Szabálygyűjtemény

Vlaada Chvátil

Korokon át

A civilizáció új története

Ebben a szabályfüzetben pontról pontra megtalálhatóak a *Korokon át* társasjáték szabályai. Különösen hasznos, ha gyorsan meg szeretnénk találni egy szabályt. A szabállyal még csak most ismerkedőknek nem ezt a füzetet ajánljuk, nekik készült a Kézikönyv, amely a szabályok hátterét is elmagyarázza, példákkal illusztrálva.

Ezen füzet első fele elmagyarázza a játék során előforduló helyzeteket.
A füzet második felében a kifejezések és az alapötletek kaptak helyet.

A játék menete

- A játék előkészületei (*Előkészületek* 2. o.)
- A játék körökre oszlik, először a kezdőjátékos kerül sorra, majd a többiek az óramutató járása szerint követik. (*A forduló* 3. o.)
- A körök fordulókat alkotnak. Minden forduló a kezdőjátékos körével kezdődik.
  - Az első forduló különbözik az összes többitől. (*Az első forduló* 3. o.)
  - Megjegyzés: általában a fordulók elején és végén nem történik semmi különleges.
- A játék során az aktuális kor folyamatosan változik, ebben a sorrendben: A, I., II., III., majd végül IV. (*A kártyasor feltöltése* 3. o.)
  - Ha a III. kor a kezdőjátékos körében ér véget, akkor ez az utolsó forduló.
  - Ha a III. kor bármelyik másik játékos körében ér véget, akkor a következő forduló lesz az utolsó.
- A játék az utolsó forduló zárultával ér véget. Minden játékos ugyanannyi kört játszik le. Ezután következik a végső pontozás:
  - A III. kor összes aktuális és elkövetkező eseményét értékelni kell, tetszőleges sorrendben. (*Események kiértékelése* 7. o.)
  - A játék végi bónuszpontokat kiosztjuk (a *Bill Gates* kártya).
  - A játékot a legtöbb Kultúraponttal rendelkező játékos nyeri.
    - Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelemben.

Előkészületek

Játéktáblák

Tegyétek a játéktáblákat az asztal közepére, tetszőleges elrendezésben.

A paklik előkészítése

Az A, I., II. és III. korok mindegyikének saját polgári és katonai paklija van. Ez összesen 8 különálló pakli, mind különböző hátlappal.

polgári paklik

katonai paklik

- Két- vagy háromszemélyes játék során bizonyos lapokat ki kell venni a paklikból, ezekre a lapokra nem lesz szükség.
  - Háromszemélyes játék előtt:
    - Az I., II. és III. korok polgári paklijaiban van 3-3, ezzel a szimbólummal ellátott kártya. Ezeket vegyük ki a paklikból.

  - Kétszemélyes játék előtt:
    - Az I., II. és III. korok polgári paklijaiban van 9-9, ezzel a szimbólummal ellátott kártya. Ezeket vegyük ki a paklikból.
    - Az I. kor katonai paklijában kettő, a II. és III. korok katonai paklijában négy Szövetség kártya található. Az összes Szövetség kártyát vegyük ki a paklikból.

A játékosok tartozékai

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el az ehhez tartozó alkatrészeket:

Játékostábla

A játékostáblákon látható a 6 kezdő technológia: *Harcosok*, *Földművelés*, *Bronz*, *Filozófia*, *Vallás* és *Önkényuralom*. Ezek technológiakártyáknak számítanak.

- Egy kék jelző kerül a kék készlet mind a 16 mezőjére.
- Egy sárga jelző kerül a sárga készlet mind a 18 mezőjére, a technológiakártyák 6 mezőjére és a munkás készlet mezőjére.
- A kezdő kormányzat kártyán, az Önkényuralmon négy polgári és két katonai akció látható. A kártya mellé (de nem rá!) 4 fehér és 2 piros jelző kerül.

Tulajdonságjelzők

Minden játékosnak van négy tulajdonságjelzője a saját színében.

Tedd a tudomány tulajdonságjelződet a tudomány tulajdonságsáv 1-es mezőjére.

Tedd a kultúra tulajdonságjelződet a kultúra tulajdonságsáv 0-s mezőjére.

Tedd az erő tulajdonságjelződet az erő tulajdonságsáv 1-es mezőjére.

Tedd a boldogság tulajdonságjelződet a játékostáblád boldogság tulajdonságsávjának 0-s mezőjére.

Megjegyzés: Ezeket a beállításokat a kezdeti technológiakártyáid határozzák meg. (*Pontjelzők* 10. o.)

Pontjelzők

Tedd a tudománypontjelződet a tudománypontozósáv 0-s mezőjére.

Tedd a kultúrapontjelződet a kultúra-pontozósáv 0-s mezőjére.

Taktikajelző

Tedd a taktikajelződet a katonai tábla közös taktikák területére. Ezzel jelzed, hogy nincs aktuális taktikád.

A dobozban

Az előkészületek során nem lesz szükség az összes kék, sárga, piros és fehér jelzőre. Ezekre a játék során ritkán, de szükség lehet. Addig „a dobozban" maradhatnak.

Az eseménypakli előkészítése

- Keverjétek meg az A kor katonai pakliját.
  - Tegyetek a játékosok számánál kettővel több lapot képpel lefelé a katonai táblára, ez lesz az aktuális események paklija.
  - A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.

