

# Ókori Civilizációk és a Földközi-tenger

## Játékfázisok kisokos

Daniel U. Thibault nyomán fordította Tiffán Zsolt, 2020

Speciális képességeket a civilizáció lapjai, aktív csodák és investálókártyák biztosítanak. A speciális képességek és a kártyák szövegei mindig felülírják a szabályokat.

### NÖVEKEDÉSI FÁZIS

Fordulói sorrendben minden civilizáció végrehajtja az alábbi 4 lépést, mielőtt a következő játékosra kerülne a sor.

#### 1. Visszavonuló lépés

Bármilyen mennyiségű saját, nem várost adó korongot visszavonhatsz az utánpótlásba.

#### 2. Beszerző lépés

Helyezz az utánpótlásból a lapod "Ready" mezőjébe:

- 1 korongot minden földi településedért
  - 1 korongot, két tengeri területenként, ahol jelen vagy
  - 1 korongot minden szembenálló, szomszédos civ.-ért
- korongokat a speciális képességeid nyomán  
**a minimum beszerzési mennyiség 3 korong**

#### 3. Áttelepülő lépés

Minden városodból helyezz át 0, vagy 1 korongot a városból a "Ready" meződbe.

#### 4. Bevetési lépés

A "Ready" mezőből egyenként helyezz a táblára korongokat:

- saját fennhatóságú, vagy harci területre ahol jelen vagy
- saját fennhatóságúval szomszédos területre
- saját jelenlétű harci területtel szomszédos területre, ha min. annyi saját korongod van ott, mint a legnagyobb ellenség
- ha nulla korongod van, akkor honterületre, vagy azzal szomszédosra

**Halmazási szabály** (kártyafázisban is) 4 korong szárazföldön, 2 sekély- és 1 mélytengeren (ha lehetséges).

### KÁRTYA FÁZIS

Ismétlődő fordulókörökkel minden civilizáció végrehajt egyet:

- Csodát épít: Körönként max. egyszer földi területen. 5 pénz: ez lehet korong a pályáról, találat és/vagy kártya. Ebből min. 2 korong! Helyezd el egy saját fennhatóságú területre.
- Kártya kijátszása. Kivéve harci és Negálókártyát, ezeket mindig a játékos saját körén kívül.
- Passz. Kártya fázisodnak vége, Negálókártyát még kijátszatsz.

Minden korongeltávolítás (kártya, harc, tengeri dominancia esemény, vagy speciális képesség miatt) negálható egy találat vagy a kézbe egy kártya feláldozásával.

### HARCI FÁZIS

Minden harcot hajts végre a térkép jobb felső sarkából keresztirányban a bal alsó felé haladva.

- A harci területen minden civ. fordulókörének megegyezően kijátszhat harci kártyákat lefordítva és/vagy bejelenthet spec. képességet a lapjáról.
- Fedjetelek fel minden harci kártyát
- Ford. sorrendben az aktív "Grand Temple" csodát kijátszani, ezután egyéb spec. képességeket, végül nem-negált harci kártyákat.  
**Mélytengeren 1 korong a limit (ha lehet), máshol nincs limit.**
- Amíg a terület harcban áll, egyszerre távolítsatok el korongokat minden frakciótól: először akinek egy van, majd akinek kettő van lent, majd akinek három; és így tovább ez a ciklus amíg szükséges.
- Zsákmány:** Ha harcban egy civ. fennhatósága alá kerül egy terület úgy, hogy egy másik ellenséges civ. elvesztett egy várost, az előbbi nyer egy VP-t, és egy találatot a lapja "Loot" mezőjébe.

Az adott civilizáció szövetséges fehér korongjait kell mindig először leszedni. Ha maradna fehér korong, a harc végén az is eltávolítandó.

Ha ez a fázis kész, minden civ. átmozgatja a zsákmányolt fehér korongjait a találatok közé ("Treasury").

### LESZÁMOLÓ FÁZIS

**Alkalmazd a halmazási szabályt!** max. 3 korong szárazföldön, 2 sekély-, 1 pedig mélytengereken.

#### 1. Tengeri dominancia lépés

If a civilization occupies a sea area and controls every adjacent land area, remove all opposing disks from that sea area.

