Kézikönyv – az első játék

Vlaada Chvátil

Korokon át

A civilizáció új története

Építs civilizációt, amely korokon át fejlődik!

Ebben a játékban egy civilizációt fejlesztesz az ókortól napjainkig, azért küzdve, hogy nyomot hagyhass a történelemben. A civilizációd kultúrapontokat szerez a világra gyakorolt irodalmi, színházi, vallási hatásával, a megalkotott csodás építményeivel és nagyszerű vezetőivel. Kezdetben minden civilizáció egyforma, de az általad meghozott döntések nyomán gyorsan eltérsz majd a többiektől. Rajtad áll a döntés, hogy a művészetek támogatásával, gyengébb ellenfeleid felprédálásával vagy gyorsétteremláncok kiépítésével leszel részese a történelemnek. A játék végén a legtöbb kultúraponttal rendelkező játékos győz.

Korokon át: Te milyen történetet mesélsz el?

Erről a könyvről

Ennek a kézikönyvnek az a célja, hogy az új játékosokkal megismertesse a játékot. A szabályok leírásán kívül megmutatja a tanulás folyamatát is. Minden játékbeli fogalmat abban a sorrendben magyarázunk meg, ahogyan szembetalálkozol majd velük a játék során. Ezenkívül rengeteg példával nyújtunk még segítséget.

Ennek a kézikönyvnek a legnagyobb része a játék egy rövidebb, egyszerűbb változatát írja le, ami a játékkal ismerkedőknek készült. Így a magyarázat egyszerűbb, az első játék pedig gyorsabb lesz. A játékosok nem támadhatják egymást, így mindenki a mechanizmusok elsajátítására és a játék élvezetére koncentrálhat. De ez semmiképp sem egy könnyed játék. Több órán keresztül tart, nagyon összetett, és igazi versengésélményt nyújt.

A teljes játék további mechanizmusokat és lehetőségeket tartalmaz, ezekről a 22. és 23. oldalon esik szó. Azoknak a játékosoknak, akik már túl vannak az első játékukon, egy egyszerű lépés csak a teljes játék. A második játszmát már játszhatják a teljes szabályok szerint.

Szabálygyűjtemény

A *Szabálygyűjtemény* egy kiegészítő szabálykönyv. A teljes szabályrendszert bemutatja, logikus sorrendben. Ha már ismered a játék alapelveit, bármely szabállyal kapcsolatos kérdésedre gyorsan választ találsz a Szabálygyűjteményben. Tartalmaz ezen kívül egy függeléket, amelyben egyes kártyák részletes magyarázatát találod.

A *Szabálygyűjtemény* ezen szabálykönyv olvasása közben is hasznos lehet. Lapozz bele, ha úgy érzed, egy szabályt vagy kártyát nem teljesen értesz. Ne feledd azonban, hogy a Szabálygyűjteményben a teljes játék leírását találod csak meg.

Az eredeti történet

Ha játszottad ennek a játéknak a korábbi változatát (*Through the Ages: A Story of Civilization*), nem kell elolvasnod ezt a könyvet. A legtöbb alapfogalom ugyanaz maradt, így nem okoz majd gondot a Szabálygyűjteményből megismerned a játékot. Hogy még egyszerűbb legyen, ennek a Kézikönyvnek a hátlapján megtalálod a két változat közti különbségeket.

Előkészületek – Játékosterületek

A játékban nincs térkép. A civilizációdat az asztalon előtted lévő területen építed fel. Ezt a területet nevezzük a te játékosterületednek.

Játékostábla

A játékostáblád a játékterületed legfőbb része. Az előkészületek során:

- Válassz egy színt!
- Tedd magad elé az ilyen színű játékostáblát. Körülötte hagyj helyet, hogy a civilizációd terjeszkedni tudjon!

Alkatrészek

Minden játékos elvesz a saját színében 7 fa jelölőt. Az első játék előtt felragaszthatjátok rájuk a dobozban található matricákat.

Taktikajelző

Ez a jelző mutatja a civilizációd katonai egységei által aktuálisan használt taktikát.

Pontjelzők

A nyolcszögletű jelzők segítségével tarthatod számon a kultúra- és tudománypontjaidat.

Tulajdonságjelzők

A kerek jelzők segítségével a civilizációk négyféle tulajdonsága mérhető: kultúratermelés, tudománytermelés, katonai erő és boldogság.

Tedd a boldogságjelződ a tábla boldogságsávjának nullás mezőjére!

Jelzők

Az áttetsző kockák kék, sárga, fehér és piros jelzők. Ezekre a következőképp lesz szükség a játékosterületeden:

- Vegyél el 16 kék jelzőt, és tedd őket a kék készleted mezőire.
- Vegyél el 25 sárga jelzőt, és tedd őket a játékostáblád fennmaradó mezőire: 18-at a sárga készletedbe, 1-et a munkáskészletedbe és 6-ot a technológiákra.
- Vegyél el 4 fehér és 2 piros jelzőt, és tedd őket a játékostáblád jobb széle mellé.

Amint mindenki előkészítette a játékostábláját, a fennmaradó jelzőket tegyétek vissza a dobozba. Általában a jelzőket a saját játékterületeden mozgatod majd egyik helyről a másikra. Csak ritka esetekben kell új jelzőket elővenned a dobozból vagy elől lévő jelzőket visszatenned oda.

Munkások

Azt a hét sárga jelzőt, amik nincsenek a sárga készletedben, munkásoknak nevezzük. Ők jelképezik a civilizációd kezdeti népességét.

Közülük hat különböző kártyákon kezdi a játékot. Ezek a munkások egy katonai egységet, két farmot, két bányát és egy laboratóriumot jelképeznek.

A hetedik munkás a munkáskészletedben van. Ezt fel nem használt munkásnak nevezzük. Most még semmi hasznosat nem csinál, de később munkába állítható.

A kezdeti technológiák

A játéktábláidra nyomtatott hat kártya a hat kezdeti technológiád. Kártyaként hivatkozunk rájuk még akkor is, ha a tábláidra vannak nyomtatva. Civilizációd tudását és építési lehetőségeit jelképezik.

Katonai egység technológia (piros)

A *Harcosok* technológia segítségével katonai egységeket, harcosokat képezhetsz. A kártyán lévő 1 munkás 1 harcos egységet jelent. Az alul látható szimbólum mutatja az egyes egységek erejét. Az egy harcosod 1-es erőt biztosít a civilizációd számára.

A jobb felső sarokban látható szimbólum azt jelenti, hogy a *Harcosok* gyalogsági egységek. Később képezhetsz majd fejlettebb gyalogsági egységeket, valamint lovasságot és tüzérséget is.

Farm és bánya technológiák (barna)

A *Földművelés* egy farm technológia, amelynek segítségével farmokat építhetsz. A *Bronz* egy bánya technológia, amelynek segítségével bányákat építhetsz. Maga a kártya nem jelképez valódi farmot vagy bányát, csak a felépítéshez szükséges tudást. A farmokat és bányákat a kártyákon lévő munkások jelentik. A játékot két farmmal és két bányával kezded.

Az ezen technológiakártyák alján látható szimbólumok mutatják, hogy az egyes farmok és bányák mennyi élelmiszert vagy nyersanyagot termelnek. Az élelmiszer a népességed növeléséhez és fenntartásához fontos. A nyersanyagot farmok, bányák, városi épületek és csodák felépítéséhez és katonai egységek képzéséhez használod majd.

Városi épület technológiák (szürke)

A *Filozófia* segítségével laboratóriumokat, míg a *Vallás* segítségével templomokat építhetsz. Ahogy a farmok és bányák esetében, úgy itt is a kártyákon lévő munkások jelképezik az épületeket. A kártya maga csak azt jelenti, hogy fel tudod építeni őket. A játék elején egy laboratóriumod van, de nincs még templomod – nincs munkásod a *Vallás* kártyán.

Az egyes városi épület technológiakártyák alján látható szimbólumok mutatják, hogy a kártyákon lévő egyes épületek mit termelnek. A laboratóriumod összesen 1 tudománypontot termel. A templomaid mindegyike 1 kultúrapontot és 1 boldog arcot termelne, de még nincsenek templomaid.

A jobb felső sarokban látható szimbólum (,) határozza meg a kártya és a kártyán lévő épületek típusát. Később fejlettebb laboratóriumokat és templomokat is építhetsz, vagy akár teljesen új típusú épületeket.

Korok és szintek

A kezdeti technológiakártyák tetején látható A szimbólum mutatja, hogy ezek a kártyák az A korba (ókor) tartoznak. A játékban található összes kártya a következő négy kor valamelyikébe tartozik:

- A kor: ókor (Kr.e. és a Kr.u. első néhány évszázad)
- I. kor: középkor (a XVI. századig)
- II. kor: a felfedezések kora (a XIX. századig)
- III. kor: modern kor (a XX. század)

Az első játék során nem lesz szükség a III. kor kártyáira. A játék véget ér, amint eléritek a modern kort.

Előfordul, hogy egy kártya vagy a szabályok egy kártya szintjére hivatkoznak. Ez egyszerűen a kártya korának számszerűsített változata: az A kor kártyái 0., az I. kor kártyái 1., a II. kor kártyái 2., a III. kor kártyái pedig 3. szintűek.

Egy farm, bánya, városi épület vagy katonai egység szintje ugyanannyi, mint annak a kártyának a szintje, amelyiken található.

Kormányzat (narancs)

A narancsszínű kártya jelképezi a civilizációd kormányzati rendszerét. Meghatározza az egyes körödben rendelkezésedre álló polgári és katonai akciók számát. Ezek az akciók mutatják a kormányzatod hatékonyságát, meghatározzák, mennyi különböző dolgot tehetsz a körben.

Minden civilizáció az Önkényuralom kormányzati formával indul. A rányomtatott 4 fehér és 2 piros kocka jelzi, hogy 4 polgári és 2 katonai akció áll rendelkezésedre. Ezt a táblád mellett található fehér és piros jelzők jelképezik.

Később új, fejlettebb kormányzati formákra válthatsz, amelyek több polgári és katonai akciót biztosítanak majd.

Segédlet

Minden játékos magához vehet egy segédletet. Ennek egyik oldala összefoglalja egy játékos körének menetét. (Az első játék során a piros hátteres részeket hagyd figyelmen kívül.)

A másik oldalán a gyakori kifejezések és akciók leírása található. Ha nem vagy biztos egy kártya szövegének jelentésében, keresd meg ebben a listában.

Kék készlet

A kék jelzők élelmiszert és nyersanyagokat jelképeznek. A farm technológiakártyákon élelmiszert jelölnek, a bányákon nyersanyagokat. A kék jelzőket a kék készletedben tárolod, amíg szükség nem lesz rájuk.

Amikor a munkásaid élelmiszert és nyersanyagot termelnek, tegyél kék jelzőket a kék készletedből a kártyákra. Elsőként mindig a jobb szélső jelzőt helyezd át.

Amikor élelmiszert vagy nyersanyagot használsz, tedd vissza a jelzőket a kék készletedbe. Az üres helyeket balról jobbra töltsd fel.

Ha a kék készleted egy része üres, az azt jelenti, hogy a civilizációd sok élelmiszert és nyersanyagot tárol. Ez nem probléma, ha a körödben el is költöd ezt, de ha a körödön végén még mindig van üres rész, korrupcióval nézel szembe.

Sárga készlet

A sárga készletedben lévő jelzők nem munkásokat jelentenek. Gondolj rájuk inkább úgy, mint a birodalmad ki nem használt területeire.

Amikor a népességed növekszik, vedd el a sárga készleted jobb szélső jelzőjét, és tedd a munkáskészletedbe. Kapsz egy munkást, de a sárga készletedben lévő kevesebb jelző kevesebb kiaknázatlan területet jelent. Ahogy a népsűrűség növekszik, úgy a nép követelései is. Ezt a sárga készleted szektorai jelképezik.

A játék elején a néped nem fogyasztja el a tárolt élelmiszert. Vadásznak vagy megtermelik, amire szükségük van. A tárolt élelmiszert csak akkor használod el, ha növelni szeretnéd népességedet. A népesség növelésének költsége az egyes részek alatt látható.

Ahogy a népességed növekszik, a sárga készleted ürül. Élelmiszerre lesz szükséged a népesség fenntartásához, és a népesség növelése egyre több élelmiszerbe kerül majd.

Boldogságjelző

Egyes városi épületek, csodák és vezetők boldog arcokat biztosítanak – ez egy jelképes ábrázolása azoknak a dolgoknak, amik boldoggá teszik az embereket, mint a művészetek, a vallás vagy a szórakozás.

A boldog arcaid összességét a sárga készleted feletti boldogságjelző mutatja. A játék kezdetén csak a *Vallás* technológiakártyád biztosít boldog arcokat. Mivel nincs munkásod a kártyán, nincs templomod, így a boldogságjelződ a 0-s mezőről indul.

A boldogság úgy lesz egyre fontosabb, ahogy a sárga készleted ürül. Ahogy a népességed növekszik, egyre inkább igényli majd a szórakozást. A sárga készleted minden egyes szektora felett egy szám található. Ha az adott szektor üres, akkor legalább a felette látható mennyiségű boldog arcra van szükséged, különben elégedetlen munkásaid lesznek, ez pedig felkeléshez vezethet.

A játéktáblákat tegyétek az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyen rájuk lásson.

A PAKLIK

A játékban kétféle kártya van – polgári kártyák és katonai kártyák. Néhány polgári kártyát már ismerünk: az összes, a játékostáblára nyomtatott kezdeti technológia polgári kártya. A katonai kártyák később kerülnek majd játékba.

- Válogassátok a kártyákat hátlapjuk alapján nyolc különböző paklira.

Az első játék rövidebb, és nem igazán katonai jellegű lesz. Ennek érdekében a következőképp alakítsátok a paklikat:

- A III. kor két pakliját tegyétek vissza a dobozba. Az első játék egy korral rövidebb lesz, mint egy teljes játék.
- Az I. és II. kor katonai paklijaihoz csak a következő kártyákra lesz szükség:
  - Események és területek (zöld kártyák, a jobb felső sarokban szimbólummal)
  - Taktikák (piros kártyák, az alsó részükön katonai-egység-szimbólumokkal)
  - Katonai bónuszkártyák (félig barna, félig zöld kártyák)

A polgári pakli kisebb, ha négynél kevesebben játszotok. Két- vagy háromszemélyes játszma esetén egyes kártyákat ki kell venni az I. és II. kor polgári paklijaiból.

Azoknak a kártyáknak, amelyeket ki kell venni, a jobb felső sarkában jelölés látható:

- Háromszemélyes játszmánál vegyétek ki a 3 darab jelű kártyát az összes pakliból.
- Kétszemélyes játszmánál vegyétek ki a 6 darab jelű és a 3 darab jelű kártyát az összes pakliból.

Így már rendelkezésetekre áll a játékhoz szükséges hat pakli.

- Az egyes paklikat külön-külön keverjétek meg.

Az előkészületek során csak az A kor paklijaira lesz szükség. Az I. és II. kor paklijai legyenek kéznél, később szükség lesz rájuk is.

A KÁRTYASOR

A kártyasoron találhatók azok a polgári kártyák, amikből a játékosok választhatnak. Ez a játék központi része. A játékosok civilizációit alapjaiban határozzák meg a kártyasorról elvett kártyák. Tegyétek úgy az asztal közepére, hogy mindenki elérje a kártyákat.

Tegyetek 13 kártyát az A kor polgári paklijából képpel felfelé a kártyasorra.

TUDOMÁNYTÁBLA

A tudomány jelképezi a civilizációd tudását és új ötletek felfedezésére, találmányok kifejlesztésére való képességét.

TUDOMÁNY ÉRTÉK

Egy civilizáció tudomány értéke mutatja, hogy mennyi tudománypontot termel körönként. Az érték mindig változik, ha felépítesz vagy lerombolsz valamit, ami tudománypontot termel.

- Minden játékos tudományérték-jelzője (a kerek jelzők) a tudományérték-sáv 1-es mezőjéről indul.

Ellenőrizd a játékostábládat. Egy A korbeli laboratóriummal kezded a játékot, ezt a *Filozófia* technológiakártyán lévő munkás jelzi. A kártya alján látható 1 szimbólum mutatja, hogy minden, a kártyán lévő laboratórium 1 tudományt termel, ezért a tudomány értéked 1.

TUDOMÁNYSÁV

A civilizációk a játék során tudománypontokat ( ) szereznek, általában a tudomány értékük alapján. A tudománypontokat új technológiák kifejlesztésére lehet fordítani.

- Minden játékos tudománypontjelzője (a nyolcszögletű jelzők) a tudománysáv 0-s mezőjéről indul.

A játékot tudománypont nélkül kezded. Mivel a tudomány értéked 1, az első tudománypontodat az első köröd végén fogod megkapni.

KULTÚRATÁBLA

A kultúra jelképezi a civilizáció világra gyakorolt hatását és befolyását. Akár művészetek, vallás, csodák, vagy akár agresszió és háborúk útján a civilizációknak terjeszteniük kell kultúrájukat. A játék végén a legtöbb kultúraponttal rendelkező civilizáció győz!

KULTÚRA ÉRTÉK

Egy civilizáció kultúra értéke mutatja, hogy mennyi kultúrapontot termel körönként. Az érték mindig változik, ha felépítesz vagy lerombolsz valamit, ami kultúrát termel.

- Minden játékos kultúraérték-jelzője (a kerek jelzők) a kultúraérték-sáv 0-s mezőjéről indul.

A játékostábládon láthatod, hogy a *Vallás* az egyetlen kártya, amelynek segítségével kultúrát termelhetsz. Mivel nincs munkásod a kártyán, nincs templomod , így a civilizációd nem termel kultúrát.

KULTÚRASÁV

A civilizációk a játék során kultúrapontokat ( ) szereznek, általában a kultúra értékük alapján, de akár más módokon is. Időnként előfordul, hogy a civilizációk kultúrapontokat veszítenek.

- Minden játékos kultúrapontjelzője (a nyolcszögletű jelzők) a kultúrasáv 0-s mezőjéről indul.

AZ AKTUÁLIS KOR TÁBLÁJA

Ezen a kis táblán található az aktuális kor polgári és katonai paklija.

AZ AKTUÁLIS KOR POLGÁRI PAKLIJA

Az aktuális kor polgári paklijában vannak a kártyasorra kiosztandó kártyák.

- Miután a kártyákat kiosztottátok a kártyasorra, az A kor polgári paklijának maradék lapjait tegyétek vissza az aktuális kor táblájára.

AZ AKTUÁLIS KOR KATONAI PAKLIJA

Az aktuális kor katonai paklijában vannak a kör végén felhúzható kártyák. Az A korban ez a hely üres marad, a játékosok soha nem húznak A korbeli katonai kártyákat.

KATONAI TÁBLA

ERŐÉRTÉK-JELZŐ

Az erő érték mutatja egy civilizáció katonai egységeinek haderejét, hadtudományi ismereteit és más katonai előnyeit. Az első játék során kevesebb jelentősége lesz majd, mint a teljes játékban, mivel nem lesznek közvetlen konfliktusok. Az erő azonban továbbra is fontos, mivel az erősebb civilizációk gyakran részesülnek előnyökben a játékban előforduló események során, míg a gyengébb civilizációk hátrányt szenvedhetnek.

- Minden játékos erő értéke az erőérték-sáv 1-es mezőjéről indul.

A játékostábládon 1 munkásod van a *Harcosok* kártyán. Ez egy harcos egységet jelöl, melynek ereje 1. Mivel ez az egyetlen dolog, ami az erődbe beleszámít, az erő értéked 1.

KÖZÖS TAKTIKÁK TERÜLETE

A közös taktikák területe a katonai tábla közepén lévő terület. A játék során ide kerülnek a taktikakártyák, ezzel jelezve, hogy ezek minden civilizáció számára ismertté váltak.

