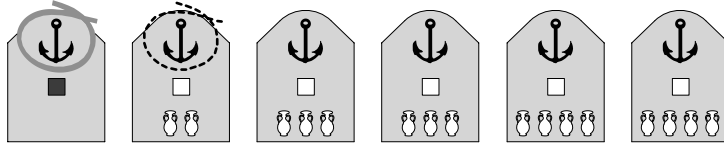


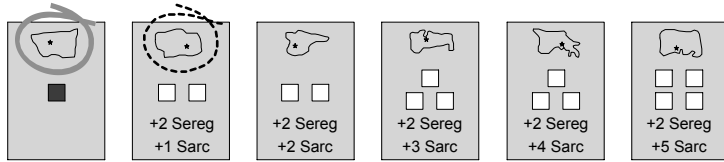
MEDITERRÁN KIEGÉSZÍTŐ



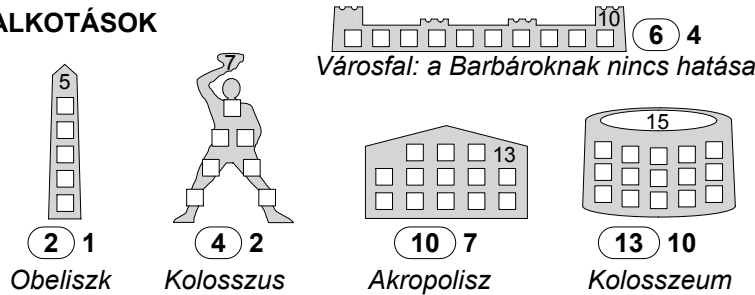
KIKÖTŐK



TARTOMÁNYOK



ALKOTÁSOK



Városfal: a Barbároknak nincs hatása

FEJLESZTÉSEK

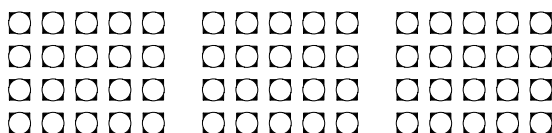
ÁR FEJLESZTÉS PONT HATÁS

- 2 ○ Vezetés 1 1 kocka újradozása (utolsó dobás után)
- 2 ○ Magtárak 2 Áru váltható élelemre 1:1 arányban
- 3 ○ Festégyártás 2 +1 áru begyűjtése (minden fordulóban)
- 3 ○ Formációk 2 +2 a csatában
- 4 ○ Orvosság 3 A Dögvésznek nincs hatása
- 5 ○ Öntözés 4 +1 étel / étel dobás
- 6 ○ Fémgyártás 5 Újíjtások = 5. **Bónusz:** 1 / bánya (⚔)
- 7 ○ Vallás 8 A Nyugtalanásnak nincs hatása
- 8 ○ Építészet 6 2 🏰 használatával 3 alkotásmező építhető
- 9 ○ Pénzverés 7 Áruk 3:1-ben válthatók vagyona
- 10 ○ Vízvezetékek 9 +2 étel / étel dobás. **Bónusz:** 1 / 3 étel
- 12 ○ Hadiflotta 7 Add a hajókat a csatához. **Bónusz:** 1 / hajó
- 12 ○ Utak 12 -6 költség a 🌟 fejlesztésekért
- 15 🌟 Polgárosodás 13 Polgárháborúnak nincs hatása. **Bónusz:** 3 / alk.
- 20 🌟 Birodalom 15 **Bónusz:** 1 / tartomány, 1 / sereg, 1 / kolónia
- 30 🌟 Kereskedelem 15 **Bónusz:** 1 / kikötő, 1 / hajó, 1 / kolónia

HÓDÍTÁSOK

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sikeres hódítás után jelölni.

SARC



CSAPÁSOK



NEVED

Kezdőjátékos

Előkészítés: hozz létre egy második kikötőt vagy tartományt

JÁTÉKMENET

1. Kockák **dobása**, ételek és áruk begyűjtése
2. Tartományok **élelmezése** és a csapások rendezése
3. **Csaták**, hódítások végrehajtása, sarc követelése
4. Kolóniák **alapítása** (x lakosság és 1 hajó)
5. Kikötők, tartományok, alkotások **építése**,
seregek 1 🏰 = 1 étel és 1 lakosság
hajók 1 🚢 = 2 áru
6. Legfeljebb 1 fejlesztés **vásárlása**
7. Áruk vagyona váltása 🏰 4:1 arányban

BIRODALMI KOCKA

- 👤 3 lakosság
- 🌾 3 étel
- 🚢 2 étel vagy 2 lakosság
- 🔥 1 újítás
- 🏰 1 áru / kikötő
- 🏰 1 áru, 1 koponya és 1 lakosság

SORS KOCKA

- 🌙 Bőség: +1 étel / étel dobás
- ☀️ Aszály: -1 étel / étel dobás
- 🔥 Ómen: állíts be egy kockát (utolsó dobás után)
- 🏰 1 áru, 1 koponya és 1 lakosság
- 🏰 Harcolhatsz a hódításért
- 🏰 Sarcot követelsz ellenfeleidtől

CSAPÁSOK EREDMÉNYE

Étel hiány	Éhínség	-1 pont (tartományonként)
🏰	Nyugtalanás	-1 pont
🏰🏰	Barbárok	csata 4 ellen
🏰🏰🏰	Dögvész	-3 pont (ellenfeleknek)
🏰🏰🏰🏰	Polgárháború	-4 pont
🏰🏰🏰🏰🏰	Invázió	Mindenki csatázik 10 ellen (egyenként)

CSATA

Csata: sereg összehasonlítás az ellenfél 🏰 erejével.
> A különbséggel megegyező sarc szedése
< A különbséggel megegyező csapás szerzése
Aztán (eredménytől függetlenül): -1 sereg (Hadiflottával -1 hajó is, ha használod)

Sarc követelése: minden gyengébb játéktól a különbségnek megfelelő sarc beszedése. Nincs sereg/hajó veszteség. Egy játékos adhat 1 árut a sarc helyett.

JÁTÉK VÉGE (kör végén)

Rövid játék: 5 fejlesztés vagy 30 sarc vagy egy híján minden alkotás felépül.
Teljes játék: 7 fejlesztés vagy 50 sarc vagy minden alkotás felépül.

PONTOK

	Alkotások + 3 / Kolónia
	+ Fejlesztések
	+ Bónuszok + 2 / Vagyon
	+ Sarc
	= Részösszesen
	- Csapások
	= Összes pontszám