#### 2. Győzelem megosztása lépés

Minden civ. nyer 1 VP-t városonként és 1 VP-t fedetlen csodánként amit tulajdonol és a fennhatósága alatt van.

#### 3. Fordulói sorrend beállítása lépés

Városok száma alapján (a legtöbb várossal rendelkező kezd). Ha döntetlen, a nagyobb VP-jű, ha így is, akkor kő-papír-olló.

#### 4. Aineiasz lépés

Játékonként egyszer, minden civ., akinek nincs már korongja a pályán, vagy min. 5-tel alacsonyabb a VP-je mindenki mögött, segítségül hívhatja az Aineiasz szabályt, kivéve az utolsó korszakban.

#### 5. Hirtelen halál lépés

Kártyahúzás. Ha 2-est tartalmaz a sorszám a 2-es korszakban, vagy ha 2-est vagy 3-ast a 3-as korszakban, vége a korszaknak. A 4-es korszak alaphoz véget ér.

#### 6. Kártyahúzás lépés

Ha nem ért véget a korszak. Minden civ. fordulói sorrendben felhúzza a jussát. Felhúzott Eseménykártyákat kicseréli újakra, majd végrehajtja az eseményt (a nagyobb sorszámú kártyától a kisebb felé haladva). Ezután kártyák eldobása amíg a **kézben hat marad**. A játékos jussa:

- 3 kártya, plusz
- 1 kártya 4 városonként a táblán, plusz
- speciális képességből nyert kártyák, plusz
- 1 kártya minden elköltött találatért

### KORSZAK VÉGE FÁZIS

Ha ez az utolsó korszak, csak a hármas lépés.

#### 1. Minden kártyát eldobni kézből

Húzópakli újakeverése a dobott kártyákkal, és minden kijátszás után "félretett" kártyával. Új húzópakli.

#### 2. Korszakváltozás eseményének megoldása

Húzd fel a legfelső kártyát. A 62-es esemény nem kijátszandó. Hajtsd végre az eseményt, amit az imént húzott kártya sorszáma alapján a "Change of Epoch" táblázat mutat. Minden így felfedett kártya visszakeverése a húzópakliba.

**98-101 felfedése:** az éppen felfedett kártya nem számít bele a két további barbár invázió kártyába, ami szükséges.

#### 3. Minden civilizáció korszak végi VP-t kap

- A civ., akinek több városa van, mint bárki másnak (ha egyáltalán van város), kap 1 VP-t.
- Akinek több fedetlen csodája van, mint bárki másnak (ha egyáltalán van csoda), 1 VP-t kap.
- Minden három dominált sekély tengeri területért 1 VP.
- Három találatonként 1 VP a "Treasury" mezőben, azaz a kincstárban. Távolítsatok el minden találatot mindenki kincstárából!

#### 4. Minden játékos ford. sorrendben 5 kártyát húz

#### 5. Korszakjelző előrébbtolása, ford. sorrendjelző vissza

### VÉGJÁTÉK

A legtöbb VP-vel rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén döntő:

→ Legtöbb csodával rendelkezés.

→ Több város.

→ Legtöbb korong a pályán.

→ Legtöbb területen való jelenlét.

Ha még mindig döntetlen, a játék döntetlen.

## FONTOS FOGALMAK

Itt találhatóak azon fontos fogalmak, amikkel érdemes tisztában lenned a szabályok megértéséhez.

### Barbárok (Barbarians)

Kártyák kijátszásával lépnek be a játékba, ők a fekete korongok. A barbárok nem civilizáció. *Halmaik sosem városok, ezeket nem lehet kifosztani. Kártyák hatásai, amik specifikusan civilizációkra vonatkoznak, őket nem érintik stb.*



### Tábor (Camp)

Egy területen, a pontosan egy korongból álló, kizárólag egy frakcióhoz tartozó "halom" a tábor. Több frakció tábora párhuzamosan jelen lehet egy területen (harc nélkül). *Tengeren halászokat szimbolizál.*