- Tegyétek az összes civilizáció taktikajelzőjét a közös taktikák területére.

Ezek a jelzők mutatják a játékosok aktuális taktikáit. A játék elején nincsenek egy kártyán sem – a játékot minden játékos aktuális taktika nélkül kezdi.

ESEMÉNYPAKLIK

A katonai táblán két mező az eseménypakliknak van fenntartva, ide kerülnek a játék során az események. Az első néhány eseményt véletlenszerűen választjuk ki az A kor katonai paklijából, ezek az aktuális események helyére kerülnek, ez az aktuális események paklija. Többnyire pozitív hatásúak.

A játék során a játékosok a kezükben tartott lapok közül választanak majd eseményeket, ezeket teszik majd az elkövetkező események helyére. Minden egyes elkövetkező esemény előkészítésekor fel kell fedni egy aktuális eseményt. Amint az A kor összes eseményét kijátszottuk, az elkövetkező eseményekből lesz az aktuális események új paklija.

- A játékosok számától függően tegyétek az A kor katonai paklijának legfelső 4, 5 vagy 6 lapját képpel lefelé a katonai táblára, ez lesz az aktuális események paklija. A lapok száma kettővel több, mint a játékosok száma.
- Az A kor katonai paklijának többi lapját tegyétek vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznétek azokat.

A játék elején az elkövetkező események paklijának helye üres marad.

AZ ELMÚLT ESEMÉNYEK PAKLIJA

A játék során kiértékelt eseményeket az elmúlt események paklijába dobjuk, képpel felfelé. Ezek az események nem kerülnek újra játékba.

A KEZDŐJÁTÉKOS

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos személye a játék során nem változik, és nincs különleges szerepe sem. Annak érdekében viszont, hogy minden játékos ugyanannyi kört játsszon le, fontos emlékezni, hogy ki kezdte a játékot. Ha szeretnétek, jelölhetitek a kezdőjátékost úgy, hogy egy fel nem használt A korbeli katonai kártyát részben a játékostáblája alá csúsztattok.

AZ ELSŐ FORDULÓ AKCIÓI

Az első körükben a játékosoknak nem áll rendelkezésükre az összes akciójuk. A játéktáblák melletti fehér és piros jelzők mutatják azon akciók számát, amelyek nem állnak rendelkezésre. A rendelkezésre álló akciókat a kormányzat kártyán lévő fehér és piros jelzők mutatják.

- A kezdőjátékos 1 fehér jelzőjét teszi az *Önkényuralom* kártyájára.
- A (z óramutató járása szerinti) következő játékos 2 fehér jelzőjét teszi az *Önkényuralom* kártyájára.
- A harmadik játékos 3 fehér jelzőt tesz a kártyájára.
- A negyedik játékos 4 fehér jelzőt tesz a kártyájára.

Az első körben a játékosoknak 1, 2, 3 vagy 4 polgári és 0 katonai akció áll rendelkezésükre.

Áttekintés

Most már készen álltok az első játékra. Így fog zajlani:

Az első forduló

A játék az ókorban kezdődik, ami egy előkészítő forduló a játék hátralévő részéhez. Ebben az első fordulóban a játékosoknak csak néhány polgári akció áll rendelkezésükre. Kártyákat szereznek majd a kártyasorról, hogy megtalálják az utat, amerre civilizációjuk fejlődni fog. Minden játékos köre a tudomány, élelmiszer és nyersanyagok termelésével ér véget.

A második forduló

A második fordulótól kezdve minden játékos körének elején néhány új polgári kártya jelenik meg a kártyasoron. A középkor a második fordulóban veszi kezdetét, a kártyasoron megjelennek az I. kor kártyái.

A második körükben a játékosok megkezdhetik civilizációjuk felépítését és fejlesztését. Felhasználhatják az összes polgári és katonai akciójukat, és többet is tehetnek annál, mint hogy kártyákat vesznek el. Ezenkívül lehetőségük lesz a termelés után katonai kártyák húzására is.

A játék hátralévő része

A harmadik fordulótól kezdve a játékosoknak lesznek katonai kártyáik is. Ezek segítségével politikai manővereket hajthatnak végre és taktikákkal erősíthetik haderejüket. Természetesen a játékosok továbbra is dolgoznak népességük növelésén, új technológiák kifejlesztésén és élelmiszer-, nyersanyag-, tudomány- és kultúratermelésük növelésén. Lépéseket tesznek azért, hogy népük boldog maradjon, és elő-fordulhat, hogy korrupcióval is meg kell küzdeniük.

Korokon át

Amikor az I. kor polgári paklija elfogy, megkezdődik a II. kor, a felfedezések kora. Egyes elavult kártyákat el kell dobni, a népesség egyre többet követel, de ettől függetlenül a játék a már megismert szabályok szerint folytatódik. A II. kor polgári és katonai kártyái játékba kerülnek, magukkal hozva a fejlettebb technológiákat, ipari csodákat és felvilágosult vezetőket.

A játék vége

Az első játék egy rövidített változat. Amikor a II. kor polgári paklija elfogy, a játék a végéhez közelít. Ahogy korábban is, egyes elavult kártyákat el kell dobni, és a népesség követelése is megnő. Megkezdődök a III. kor, a modern kor, de a III. kor kártyáit nem használjátok. Minden játékos lejátszhat még egy utolsó kört, hogy dicsőséges civilizációjára az utolsó vonásokat is felfesthesse. A kezdőjátékostól jobbra ülő játékos köre lesz majd az utolsó, így mindenki ugyanannyi kört játszik le. A legtöbb kultúrapontot szerző játékos nyer.

Tanulj játék közben!

A játékot játszhatod ezen könyv olvasása közben. Készítsd elő a játékot a leírtak szerint. Ezután olvasd el *Az első forduló* leírását, és cselekedj aszerint. Majd olvasd el *A második forduló*t, és játsszátok le a játék második fordulóját. Olvasd el *A játék hátralévő részét*, és folytassátok a játékot. Miután az I. kor polgári paklija elfogyott, olvasd el az *Egy kor vége* fejezetet, majd *A játék vége* leírást is, hogy tudd, mire kell figyelned a II. kor során.

Az első forduló

Az első forduló a legegyszerűbb, de ez teremti meg a következő fordulók alapjait.

A játék az ókorban kezdődik, ami egy előkészítő forduló, ennek során a játékosok néhány kártyát szereznek a kártyasorról. Ez határozza meg a civilizációd ősi örökségét. Minden játékos egy kört játszik le az első forduló szabályai szerint.

Az első körödnek csak két fázisa van:

- Az akciófázisban elvehetsz egy vagy több kártyát a kártyasorról.
- A kör vége fázisban a civilizációd termel némi élelmiszert, nyersanyagot és tudományt. A körödet azzal fejezed be, hogy elérhetővé teszed az összes akciódat a következő körödre.

Akciófázis

Az első fordulóban csak korlátozott számú akció áll rendelkezésedre és korlátozott számú lehetőséged van felhasználni őket.

Felhasználható akciók

Minden játékos különböző mennyiségű fehér jelzővel indul az *Önkényuralom* kártyáján. Minden fehér jelző egy felhasználható polgári akciót jelent.

A fennmaradó fehér jelzők és a két piros jelző a kormányzat kártya mellé kerül. Az első fordulóban ezek nem használhatók.

Az első fordulóban csak 1, 2, 3 vagy 4 polgári akciód van attól függően, hogy hányadikként kerülsz sorra. Ezeket az akciókat csak arra használhatod, hogy kártyát szerezz a kártyasorról.

A későbbi fordulókban a körödet úgy kezded, hogy az összes akciód felhasználható.

Kártya elvétele

A kártyasoron a játék elején 13 A korbeli polgári kártya található. Egy kártya elvétele adott mennyiségű polgári akcióba kerül. Ez a költség a kártyasoron a kártya helye alatt látható: az első 5 kártya elvétele kártyánként 1, a következő négy kártya elvétele kártyánként 2, míg a jobb szélső négy kártya elvétele kártyánként 3 polgári akcióba kerül.

Amikor elveszel egy kártyát a kártyasorról, ki kell fizetned az alatta látható polgári akciókat.

Polgári akciók kifizetése

Polgári akciók kifizetésekor vedd le a kormányzat kártyádról a megfelelő mennyiségű fehér jelzőt, és tedd őket a táblád mellé. Ezek az elköltött akciók, ebben a körben nem használhatod már őket.

A kezdőjátékosnak csak egy polgári akciója van, tehát ő csak a kártyasor első öt kártyája közül vehet el egyet. A második játékos két kártyát vehet el az első részről vagy egy kártyát a középső részről. A játékosoknak nem muszáj az összes akciójukat felhasználniuk.

Az A kor kártyái

Az ókorban 3 típusú kártya található: vezetők (zöld), csodák (lila) és akciókártyák (sárga).

Vezetők

A vezető egy nagyszerű történelmi személyiség, akit civilizációd lelki vezetőjévé választasz. A vezető öröksége különleges képességekkel és előnyökkel ruház fel. Ezek leírását a kártya szövegében vagy a kártya alján látható szimbólumokban találod.

Amikor elveszel egy vezető kártyát, az a kezedbe kerül. Nincs hatása, amíg ki nem játszod. Az első fordulóban nem játszhatsz ki vezetőt, így egyelőre mindenképp a kezedben marad. Minden fordulóban érvényes a következő korlátozás:

Nem vehetsz el két ugyanabba a korba tartozó vezetőt.

Ha már elvettél egy A korbeli vezetőt, nem vehetsz el még egyet. Ez a korlátozás attól függetlenül él, hogy a kártya játékba kerül-e vagy később kikerül-e a játékból. Elvehetsz azonban egy I. korbeli vezetőt.

Csodák

A csodák a játék leglenyűgözőbb építményei. Jelentős előnyöket biztosítanak, de felépítésük rengeteg időbe és nyersanyagba kerül.

Csak a csodák olyan kártyák, amiket megszerzésük után azonnal játékba kell hozni. A csodák soha nem kerülnek a játékosok kezébe. Amikor elveszel egy csodát a kártyasorról, tedd a játékostáblád mellé. Forgasd el, ezzel jelezve, hogy még építés alatt áll. Ezeket a csodákat befejezetlen csodáknak nevezzük.

Egyszerre csak 1 befejezetlen csodád lehet játékban. Nem vehetsz el új csodakártyát, amíg van befejezetlen csodád.

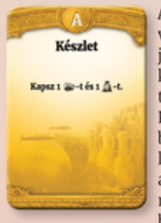
Amikor befejezel egy csodát, fordítsd álló helyzetbe, ezzel jelezve, hogy elkészült. Ettől a pillanattól kezdve a hatásai életbe lépnek. A befejezett csodák nem akadályozzák, hogy újabb csodát vegyél el, de drágábbá teszik azt:

Egy csodakártya elvételi költségét minden elkészült csodád eggyel növeli.

Tehát az első csoda, amit elveszel, a kártya alatt látható mennyiségű polgári akcióba kerül. Amint ez elkészült, a következő csoda elvétele eggyel több polgári akcióba kerül. A harmadik csodáért kettővel több polgári akciót kell kifizetned stb.

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.

Akciókártyák



Az akciókártyák jó szerencsét vagy kivételes teljesítményt jelképeznek. A többi polgári kártyától eltérően az akciókártyák hatása nem állandó. Kijátszásukkor egyszeri előnyt biztosítanak, majd a dobópakliba kerülnek. Ha elveszel egy akciókártyát, az a kezedbe kerül, egy későbbi körben játszhatod majd ki.

Példa kártya elvételére az első fordulóban

Három játékos ezek közül a kártyák közül választ.

A kezdőjátékosnak csak 1 polgári akciója van. Arra használja, hogy a kezébe felvegyen egy vezetőt, Mózest. Ezután a később leírtak szerint végrehajtja a kör vége fázisát.

A második játékosnak 2 polgári akciója van. Elveszi a Kolosszust, és elfordítva maga elé teszi, ezzel jelezve, hogy még nem készült el. Úgy dönt, hogy a második polgári akciójával elveszi a Mérnöki zseni kártyát, amelynek segítségével gyorsabban építheti majd fel a Kolosszust. A kártya a kezébe kerül. Ezután végrehajtja a kör vége fázisát.

A harmadik játékosnak 3 polgári akciója van. Ebből kettőt arra szeretne költeni, hogy Hammurabit megszerezze, de mit csináljon a harmadik akciójával? Egy akcióval már csak Homérosz vagy Arisztotelész szerezhető meg, de egyik játékos sem vehet el egynél több A korbeli vezetőt. Elvehetné mégis Hammurabit, és befejezhetné a körét úgy, hogy egy polgári akcióját nem használta fel. Ha mégis két kártyát szeretne elvenni, megteheti, hogy Arisztotelészt a kezébe veszi, illetve az Alexandriai könyvtárat maga elé helyezi befejezetlen csodaként. Vagy elveheti az egyik olyan kártyát, ami három akcióba kerül, ha talál olyat, amit jobban szeretne, mint Hammurabit. Bárhogy is dönt, az akciók után végre kell hajtania a kör vége fázisát, majd következhet a második forduló.

Nyílt polgári kártyák

Minden polgári kártyát a kártyasorról kell elvenni, és képpel felfelé kell kijátszani. Így az összes játékos polgári kártyái ismertek, aki tudja, nyomon követheti őket.

Ha nem szeretnétek, hogy a kártyákra emlékezni kelljen, megállapodhattok, hogy minden játékosnak kérésre meg kell mutatnia a polgári kártyáit, vagy akár, hogy nyílt kártyákkal játszotok (az asztalon lévő, de kézben tartottnak számító lapokat elforgatva, így jelezve, hogy azok nincsenek játékban). Ha nyílt kártyákkal játszotok, ezek akkor is kézben lévő lapoknak számítanak, amíg ki nem játszod vagy el nem dobod őket.

A kör vége fázis

A játékostábládon láthatók a köröd végének lépései, de az első fordulóban csak bizonyos lépések számítanak.

A többlet katonai kártyák eldobása

Az első fordulóban nincs katonai kártyád, így ezt a lépést hagyd ki.

Termelés fázis

Még nincs esély felkelésre, így hajtsd végre a termelés fázisod lépéseit.

Tudomány- és kultúrapontok begyűjtése

Lépj előre annyit a tudománypontjelződdel, amennyi a tudomány értéked.

Lépj előre annyit a kultúrapontjelződdel, amennyi a kultúra értéked.

Mivel a játékosok az első fordulóban nem csinálhatnak mást, csak kártyát vehetnek el, mindenki ugyanolyan értékekkel fejezi be a körét: 1 tudomány és 0 kultúra. Lépj a tudománypontjelződdel előre egyet. A kultúrapontjelző a 0-s mezőn marad.

Megjegyzés: a tudományérték-jelződ (a kerek) nem mozdul. Ez azt jelzi, hogy hány mezőt kell lépned a tudománypontjelződdel (a nyolcszögletű).

Korrupció

Az első fordulóban nincs esély korrupcióra. Ezt a lépést hagyd ki.

Élelmiszer-termelés

Ezután minden farm élelmiszert termel.

Minden egyes farm technológián lévő munkásért tegyél egy kék jelzőt a kék készletedből a kártyára.

Két A korbeli farmod van (két sárga jelző a *Földművelés* kártyán), így két kék jelzőt vehetsz el a kék készletből, ezeket tedd a *Földművelés* kártyádra. A *Földművelés* kártya alján látható szimbólum jelzi, hogy minden egyes ezen a kártyán lévő kék jelző 1 élelmiszert jelent. Gratulálunk! Civilizációd már 2 élelmiszert raktároz.

Élelmiszer-fogyasztás

A birtokaid ritkán lakottak, így a néped nem eszi meg a raktározott élelmiszert. Az első fordulóban ezt a lépést hagyd ki.

Nyersanyagtermelés

Hasonlóképp zajlik, mint az élelmiszer-termelés:

Minden egyes bánya technológián lévő munkásért tegyél egy kék jelzőt a kék készletedből a kártyára.

Tegyél két kék jelzőt a *Bronz* kártyádra, ami azt jelenti, hogy 2 nyersanyagot raktározol. Ezeket későbbi körökben tudod majd elkölteni.

Katonai kártyák húzása

Minden egyes rendelkezésre álló katonai akcióért húzhatsz egy katonai kártyát. Az első fordulóban nincs katonai akciód, így nem húzol kártyát sem. Hagyd ki ezt a lépést.

Akciók visszaállítása

Tedd az összes fehér és piros jelződet az *Önkényuralom* kártyádra.

A következő körödben 4 polgári és 2 katonai akció áll majd rendelkezésedre.

A MÁSODIK FORDULÓ

A második fordulóban sok döntést kell meghoznod.

A második kör szabályai ugyanazok, mint a további körök szabályai. Viszont mivel nincsenek katonai kártyáid, egyes lehetőségekkel nem tudsz élni.

A második körödben:

- Töltsd fel a kártyasort.
- Költsd el a polgári és katonai akcióidat (akciófázis).
- Hajtsd végre a kör vége fázisod lépéseit.

A KÁRTYASOR FELTÖLTÉSE

Az első fordulóban senki nem tölti fel a kártyasort. A játék hátralévő részében viszont minden játékos köre ezzel kezdődik majd.

A legelső forduló kivételével minden játékos a körét a kártyasor feltöltésével kezdi:

- Dobd el a kártyasor elejéről a megjelölt kártyákat.
- A fent maradt kártyákat csúsztasd balra.
- Az üres helyekre tegyél egy-egy új polgári kártyát.

A KÁRTYÁK ELDOBÁSA

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.

Példa egy 3 személyes játékra.

Természetesen előfordulhat, hogy egy vagy több mező már üres, mivel az előző játékos elvette onnan a kártyát. Ebben az esetben a kártya már kikerült a játékból, nem kell helyette másikat kidobnod.

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

KÁRTYÁK ELCSÚSZTATÁSA

A kártyasoron így van egy vagy több üres hely. Minden egyes kártyát csúsztass balra, hogy ne maradjanak köztük üres helyek. Miután ezzel végeztél, az összes üres hely egymás mellett, a kártyasor jobb oldalán kell, hogy legyen. A kártyák sorrendje nem változik. A kártyák a drágább helyekről átkerülnek az olcsóbb helyekre.

ÚJ KÁRTYÁK OSZTÁSA

A kártyasor jobb oldalán több üres hely is van. Tegyél a polgári kártyák paklijából egy lapot minden egyes üres helyre. Miután végeztél, a kártyasor összes mezőjén kell, hogy legyen egy kártya.

AZ A KOR VÉGE

A kártyasor első feltöltésekor a polgári kártyákat az A kor polgári paklijából osztjuk ki. (Abban a valószerűtlen esetben, ha elfogyna az A kor paklija, a maradék üres helyeket töltsétek fel az I. kor polgári paklijából.)

A kártyasor első feltöltésekor az A kor véget, és megkezdődik az I. kor.

Az A kor polgári paklijának maradékát tegyétek vissza a dobozba. Az I. kor polgári paklija keverjétek meg, és tegyétek az aktuális kor táblájának világosabb felére. Mostantól a kártyasort az I. kor polgári paklijából kell feltölteni.

Az I. kor katonai paklija keverjétek meg, és tegyétek az aktuális kor táblájának sötétebbik felére. A játékosok a kör vége fázisukban ebből húzhatnak majd.

Az A kor végén semmi mást nem kell tenni, csak az I. kor paklijait az aktuális kor táblájára helyezni. Az I. és a II. kor végén más lépéseket is végre kell hajtani, erről majd később lesz szó.

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

AKCIÓFÁZIS

A második körödben már az összes akciód a rendelkezésedre áll: 4 polgári akció (fehér) és 2 katonai akció (piros). Amikor elköltesz egy akciót, az adott színű jelzőt vedd le a kormányzat kártyádról.

