetődet.**



8) Egy csoda egy szintjének megépítése + Egy csoda felépítése: Kövesd 8.1) → 8.2 → 8.3) lépést

8.1): Egy csoda elvétele a kártyasorról:

1) Mikor megszerzel egy csodát azt mindig elfordítva tedd a játéktáblád mellé, és úgy is marad, amíg fel nem épül 2) Nem vehetsz el csodát a kártyasorról, amíg van be nem fejezett csodád játékban **FONTOS: Amikor elveszel egy újabb csodát a kártyasorról, minden felépült csodád után egy további polgári akcióval kell fizetned érte.** 3) Akkor is vehetsz el csodát, ha a kezdedben már nem lehet több lap **TIPP: Mielőtt elveszel egy csodakártyát, bizonyosodj meg róla, hogy fel tudod építeni, és arról is, hogy valóban akarod.** Nincs egyszerű módja annak, hogy megszabadulj egy befejezetlen csodától, és megakadályozhatja, hogy olyan csodát vegyél el, amire nagyobb szükséged lenne.



8.2): Egy csoda egy szintjének megépítése

1) Fizess 1 polgári akciót (szintenként) 2) Fizesd ki a bal szélső felfedett szint nyersanyagköltségét 3) Vegyél el a kék készletedből egy kék jelzőt, és takard le vele a nyersanyagköltséget, így jelezve, hogy azt a szintet már felépítetted **TIPP: 1) Egy körben egy csoda több szintjét is megépítheted, ha van elegendő nyersanyagod és polgári akcióid 2) Akkor is megépítheted egy csoda szintjeit, ha a csodát ebben a körben vetted el a kártyasorról** **FONTOS: A csodán lévő kék jelzők nem jelképeznek sem élelmiszert, sem nyersanyagot. Csak az építés állapotát mutatják.**

8.3) Egy csoda felépítése:

1) Ha megépíted egy csoda utolsó szintjét, a csoda felépül 2) Tedd vissza a kártyáról az összes kék jelzőt a kék készletedbe 3) Fordítsd vissza a kártyát, jelezve, hogy felépült 4) **Amikor egy csoda felépül, a rányomtatott hatások életbe lépnek, és a kártya alján látható szimbólumoknak megfelelően frissítened kell az értékeidet** **Lásd: Az értékeid frissítése részt** **FONTOS: A farmokkal, bányákkal, városi épületekkel és katonai egységekkel ellentétben a csodákhoz nem szükséges, és nem is kerülhet rájuk munkás.**

9) Egy technológia kifejlesztése

Válassz 9.a) – 9.b) – 9.c) – 9.d) között

Olvasd el végig!! 1) A második körben nem tudsz még fejleszteni új technológiát. 2) A kártyasorról elvett technológiakártyáknak nincs hatásuk, amíg ki nem játszod őket 3) Egy technológia kifejlesztéséhez Fizess 1 polgári akciót 4) Fizesd ki a technológiakártya bal felső sarkában látható tudományköltséget 5) Játssz ki a technológiát. 6) Hogy a technológia kijátszásának van-e hatása, az a technológiakártyán múlik. **FONTOS: Amikor a szabály vagy a kártyák technológiára hivatkoznak, az csak a játékban lévő technológiakártyádra vonatkozik** 6) **A tudáspontok kifizetése:** Tudáspontok kifizetésekor lépj vissza a tudomásádon a tudáspontjelződdel (nyolcszögletű) **FONTOS: Ha nincs elegendő tudáspontod, nem fejlesztheted ki a technológiát.**