A kezdőjátékos

Tetszés szerinti módszerrel válasszatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos személye a játék során nem változik. Hogy ezt jelezni tudjátok, csúsztassátok az egyik nem használt, A korbeli katonai kártyát a kezdőjátékos játékostáblája alá.

A kezdeti akciók

- A kezdőjátékosnak az első körében egy polgári akciója lesz. Helyezze az egyik fehér jelzőjét az *Önkényuralom* kártyájára.
- Az óramutató járása szerint minden játékos egygyel több polgári akcióval kezd, mint az előtte lévő játékos. Helyezzenek 2, 3 vagy 4 fehér jelzőt az Önkényuralom kártyájukra.
- A játékosoknak az első körükben nincs katonai akciójuk. Az összes piros jelző a játékostáblák mellett marad.

A kártyasor előkészítése

- Keverjétek meg az A kor polgári pakliját.
  - Osszatok 13 lapot képpel felfelé a kártyasor helyeire.
  - A pakli maradékát tegyétek az aktuális kor táblájának világosabb felére.
- A többi pakli legyen kéznél, de ne legyen útban. Szükség lesz majd rájuk, de csak a játék későbbi szakaszában.

A köröd során...

A kör menete

A köröd a következő fázisokból és lépésekből áll:

- A kör kezdete:
  - Töltsd fel a kártyasort.
  - Ha szükséges, értékeld ki a háborút.
  - Ha szükséges, tedd elérhetővé a saját taktikádat.
- Politika fázis
- Akciófázis
- A kör vége:
  - Dobd el a többlet katonai kártyáidat.
  - Termelés fázis. (Forradalom esetén hagyd ki.)
  - Húzz katonai kártyákat.
  - Állítsd vissza a polgári és katonai akcióidat.

Az első kör

Az első köröd különbözik a többitől.

- Korlátozott számú polgári akcióval indulsz. (*Kezdeti akciók* 2. o.)
- Kihagyod a kör kezdete és a politika fázisokat.
- Az akciófázisodban nem csinálhatsz semmit, kivéve:
  - Egy (nem csoda) kártya elvétele a kártyasorról.
  - Egy csoda elvétele a kártyasorról. Hozd játékba befejezetlen csodaként.

A kör kezdete

A kártyasor feltöltése

Megjegyzés: az első fordulóban a kártyasort nem kell feltölteni.

A köröd kezdetén fel kell töltened a kártyasort:

- A bal szélső helyeken maradt kártyákat dobd ki a játékból:
  - 2 személyes játék során az első három mezőről.
  - 3 személyes játék során az első két mezőről.
  - 4 személyes játék során csak az első mezőről.
  - Ha valaki feladta (4. o.), csak a még játékban maradó játékosok száma számít, nem a kezdeti játékosszám.
- A kártyasorban maradt kártyákat told bal szélre, ne hagyj köztük üres helyeket.
- Az aktuális kor polgári paklijából balról jobbra tegyél kártyákat az üres helyekre. (A IV. kornak nincs paklija, így ekkor ezt hagyd ki.)

Egy kor vége

A kártyasor feltöltése időnként egy kor végét eredményezheti:

- **Az A kor** véget ér, amikor a kártyasort először töltitek fel.
  - Megjegyzés: Ez a kezdőjátékos második körében történik meg.
  - Miután az üres helyekre kiosztottátok az A kor polgári kártyáit, az A kor paklijának maradékát tegyétek vissza a dobozba.
  - Keverjétek meg az I. kor polgári és katonai kártyáit, és tegyétek a paklikat az aktuális kor táblájára. Mostantól ezek az aktuális polgári és katonai paklik.
  - Ha az A kor összes kártyáját kiosztottátok, és még maradtak üres helyek, akkor azokat az I. kor polgári paklijából húzott lapokkal töltsétek fel.
- **Az I., II. és III. korok akkor érnek véget**, amikor a polgári paklijuk utolsó lapja is a kártyasorra került. A következő kor azonnal elkezdődik:
  - Az éppen befejezett kornál régebbi (de nem az éppen befejezett korba tartozó) kártyák elavulnak:
    - A játékosoknak el kell dobniuk a kezükből minden elavult kártyát.
    - Az összes elavult vezető kikerül a játékból.
    - Az összes elavult be nem fejezett csoda kikerül a játékból. (A rajtuk lévő kék jelzők visszakerülnek a játékosok kék készletébe.)
    - Az összes elavult szövetség kikerül a játékból.
    - Megjegyzés: más játékban lévő kártyák (technológiák, gyarmatok, befejezett csodák, saját és közös taktikák, meghirdetett háborúk) akkor sem kerülnek ki a játékból, ha elavulnak.
  - Minden játékos elveszít 2 sárga jelzőt.
  - Keverd meg az épp elkezdődő kor polgári pakliját. Tedd az aktuális kor táblájára. Mostantól ez az aktuális polgári pakli.
    - Ha vannak még üres helyek a kártyasoron, folytasd a feltöltésüket.
    - Ha elkezdődött a IV. kor, akkor nincs új polgári pakli, az üres helyek üresen maradnak.
  - Az előző kor katonai pakliját tedd vissza a dobozba. Az új kor katonai pakliját keverd meg, és tedd az aktuális kor táblájára.
    - Ha elkezdődött a IV. kor, akkor nincs új katonai pakli. A IV. korban nem lehet katonai kártyákat húzni.
  - A IV. kor a **játék utolsó kora**. A IV. kor kezdetén határozzátok meg, melyik lesz az utolsó forduló.
    - Ha a IV. kor a kezdőjátékos körében kezdődik, akkor ez az utolsó forduló.
    - Ha a IV. kor bármely más játékos körében kezdődik, akkor a következő forduló lesz az utolsó.