### Város (City)

A kizárólag szárazföldi területen, min. három korongból álló, egy civilizációhoz tartozó halom, a város. Több játékos városa is elfoglalhat egy területet, ekkor azonban harc áll be. *Barbároknak is lehet három korongból álló halma, városa azonban nem.*



### Civilizáció (Civilization)

Egy játékos civilizációja egyféle színű korongokat használhat (néha fehéreket), ill. egy specifikus helyen található a honterülete. *Figyelem: bizonyos kampányok (Playbook) megengedik több civ. párhuzamos irányítását a játékos vagy NPC számára.*

### HarcKártya (Competition Card)

Egy olyan kártyatípus, ami csakis a Harc Fázisban játszható ki, és általában csak az adott, aktuális harcot befolyásolja.

### Fennhatóság (Control)

Ha egy területen kizárólag egy frakció van jelen (nincs más színű korong), az a terület a frakció fennhatósága alatt áll.

### Harci Terület (Contested)

Ha egy területen több, mint egy frakció van jelen, és az egyik kettő, vagy annál több koronggal rendelkezik rajta, Harci Területnek hívjuk. Ezen területeken a Harci Fázisban harcokat kell lejátszani.

### Dominancia (Dominate)

A civilization that Controls a shallow sea area also Dominates that sea area if it Controls all adjacent land areas.

### Ellenség és Fő Ellenség (Enemy & Primary Enemy)

Több NPC-vel zajló kampányokban egy, vagy több szembenálló civ. az ellensége lehet minden NPC-nek, kiváltva annak haragját. Ha egy NPC-nek több ellensége van, az egyik fő ellenségnek fog számítani, haragját preferáltan kiváltva.

### Korszak (Epoch)

A játékmenet négy korszakra van osztva (I, II, III, IV). Minden korszak 2-4 fordulóból áll, amik további eltérő fázisokat tartalmaznak.

### Eseménykártya (Event Card)

Ezt a fajta kártyát azonnal ki kell játszani húzása, vagy felfedése után.

### Frakció (Faction)

A barbárok és minden civilizáció frakciók.

### Invesztálaskártya (Investment Card)

Kártyafajta, amelyet felfordítva játszunk ki és változó számú korongot tartalmazhat a tetején. Ezen korongok eltávolítása, kijátszása a játékosnak későbbiekben előnyt biztosít.

### Negálókártya (Negation Card)

Kártyafajta, amely egy másik (más által) kijátszott kártya hatását ellenzi, tesz semmissé.

### NPC (Nem Partizó Civilizáció) (Non-Player...)

Szóló módban, és néhány többjátékos kampányban (Playbook) az NPC egy olyan civilizáció, amelyet a játék rendszere, és nem egy játékos irányít.

### Jelenlét (Occupy)

Egy frakció jelen van egy területen, ha ott rendelkezik min. egy koronggal.

### Szembenállás (Opposing)

Minden frakció és bábuik szembenállnak, még akkor is, ha ezeket egy játékos irányítja. Egy civ. saját bábui nem ellenségei egymásnak. Kártyák szövegében a szembenállás (vagy ellenség) sosem a kártyát kijátszó játékosra vonatkozik.

### Település (Settlement)

Egy területen, a pontosan két korongból álló, egy frakcióhoz tartozó halom a település. Több játékos települése is lehet egy területen, ekkor azonban harci területté válik. *Tengeren portyázókat, vagy egy kisebb flottát szimbolizál.*



### Megosztott Terület (Shared)

Egy terület megosztott, ha két, vagy több frakció van jelen.

### Utánpótlás (Supply)

A civilizációk korongjai ha a nem a pályán, a civilizáció lapján, vagy egy kártyán vannak éppen, egy külön rakásban kell őket tartani a tábla mellett. Ha egy instrukció korongok eltávolítását kéri a pályáról, vagy egy kártyáról, ebbe az utánpótlás rakásba kerüljenek, kivéve, ha máshogy nem rendelkeznek. Ha a játékosnak korongok lehelyezését kell végrehajtania a táblára, vagy kártyára, ebből az utánpótlásból tege (kivéve, ha más rendelkezés nincs).