9.a) Farm vagy bánya technológiák (barna): Kövesd az 1) → 5) lépést

1a) Amikor új farm vagy bánya technológiát fejlesztesz ki, tedd az ugyanolyan típusú, már meglévő technológiád fölé 1b) A kártyák részben fedhetik egymást, **de** ne takard el az alacsonyabb szintű kártya nyersanyag-költségét 2) Az újonnan kifejlesztett technológia nem jelképez farmot vagy bányát, csak a megépítéséhez szükséges fejlettebb tudást. 3) Nem termel semmit, amíg munkásokat nem teszel rá. 4) Felépíthetsz erre a kártyára egy farmot vagy bányát, ha kifizeted a megfelelő mennyiségű nyersanyagot 5) Továbbra is építhetsz alacsonyabb szintű farmokat vagy bányákat **TIPP: Lehetőséged van az alacsony szintű farmokat vagy bányákat magasabb szintűvé fejleszteni**



9.b) Városi épület technológiák (szürke):

Kövesd az 1) → 2) lépést

1) Amikor új városi épület technológiát fejlesztesz ki, **ellenőrizd a típusát**, ezt a jobb felső sarokban látható szimbólum mutatja. **2a)** Ha van már ilyen típusú technológiád, tedd a magasabb szintűt az alacsonyabb szintű fölé. **2b)** Ha új típusú technológia, akkor tedd új oszlopba a több városi épület technológiád mellé. **FONTOS: a)** Az új városi épület technológiának nincs hatása, amíg munkást nem teszel rá. **b)** Ezt megteheted egy új épület felépítésével **vagy** egy meglévő épület fejlesztésével **TIPP:** a fehér háttérre nyomtatott tudománykötség emlékeztet arra, hogy egy technológia kifejlesztése egy polgári akcióba kerül.



9.c) Katonai egység technológiák (piros):

Kövesd az 1) → 2) lépést

1) Amikor új katonai egység technológiát fejlesztesz ki, **ellenőrizd a típusát** ezt a jobb felső sarokban látható szimbólum mutatja **2a)** Ha van már ilyen típusú technológiád, tedd a magasabb szintűt az alacsonyabb szintű fölé **2b)** Ha új típusú technológia, akkor tedd új oszlopba a többi katonai egység technológiád mellé. **FONTOS: a)** Az új katonai egység technológiának nincs hatása, amíg munkást nem teszel rá. **b)** Ezt megteheted egy új egység kiképzésével **vagy** egy meglévő fejlesztésével. **TIPP:** A piros háttérre nyomtatott nyersanyag-költség emlékeztet arra, hogy egy katonai egység kiképzése, fejlesztése vagy felosztatása egy katonai akcióba kerül.



9.d) Speciális technológiák (kék):

Kövesd az 1) → 3) lépést

1) Egy speciális technológia hatása kifejlesztése után azonnal életbe lép. **2)** Nem lehet rajta munkás **3)** Ha egy olyan új technológiát fejlesztesz ki, amelyen típusú technológiád már van, akkor a magasabb szintű marad csak játékban, az alacsonyabb szintűt el kell dobnod **3a)** Egyes speciális technológiák különböző bónuszokat adnak, ilyen technológia fejlesztéskor, frissíteni kell az értékeidet.



Lásd: Az értékeid frissítése részt 3.b) Az Építkezés technológiák nem módosítják az értékeidet, **de** olcsóbbá teszik a városi épületeket. **FONTOS:** Ha városi épületet építesz, annak költsége az Építkezés technológián látható értékkel alacsonyabb. (A költség csökkenése az épület technológia kártyájának korától függ.) **TIPP: Az Építkezés technológiák segítségével lehetőség van egy polgári akcióból egy csodának egyszerre több szintjét megépíteni, ha van hozzá elegendő nyersanyagod. FONTOS:** A teljes költséget egyszerre kell kifizetned, majd át kell tenned a kék jelzőket a kék készletedből a csodakártyájára.