Háború kiértékelése

Ha nincs játékban háborúd, akkor hagyd ki ezt a lépést. De ha a játékterületeden van háború kártya, akkor azt most kell kiértékelned.

- Hasonlítsd össze az erődet annak a játékosnak az erejével, aki ellen háborút hirdettél.
  - Ha egy kártya ez ellen az ellenfél ellen bónuszt biztosít, azt is számold az erődhöz.
- Ha az egyik játékos ereje nagyobb, akkor ő a **győztes**, míg a másik fél a **legyőzött**. A kettejük ereje közti különbség az **erőfölény**. Hajtsátok végre a kártyára írtakat.
  - Ha a győztes egy különleges technológiát lop el, akkor ezt elveszi a legyőzött játékos játékterületéről, és átteszi a sajátjára.
  - A győztes nem lophat el olyan speciális technológiát, amely a kezében vagy a játékterületén megtalálható.
  - Ha ugyanolyan típusú speciális technológiát lopsz el, amilyen már van a játékterületeden, akkor a magasabb szintűt megtarthatod, a másikat el kell dobnod.
- Ha a két játékos ereje egyforma, akkor a háborúnak nincs hatása.
- A háborúkártyát mindenképpen el kell dobni.

Megjegyzés: Egyik fél sem növelheti háborúban az erejét katonai bónuszkártyákkal.

Taktikák elérhetővé tétele

Ha van játékban saját taktikád, azt most kell elérhetővé tenned.

- Tedd a taktikakártyádat a katonai tábla közös taktika területére.
  - Az ide tehető kártyák száma nincs korlátozva.
  - Ha olyan kártya kerül a közös taktika területre, amilyen már van ott, akkor vagy tedd őket egymásra, vagy az egyiket tedd vissza a dobozba, de semmiképp se kerüljön a kártya a dobópakliba. (*Lap eldobása vagy játékból kidobása* 8. o.)
  - Megjegyzés: A taktikajelződ a kártyán marad, és továbbra is ez lesz az aktuális taktikád.

POLITIKA FÁZIS

A politika fázis során, ha szeretnél, végrehajthatsz legfeljebb egy politikai akciót:

- Esemény előkészítése
- Agresszió kijátszása
- Háború hirdetése (kivéve az utolsó fordulóban)
- Szövetség ajánlata (kivéve 2 személyes játékban)
- Szövetség felbontása (kivéve 2 személyes játékban)
- Feladás (kivéve a IV. korban)

A katonai kártyákon ez a szimbólum jelzi, hogy kijátszásuk politikai akció.

ESEMÉNY ELŐKÉSZÍTÉSE

Az **események** zöld katonai kártyák, jobb felső sarkukban szimbólummal. Egy esemény előkészítéséhez a következőket kell tenned:

- Tedd az eseménykártyádat képpel lefelé az elkövetkező események paklijának tetejére (vagy a pakli helyére, ha épp üres a hely).
- Szerezz annyi kultúrapontot, amekkora a kártya szintje. Fedd fel az aktuális események paklijának legfelső lapját, és hajtsd végre a hatását. Ha ez egy terület, gyarmatosíts. (*Aktuális események* 7. o.)
- Ha ez volt az aktuális események paklijának utolsó lapja:
  - Keverd meg az elkövetkező események paklijját.
  - Rendezd be képpel lefelé úgy, hogy a korábbi korok kártyái az újabb korok kártyái fölött legyenek.
  - Tedd a paklit az aktuális események helyére. Mostantól ez az aktuális eseménypakli.

Megjegyzés: Az esemény, amit most készítesz elő, csak egy későbbi körben kerül játékba.

AGRESSZIÓ KIJÁTSZÁSA

Az **agressziók** barna katonai kártyák, nevükben az agresszió szóval. Egy agresszió kijátszásához a következőt kell tenned:

- Fedd fel a kártyát.
- Fizesd ki a katonai akció költségét, ami a korona szimbólum mellett látható.
- Jelentsd be, hogy melyik játékost támadod meg. Ez a játékos lesz a **riválisod**.
  - Nem támadhatsz olyan játékost, akivel olyan szövetséget kötöttél, amely szerint nem támadhatod meg.
  - Nem támadhatsz olyan játékost, akinek ereje nagyobb vagy egyenlő a tiéddel.
    - Ne felejtsd el a támadáskor aktiválódó bónuszokat az erődhöz számolni.
    - A támadással felbomló szövetségek bónuszait ne számold az erődhöz.
- Ha a támadás hatására felbomlik egy szövetséged, annak kártyáját dobd ki a játékból.
- Az ellenfeled bónuszkártyák kijátszásával és katonai kártyák eldobásával növelheti erejét, hogy elérje vagy meghaladja a tiédet:

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

HÁBORÚ HIRDETÉSE

A **háborúk** szürke katonai kártyák, nevükben a „Háború" szóval. Háború hirdetéséhez a következőket kell tenned:

- Fedd fel a kártyát.
- Fizesd ki a katonai akció költségét, ami a korona szimbólum mellett látható.
- Jelentsd be, hogy melyik játékost támadod meg. Ez a játékos lesz a **riválisod**:
  - Ha egy kártya miatt nem támadhatsz meg egy játékost, nem hirdethetsz háborút ellene.
- Ha riválisoddal szövetséget kötöttél, mely támadás hatására felbomlik, ez a szövetség kikerül a játékból.
- Tedd a háború kártyát a játékterületedre úgy, hogy a teteje a riválisod felé mutasson.
- A háborúra a következő köröd elején kerül sor.
- Korlátozás: az utolsó fordulóban nem hirdethetsz háborút.

SZÖVETSÉG AJÁNLATA

A **szövetségek** kék katonai kártyák, nevük felett kézfogás szimbólummal.

Kétszemélyes játékban nincsenek szövetségek. Szövetség ajánlatához a következőket kell tenned:

- Fedd fel a kártyát.
- Jelentsd be, hogy melyik játékossal kívánsz szövetséget kötni.
- Ha a szövetség meghatároz A és B feleket, határozd meg, hogy az A vagy a B fél leszel a szövetségben.

Ezután a játékostársad eldönti, hogy elfogadja-e az ajánlatot vagy nem.

- Ha a játékostársad visszautasítja az ajánlatot, vedd vissza a szövetséget a kezedbe. A köröd politikai akcióját ezzel elhasználtad.
- Ha játékostársad elfogadja az ajánlatot, a szövetség életbe lép:
  - Minden más, a játékterületeden lévő szövetség felbomlik, akár ezzel, akár másik játékostársaddal kötötted őket. A korábbi szövetséged kikerül a játékból.
    - Megjegyzés: más játékosok játékterületén lévő szövetségeknek még lehetsz részese.
  - Tedd az új szövetséget a játékterületedre úgy fordítva, hogy a megfelelő (A, B, vagy ha nincsenek különböző felek, bármelyik) oldala játékostársad felé mutasson.
  - Az új szövetség azonnal életbe lép.
    - Megjegyzés: A támadásokat vagy háború hirdetését megakadályozó szövetségek nem hatástalanítják a már meghirdetett háborúkat.

SZÖVETSÉG FELBONTÁSA

Ennek az akciónak a végrehajtásával felbonthatsz egy szövetséget, melynek részese vagy. Egyes feljebb leírt politikai akciók mellékhatásaként szintén véget érhetnek szövetségek. Egy szövetség felbontásához a következőket kell tenned:

- Válassz egy szövetséget, melynek részese vagy. Nem kell, hogy a játékterületeden legyen.
- Dobd ki a szövetséget a játékból. Ezután nincs már hatással sem rád, sem játékostársadra.

FELADÁS

A politikai akciódat használhatod arra, hogy lemondj, feladd a játékot.

- A civilizációd azonnal kikerül a játékból. Vesztettél.
- Dobd el a kezedben lévő összes lapot, a játékterületeden lévő lapok pedig kikerülnek a játékból. Ha részese vagy olyan szövetségnek, amely más játékterületén található, az a szövetség is kikerül a játékból.
- Ha van ellened hirdetett háború, akkor az azokat kihirdető játékosoknak a háború lapot ki kell dobniuk a játékból, és kapnak 7 kultúrapontot.
- Ha már csak egy játékos marad játékban, a játék véget ér, és az a játékos nyer.
- Ha még van kettő vagy több játékos, nélküled folytatják a játékot:
  - Az aktuális paklik nem változnak. (Ebben a korban felbukkanhatnak olyan kártyák, amelyek több játékosra lettek tervezve.)
  - A II. vagy III. korba lépés előtt az új korok paklijait módosítsátok úgy, mintha eleve kevesebb játékosra készítettétek volna elő a játékot. (*Paklik előkészítése* 2. o.)
  - Ha már csak két játékos maradt, akkor ők a kétszemélyes szabályok szerint értékelik az eseményeket. (*Események értékelése* 7. o.)
- Kivétel: **A IV. korban nem mondhatsz le.**

AKCIÓFÁZIS

Az akciófázis során bármennyi polgári és katonai akciódat elköltheted, hogy tetszőleges sorrendben és kombinációban végrehajtsd az ebben a részben leírtakat.

- **Az első körödben** nem hajthatsz végre más akciót, csak kártyákat vehetsz el a kártyasorról. (Ha csodát veszel el, az játékba kerül.)
- Egy akciót csak akkor hajthatsz végre, ha minden részét végre tudod hajtani és az összes költségét ki tudod fizetni.
- Akkor is véget vethetsz az akciófázisodnak, ha van még felhasználható polgári és/vagy katonai akciód.

Egyes, ebben a részben leírt akciók létrejöhetnek kártyák hatására is. **Ha az akció egy kártya hatása:**

- Az akció nem kerül sem polgári, sem katonai akcióba, kivéve, ha a kártya úgy fogalmaz. (Kivétel: *Forradalom kirobbantása* 5. o.)
- Az akciónak lehetnek más költségei (általában élelmiszer, erőforrás vagy tudománypont), amit ki kell fizetned, kivéve, ha a kártyán az szerepel, hogy ingyen végrehajthatod az akciót.