Ezeket az akciókat különböző dolgokra használhatod, ezt itt soroljuk fel. Az akcióidat tetszőleges sorrendben hajthatod végre, akár váltogatva is a katonai és polgári akciókat. Ha valami másként nem mondja, ugyanazt az akciót bármennyiszer végrehajthatod, amíg ki tudod fizetni. Nem muszáj az összes akcióidat felhasználnod.

Tipp: Javasoljuk, hogy a második körödben csak polgári akciót használj. A játék békés változatában nem kell korán katonai egységeket képezned. A most fel nem használt katonai akcióidból a köröd végén katonai kártyákat húzhatsz majd.

A választható polgári akciók:

- egy kártya elvétele a kártyasorról
- népesség növelése
- farm vagy bánya építése
- városi épület építése
- farm, bánya vagy városi épület fejlesztése*
- farm, bánya vagy városi épület lerombolása*
- vezető kijátszása
- egy csoda egy szintjének felépítése
- egy technológia kifejlesztése*
- forradalom kirobbantása*
- akciókártya kijátszása

A lehetséges katonai akciók:

- katonai egység kiképzése
- katonai egység fejlesztése*
- katonai egység feloszlatása*
- taktikakártya kijátszása**
- taktika lemásolása**

* Nem valószínű, hogy ezeket az akciókat végrehajtanád a második körödben, de leírjuk őket itt, a többi akció leírásánál.

** Ezen akciók végrehajtásához katonai kártyára van szükség, ami még nem áll rendelkezésedre. Ezeket a következő fejezetben írjuk le.

Megjegyzés: A lehetséges akciók listája megtalálható a segédletkártyán is.

EGY KÁRTYA ELVÉTELE

Elvehetsz egy kártyát a kártyasorról. Ennek szabályai ugyanazok, mint az első fordulóban. A vezetőkön, csodákon és akciókártyákon kívül már szerezhetsz technológiakártyákat is.

TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK

farm vagy bánya technológiák — *városi épület technológiák* — *katonai egység technológiák*

speciális technológiák — *kormányzatok*

A technológiakártyák különböző színűek lehetnek. Minden kártya bal felső sarkában egy kék szám mutatja a technológia tudományköltségét.

A kártyasor által meghatározott mennyiségű akció kifizetésével elveheted bármelyik technológiakártyát. Egyetlen apró korlátozás van:

Soha nem vehetsz el olyan technológiakártyát, amilyen nevű technológia már van a kezedben vagy általad kijátszva.

Amikor elveszel egy technológiát, az a kezedbe kerül. Amíg ki nem játszod (lásd később), addig semmilyen hatása nem érvényesül.

A KÉZBEN TARTHATÓ POLGÁRI KÁRTYÁK SZÁMA

Azt, hogy mennyi polgári kártya lehet a kezedben, a lehetséges polgári akcióid száma határozza meg – amennyi fehér jelződ van a kormányzat kártyádon és/vagy amellett. Ha már van a kezedben ennyi polgári kártya, nem vehetsz a kezedbe többet.

Megjegyzés: ez nem tiltja, hogy csodát vegyél el. A csodák azonnal játékba kerülnek anélkül, hogy kézbe kellene venned őket.

A játékot 4 fehér jelzővel kezded, vagyis 4 polgári kártya lehet a kezedben 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 kezedben.

Tipp: Csak olyan kártyát vegyél el, amit ki is szeretnél játszani. Nem könnyű a polgári kártyákat eldobni.

A NÉPESSÉG NÖVELÉSE

Dönthetsz úgy, hogy növeled a népességed. Ezáltal több munkásod lesz majd.

A népességed növeléséhez:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Vedd el a sárga készleted jobb szélső sárga jelzőjét.
- Fizess annyi élelmiszert, amennyi az elvett sárga jelző része alatt látható.
- Tedd a sárga jelzőt a munkáskészletedbe. Ez most már egy fel nem használt munkás.

ÉLELMISZER KIFIZETÉSE

Amikor először növeled a népességedet, az 2 élelmiszerbe kerül, ahogy a sárga készleted jobb szélső része alatt is látható.

Élelmiszerrel való fizetéskor tedd a megadott mennyiségű kék jelzőt a farm technológiáidról a kék készletedbe.

Ez az alábbi példán látható.

Az első kör után 2 kék jelzőnek kell lennie a *Földművelés* kártyádon. A kártya alján látható szimbólum azt mutatja, hogy minden rajta lévő kék jelző 1 élelmiszert jelent. A 2 élelmiszer kifizetéséhez tedd át a 2 kék jelzőt a *Földművelés* kártyádról a kék készletedbe. Nem fizethetsz a *Bronz* kártyádon lévő kék jelzőkkel, mivel ezek nem élelmiszert, hanem nyersanyagot jelképeznek.

Ha nincs elegendő élelmiszered, nem növelheted a népességedet. A második körödben általában nincs olyan sok élelmiszered, hogy egynél többször növeld a népességed.

Ne feledd: fizetéskor soha ne rakd vissza a dobozba a kék jelzőidet, csak tedd őket vissza a kék készletedbe.

AZ ÚJ MUNKÁSOD

A sárga készleted jobb szélső jelzőjét áttetted a munkáskészletedbe. A jelző most már egy fel nem használt munkást jelképez. A sárga készletedben viszont már eggyel kevesebb jelző van. Ez azt jelenti, hogy a civilizációd népsűrűsége egy kicsit magasabb.

A sárga készletednek ebben a részében még mindig van egy jelződ, vagyis a népességed következő növelése ismét csak 2 élelmiszerbe fog kerülni. Amint a készlet ezen része kiürül, a következő népességnövelés már 3 élelmiszerbe fog kerülni. Továbbá az adott rész utolsó sárga jelzőjének levételével láthatóvá válik a szimbólum, ami azt jelenti, hogy a civilizációd a köröd végén 1 élelmiszert el fog fogyasztani.

Ahogy a munkásaid száma növekszik, a sárga készleted ürül. Ez azt jelképezi, hogy egyre kevesebb területed van terjeszkedni. A népességed fenntartása és növelése egyre több élelmiszerbe kerül. Ha a sárga készletedet teljesen kiüríted, a népességed nem növelheted tovább. Elérted a maximális népsűrűséget.

A népesség növelésének egy másik hatását mutatja a boldogságjelző. Oka van annak, hogy ez kapcsolódik a sárga készletedhez. Minden üres szektor után egy újabb boldog arcra lesz szükséged, hogy a népességed boldogan tartsd. Lásd a ***Boldogság és elégedetlen munkások*** részt a 19. oldalon.

Fizess 2 élelmiszert, hogy növeld a népességed!

Egy új farm vagy bánya építése

A fel nem használt munkások munkába állíthatók. Egy új farm vagy bánya építése jó ötlet lehet. Ezzel növeled az élelmiszer- és nyersanyagtermelésed.

Egy új farm vagy bánya építéséhez:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizesd ki a játékterületeden lévő farm vagy bánya technológiakártyán (barna) látható nyersanyagköltséget.
- Tedd az egyik fel nem használt munkásodat a farm vagy bánya technológiakártyára.

Nyersanyag kifizetése

A nyersanyagok kifizetése ugyanúgy működik, mint az élelmiszer kifizetése.

Nyersanyaggal való fizetéskor tedd a megadott mennyiségű kék jelzőt a bánya technológiádról a kék készletedbe.

Egy A korbeli farm vagy bánya 2 nyersanyagba kerül, ahogy a *Földművelés* vagy a *Bronz* kártyán látható. A *Bronz* kártyádon 2 kék jelző van az első köröd termelése miatt. Mindegyik 1 nyersanyagot jelképez, ahogy a kártya alján látható szimbólum mutatja. Vagy egy farmot, vagy egy bányát tudsz felépíteni. A jelzők visszakerülnek a kék készletedbe.

Ha nem tudod kifizetni a költséget, nem hajthatod végre az akciót.

Fizess 2 nyersanyagot, hogy felépíts egy új bányát!

Az új farmod vagy bányád

Amikor a munkásod a *Földművelés* vagy a *Bronz* kártyádra teszed, abból egy A korbeli farm vagy bánya válik. Ennek nincs azonnali következménye, de a köröd végén a kártyára eggyel több kék jelző kerül majd, mint egyébként került volna. A termelésed növekszik.

Miután kifejlesztettél jobb farm vagy bánya technológiákat, építhetsz majd jobb farmokat vagy bányákat. De továbbra is építhetsz A korbeli farmokat, ha szeretnél.

Egy városi épület felépítése

A városi épületeket ugyanúgy kell felépíteni, mint a farmokat vagy a bányákat:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizesd ki a játékterületeden lévő városi épület technológiakártyán (szürke) látható nyersanyagköltséget.
- Tedd az egyik fel nem használt munkásodat a városi épület technológiakártyára.
- Frissítsd az értékeidet. (Lásd az *Értékeid frissítése* szövegdobozt a következő oldalon.)

A *Filozófia* vagy *Vallás* kártyákon lévő városi épületek nyersanyagköltsége 3. Csak 2 nyersanyagod van, tehát valószínűleg a második körödben nem tudsz felépíteni egy városi épületet, hacsak nem egy akciókártya segítségével. (Az akciókártyákról később olvashatsz.)

Az új városi épületed

Minden, egy városi épület technológiakártyán lévő munkás egy adott típusú és szintű épületet jelképez. A játék elején csak két ilyen technológiád van – építhetsz 0. szintű laboratóriumokat és 0. szintű templomokat. Később fejlesztheted magasabb szintű laboratóriumokat és templomokat, valamint más típusú városi épületeket, például könyvtárakat, színházakat, és arénákat. Mindegyiket ugyanazon szabályok szerint építheted fel.

A városi épület technológiakártyák alján látható szimbólumok mutatják az egyes épületek (vagyis az egyes kártyán lévő munkások) által biztosított javakat. Amint felépítesz egy városi épületet, frissítened kell az értékeidet, erről részletesen az *Értékeid frissítése* szövegdobozban olvashatsz.

Példa: Ha felépítesz egy második laboratóriumot, akkor az is termel körönként 1 tudománypontot. A tudomány értékjelződdel lépj a +2 mezőre. A tudomány értéked már 2.

Ha felépítesz egy templomot, akkor a kultúra és a boldogság értéked 1-re nő. Ha egy második templomot is felépítesz, mindkét érték 2-re nő.

A városi épületek maximális száma

A kormányzat kártyád jobb alsó sarkában látható szám mutatja, hogy legfeljebb mennyi városi épületed lehet. Ez mutatja, hogy a civilizációd mennyi várost képes eltartani, vagyis hogy egy adott típusú városi épületből legfeljebb mennyit építhetsz fel.

A kormányzat kártyára nyomtatott városi épületek maximális száma mutatja, hogy egy adott típusból mennyi épületet építhetsz fel.

Egy városi épület típusát a kártya jobb felső sarkában látható szimbólum mutatja. A városi épületek maximális száma az összes egyforma típusú épületre vonatkozik, függetlenül azok szintjétől.

Felépíthetsz még egy laboratóriumot, de akkor eléred a maximális épületszámot – az Önkényuralom városi épület maximuma 2. Nem építhetsz fel egy harmadik laboratóriumot (még akkor sem, ha kifejlesztesz egy jobb laboratórium technológiát), amíg nem váltasz egy magasabb épületmaximummal rendelkező kormányzatra. Építhetsz viszont két templomot, függetlenül attól, hogy mennyi laboratóriumod van.

Bármennyi farmot vagy bányát felépíthetsz. A városi épületek maximális száma ezekre nem vonatkozik.

Egy katonai egység kiképzése

Mivel az első játékod kevésbé katonai beállítottságú, valószínűleg a második körödben nem kell katonai egységet képezned. De megteheted, ha szeretnéd. Egy katonai egység kiképzése ugyanúgy működik, mint egy városi épület felépítése, kivéve hogy nem polgári, hanem katonai akcióval kell fizetned érte.

- Fizess 1 katonai akciót.
- Fizesd ki az egyik játékterületeden lévő katonai egység technológiakártyán (piros) látható nyersanyagköltséget.
- Tedd az egyik fel nem használt munkásodat a katonai egység technológiakártyára.
- Frissítsd az erő értékedet. (Lásd az *Értékeid frissítése* szövegdobozt a következő oldalon.)

Megjegyzés: a nyersanyagköltség piros háttérre lett nyomtatva, hogy ezzel is emlékeztessen arra, hogy egy katonai egység kiképzése nem polgári, hanem katonai akció.

A katonai egységeid

Minden katonai egység a kártyán látható erő értékkel növeli civilizációd erő értékét. Így ha kiképzel még egy *Harcost*, az erő értéked 1-gyel nő.

Az egyes típusokból kiképezhető katonai egységek száma nincs korlátozva.

Egy vezető kijátszása

A kezedben lévő vezetőnek nincs hatása, míg ki nem játszod azt.

Ha nincs játékban vezetőd, egy vezető kijátszásához:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Tedd a vezetőt az asztalra a játéktábla mellé.
- Ha szükséges, frissítsd az értékeidet. (Lásd az *Értékeid frissítése* szövegdobozt a következő oldalon.)

Egyazon körben elvehetsz és játékba is hozhatsz egy vezetőt. Ne feledd viszont az elvételt és a játékba hozatalt is kifizetni.

A vezetőd hatása

Amint egy vezető játékba kerül, a képessége azonnal hatni kezd. Egyes vezetők kártyájának alján szimbólumok vannak, amelyek hatással vannak az értékeidre.

A kártyán látható szöveg azokat a hatásokat írja le, amelyek különleges lehetőségeket és előnyöket biztosítanak számodra.

Példák:

Caesar egy extra katonai akciót biztosít és 1-gyel növeli az erő értékedet. Emellett egy új lehetőséget biztosít a politika fázisban, ezt majd később fejtjük ki.

Mózes nem változtat az értékeiden, de módosítja számodra a népességed növelésének szabályait.

Bizonyos vezetők részletesebb leírása megtalálható a *Szabálygyűjtemény* hátlapján található *Függelékben*.

Egy vezető leváltása

Ha van már vezetőd, azonnal visszavonul, és kikerül a játékból, amikor kijátszol egy újat. A visszavonult vezetőd képességei azonnal érvényüket vesztik. Helyettük az új vezető képességei lépnek életbe. A visszavonult vezető támogatásaként egy polgári akciódat visszakapod.

A vezetőd leváltásához:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Vedd ki a játékból az előző vezetődet.
- Hozd játékba az új vezetődet.
- Ha szükséges, frissítsd az értékeidet. (Ne feledd levonni az előző vezetőd képességeit!)
- Vegyél vissza 1 polgári akciót (tedd vissza a kormányzat kártyádra).

Megteheted, hogy használod egy vezetőd képességét, majd még ebben a körben leváltod.

Megjegyzés: Egy akció kifizetése, majd visszavétele nem jelenti azt, hogy a vezetőd leváltása ingyenes. Ha nem áll rendelkezésedre polgári akció, nem válthatod le a vezetődet.

Példa: Az aktuális vezetőd *Mózes*. A körödben egy polgári akcióért (a Mózes által biztosított kedvezménnyel) növeled a népességedet, majd elveszel egy I. korbeli vezetőt a kártyasor középső részéről két polgári akcióért, ezután az utolsó akciódból kijátszod az épp elvett vezetőt. *Mózes* kikerül a játékból, és visszakapsz egy polgári akciót, amit arra használsz, amire csak szeretnéd.

Ha kétszer növelted a népességed, mielőtt elvettél egy I. korbeli vezetőt, akkor nem tudod már lecserélni *Mózest*, mivel nem maradt polgári akciód.

Összefoglaló – Vezetők

- Ha elvettél egy vezetőt a kártyasorról, ugyanabból a korból származó vezetőt már nem vehetsz el később.
- A vezető kijátszása 1 polgári akcióba kerül. Ha már van játékban vezetőd, az automatikusan kikerül a játékból, és visszakapod egy polgári akciódat.
- Amíg egy vezető játékban van, a hatása érvényesül.

Egy csoda felépítése

Egy csoda mindig elfordítva kerül játékba, és úgy is marad, amíg fel nem épül. Minden csoda illusztrációja alatt egy sor szám látható. Minden szám a csoda egy szintjét jelképezi, az érték az adott szint felépítésének nyersanyagköltségét mutatja.

Példa: A piramisokat három lépcsőben kell felépíteni. Az első szint 3 nyersanyagba kerül, a második 2 nyersanyagba, míg az utolsó szint nyersanyagköltsége 1.

Egy csoda egy szintjének megépítéséhez:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizesd ki a bal szélső felfedett szint nyersanyagköltségét.
- Vegyél el a kék készletedből egy kék jelzőt, és takard le vele a nyersanyagköltséget, így jelezve, hogy azt a szintet már felépítetted.

Egy körben egy csoda több szintjét is megépítheted, ha van elegendő nyersanyagod és polgári akciód. Akkor is megépítheted egy csoda szintjeit, ha a csodát ebben a körben vetted el a kártyasorról.

A csodán lévő kék jelzők nem jelképeznek sem élelmiszert, sem nyersanyagot. Csak az építés állapotát mutatják.

Az értékeid frissítése

A civilizációd értékei a játékban lévő kártyáidon és a munkásaid elhelyezkedésén múlnak. Az értékeidet befolyásoló kártyák alján általában szimbólumok találhatók. Kétféle típus található a játékban:

- A városi épület és katonai egység technológiáknak nincs hatásuk, amikor először játékba kerülnek. Munkások szükségesek hozzájuk. Minden munkás biztosítja a kártya alján látható szimbólumokat. Ha egy munkás van a kártyán, a hatás egyszer lép életbe. Ha két munkás van a kártyán, akkor a hatás kétszeres stb. Ha a kártyán nincs munkás, akkor a kártyának nincs hatása az értékeidre.
- Más kártyákon (speciális technológiák, kormányzatok, vezetők, felépített csodák stb.) nem kell munkásnak állnia. A kártyán látható hatás a kártya kijátszása után (vagy csodák esetén azok felépítése után) azonnal életbe lép. A hatás mindig pontosan egyszer érvényesül.

Megjegyzés: A hatást ábrázolhatják számok (+2) vagy több egymás utáni szimbólum ( ). A jelentésük ugyanaz (+2 a vonatkozó értékhez).

Értékek

Az értékeid az a 4 statisztika, amelyeket az értékjelzőiddel tarthatsz számon. Az értékeidet teljes egészében a játékban lévő kártyáid és munkásaid határozzák meg. Az értékjelzők csak segítenek számon tartani az értékeidet, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal újraszámolni őket.

tudomány érték | *kultúra érték* | *erő érték* | *boldogság érték*

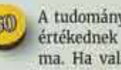
Ha egy kártyához munkásokra van szükség, az értéked változhat, ha egy munkást felteszel a kártyára vagy leveszel róla. Ha egy kártyához nincs szükség munkásokra, az értékeid a kártya játékba kerülésekor vagy a játékból kikerüléskor változnak. Amikor az értékeid módosulnak, frissítsd azonnal az értékjelzőidet.

Egyes kártyák, főként a vezetők más, játékban lévő kártyák alapján módosítják az értékeidet. Más kártyák módosíthatják, hogy a többi kártya hogyan befolyásolja az értékeid.

Az értékek korlátai

Egyik értéked sem csökkenhet soha nulla alá. Ha a kártyáid és munkásaid teljes értéke negatív (nem valószínű, de elméletileg lehetséges), akkor az értéked 0.

A boldogság értéked nem emelkedhet 8 fölé. Ha a kártyáid és munkásaid ennél többet termelnek, akkor a civilizációdnak 8 boldog arca van.