10) Kormányzatváltás (Narancs)

Válassz 10.a) – 10.b) között

10.a) Kormányzatváltás békés átmenettel:

Kövesd az 1) → 5) lépést

1) Fizesd 1 polgári akciót **2)** Fizesd ki a kormányzat kártya bal felső sarkában látható magasabb tudománypontköltséget (nyolcszögletű jelölővel kell visszalépni) **3)** Játssz ki a kormányzatot, lecserélve ezzel az előző kormányzatod **4)** **Frissítsd az értékeidet, a polgári és katonai akciók számát is** **5a)** Minden, az előző kormányzat kártyádon lévő el nem költött akció átkerül az új kormányzat kártyára **5b)** Ha az új kormányzatod több polgári **vagy** katonai akciót biztosít, mint az előző, vegyél el a dobozból fehér **vagy** piros jelzőket, hogy az új értékeidet tükrözzék **Lásd: Az értékeid frissítése részt FONTOS:** Ezeket az új akciókat már ebben a körben is felhasználhatod.



10.b) Forradalom kirobbantása*

Kövesd az 1) → 4) lépést

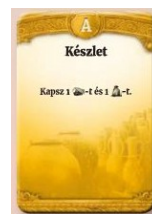
1a) Forradalom kirobbantásánál a köröd összes polgári akcióját el kell költened **1b)** Nem robbantathatsz ki forradalmat, ha már költöttél a polgári akcióidból, **1c)** **kivéve, ha az elköltött akciót vissza is kapod** – például a vezetőd lecserélésével viszont nem vehetsz el egy kormányzatot a kártyasorról, hogy még abban a körben forradalmat kiálts ki. **2)** Fizesd ki az alacsonyabb tudománypontköltséget (nyolcszögletű jelölővel kell visszalépni) **3)** Játssz ki a kormányzatot, lecserélve ezzel az előző kormányzatod **4)** **Frissítsd az értékeidet, a polgári és katonai akciók számát is** **FONTOS: a)** Ha kapsz polgári akciót (fehér kockát) azt a kormányzat kártyád mellé kerül (nem használható fel) **b)** Ha kapsz új katonai akciót (piros kockát) azt az új Kormányzatkárttyára kell tenni (még kijátszható)



11) Egy Akciókártya kijátszása:

Kövessd az 1) → 4) lépést

1) Akciókártyát nem játszatsz ki abban az akciófázisban, amelyikben megszerezted 2) Egy akciókártya kijátszásához: Fizess 1 polgári akciót 3a) Kövessd a leírtakat 3b) **Ha a hatáshoz végre kell hajtandó egy akciót, akkor azt további polgári akciók kifizetése nélkül teheted meg** 4) Dobd el az akciókártyát. Nem kerül újra játékba



Olvasd el végig!! Akciókártya lehetséges hatásai NÉZD: A) – B) – C) – D) – E)

A) Tudomány -és / vagy kultúrapontok szerzése:

1) Lépj a nyolcszögletű jelződdel előre annyit, amennyit a kártya ír. **FONTOS:** Pontokat szerzel. Ez nem befolyásolja az értékeidet



B) Élelmiszer és / vagy nyersanyag szerzése:

1) Amikor élelmiszert szerzel, tegyél kék jelzőket a kék készletből a farm technológiakártyáidra, a szerzett élelmiszer értékében. **Például** ha szerzel 2 élelmiszert, tegyél egy jelzőt az Öntözésre **vagy** két jelzőt a Földművelésre. **FONTOS:** a) Olyan kártyára is teheted a jelzőket, amelyiken nincsenek munkások. b) A nyersanyagszerzés hasonlóképp zajlik. c) Amikor élelmi-szert **vagy** nyersanyagot szerzel, nem vehetsz le a kártyáidról jelzőket. Például ha Bronzod (a jelzők értéke 1) és Szened (a jelzők értéke 3) van, akkor, ha két nyersanyagot kapsz, a kék készletből kell két jelzőt feltenned a Bronzra. Nem tehetesz át egy jelzőt a Bronzról a Szénre. Nem tehetesz egy új jelzőt a Szénre, majd vehetsz le egy jelzőt a Bronzról.