EGY NEM CSODA KÁRTYA ELVÉTELE A KÁRTYASORRÓL

- Válaszd ki bármelyik nem csoda kártyát a kártyasorról.
- Fizess 1, 2 vagy 3 polgári akciót, ahogy a kártyasoron a kártya helyének alján látható.
- A kártyát vedd a kezedbe.
- Korlátozások:
  - Nem vehetsz el nem csoda kártyát, ha a kezedben annyi vagy több kártya van, mint amennyi a lehetséges polgári akcióid száma.
  - Nem vehetsz el egy technológiakártyát, ha ugyanilyen nevű kártya már van a kezedben vagy a játéktered.
  - Ha elvettél egy vezetőt, ugyanabból a korból nem vehetsz el újabb vezetőt. Ez akkor is igaz, ha az elsőként elvett vezetőd már kikerült a játékból.

EGY CSODA KÁRTYA ELVÉTELE A KÁRTYASORRÓL

A csodák lila kártyák, az illusztráció alján egy számsorral, amely mutatja a csoda egyes szintjeinek építési költségét. Amikor elveszed, játékba kerül:

- Válassz egy csodát a kártyasorról.
- Fizess annyi polgári akciót, amennyi az elvett kártya helyének alján látható, valamint minden már elkészült csodádért még egyet. (Ebbe beleszámítanak *Az idő vasfoga* és hasonló kártyák miatt romba dőlt csodák is.)
- Tedd a csodát a játékterületedre 90 fokkal elforgatva, így jelezve, hogy ez az **el nem készült csodád**.
- Korlátozás: nem vehetsz el csodát, ha a játékterületeden van már egy el nem készült csoda.
- Megjegyzés: akkor is vehetsz el csodát, ha a kezedben már nem lehet több lap.
- Megjegyzés: a csoda hatásai nem érvényesülnek, amíg el nem készült.

NÉPESSÉG NÖVELÉSE

- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizess annyi élelmiszert, amennyit a sárga készleted jobb szélső, még foglalt része alatt fehér számmal írva látsz.
- Vedd el a sárga készleted jobb szélső sárga jelzőjét, és tedd át a munkás készletedbe. (Fel nem használt munkás válik belőle.)
- Megjegyzés: Nem növelheted a népességedet, ha a sárga készletedben már nincs sárga jelző.

FARM, BÁNYA VAGY VÁROSI ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válaszd ki az egyik játékban lévő farm, bánya vagy városi épület technológiakártyádat.
- Fizesd ki a kártyán látható erőforrásköltséget.
  - Megjegyzés: az építkezés speciális technológiák csak a városi épületek építési költségét csökkentik.
- Tedd át az egyik fel nem használt munkásodat a kártyára.
- Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.
- Korlátozás: a kormányzat kártyád jobb alsó sarkában látható a **városi épületeid lehetséges száma**. Ha egy bizonyos típusból van ennyi vagy több városi épületed, ebből a típusból nem építhetsz új városi épületet.

FARM, BÁNYA VAGY VÁROSI ÉPÜLET FEJLESZTÉSE

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válaszd ki az egyik farmod, bányád vagy városi épületed (amit az adott kártyán lévő munkásod jelez).
- Válassz egy játékterületeden lévő ugyanilyen típusú, magasabb szintű technológiakártyát.
- Fizess annyi erőforrást, amennyi a két kártya erőforrásköltsége közti különbség.
  - Ha az egyik vagy mindkét kártya költsége módosult, akkor ezeket a módosítókat vedd figyelembe a különbség kiszámítása előtt.
- Tedd át a munkásodat a magasabb szintű kártyára.
- Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.

FARM, BÁNYA VAGY VÁROSI ÉPÜLET LEROMBOLÁSA

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válaszd ki az egyik farmod, bányád vagy városi épületed (amit az adott kártyán lévő munkásod jelez).
- Tedd vissza a munkásodat a kártyáról a munkás készletedbe. (Fel nem használt munkás válik belőle.)
- Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.

VEZETŐ KIJÁTSZÁSA

A vezetők zöld polgári kártyák, jobb felső sarkukban egy híres történelmi személy képével.

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válassz a kezedből egy vezetőt.
- Hozd játékba a kiválasztott vezetőt.
- Ha van már játékban vezetőd, azt **le kell cserélned**.
  - Dobd el a régi vezetőd.
  - Visszakapsz egy polgári akciót.
- A vezető hatása azonnal érvényesül. Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.

EGY CSODA EGY SZINTJÉNEK MEGÉPÍTÉSE

- Csak akkor választhatod, ha van a játékterületeden be nem fejezett csodád.
- Fizess 1 polgári akciót.
- Fizess annyi erőforrást, amennyi a csodán látható bal szélső, még le nem fedett részen található.
- Fedd le a költséget egy kék jelzővel a kék készletedből.
  - Ha nincs a kék készletedben jelző, használj egyet egy technológiakártyádról.
- Ha a csodán látható összes költséged lefedted, a csoda **elkészül**.
  - Tedd vissza a csodáról az összes kék jelzőt a kék készletedbe.
  - Fordítsd el a kártyát úgy, hogy a neve a jobb oldalon legyen felül.
  - A csoda hatásai érvényesülnek. Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.
- **Ha egy kártya lehetőséget biztosít, hogy egy csodának egyszerre több szintjét is megépítsd**, annak menete ugyanez. Add össze a megépíteni kívánt szintek költségét, fizesd ki őket egyszerre, majd fedd le a költségeket kék jelzőkkel.

