SID MEIER

CIVILIZATION

A TÁRSASJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLY

Sid Meier Civilization A társasjáték

...és végül kialakult egy új faj: az ember.
Ezzel megjelent a Földön az intelligencia is.
És az intelligencia gyümölcsei számosak voltak:
a tűz, az eszközök, a fegyverek,
a vadászat, a földművelés, az élelem megosztása,
a család, a falu, a törzs.
Már csak egyvalami hiányzott:
egy erős vezető, aki egyesíti a viszálykodó törzseket,
aki megzabolázza a Föld erőit,
és akinek öröksége kiállja az idők próbáját.
Így született meg a civilizáció.

Áttekintés

„A jövő azoké, akik hisznek álmaik szépségében."

Eleanor Roosevelt

Ezt a játékot két-négy játékos játszhatja, de elsősorban négy játékosnak ajánljuk. Játékosként mind a saját civilizációitokat irányítjátok, terelve vonakodó népeiteket a nagyság felé vezető úton.

Civilizációitok kezdetben csak apró, szerény városok, híján még a legalapvetőbb találmányoknak is; ám ti erőforrásokat gyűjtötök, új városokat emeltek, új technológiákat fejlesztetek ki, építkeztek, gazdagítjátok a kultúrát: egyszóval felvirágoztatjátok saját civilizációitokat.

Miközben új városokat alapítotok és felfedezitek magatok körül a világot, más, kisebb civilizációkkal találkoztok – békésekkel és harciasakkal egyaránt. E civilizációkat beolvaszthatjátok a sajátjaitokba, hogy ezáltal is erősödjetek.

Végül azonban, ahogy összeérnek terjeszkedő civilizációitok, egymással kerültök szembe. Megküzdhettek a csatatereken, titkos egyezményeket és szövetségeket köthettek, vagy épp azon is versenyezhettek, hogy melyikőtök civilizációja képes előbb felépíteni az ismert világ csodáit. Bárhogy is, mindőtök célja egy: hogy a tiétek legyen a Föld uralkodó civilizációja.

A játék célja

„Higgyünk hát abban, hogy ami helyes, az erőt ad; és e hittel felvértezve végezzük minden felismert kötelességünk, egész a legvégsőkig."

Abraham Lincoln

A játékot négyféleképpen nyerhetitek meg:

A **kulturális győzelemhez** városaitokat a művészeteknek kell szentelnetek, kultúrpontokat kell gyűjtenetek és a kultúrasávra költenetek. A kultúrasávról részletesen a 17-18. oldalon olvashattok.

A **technológiai győzelemhez** ki kell fejlesztenetek az *űrhajózás*t. Ehhez pedig, minthogy ez a technológiai piramis legtetején található, előbb számos más technológiát kell kifejlesztenetek. A technológiai piramisról részletesen a 11., illetve a 21-22. oldalon olvashattok.

A **gazdasági győzelemhez** össze kell gyűjtenetek 15 pénzt. A pénz a gazdasági hatalom mérőeszköze; minél hatékonyabb egy civilizáció, annál több pénzzel rendelkezik. A pénzről részletesen a 26. oldalon olvashattok.

Végül a **katonai győzelemhez** el kell foglalni egy másik játékos fővárosát. A harcot és a városok ostromát részletesen a 23-26. oldalon tárgyaljuk.

A 22-23. oldalon jóval részletesebben olvashattok arról, milyen módokon nyerhetitek meg a játékot.

Tartozékok

Az alábbi fejezetben a játék tartozékait soroljuk fel.

- szabályfüzet
- piactábla
- 6 civilizációlap
- 6 kereskedelmi tárcsa
- 6 gazdasági tárcsa
- 6 műanyag kapocs (a kereskedelmi és gazdasági tárcsákhoz)
- 6 civilizációs térképlap (minden civilizációhoz egy)
- 14 semleges térképlap
- 12 városjelző (játékosonként három)
- 24 műanyag seregbábu (játékosonként hat)
- 8 műanyag felderítőbábu (játékosonként kettő)
- fehér seregbábu: (plusz orosz sereg)
- 55 négyzet alakú egységkártya
  - » 15 tüzérségkártya
  - » 15 gyalogságkártya
  - » 15 lovasságkártya
  - » 8 légierőkártya
  - » 2 bónuszkártya
- 224 kis kártya
  - » 4 előkészítőkártya (játékosonként egy)
  - » 16 kormányzatkártya (játékosonként négy)
  - » 144 technológiakártya (játékosonként harminchat)
  - » 1 űrhajózáskártya
  - » 47 eseménykártya
  - » 12 csodakártya
- 12 csodajelző (négy-négy ókori, középkori és legújabb kori)
- 6 kultúrszintjelző (civilizációként egy)
- 18 kiválóságjelző
- 28 haditechnológia-jelző (játékosonként hét)
- 49 épületjelző
  - » 10 kikötő
  - » 6 kereskedelmi állomás
  - » 6 műhely/vasbánya
  - » 6 könyvtár/egyetem
  - » 6 hombár/vízvezeték
  - » 5 piac/bank
  - » 5 templom/katedrális
  - » 5 kaszárnya/hadiakadémia
- 20 kunyhójelző
- 10 falujelző
- 12 katasztrófajelző
- a kezdőjátékos jelzője
- 16 erőforrásjelző
- 90 kultúrpontjelző
- 28 sebesülésjelző
- 75 pénz
- 4 referencialap (játékosonként egy)

A tartozékok leírása

Az alábbi fejezetben az egyes tartozékokról olvashattok részletesebben.

Piactábla

A piactábla két fő részből áll: a **piac**ból és a **kultúrasáv**ból. Felül látható a piac, ahonnan megvásárolhatjátok a csodákat, az épületeket és az egységeket. Alul található a kultúrasáv, amelyen majd jelzitek, hogy milyen közel álltok a kulturális győzelemhez, valamint itt lesznek majd az eseménypaklik is.

Civilizációlapok

Mindannyian kaptok egy ilyet; a sajátotokról leolvashatjátok majd civilizációitok egyedi tulajdonságait. Részletesebben erről a 7. oldalon olvashattok.

Kereskedelmi és gazdasági tárcsák

A műanyag kapcsokkal mind a civilizációlapotokhoz erősítetek egy-egy kereskedelmi és gazdasági tárcsát. Ezek révén tartjátok majd számon civilizációitok kereskedelmi pontjait és hogy menynyi pénzzel rendelkeztek.

Térképlapok

E lapok között vannak civilizációs és semleges térképlapok is, és ezekből állítjátok majd össze a játéktáblát. Minden térképlapot 16 térképmező alkot. A térképlapokról részletesen a 7. oldalon olvashattok.

Civilizációs térképlapok

Mind a hat civilizációhoz tartozik egy-egy térképlap, amelyek hátoldalán az adott civilizáció vezetője látható. A játék elején ezeken a helyeken születnek meg a civilizációitok.

Semleges térképlapok

Ezek a térképlapok (14 darab) nem tartoznak egyik civilizációhoz sem. Az előkészületek során képpel lefelé megkeveritek őket, majd kialakítjátok belőlük a játéktáblát.

Városjelzők

A térképen ezek jelölik a városokat. Mindannyian három ilyen jelzőt kaptok; egy fővárost és két másik várost. E jelzők hátoldala fallal védett várost jelölt.

FŐVÁROS

VÁROS

FALLAL VÉDETT FŐVÁROS

FALLAL VÉDETT VÁROS

Sereg- és felderítőbábuk

Ezek a műanyag bábuk **serege**iteket és **felderítőiteket** jelképezik. A zászlók a seregek, csapatok jelölésére szolgálnak; a szekerek a felderítőiteket, telepeseiteket és misszionáriusaitokat stb. jelképezik.

Fontos: a fehér seregbábu az orosz játékoshoz tartozik; erről részletesen a 10-11. oldalon olvashattok.

SEREGBÁBUK

FELDERÍTŐBÁBUK

Egységkártyák

Ezek a kártyák egy-egy katonai egységet – gyalogságot, lovasságot, tüzérséget, légierőt – jelképeznek. Minden egységnek (leszámítva a légierőt) négy különféle változata van, ezek ugyanazon a kártyán találhatók; minden civilizáció a technológiai piramisa által megengedett legerősebb egységeket használja. Az egységkártyákról részletesen a 23. oldalon olvashattok.

Bónuszkártyák

A harc kezdetén e kártyákkal jelzitek, ha valamelyik harcoló fél erőfölényben van ellenfelével szemben.

Előkészítőkártyák

Ezeken megtalálható, hogy miket kaptok a játék elején. A kártyák másik oldaláról leolvasható, hogy mik a civilizációk kezdőtulajdonságai, és hogy mi az, amit a városigazgatási fázisban előállíthattok.

Kormányzatkártyák

Ezekkel a kártyákkal jelzitek, hogy civilizációitok éppen milyen kormányzat alatt állnak. A kártyák kétoldalasak, más-más kormányzattípussal a két oldalon. Civilizációlapotokról leolvashatjátok, hogy milyen kormányzattal kezd civilizációtok. A kormányzatokról részletesen a 14. oldalon olvashattok.

Technológiakártyák

Ezek mindazon technológiákat, felfedezéseket jelképezik, amelyeknek civilizációitok idővel birtokába juthatnak; általuk új épületeket emelhettek, új kormányzatot vezethettek be, stb. Mindannyian kaptok egy külön kártyakészletet, de ezek ugyanazokat a lapokat tartalmazzák. A technológiákról és a technológiai piramisról részletesen a 11., illetve a 21-22. oldalon olvashattok.

Fontos: létezik egy különleges, V. szintű technológia, az *űrhajózás*, amely a játék végén fejleszthető ki. E technológiának csak egy kártyája található a játékban.

Eseménykártyák

Ezeknek három fajtája van: ókoriak (egy oszlop), középkoriak (két oszlop) és legújabb koriak (három oszlop). Ilyen kártyákat aszerint kaptok, hogyan haladtok előre a kultúrasávon.

A játékban sokféle esemény történhet; ezek egy része kijátszóját segíti, mások az ellenfeleit akadályozzák. Az eseménykártyákról részletesen a 18. oldalon olvashattok.

Csodakártyák és csodajelzők

A csodák olyan lenyűgöző építmények vagy nagyszerű vívmányok, amelyek biztosítják a civilizációk helyét a történelemben. Minden csodához tartozik egy kártya és egy jelző. A kártyáról leolvashatjátok a csoda költségét és képességét, a jelző pedig a térképen mutatja majd meg, hol található a csoda. A csodákról részletesen a 17. oldalon olvashattok.

CSODAKÁRTYÁK

CSODAJELZŐK

Kultúrszintjelzők

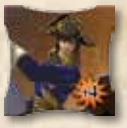
Ezekkel a jelzőkkel haladtok majd a kultúrasávon; részletesen a 17. oldalon olvashattok róluk.

Kiválóságjelzők

A kiválóságok olyan híres, fontos emberek, akik előrébb viszik a civilizációkat. Hatféle kiválóság található a játékban:

MŰVÉSZ

ÉPÍTÉSZ



HADVEZÉR

EMBERBARÁT

MECÉNÁS

TUDÓS

A kiválóságok fontos támogatást jelentenek városaitok vagy civilizációitok számára, és leginkább a kultúrasávon haladva juthattok hozzájuk. A kiválóságokról részletesen a 18. oldalon olvashattok.

Haditechnológia-jelzők

Ezekkel jelzitek, hogy mennyire fejlett a haditechnológiátok. Részletesen a 21. oldalon olvashattok róluk.

Épületjelzők

A városok épületekkel fejleszthetők; amikor egy városban felépül valami, egy külvárosra le kell raknotok a jelzőjét. Az épületek főként a város által fordulóként termelt kereskedelemi, ipari és kultúrpontok mennyiségét növelik, de más hasznuk is lehet. Az épületekről részletesen a 16-17. oldalon olvashattok.

Kunyhó- és falujelzők

Miközben felfedezitek a világot, kisebb civilizációkba botolhattok. A **kunyhó** békés, könnyen bekebelezhető civilizációt jelöl, míg a **falu** harciast, amit háborúval kell leigáznotok. A kunyhókról és falvakról részletesen a 20. oldalon olvashattok.

KUNYHÓ

FALU

Katasztrófajelzők

A katasztrófajelzők egyik oldalán síkság, a másikon sivatag található, és az *erdőirtás*, illetve az *aszály* események hatásának jelzésére szolgálnak. Az eseményekről részletesen a 18. oldalon olvashattok

A kezdőjátékos jelzője

Ezzel jelzitek, hogy az adott fordulóban ki a kezdőjátékos.

Erőforrásjelzők

A térképről begyűjthetők bizonyos erőforrások, melyekkel utóbb technológiakártyák képességeit aktiválhatjátok. A négy legfontosabb erőforrás:

GABONA

SELYEM

ILLATSZER

VAS

Ezeken kívül létezik még két, a térképről nem begyűjthető erőforrás is:

KÉM

URÁN

A térképről nem gyűjthető be sem kém, sem urán, de a falvakból és a kunyhókból toborozhattok kémeket. Urán csak falvakkal jelzett helyeken található – de ott is csak nagyon ritkán.

Kultúrpontjelzők

A kultúrpontokat folyamatosan gyűjtitek és elköltitek, utóbbi esetben jelzőtök előrefelé halad a kultúrasávon. Kultúrponthoz főként úgy juthattok, hogy városaitokat a művészeteknek szentelitek – erről részletesen a 17. oldalon olvashattok.

Sebesülésjelzők

Harc közben egységeitek sebeket kaphatnak, ezt a sebesülésjelzőkkel fogjátok jelölni. A harcról részletesen a 23-26. oldalon olvashattok.

Pénz

Pénzhez bizonyos technológiakártyák révén juthattok, ilyen például a *demokrácia*. Aki egy technológia használatával pénzhez jut, rárak egyet a kártyára, és eggyel előrébb forgatja gazdasági tárcsáját. A pénzről részletesen a 26. oldalon olvashattok.

Referencialap

A referencialap egyik oldalán a forduló összefoglalóját olvashatjátok, a másik oldalán pedig a főbb költségeket, valamint néhány fontosabb szabályt.

A civilizációlap magyarázata

Minden civilizációlapon megtalálható a civilizáció neve (A), vezetője (B), egyedi tulajdonsága (C), kezdőkormányzata (D) és mindaz a technológia, amivel már indulásnál bír (E). Ezenkívül minden civilizációlapon van két tárcsa (F) – a nagyobb, külső tárcsa azt jelzi, menynyi kereskedelmi ponttal rendelkezik az adott civilizáció ( ), a belső, kisebb pedig azt, hogy mennyi pénzzel ( ).