C) Egy akció kedvezményes végrehajtása:

1) Ha egy kártya azt mondja, hogy hajts végre egy olyan akciót, amit egyébként végrehajthatnál az akció-fázisodban, akkor **ezt az általános szabályok szerint hajtod végre, kivéve**, hogy nem kell érte polgári akcióval fizetned. Ezt már megtetted, amikor az akciókártyát kijátszottad 2a) A nyersanyagköltséget ettől függetlenül ki kell fizetned, **de** ezek a kártyák engedményeket adnak, amelyek összeadódnak a más, játékban lévő kártyáidból származó engedményeiddel. 2b) Ha a kedvezményekkel együtt a költség 0 alá csökkenne, akkor a költség 0. **FONTOS:** a **Mérnöki zsenialitás kártyával egy csodának csak egy szintjét építheted meg**, még akkor is, ha egy technológiád lehetővé tenné, hogy egy akcióval több szintet építs meg. 3) Ha bármilyen okból nem tudod végrehajtani a kártya által meghatározott akciót, akkor nem játszhatod ki a kártyát.



D) Egy akció végrehajtása majd jutalom elvétele:

1) Ezek a kártyák is azt mondják, hogy hajts végre egy akciót. **Ezt az akciót az általános szabályok szerint hajtod végre, kivéve**, hogy nem kell érte polgári akcióval fizetned. **FONTOS:** A kártya nem biztosít engedményt, így a teljes élelmiszer- **vagy** tudományköltséget ki kell fizetned. 2a) Amint végrehajtottad az akciót, megkapod a jutalmat. 2b) Ha nem tudod végrehajtani az akciót, nem játszhatod ki a kártyát. 3) **Speciális eset:** az Áttörés kártyát használhatod forradalom kioldására is. **Ebben az esetben fizess ki az összes polgári akciód ahelyett, hogy 1 polgári akciót fizetnél az Áttörésért.** **FONTOS:** Ezt csak akkor teheted meg, ha még az összes polgári akciód rendelkezésedre áll.



E) Nyersanyagok Katonai egységekre és egy Katonai akció:

A) 1a) Ennek a kártyának a hatása a köröd végéig tart. 1b) A nyersanyagokat nem kapod meg, ésszerűen kell tartanod, mennyid van 1c) Amikor egy katonai egységet képzel ki **vagy** fejlesztesz, ezeket az ideiglenes nyersanyagokat kell először elhasználnod. 1d) Ha több van, mint amennyit erre az akcióra elhasználsz, akkor a maradékot a kör hátralévő részében más egység kiképzésére **vagy** fejlesztésére fordíthatod. **FONTOS:** A kör végén az el nem használt ideiglenes nyersanyagok elvesznek.

B) 1a) Hasonlóképp, az ideiglenes katonai akciót nem jelzed piros jelzővel. 1b) Csak emlékezz, hogy van ilyened. 1c) El kell használnod egy piros jelző helyett, amikor a körben először katonai akciót hajtasz végre. 1d) Ha nem használod az akciófázisodban, használhatod a köröd végén katonai kártya húzására **FONTOS:** A következő körödre nem viheted át.




12) Egy katonai egység kiképzése: Kövesd az 1) → 5) lépést

1) Fizess 1 katonai akciót (piros kocka) 2) Fizesd ki az egyik játékterületeden lévő katonai egység technológiakártyán (piros) látható nyersanyagköltséget. 3) Tedd az egyik fel nem használt munkásodat a katonai egység technológiakártyára 4) Frissítsd az erő értékedet **Lásd: Az értékeid frissítése részt**

FONTOS: a nyersanyagköltség piros háttérre lett nyomtatva, hogy ezzel is emlékeztessen arra, hogy egy katonai egység kiképzése nem polgári, hanem katonai akció **5a) Minden katonai egység a kártyán látható erő értékkel növeli civilizációd erő értékét. 5b) Így ha kiképzel még egy Harcost, az erő értéked 1-gyel nő FONTOS:** Az egyes típusokból kiképezhető katonai egységek száma nincs korlátozva.