EGY TECHNOLÓGIA KIFEJLESZTÉSE

A kezedben lévő technológiakártyákat a bal felső sarkukban lévő tudománypontköltség különbözteti meg. (A különböző típusokról leírást *A játékban lévő technológiakártyák* részben találsz 9. o.)

- Fizess 1 polgári akciót.
- Válassz a kezedből egy technológiakártyát.
- Fizesd ki a kártyán látható tudománypontköltséget.
  - A kormányzat technológiákért a magasabb költséget kell kifizetni.
- Hozd játékba a kiválasztott technológiakártyát.
  - Ha ez egy speciális (kék) technológia, és van már ilyen típusú lapod játékban, akkor csak a magasabb szintű lap marad játékban.
    - Általában a régebbi kártya helyére kerül az új.
    - Ritka esetekben az éppen kijátszott kártyát kell eldobni. Ez ettől még más lapok (pl. *Einstein*) szempontjából technológiakártya kijátszásának minősül.
  - Ha a technológia egy kormányzat, akkor az előző kormányzatot le kell cserélned. A régebbi kormányzat kikerül a játékból vagy az újat tedd a tetejére.
- A speciális technológiák és a kormányzatok hatása azonnal érvényesül. Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.

FORRADALOM KIROBBANTÁSA

A forradalom kirobbantása a kormányzat technológiák kifejlesztésének speciális módja.

- Válassz a kezedből egy kormányzat technológiakártyát.
- Fizess ki a lehetséges polgári akcióidnak megfelelő mennyiségű polgári akciót.
  - Ha egy esemény (*Civilizáció fejlesztése*) lehetőséget biztosít arra, hogy kifejlessz egy technológiát, forradalmat robbanthatsz ki, ha kifizeted a teljes polgáriakció-költségét.
  - Ha egy akciókártya (*Áttörés*) lehetőséget biztosít arra, hogy kifejlessz egy technológiát, forradalmat robbanthatsz ki, hogy az akciókártya költsége helyett ezt a költséget fizesd ki.
  - Megjegyzés: Ez általában azt jelenti, hogy nem robbanthatsz ki forradalmat, ha nem áll rendelkezésre az összes polgári akciód.

- ⊳ Fizesd ki a kormányzat kártyán látható alacsonyabb tudománypontköltséget.
- ⊳ Hozz játékba egy kormányzatot. Az előző kormányzatod dobd ki a játékból vagy fedd le az újjal.
- ⊳ Érvényesítsd az új kormányzatod összes hatását.
  - Ha szükséges, frissítsd az értékeidet.
  - Ha növekedett a lehetséges polgári akcióid száma, az új fehér jelzőket vedd le a kártyáról, továbbra sem lehetnek polgári akcióid.
- ⊳ A technológiák fejlesztésekor életbe lépő hatásokat (*Da Vinci*, *Newton*, *Einstein*) most kell végrehajtanod. (Így pl. *Newton* esetében kapsz egy felhasználható polgári akciót.)

Akciókártya kijátszása

Az akciókártyák sárga polgári kártyák.

- ⊳ Fizess 1 polgári akciót.
- ⊳ Válassz egy akciókártyát a kezedből, de ne olyat, amit ebben az akciófázisban szereztél.
- ⊳ Fedd fel a kiválasztott kártyát, és hajtsd végre a hatásait:
  - Ha a kártya hatásaként végre kell hajtanod még egy akciót, akkor azt a szokásos szabályok szerint hajthatod végre, kivéve, hogy nem kell érte polgári vagy katonai akciót fizetned.
    - Ha a kártya egy költséget 0 alá csökkentene, az a költség 0.
    - Ha a kártya azt mondja, „fejlessz ki egy technológiát", forradalmat robbanthatsz ki. Ahelyett, hogy kifizetnél 1 polgári akciót a kártya használatáért, a forradalom költségét kell kifizetned. (*Forradalom kirobbantása* 5. o.)
    - Ha a kártya azt mondja, „építsd meg egy csoda egy szintjét", csak egy szintet építhetsz akkor is, ha van játékban olyan kártya, amelynek hatására 1 polgári akcióért több szintet is építhetnél.
    - Ha nem tudod végrehajtani a kártya által leírt akciót, nem játszhatod ki a kártyát.
  - Ha a kártya miatt kapsz valamit „erre a körre", akkor ez a bónusz nem számít bele a statisztikáidba és nem is kapod meg fizikailag.
    - Megjegyzés: az extra katonai akciót használhatod a köröd végén katonai kártya húzására. (*Katonai kártya húzása* 6. o.)
- ⊳ Kijátszása után dobd el a kártyát.

Katonai egység kiképzése

- ⊳ Fizess 1 katonai akciót.
- ⊳ Válaszd ki az egyik játékban lévő katonai egység technológiakártyádat.
- ⊳ Fizesd ki a kártyán látható erőforrásköltséget.
- ⊳ Tedd át az egyik fel nem használt munkásodat a kártyára.
- ⊳ Frissítsd az értékeidet.