A térképlapok magyarázata

Minden térképlapot 16 térképmező alkot. Minden térképmezőn lehet egy vagy több ikon, illetve erőforrás.

A térképmezőkön a következő ikonon lehetnek:

KERESKEDELEM

IPAR

KULTÚRA

PÉNZ

A térképmezőkön a következő erőforrások lehetnek:

GABONA

SELYEM

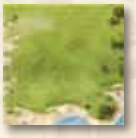
ILLATSZER

VAS

Ötféle tereptípus található a térképlapokon:

HEGYSÉG

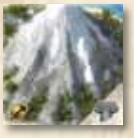
ERDŐ


SÍKSÁG

SIVATAG

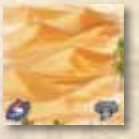
VÍZ

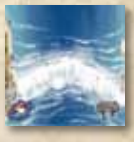
Minden tereptípuson lehet természeti csoda, ilyenkor kultúraikon ( ) is található a térképmezőn:


HEGYSÉG

ERDŐ

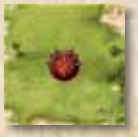
SÍKSÁG


SIVATAG


VÍZ

A térképlapokon ezeken kívül lehet még:

KUNYHÓ (BÉKÉS)


FALU (HARCIAS)

A TÉRKÉPLAP IRÁNYA

A FŐVÁROS HELYE (KEZDŐ JÁTÉKOSOKNAK SZÓLÓ AJÁNLÁS)

Előkészületek az első játék előtt

„A múlt tulajdonképpen egy kezdet kezdete, és minden, ami van vagy volt, nem más, mint a hajnal pirkadása.”

H. G. Wells

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a jelzőket a keretekből; arra is vigyázzatok, hogy kicsiny gyerekek vagy házi kedvenceitek ne férjenek hozzájuk!

A civilizációlapokra a műanyagok kapcsok segítségével erősítsétek fel a kereskedelmi és a gazdasági tárcsákat.

Legelső játékként jobb, ha egy egyszerűsített tanulójátékot játszotok. Rakjátok vissza a dobozba az **egyiptomiak**at és a **rómaiak**at, valamint a **csodák** jelzőit és kártyáit, és a játék során hagyjátok figyelmen kívül a rájuk vonatkozó szabályokat. Egyébként a szokásos szabályok szerint játsszatok, de csak addig, míg valamelyikőtök meg nem alapítja harmadik városát. Ekkor a játék véget ér; ha van időtök és kedvetek, új játékba kezdhettek, immáron az egyiptomiakkal, a rómaiakkal és a csodákkal együtt. A tanulójáték célja csupán az ismerkedés, így annak nincs sem győztese, sem vesztese.

Aranyszabály

A játékban több olyan képesség, kártya található, amelyik ellentmond a szabályoknak: ilyen esetekben mindig a képesség, kártya szövege a mérvadó.

Általános előkészületek

Az alábbi fejezetben az általános előkészületekről olvashattok.

1. Civilizáció- és színválasztás

Mindannyian véletlenszerűen húzzatok egy civilizációlapot, képpel felfelé kirakva azt magatok elé; de ha mind beleegyeztek, húzás helyett választhatjátok is civilizációtokat. A megmaradt civilizációlapokat rakjátok vissza a dobozba. Ezután válasszatok magatoknak egy-egy színt.

2. A tartozékok kiosztása

Saját színetekben mind megkapjátok ezeket:

- nyolc bábu (hat sereg és két felderítő);
- három városjelző (főváros és két város);
- hét haditechnológia-jelző;
- a technológiakártyák paklija (36 lap).

Ezenkívül még kaptok:

- egy referencialapot;
- egy előkészítőkártyát;
- egy pakli kormányzatkártyát (négy lap).

3. A piactábla előkészítése

A piactáblát rakjátok az asztal egyik végére (ahogy az a következő oldalon látható). Erre kerülnek:

A) Egységkártyák

Az egységkártyákat típus szerint (tüzérség, gyalogság, lovasság, légierő) válogassátok szét, a paklikat külön keverjétek meg, majd rakjátok le a tábla megfelelő helyeire. **Ezután mindannyian húzzatok magatoknak egy-egy tüzérséget, gyalogságot és lovasságot**, és képpel lefelé egy pakliban rakjátok le magatok elé: ez lesz a **mozgósított haderőtök**.

B) Haditechnológia-jelzők

A tüzérség-, gyalogság- és lovasságpaklik alá mindannyian rakjátok fel a megfelelő haditechnológia-jelzőitek közül a gyengébbeket (egy és két rangjelzés), az egy rangjelzéses oldalukkal felfelé. A légierőpakli alá is rakjátok a megfelelő jelzőtöket olyasformán, hogy a csillagos oldaluk legyen lefelé. A többi haditechnológia-jelzőtöket egyelőre tegyétek félre.

C) Épületek

Típusuk szerint válogassátok szét az épületjelzőket, majd rakjátok őket a piactábla megfelelő helyeire. Ha egy épület neve mellett felfelé mutató nyíl látható, az fejlesztett épület, és az eredeti épület a jelző másik oldalán található.

A JÁTÉKTÉR AZ ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK VÉGÉN

(a számok az általános előkészületek lépéseire utalnak)

A JÁTÉKTÁBLA ÖSSZEÁLLÍTÁSA A JÁTÉKOSSZÁM FÜGGVÉNYÉBEN

(a nyilak a térképlapok irányát jelzik)

D) Csodakártyák (a tanulójátékban nem használatosak)

Külön-külön keverjétek meg az ókori, a középkori és a legújabb kori csodák kártyáit. Először a legújabb kori csodák pakliját rakjátok le képpel lefelé a piactábla megfelelő (bal felső) sarkába, majd erre rakjátok képpel felfelé a középkori csodák pakliját. Végül az alatta lévő négy kártyahelyre csapjátok fel az ókori csodákat.

Fontos: ha az egyik civilizáció Egyiptom, irányítója a játék elején, mielőtt felkerülnének a piactáblára, véletlenszerűen húz magának egyet az ókori csodák közül, ezért ilyenkor a legfelső középkori csodakártyát is fel kell csapni a piactáblára.

E) Csodajelzők (a tanulójátékban nem használatosak)

Keressétek meg és rakjátok a négy felcsapott csodakártya mellé a jelzőiket.

F) Eseménykártyák

Külön-külön keverjétek meg az ókori, a középkori és a legújabb kori eseménykártyákat (egy, két illetve három oszlop látható a hátlapjukon). A paklikat képpel lefelé rakjátok le a piactábla alá, a kultúrasáv megfelelő mezőihez.

G) Kultúrszintjelzők

Kultúrszintjelzőiteket (ezeken civilizációitok vezetői láthatóak) rakjátok a kultúrasáv első mezőjére.

4. Erőforrásjelzők

Ahányan vagyok, minden erőforrásfajtából annyi jelzőt rakjatok a piactábla mellé, a maradékot tegyétek vissza a dobozba. Ha például hárman vagyok, három-három erőforrásjelző kerül minden fajtából a piactábla mellé, és minden fajtából egy visszakerül a dobozba.

5. A játéktábla kialakítása

Saját térképlapotokat (hátoldalán civilizációtok vezetőjével) rakjátok le magatok elé; a 9. oldalon megtaláljátok, hogy aszerint, mennyien játszotok, hogyan kell a lapot elforgatnotok. Ha van felesleges civilizációs térképlap, az visszakerül a dobozba. Ezután képpel lefelé keverjétek össze a semleges térképlapokat, majd azokat képpel lefelé lerakva a 9. oldalon látható ábra alapján alkossátok meg a játéktáblát. A felesleges térképlapokat rakjátok vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.

6. Jelzők megkeverése

A kiválóságok jelzőit képpel lefelé keverjétek meg és készítsétek azokat a piactábla mellé; ugyanígy járjatok el a kunyhók, majd a falvak jelzőivel is.

7. Egyéb jelzők

Külön-külön kupacokba készítsétek a játéktábla mellé a kultúrpontjelzőket, a sebesülésjelzőket és a pénzeket.

8. Különleges kártyák és jelzők

Az egységkártyák közül a bónuszkártyákat, az *űrhajózás* technológiakártyát (képpel felfelé), valamint a katasztrófajelzőket készítsétek a piactábla mellé.

9. A kezdőjátékos kiválasztása

Válasszatok véletlenszerűen egy kezdőjátékost, vagy jelöljétek ki azt, aki a legtovább képes visszavezetni családfáját, és adjátok neki a kezdőjátékos jelzőjét. Ezt követően mindenki előkészítheti saját civilizációját a következő fejezet lépései alapján.

A játékosok előkészületei

Az általános előkészületek befejeztével az alábbi lépéseket kell mindegyikőtöknek végrehajtanotok:

1. A főváros elhelyezése

Saját térképlapotok négy középső mezőjének egyikére le kell raknotok fővárosotokat. Az első játékban célszerű a nyíllal megjelölt térképmezőket választanotok (a képen piros kerettel megjelölve).

Fővárosotok jelzőjét fal nélküli oldalával felfelé rakjátok le. Ez a térképmező ettől fogva a **városközpont**, míg a vele szomszédos nyolc térképmező (amelyekre a lenti képen a nyilak mutatnak) a **külvárosok**.

2. A civilizációk bónuszai

Nézzétek meg civilizációlapotokat, hogy jár-e nektek valamilyen bónusz a játék elején! A bónuszokról röviden:

Amerikaiak

Kapnak egy véletlenszerűen választott kiválóságot, akit az előkészületek végén a játékos lerak fővárosa egyik külvárosára. (Az első játékban célszerű, ha az amerikai játékos kiválóságát a fővárosa melletti síkságra rakja.)

Kíniak

Falakkal védett fővárossal kezdenek, így a kínai játékos falakkal védett oldalával felfelé rakja le fővárosa jelzőjét.

Egyiptomiak

Kapnak egy véletlenszerűen választott ókori csodát (ennek már az általános előkészületek során meg kell történnie), és játékosuk a csodajelzőt lerakja fővárosa egyik külvárosára. (Az első játékban célszerű, ha a csodát a fővárosa melletti síkságra helyezi.)

Németek

Kapnak a piactábláról két gyalogost, így öt egység lesz kezdésnél játékosuk mozgósított haderejében.

Rómaiak

Kormányzatuk a játék elején nem *zsarnokság*, hanem *köztársaság* (az induló kormányzatokat lásd lentebb, az 5. lépésnél).

Oroszok

Játékosuk megkapja és bábuihoz rakja a fehér seregbábut. Amikor majd felkerülnek a seregek a játéktáblára (3. lépés), az orosz játékos a fehér bábut is felrakja. Emellett az oroszok kormányzata a játék elején nem *zsarnokság*, hanem *kommunizmus* (az induló kormányzatokat lásd lentebb, az 5. lépésnél).

3. Bábuk felrakása

Mindannyian rakjátok fel egy-egy seregeteket és felderítőtöket fővárosotok mellé, a külvárosokba (a két bábu lerakható ugyanarra a külvárosi mezőre is). Azonban a játék kezdetén vízre nem helyezhető le bábu.

4. Kezdőtechnológiák

Mindannyian olvassátok le civilizációlapotokról, hogy milyen technológiákkal rendelkeztek már induláskor: ezeket keressétek ki saját paklitokból és képpel felfelé rakjátok ki őket magatok elé.

Fontos: a kezdőtechnológiák szintjei nem számítanak, mind a technológiai piramisok legalsó sorába kerülnek. Ha azonban egy másik játékos utóbb valahogyan birtokába jut ilyen technológiának, számára az tényleges technológiai szintjével bír. (A technológiai piramisról lentebb, a technológiák kifejlesztéséről a 20. oldalon olvashattok.)

A technológiai piramis

A játék során a civilizációknak fejlődniük kell mind társadalmukat, mind technológiai szintjüket illetően, vagy hátrányba kerülnek fejlettebb társaikkal szemben. E fejlődést a technológiakártyák jelképezik.

Minden játékos az általa kifejlesztett technológiák kártyáit piramisszerűen helyezi el maga előtt. A piramis legalsó sorát az I. szintű kártyák (valamint a kezdőtechnológiák) alkotják, a második sort a II. szintű kártyák, és így tovább, fel egészen az V. szintig. Bárki bármennyi I. szintű technológiát megtanulhat, azonban II. szintű csak két I. szintű fölé rakható le, ahogy az a képen is látható, III. szintű csak két II. szintű fölé rakható le, és így tovább. A technológiák kifejlesztéséről részletesen a 20. oldalon olvashattok.

5. Kormányzatok

Mindannyian keressétek ki kormányzatkártyáitok közül a *zsarnokság/köztársaság*ot, és a *zsarnokság* oldallal felfelé rakjátok azt a kormányzatpaklitok tetejére, majd a paklit helyezzétek civilizációlapotok megfelelő részére.

Kivétel: Róma köztársaságként, Oroszország *kommunizmus*ként kezd, játékosaiknak a *zsarnokság* helyett e kártyákat kell maguk elé kirakniuk.

Fontos: a kormányzatkártyák két oldalán eltérő kormányzati formák találhatók – ne feledjétek el megnézni kártyáitok hátoldalát is!

6. Kereskedelmi tárcsa

Számoljátok meg, hogy fővárosotok nyolc külvárosában hány kereskedelemikonotok (🔁) található, és civilizációlapotokon a kereskedelmi tárcsát (ez a nagyobb, külső) forgassátok el eszerint. Ha például valakinek három kereskedelemikon van külvárosaiban, akkor kereskedelmi tárcsáját a 3-ashoz forgatja.

Fontos: az első fordulóban újra kereskedelmi pontokat kaptok ezen ikonok után.

7. Gazdasági tárcsa

Civilizációlapotokon a gazdasági tárcsát (ez a kisebb, belső) forgassátok a 0-s értékhez.

Fontos: előfordul, hogy egy játékos térképlapja vagy egy kiválósága miatt már az előkészületek során pénzhez jut. Ilyenkor természetesen a tárcsát ahhoz a számhoz forgatja, ahány pénze van.

8. A játékos készlete

Végül mindannyian a megmaradt öt seregeteket, egy felderítőtöket és egyik városotokat készítsétek civilizációlapotok mellé. A másik városjelzőtöket egyelőre rakjátok félre – ezt majd csak akkor kapjátok meg, amikor kifejlesztettétek az *öntözés*t.