A tudomány, kultúra és erő értékednek nincs maximuma. Ha valamelyik értéked elérné a sáv utolsó mezőjét, akkor fordítsd meg a jelződ, és kezd nulláról a számolás. Például egy, az 5-ös mezőn álló átfordított tudomány értékjelző 30-as tudomány értéket jelez.

Gyarmatosítás módosító

Egyes játékban lévő kártyák gyarmatosítás módosítót biztosíthatnak civilizációdnak. Ez a szimbólum nagyon kevés kártyán található meg, és csak a gyarmatosítás során van szerepe (lásd később). Nincs sáv, ahol számon tarthatnád, mivel egyszerű kiszámolni, ha szükség van rá.

Az akciók lehetséges száma

A polgári akcióid lehetséges számát a fehér jelzőid száma mutatja. A katonai akcióid lehetséges számát a piros jelzőid száma mutatja. Az akcióid lehetséges számát főként a kormányzat kártyád határozza meg, de más kártyák alján is lehet vagy szimbólum, ez szintén hozzáadódik a lehetséges akcióid számához.

Amikor ilyen kártya kerül játékba, hagyja el a játékot vagy lecserélődik egy új kártyára, a lehetséges akcióid száma változhat:

- Ha a lehetséges akcióid száma nő, vedd el a megfelelő mennyiségű fehér vagy piros jelzőt a dobozból, és tedd őket a kormányzat kártyádra. Felhasználhatod őket.
- Ha a lehetséges akcióid száma csökken, tedd vissza a megfelelő mennyiségű fehér vagy piros jelzőt a dobozba. Először a felhasznált akciókat tedd vissza.

Egy csoda felépítése

Ha megépíted egy csoda utolsó szintjét, a csoda felépül:

- Tedd vissza a kártyáról az összes kék jelzőt a kék készletedbe.
- Fordítsd vissza a kártyát, jelezve, hogy felépült.
- Ha szükséges, frissítsd az értékeidet. (Lásd az *Értékek frissítése* szövegdobozt.)

Amikor egy csoda felépül, a rányomtatott hatások életbe lépnek, és a kártya alján látható szimbólumoknak megfelelően frissítened kell az értékeidet.

Megjegyzés: A farmokkal, bányákkal, városi épületekkel és katonai egységekkel ellentétben a csodákhoz nem szükséges, és nem is kerülhet rájuk munkás.

Példa: Az utolsó polgári akciódat arra költöd, hogy megépítsd a Piramisok utolsó szintjét. A Piramisok hatása az, hogy biztosít még egy polgári akciót. Vegyél el egy fehér jelzőt a dobozból, és tedd a kormányzat kártyádra. Elköltheted ebben a körben, és minden további körben is a rendelkezésedre áll.

Bizonyos csodák részletesebb leírása megtalálható a *Szabálygyűjtemény* hátlapján található *Függelékben*.

Összefoglaló – Csodák

- A csodák befejezetlenül kerülnek játékba, amikor elveszed őket a kártyasorról. A hatásuk nem érvényesül, amíg fel nem építed őket.
- Nem vehetsz el csodát a kártyasorról, amíg van be nem fejezett csodád játékban.
- A csodák szintenként épülnek fel. Minden szint felépítéséhez egy polgári akcióra és nyersanyagokra van szükséged.
- A csoda hatása életbe lép, amint a csoda felépül.
- Amikor elveszel egy csodát a kártyasorról, minden felépült csodád után egy további polgári akcióval kell fizetned érte.

Egy technológia kifejlesztése

A kártyasorról elvett technológiakártyáknak nincs hatásuk, amíg ki nem játszod őket.

Egy technológia kifejlesztéséhez:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizesd ki a technológiakártya bal felső sarkában látható tudományköltséget.
- Játszd ki a technológiát.

Hogy a technológia kijátszásának van-e hatása, az a technológiakártyán múlik, erről később olvashatsz.

Amikor a szabály vagy a kártyák technológiára hivatkoznak, az csak a játékban lévő technológiakártyádra vonatkozik.

A tudománypontok kifizetése

Tudománypontok kifizetésekor lépj vissza a tudománysávon a nyolcszögletű tudománypontjelződdel. Ha nincs elegendő tudománypontod, nem fejlesztheted ki a technológiát.

A második körödben nem valószínű, hogy ki tudsz fejleszteni egy új technológiát, mivel csak 1 tudománypontod van.

Farm vagy bánya technológiák (Barna)

Amikor új farm vagy bánya technológiát fejlesztesz ki, tedd az ugyanolyan típusú, már meglévő technológiád fölé. A kártyák részben fedhetik egymást, de ne takard el az alacsonyabb szintű kártya nyersanyagköltségét.

Az újonnan kifejlesztett technológia nem jelképez farmot vagy bányát, csak a megépítéséhez szükséges fejlettebb tudást. Nem termel semmit, amíg munkásokat nem teszel rá. Felépíthetsz erre a kártyára egy farmot vagy bányát, ha kifizeted a megfelelő mennyiségű nyersanyagot. Továbbra is építhetsz alacsonyabb szintű farmokat vagy bányákat.

Lehetőséged van az alacsony szintű farmokat vagy bányákat magasabb szintűvé fejleszteni, erről később olvashatsz.

Városi épület technológiák (Szürke)

Amikor új városi épület technológiát fejlesztesz ki, ellenőrizd a típusát, ezt a jobb felső sarokban látható szimbólum mutatja. Ha van már ilyen típusú technológiád, tedd a magasabb szintűt az alacsonyabb szintű fölé. Ha új típusú technológia, akkor tedd új oszlopba a több városi épület technológiád mellé.

Az új városi épület technológiának nincs hatása, amíg munkást nem teszel rá. Ezt megteheted egy új épület felépítésével vagy egy meglévő épület fejlesztésével, erről később olvashatsz.

Katonai egység technológiák (Piros)

Amikor új katonai egység technológiát fejlesztesz ki, ellenőrizd a típusát. Ha van már ilyen típusú technológiád, tedd a magasabb szintűt az alacsonyabb szintű fölé. Ha új típusú technológia, akkor tedd új oszlopba a többi katonai egység technológiád mellé.

Az új katonai egység technológiának nincs hatása, amíg munkást nem teszel rá. Ezt megteheted egy új egység kiképzésével vagy egy meglévő fejlesztésével.

Megjegyzés: a fehér háttérre nyomtatott tudományköltség emlékeztet arra, hogy egy technológia kifejlesztése egy polgári akcióba kerül. A piros háttérre nyomtatott nyersanyagköltség emlékeztet arra, hogy egy katonai egység kiképzése, fejlesztése vagy feloszlatása egy katonai akcióba kerül.

Speciális technológiák (Kék)

A speciális technológiák a civilizációd különleges tudását jelképezik, amelyekhez nem kell építened semmit. A következő szabályok szerint működnek:

- Egy speciális technológia hatása kifejlesztése után azonnal életbe lép. Nem szükséges hozzá (és nem is lehet rajta) munkás.
- Nem lehet két egyforma típusú speciális technológiád. Ha egy olyan új technológiát fejlesztesz ki, amilyen típusú technológiád már van, akkor a magasabb szintű marad csak játékban, az alacsonyabb szintűt el kell dobnod.

Egyes speciális technológiák növelik az erő értékedet és a gyarmatosító bónuszodat. Mások extra polgári és katonai akciókat biztosítanak, vagy akár kék jelzőket is. Amikor ilyen technológiát fejlesztesz ki, frissítsd az értékeidet. (Lásd az *Értékeid frissítése* részt az előző oldalon.)

Az Építkezés technológiák nem módosítják az értékeidet, de olcsóbbá teszik a városi épületeket. Ha városi épületet építesz, annak költsége az Építkezés technológián látható értékkel alacsonyabb. (A költség csökkenése az épület technológiakártyájának korától függ.)

Az Építkezés technológiák segítségével lehetőséged van egy polgári akcióból egy csodának egyszerre több szintjét megépíteni, ha van hozzá elegendő nyersanyagod. A teljes költséget egyszerre kell kifizetned, majd át kell tenned a kék jelzőket a kék készletedből a csodakártyájára.

Kormányzatok (Narancs)

Kétféleképp fejleszthetsz ki kormányzat technológiát. Mindkét lehetőséget a következő részben fejtjük ki.

Kormányzatváltás

A civilizációdnak mindig pontosan egy kormányzata lehet játékban, ezt egy narancsszínű technológiakártya jelképezi. A játékot *Önkényuralommal* kezded, ez a kormányzat van a játékostábládra nyomtatva. Később lecserélheted jobb kormányzatokra. A fejlettebb kormányzatok több polgári és/vagy katonai akciót biztosítanak, és növelik a városi épületeid lehetséges számát. Egyes kormányzatok az értékeidet is befolyásolják.

A kormányzatodat kétféleképp változtathatod meg: békés átmenettel vagy forradalommal. Mindkét mód „technológia kifejlesztésének" számít, és mindkettőnek van tudománypontköltsége. A költség azonban különböző, ezért van a kormányzat kártyák bal felső sarkában két tudománypontköltség.

Kormányzatváltás békés átmenettel

A kormányzatod megváltoztathatod természetes fejlődés útján. Ahogy a társadalom nő és egyre felvilágosultabb lesz, a kormányzat az új társadalmi normáknak megfelelően változhat. A békés átmenet több tudománypontba kerül, de a polgáraid alig veszik észre, mi történik. A békés átmenet úgy működik, mint bármely más technológia kifejlesztése.

A kormányzatod békés megváltoztatásához:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizesd ki a kormányzat kártya bal felső sarkában látható magasabb tudománypontköltséget.
- Játszd ki a kormányzatot, lecserélve ezzel az előző kormányzatod.
- Frissítsd az értékeidet (főként a polgári és katonai akcióid számát).

Az új kormányzatkártyával fedd le az előzőt. Az előző kormányzat ezzel kikerül a játékból (bár az *Önkényuralom* kártya fizikailag a táblád része marad). Minden, az előző kormányzat kártyádon lévő el nem költött akció átkerül az új kormányzat kártyádra.

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, ahogy a 11. oldalon lévő *Értékeid frissítése* részben olvasható. Ezeket az új akciókat már ebben a körben is felhasználhatod.

Példa: Az *Egyházi uralom* kifejlesztésekor fizess 1 polgári akciót és 6 tudománypontot. Fedd le az *Önkényuralom* kártyádat az *Egyházi uralom* kártyával, a felhasználható akcióidat pedig tedd át az új kártyára. Nem kapsz extra fehér jelzőket (az *Egyházi uralom* ugyanannyi polgári akciót biztosít, mint az *Önkényuralom*), de kapsz 1 új piros jelzőt, ezt tedd az *Egyházi uralom* kártyára. Felhasználhatod. Növeld továbbá a kultúra értékedet, az erő értékedet és a boldog arcaid számát 1-gyel.

Forradalom kirobbantása

Ha forradalom útján változtatsz a kormányzatodon, az kevesebb tudománypontba kerül, de egy körre megbénítja a civilizációdat. Az összes polgári akciódat elköltöd a forradalom során.

Forradalom kirobbantásához:

- Fizesd ki az összes polgári akciódat. Nem robbantathatsz ki forradalmat, ha már költöttél a polgári akcióidból.
- Fizesd ki az alacsonyabb tudománypontköltséget.
- Játszd ki a kormányzatot, lecserélve ezzel az előző kormányzatod.
- Frissítsd az értékeidet (főként a polgári és katonai akcióid számát).
- Ha kapsz új polgári akciókat, azokat hatás nélkül költsd el.

Forradalom kirobbantásához a köröd összes polgári akcióját el kell költened. Nem költhetsz polgári akciót a forradalom előtt (kivéve, ha az elköltött akciót vissza is kapod – például a vezetőd lecserélésével). Ez azt jelenti, hogy nem vehetsz el egy kormányzatot a kártyasorról, hogy még abban a körben forradalmat kiálts ki.

A középső lépések ugyanazok, mint a békés átmenet során. A legnagyobb különbség az, hogy végeredményként az összes polgári akciód el kell költened, azokat is, amikhez a forradalom során jutottál hozzá. A katonai akcióidat ez nem befolyásolja. Bármennyit elköltheted belőlük a forradalom előtt vagy akár után, és a kormányzatváltással szerzett katonai akciókat is felhasználhatod.

Példa: Forradalmat robbantasz ki, hogy *Monarchiára* válthass. Elköltöd mind a négy polgári akciódat (így valószínűleg ez lesz a körödben az egyetlen polgári akciód), és kifizetsz 2 tudománypontot. Elveszel 1 új fehér és 1 új piros jelzőt. A piros jelző a *Monarchia* kártyára kerül, ahogy az összes, a forradalom előtt fel nem használt katonai akciód is. A fehér jelző a kormányzat kártyád mellé kerül. A forradalom során el kellett költened.

Összefoglaló – Technológiák

- A technológiák kártyák. Közülük hat a játékostábládra van nyomtatva, a többit ki kell fejlesztened.
- Amikor elveszel a kártyasorról egy technológiát, az a kezedbe kerül, ahol nincs hatása.
- Nem vehetsz el olyan technológiát, amilyen nevű kártyád már van a kezedben vagy a játékterületeden kijátszva.
- Technológiát a „fejlesztés" akcióval tudsz kijátszani. Ez egy polgári akcióba és valamennyi tudománypontba kerül.
- A legtöbb technológiakártya nem csinál semmit, amíg nincs rajta munkás. Lásd az *Összefoglaló – Munkások* részt a 14. oldalon. Ezekből a technológiákból lehet több szintűd is, akkor is, ha ugyanolyan típusúak.
- A kék, speciális technológiákra nem kerülhet munkás. Amint játékba kerülnek, a hatásukat kifejtik.
- Minden speciális technológia jobb felső sarkában van egy típust jelző szimbólum. Soha nem lehet két azonos típusú speciális technológiád játékban, az alacsonyabb szintű automatikusan kikerül a játékból.
- Egy új kormányzat mindig felváltja a régit, függetlenül attól, hogy milyen szintűek.
- Egy forradalom kirobbantása is technológia kifejlesztése, de a rá vonatkozó szabályok kicsit összetettebbek.

Farm vagy bánya fejlesztése

A második körödben nem lesz lehetőséged a farmjaidat vagy a bányáidat fejleszteni, de az akció elméletileg elérhető bármelyik körben az első után. Ahogy korábban írtuk, ha van egy magasabb szintű farm vagy bánya technológiakártyád, akkor vagy építhetsz arra közvetlenül, vagy egy meglevő farmot vagy bányát fejleszthetsz.

Egy meglévő farmod vagy bányád magasabb szintre fejlesztéséhez:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válassz egy magasabb szintű farmot (vagy bányát) és farm (vagy bánya) technológiakártyát.
- Fizesd ki a két nyersanyagköltség közti különbséget.
- Tedd át a munkást az alacsonyabb szintű kártyáról a magasabb szintűre.

Példa:

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

- egy A korbeli farmot egy II. korbeli farmmá fejleszthetsz 4 nyersanyagért;
- az A korbeli bányádat I. korbeli bányává fejleszthed 3 nyersanyagért;
- egy I. korbeli bányát egy II. korbeli bányává fejleszthetsz 3 nyersanyagért;
- vagy egy A korbeli bányádat II. korbeli bányává fejleszthetsz 6 nyersanyagért (a köztük lévő kor kártyáját kihagyva).

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

A magasabb szintű farm és bánya technológiakártyák is az A korbeliek szabályai szerint működnek. A különbség annyi, hogy a magasabb szintű kártyán lévő kék jelző többet ér.

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 egy kék jelző a *Szénen* 3 nyersanyagot ér.

A fenti példában 6 nyersanyagod van. A termelés fázisban további 5 nyersanyaghoz jutsz – két kék jelző kerül az I. korbeli kártyádra és egy az A korbeli kártyádra.

Élelmiszer és nyersanyag kifizetése

Amikor élelmiszerrel vagy nyersanyaggal fizetsz, egy kék jelző visszatételével 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.

Fizetéskor megteheted (néha meg is kell tenned), hogy egy magasabb értékű kék jelzőt beváltasz egy vagy több alacsonyabb értékű jelzőre.

Példa:

Tegyük fel, hogy fizetned kell 1 élelmiszert. Nincs olyan jelződ, ami 1-t ér, de van olyanod, ami 2-t ér. Egy ilyet visszatehetsz a kék készletedbe, majd a kék készletedből két jelzőt az A korbeli kártyára teszel. Most már tudsz pontosan 1-t fizetni.

Természetesen nem kell ennyi jelzőt áthelyezned. Áttehetsz egy kék jelzőt az *Öntözés* kártyádról az A korbeli kártyádra. A civilizációd által raktározott élelmiszer mennyisége 4-ről 3-ra csökkent, így befizettél 1-t.

Megjegyzés: Akkor is lehet kék jelződ egy farm vagy bánya technológiakártyán, ha nincs a kártyán munkás.

Tegyük fel, hogy ki kell fizetned 1 nyersanyagot. Levehetsz 1 kék jelzőt a *Szénről* és feltehetsz 3 jelzőt a *Bronzra*, majd fizethetsz ebből egyet. Gyakorlatilag úgy is fizethetsz, hogy egy kék jelzőt a *Szénről* áttesszel a Bronzra (ezzel fizetve 2-t), majd a kék készletedből 1 jelzőt felteszel a *Bronzra* (ezzel visszakapva a tartalékból 1 nyersanyagot). Bárhogy is, a fizetés végére 1 jelző a *Szénről* átalakul 2 jelzővé a *Bronzon*, ezzel pontosan 1-t fizettél.

Ahhoz hogy 4 nyersanyagot fizess, megteheted, hogy fizetsz 3-at az egyik jelzővel, majd a fent leírtak szerint fizetsz még 1-et, vagy átteszed mindkét jelzőt a Szénről a Bronzra, ezzel kettő plusz kettőt fizetve. Bárhogy is, az eredmény ugyanaz: nincs jelző a Szénen és 2 jelző van a Bronzon, vagyis 4-t fizettél.

A váltás csak az egyik irányba működik – magasabb értékűről alacsonyabb értékűre.

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*.

Egy városi épület fejlesztése

Ha van két azonos típusú városi épület technológiád (ezt a jobb felső sarokban látható szimbólum mutatja), akkor az alacsonyabb szintű épületet magasabb szintűvé fejlesztheted a kettő költsége közti különbség megfizetésével:

Egy városi épület fejlesztéséhez:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válassz egy városi épületet és egy ugyanolyan típusú, magasabb szintű városi épület technológiakártyát.
- Fizesd ki a két nyersanyagköltség közti különbséget.
- Tedd át a munkást az alacsonyabb szintű kártyáról a magasabb szintűre.
- Frissítsd az értékeidet.

Példa:

1 polgári akcióért:

- Az A korbeli laboratóriumodat I. korbeli laboratóriummá fejlesztheted (3 nyersanyagért), majd növelheted a tudomány értékedet 1-gyel;
- Az A korbeli laboratóriumodat II. korbeli laboratóriummá fejlesztheted (5 nyersanyagért), majd növelheted a tudomány értékedet 2-vel;
- Az I. korbeli laboratóriumodat II. korbeli laboratóriummá fejlesztheted (2 nyersanyagért), majd növelheted a tudomány értékedet 1-gyel;
- vagy az I. korbeli arénádat II. korbeli arénává fejlesztheted (2 nyersanyagért), és növelheted az erő értékedet és a boldogság értékedet 1-gyel.

Ha van fel nem használt munkásod és elegendő nyersanyagod, építhetsz egy tetszőleges szintű új templomot vagy arénát. De ne feledd: ha a kormányzatod még mindig Önkényuralom, akkor minden városiépület-típusból legfeljebb kettőd lehet. Vagyis ebben az esetben fejlesztheted a laboratóriumaidat, de nem építhetsz újat.