Katonai egység fejlesztése

- ⊳ Fizess 1 katonai akciót.
- ⊳ Válaszd ki az egyik katonai egységedet (amit az adott kártyán lévő munkásod jelez).
- ⊳ Válaszd ki az egyik ugyanilyen típusú, magasabb szintű katonai technológiakártyád.
- ⊳ Fizess annyi erőforrást, amennyi a két kártya erőforrásköltsége közti különbség.
  - Ha az egyik vagy mindkét kártya költsége módosult, akkor ezeket a módosítókat vedd figyelembe a különbség kiszámítása előtt.
- ⊳ Tedd át a munkásodat a magasabb szintű kártyára.
- ⊳ Frissítsd az értékeidet.

Katonai egység feloszlatása

- ⊳ Válaszd ki az egyik katonai egységedet (amit az adott kártyán lévő munkásod jelez).
- ⊳ Fizess 1 katonai akciót.
- ⊳ Tedd vissza a munkásodat a kártyáról a munkáskészletedbe. (Fel nem használt munkás válik belőle.)
- ⊳ Frissítsd az értékeidet.

Taktika kijátszása

A taktikák piros katonai kártyák, alsó felükön katonai egységek ikonjaival.

- ⊳ Fizess 1 katonai akciót.
- ⊳ Válassz a kezedből egy taktikakártyát.
- ⊳ Tedd a játékterületedre, ez lesz a saját taktikád.
- ⊳ Tedd rá a taktikajelződet. Mostantól ez az **aktuális taktikád**.
- ⊳ Frissítsd az erő értékedet. (*Taktikakártyák* 9. o.)
- ⊳ Korlátozások: Egy körben csak egyszer játszhatsz ki vagy másolhatsz le taktikát.

Egy taktika lemásolása

- ⊳ Válassz a katonai tábláról egy közös taktikakártyát.
- ⊳ Fizess 2 katonai akciót.
- ⊳ Tedd rá a taktikajelződet. Mostantól ez az aktuális taktikád.
- ⊳ Frissítsd az erő értékedet. (*Taktikakártyák* 9. o.)
- ⊳ Korlátozások: Egy körben csak egyszer játszhatsz ki vagy másolhatsz le taktikát.

A KÖR VÉGE

Amint bejelented az akciófázisod végét, hajtsd végre sorrendben a kör végi történéseket.

Csak az első lépés során kell döntened. Miután kiválasztottad az eldobni kívánt katonai kártyát, a többi automatikusan történik. A játék folyamatossága érdekében a következő játékos elkezdheti a körét, amint eldobtad a katonai kártyádat.

Többlet katonai kártyák eldobása

- ⊳ Ha a kezedben lévő katonai kártyák száma meghaladja a lehetséges katonai akcióid számát, dobd el képpel lefelé a többlet kártyákat.

Felkelés ellenőrzése

- ⊳ Ha az elégedetlen munkásaid száma meghaladja a fel nem használt munkásaid számát, felkelés tör ki, és ki kell hagynod a termelés fázist. (*Elégedetlen munkások* 10. o.)

Termelés fázis

Ha nem tört ki felkelés, hajtsd végre ezeket a lépéseket ebben a sorrendben:

- ⊳ **Tudomány- és kultúrapontok begyűjtése**
  - Kapsz annyi tudománypontot, amennyi a tudomány értéked.
  - Kapsz annyi kultúrapontot, amennyi a kultúra értéked.
- ⊳ **Korrupció**
  - A kék készleted minden részének bal szélső mezőjén egy negatív szám látható.
    - Ha az összes számot kék jelző fedi, nincs korrupciód.
    - Máskülönben a bal szélső le nem fedett negatív szám a **korrupciód**.
  - Veszíts el annyi erőforrást, amennyi a korrupciód.
  - Ha elvesztetted az összes erőforrást, de ez nem fedezte a korrupciót, a különbséget élelmiszerrel pótold.
- ⊳ **Élelmiszer-termelés**
  - Minden egyes farm technológiakártyán lévő munkásodért tegyél a kék készletedből egy kék jelzőt arra a kártyára.
    - Ha nincs elég jelződ, tegyél annyit a farm technológiakártyákra, amennyit csak tudsz, a legmagasabb szintű kártyákkal kezdve.
- ⊳ **Élelmiszer-fogyasztás**
  - A sárga készleted minden részének bal szélső mezőjén egy negatív szám látható.
    - Ha az összes számot sárga jelző fedi, nincs fogyasztásod.
    - Máskülönben a bal szélső le nem fedett negatív szám a **fogyasztásod**.
  - Veszíts el annyi élelmiszert, amennyi a fogyasztásod.
  - Ha elvesztetted az összes élelmiszeredet, de ez nem fedezte a fogyasztásod, veszíts el 4 kultúrapontot minden hiányzó élelmiszerért.
- ⊳ **Erőforrás-termelés**
  - Minden egyes bánya technológiakártyán lévő munkásodért tegyél a kék készletedből egy kék jelzőt arra a kártyára.
    - Ha nincs elég jelződ, tegyél annyit a bánya technológiakártyákra, amennyit csak tudsz, a legmagasabb szintű kártyákkal kezdve.