A játék menetének áttekintése

A játék **forduló**kból áll, mindegyik forduló pedig több **fázis**ból. A fázisok mindig az alanti sorrendben követik egymást. Minden fázist a kezdőjátékos kezd, majd sorban, az óramutató járása szerint haladva következnek a többiek, vagyis mindenki sorra kerül minden fázisban. A forduló fázisai:

1. **Kezdőfázis**
2. **Kereskedelmi fázis**
3. **Városigazgatási fázis**
4. **Mozgásfázis**
5. **Fejlesztési fázis**

1. Kezdőfázis

Az első fordulót leszámítva a kezdőjátékos átadja jelzőjét bal oldali szomszédjának, azaz az új kezdőjátékosnak. Először ez utóbbi hajtja végre akcióit (ilyeneket leginkább a csodák és az eseménykártyák tesznek lehetővé), alapít új városokat (lásd a 13. oldalon), és változtatja meg kormányzatát (lásd a 14. oldalon). Miután mindennel végzett, bal oldali szomszédja következik, majd így tovább, míg mindenki sorra nem kerül.

2. Kereskedelmi fázis

Mindenki megnézi, mennyit kereskednek városai; utána egyezkedhettek egymással, erőforrásokat és ígéreteket cserélve (lásd a 14-15. oldalon). **Hogy időt takarítsatok meg, e fázisban nem kell egymásra várnotok, egyszerre is végrehajthatjátok.**

3. Városigazgatási fázis

Először a kezdőjátékos hajt végre egy-egy akciót mindegyik városában: ez lehet termelés (épület, egység), a város művészeteknek szentelése, vagy erőforrás begyűjtése (lásd a 15-18. oldalon). Miután végzett, bal oldali szomszédja következik, majd így tovább, míg mindenki sorra nem kerül.

4. Mozgásfázis

Először a kezdőjátékos lép minden bábujával (seregekkel és felderítőkkel); mindegyikkel legfeljebb annyit, amennyi a sebessége. Ez kezdetben 2, de bizonyos technológiákkal, mint amilyen a *hajózás*, ez az érték növelhető. A mozgás eredménye lehet harc, valamint lefordított térképlapok felfedése (lásd a 19. oldalon). Miután a kezdőjátékos végzett, bal oldali szomszédja következik, majd így tovább, míg mindenki sorra nem kerül.

5. Fejlesztési fázis

E fázisban kereskedelmi pontok elköltésével mindenki kifejlesztheet egy technológiát, hozzáadva annak kártyáját saját technológiai piramisához (lásd a 20. oldalon). **Hogy időt takarítsatok meg, e fázisban nem vártok egymásra, hanem egyszerre hajtjátok végre.**

A forduló részletezése

E fejezetben a forduló fázisait részletezzük.

1. Kezdőfázis

E fázisban terjeszkedhettek, illetve megváltoztathatjátok civilizációtok kormányzatát. Először a kezdőjátékos hajthatja végre akcióit. Miután végzett, bal oldali szomszédja következik, majd így tovább, míg mindenki sorra nem kerül.

Városok alapítása

„A sokaságtól még nem lesz egy város sem nagyszerű."

Arisztotelész

Hogy a civilizációk kitörjenek provinciális elszigeteltségükből, terjeszkedniük kell, és erre ad módot a városok alapítása. Ráadásul minél több városa van valakinek, annál több akciót tud végrehajtani a 3. (vagy városigazgatási) fázisban.

A kezdőfázisban az a játékos, akinek a maximálisan lehetségesnél (ez kettő, illetve az *öntözés* kifejlesztése után már három) kevesebb városa van, új várost vagy városokat alapíthat, amennyiben persze ezáltal nem lesz a maximálisan lehetségesnél több városa. Szükséges még továbbá, hogy felderítője (a bábu ez esetben telepeseket jelképez) legyen azon a térképmezőn, ahol várost szeretne alapítani. De e mezőnek még további feltételeknek is meg kell felelnie:

- A térképmező nem lehet víz.
- A térképmező körül kell, hogy legyen nyolc másik látható térképmező (vagyis nem lehet sem a játéktábla szélén, sem még felfordítatlan térképlap mellett).
- A térképmező szomszédságában nem lehet sem kunyhó, sem falu (de ha elkerülnek onnan, immár lehetségessé válik a városalapítás).
- A térképmező szomszédságában nem lehet ellenséges bábu (sereg vagy felderítő). Saját bábu tartózkodhat akár a térképmezőn, akár az azzal szomszédos mezőkön.
- A térképmezőnek legalább hárommezőnyire kell lennie (átlósan is) minden más várostól (vagyis két városnak nem lehet külvárosa ugyanaz a mező).

Ha ezek a feltételek teljesülnek, a játékos a játéktábláról visszaveszi civilizációlapjához a felderítőjét, és a helyére felrakja egy városjelzőjét, fal nélküli oldalával felfelé. Ahogy már említettük, ez lesz a **városközpont**, és a vele szomszédos nyolc térképmező alkotja a város **külvárosa**it.

Fontos: a városközpontban nem termelődik semmi sem, így gyakorlatilag az ikonjai elvesznek mindaddig, amíg van ott városjelző. Csak a külvárosok mezőinek ikonjaival, erőforrásaival gazdálkodhattok.

Ha a térképmezőn, ahol a város megszületett, a feláldozott felderítőn kívül volt még egy vagy több saját bábu, azok azonnal átkerülnek egy olyan szomszédos térképmezőre, ahová egyébként képesek lennének mozgásuk során eljutni.

A város azonnal kereskedni és termelni kezd, így a 2. (vagy kereskedelmi) fázisban kereskedelmi pontokat ad (lásd a 14. oldalon), a 3. (vagy városigazgatási) fázisban akciót biztosít (lásd a 15-18. oldalon).

Példa városalapításra: A lenti képen csak a két zöld keretes térképmezőn lehet várost alapítani. A vörös keretes mezők mindegyikénél leírjuk, hogy miért alkalmatlan városalapításra:

- **A** Vízen nem lehet várost alapítani.
- **B** Falu szomszédságában nem lehet várost alapítani (de a falujelző levétele után ide lehetne várost alapítani).
- **C** A térképmező képpel lefelé lévő térképlappal szomszédos.
- **D** Ellenséges bábu (itt a zöld sereg az) szomszédságában nem lehet várost alapítani.
- **E** Nincs legalább három mezőnyire a zöld várostól.

Kormányzatváltás

„Erős szél támadt, és az ilyen vagy felgyújtja képzeletünket, vagy fejfájást okoz.”

Nagy Katalin

A kormányzat tükrözi a civilizáció karakterét és céljait; ahogy változnak a civilizációk, úgy változik kormányzatuk is. A játékban a kormányzatkártyákkal jelölitek, éppen milyen kormányzatok alatt vannak civilizációitok. Technológiakártyák révén (lásd 21. oldal) juthattok felhasználható kormányzatkártyákhoz – a játék elején még csak egyetlen kormányzatot ismertek, a *zsarnokság*ot (kivéve Rómát és Oroszországot, mely civilizációk már ismernek egy másik kormányzati módot is, és azon kormányzat alatt kezdenek).

Ha valamelyikőtök már kifejlesztett egy kormányzati formát (a fejlesztési fázisban), a következő forduló kezdőfázisában már használhatja is – egyszerűen kikeresi annak kártyáját a kormányzatpakliból, és a megfelelő oldalával felfelé kormányzatpaklija tetejére rakja, így jelezve, hogy civilizációja újfajta kormányzat alá került.

Azonban nem mindig nyílik alkalom az efféle gyors átmenetre. Ha ugyanis nem azonnal egy bizonyos kormányzati forma megismerése utáni forduló legelején akar valaki az új kormányzatra váltani, először át kell váltania az *anarchiá*ra. Ez jelzi, hogy kormányzatváltás átmeneti, zavaros időszakkal jár együtt, melyben a játékos nem hajthat végre akciót fővárosában. Ha viszont valaki úgy kezd e fázisba, hogy kormányzata *anarchia*, e fázisban bármely általa ismert kormányzati formára átválthat.

Fontos: a civilizációk folyamatos bónuszai, mint amilyen a *köztársaság* képessége vagy a *feudalizmus* miatt járó pénz, csak addig számítanak, amíg a civilizáció ilyen kormányzat alatt áll.

2. Kereskedelmi fázis

A kereskedelmi fázisban az alábbi akciókat hajthatjátok végre: kereskedelmi pontok begyűjtése, valamint tárgyalás és kereskedés. Hogy időt takarítsatok meg, egyidejűleg cselekedhettek ebben a fázisban.

Kereskedelmi pontok begyűjtése

E fázisban mindannyian összesítitek, hogy városaitok külvárosaiban összesen hány kereskedelmi ikon (🔁) található, és ennyivel elforgatjátok a kereskedelmi tárcsát civilizációlapotokon (a kereskedelmi pontok maximuma 27). Ha például valamelyikőtöknek két városa van, az egyiknél négy kereskedelmi ikonnal a külvárosokban, a másiknál nyolccal, összesen 12-vel növeli meg kereskedelmi pontjainak számát. Ellentétben az iparral (lásd 15. oldal), el nem költött kereskedelmi pontjaitokat átviszitek a következő fordulóra.

Fontos: amikor forgatjátok kereskedelmi tárcsátokat, ügyeljetek rá, hogy az I-es, II-es, III-as, IV-es és V-ös mezőkkel is számoljatok – a kereskedelmi pontok tekintetében ezek „átlagos” mezők. Ha például egyikőtöknek három kereskedelmi pontja van és még hármat kap, tárcsáját az I-es mezőhöz forgatja, nem a 7-eshez.

Felderítő, blokád

A felderítő egyik képessége, hogy e fázisban kereskedelmi pont jár érte, ha kereskedelmi ikonos térképmezőn tartózkodik (erről részletesen a 26. oldalon olvashattok).

Ha egy külvároson egy vagy több ellenséges bábu (akár felderítő, akár sereg) tartózkodik, azért a térképmezőért a város tulajdonosa nem kap kereskedelmi pontot (erről részletesen a 27. oldalon olvashattok).

Kereskedelem (🔁) és ipar (🔨)

A kereskedelmi pontok (🔁) a civilizációk kereskedelmi kapcsolatait és tudományos fejlődését jelképezik, és főként új technológiák kifejlesztésére költhetitek.

Az ipari pontok (🔨) a város iparát jelképezik, és bábukat, egységeket, épületeket, csodákat hozhattok létre elköltésükkel.

A kereskedelem és az ipar összevetve:

Kereskedelmi pont	Ipari pont
A civilizáció minden városából összesítve.	Minden városban külön-külön elköltve.
Az el nem költött pontok átvihetők a következő fordulóra.	Az el nem költött pontok elvesznek.
Át lehet váltani ipari pontra (lásd a 15. oldalon).	Nem váltható át kereskedelmi pontra.

Tárgyalás és kereskedelem

„A politika vérontás nélküli háború, a háború viszont vérontással járó politika.”

Mao Ce-tung

A civilizációk számára gyakorta előnyös, ha kereskednek vagy szövetkeznek egymással: így biztosítható a hiányzó nyersanyag vagy elkerülhető a krízis. Miután begyűjtöttétek kereskedelmi pontjaitokat, tárgyalhattok és kereskedhettek egymással. A kereskedelem meglehetősen szabad, ennek során átadhattok egymásnak:

- kereskedelmi pontokat;
- el nem költött kultúrpontjelzőket (lásd a 17. oldalon);
- erőforrásjelzőket (akár a piactábláról szereztétek, akár kunyhók, falvak révén);
- eseménykártyákat (lásd a 18. oldalon);
- valamint ígéreteket is tehettek egymásnak, azonban ezeket utólag nem kötelező betartanotok.

Fontos: ha egyikőtöknek a kereskedés után több eseménykártya lesz a kezében, mint amennyi a lehetséges maximuma, a létszámfölötti kártyákat el kell dobálnia a kezéből.

Ami nem szerepel a fenti listán, azt **nem** adhatjátok át egymásnak – kivéve, ha egy kártya vagy képesség ezt külön megengedi.

3. Városigazgatási fázis

„Ne pocsékolj sem időt, sem pénzt; használd fel legjobban mind a kettőt! Szorgalom és takarékosság nélkül semmi sem megy, szorgalommal és takarékossággal minden.”

Benjamin Franklin

Nem könnyű feladat egy civilizáció egész iparát irányítani, e fázisban mégis ezzel fogtok megpróbálkozni. Egyensúlyt kell találnotok a termelés, a fejlődés és a kultúra között, ámbár összpontosíthattok is valamelyikre a többi kárára. Először a kezdőjátékos hajtja végre akcióit, majd bal oldali szomszédja, és így tovább, míg mind sorra nem kerültök. A városigazgatási fázisban sokféle akciót hajthattok végre.

A városok lehetséges akciói

E fázisban minden városotokban egy akciót hajthattok végre – ez az akció az alábbi három **egyike** lehet:

A. Bábu, egység, épület vagy csoda termelése

B. A város művészeteknek szentelése

C. Erőforrás begyűjtése

A) Bábu, egység, épület vagy csoda termelése

A városok iparukat gyakorta a teljes civilizáció szükségleteinek ellátására fordítják. Amikor egy város ezt teszi, **egyetlen** dolgot termel, méghozzá amelynek költsége annyi vagy kevesebb, mind ahány iparikon (⚒) található a város külvárosaiban. A teljes költséget egyetlen városnak kell állnia, a városok nem egyesíthetik ipari kapacitásukat! Az el nem költött ipari pontok elvesznek, nem vihetők át a következő fordulóra. Az alanti képen látható városnak például 5 ⚒-ja van külvárosaiban, így minden fordulóban termelhet valamit, aminek költsége legfeljebb 5 ⚒.

Felderítő, blokád

A felderítő egyik képessége, hogy e fázisban ipari pont jár érte, ha iparikonos térképmezőn tartózkodik (erről részletesen a 26. oldalon olvashattok).

Ha egy külvároson egy vagy több ellenséges bábu (akár felderítő, akár sereg) tartózkodik, azért a térképmezőért a város tulajdonosa nem kap ipari pontot (erről részletesen a 27. oldalon olvashattok).

Az ipar felfuttatása a kereskedelem révén

Ha egy városotokban elégtelen az ipari kapacitás a kívánt dolog megtermelésére, kereskedelmi pontok elköltésével kipótolhatjátok a hiányt. **Egy város minden 3 elköltött kereskedelmi pontért kap 1 ipari pontot az adott fordulóra** (a képességet bármennyi városotokban használhatjátok, és azokban is tetszőleges alkalommal – amíg van rá elegendő kereskedelmi pontotok).