Építkezés technológiák és városi épületek fejlesztése

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

Példa: Ha előtted játékban van a *Kőművesség*, az I. és II. korbeli épületek költsége eggyel csökken. Egy I. korbeli laboratórium 5-be kerül, de egy A korbeli 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. Azonban az I. korból a II. korba fejlesztés költsége ugyanannyi, mint a *Kőművesség* nélkül lenne, mivel mindkét szint kedvezménye ugyanakkora.

Egy katonai egység fejlesztése

Hasonlóképp zajlik, mint a városi épületek fejlesztése, kivéve, hogy nem polgári, hanem katonai akcióba kerül.

Egy katonai egység fejlesztéséhez:

- Fizess 1 katonai akciót.
- Válassz egy katonai egységet és egy ugyanolyan típusú, magasabb szintű katonai egység technológiakártyát.
- Fizesd ki a két nyersanyagköltség közti különbséget.
- Tedd át a munkást az alacsonyabb szintű kártyáról a magasabb szintűre.
- Frissítsd az erő értékedet.

Megjegyzés: Ahogy a farmok, bányák és városi épületek esetén is, a jobb felső sarokban látható típus fontos. A gyalogosaidat magasabb szintű gyalogossá fejlesztheted, de lovasságot vagy tüzérséget nem csinálhatsz belőlük.

Egy farm, bánya vagy városi épület lerombolása

Ez általában nem jó ötlet, de bizonyos esetekben ez lehet az egyetlen mód, hogy fel nem használt munkáshoz juss.

Egy farm, bánya vagy városi épület lerombolásához:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Tedd a kiválasztott barna vagy szürke technológiakártyáról az egyik munkásodat vissza a munkáskészletedbe.

Ennyi. Nyersanyagot nem kapsz vissza.

Katonai egység feloszlatása

Hasonló, mint egy farm, bánya vagy városi épület lerombolása, kivéve, hogy nem polgári, hanem katonai akcióval kell fizetned érte:

Egy katonai egység feloszlatásához:

- Fizess 1 katonai akciót.
- Tedd a kiválasztott katonai egység technológiakártyáról az egyik munkásodat vissza a munkáskészletedbe.

Összefoglaló – Munkások

- Munkás a játékterületeden, de nem a sárga készletedben lévő sárga jelző.
- Az a munkás, aki nincs kártyán, fel nem használt munkásnak számít.
- Egy technológiakártyán lévő munkás farmnak, bányának, városi épületnek vagy katonai egységnek számít. Szintje és típusa ugyanaz, mint a kártyáé, amin áll.
- Egy munkást az „építés" akcióval mozgathatsz. Ki kell fizetned a nyersanyagköltséget.
- Egy munkást egy alacsonyabb szintű kártyáról egy magasabb szintűre a „fejlesztés" akcióval mozgathatsz. Ki kell fizetned a két kártya közti nyersanyagkülönbséget.
- Egy munkást a „lerombolás" vagy „feloszlatás" akcióval vehetsz le egy kártyáról. Ez a munkás fel nem használt munkássá válik.
- A farmok, bányák és városi épületek felépítése, fejlesztése és lerombolása 1 polgári akcióba kerül, míg a katonai egységek kiképzéséért, fejlesztéséért és feloszlatásáért 1 katonai akciót kell fizetned.
- Az egy típusba tartozó városi épületek számát a kormányzat kártyádon látható maximum érték korlátozza. A farmok, bányák és katonai egységek lehetséges száma nincs megkötve.

Egy akciókártya kijátszása

Az eddig tárgyalt kártyáktól eltérően az akciókártyák nem kerülnek játékba. Kijátszod őket, és egyszeri hatásuk azonnal létrejön.

Akciókártyát nem játszhatsz ki abban az akciófázisban, amelyikben megszerezted.

Tematikailag az akciókártyák jelképezik a civilizációd előkészületeit a későbbi feladatokra. A játékmenet szempontjából az akciókártyák megszerzése és kijátszása közti késleltetés könnyebbé teszi a következő köröd tervezését. Amíg a többiek játszanak, te már előre tudod, hogy mennyi élelmiszered és nyersanyagod lesz, és hogy melyik akciókártyákat tudod majd kijátszani. A következő körödet nem befolyásolja, hogy milyen akciókártyák lesznek a kártyasoron elérhetőek.

Egy akciókártya kijátszásához:

- Fizess 1 polgári akciót.
- Kövesd a leírtakat. Ha a hatáshoz végre kell hajtanod egy akciót, akkor azt további polgári akciók kifizetése nélkül teheted meg.
- Dobd el az akciókártyát. Nem kerül újra játékba.

Nézzük meg, milyen hatásai lehetnek egy akciókártyának.

Tudomány- és/vagy kultúrapontok szerzése

Lépj a nyolcszögletű jelződdel előre annyit, amennyit a kártya ír. (Pontokat szerzel. Ez nem befolyásolja az értékeidet.)

Élelmiszer és/vagy nyersanyag szerzése

Amikor élelmiszert szerzel, tegyél kék jelzőket a kék készletedből a farm technológiakártyáidra, a szerzett élelmiszer értékében. Például ha szerzel két élelmiszert, tegyél egy jelzőt az *Öntözésre* vagy két jelzőt a *Földművelésre*. Olyan kártyára is teheted a jelzőket, amelyiken nincsenek munkások.

A nyersanyagszerzés hasonlóképp zajlik.

Amikor élelmiszert 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 készletedből kell két jelzőt feltenned a *Bronzra*. Nem tehetsz át egy jelzőt a *Bronzról* a *Szénre*. Nem tehetsz egy új jelzőt a *Szénre*, majd vehetsz le egy jelzőt a *Bronzról*.

Egy akció kedvezményes végrehajtása

Ha egy kártya azt mondja, hogy hajts végre egy olyan akciót, amit egyébként végrehajthatnál az akciófázisodban, akkor ezt az általános szabályok szerint hajtod végre, kivéve, hogy nem kell érte polgári akcióval fizetned. Ezt már megtetted, amikor az akciókártyát kijátszottad.

A nyersanyagköltséget ettől függetlenül ki kell fizetned, de ezek a kártyák engedményeket adnak, amelyek összeadódnak a más, játékban lévő kártyáidból származó engedményeiddel. Ha a kedvezményekkel együtt a költség 0 alá csökkenne, akkor a költség 0.

Megjegyzés: 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.

Ha bármilyen okból nem tudod végrehajtani a kártya által meghatározott akciót, akkor nem játszhatod ki a kártyát.

Egy akció végrehajtása, majd jutalom elvétele

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. A kártya nem biztosít engedményt, így a teljes élelmiszer- vagy tudományköltséget ki kell fizetned. Amint végrehajtottad az akciót, megkapod a jutalmat.

Ha nem tudod végrehajtani az akciót, nem játszhatod ki a kártyát.

Speciális eset: az *Áttörés* kártyát használhatod forradalom kirobbantására is. Ebben az esetben fizesd ki az összes polgári akciódat ahelyett, hogy 1 polgári akciót fizetnél az *Áttörésért*. Ezt csak akkor teheted meg, ha még az összes polgári akciód rendelkezésedre áll.

Nyersanyagok katonai egységekre és egy katonai akció

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

Hasonlóképp, az ideiglenes katonai akciót nem jelzed piros jelzővel. Csak emlékezz, hogy van ilyened. El kell használnod egy piros jelző helyett, amikor a körben először katonai akciót hajtasz végre. Ha nem használod az akciófázisodban, használhatod a köröd végén katonai kártya húzására (amit hamarosan kifejtünk). Bárhogy is, a következő körödre nem viheted át.

A játékosterület javasolt felépítése

Akciók visszavonása

A *Korokon át* összetett játék. Nem könnyű fejben tökéletesen megtervezni az akcióidat. Lehet, hogy ki kell próbálnod néhány akciót, mielőtt meg tudnád mondani, hogy jó vége lesz-e az akciófázisodnak. Ha úgy tűnik, hogy az akciód rosszul sül el, visszavonhatod azt, és megpróbálkozhatsz valami mással. Természetesen ne vidd túlzásba. Túl sok akció visszavonása lelassítja a játékot, és nehéz lehet visszacsinálni mindent, ha már túl sok jelzőt mozgattál.

Az akciók számontartása

Ahelyett, hogy az elhasznált akcióidat a kormányzat kártyád mellé tennéd, teheted őket oda is, ahol az akciót végrehajtottad. Ha növelted a népességed, ezt jelezheted úgy, hogy a fehér jelzőt a munkáskészletedbe teszed. Ha építesz vagy fejlesztesz valamit, tedd a jelzőt az átmozgatott munkás mellé, hogy emlékezz, melyik volt az. Ha elveszel egy kártyát a kártyasorról, tedd az elköltött jelzőket a kártya helyére. És ha kijátszol egy technológiát, a fehér jelzőt tedd rá... kivéve persze, ha ez egy kormányzat volt!

Ennek a könyvelési trükknek a segítségével könnyebben látható, mit csináltál ebben a körben, így egyszerűbb visszavonni egy akciót, ha szükség van rá.

Amikor a köröd végén visszaállítod az akcióidat, gyűjtsd össze az összes fehér és piros jelződet, és tedd őket a kormányzat kártyádra.

A kör vége fázis

A második köröd kör vége fázisa valószínűleg hasonló lesz, mint az első körödben volt, kivéve, hogy most lehetőséged lesz katonai kártyákat húzni. Csak kövesd sorrendben a játékostábládon leírt lépéseket.

Nem dobsz el katonai kártyákat, és nem tör ki felkelés. A korrupció és a fogyasztás nem valószínű, így ezeket a következő fejezetben magyarázzuk majd el.

Kapsz 1 tudománypontot a laboratóriumodért, esetleg 2-t, ha építettél egy második laboratóriumot. Ha építettél egy templomot, kapsz egy kultúrapontot.

Élelmiszert és nyersanyagokat termelsz. Ha építettél farmot vagy bányát, akkor többet termelsz, mint az előző köröd végén.

Katonai kártyák húzása

A termelés fázisod után húzz minden megmaradt katonai akciódért egy katonai kártyát az aktuális kor katonai paklijából.

Két katonai akciód volt. Ha nem költötted el egyiket sem egységek kiképzésére vagy feloszlatására, akkor húzol két katonai kártyát az I. kor katonai paklijából. Tartsd őket a kezedben, és ne mutasd meg őket senkinek. A katonai kártyák titkosak.

A KÖVETKEZŐ FORDULÓK

A második körödet katonai kártyák nélkül kezdted, de valószínűleg a kör végén húztál néhányat. Ideje megtudni, hogy mihez kezdhetsz velük!

Katonai kártyák

Az első játékod során a felhúzott katonai kártyák háromfélék lehetnek.

A bal felső sarkukban koronával jelölt kártyák politikai akcióként játszhatók ki. Segítségükkel világpolitikai ügyekre lehetsz hatással. Az első játékod során csak események és területek lesznek játékban. A teljes játékban politikai akcióként játszhatsz ki agressziót, háborút vagy szövetséget is.

A katonai egységek csoportját ábrázoló piros kártyák taktikakártyák. Az akciófázisodban játszhatod ki őket.

A katonai bónusz kártyák az új területek gyarmatosításakor segítenek. A teljes játékban a kártya felső részét agresszió elleni védekezésként használhatod.

A teljes köröd

A teljes köröd a következő lépésekből áll, ebben a sorrendben:

- Töltsd fel a kártyasort.
- Ha van exkluzív taktikád, tedd elérhetővé.
- Politika fázis: kijátszhatsz legfeljebb egy politikai akciót.
- Akciófázis: játszd ki a polgári és katonai akcióidat.
- Kör vége fázis: hajtsd végre a játékostábládra írt lépéseket. Ebbe beletartozik a termelés fázisod is.

Politika fázis

A politikai akciódat a kártyasor feltöltése után, de még az akciófázisod előtt játszhatod ki. Nem muszáj politikai akciót kijátszanod.

A politika fázisodban legfeljebb egy politikai akciót játszhatsz ki.

A politikai akciók közé tartoznak az agressziók, a szövetségek és a háborúk. Az első játék során ezek egyike sincs a paklikban. Az egyetlen lehetséges politikai akció egy esemény előkészítése, amit csak akkor hajthatsz végre, ha van esemény vagy terület kártyád.

Egy esemény előkészítése

Az esemény- és területkártyákat nem közvetlenül a kezedből játszod ki. Ehelyett képpel lefelé az elkövetkező események paklijába kerülnek, így csak az azt előkészítő játékos ismeri.

A játék előrehaladtával az elkövetkező események paklijából aktuális események paklija válik. Egy aktuális esemény hatása a kártya felfedésekor lép életbe.

Egy esemény előkészítéséhez:

- Válassz a kezedből egy zöld katonai kártyát, jobb felső sarkában a szimbólummal.
- Tedd a kártyát képpel lefelé az elkövetkező események paklijába anélkül, hogy megmutatnád bárkinek.
- Kapsz annyi kultúrapontot, amennyi a kártya szintje.
- Fedd fel az aktuális események paklijának legfelső lapját, és hajtsd végre.

Az első játékos, aki egy eseményt készít elő, a kártyát az elkövetkező események paklijának még üres helyére teszi. Így keletkezik az elkövetkező események paklija. A játékos kap 1 kultúrapontot (feltéve, hogy ez egy I. korbeli kártya). Ezután a játékos felfedi a legfelső aktuális eseményt, ami egy, az előkészületek során odakerült A korbeli esemény.

A második játékos, aki eseményt készít elő, a kártyát az elkövetkező események paklijára teszi, kultúrapontot kap, majd felfedi a következő aktuális eseményt.

Amint az aktuális események paklijának utolsó lapját is felfedtük és kiértékeltük, az elkövetkező események paklija meg kell keverni, és az aktuális események helyére kell tenni, ez lesz az aktuális események új paklija.

Ezután a következő játékos, aki eseményt készít elő, azt az elkövetkező események paklijának épp üres helyére teszi, majd felfedi a legfelső aktuális eseményt. Ezúttal ez már egy olyan esemény, amit valamelyik játékos készített elő egy korábbi körben. Ha eseményt készítesz elő, akkor annak megfelelően alakíthatod a stratégiádat, de nem lehetsz biztos benne, hogy mikor kerül az esemény felfedésre.

A játék előrehaladtával egyazon eseménypakliba több korból is kerülhetnek események.

Amikor az elkövetkező események paklijából aktuális események paklija válik, válogassátok szét a lapokat úgy, hogy a régebbi korok kártyái kerüljenek felülre. Keverjétek össze a paklit, majd a hátlap alapján, képpel lefelé válogassátok szét a lapokat.

Egy aktuális esemény felfedése

Egy aktuális eseményt akkor kell felfedni, amikor egy játékos a politikai akcióját egy elkövetkező esemény előkészítésére fordítja. Az aktuális eseményt azonnal ki kell értékelni, mielőtt a játékos folytathatná a körét.

A „terület" elnevezésű események gyarmatosítható területeket jelképeznek, erről bővebben a következő oldalon. Más kártyák esetén hajtsátok végre a leírtakat.

Egy nem terület típusú esemény értékeléséhez:

- Hajtsd végre a kártyára írtakat.
- Tedd a kártyát képpel felfelé az elmúlt események helyére.

Az elmúlt események paklijában lévő kártyák soha nem kerülnek újra játékba.

Az A kor eseményei

Az első néhány eseményt az előkészületek során kell előkészíteni. Ezek mindegyike pozitív, és minden játékos profitál belőlük. Ha az esemény miatt a játékosoknak dönteniük kell, akkor ezt az éppen soron lévő játékossal kezdve, sorban kell megtenniük.

Ha az esemény meghatároz egy olyan akciót, amit általában az akciófázisodban hajtasz végre, akkor azt az akció általános szabályai szerint hajtod végre, kivéve, hogy nem kell akciót fizetned érte. Ha az esemény segítségével ingyen felépíthetsz valamit, akkor a nyersanyagköltséget sem kell kifizetned.

Tipp: Egyes eseményekből csak akkor származik előnyöd, ha van fel nem használt munkásod. Jó ötlet lehet a harmadik kör elejére tartalékolni egy fel nem használt munkást.

Ha egy esemény azt mondja, „növelheted" a népességedet, akkor az akcióra vonatkozó szabályok szerint kell eljárnod, és ki kell fizetned az élelmiszerköltséget. Ha az esemény csak annyit mond, hogy „a népességed 1-gyel nő", akkor egyszerűen tegyél át egy sárga jelzőt a sárga készletedből a munkáskészletedbe anélkül, hogy fizetnél érte.

Az I. és II. kor eseményei

Amint az összes A korbeli esemény kiértékelésre került, elkezdenek feltűnni a játékosok által előkészített események. Ezek lehetnek pozitívak, negatívak vagy akár mindkettő egyszerre. Vannak olyan események, amelyek csak bizonyos játékosokra hatnak.

Az értékek összehasonlítása

Ha egy esemény a legerősebb, a két legerősebb, a leggyengébb vagy a két leggyengébb civilizációra hivatkozik, akkor össze kell hasonlítani az erő értékeket.

Döntetlen esetén az aktuális játékos vagy a körben hozzá közelebb ülő játékos számít erősebbnek.

Hogy könnyebb legyen emlékezni erre a szabályra: az aktuális játékos növelheti először az erejét. Így neki van a legelőnyösebb helyzete. A játékos, akinek a köre éppen véget ért, növelhette volna az erejét, de nem tette, így ő a leggyengébb.

Tipp: Sok esemény segíti a legerősebb játékosokat, bünteti a leggyengébbeket vagy mindkettő. Jó ötlet a köröd végén erősebbnek lenni vetélytársaidnál. Ez még direkt támadások nélküli játékban is hidegháborúhoz vezethet.

A kultúrapontok esetén is ugyanez a szabály a döntetlenek esetén. A legtöbb kultúraponttal rendelkezni viszont néha hátrány.

Kétszemélyes játék során speciális szabály lép életbe:

Ha egy kártya a két legerősebb vagy a két leggyengébb játékosra utal, akkor ezt kétszemélyes játék során olvassátok „a legerősebb" vagy „a leggyengébb" játékosnak.

Nem minden összehasonlítás során kell eldönteni a döntetleneket:

Ha egy hatás „minden civilizációt" érint, amelynek a legtöbb van valamiből, akkor a döntetlenben álló összes civilizációra hat. Nem kell eldönteni a döntetleneket.

Más hatások

Ahogy az A kor eseményeinél, úgy itt sem kell akcióval fizetni a kártya hatásának végrehajtásakor, kivéve, ha a hatás másként rendelkezik.

Egyes hatások leírását megtalálod a *Segédleten*. Bizonyos kártyák magyarázata megtalálható a *Szabálygyűjtemény* hátoldalán található *Függelékben*.

Gyarmatosítás

Amikor aktuális eseményként területet fedtek fel, a játékosok megküzdhetnek azért, hogy gyarmatosíthassák azt. A játékosok licitálnak, hogy kiderüljön, ki hajlandó a legnagyobb gyarmatosító sereget kiküldeni. A licitet nyerő játékos gyarmatosítókat küld, és elveszi a gyarmatot.

A licit

A licitet az a játékos kezdi, akinek a politika fázisa zajlik éppen, és az óramutató járása szerint halad. Sorban minden játékos licitálhat vagy kiszállhat.

Ha licitálni szeretnél, egy 0-nál és az előző licitnél nagyobb számot kell mondanod. Nem licitálhatsz nagyobbat, mint amekkora gyarmatosító sereget ki tudsz állítani. (Lásd később.)

Ha nem licitálsz, passzolnod kell, ezzel kiszállsz a licitből.

A licit lehetséges kimenetelei:

- Ha senki sem licitált, a területkártya az elmúlt események paklijába kerül. Az aktuális eseményt ezzel kiértékeltük.
- Máskülönben a licit addig folytatódik, amíg egy játékoson kívül mindenki nem passzolt. A bent maradó játékos nyeri a licitet, és ki kell állítania egy akkora gyarmatosító sereget, amekkora a legutolsó (legmagasabb) licitje volt.