Olvasd el végig!! A légierő egységek: 1) A légierő  egy új katonai egységtípus, ami csak a III. korban jelenik meg 2) A légierő egység ereje beleszámít az erő értékébe, ahogy más egységek ereje is. 3) **Egyetlen taktikához sem kellene légierő egységek, de egy légierő egység csatlakozhat egy hadsereghez, hogy megduplázza annak taktikai erejét. FONTOS: Egy légierő egység csak egy hadsereghez csatlakozhat!**

PÉLDA: 1) Mindezen egységek ereje beleszámít az erő értékébe. 2a) Ezen kívül a taktikád segítségével három hadsereget alakíthatsz ki. (3x gyalogos + lovas) 2b) Egy hadsereg taktikai ereje alapvetően +2 (taktika kártyán lévő alsó szám), de két hadsereghez csatlakozik egy-egy légierő egység (2 sárga kocka a légierőn) is, ami megduplázza, vagyis +4-re növeli a taktikai erejüket. **Így összesen a hadseregeid teljes taktikai ereje +10.**

**13) Katonai egység fejlesztése* Kövesd az 1) → 5) lépést**

1) Egy katonai egység fejlesztéséhez: Fizess 1 katonai akciót (piros kocka) 2) Válassz egy katonai egységet és egy ugyanolyan típusú, magasabb szintű katonai egység technológiakártyát 3) Fizesd ki a két nyersanyagköltség közti különbséget (Ha az egyik **vagy** mindkét kártya költsége módosult, akkor ezeket a módosításokat vedd figyelembe a különbség kiszámítása előtt) 4) Tedd át a munkást az alacsonyabb szintű kártyáról a magasabb szintűre 5) Frissítsd az erő értékedet **FONTOS:** a) Ahogy a farmok, bányák és városi épületek esetén is, a jobb felső sarokban látható típus fontos b) A gyalogosaidat magasabb szintű gyalogossá fejlesztheted, de lovasságot vagy tüzértséget nem csinálhatsz belőlük.

14) Katonai egység felosztatása* Kövesd az 1) → 2) lépést

1) Egy katonai egység felosztatásához: Fizess 1 katonai akciót (piros kocka) 2) Tedd a kiválasztott katonai egység technológiakártyáról az egyik munkásodat vissza a munkáskészletedbe (fel nem használt munkás válik belőle)

15) Hadsereg képzése és Taktikakártya kijátszása: a hadsereg képzését és Kövesd az 1) → 5) lépést**Hadsereg képzése Olvasd el A) - B) - C)****A) Az aktuális taktikád hatása Kövesd az 1) → 4) lépést**

1a) Ha van aktuális taktikád, a katonai egységeid hadseregekbe rendeződnek. 1b) Minden hadsereg egy szett egységből áll, ez a szett a taktikakártyán látható.

FONTOS: Egy egység csak egy hadseregnek lehet tagja

2a) Minden hadseregnek van egy taktikai ereje, ez hozzáadódik az erő értékéhez. 2b) Ezt a hadsereget alkotó egységek erején felül kapod meg 3) Az egységek hadseregbe rendezése nem kerül akcióba, és nem kell mozgatnod a jelzőket sem. 4) Csak számold ki, és frissítsd az erő értékedet.



B) Elavult hadseregek: Kövesd az 1) → 3) lépést

1) A II. és III. kor taktikakártyáin két taktikai erő látható **1a)** A magasabb szám a közönséges hadseregek értéke, míg az alacsonyabb az elavult hadseregeké **2)** Egy hadsereg akkor elavult, ha a hadsereg bármelyik egysége 2 **vagy** több szinttel alacsonyabb, mint a taktikakártya **2a)** Ha pl. II.



korbelt taktikát használ, minden **A korbelt** egységet tartalmazó sereg

elavult **FONTOS:** Az elavult hadsereg a taktikakártyán lévő taktikai erők közül az alacsonyabbal rendelkezik. **3)** A hadseregeid automatikusan úgy

rendeződnek, hogy a lehető legnagyobb taktikai erőt biztosítsák **FONTOS:** annak megállapításakor, hogy egy hadsereg elavult-e **vagy** sem, a taktikakártyára írt kort vegyétek figyelembe, ne az aktuális kort.