Bábuk

Előbb vagy utóbb a legtöbb civilizáció rákényszerül, hogy seregeket állítson fel, vagy legalább felderítőket, diplomatákat küldjön ki határain túlra. Egy akcióval egy felderítő- vagy egy seregbábu termeltethető – amennyiben van felhasználatlan bábu a játékos készletében, és amennyiben elegendő ipari ponttal rendelkezik az adott város. Ilyenkor elveszitek a civilizációlapotok mellől a bábut, lerakva azt az őt megtermelő város egyik külvárosára (vízre csak akkor, ha bábuitok mozgásukat befejezhetik vízen, vagyis ismeritek a *hajózás*t, *gőzgép*et, *repülés*t). A bábu lerakható olyan térképmezőre is, amelyen már tartózkodik egy vagy több saját bábu, ha a bábuk száma nem haladja meg a **mennyiségi korlát**ot (erről a 19. oldalon olvashattok).

Seregek

A seregbábuk civilizációitok katonai erejét jelképezik. Egy sereg költsége 4 ⚒. A bábuk közül csak a seregek harcolnak, illetve csak azok fedezhetik fel a kunyhókat és falvakat.

Felderítők

A felderítőbábuk civilizációitok nem katonai expedícióit jelképezik. Egy felderítő költsége 6 ⚒. A felderítők új városokat alapíthatnak (lásd a 13. oldalon), valamint plusz kereskedelmi, ipari pontokat, erőforrásokat gyűjthetnek (lásd a 26. oldalon).

A felderítők nem léphetnek olyan térképmezőkre, ahol kunyhó vagy falu található, és azonnal elpusztulnak, ha egy ellenséges sereg megtámadja őket – kivéve, ha saját sereg védelmezi őket.

Egységek

A civilizációk gyakran bonyolódnak háborúkba. A háborúzáshoz seregek kellenek, a seregek pedig kisebb csapatokból, egységekből állnak fel. Az egységeket a játékban az egységkártyák jelképezik. Amikor valamelyikőtök megtermeltet egy adott egységet – amennyiben elég erre városa ipari kapacitása –, húz egy kártyát a megfelelő egységpakli tetejéről, és mozgósított haderejéhez adja azt.

Gyalogságot, lovasságot és tüzérséget már a játék kezdetén felállíthattok, azonban a légierő megtermeléséhez ismernetek kell a *repülés* technológiáját. Ha egy pakli kifogyott, nem termelhetők abba tartozó egységek – csak ha majd a csatákban megsemmisült egységek visszakerültek bele. Amikor elértek a pakli aljára, ahol a képpel felfelé visszarakott kártyák vannak, húzás előtt a paklit forgassátok képpel lefelé és keverjétek meg alaposan.

Az egységek termelési költsége fejlettségük függvénye – a piactáblán láthatjátok, hogy ki-ki mennyire fejlett egységekkel rendelkezik. Minél fejlettebb egy egység, annál drágább:

- 1. szintű gyalogság, lovasság vagy tüzérség költsége 5 ⚒.
- 2. szintű gyalogság, lovasság vagy tüzérség költsége 7 ⚒.
- 3. szintű gyalogság, lovasság vagy tüzérség költsége 9 ⚒.
- 4. szintű gyalogság, lovasság vagy tüzérség költsége 11 ⚒.
- A légierő költsége mindig 12 ⚒.

Fontos: minthogy a fejlettebb egységek drágábbak, talán hatékonyabb, ha gyengébb, de olcsóbb egységeket termeltek, majd ezeket továbbfejlesztitek (lásd a 21. oldalon).

Épületek

Az épületek többek, mint a lakosság lakóházai – az ipari tevékenység, a kereskedelem, a tudás helyszínei, ilyeténképp a civilizáció sikerének kulcsai is. Egy épület termeléséhez először meg kell tanulnotok a hozzá tartozó technológiát. Minden épület költségét (⚒) leolvashatjátok úgy a technológiakártyájáról, mint a piactábláról. Például a fazekasságot elsajátítva építhettek hombárt, melynek költsége 5 ⚒.

Az egységek ereje

Az egységek nem mind ugyanolyanok; akadnak közöttük erősebbek és gyengébbek is. Az 1. szintű egységek ereje 1, 2 vagy 3 lehet, ami minden szinttel 1-gyel megnő. Az 1. szintű egységek átlagereje 2.

Az egységekhez hasonlóan épületből sincs korlátlan mennyiség, csak ahány jelző található a játékban. Ha egy fajta épületnek elfogytak a jelzői, addig nem építhettek újat, amíg valamelyiket a meglévők közül le nem romboljátok.

Az újonnan felhúzott épület az azt felépítő város egyik külvárosába kerül – azonban nem bármelyikbe, mert számít, hogy milyen a terep az adott térképmezőn. A korlátozásokat alant olvashatjátok, de a piactáblán is megtaláljátok. Egyébként, ha a terep lehetővé teszi, egy városban bármennyi ugyanolyan épület felhúzható.

Kivétel: a kivételes (csillagos) épületekből városonként csak egy lehet (lásd a 17. oldalon).

Épület	Alkalmas terep
kikötő	víz
kereskedelmi állomás	sivatag
műhely/vasbánya	hegység
könyvtár/egyetem hombár/vízvezeték	síkság
piac/bank templom/katedrális kaszárnya/hadiakadémia	bármelyik, kivéve a vizet (de városonként csak egy)

Fontos: ha egy épület nevében „/” szerepel, az épületnek egy alap és egy fejlesztett változata létezik; az egyik a jelző elő-, a másik a hátlapján. A fejlesztett épületekről részletesen a 22. oldalon olvashattok.

Ha egy térképmezőre leraktok egy épületjelzőt, a térképmező ikonjai elvesznek, csak az épület ikonjai számítanak.

Nagyon fontos: a kikötős térképmező a mozgás szempontjából továbbra is víznek számít.

Ha például valamelyikőtök egy erdőben templomot épít, az a térképmező attól kezdve 2 kultúrpontot (🗣) biztosít, de többé nem ad ipari pontot (⚒), holott korábban az erdő 2 ipari pontot (⚒) biztosított.

Kivételes épületek

Egyes épületek jobb felső sarkában egy csillag látható – ezek az épületek kivételesek. Nem olyan értelemben azok, hogy milyen terepen épülhetnek meg (sőt, e tekintetben épp hogy a legkevésbé korlátozott az építésük), hanem olyképp, **hogy egy városban legfeljebb egy kivételes épület állhat.** Ha például egy város valamelyik külvárosán már van piac, abban a városban már nem épülhet templom, hiszen mindkettő kivételes épület.

Városfalak

A *kőművesség* technológia révén városaitokat falakkal övezhetitek. **A városfal maga is épületnek számít, de a többitől eltérően a városközpontban található.** Ha egy várost fallal vesztek körül, a jelzőjét forgassátok át. Városonként egy városfal építhető.

A városfal védelmi célokat szoslgál: akkor érdemes megépítenetek, ha úgy látjátok, hogy a várost veszély fenyegeti. Amikor a várost megtámadják, a városfal +4-et ad a védekező erejéhez, valamint a támadónak kell az első egységét kijátszania (lásd a 23-24. oldalon).

Csodák

Egyes civilizációk olyan rendkívüli építményeket emelnek, melyek híre messze földre elterjed, és amelyek bőven túlélik építőiket: például ilyen csoda a rodoszi Kolosszus. A csodák jelentős előnyöket biztosítanak létrehozóiknak. A piactáblán képpel felfelé lévő csodákat bármelyikőtök megépítheti: egy városakciót kell erre fordítania. A csoda kártyájáról leolvashatjátok a költséget, valamint azt, hogy bizonyos technológiák ismerete mennyivel csökkenti ezt. Például a Kolosszus költsége 15 ⚒, azonban a *fémművesség* ismeretével ez 10 ⚒-ra csökken.

Fontos: a városok nem egyesíthetik iparukat, a csoda teljes költségét egyetlen városnak kell kigazdálkodnia. De kereskedelmi pontok ipari pontokra váltásával, erőforrások használatával, eseménykártyákkal jelentősen megnövelhető egy rövid időre egy város ipari kapacitása.

A költség megfizetése után az azt megépítő játékos a csoda kártyáját maga elé veszi, a jelzőjét pedig lerakja a csodát megépítő város egyik külvárosára. Ezután új csodakártyát kell felcsapni az elvett helyére a piactáblára, kikeresve és felrakva mellé jelzőjét. A csodák hasonlóak a kivételes épületekhez: vízen kívül bármilyen terepre lerakhatóak, de egy városban csak egy csoda lehet. Azonban ugyanabban a városban épülhet egy csoda és egy kivételes épület is.

Nagyon fontos: a csodák nem számítanak épületeknek, így az épületekre ható képességek (hacsak nincs külön feltüntetve) nem hatnak rájuk.

Elavult csodák

Egyes technológiakártyák lehetővé teszik csodák elavulását, érvénytelenítve azok képességét a továbbiakban. Erről részletesen a 27. oldalon olvashattok.

Épületek és csodák átépítése

Építkezés közben dönthettek úgy, hogy az új csodát vagy épületet egy régebben létrehozott helyére rakjátok le (csoda lerakható épület helyére és épület is csodáéra). Természetesen az új épület vagy csoda csak olyan lehet, amilyen az adott terepre lerakható. Csak saját épületeiteket, csodáitokat építhetitek át, a többiekét nem.

Átépítésnél először is vegyétek le a régebbi jelzőt a játéktábláról. Ha ez épület, rakjátok vissza a piactáblára; ha csoda, kártyájával együtt rakjátok vissza a dobozba, mivel a játék során már nem építhető fel újra.

A régi épület, illetve csoda eltávolítása után az üressé lett térképmezőre rakjátok fel az új épületet vagy csodát.

B) A város Művészeteknek szentelése

„Addig hiábavaló minden békevágy, míg az erőszakmentesség szelleme meg nem tölti férfiak és nők millióit."

Mahátma Gandhi

Sok olyan civilizáció létezett, amely irodalma, művészete révén maradandóbb nyomott hagyott maga után a történelemben, mint hódításainak vagy iparának köszönhetően. Emiatt a második fajta városakció az, ha a játékos a várost a művészeteknek szenteli. Amennyiben így tesz, kap egy kultúrpontjelzőt a készletből, valamint még annyit, ahány kultúraikon (🗨) látható e város külvárosain.

Felderítő, blokád

A felderítők is gyűjthetnek kultúrpontjelzőket, ha megfelelő ikonos térképmezőkön tartózkodnak (erről részletesen a 26. oldalon olvashattok).

Ha egy külvároson egy vagy több ellenséges bábu (akár felderítő, akár sereg) tartózkodik, azért a térképmezőért a város tulajdonosa nem kap kultúrpontjelzőt (erről részletesen a 27. oldalon olvashattok).

Kultúrpontok elköltése

Ahogy egyre csodálatosabb művészeti alkotásokat hoz létre egy civilizáció, úgy terjed e civilizáció híre a világban. A civilizációk hírnevét, kulturális befolyását azzal jelöljük, hogy mennyire haladtak előre a kultúrasávon – az előrehaladás pedig kultúrpontjelzők elköltésével történik.

Az épp soron lévő játékos városigazgatási fázisában elköltheti bármennyit kultúrpontjelzői közül, hogy jelzője előrébb haladjon a kultúrasávon.

A piactáblárol leolvasható, hogy mennyi a költsége a kultúrasáv mezőinek – ez annak a függvénye, hogy mennyire haladtatok már előre a sávon. A soron lévő játékos egy mezőt halad a kultúrasávon jelzőjével, kifizetve annak költséget (ahová lép, nem ahonnan). Ezután megkapja annak a mezőnek a jutalmát, ahová megérkezett (lásd a következő oldalon).

Egy idő után már nem csupán kultúrpontjelzőket, de kereskedelmi pontokat is be kell fizetni az előrehaladáshoz. Ilyenkor mindkét fajta költséget teljesen meg kell fizetni; a kereskedelmi pontokat kereskedelmi tárcsátok elforgatásával fizetitek.

Amíg rajtatok van a sor, többször is léphettek a kultúrasávon. A kultúrasáv ugyanazon mezőjén több jelző is lehet.

A kultúrasávon háromféle mező található.

Eseménymezők

Amikor valamelyikőtök ilyen mezőre lép jelzőjével, az adott pakliból húz egy eseménykártyát. Ha ezáltal túl sok eseménykártya lesz a kezében (megfelelő technológiák ismerete nélkül legfeljebb kettő lehet a kézben), a felesleget el kell dobnia – csak ezután játszhat ki eseménykártyát.

Kiválóságmezők

Amikor valamelyikőtök ilyen mezőjére lép jelzőjével, a képpel lefelé lévő kiválóságok közül húz egyet, akit vagy azonnal lerak egy városára, vagy egyelőre megtartja (lásd lentebb).

A kulturális győzelem mezője

Amikor valamelyikőtök erre a mezőjére lép jelzőjével, azonnal megnyeri a játékot (kulturális győzelem).

Eseménykártyák

„De a szerencse, amely egyébként is, de különösképpen a háborúban oly döntő fontosságú, a legkisebb mozzanatokból a legnagyobb változásokat idézheti elő."

Caius Iulius Caesar

Az eseménykártyák afféle akciókártyák, amelyekhez a kultúrasávon előrelépve juthattok. Minden eseménykártyának van neve (A), időzítése (B) és hatása (C).

A felhúzott eseménykártyákat a kezetekben tartjátok, nem mutatva meg egymásnak. A játék kezdetén legfeljebb két eseménykártyát tarthattok a kezetekben, de ez az eseménykorlát növekedhet egyes technológiák, mint például a *fazekasság* hatására. Akinek több eseménykártya van a kezében, mint amennyi a korlátja, annak el kell dobnia a számfeletti kártyákat, nem játszhatja ki azokat. A játék kezdetén egyébként még senkinek nincs eseménykártya a kezében; csak a kultúrasávon haladva szerezhettek ilyen lapokat.

Az eseménykártyákon mindig szerepel, hogy melyik fázisban játszhatók ki (B). Kijátszásnál olvassátok fel a kártya nevét és hatását, majd az utóbbit hajtsátok végre; ezután dobjátok el a lapot.

Az eldobott eseménykártyák a megfelelő eseménypakli aljára kerülnek, képpel felfelé. Amikor egy pakliból elfogynak a képpel lefelé lévő lapok, a megmaradt paklit átforgatva és alaposan megkeverve alkossatok belőle új eseménypaklit.

Kiválóságok

„A civilizáció igazi próbája nem a lakosok száma, sem a városok mérete vagy a terméshozam, hanem az, hogy miféle embereket nevel."