Gyarmatosító sereg kiállítása

Ha megnyered a licitet, gyarmatosítanod kell a területet. Már nem gondolhatod meg magad.

Egy terület gyarmatosításához egy vagy több katonai egységet kell odaküldened.

A kiküldött egységek ereje adja a gyarmatosító sereged erejének alapját. Ezen kívül lehetnek a játékban olyan kártyáid, amelyek gyarmatosítási módosítót biztosítanak, ezt a szimbólum mutatja. A sereged erejét növelheted katonai bónuszkártyák kijátszásával is. A kártya alsó részében látható gyarmatosítási érték a sereged erejéhez adódik.

A gyarmatosító sereged erejének kiszámításához:

- Számold össze a kiküldött egységeid erejét.
- Ha ezen egységeid egy része hadseregbe rendezhető, add hozzá a gyarmatosító hadsereged taktikai erejét. (Lásd később.)
- Add hozzá a játékban lévő kártyáid módosítóit.
- Kijátszhatsz bármennyi katonai bónuszkártyát, hogy a gyarmatosító értékükkel növeld a gyarmatosító sereged erejét.

Az erő értéket módosító hatások nem befolyásolják a gyarmatosító sereged erejét. Pl. *Nagy Sándor*, a *Nagy fal* és a *Hadviselés* technológiakártya nincs hatással a gyarmatosításra.

Mindig küldened kell legalább egy egységet, akkor is, ha a módosítóid és a bónuszaid fedeznék az általad licitált értéket.

Megjegyzés: Az arénák és városi épületek, nem katonai egységek. Bár ezek olyan munkások, amelyek beleszámítanak az erő értékedbe, nem képezhetik gyarmatosító sereg részét.

A gyarmatosító sereget alkotó egységeket fel kell áldoznod – a sárga jelzők lekerülnek a kártyáikról, és visszakerülnek a sárga készletedbe.

A kijátszott katonai bónuszkártyákat el kell dobnod.

Példa:

A licitet megnyerted, a licited 4. Ki kell küldened egy legalább 4-es erejű gyarmatosító sereget. A *Térképészet* +2 gyarmatosítási módosítót biztosít a civilizációdnak, így már csak 2 erőt kell hozzátenned. A két bónuszkártya adna még 2 erőt, de mindenképpen küldened kell legalább egy egységet.

Megtarthatnád mindkét bónuszkártyát, és küldhetnél két harcost vagy egy lovagot. De katonai egységekhez nehéz hozzájutni.

Úgy döntesz, hogy a legjobb megoldás, ha 1 harcost küldesz és kijátszol egy +1 bónuszkártyát. A Térképészet +2 módosítójával ez már összesen eléri a licitált értéket. Leveszed a sárga jelzőt a *Harcosok* kártyáról, és visszateszed a sárga készletbe. Felfeded és eldobod az egyik bónuszkártyádat. A terület most már a te gyarmatod.

Egy gyarmat megszerzése

A területkártyát tedd a játékosterületedre. Mostantól ez a gyarmatodnak számít. Minden területkártyának kétféle hatása van.

A kártya alján látható szimbólum mutatja a gyarmat állandó hatását. Ez módosíthatja az értékeidet, ahogy a 11. oldalon lévő *Frissítsd az értékeidet* részben is olvasható. Ha sárga vagy kék jelző látható itt, annak hatását lásd a *Sárga és kék jelzők megszerzése és elvesztése* részben ezen az oldalon.

A kártya neve alatt látható hatás a terület gyarmatosításáért járó azonnali jutalom. Amikor megszerzed a területed, először az állandó hatást hajtsd végre, majd megkapod az azonnali jutalmat. Ezzel élelmiszert, erőforrást, tudománypontot, kultúrapontot vagy katonai kártyákat szerezhetsz. Előfordulhat az is, hogy ingyen növelheted a népességedet.

Ritka esetekben elveszítheted a gyarmatodat. Ha ez megtörténik, elveszted az állandó hatását, de az azonnali jutalmat nem kell visszavonnod. A kártyának ezen része csak a terület első gyarmatosításakor játszik szerepet.

Példa: Amikor megszerzed ezt a területet, tegyél három sárga jelzőt a dobozból a sárga készletedbe. Ezután azonnal tegyél át két jelzőt a munkáskészletedbe. Ez nem kerül élelmiszerbe vagy akcióba.

Később egy esemény azt mondja, hogy a gyarmatod függetlenséget kiáltott ki, így elveszted azt. Dobd el a kártyát, és tegyél vissza a sárga készletedből három sárga jelzőt a dobozba. Népességet nem veszítesz.

Sárga és kék jelzők megszerzése és elvesztése

A játék elején 25 sárga és 16 kék jelződ van. Amikor játékba hozol egy vagy szimbólummal ellátott kártyát, kapsz annyi jelzőt, amennyi a kártyán szerepel. Ezeket vedd el a dobozból, és tedd a megfelelő színű készletedbe. Ha a kártya kikerül a játékból, a rajta látható mennyiségű jelzőt tedd vissza a készletedből a dobozba.

A szimbólum ellenkezőleg működik. Egy kék jelzőt vissza kell tenned a készletedből a dobozba, amikor kijátszod a kártyát. Kapsz egy kék jelzőt a dobozból, ha a kártya kikerül a játékból.

Vannak hatások és szabályok, amelyek hatására sárga vagy kék jelzőket szerzel meg vagy veszítesz el. A fehér és piros jelzőkkel ellentétben a sárga és kék jelzőid száma nem számolható ki a játékban lévő kártyáid alapján.

- Amikor sárga vagy kék jelzőt szerzel, elveszed azt a dobozból, és beteszed a megfelelő színű készletedbe a játékostábládon.
- Amikor sárga jelzőket veszítesz el, tedd vissza azokat a sárga készletedből a dobozba. Ha nincs elegendő sárga jelződ, tedd vissza az összeset a sárga készletedből, de ne többet.
- Amikor kék jelzőket veszítesz el, tedd vissza azokat a kék készletedből a dobozba. Ha nincs elegendő kék jelződ, akkor vissza kell tenned néhányat a technológiakártyáidról is, hogy fedezd a különbözetet.

TAKTIKAKÁRTYÁK

A taktikakártyák segítségével az egységeidből hadsereget alakíthatsz, így több erőt biztosítanak a civilizációdnak.

AKTUÁLIS TAKTIKA

Minden játékosnak csak egy aktuális taktikája lehet. Ha van taktikád, tedd a kártyára a taktikajelződet. A játék elején minden játékos taktikajelzője a katonai táblán, a közös taktikák területén van, és senkinek nincs aktuális taktikája.

Az aktuális taktikádat az akciófázisban, egy taktika kijátszásával vagy lemásolásával választhatod meg. Egy akciófázisban ezek közül az akciók közül csak egyet hajthatsz végre.

Ha kiválasztottad az aktuális taktikádat, addig az aktuális taktikád marad, amíg nem választasz másikat.

TAKTIKA KIJÁTSZÁSA

A kezedből az akciófázisban játszhatsz ki taktikakártyát.

Egy taktikakártya kijátszásához:

- Fizess 1 katonai akciót. (Ez a kártya bal felső sarkában látható.)
- Tedd a kártyát a játékosterületedre.
- Tedd rá a taktikajelződet, ezzel jelezve, hogy ez az aktuális taktikád.
- Frissítsd az erő értékedet.

Ha volt már aktuális taktikád, az nem hat rád tovább. A seregeidet az új aktuális taktikád szerint rendezd újra.

TAKTIKÁK ELÉRHETŐVÉ TÉTELE

Amíg a taktikakártya a játékosterületeden van, senki más nem használhatja azt. De minden civilizációnak vannak ravasz tábornokai, így nem telik sok időbe, míg mindenki megismeri az új trükköket.

A kártyasor feltöltése után, de a politika fázisod előtt a játékterületeden lévő taktikakártyákat a katonai tábla közös taktikák területére kell tenned.

Vagyis egy taktika csak egy körig marad csak a tied.

A taktikajelződ a kártyán marad, még mindig ez az aktuális taktikád, és az erő értékedbe ugyanúgy beleszámít. Az egyetlen különbség, hogy most már bárki lemásolhatja.

A közös taktikák területére tehető kártyák száma nincs korlátozva. Rendezzétek el az itt lévő lapokat tetszés szerint.

EGY TAKTIKA LEMÁSOLÁSA

Amint egy taktikakártya a közös taktikák területére kerül, az akciófázisban lemásolhatóvá válik.

Egy taktika lemásolásához:

- Válassz egy taktikát a közös taktikák területéről.
- Fizess 2 katonai akciót (ahogy a katonai táblán látható).
- Tedd a taktikajelződet a kiválasztott kártyára. Mostantól ez az aktuális taktikád.
- Frissítsd az erő értékedet.

Nem számít, hogyan lett egy taktika az aktuális taktikád. A lemásolt taktikák ugyanolyan hatással vannak rád, mint az általad kijátszottak.

A közös taktikák területén egyszerre több játékos taktikajelzője is lehet ugyanazon a taktikakártyán. Mindannyian korlátozások nélkül használhatják.

Egyes, a közös taktikák területén lévő kártyákon nincsenek taktikajelzők, ha minden játékos elhagyta őket. Ezek a táblán maradnak, továbbra is lemásolhatóak.

Megjegyzés: Egy taktika lemásolása akkor is 2 katonai akcióba kerül, ha eredetileg te játszottad ki a kártyát.

AZ AKTUÁLIS TAKTIKÁD HATÁSA

HADSEREGEK

Ha van aktuális taktikád, a katonai egységeid hadseregekbe rendeződnek. Minden szett egység egy hadsereget alkot. Ha több szettet is össze tudsz állítani, akkor több hadsereged lesz. Hogy egy hadsereg kialakításához mennyi és milyen típusú egységre van szükséged, azt a taktikakártya határozza meg.

Minden hadsereg egy szett egységből áll, ez a szett a taktikakártyán látható. Egy egység csak egy hadseregnek lehet tagja.

Minden hadseregnek van egy taktikai ereje, ez hozzáadódik az erő értékedhez. Ezt a hadsereget alkotó egységek erején felül kapod meg.

Példa: Ez az öt egység adja a civilizációd 6-os erejét. Ha nincs aktuális taktikád, akkor ez az erő értéked.

Ha a *Kompánia* az aktuális taktikád, akkor a négy harcosod két hadsereget alkot. A lovagod nem része egy hadseregnek sem. Mindkét hadsereged taktikai ereje +1, így az erő értéked 8.

Ha a *Falanx* az aktuális taktikád, akkor csak egy hadsereged van, de ennek taktikai ereje +3, így az erő értéked 9.

Az egységek hadseregbe rendezése nem kerül akcióba, és nem kell mozgatnod a jelzőket sem. Maguktól hadseregekbe rendeződnek. Csak számold ki, és frissítsd az erő értékedet.

ELAVULT HADSEREGEK

A II. és III. kor taktikakártyáin két taktikai erő látható. A magasabb szám a közönséges hadseregek értéke, míg az alacsonyabb az elavult hadseregeké.

Egy hadsereg akkor elavult, ha a hadsereg bármelyik egysége 2 vagy több szinttel alacsonyabb, mint a taktikakártya.

Ha pl. II. korbeli taktikát használsz, minden A korbeli egységet tartalmazó sereg elavult.

Az elavult hadsereg a taktikakártyán lévő taktikai erők közül az alacsonyabbal rendelkezik.

A hadseregeid automatikusan úgy rendeződnek, hogy a lehető legnagyobb taktikai erőt biztosítsák.

Megjegyzés: annak megállapításakor, hogy egy hadsereg elavult-e vagy sem, a taktikakártyára írt kort vegyétek figyelembe, ne az aktuális kort.

Példa: Ha a *Védekező hadsereg* az aktuális taktikád, akkor csak egy hadsereget alakíthatsz ki. Mivel nem

tudod úgy kialakítani, hogy ne legyen benne A korbeli gyalogos egység, mindenképp elavult lesz.

A taktikai ereje +3, ennyivel növeli az erő értékedet.

Ha a *Mobil tüzérség* az aktuális taktikád, akkor két hadsereget alakíthatsz ki. Az I. korbeli lovassági egységek nem számítanak elavultnak egy II. korbeli taktika esetén, így mindkét taktikakártya a magasabb taktikai erőt biztosítja, összesen +10-zel növelik az erő értékedet.

Ha a *Hódítók* az aktuális taktikád, akkor két hadsereget alakíthatsz ki. Ezek egyikében helyet kap egy A korbeli gyalogos egység, így elavultnak számít. A másik nem elavult. Az elavult hadsereg taktikai ereje +3, a másik hadseregé +8, így összesen +8-cal növelik az erő értékedet.

Bármelyik esetet nézzük is, a hadseregek erejét az azokat alkotó egységek 18-as erején felül kapod meg.

HADSEREGEK A GYARMATOSÍTÁS SORÁN

A gyarmatosításhoz használt egységek is hadseregekbe rendeződhetnek. Ezen hadseregek taktikai ereje hozzáadódik a gyarmatosító sereg erejéhez.

Példa:

A *Hódítók* az aktuális taktikád, és ezeket az egységeket elküldheted. Ha elegendő egységet küldesz, akkor hadseregbe rendeződhetnek, és növelhetik a gyarmatosítási sereged erejét.

Ha elküldöd mindkét lovagod és a kardforgatód, akkor a gyarmatosító sereged ereje 11: az egységek ereje 6, a hadsereg taktikai ereje pedig +5.

Ha a két lovagod és a harcosod küldöd, akkor a gyarmatosító sereged elavult hadseregbe rendeződik. A gyarmatosító sereg ereje így 8: az egységek ereje 5, a hadsereg taktikai ereje pedig +3. A harcos automatikusan csatlakozik a hadsereghez akkor is, ha a civilizációd erő értékének kiszámításakor nem volt a hadsereg része.

Az összes egységed elküldésével a gyarmatosító sereged ereje 12.

BOLDOGSÁG ÉS ELÉGEDETLEN MUNKÁSOK

Ha azt szeretnéd, hogy a néped boldogan dolgozzon érted, gondolnod kell rájuk is.

A játék során különböző módokon növelheted a boldogság értékedet, általában meghatározott városi épületek vagy bizonyos csodák felépítésével. Ilyenkor a boldogságérték-jelződ előrébb kerül a sárga készleted tetején lévő sávon. A boldogságsáv minden szakasza alatt a sárga készleted egy meghatározott része található. Amikor egy ilyen rész kiürül, az azt jelenti, hogy több boldog arcra van szükséged, hogy mindenki boldog legyen.

Ha nincs elég boldog arcod, elégedetlen munkásaid lesznek.

Az elégedetlen munkásaid száma megegyezik a boldogságjelződtől balra lévő üres részek számával.

Ha több elégedetlen munkásod van, mint ahány felhasználható munkásod, akkor baj van. Hacsak meg nem oldod a problémát, felkelés tör ki, ami miatt ki kell hagynod a termelés fázisodat. Alább példák találhatóak:

BOLDOGARC-HIÁNY

Miután másodszor növelted a népességed, a sárga készleted első része kiürül. Legalább 1 boldog arcra van szükséged, hogy a népedet boldogan tartsd.

Vagy növelheted a boldogság értékedet (általában valaminek felépítésével), vagy elfogadhatod a tényt, hogy az egyik munkásod elégedetlen lesz.

ELEGENDŐ BOLDOG ARC

Ha sikerül legalább eggyel növelned a boldogságodat, akkor egyelőre minden rendben. A boldogságjelződ az üres rész fölött van, így mindenki boldog.

EGY ELÉGEDETLEN MUNKÁS

Viszont ha nem adsz a népednek elegendő boldog arcot, elégedetlen munkásaid lesznek. Ezt úgy jelezheted, hogy az egyik fel nem használt munkásodat az üres rész feletti körbe teszed.

Ez a munkás továbbra is fel nem használt munkásnak számít, és ugyanúgy használhatod, mintha a munkáskészletedben lenne. Viszont jó okkal nincs a munkáskészletedben – hogy emlékeztessen, hogy van egy elégedetlen munkásod. Ha nincs elegendő fel nem használt munkásod, hogy fedezzen minden hiányzó boldog arcot, akkor a köröd végén felkelés tör ki, vagyis a civilizációd nem fog termelni semmit.

EGY LEHETSÉGES FELKELÉS

A játék későbbi részében egy ilyen helyzettel nézel szembe:

Két elégedetlen munkásod van, viszont csak egy fel nem használt munkásod. Ez azt jelenti, hogy az egyik elégedetlen munkásodnak dolgoznia kell. Ha nem javítasz a helyzeten, felkelés fog kitörni.

Mik a lehetőségeid?

- Fejlesztheted a templomodat. Ez 2-re növeli a boldogság értékedet, és csak egy elégedetlen munkásod lesz. A fel nem használt munkásod fedezi az elégedetlen munkásaid számát, így nem tör ki felkelés.
- Építhetsz egy új I. korbeli templomot. A boldogságsávon lévő munkás fel nem használt munkás, így használható erre. Ez 3-ra növeli a boldogság értékedet, ami épp elég, hogy mindenki boldog legyen. Nem lesz elégedetlen munkásod.
- Növelheted a népességedet. Így eggyel több munkásod lesz anélkül, hogy a negyedik rész kiürülne. Továbbra is két elégedetlen munkásod van, de most már van egy második fel nem használt munkásod is. Ezt tedd a második hiányzó boldog archoz, hogy lásd, nincs több elégedetlen munkásod, mint fel nem használt munkásod. Ebben a körben nem tör ki felkelés, de találnod kell majd valami hosszú távú megoldást. Ha újra növeled a népességed, kiürítesz egy újabb részt, és az új munkás azonnal a hiányzó boldog arc helyére kerül.
- Szerezhetsz egy fel nem használt munkást egy farm, bánya vagy városi épület lerombolásával vagy egy katonai egység feloszlatásával is. Ez nem túl jó megoldás.
- A probléma elengedése és a felkelés elfogadása a legrosszabb lehetőség, csak nagyon ritkán kényszerülsz majd rá.

A KÖR VÉGE FÁZIS

Ahogy a civilizációd nő, a kör vége fázisod összes lépése jelentőssé válik.

A TÖBBLET KATONAI KÁRTYÁK ELDOBÁSA

A piros jelzőid száma meghatározza, hogy ez után a lépés után legfeljebb mennyi katonai kártya lehet nálad.

Ha szükséges, el kell dobnod katonai kártyákat, hogy ne legyen nálad több, mint amennyi a piros jelzőid száma. Ezek képpel lefelé kerülnek eldobásra.

A JÁTÉK GYORSÍTÁSA

Amint eldöntötted, melyik katonai kártyákat dobod el, a köröd hátralévő része már automatikus, vagyis nincs szükség több döntésre. A következő játékos elkezdheti a körét, amint eldobtad a kártyáidat.

Természetesen, ha a következő játékos körében olyasmi történik, ami hatással van a te civilizációdra, akkor a körét szüneteltetnie kell, amíg befejezed a kör vége fázisodat.

TERMELÉS FÁZIS

FELKELÉS

Termelés fázis
(felkelés esetén hagyd ki)

Ha több elégedetlen munkásod van, mint fel nem használt munkásod, akkor felkelés tör ki, ki kell hagynod a termelés fázist.

A felkelésről részletesen az előző oldalon olvashatsz. Lényegében, ha a civilizációd munkára kényszeríti a boldogtalan embereket, azok annyira mérgesek lesznek, hogy nem termelnek neked tovább. A termelés fázis kihagyása a felkelés egyetlen következménye, de ez mindenképp olyan következmény, amit jó elkerülni. Rengeteg jó dolog történik a termelés fázis során.