tudod úgy kialakítani, hogy ne legyen benne A korbelt gyalogos

C) Hadseregek a gyarmatosítás után Kövesd az 1) → 2) lépést

1) A gyarmatosításhoz használt egységek is hadseregekbe rendeződhetnek **2)**

Ezen hadseregek taktikai ereje hozzáadódik a gyarmatosító sereg erejéhez



Taktika kártya kijátszása Kövesd az 1) → 5) lépést

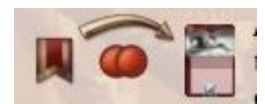
1) Egy taktikakártya kijátszásához: Fizess 1 katonai akciót (piros kocka) **2)** Válassz a kezedből egy taktikakártyát **3)** Tedd a kártyát a játékos területre **4)** Tedd rá a taktikajelződet, ezzel jelezve, hogy ez az aktuális taktikád **5)** Frissítsd az erő értékedet. **FONTOS:** **1)** Egy körben, csak egyszer játszhat ki vagy másolhatsz le taktikát **2a)** Ha volt már aktuális taktikád, az nem hat rád tovább. **2b)** A seregeidet az új aktuális taktikád szerint rendezd újra.

Olvasd el végig!! Taktikák elérhetővé tétele: **1)** Amíg a taktikakártya a játékos területen van, senki más nem használhatja azt. **2)** A kártyasor feltöltése után, **de** a politika fázisod előtt a játékos területen lévő taktikakártyákat a katonai tábla közös taktikák területére kell tenned (egy taktika csak egy körig marad csak a tied) **3a)** A taktikajelződ a kártyán marad, még mindig ez az aktuális taktikád, és az erő értékedbe ugyanúgy beleszámít. **3b)** Az egyetlen különbség, hogy most már bárki lemásolhatja. **4a)** A közös taktikák területére tehető kártyák száma nincs korlátozva. **4b)** Rendezzék el az itt lévő lapokat tetszés szerint.

16) Taktika lemásolása**

Kövesd az 1) → 4) lépést

1) Amint egy taktikakártya a közös taktikák területére kerül, az akciófázisban lemásolhatóvá válik. **2)** Egy taktika lemásolásához: Válassz egy taktikát a közös taktikák területéről. **2)** Fizess 2 katonai akciót (ahogy a katonai táblán látható). **3)** Tedd a taktikajelződet a kiválasztott kártyára. Mostantól ez az aktuális taktikád. **4)** Frissítsd az erő értékedet.



Olvasd el végig!! **1a)** Nem számít, hogyan lett egy taktika az aktuális taktikád. **1b)** A lemásolt taktikák ugyanolyan hatással vannak rád, mint az általad kijátszottak. **2a)** A közös taktikák területén egyszerre több játékos taktikajelzője is lehet ugyanazon a taktikakártyán. **2b)** Mindannyian korlátozások nélkül használhatják. **3a)** Egyes, a közös taktikák területén lévő kártyákon nincsenek taktikajelzők, ha minden játékos elhagyta őket. **3b)** Ezek a táblán maradnak, továbbra is lemásolhatóak. **4)** Egy taktika lemásolása akkor is **2** katonai akcióba kerül, ha eredetileg te játszottad ki a kártyát.

**1) Dobd el a többlet katonai kártyádat:****Kövessd az 1) → 2) lépést**

1) A piros jelzőid száma meghatározza, hogy mennyi katonai kártya lehet nálad. Ha szükséges, el kell dobnod katonai kártyákat, hogy ne legyen nálad több, mint amennyi a piros jelzőid száma **2)** Ezek képpel lefelé kerülnek eldobásra

**2) Termelés fázis:****Kövessd az 2.1) → 2.6) lépését****2.1) Felkelés ellenőrzése:****Kövessd az 1) lépést**

1) Ha az elégedetlen munkásaid száma meghaladja a fel nem használt munkásaid számát, felkelés tör ki, **és ki kell hagynod a termelés fázist** **Lásd: Boldogság és elégedetlen munkások**