Ralph Waldo Emerson

Minden civilizációban kiemelkednek egyesek, aki megváltoztatják a dolgokat, akik irányt szabnak a történelemnek. A játékban ezen személyek sokban hasonlítanak az épületekhez: ha megszereztek egy kiválóságot, nyomban lerakhatjátok valamelyik városotok egy külvárosára. A kiválóságok a víz kivételével bármilyen terepre lerakhatóak, és telepíthetők korábban lerakott csoda vagy épület helyére is (lásd épületek és csodák átépítése, a 17. oldalon).

Mindazonáltal van valami, amiben a kiválóságok felülmúlják az épületeket: ha egy épületet, csodát vagy másik kiválóságot raktok térképmezőjükre, nem dobjátok el a kiválóságot, hanem visszarakjátok civilizációlapotokra. Viszont a forduló kezdetén (vagyis a kezdőfázisban) a civilizációlapjaitokon lévő kiválóságok közül bármennyit lerakhattok városaitok külvárosaira. Amíg civilizációlapotokon vannak, a kiválóságoknak nincs semmi hatásuk.

C) Erőforrás begyűjtése

Ahhoz, hogy a civilizációk növekedjenek, szükség van bizonyos erőforrásokra; hiányukban a civilizáció előbb képtelenné válik a növekedésre, majd kénytelen lesz meghódolni agilisabb szomszédai előtt. A harmadik lehetséges városakció az erőforrás begyűjtése a játéktábláról. Ez akkor hajtható végre, ha az akciót indító város valamelyik külvárosán látható az adott erőforrás ikonja: ekkor a város tulajdonosa a piactábláról elvesz egy ilyen erőforrásjelzőt, és a civilizációlapjára rakja azt. Fontos, hogy csak olyan erőforrás gyűjthető be, amiből van a piactáblán, és hogy **egy város egy akcióval csak egy erőforrásjelzőt gyűjthet be!**

Ha például egy város külvárosain két erőforrás ikonja is látható (selyem és vas), akkor az akcióval begyűjthető vagy egy vas, vagy egy selyem (feltéve, hogy vannak a készletben). Ha pedig egy város külvárosain két selyemikon látható, az akció végrehajtásáért akkor is csak egy selymet kap a város tulajdonosa.

Az erőforrásokat arra használjátok, hogy kifizessétek velük technológiakártyáitok bizonyos képességeit. Amikor ilyen képességet használtok, a költségét – egy vagy több erőforrást – meg kell fizetnetek (erről részletesen a 22. oldalon olvashattok).

Felderítő, blokád

A felderítők is gyűjthetnek erőforrásokat, ha megfelelő ikonos térképmezőkön tartózkodnak (erről részletesen a 26. oldalon olvashattok).

Ha egy külvároson egy vagy több ellenséges bábu (akár felderítő, akár sereg) tartózkodik, azért a térképmezőért a város tulajdonosa nem kap erőforrást (erről részletesen a 27. oldalon olvashattok).

4. Mozgásfázis

„És nem hagyhatjuk abba a kutatást
És az lesz kutatásunk vége,
Ha megérkezünk oda, ahonnan elindultunk
És először ismerjük fel azt a helyet.”

T. S. Eliot

Amióta csak létezik emberiség, az ősembertől a modern utazókig, mindig kirajzottak otthonaikból a katonák és a felfedezők. A mozgási fázisban seregeitek és felderítőitek fognak mozogni. E fázisban mindannyian sorra kerültök, és akire épp sor került, az egymás után mozog minden bábujával. Minden bábu annyit léphet, amennyi civilizációja **sebessége**. Ez kezdetben 2, de bizonyos technológiák elsajátítása (mint például a *lovaglás*é) megnövelhetik. **A bábuk nem léphetnek átlósan.** Ha egy bábu elkezdte már mozgását, azt teljesen be kell fejeznie, csak utána mozoghat a következő bábu.

Közös mozgás és a mennyiségi korlát

Ha valamelyikőtöknek több bábuja ugyanazon a térképmezőn kezdi a mozgási fázist, ezek mozoghatnak együtt. Ez bónuszt jelenthet a harcban (lásd a 23. oldalon), illetve a seregek ezáltal megvédhetik a felderítőket (lásd a 20. oldalon). Persze az ugyanazon a térképmezőn lévő bábuknak nem kötelező közösen mozogniuk.

Ugyanakkor egy térképmezőn egy civilizációnak legfeljebb annyi bábuja (serege és felderítője) lehet, amennyi a civilizáció **mennyiségi korlátja**. A sebességhez hasonlóan ez kezdetben 2, azonban bizonyos technológiák elsajátításával (mint például a *kőművességgel*) e korlát is megnövelhető.

Átkelés vízen

A játék kezdetén bábuitok nem léphetnek vízre, de bizonyos technológiák elsajátításával már igen. Aki ismeri a *navigáció*t, annak bábui ráléphetnek vízre, de mozgásukat nem fejezhetik be ilyen mezőn.

Más technológiák, mint például a *hajózás*, lehetővé teszik, hogy a bábuk rálépjenek a vízre, valamint azt is, hogy mozgásukat ilyen mezőn fejezzék be. Aki közületek elsajátított már ilyen technológiát, az a frissen termelt bábuit lerakhatja vízre a városigazgatási fázisban.

Felfedezetlen területek

Amíg egy térképlap képpel lefelé fordított, bábuk nem léphetnek rá, nem is kelhetnek át rajta, mezőire nem hatnak a technológiakártyák és az eseménykártyák képességei. Gyakorlatilag olyan, mintha nem is létezne.

Felfedezés

Ha valamelyikőtök egy bábuja képpel lefelé lévő térképlap mellett tartózkodik éppen (átlósan nem számít annak), **felfedezheti** azt, amennyiben mozgásából egy lépést erre költ. **Ekkor a bábu nem lép át szomszédos térképmezőre, hanem helyette a térképlapot kell képpel felfelé fordítani.** Ezután úgy kell a térképlapot forgatni, hogy a rajta lévő nyíl a bábutól elfelé mutasson.

Ekkor kerülnek fel a térképlapra a kunyhók és a falvak. Minden kunyhóhelyre rakjatok egy kunyhójelzőt és minden faluhelyre egy falujelzőt, de közben ne nézzétek meg e lapkák hátoldalát.

Az alanti példa azt mutatja, hogy a vörös sereg mozog, és egy lépését arra használja, hogy felfedezze a mellette lévő térképlapot:

A képpel lefelé lévő térképlap átfordul, és úgy lesz lerakva, hogy rajta a nyíl elfelé mutasson a vörös seregtől.

Ezután a játékosok húznak egy-egy kunyhót és falut, és **anélkül, hogy megnéznék azok hátoldalát,** lerakják azokat a térképlap megfelelő mezőire.

Az alanti képen látható, merre kell mutatniuk a fehér nyilaknak, ha a középső térképlapról fedezik fel a környező térképlapokat.

Kunyhók és falvak felfedezése

Felderítő nem léphet olyan térképmezőre, ahol kunyhó vagy falu áll. Ha viszont egy sereg lép olyan térképmezőre, ahol kunyhó- vagy falujelző található, **a sereg mozgása azonnal véget ér,** minthogy a sereg átkutatja a falut, illetve kunyhót.

A kunyhó jelezte nép ilyenkor békésen beolvad a terjeszkedő civilizációba: a sereg tulajdonosa elveszi a kunyhó jelzőjét, megnézi, majd képpel lefelé lerakja civilizációlapjára. A kunyhók jelzőinek másik oldalára erőforrások vannak nyomtatva: ezeket éppen úgy használhatjátok, mint a piactábláról elvett erőforrásjelzőket, azonban ezek nem kerülnek vissza a piactáblára: felhasználásuk után a dobozba kell őket tennetek.

A falvak jelezte népek azonban megpróbálják visszaverni a hódítókat. Ilyenkor a sereg tulajdonosának balján ülő játékos lesz a „barbár": húz egyet-egyet a gyalogság-, a lovasság- és a tüzérségpakliból (ha bármelyik kifogyott, a háromból egy másik paklit választ, és abból húz egységet). Ezek az egységek alkotják a barbár sereget, ezért a játékos nem keverheti őket össze saját egységeivel. Ezután harcra kerül sor a barbárok (az épp húzott három egység) és a hódító sereg között. A harcban a barbárok a védekezők, és a barbár egységek mind 1. szintűek (lándzsás, lovas, íjász). A harcról részletesen a 23. oldalon olvashattok.

FALU, KIVÁLÓSÁGGAL

A harc után, ha a hódítók győztek, a sereg tulajdonosa leveszi és megnézi a falu jelzőjét. Ha azon kiválóságikont lát, eldobja a falujelzőt és húz egy kiválóságot; ha viszont erőforrást, a falu jelzőjét civilizációlapjára rakja (ugyanúgy működik, mint az elvett kunyhójelző, lásd fentebb).

Amennyiben a hódítók vereséget szenvedtek, a térképmezőre lépett bábu (vagy bábuk, ha együtt mozogtak) elpusztul, visszakerül tulajdonosa civilizációlapjára; azonban a vereségnek nincs más büntetése – nem úgy, mint mikor valaki játékostársaitól szenved vereséget.

Tanács: kezdetben túl kockázatos a barbárokra támadni. Először érdemes plusz egységeket felállítani, a haditechnológiát fejleszteni, több sereggel támadni, vagy egy ászt rejtegetni a kabátujjban (mint például a *fémművesség* és egy vas).

Ellenséges bábuk

Felderítő nem léphet olyan térképmezőre, ahol ellenséges bábu tartózkodik. Ha egy sereg lép olyan térképmezőre, ahol egy vagy több ellenséges bábu található, mozgása azonnal véget ér. Amennyiben az ellenséges bábuk kizárólag felderítők, azok azonnal elpusztulnak, és a támadó zsákmányt szerez (lásd a 25. oldalon). Ha viszont van ott legalább egy ellenséges sereg, harcra kerül sor (lásd a 23. oldalon). Amennyiben bármelyik fél oldalán van legalább egy felderítő, és az a fél veszít, a felderítő vagy felderítők is elpusztulnak, és ellenfele zsákmányhoz jut.

Példa: egy sereg olyan térképmezőre lép, ahol két ellenséges sereg és egy ellenséges felderítő tartózkodik. Harcra kerül sor, és a támadó sereg győzelmet arat. A két megtámadott sereg elpusztul, ahogy a felderítő is; a támadó zsákmányhoz jut az elpusztított bábuk miatt.

Baráti és ellenséges városok

Saját városközponton átmozgathatjátok bábuitokat, de mozgásotokat nem fejezhetitek be városközpontjaitokon. **Felderítő**itek bevonulhatnak az ellenséges külvárosokba, de nem léphetnek az ellenséges városközpontokba. **Sereg**eitek bevonulhatnak az ellenséges külvárosokba, sőt a városközpontokba is: ez utóbbi a város ostromát jelenti (lásd a 23. oldalon).

5. Fejlesztési fázis

„Minden vallás, művészet és tudomány egyazon fának a különböző ágai. Ezeknek a törekvéseknek a célja az ember életének megnemesítése, a puszta fizikai létezésből való kiemelése és az egyén elvezetése a szabadsághoz."

Albert Einstein

Az új technológiák új utakat, új lehetőségeket jelentenek. A *fazekasság*tól az *űrhajózás*ig a technológiák gyökeresen megváltoztathatják civilizációitokat. A technológiákhoz, illetve az őket jelképező kártyákhoz ebben a fázisban juthattok. A fejlesztési fázisban mindegyikőtöknek lehetősége nyílik egy technológia kifejlesztésére.

Minden technológiakártyának van neve (A), ikonja (B), szintje (C), és egy-három képessége (D).

Ahhoz, hogy egy civilizáció kifejleszthessen egy technológiát, elegendő kereskedelmi ponttal kell rendelkeznie, valamint szükséges, hogy a kártyát el tudja helyezni technológiai piramisában (lásd a következő oldalon). Ha ezek a feltételek teljesültek, a kár-

tya képpel lefelé a piramisba, a helyére kerül. Miután már mindannyian kiválasztották kifejlesztendő technológiáitokat, a kártyákat egyszerre feditek fel.

Mindannyian csak az általatok kifejlesztett technológiákat ismeritek: ha például Róma kifejleszti a *mérnöki tudományok*at, attól még Egyiptom nem fogja azt megismerni. Mind saját technológiai piramisotokban tartjátok a kifejlesztett technológiák kártyáit.

A technológiák költsége

Ahhoz, hogy technológiákat fejleszthessetek ki, rendelkeznetek kell a szükséges kereskedelmi pontokkal. Az I. szintű technológiák költsége **minimum** 6 kereskedelmi pont (ezért van az, hogy a kereskedelmi tárcsákon a 6-os helyett egy I-es látható), minden további szint minimumköltsége pedig plusz 5 kereskedelmi pont (11 pont a II. szintű, 16 a III. szintű, 21 a IV. szintű és végül 26 pont az V. szintű technológiák minimumköltsége – ahogy ez is leolvasható a kereskedelmi tárcsáról).

Ha új technológiát fejlesztetek ki, arra mindig el kell költenetek összes kereskedelmi pontotokat, bármennyivel is rendelkeztek. E szabály hatálya alól csak egy módon mentesülhettek: pénzzel. Minden pénzetekért megtarthattok egy kereskedelmi pontot. A pénz nem növeli meg a rendelkezésetekre álló kereskedelmi pontok számát, csak a megtartásukat segíti. A pénzről részletesen a 26. oldalon olvashattok.

Példa: egyikőtök ki szeretné fejleszteni a *hajózás*t, ami II. szintű technológia. Kereskedelmi tárcsájáról leolvassa, hogy II. szintű technológiához legalább 11 kereskedelmi ponttal kell rendelkeznie. Minthogy 18 kereskedelmi pontja van (és a kártyát el tudja helyezni technológiai piramisában), kereskedelmi pontjai számát 0-ra csökkenti és megtanulja a *hajózás*t.

Példa: viszont ugyanő, ha van 4 pénze, 4 kereskedelmi pontot megtarthat a *hajózás* kifejlesztése után.

A technológiai piramis

Csak akkor fejleszthettek ki egy technológiát, ha a kártyáját el tudjátok helyezni saját technológiai piramisotokban. Az I. szintű kártyákat mindig el tudjátok helyezni, minthogy ezek alkotják a piramis legalsó sorát. II. szintű technológiát csak akkor fejleszthettek ki, ha a kártyáját le tudjátok rakni két I. szintű kártya fölé. Hasonlóképp a III. szintű kártyát két II. szintű fölé kell lerakni, és így tovább – az új technológiák kifejlesztésének alapjai az alacsonyabb szintű technológiák. Ahogy nő piramisotok, úgy hasonlít mind jobban egy valódi piramisra.