TUDOMÁNY- ÉS KULTÚRAPONTOK SZERZÉSE

Mint mindig, mozgasd előre a pontjelzőidet a tudomány és a kultúra értékednek megfelelően.

Ha annyira zseniálisan játszol, hogy 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.

KORRUPCIÓ

Korrupció akkor történik, ha túl sok élelmiszert és erőforrást próbálsz raktározni.

Egy be nem fejezett csoda is beleszámíthat a korrupcióba. Ha valahol fölös élelmiszer és erőforrás hever, valaki mindig megtalálja a módját, hogy eltüntesse.

Ha a kék készletedben felfedsz egy vagy több negatív számot, akkor a bal szélső negatív szám lesz az a korrupció, amivel szembe kell nézned. Ha az összes le van fedve, nincs korrupció.

Korrupcióval akkor nem kell szembenézned, ha legalább 11 kék jelző van a kék készletedben.

Példa:

Ebben az esetben –4 korrupcióval kell szembenézned.

Ezen lépés során elveszítesz annyi erőforrást, amennyi a korrupciód. Ha nincs ennyi erőforrásod, elveszíted az összeset, a különbözetet pedig élelmiszerből kell fedezned.

Másként fogalmazva, ennyi nyersanyagot jelképező kék jelzőt vissza kell tenned a bánya technológiakártyáidról a kék készletedbe. Ha nincs elegendő, akkor a farm technológiakártyákról is vissza kell tenned kék jelzőket. 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 bánya technológiák kifejlesztésével elkerülheted a korrupciót. A magasabb szintű technológiakártyák kevesebb kék jelző felhasználásával több élelmiszert és erőforrást tudnak tárolni.

ÉLELMISZER-TERMELÉS

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

FOGYASZTÁS

A sárga készleted kiürülésével a fogyasztásod nő.

Ha a sárga készletedben felfedsz egy vagy több negatív számot, akkor a bal szélső negatív szám lesz az a fogyasztás, amivel szembe kell nézned. Ha az összes le van fedve, nincs fogyasztás.

Például:

Ebben az esetben a termelés fázis során 3 élelmiszert fogyasztasz el.

Ennyi élelmiszert kell kifizetned. Ha nincs elegendő, akkor 4 kultúra pontot veszítesz minden be nem fizetett -ért.

Megjegyzés: nem valószínű, hogy a játék korai szakaszában élelmiszerhiány lépne fel. A fogyasztás az élelmiszer-termelés után történik, így elegendőnek kell lennie, kivéve, ha valami botor dolgot tettél, pl. leromboltad az összes farmodat. Később viszont a fogyasztás nő. Ha meghaladja az élelmiszer-termelésedet, meg kell próbálnod helyrehozni a problémát.

ERŐFORRÁS-TERMELÉS

Mint mindig, minden egyes bánya technológián lévő munkásodért tegyél a kék készletedből egy kék jelzőt a kártyára. Egy magasabb szintű kártyán lévő munkás is csak egy jelzőt termel, de ez a jelző több erőforrást jelent.

ÖSSZEFOGLALÓ – KÉK KÉSZLET

- A kék készletedben kék jelzők vannak.
- Egyes kártyák és hatások módosíthatják a kék jelzőid számát. Csak ezekben a speciális esetekben vehetsz ki kék jelzőket a dobozból vagy teheted őket oda vissza.
- A termelés fázisban a kék készletedből a farm és bánya technológiakártyáidra teszed a kék jelzőidet, minden, a kártyán lévő munkásért egy kék jelzőt.
- Egy farm vagy bánya technológiakártyán lévő kék jelző a kártya alján látható mennyiségű élelmiszert vagy erőforrást jelent.
- A kék jelzők akkor is jelenthetnek élelmiszert vagy erőforrást, ha a kártyán nincsenek munkások.
- Élelmiszert vagy nyersanyagot úgy fizethetsz, hogy visszateszed a kék jelzőket a kék készletedbe.
- Fizetéskor válthatsz úgy, hogy a kék jelzőt a magasabb szintű kártyáról az alacsonyabb szintűre teszed, vagy a magasabb szintű kártyáról leveszel egy jelzőt, és az értékének megfelelően több jelzőt felteszel egy alacsonyabb szintű kártyára.
- Soha nem válthatsz úgy, hogy alacsonyabb szintű kártyáról teszel magasabb szintűre kék jelzőt.
- Az el nem készült csodákra is kék jelzők kerülnek az egyes elkészült szintek jelzésére.
- A kék készletet mindig balról jobbra kell tölteni. Ha felfedünk egy piros negatív számot, akkor ez a civilizáció korrupciója.
- A korrupciónak a termelés fázisig nincs hatása. A korrupció lépés során ki kell fizetned ennyi erőforrást. Ha nem tudsz ennyit, akkor a különbözetet élelmiszerrel kell megfizetned.

KATONAI KÁRTYÁK HÚZÁSA

Húzz minden fel nem használt katonai akciódért egy katonai lapot az aktuális katonai pakliból. Akkor is felhúzod őket, ha így több kártya lesz a kezedben, mint lehetne.

Soha nem húzhatsz így háromnál több kártyát!

Ha több mint 3 fel nem használt katonai akciód van, csak 3 lapot húzol.

Ha elfogy az aktuális katonai pakli, keverd össze az aktuális kor eldobott katonai lapjait, ez lesz az új húzópakli.

Az első játék során nem használjuk a III. kor kártyáit; a III. korban nem húzol lapokat.

ÖSSZEFOGLALÓ – KÉZBEN TARTOTT LAPOK

- A kezedben legfeljebb annyi polgári lap lehet, mint amennyi fehér jelződ van.
- Ha már van ennyi polgári lapod, nem húzhatsz új lapot.
- Csodát azonban akkor is vehetsz el, ha van enynyi lapod. A csodák közvetlenül játékba kerülnek, soha nem a kezedbe.
- A kezedben legfeljebb annyi katonai kártya lehet, mint amennyi piros jelződ van.
- A polgári kártyákkal ellentétben katonai kártyákból húzhatsz annyit, hogy ennél több legyen a kezedben.
- A katonai kártyáid számát csak a kör vége fázisod elején ellenőrzöd. Ha akkor meghaladja a kézben tartott lapjaid száma a piros jelzőid számát, el kell dobnod a különbözetet.
- A fázis későbbi részében, amikor katonai kártyát húzol, újra lehet a kezedben több lap.

AKCIÓK VISSZAÁLLÍTÁSA

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

EGY KOR VÉGE

A régi kor véget ér, és új kor kezdődik, új lehetőségeket hozva dicsőséges civilizációdnak.

AZ A KOR VÉGE

Az A kor azonnal véget ér, amikor a kezdőjátékos először feltöltötte a kártyasort, erről a 8. oldalon olvashatsz részletesen.

AZ ÚJ AKTUÁLIS PAKLIK

Az I. kor polgári és katonai pakliját tedd az aktuális kor táblájára. Mostantól ezek az aktuális paklik. Az A kor végén semmi más nem történik.

AZ I. KOR VÉGE

Amikor az I. kor polgári paklija elfogy, az I. kor véget ér. Ez bármelyik játékos körében megtörténhet a kártyasor feltöltése során.

Amikor a polgári pakli elfogy, láthatóvá válik a táblán lévő ábra. Ez emlékeztet a kor végén végrehajtandó lépésekre. A lépések minden játékosra vonatkoznak.

Ez azt jelenti, hogy ha az I. kor paklija elfogy, az A kor kártyái elavulnak.

AZ ELAVULT KÁRTYÁK ELDOBÁSA

A játékosoknak el kell dobniuk a kezükből az elavult kártyákat.

AZ ELAVULT VEZETŐK ÉS A BEFEJEZETLEN CSODÁK ELDOBÁSA

Mindenkinek, akinek még A korbeli vezetője van, el kell dobnia azt. Mindenki, akinek van befejezetlen A korbeli csodája, el kell dobnia azt. (Minden, a csodán lévő kék jelző visszakerül a játékos kék készletébe.)

Az ábra arra is emlékeztet, hogy dobd el az elavult szövetségeket, de az első játék során nincsenek szövetségek.

Minden más kártya, beleértve a befejezett csodákat is, korától függetlenül játékban marad.

SÁRGA JELZŐK ELVESZTÉSE

Végül minden játékosnak vissza kell tennie két sárga jelzőt a sárga készletéből a dobozba. Ez jelképezi azt a tényt, hogy a nép a korok előrehaladtával egyre többet követel. A fejlettebb civilizációknak több kenyérre és cirkuszra van szüksége.

Tipp: Készülj fel a kor végére. Azok a civilizációk, amelyek figyelmen kívül hagyják az élelmiszer-termelést vagy a boldog arcokat, komoly bajba kerülnek.

AZ ÚJ AKTUÁLIS PAKLIK

Az I. kor véget ér, és megkezdődik a II. kor. Keverjétek meg a II. kor polgári pakliját, és tegyétek az aktuális kor táblájára. Mostantól ez az aktuális kor polgári paklija. Ha az előző pakli elfogyásakor a kártyasor még nem lett teljesen feltöltve, az üres helyekre a II. kor paklijából kerülnek lapok.

Vegyétek le az aktuális kor táblájáról az I. kor katonai pakliját. Keverjétek meg a II. kor katonai pakliját, és tegyétek a helyére. Mostantól ez az aktuális kor katonai paklija.

Megjegyzés: az aktuális és elkövetkező események pakliját nem érinti a kor vége.

A II. KOR VÉGE

A II. kor akkor ér véget, amikor a II. kor polgári paklija elfogy. Ugyanaz történik, mint az I. kor végén, kivéve, hogy most az I. kor kártyái avulnak el:

- A játékosok eldobják a kezükből az I. kor kártyáit.
- Az I. korbeli vezetőket és befejezetlen csodákat el kell dobni.
- Minden játékos elveszít 2 sárga jelzőt.

AKTUÁLIS PAKLIK NÉLKÜL

A II. kor véget ér, és megkezdődik a III. kor. Az első játék során nincsenek III. korbeli kártyák, így csak dobjátok el a II. kor katonai pakliját, és hagyjátok a helyét üresen az aktuális kor tábláján.

Mostantól nem kerülnek új kártyák a kártyasorra. A játékosok továbbra is eldobnak és balra csúsztatnak kártyákat a kártyasoron, de a jobb oldali helyek üresen maradnak. Senki nem húzhat több katonai kártyát.

AZ UTOLSÓ FORDULÓ

A II. kor vége után minden játékosnak még legalább egy köre kell, hogy legyen. Attól függ, hogy ki kezdte a játékot.

- Ha a II. kor a kezdőjátékos körében ér véget, akkor ez a forduló lesz az utolsó.
- Máskülönben ez után a forduló után kezdődik a játék utolsó fordulója.

Bárhogy is, a játék utolsó körét a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos játssza majd le, így mindenki ugyanannyi kört játszik a játék során.

ÖSSZEFOGLALÓ – SÁRGA KÉSZLET

- A sárga készletedben sárga jelzők vannak.
- Egyes kártyák és hatások módosíthatják a sárga jelzőid számát. Csak ezekben a speciális esetekben vehetsz ki sárga jelzőket a dobozból vagy teheted őket oda vissza.
- Ezen kívül az I. és II. kor (és teljes játék során a III. kor) végén vissza kell tenned 2 sárga jelzőt a dobozba.
- Azok a sárga jelzőid, amik nem a sárga készletedben vannak, munkások. Lásd az Összefoglaló – Munkások részt a 14. oldalon.
- Ahhoz, hogy egy, a sárga készletedben lévő sárga jelző munkássá váljon, hajtsd végre a „népesség növelése” akciót. Ennek élelmiszerköltségét az alatt a rész alatt látod, ahonnan a munkást elveszed. Ez a jelző a munkáskészletedbe kerül.
- A munkások csak akkor kerülnek vissza a sárga készletedbe, ha gyarmatosítás során feláldozod őket, vagy ha egy hatás miatt csökkentened kell a népességed.
- A sárga készletedben lévő jelzők nem munkások. Csak a könyvelési rendszer részét képezik. A sárga készletet jobb felől kell kiüríteni. Amikor egy rész kiürül, egy piros negatív szám válik láthatóvá. Ez a civilizációd fogyasztása.
- A fogyasztásnak a termelés fázisodig nincs hatása. A fogyasztás lépés során ennyi élelmiszert kell fizetned. Ha nincs ennyid, minden hiányzó -ért elvesztesz 4 pontot.
- Minden rész felett egy szám és egy boldog arc látható. Ha a rész üres, a civilizációdnak ennyi boldog arcra van szüksége. Ha kevesebb boldog arcod van, akkor a boldogság jelződtől balra lévő üres mezők száma az elégedetlen munkásaid száma is egyben. A Boldogság és elégedetlen munkások részt lásd a 19. oldalon.

ÖSSZEFOGLALÓ – KÁRTYÁK ELDOBÁSA

- A polgári kártyákat képpel felfelé kell eldobni.
- Az eldobott vagy a játékból kikerült polgári kártyák soha nem kerülnek újra játékba. Visszateheted őket a dobozba.
- A katonai kártyákat képpel lefelé kell eldobni.
- A kijátszott és eldobott katonai kártyákat a hátlapjuk alapján válogassátok szét. Ha az aktuális kor katonai paklija elfogy, az ebbe a korba tartozó eldobott lapok összekeverésével alkossatok új húzópaklit.
- A nem terület típusú események kiértékelésük után az elmúlt események paklijába kerülnek. Nem kerülnek újra játékba.

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

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

- Kapsz 1 kultúrapontot minden I. korbeli és 2 kultúrapontot minden II. korbeli technológiádért. A kormányzatod duplán számít.
- Kapsz a tudomány értékednek megfelelő mennyiségű kultúrapontot.
- Kapsz az erő értékednek megfelelő kultúrapontot.
- Kapsz a boldogság értékednek megfelelő kultúrapontot.
- 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.)
- Kapsz 3 kultúrapontot minden gyarmatodért.
- Kapsz 6 kultúrapontot minden befejezett II. korbeli csodádért.

Haladjatok végig ezen a listán lépésről lépésre, és minden játékos kapja meg a neki járó pontokat.

Megjegyzés: Ez a lista csak az első játék során van érvényben. A teljes játék végén más pontozási rendszer használatos.

A GYŐZTES

A játékot a legtöbb kultúraponttal rendelkező játékos nyeri.

Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

A legfontosabb, hogy lejátszottad az első Korokon át játszmádat! Legközelebb már készen állsz egy teljes játékra.

A teljes játék

A teljes játék olyan lesz, mint az első játék volt, de újabb kártyákat fedezhetsz fel a III. korban, és több lehetőséged lesz kapcsolatba lépni a rivális civilizációkkal.

A III. kor

A teljes játék során a III. kor az I. és II. korhoz hasonló teljes kor.

A II. kor lezárultával keverjétek meg a III. kor polgári és katonai paklijait, és tegyétek őket az aktuális kor táblájára, mostantól ezek az aktuális kor paklijai. A játék egy újabb korral folytatódik.

A játék a IV. korral ér véget. Ez úgy zajlik, ahogy az első játékod utolsó kora:

- Amikor a III. kor polgári paklija elfogy, a kézben tartott II. korbeli lapokat és a kijátszott II. korbeli vezetőket, befejezetlen csodákat és szövetségeket el kell dobni. Minden játékos elveszít 2 sárga jelzőt. Megkezdődik a IV. kor. Ennek a kornak nincs aktuális paklija.
- Ha a IV. kor a kezdőjátékos körében kezdődik, akkor ez az utolsó forduló. Ellenkező esetben a következő forduló lesz az utolsó.

A III. kor csodái

A III. kor csodáinak egyszeri hatásuk van, ami befejezésükkor azonnal életbe lép. Más játékban lévő kártyáid és a munkásaid alapján kultúrapontokat kapsz. Egyes kártyákról részletesen olvashatsz a *Szabálygyűjtemény* hátulján található *Függelékben*.

A légierő egységek

A légierő egy új katonai egységtípus, ami csak a III. korban jelenik meg.

A légierő egység ereje beleszámít az erő értékedbe, ahogy más egységek ereje is. Egyetlen taktikához sem kellenek légierő egységek, de egy légierő egység csatlakozhat egy hadsereghez, hogy megduplázza annak taktikai erejét. Egy légierő egység csak egy hadsereghez csatlakozhat.

Példa:

Mindezen egységek ereje beleszámít az erő értékedbe. Ezen kívül a taktikád segítségével három hadsereget alakíthatsz ki. Egy hadsereg taktikai ereje alapvetően +2, de két hadsereghez csatlakozik egy-egy légierő egység is, ami megduplázza, vagyis +4-re növeli a taktikai erejüket. Így összesen a hadseregeid teljes taktikai ereje +10.

A *Hódítók* taktika még jobb. Két hadsereget alakíthatsz ki. Ezek egyikében van egy harcos egység, így ez elavult. Mindkét hadsereghez csatlakozik egy légierő egység, ami megduplázza a hadsereg taktikai erejét. Az elavult hadsereg taktikai ereje így +6. A másik hadsereged taktikai ereje +10. Együtt +16-ot adnak az erő értékedhez, az egyes egységeid önálló erején felül.

Ha *Rohamcsapatra* váltasz, azzal nem jársz jobban, mint a *Hódítókkal*. Így csak egy hadsereged van. Tartalmaz egy I. korbeli egységet is, így elavultnak számít. Még ha a légierő egység meg is duplázza a taktikai erejét, az még mindig csak +12. A másik légierő egység nem csatlakozik egy hadsereghez sem (de a saját 5-ös erejét továbbra is biztosítja). Másfelől viszont, ha fejlesztenéd az egyik lovagodat, a hadsereged már nem lenne elavult. Egy hadsereg +22 taktikai erőt biztosítana!

Politika fázis

A teljes játék során az összes katonai kártyára szükség lesz. A pakliba már bekerülnek az agressziók, a háborúk és a szövetségek is. Így új lehetőségeid lesznek a politika fázisodban. Lehetőséged lesz továbbá lemondani, ha nagyon vesztésre állsz.

Az ezen kártyák kijátszására vonatkozó összes szabály a *Szabálygyűjtemény* 4. oldalán található. A háborúkat a kijátszásuk után egy fordulóval értékeljük ki, ahogy a *Szabálygyűjtemény* 3. oldalán is olvasható. Most, hogy már ismered a játék egyéb részeit, nem okozhatnak gondot ezek a szabályok sem.

Itt most csak egy rövid áttekintést írunk le.

A játék katonai része

A hadviselés a játék fontos része. Nagyon nehéz pusztán katonai erővel megnyerni a játékot, de nagyon könnyű veszíteni, ha teljesen figyelmen kívül hagyod a katonaságod.

Események

Még ha a játékosok nem is túl agresszívek, a legerősebb civilizációk profitálnak, a leggyengébbek pedig hátrányba kerülnek majd az erővel kapcsolatos eseményekből. Ahhoz, hogy jól jöjj ki ezekből, elég minden körben csak egy kicsit erősebbnek lenni vetélytársaidnál.

Agressziók

Ha egy másik játékos jelentősen erősebbé válik nálad, akkor agressziót játszhat ki ellened. Az agressziók politikai akcióként játszhatók ki. A támadónak katonai akciót is kell költenie.

A védekezéshez el kell érned vagy meg kell haladnod a támadó erejét úgy, hogy a kezedből ideiglenes bónuszokat adó kártyákat játszol ki. Egy katonai bónuszkártya (a kártya felső részén látható) védelmi értékét adja az erődhöz.

Eldobhatsz továbbá képpel lefelé katonai kártyákat, minden eldobott kártya +1-et ad az erődhöz. A kijátszott vagy eldobott kártyák száma nem haladhatja meg a piros jelzőid számát.