**2.2) Tudomány - és kultúrapontok szerzése: Kövessd az 1) → 2) lépést**

1) Mozgasd előre a pontjelzőidet (nyolcszögletűt) a tudomány **és** a kultúra értékednek megfelelően **2)** Ha a pontjaid meghaladják a pontozósáv maximumát, fordítsd át a jelzőt a másik oldalára, és folytasd nulláról a számolást. **Például** egy átfordított, a 10-es mezőn álló kultúrapontjelző 160 kultúrapontot jelez

2.3) Korrupció:**Kövessd az 1) → 3) lépést**

1) Ha a kék készletedben felfedsz egy **vagy** több negatív számot, akkor a bal szélső negatív szám lesz az a korrupció, amivel szembe kell nézned **1b)** Korrupcióval akkor nem kell szembenézned, ha legalább 11 kék jelző van a kék készletedben **2a)** **Ha nincs annyi erőforrásod, elveszíted az összeset, a különbséget pedig élelmiszerből kell fedezned** **2b)** Ne feledd, hogy egy jelző több 1 -t is jelképezhet, ha magasabb szintű technológiakártyán van **TIPP:** körültekintő tervezéssel, több kék jelzőt biztosító kártyák megszerzésével **és** főként fejlett farm **és** bányatechnológiák kifejlesztésével elkerülheted a korrupciót. **3)** A magasabb szintű technológiakártyák kevesebb kék jelző felhasználásával több élelmiszert **és** erőforrást tudnak tárolni.

**2.4) Élelmiszer termelés:****Kövessd az 1) → 2) lépést**

1) Mint mindig, minden egyes farm technológián lévő munkásodért tegyél a kék készletedből egy kék jelzőt a kártyára **2)** Egy magasabb szintű kártyán lévő munkás is csak egy jelzőt termel, de ez a jelző több élelmiszert jelent.

2.5) Fogyasztás:**Kövessd az 1) → 2) lépést**

1) Ha a sárga készletedben felfedsz egy **vagy** több negatív számot, akkor a bal szélső negatív szám lesz az a fogyasztás, amivel szembe kell nézned **2)** Ha az összes le van fedve, nincs fogyasztás **PÉLDÁUL:** Ebben az esetben a termelés fázis során 3 élelmiszert fogyasztasz el. Ennyi élelmiszert kell kifizetned. **FONTOS:** **Ha nincs elegendő, akkor 4 kultúra pontot (nyolcszögletű) veszítesz minden be nem fizetett -ért** **TIPP:** Ha a fogyasztás meghaladja az élelmiszer-termelésedet, meg kell próbálnod helyrehozni a problémát.

**2.6) Nyersanyagtermelés:****Kövessd az 1) lépést**

1) minden egyes bányatechnológián lévő munkásodért tegyél a kék készletedből egy kék jelzőt arra a kártyára. **FONTOS:** **ha nincs elegendő jelződ, tegyél annyit a bányatechnológia kártyákra, amennyit csak tudsz, a legmagasabb szintű kártyákkal kezdve.**

3) Katonai kártyák húzása:

Kövesd az 1) → 2) lépést

1) minden megmaradt katonai akciódért húzz egy lapot az aktuális kor katonai paklijából **1a)** Akkor is felhúzod őket, ha így több kártya lesz a kezében, mint lehetne **FONTOS:** Soha nem húzhatsz így háromnál több kártyát! **1b)** Az első játék során nem használjuk a III. kor kártyáit; **1c)** a VI. korban nincs katonai pakli és nem húzhatsz lapokat **2)** Ha elfogy az aktuális katonai pakli, keverd össze az aktuális kor eldobott katonai lapjait, ez lesz az új húzópakli **2a)** folytatd a húzást az új pakliból, ha még nem húztál annyi kártyát amennyit lehetett volna.



4) Akciók visszaállítása:

Kövesd az 1) lépést

1) A köröd utolsó lépése, hogy az elköltött akcióidat visszateszed a kormányzat kártyádra.



Ha ezekkel végeztél, a következő játékos köre jön 😊