A játékban egyetlen V. szintű technológia található, az *űrhajózás*. Amint egyikőtök kifejleszti ezt, azonnal megnyeri a játékot – ez a technológiai győzelem. Könnyen kiszámítható, hogy legalább öt I. szintű kártyára van ehhez szükség, és összesen legalább tizenöt kártyának kell lennie a piramisban (lásd még a 22. oldalon).

Kivétel: a civilizációk kezdőtechnológiái mind piramisuk legalsó sorába kerülnek, függetlenül a szintjüktől.

A technológiakártyák képességei

A technológiák különféle előnyöket biztosítanak: új épületek felhúzását engedélyezik, lehetővé teszik épületek, egységek továbbfejlesztését, új képességek használatát stb. Az alábbiakban ezekről olvashattok részletesebben.

Új egységek, épületek, kormányzatok

Amikor olyan technológiákat sajátítotok el, amelyeken új egységfajta, épület, kormányzat található, onnantól termelhettek ilyen egységet, építhettek ilyen épületet, átválthattok ilyen kormányzatra. A játék kezdetén csak a bábuk, a leggyengébb egységek (íjász, lovas, lándzsás), valamint a *zsarnokság* áll a rendelkezésetekre; minden mást ki kell fejlesztenetek.

Példa: a *törvénykönyv*et kifejlesztve (lásd a képet), onnantól építhető kereskedelmi állomás (a kártya jobb széle), illetve átváltoztatható a játékos kormányzata *köztársaság*ra (a kártyán középütt).

Egységek továbbfejlesztése

Amikor egységek továbbfejlesztését lehetővé tévő technológiát találtok fel, ellenőrizzétek, hogy az adott egység fejlettsége nem haladta-e meg már a technológia által kínáltat. Ha nem, a megfelelő haditechnológia-jelzőtöket rakjátok fel a piactáblára, az adott egységpakli alá (de lehet, hogy csak át kell forgatnotok a jelzőtöket a másik oldalára).

Fontos: a 2. szint az 1. szint jelzőjének hátoldalán található, a 3. és a 4. szint (a csillagos) pedig a másik haditechnológia-jelzőn.

Ha például egyikőtök kifejleszti a *lovagi rend*et, megnézi, hogy lovassága van-e már legalább 2. szintű (két rangjelzés). Ha nem, lovassági haditechnológia-jelzőjét átforgatja a 2. szint oldalára.

Ilyenkor az adott fajtájú, alacsonyabb szintű egységeitek azonnal, automatikusan továbbfejlődnek; ellenben attól kezdve új egység felállításának magasabb lesz a költsége.

Az előző példánál maradva: a fentebbi játékos lovasságát ettől kezdve lovagok alkotják, minden meglévő lovasából automatikusan lovag lesz. Viszont ha új típusú lovasságot akar felállítani, az 5 ⚒ helyett már 7 ⚒-ba kerül neki.

Épületek továbbfejlesztése

Bizonyos épületeknek létezik fejlettebb változata is – például a hombár fejlettebb változata a vízvezeték. Ilyenkor a két épület ugyanazon jelző két oldalán található. A piactáblán a fejlettebb épületek neve előtt egy nyíl látható. Amikor olyan technológiát sajátítotok el, amely lehetővé teszi egy épület továbbfejlesztését, összes meglévő ilyen épületetek jelzőjét azonnal átforgatjátok fejlettebb oldalára. Ha például egyikőtök elsajátítja a *mérnöki tudományok*at, összes addig megépített hombárjából vízvezeték lesz.

Ugyanakkor, az egységekhez hasonlóan, ha már rendelkezésetekre áll a fejlettebb, de drágább épület technológiája, onnantól már csak azt tudjátok megépíteni, az alapépületet nem.

A fenti példánál maradva a *mérnöki tudományokat* elsajátító játékos a továbbiakban már nem építhet új hombárt 5 (⚒), hanem csak vízvezetéket 8 (⚒).

Fontos: a fejlettebb épület felhúzását lehetővé tevő technológia kifejlesztéséhez **nem** szükséges, hogy ismerjétek az alapépület megépítését lehetővé tevő technológiát.

Erőforrásos képességek

Bizonyos technológiakártyák képességének használatához erőforrást kell költenetek (ilyen kártya például a *pénzverés*): az ilyeneket nevezzük **erőforrásos képességek**nek. Ilyen képességnél mindig látható a megfizetendő erőforrás, erőforrások képe (A) – ha itt kérdőjel van, akkor bármilyen erőforrással fizethettek –, a fázis, amelyben a képesség kiváltható (B), valamint a képesség konkrét tulajdonságai (C).

Például a *pénzverés* lehetővé teszi kifejlesztőjének, hogy a városigazgatási fázisban egy illatszert befizetve három kultúrpontot kapjon a készletből.

Minden erőforrásos képesség fordulónként csak egyszer használható, hiába van a játékosnak elég erőforrása többszöri kiváltásra. Ugyanakkor ha valaki több, hasonló képességgel bíró technológiát kifejlesztett (például ilyen a *lovagi rend* és a *pénzverés*), azok mindegyikét kiválthatja fordulónként egyszer.

Egyéb képességek

A technológiakártyáknak más képességeik is lehetnek: növelhetik a sebességet *(lovaglás)*, a mennyiségi korlátot *(kőművesség)*, lehetővé tehetik, hogy egy város két dolgot állítson elő *(mérnöki tudományok)* stb. – ezek a képességek állandóan hatnak. A technológiakártyák ikonjainak feloldását e szabályfüzet végén találjátok.

A játék megnyerése

Ahogy korábban már röviden említettük, a játék négyféleképpen is megnyerhető – több út is vezet a nagysághoz és a dicsőséghez.

Kulturális győzelem

Kulturális győzelemhez kultúrpontokat kell költeni, eljutva egészen a kultúrasáv utolsó mezőjére (lásd a 17-18. oldalon). Amint valaki jelzőjével rálép erre a mezőre, kulturális győzelmet aratva megnyerte a játékot.

Ha így szeretnétek győzni, arra kell törekednetek, hogy minél több kultúraikon legyen városaitokban, és városaitokat a művészeteknek kell szentelnetek. Egy idő után azonban már arra is vigyáznotok kell, hogy városaitok elegendő kereskedelmi pontot biztosítsanak. A kulturális győzelem elérésében segíthetnek bizonyos technológiák (mint a katedrálisépítést lehetővé tevő *teológia* vagy a kultúrpontokat adó *pénzverés*), illetve egyes csodák (mint amilyen például Stonehenge).

Technológiai győzelem

A technológia győzelemhez ki kell fejleszteni az *űrkutatás*t, a játék egyetlen V. szintű technológiáját. Ehhez legalább öt I., négy II., három III. és két IV. szintű technológia ismerete szükséges: összesen tehát legalább 15 technológiakártya lesz a piramisban.

Ha így szeretnétek győzni, arra kell törekednetek, hogy városaitok minél több kereskedelmi pontot biztosítsanak; még jobb, ha fordulónként több technológia kifejlesztésére is képessé váltok (például eseménykártyák révén). A technológiai győzelem elérésében segíthetnek bizonyos technológiák (mint a kereskedelmi állomás építését lehetővé tevő *törvénykönyv* vagy a kereskedelmi pontokat adó *lovaglás*), illetve egyes csodák (mint például a Szabadság-szobor).

Gazdasági győzelem

Gazdasági győzelemhez össze kell gyűjteni 15 pénzt a gazdasági tárcsán. Pénzhez egyes térképmezők, épületek, illetve technológiák révén juthattok (lásd a 26. oldalon).

Ha így szeretnétek győzni, sokoldalúnak kell lennetek: szükség lesz kereskedelmi és kultúrpontokra, erőforrásokra, háborúskodásra. Pénzhez juthattok ugyan épületekből is (például a bank-

ból), nagyobb összegre azonban technológiakártyák képességei révén tehettek szert: ilyen például a *fazekasság*, a *törvénykönyv*, a *könyvnyomtatás*, a *demokrácia*. Emellett egyes csodák (mint amilyen például a Panama-csatorna) is sokat segíthetnek.

Katonai győzelem

Katonai győzelemhez el kell foglalni egy másik játékos fővárosát. Ehhez erős haderőre és haditechnológiára van szükség. Azaz a haderőtöket kell fejlesztenetek: új egységeket kell felállítanotok, haditechnológiákat kell kifejlesztenetek (mint amilyen a *lőpor*), növelnetek kell mennyiségi korlátotokat (például *biológiá*val), harci bónuszokat kell gyűjtenetek (például hadiakadémiák révén). Eseménykártyákat is érdemes gyűjtenetek, valamint egyes csodák (mint amilyen a Himedzsi-kastély) is sokat segíthetnek.

További szabályok

Harc

„Nem beszédek és többségi határozatok, hanem vér és vas dönti el a kor nagy kérdéseit."

Otto von Bismarck

A civilizációk között gyakorta törnek ki öldöklő háborúk. Ha egy seregbábu olyan térképmezőre lép, ahol falu, ellenséges sereg vagy város található, harcra kerül sor. Az lesz a **támadó**, akinek bábuja az adott térképmezőre lépett; a megtámadott bábu vagy város tulajdonosa pedig a **védekező**. Ha a támadó falut rohan le, bal oldali szomszédja alakítja a védekezőt. Általában elmondható, hogy a védekező hátrányban van, mivel a meglepetés ereje a támadót segíti. Amikor elkezdődik a harc, a támadó és a védekező az alábbi lépéseket hajtja végre:

1. A harcoló egységek

A támadó képpel lefelé megkeveri mozgósított haderejét, és annyit **húz**, amennyi **harci korlát**ja; ugyanígy tesz a védekező is. A harci korlát kezdetben 3, de többféleképpen is megnövelhető:

- +2 minden saját seregbábuért, ami ugyanazon a térképmezőn tartózkodik (figyelve a mennyiségi korlátra);
- +1, ha a kormányzat *fundamentalizmus*;
- +3 várost vagy fővárost védve.

Minden egységkártya négyoldalú; minden oldalon látható az egység neve (A), szintje (B), ereje (C), előnyszimbóluma (D) és típusa (E).

A harcban az egységkártyának csak az az oldala számít, amelyik megfelel haditechnológia-jelzőjének. Ha például egy játékos lovassági haditechnológia-jelzője a 2. szintű oldalára van forgatva, lovassági egységkártyáinak csak a 2. szintű oldala számít (ez a lovag). Az alanti egységkártya esetén ez 2-es erőt jelent.

Fontos: az első három szintet rangjelzések jelzik, a negyediket pedig egy csillag.

Miután felhúztátok harcoló egységeiteket, érdemes azokat a kezetekben úgy forgatnotok, hogy felül legyen az az oldal, amelyik érvényes. A kezetekben lévő kártyákat mindaddig nem mutatjátok meg ellenfeleiteknek, amíg azokat ki nem játsszátok.

1. tanács: minél nagyobb a harci korlátotok, annál erősebbek vagytok – amennyiben persze van elegendő egység mozgósított haderőtökben. Mindig igyekezzetek arra törekedni, hogy mozgósított haderőtök elérje, de inkább meghaladja harci korlátotokat.

2. tanács: veszélyes, ha túl kevés egységgel rendelkeztek, de a túl sok sem feltétlenül jó. Mivel a harc elején húztok a mozgósított haderőtökből, túl sok egység esetén csökken annak esélye, hogy pont azokat húzzátok fel, amelyeket leginkább szeretnétek.

2. Harci bónuszok

Ezután nézzétek meg, hogy erőtökhöz milyen bónuszok járulnak! Akinek ez több, az maga elé vesz egy bónuszkártyát olyasformán, hogy az saját bónuszát mínusz ellenfele bónuszát mutassa. Ha például a támadó erejéhez 12, a védekező erejéhez pedig 8 járulna, a támadó vesz maga elé egy bónuszkártyát, annak +4-es oldalával felfelé. A lehetséges bónuszok:

- +2 minden saját kaszárnya után;
- +4 minden saját hadiakadémia után;
- +4 minden saját, a térképen lévő hadvezér után;
- +6 várost (de nem fővárost) védelmezve;
- +12 fővárost védelmezve;
- +4 fallal övezett várost védelmezve (ez hozzáadódik a város +6-jához vagy a főváros +12-jéhez).

Tanács: nagyjából minden +4 bónusz felér egy plusz egységgel (természetesen az egységek ereje igen különböző, de ökölszabályként elfogadható ez a számítás).

3. A tényleges harc

Először a védekező játszik ki a kezéből egy egységkártyát, képpel felfelé, majd a támadó, és így tovább, felváltva, míg mind ki nem játsszák harcoló egységeiket.

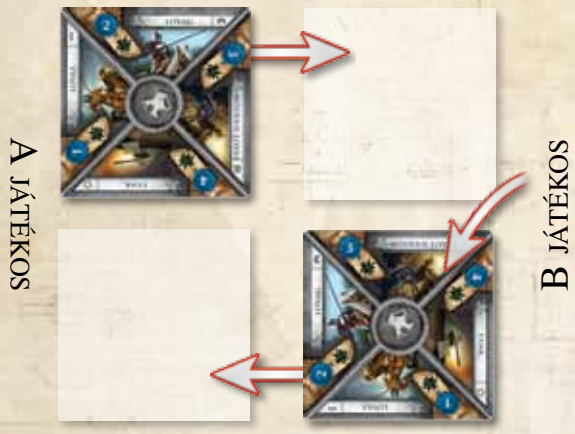
Kivétel: fallal övezett város ostrománál a támadó kezdi az egységkártyák kijátszását.

Az először lerakott egység létrehoz egy harcvonalat. Ezután minden kijátszott egység vagy új harcvonalat hoz létre, vagy megtámad egy már létező harcvonalat.

Új harcvonal nyitása

Nagyon egyszerű: úgy játszotok ki egységkártyát, hogy nem támadtok meg harcvonalat. Az egység a harc végéig az asztalon marad – vagy amíg meg nem semmisítik. Egy harcvonalban sosem tartózkodhat egy egységnél több.