Ha nem tudod elérni vagy meghaladni a támadó erejét (vagy úgy döntesz, hogy nem akarod), akkor az agresszió sikeres. Általában a támadó ellop vagy lerombol valamit, ami a civilizációdhoz tartozik.

Próbálj ne nagyon lemaradni a többiek erejétől, főleg, ha nincsenek bónuszkártyáid, amikkel agresszió esetén védekezhetnél. És fordítva, ha sokkal erősebb vagy ellenfeleidnél, jó ötlet lehet támadni.

Tipp: a civilizációk különösen sebezhetőek, miután gyarmatosítottak egy területet, mivel épp feláldozták néhány katonai egységüket, és esetleg még bónuszkártyát is használtak.

Háborúk

Előfordulhat, hogy belefáradsz ebbe a fegyverkezési versenybe. Annyira lemaradsz, hogy már a bónuszkártyák sem tudnak megmenteni, és úgy döntesz, hogy az agressziókkal szembeni kiszolgáltatottság az ára annak, hogy más, civilizáltabb irányba fejlődj. Talán ez jó stratégia, de lehet, hogy csak kihívod magad ellen a sorsot.

Egy játékos a saját politika fázisában hirdethet háborút, de ez nem kerül azonnal kiértékelésre. Mindkét játékosnak egy köre van növelni erejét, bár a háborút hirdető játékos már katonai akciókat költött a háború hirdetésére, és lehet, hogy nincs több akciója. A háborút a támadó következő körének elején értékeljük ki.

Az agressziókkal ellentétben:

- Egyik játékos sem kap bónuszt bónuszkártyák kijátszásáért vagy katonai kártyák eldobásáért. Csak a már kijátszott kártyák számítanak.
- Háborúban bármelyik fél lehet győztes, és a vesztes elszenvedi a büntetéseket. (Agresszió esetén, ha a támadó nem nyer, a kártyának nincs hatása.)
- 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.)

Így tehát a hadviselés teljes figyelmen kívül hagyása nem biztos, hogy kifizetődő, mivel a többiek háborúkat hirdethetnek ellened.

Ezzel szemben, ha azt látod, hogy más játékosok jócskán lemaradtak tőled erőben, megfontolandó egy háború hirdetése. De légy óvatos. Egy erős gazdasággal rendelkező civilizáció egy kör alatt is jelentősen megnövelheti az erő értékét. Nem akarod elveszíteni az általad hirdetett háborút!

Szövetségek

A szövetségekre csak a 3 vagy 4 fős játék során van szükség.

Kétszemélyes játéknál a játék kezdete előtt vegyétek ki a szövetségeket a katonai paklikból.

A szövetségekkel némi diplomácia és együttműködés kerül a játékba. Politikai akciódként szövetséget ajánlhatsz egy másik játékosnak. Ez a játékos elfogadhatja vagy elutasíthatja a szövetséget. Ha elfogadja, a szövetség életbe lép, és játékban marad. Ha elutasítja, a szövetség visszakerül a kezedbe. Ezzel a politika fázisod véget ér, de később újra próbálkozhatsz.

Megjegyzés: Nem kerülhetitek meg ezt a szabályt azzal, hogy megtárgyaljátok a szövetséget, mielőtt felajánlanád azt.

Egyszerre több szövetségnek is részese lehetsz, de csak egy szövetség lehet a játékterületeden. Ha új szövetséget ajánlasz, és a játékostársad elfogadja azt, minden, a már játékterületeden lévő szövetség felbomlik. A politikai akciódat is használhatod bármely olyan szövetség felbontására, amelynek részese vagy. A szövetségek akkor is automatikusan felbomlanak, ha egy kor végén elavulttá válnak (ahogy a vezetők és a befejezetlen csodák is).

Egyes szövetségek szimmetrikusak, mindkét fél profitál belőlük. De ez a profit kétélű lehet. Jó dolog a nyitott határ, amíg a másik fél úgy nem dönt, hogy megtámad. Jó dolog együttműködni a tudományos fejlesztések során, amíg a másik fél el nem költi az összes tudománypontodat.

Más szövetségek kissé aszimmetrikusak, de kiegészítik egymást. Csak meg kell találnod azt a partnert, akinek pont arra van szüksége, amit ajánlani tudsz.

Más szövetségek erősen aszimmetrikusak, ahol az egyik fél felajánl valamit a békéért vagy a védelemért cserébe. Ha gyenge vagy, felajánlhatsz ilyen szövetséget egy erősebb civilizációnak, hogy békén hagyjon.

Másfelől viszont, ha erős vagy, felhasználhatod ezt a szövetséget arra, hogy kihasználd a gyengébb civilizációkat. Amikor aszimmetrikus szövetséget ajánlatsz, te mondhatod meg, hogy ki melyik oldalát képviselje a szövetségnek. A másik játékos eldöntheti, hogy elfogadja-e az ajánlatot vagy sem.

Megjegyzés: Hacsak 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.

Emlékezz az extra termelésre!
Az egyes szövetségekből eredő extra termelésedet jelölheted úgy, hogy a dobozból kivett piros jelzőket teszel az A korbeli farmjaidra vagy bányáidra. Ezzel a trükkel jelölheted a más kártyákból, pl. a *Transzkontinentális vasútból* származó extra termelésedet is.

Lemondás

Remélhetőleg ez nem fordul elő veled, de időnként minden rosszra fordul. Ha mindenki erősebb nálad, és a gazdaságod nem elég fejlett, hogy behozd a lemaradást, és minden körben egyre jobban lemaradsz, könnyű célpontjává válsz az agresszióknak, a háborúknak és a negatív eseményeknek.

Természetesen a játék akkor is lehet élvezetes, ha veszítesz. Nem muszáj feladnod. De lehetőséged van becsülettel lemondani. Beismered, hogy a játékot elvesztetted, és hagyod, hogy a többiek összemérjék erejüket, ahelyett, hogy azon versenyeznének, melyikük tudja jobban kihasználni a gyengeségedet.

Lemondani a politikai akciódként tudsz. Minden ellened hirdetett háború semmissé válik (de a háborút kihirdető játékosnak kultúrapontokat adnak, hiszen a történelem nem felejti, ki késztetett lemondásra). A civilizációd az összes kártyájával együtt kikerül a játékból. Ha két vagy három játékos marad játékban, akkor a játék két- vagy háromszemélyes játékként folytatódik tovább. Ha már csak egy játékos marad, akkor a játékot ő nyeri.

Legtöbbször viszont a játék úgy ér véget, hogy még mindenki játékban van, és készen áll a végső pontozásra.

A teljes játék vége

Ahogy az első játék, úgy a teljes játék is akkor ér véget, ha a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos lejátszotta az utolsó körét.

Az első játék végső pontozását bemutató lista ilyenkor nem érvényes. Ehelyett csak a civilizációd egyes tulajdonságai kerülnek pontozásra. A végső pontozásról a játékosok játék közben, a III. kor eseményeinek előkészítésével döntenek.

A végső pontozás

A játék végén fogjátok az aktuális és az elkövetkező események paklijának összes III. korbeli lapját, és egyesével értékeljétek ki őket. A sorrend nem számít.

Megjegyzés: A régebbi korok eseményeinek nincs hatásuk a végső pontozásra.

A III. kor eseményei

Minden III. korbeli esemény egy lehetséges módot ír le, ahogy a civilizációk kultúrapontokat szerezhetnek. A játék során a III. korbeli események felfedhetők és kiértékelhetők. Minden, az aktuális és az elkövetkező események paklijában maradó III. korbeli eseményt a játék végén kiértékelünk. Amikor előkészítesz egy III. korbeli eseményt, biztos lehetsz benne, hogy ki lesz értékelve.

A legtöbb III. korbeli esemény a játékban lévő kártyák és munkások alapján jutalmazza kultúrapontokkal a civilizációkat.

Egyes III. korbeli események bizonyos értékek sorrendjében elért helyezésért jutalmazza a játékosokat. Pl. a *Tudomány előnye* kártyán látható „14/7/0” azt jelenti, hogy a legmagasabb tudomány értékkel rendelkező játékos 14 pontot szerez, a második legmagasabb értékkel rendelkező játékos pedig 7 pontot. A harmadik helyezett semmit nem kap.

A döntetleneket a szokásos módon értékeljük: a döntetlent az nyeri, akinek a köre van éppen vagy aki játékossorrendben hozzá közelebb ül.

A végső pontozás során a döntetlenek szempontjából kezeljétek úgy, mintha a kezdőjátékos köre lenne éppen.

Ez előny, viszont a később sorra kerülő játékosok előnye az, hogy ismerik a játékot már befejezett játékosok értékeit.

A győztes

Az összes III. korbeli előkészített esemény kiértékelése után a pontszámok véglegesek.

A játékot a legtöbb kultúraponttal rendelkező játékos nyeri. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

De a legfontosabb, hogy minden játékos elmondhatta civilizációja egyedi történetét.

Hogyan tároljuk az alkatrészeket?

A kártyák, jelzők és egyéb alkatrészek a képen látható módon tárolhatók a dobozban. A kártyákat koronként szétválogathatod polgári és katonai paklikra. Ha úgy gondolod, hogy főként két- és háromszemélyes játszmákat fogsz játszani, a paklikból kivett kártyákat tárolhatod külön, hogy a következő játék előkészületei egyszerűbbek legyenek.

A játéktáblák kerülhetnek felülre, az aktuális kor táblájával kezdve és a kultúra- és tudománytáblával zárva a sort, ez utóbbiak egymás mellett is elférnek. Ezek tetején van még hely a játékostábláknak, a szabálykönyveknek és a segédleteknek.

A játék alatt az előkészületek során fel nem használt fehér, piros, sárga és kék jelzőket a dobozban hagyhatjátok, innen könnyen elővehetők, ha szükség van rájuk.

Ha szeretnéd a kártyákat kártyavédőkbe tenni, javasoljuk, hogy az alábbi kép szerint, oldalra fordítva tárold őket.

Mi az új az új történetben?

A *Korokon át (Through the Ages)* 2006 óta van nyomtatásban. A Civilizáció új története egy új kiadás – kiegyensúlyozottabb változat, amely az eredeti játékot szerető játékosok kilencévnyi visszajelzésén alapul. Sokat fejlesztettünk a játékon, de a játék alapja ugyanaz maradt. Azok a játékosok, akik ismerik a játék első kiadását, a változásokról írt összefoglaló elolvasása után már játszhatnak az új változattal.

Az ebben a részben lévő oldalszámok a Szabálygyűjteményre hivatkoznak, ami a játék teljes szabálykönyve. Azért készült, hogy a játék egyes részeinek részletes leírása könnyen megtalálható legyen.

A megváltoztatott kártyák

Sok kártya megváltozott, és nem csak az illusztrációk. Alaposan olvasd el a kártyákat, amikor először játszol ezzel az új kiadással. Egyes kártyákról részletesebb leírást találsz a *Szabálygyűjteményben* (*Függelék*, 12. o.).

A kör vége fázis

A kör vége fázis több változtatáson is átesett. A teljes fázis menete a játékostábládon látható, így gyorsan megtanulhatod anélkül, hogy a szabálykönyvet kéne lapozgatnod.

Korrupció

A korrupció most már az élelmiszer- és erőforrás-termelés előtt kerül kiértékelésre. Így könnyebben meg tudod mondani, hogy fennáll-e a korrupció veszélye, és könnyebben tervezhetsz meg egy hatékony akciófázist. Nem kell többé elképzelned, hogy fog kinézni a kék készleted termelés és fogyasztás után.

A kék készletedben három mezőn áll egy piros negatív szám. Ha a korrupció lépés során ezek közül egy vagy több üres, a bal szélső látható negatív szám a korrupciód. Ennyi erőforrást elveszítesz. Ha nincs elegendő erőforrásod, élelmiszerrel kell pótolnod a különbséget. (*Termelés fázis*, 6. o.)

A termelés és a korrupció közti feszültség fenntartása érdekében a kék jelzők száma 16-ra csökkent. (*Játékostábla*, 2. o.)

Többlet katonai kártyák eldobása

Az új változatban a többlet katonai kártyáidat már nem az akciófázisod előtt, hanem utána dobod el. Így még a lapok eldobása előtt kijátszhatsz egy taktikakártyát. Valamint, ha növeled a katonai akcióid számát, azonnal kihasználhatod, hogy több lap lehet a kezedben.

Ennek a változatásnak a fő oka az átláthatóság. Könnyebb eldönteni, hogy melyik kártyát tartsd meg, miután lejátszottad a körödet. (*Többlet katonai kártyák eldobása* 6. o.)

Katonai kártyák húzása

A katonai kártyák húzása már nem a termelés része, így nem hagyod ki felkelés esetén. (*Katonai kártyák húzása* 6. o.)

Akciók visszaállítása

Az akciók visszaállítása már hivatalosan is a kör vége fázis része. (*Akciók visszaállítása* 6. o.)

Vezetők

Egy vezető leváltása

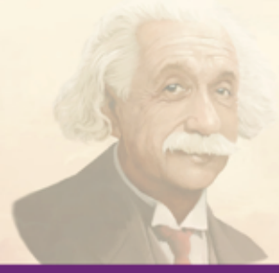
Ahogy korábban is, ha egy vezető kijátszásakor már van játékban vezetőd, azt el kell dobnod. De most már visszakapsz egy polgári akciót. Ez csak akkor érvényes, ha már van játékban vezetőd. (*Egy vezető kijátszása* 5. o.)

A civilizáció értékei

Korlátok nélkül

A kultúra, tudomány és erő értékednek nincs felső korlátja. Nincs korlátozva az sem, hogy mennyi tudománypontod vagy kultúrapontod lehet. A többletet bárhogy jelölheted. A jelzők úgy lettek megtervezve, hogy az átfordításukkal jelezheted, hogy egyszer már végigértél az adott sávon.

Az értékeid és a pontjaid továbbra sem eshetnek 0 alá. A boldogság értéked pedig (a boldog arcaid száma) továbbra is 0 és 8 között mozog. (*Értékek* 10. o.)



Taktikák

Taktikajelző

Minden játékosnak van egy taktikajelzője, amivel az aktuális taktikáját jelezheti. (*A játékosok tartozékai* 2. o.)

Taktikák kijátszása

A taktikák úgy játszhatók ki, mint a korábbi kiadásban – 1 katonai akcióért az akciófázisban. A kijátszott kártya a játékterületedre kerül, és rá kell tenned a taktikajelződet. Ezt exkluzív taktikának nevezzük. (*Taktika kijátszása* 6. o.)

Taktikák elérhetővé tétele

A taktikáid nem sokáig maradnak exkluzív taktikák. A köröd elején, a politika fázisod előtt tedd a játékterületeden lévő taktikakártyát a katonai tábla közepén lévő közös taktikák területére. A játék hátralévő részében bármelyik játékos lemásolhatja azt. (*Taktikák elérhetővé tétele* 3. o.)

Taktikák lemásolása

Az akciófázisodban 2 katonai akcióért lemásolhatsz egy, a közös taktikák területén lévő taktikát. Tedd a taktikajelződet a kártyára, ezzel jelezve, hogy ez az aktuális taktikád. Egy kártyán több taktikajelző is lehet. Egy körben csak egyszer játszhatsz ki vagy másolhatsz le taktikát. (*Egy taktika lemásolása* 6. o.)

Agressziók

Feláldozás nélkül

Sem a támadó, sem a védő nem áldozhat fel egységeket az agresszió során. Ehelyett új módot találtunk a védekezésre, ami nem ront ennyit a védekező helyzetén.

Védekezés

A védő kijátszhat védekező bónuszkártyákat, ahogy korábban is. Ezenkívül a védő eldobhatja képpel lefelé bármelyik katonai kártyáját egy egyszeri +1-es bónuszért cserébe. A védekezés során kijátszott és eldobott lapok száma nem haladhatja meg a védő katonai akcióinak lehetséges számát. (*Agresszió kijátszása* 4. o.)

Háborúk

Feláldozás nélkül

A háborúban egyik fél sem áldozhat fel egységeket. Az eredeti játékban a feláldozás sokszor hatalmas összecsapásokhoz vezetett, amely során a mindkét oldal a teljes seregét feláldozta, ezzel védtelenné válva a többi játékos támadásai ellen. (*Háború kiértékelése* 3. o.)

Játékváltozatok

Ha a teljes játékot túl hosszúnak vagy túl agresszívnek találjátok, kipróbálhatjátok ezeket a játékváltozatokat. Úgy terveztük őket, hogy így is izgalmasak legyenek. Azonban mivel a kártyák a teljes játékra lettek kiegyensúlyozva, egyes kártyák vagy kombinációk a játékváltozatok során erősebbnek vagy gyengébbnek bizonyulhatnak, mint általában.

Rövidebb játék

Hogy a teljes élményt rövidebb idő alatt is átélhessétek, próbáljátok ki ezt a változatot. Csak két kort játszotok le, de a teljes szabályok szerint, az agressziókat, háborúkat és szövetségeket is alkalmazva.

Előkészületek

Az előkészületek a teljes játék szerint zajlanak. Ezen kívül:

- 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 játékostáblájuk mellett tartják ezeket. Ők sem nézhetik meg őket az I. kor végéig.
- Tegyetek ki további három III. korbeli eseményt képpel felfelé, úgy, hogy mindenki el tudja olvasni őket.
- Vegyétek ki a III. kor paklijából az egyik *Háború a kultúráért* kártyát, és tegyétek képpel felfelé a három esemény mellé.
- A maradék III. korbeli katonai kártyákra és a III. kor polgári kártyáira nem lesz szükség.

Háborúk

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. Ha III. korbeli háborút hirdetsz, akkor annak a katonai akcióköltségét kell kifizetned. A háború kiértékelésekor a lapodat el kell dobnod. Bármikor lecserélhetsz egy háborút egy III. korbeli háborúra akkor is, ha a lecserélt háború egy még ki nem értékelt háború.

Az I. kor vége

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

A végső pontozás

A játék végén:

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

Békés játék

Ha a játékot háborúk és agressziók nélkül szeretnéd élvezni, próbáld ki a békés változatot.

A békés játékhoz egyszerűen vedd ki a katonai paklikból az összes agressziót, háborút és szövetséget. (Ha nagyon szereted a szövetségeket, azt a négyet, ami nem hivatkozik támadásra, bent hagyhatod a paklikban.)

A játék katonai része továbbra is fontos a gyarmatosítás során és az erőalapú események során. Ha szeretnéd, hogy ennél is fontosabb legyen, próbáld ki a következőt:

Világméretű összetűzés változat

Amikor az I., II. vagy III. kor véget ér, világméretű összetűzés tör ki. Minden civilizáció kap annyi kultúra pontot, amennyi az ő ereje és a leggyengébb civilizáció ereje közti különbség. Így a leggyengébb civilizáció nem kap semmit.

További változatok

Az eredeti játék szabályában több játékváltozat volt, és a játékosok is sok változatot találtak ki az évek során. Ezek azonban ritkán kerültek elő. Ennek a kiadásnak a fejlesztése során a teljes játék változtatások nélküli egyensúlyának megteremtésére és tesztelésére koncentráltunk.

Természetesen, ha volt olyan változat, amit szerettél, használhatod ehhez a kiadáshoz is.

Az ebben a kiadásban bevezetett változtatások azok, amiket mi és a tesztelőink legjobban szeretünk. De ha jobban szeretted a korábbi szabály bizonyos részeit (pl. a háborúk során a feláldozást), házi szabályként továbbra is használhatod. A szórakozás fontosabb, mint a tökéletes játékegyensúly.

Esetleg megnézheted a ThroughTheAges.com weboldalt.

Ha egy jó játékváltozat tűnik fel, és bizonyít a játékosok előtt, lehet, hogy hivatalossá válik, és a weboldalon közzétesszük.

www.throughtheages.com