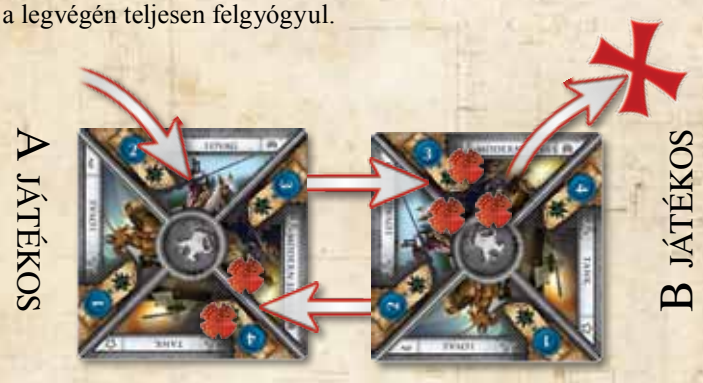
1. példa: látható, hogy A játékos már lerakott egy 3-as erejű lovasságot. B játékos nem akar erre támadni, így maga elé lerak egy 2-es erejű lovasságot, új harcvonalat nyitva. Mivel egyik harcvonalat sem támadják, tényleges összecsapásra nem kerül sor.



Ellenséges harcvonal megtámadása

Ilyenkor egy már korábban kijátszott ellenséges egység elé teszitek le képpel felfelé saját egységeteket, és a két kártya azonnal össze is csap egymással. Mindkét egység annyi sebet okoz ellenfelének, amennyi az ereje. Minden egység, amely annyi sebet kap, amennyi az ereje, megsemmisül, és képpel felfelé vissza kell rakni az egységtípus paklijának aljára. Ha viszont az egység túlélte az összecsapást, annyi sebesülésjelzőt kell rárakni, amennyi sebet kapott. **A harc (nem az összecsapás!) legvégén minden seb begyógyul.**

2. példa: ezúttal a B játékos játszotta ki először 2-es erejű egységét. Az A játékos, minthogy 3-as erejű egység van a kezében, azt a 2-es erejű egység elé rakja le, megtámadva azt. A 3-as erejű egység három sebet okoz ellenfelének, megsemmisítve azt; eközben maga is kap két sebet. Ennyi sebesülésbe még nem hal bele, de rákerül két sebesülésjelző. Ha sikerül túlélnie az egész harcot, a legvégén teljesen felgyógyul.



A sebesült egység a következő összecsapásban teljes sebzést okoz – csupán könnyebb megsemmisíteni.

3. példa: a fenti példában sikerült megsemmisíteni a 2-es erejű egységet, azonban a B játékos újabb, ezúttal 3-as erejű egységgel támad a sebesült 3-as erejű egységre. Noha van rajta két sebesülésjelző, ettől még A játékos egysége ismét hármat sebez. Minthogy mindkét egység 3-as erejű, három-három sebzést okoznak, így kölcsönösen megsemmisítik egymást.

Seregek és egységek

Fontos, hogy a játékban nagy különbség van a seregek és az egységek között.

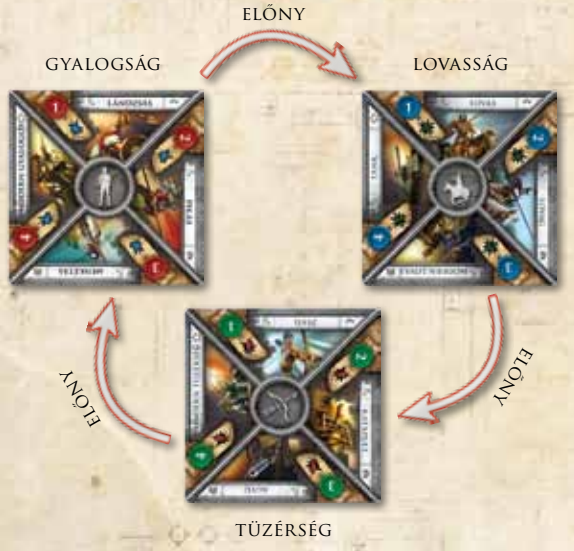
A **seregek** műanyag bábuk, a civilizációk haderejét jelképezik, és a játéktáblán mozognak. Ugyanakkor a tényleges erőt az egységek biztosítják – egységek híján nemigen képesek győzni a seregek.

Az **egység**ek négyzet alakú kártyák, ezek vívják a csatákat. A seregek kisebb hadtesteit jelképezik. Az egységek nincsenek fent a játéktáblán, és csak sereg részeként, illetve városok védelmében használhatók fel.

Katonai győzelem eléréséhez mind seregekre, mind egységekre szükség van.

Előnyök

Egyes egységek előnyben vannak más egységekkel szemben: gyakorlatilag kő-papír-olló viszonylatban áll egymással a gyalogság, a lovasság és a tüzérség.



Az egységkártyákon ezt az **előnyszimbólum** jelzi. Például a gyalogság különösen hatékony a lovassággal szemben (gondoljunk csak a rohamozó lovagokra és a pikások négyszögeire), így a gyalogság kártyáin előnyszimbólumként a lovasság ikonja látható. Amikor egy egység olyan másik egységgel csap össze (akár támadóként, akár megtámadottként), amelynek ikonja az ő kártyáján előnyszimbólumként látható, **előny**ben van, és **előbb** sebez, mint a másik egység. Ez azt jelenti, hogy ha a sebzése megsemmisíti az ellenséges egységet, az már nem fog visszatámadni.

4. példa: ha az előző, 3. példában B játékos 3-as egysége gyalogság lett volna, az előnyben lett volna A játékos sebesült lovasságával szemben. Ez esetben először B játékos egysége sebzett volna hármat, megsemmisítve A játékos egységét, mielőtt az visszatámadhatott volna – így B játékos egysége nem is kapott volna sebet az összecsapás során.

Tanács: nyilvánvalóan célszerű elkerülnötök, hogy ellenfeleitek egységei folyton előnybe kerüljenek – emiatt érdemes figyelnetek arra, milyen egységeket termelnek a többiek.

Harci képességek

Egyes technológiakártyák képességeit harc közben használhatjátok. Erre mindig csak ellenséges harcvonal megtámadása előtt vagy után kerülhet sor, sosem az összecsapás közben – noha egyes képességek hatása befolyásolhatja a következő összecsapást.

Légierő

Ha már kifejlesztettétek a *repülés*t, képesek lesztek harci repülők gyártására. A légierő egységei nagyon erősek (az erejük 5 és 7 között lehet); nincsenek előnyben más egységekkel szemben, de velük szemben sincs előnyben más egység – mindig, biztosan sebeznek, bármilyen egységgel is kerüljenek szembe.

4. Győzelem és vereség

Miután mindketten leraktátok minden harcoló egységeteket, a harc befejeződik. Ekkor vegyétek le az összes sebesülésjelzőt az egységekről, majd mindketten adjátok össze megmaradt egységeitek erejét; akinél van bónuszkártya, az a bónuszt is adja hozzá. Akinél az összeg nagyobb, az győzött; egyenlő értékek esetén pedig a védekező diadalmaskodik.

A győztes bábui

Ahányszor két egysége megsemmisült harc közben a győztesnek, annyi seregbábuját le kell vennie a térképmezőről – kivéve a legutolsót, az mindenképp a térképmezőn marad.

A zsákmány

A győztes zsákmányt szerez; a zsákmány mérete attól függ, mekkora ellenfele vesztesége.

Ha a vesztesnek volt legalább egy bábuja a térképmezőn:

A vesztes összes bábuja megsemmisül, a játékos visszaveszi azokat maga elé. Ezután a győztes választhat egyet az alábbi lehetőségek közül, hogy mit vesz el a vesztestől:

- legfeljebb 3 kereskedelmi pontot (ellenfele tárcsájáról);
- legfeljebb 3 kultúrpontot
- 1 erőforrásjelzőt (elvehet képpel lefelé lévő falu- vagy kunyhójelzőt ellenfele civilizációlapjáról, de ilyenkor nem látja, hogy mit fog kapni).

Ha a vesztes egy városát (de nem fővárosát) védte:

Az ostromlott város elpusztul, jelzője visszakerül tulajdonosa civilizációlapjára. A külvárosokon lévő épületek visszakerülnek a piactáblára, az ugyanott lévő csodák és kiválóságok pedig a dobozba, kikerülve így a játékból. A győztes figurái maradnak azon a térképmezőn, ahol a városközpont volt; ezenfelül a győztes választhat egyet az alábbi lehetőségek közül:

- megtanulja a vesztes egy, már kifejlesztett technológiáját, amit maga még nem ismert – a technológia költségét nem fizeti meg, de szükséges, hogy a technológia kártyáját el tudja helyezni saját piramisában (lásd a 21. oldalon);
- elhúzza a vesztes kezéből annak egyik eseménykártyáját (csak húzás után nézheti meg, mi annak a lapnak a hatása);
- elvesz a vesztestől 2 erőforrásjelzőt (elvehet képpel lefelé lévő falu- vagy kunyhójelzőt is ellenfele civilizációlapjáról, de nem nézheti meg előtte, mi van a másik oldalon).

Ha a vesztes a fővárosát védte:

- A győztes katonai győzelmet ért el, megnyerve a játékot.

Tanács: minthogy aki elfoglal egy ellenséges fővárost, azonnal megnyeri a játékot, ügyelnetek kell arra, nehogy túlságosan meggyengítsétek egy ellenfeleteket akkor, amikor fővárosa közelében egy másik ellenfél serege vár ugrásra készen.

A harc után

Ha a játék nem ért véget, a megmaradt egységeiteket (akár győztetek, akár veszítettetek) keverjétek vissza mozgósított haderőtök közé. A megsemmisített egységeket képpel felfelé a piactáblán lévő egységpaklijuk aljára rakjátok.

Tanács: főváros elfoglalásához vagy a katonai győzelemre törekvő ellenfél legyőzéséhez megnövelt harci korlátra, továbbfejlesztett egységekre, bónuszokra, és elengedő létszámú mozgósított haderőre lesz szükségetek. Ugyanakkor a győzelemért járó jutalom sem elhanyagolható; ráadásul egyetlen váratlan katonai manőver teljesen átalakíthatja a játékot.

Pénz és gazdaság

„Nem kell, hogy elmond, mik a legfontosabbak a számodra. Elég, ha látom, mire költöd a pénzed, és már tudom is.”

James W. Frick

Bármilyen magasra is törjetek, ha nem áll mögöttetek kiegyensúlyozott, erős gazdaság, nem fogtok célt érni. A gazdasági hatalom mértékegysége a játékban a pénz, amelynek egy része a térképmezőkre van nyomtatva, más része bizonyos épületeken található, megint más részéhez pedig technológiakártyák (mint amilyen a *törvénykönyv*) képességei révén juthattok.

Amikor pénzhez juttok, azt a gazdasági tárcsátokon jelzitek; ugyanott jelzitek azt is, ha elveszítitek azt a pénzt.

A pénznek két fő haszna van. Az első, hogy amikor technológiát fejlesztetek ki, annyi kereskedelmi pontot megtarthattok, amennyi pénzzel rendelkeztek: ha például egyikőtöknek öt pénze van, a technológia kifejlesztése után marad neki öt kereskedelmi pontja. A pénz azonban csak technológia kifejlesztésénél védi meg kereskedelmi pontjaitokat, más esetekben (például vereségnél, vagy ha az ipari termelést kereskedelmi pontokkal siettetitek) kereskedelmi pontjaitok száma pénzetek mennyisége alá csökkenhet. A pénz sosem növeli a kereskedelmi pontok számát – csupán a megőrzésükben segít.

A pénz másik haszna, hogy ha összegyűjt valamelyikőtök 15-öt belőle, gazdasági győzelmet aratva azonnal megnyeri a játékot (lásd a 22-23. oldalon).

Egyes technológiakártyák (mint amilyen a *számítástechnika*) képességeinél is számít, hogy mennyi pénzzel bírtok.

Pénz a játéktáblán

Pénzhez akkor juttok a játéktáblán, ha annak forrását – aranybányát a hegyekben, aranyat adó épületet – fennhatóságotok alatt tartjátok: akár mert a külvárosotokban található, akár mert ott állomásozik rajta egy felderítőtök. Ha a pénzt biztosító térképmezőt egy ellenfeletek blokád alatt tartja, a pénzt elvesztitek mindaddig, amíg ellenfeletek bábuja ott tartózkodik (lásd a 27. oldalon). Hasonlóképp elvesztitek a pénzt akkor is, ha az azt adó épületetek megsemmisül.

Pénz a technológiakártyákon

Egyes technológiakártyák képességeit teljesítve pénzt raktok a kártyákra; itt korlátozva van, hogy a képességeket hányszor válthatjátok ki. A kártyára rakott pénzt gazdasági tárcsátokon is jelzitek. Az így szerzett pénzt már nem veszíthetitek el.

Felderítők és a térkép ikonjai

A felderítők nagyon fontosak a civilizációk túlélése és növekedése szempontjából; részben amiatt, hogy a messzi távolból kereskedelmi, ipari és kultúrpontokat, valamint pénzt és erőforrásokat küldenek haza. A felderítő minden fordulóban – leszámítva azt a fordulót, amelyben megtermelték – begyűjti annak a térképmezőnek a „termését”, amelyen tartózkodik. A kezdőfázisban meg kell jelölnötök, hogy felderítőitek külön-külön melyik városotokba küldik vissza, amit abban a fordulóban begyűjtenek – innentől az egész fordulóban úgy kell kezelni azt a térképmezőt, minden ikonjával együtt (kereskedelem, ipar, kultúra, pénz, erőforrás), mintha az adott város egyik külvárosa lenne.

A fenti város külvárosaiban az alábbi ikonok találhatók:

Ilyenformán a vörös játékos kereskedelmi fázisában e város miatt kap 3 🔁-t. Városigazgatási fázisában e városban az alábbi három lehetőség egyikét hajthatja végre:

- megtermel valamit, aminek költsége legfeljebb 5 ⚒;
- elvesz 1 🗨-t a készletből (1 a város miatt, 0 a külterületek 🗨-jai miatt);
- begyűjt vagy egy selymet, vagy egy illatszert.

A fentiekről részletesen a 14., illetve a 15-18. oldalakon olvashattok.

1. példa: az erdőben tartózkodó felderítő a fentebbi városba küldi mindazt, amit begyűjt, így a város ipara kettővel megnő erre a fordulóra.

3 7

2. példa: a természeti csodánál tartózkodó felderítő a fentebbi városba küldi mindazt, amit begyűjt. A város e fordulóban a művészeteknek szenteli magát. Mivel a térképmezőn, ahol a felderítő tartózkodik, található egy kultúraikon, a város eggyel több kultúrpontot ad (összesen tehát kettőt).

Nem szabad szem elől téveszteni, hogy bár a fenti városnak ebben az esetben is járna az erdőből származó plusz két ipari pont, ez nem számít, mivel a város az ipari termelés helyett a művészeteknek szentelte magát.

3 7 1

3. példa: a gabonatermő síkságon tartózkodó felderítő a fentebbi városba küldi mindazt, amit begyűjt. E fordulóban a város erőforrást gyűjt be: ez az erőforrás vagy selyem lesz, vagy illatszer, vagy gabona, hiszen ez a térképmező is a város egy külvárosának tekintendő.

3 5

Blokád

Bábuitokkal blokád alá vehetitek ellenfeleitek városait. Ha egy ellenséges város egy külvárosán legalább egy bábutok állomásozik (akár felderítő, akár sereg), az adott külvárosért járó kereskedelmi, ipari és kultúrpontokat, pénzt és erőforrást nem kapja meg a város. Olyan térképmezőt is blokád alá vehettek, amelyen épület vagy kiválóság található.

Még a csodák sem immúnisak a blokádra: ha a térképmezőn, ahol ellenfeletek csodajelzője van, a ti bábutok tartózkodik, ellenfeletek nem használhatja ki a csoda képességét, és a csodáért járó kultúrpontokat sem kaphatja meg.

Ha egy külvárosotok blokád alatt van, a frissen termelt, megszerzett épületet, csodát, kiválóságot, felderítőt nem rakhatjátok le arra a térképmezőre. Újonnan létrehozott sereget viszont igen, ami persze azonnali harcot jelent, ahol a blokádot okozó ellenfeletek lesz a védekező fél (lásd a 23. oldalon).

Felderítőtök ellenséges város külvárosáról is begyűjtheti az ottani ikonokat – ekkor ez a térképmező nem az ellenséges város, hanem a felderítőt kiküldő (vagyis a számára kijelölt) város külvárosának számít.

Példa: a fentebbi példákban szereplő város erdős külvárosán ellenséges felderítő tartózkodik. Ebben a fordulóban a kék felderítő városának kettővel több ipari pontja lesz, míg a blokád alá vont városnak kettővel kevesebb.

3 3

A csodák elavulása

„Király légy bár, jöjj és reszketve nézz:
nevem Ozymandiás, urak ura.”

Percy Bysshe Shelley: Ozymandiás

Bizonyos technológiák (mint például az *abszolutizmus* vagy a *lőpor*) révén elérhetitek, hogy elavuljanak csodák. Amikor egy csoda elavul, a jelzőjét fordítsátok képpel lefelé, de hagyjátok azt a játéktáblán. Innentől e csoda képessége nem használható többé; azonban a csodáért továbbra is járnak kultúrpontok, ha a város, amelyben található, a művészeteknek szenteli magát.

Szószedet

Barbárok: a falvak civilizálatlan lakói. A falvak erőforrásainak megszerzéséhez először le kell győzni az ottani barbárokat. A barbárok egységei mind 1. szintűek, és az aktív játékos bal oldali szomszédja irányítja őket.

Blokád: ellenséges bábu tartózkodik egy város valamelyik külvárosán; az ellenséges bábu jelenléte meggátolja, hogy a város kihasználja e külvárosának adottságait.

Csoda: olyan lenyűgöző építmény, alkotás, felfedezés, amely dicsőséget hoz civilizációjára. A csodák kultúrpontokat adnak és különleges képességekkel bírnak.

Egység: hadtest, melyekből a seregek állnak össze. Az egységet kártyája jelképezi.

Előny: az előnyben lévő egység előbb támad, mint a vele összecsapó másik egység.

Erő: az egységek harci potenciáljának mértékegysége.

Erőforrás: különleges jelző, amelynek révén kiváltható technológiakártya képessége.

Erőforrásos képesség: olyan képesség, amelynek kiváltásához egy vagy több erőforrást el kell költeni.

Eseménykorlát: egyszerre legfeljebb ennyi eseménykártya lehet a kézben.

Falu: harcias népcsoport a játéktáblán.

Felderítő: műanyag bábu, a civilizációk nem harcos képviselőit (kereskedők, diplomaták, telepesek stb.) jelképezi.

Felfedezés: képpel lefelé lévő térképlap átforgatása egy vele szomszédos bábu révén.

Főváros: a játékos kezdővárosa.

Harcvonal: a harcmező egy része. Egy harcvonalat mindig egy egység tart; ha ugyanazon a harcvonalon két egység tartózkodik, azok azonnal összecsapnak egymással.

Harci korlát: ennyi egységkártyát húzhat mozgósított haderejéből a támadó, illetve a védekező.

Harcoló egységek: a harc kezdetén a támadó, illetve a védekező által felhúzott egységek.

Ipari pont: a civilizáció termelékenységének mértékegysége. Főként új egységek, épületek, bábuk, csodák előállításához szükséges.

Kereskedelmi pont: a civilizáció tudományos fejlődésének és távolsági kapcsolatainak mértékegysége. Főként technológiák kifejlesztéséhez szükséges.

Kifejlesztés: új technológiák megismerése, elsajátítása, ezáltal a civilizáció megerősödése.

Kiválóság: a civilizáció egy jelentős tagja, akinek tettei kihatással vannak a történelemre. A kiválóságok lényegében az épületekhez hasonlóan működnek a játékban.

Kivételes épület: csillaggal megjelölt épület. Egy városban legfeljebb egy kivételes épület lehet.

Kormányzat: a civilizációt irányító személy, személyek, testület. A kormányzat jelentősen megszabja a civilizáció működését és céljait. Idővel a civilizációk kormányzata megváltozhat.

Kultúrpont: a civilizáció művészeti és filozófiai fejlődésének mértékegysége. Elsősorban a kultúrasávon történő előrehaladáshoz szükséges.

Kunyhó: békés népcsoport a játéktáblán.

Külvárosok: a város körüli nyolc térképmező. Ezek adják a város kereskedelmi, ipari, kultúrpontjait stb.

Megismert: eredetileg ismeretlen épület, kormányzat stb., amit a civilizáció egy ponttól kezdve már ismer, termelhet stb.; általában technológiák kifejlesztésével érhető el.

Mennyiségi korlát: legfeljebb ennyi bábuja lehet egy civilizációnak egy térképmezőn. A civilizáció kommunikációs és logisztikai képességét jelképezi.

Mozgósított haderő: az a pakli, amelyben a civilizáció által megtermelt egységek találhatók. Harc elején a játékos ebből húzza fel harcoló egységeit.

Pénz: a civilizáció gazdasági gyarapodásának mértékegysége. Minél több pénze van egy civilizációnak, annál hatékonyabban használja fel kereskedelmi pontjait.

Sebesség: ennyi lépést tehet a civilizáció bábuinak bármelyike.

Sebesülés: harcban az összecsapó egységek által okozott sérülések. A harc legvégén minden sebesülés begyógyul.

Sereg: műanyag bábu, expedíciós haderőt jelképez.

Támadó: aki bábujával lépve kiprovokálta a harcot.

Technológia: felfedezések, találmányok, új, hatékonyabb módszerek. A kifejlesztett, megtanult technológiák kártyái a civilizációk technológiai piramisába kerülnek. Minden játékos külön-külön fejleszti ki technológiáit.

Technológiai piramis: a kifejlesztett technológiák kártyái ebbe az ötszintű piramisba kerülnek. A magasabb szintű kártyákat mindig két alacsonyabb szintű fölé lehet csak lerakni.

Terep: sivatag, erdő, síkság, hegység, víz. A terep megszabja, hogy az adott térképmezőre milyen épület rakható le.

Természeti csoda: olyan térképmező, amelyen különösen gyönyörű, inspiráló természeti jelenség található. A természeti csodák kultúrpontokat is adnak.

Városközpont: a térképmező a város jelzőjével. Nem termel semmit.

Védekező: a támadó mellett a harc másik résztvevője.

KÖZREMŰKÖDŐK

Játéktervező: Kevin Wilson

Külön köszönet illeti Tom Ebertet, J. R. Godwint, James Hatát, Michael Hurleyt, Pam Vanmuijent és a Team XYZZY-t. Továbbá sosem múló hálámat szeretném kifejezni Sid Meier és a Firaxis munkatársai felé, amiért hagyták, hogy játsszak az általuk létrehozottakkal.

Gyártásvezető: Sally Hopper

Szerkesztő: Mark O'Connor

Korrektorok: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Látványtervező: Andrew Navaro és WiL Springer

Művészeti igazgató: Zoë Robinson

Térkép- és épületgrafikus: Henning Ludvigsen

Abraham Lincoln portréfestője: Tom Garden

Borítófestő: Jung Park

Bábutervező: Jason Beaudoin

A járulékos művészeti elemeket a Firaxis engedélyével használtuk fel a cég archívumából. Köszönet minden érintett művésznek a közreműködésükért!

Játéktesztelők: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J. R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Termékmenedzser: Eric Knight

Vezető gyártásirányító (FFG): Michael Hurley

Vezető fejlesztő (FFG): Corey Konieczka

Kiadó: Christian T. Petersen

KÖZREMŰKÖDŐK – FIRAXIS

Művészeti igazgató: Steve Ogden

Marketingigazgató: Kelley Gilmore

Marketingfelelős: Peter Murray

A Firaxis játéktesztelői: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

KÖZREMŰKÖDŐK – 2K

Digitális kereskedelmi igazgató: Paul Crockett

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Dobos Attila

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Szerkesztő: Járdán Csaba

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision, 2011

Minden jog fenntartva

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. *Sid Meier's Civilization*, *Civ*, *Civilization*, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

A JÁTÉKKAL KAPCSOLATOS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK
AZ ALÁBBI CÍMEN OLVASHATÓK:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM
WWW.DELTAVISION.HU

A technológiakártyák ikonjainak és képességeinek áttekintése

Épület megismerése

A játékos ettől kezdve megépítheti ezt az épüle-

Kormányzat megismerése

A játékos ettől kezdve kormányzatát az itt feltüntetettre is átváltoztathatja. Ha nem azonnal a kormányzatforma megismerését követő fordulóban teszi, először anarchiára kell változtatnia kormányzatát.

Eseménykorlát növelése

A játékos eseménykorlátja megnő eggyel. Az ilyen technológiakártyák hatásai összeadódnak.

Folyamatos képesség

A technológiakártya képessége ettől kezdve mindig érvényes, bárhányszor kiváltható (hacsak a képesség szövegében máshogy nem szerepel).

Épület továbbfejlesztése

Az épület neve előtti szürke nyílról ismerhető fel. A játékos ettől kezdve megépítheti ezt az épületet a feltüntetett mennyiségű ⚒-ért. Az épületnek létezik egy fejletlenebb változata: a játékos összes, már felhúzott ilyen épülete átváltozik a fejlettebb változatra.

Egység továbbfejlesztése

A játékos összes adott típusú, fejletlenebb egysége ilyen szintű lesz. Az egységek szintje csak nőhet, de nem csökkenhet. „Szintlépésnél” kihagyható egy vagy több szint.

Pénz

A játékos kap egy pénzt, amikor megtanulja a technológiát.

Erőforrásos képesség

A játékos a kártyán feltüntetett fázisban beadhatja a szintén ugyanott feltüntetett erőforrást (vagy erőforrásokat), hogy kiváltsa a kártya képességét. Egy erőforrásos képesség fordulónként csak egyszer váltható ki.

A technológiakártyákon ezek az erőforrásikonok szerepelhetnek:

ILLATSZER

VAS

SELYEM

KÉM

URÁN

GABONA

BÁRMILYEN ERŐFORRÁS

Tartalomjegyzék

Anarchia: lásd *Kormányzat*
Aranyszabály: 8
A város művészeteknek szentelése: 17
Barbárok: 20
Blokád: 27
Civilizációlap: 7
Csoda
  elavulása: 27
  költségcsökkentés: 17
  létrehozása: 17
Egység
  áttekintés: 23
  és sereg: 24
  felállítása: 16
  harcban: 24
Előkészületek
  általános: 8-10
  áttekintő ábra: 9
  játékosoké: 10-12
Első játék: 8
Erőforrás
  elköltés: 22
  begyűjtés: 18-19
  felderítők: 26-27
  zsákmány: 25
Eseménykártya
  eseménykorlát: 18
  húzás: 18
Épület
  felhúzása: 16
  kivételes: 17
  átépítés: 17
  terepkorlátozások: 16
  városfal: 17
Falu
  barbárok: 20
  lerakása: 19
  felfedezése: 20
Felderítő
  begyűjtése: 26
  mozgása: 19
  létrehozása: 16
Fejlesztési fázis
  áttekintése: 12
  technológiai piramis: 11, 21
  fejlesztés költségei: 21-22
Győzelem: 2, 22-23
  gazdasági: 22-23
  katonai: 23
  kulturális: 22
  technológiai: 22
Harc
  bónuszok: 23
  előnyök: 25
  harcvonalak és összecsapások: 24
  győzelem és vereség: 25-26
  harci képességek: 25
  harci korlát: 23
  légierő: 25
  veszteség és zsákmány: 25
Ipari pontok
  blokád: 27
  elköltés: 15-17
  és kereskedelmi pontok: 14
  felderítők: 26
  ipar felfuttatása: 15
Játékmenet áttekintése: 12
Kereskedelmi fázis
  áttekintés: 14
  tárgyalás és kereskedelem: 15
  kereskedelmi pontok begyűjtése: 14
Kereskedelmi pont
  blokád: 27
  és ipari pont: 14
  felderítő: 26
  begyűjtése: 14
Kezdőfázis: 13-14
  áttekintés: 13
  városalapítás: 13
Kiválóságok: 18
  a falvakból: 20
Kormányzat
  anarchia: 14
  változás: 14
Kultúrpont
  blokád: 26
  elköltés: 17-18
  felderítők: 26
  zsákmány: 25
Kultúrasáv
  mozgás: 17-18
  mezők: 18
Kunyhó
  lerakás: 19
  felfedezés: 20
Mozgás
  ellenséges bábuk: 20
  felfedezés: 19-20
  közös mozgás: 19
  kunyhók és falvak: 20
  mennyiségi korlát: 19
  városok: 20
  vízen: 19
Pénz: 26
Sereg
  és egység: 24
  felállítása: 16
  mozgása: 19-20
Tartozékok: 3-6
Technológiai piramis: 11, 21
Technológiakártya
  képességek: 21-22, 32
Technológiák kifejlesztése: 20-21
Térképlap
  felfedezés: 19
  magyarázata: 7
Termelés
  bábuk: 15-16
  csodák: 17
  egységek: 16
  épületek: 16-17
Városfal: lásd *Épület*
Városigazgatási fázis
  áttekintés: 15
  művészeteknek szentelés: 17
Városok alapítása: 13