Katonai kártyák húzása

- ⊳ Minden megmaradt katonai akciódért húzz egy lapot az aktuális kor katonai paklijából.
  - Korlátozás: ezen a módon legfeljebb 3 kártyát húzhatsz.
  - A IV. korban nincs katonai pakli, és nem húzhatsz lapokat.
  - Megjegyzés: Az első forduló során a játékosoknak nincs katonai akciójuk, így nem is húzhatnak lapokat.
- ⊳ Ha felhúzod az utolsó katonai kártyát, keverd meg az aktuális kor katonai kártyáinak dobópakliját, és tedd az aktuális kor táblájára. Mostantól ez a katonai pakli.
  - Folytasd a húzást az új pakliból, ha még nem húztál annyi kártyát, amennyit lehetett volna.

Akciók visszaállítása

- ⊳ Tedd vissza a sárga és a fehér jelzőidet a kormányzat kártyádra. Az összes katonai és polgári akciód újra felhasználhatóvá válik. Egyes események hatására előfordulhat, hogy a következő köröd előtt akciókat kell költened.

Aktuális események

Amikor egy játékos a politikai akciójával egy eseményt tesz az elkövetkező események paklijába, az aktuális események paklijának legfelső lapját fel kell húzni és végre kell hajtani. Egyes események új **területek** felfedezését jelképezik. Ezek nevében ott szerepel a „terület" szó. Más események hatása a kártyákon van leírva.

- ⊳ Ha az esemény hatása a kártyára van írva, hajtsátok végre a leírtakat.
- ⊳ Ha az esemény egy új terület, a játékosok megpróbálhatják gyarmatosítani.

Egy esemény kiértékelése

Hajtsd végre a kártyára írtakat.

- ⊳ Ha több játékosnak is döntenie kell, akkor ezt az óramutató járása szerinti sorrendben teszik, az eseményt felfedő játékostól kezdve.
- ⊳ Ha a kártya hatására a játékosoknak értékeket kell összehasonlítaniuk, ez történik döntetlen esetén:
  - Az aktuális játékos vagy az óramutató sorrendje szerint hozzá legközelebb ülő játékos értéke számít magasabbnak.
    - Megjegyzés: egyes esetekben (pl. *Terrorizmus* vagy *Barbárok*) ez hátrány lehet.
  - Ha egy eseményt a játék végén kell kiértékelni, a döntetlenek szempontjából a kezdőjátékos számít az aktuális játékosnak.
  - Ha egy kártya a legtöbb vagy legkevesebb dologgal rendelkező „összes civilizációra" hat (pl. *Bevándorlás*), az minden döntetlenben lévő játékost érint.
- ⊳ **Kétszemélyes játék során:** amikor egy kártya a legtöbb vagy legkevesebb dologgal rendelkező 2 civilizációra hatna, az valójában csak 1 civilizációra hat. Pl. „A két legerősebb civilizáció" ilyenkor „A legerősebb civilizáció".
- ⊳ Ha valamilyen hatás okán egy játékos végrehajthat egy olyan akciót, ami az akciófázisban is választható, akkor a játékosnak követnie kell az ott leírt szabályokat, kivéve, hogy nem kell kifizetnie a polgári- vagy katonaiakció-költséget, kivéve, ha a kártya mást mond.
  - Kivétel: ha egy kártya hatására egy játékos „kifejleszthet egy technológiát", forradalmat kiálthat ki, de a forradalom elhasználta az összes polgári akciót. (*Forradalom kikiáltása* 5. o.)
- ⊳ Amint egy kártya hatása megtörtént, a kártya bekerül az elmúlt események paklijába. Nem kerül a katonai kártyák dobópaklijába, és nem lehet újra felhúzni.

Gyarmatosítás

Ha az aktuális esemény egy új terület, a játékosoknak lehetőségük van gyarmatosítani azt. A játékosok licitálással döntik el, melyikük hajlandó a legnagyobb gyarmatosító sereget a területre küldeni.

- ⊳ Egy licit mindig egy nullánál és (ha volt, akkor) az előző licitnél magasabb egész szám.
  - Senki sem licitálhat nagyobbat, mint amekkora gyarmatosító sereget valójában küldeni tud.
- ⊳ A játékosok az óramutató sorrendjében licitálnak, a területet felfedő játékossal kezdve.
  - A körében a játékos licitálhat vagy passzolhat. Az a játékos, aki passzolt, a licitálásban nem vesz részt tovább.
  - Ha senki sem licitál, a terület eseménykártya bekerül az elmúlt események paklijába, és a gyarmatosítás véget ér.
  - Ha valaki licitál, akkor a licit addig folytatódik, míg egy játékoson kívül mindenki passzolt. A bent maradó játékosnak gyarmatosítania kell a területet.
- ⊳ A licit győztesének a licitjével egyenlő vagy annál nagyobb **gyarmatosító sereget** kell összeállítania.
  - A játékosnak küldenie kell egy vagy több katonai egységet. Az összesített erejük lesz a gyarmatosító sereg alap értéke.
  - Az egységek a játékos aktuális taktikája szerint seregekbe rendezhetők. A seregek taktikai ereje hozzáadódik a gyarmatosító sereg erejéhez. (*Taktikakártyák* 9. o.)
    - A civilizáció erejének kiszámításához használt csoportosításuk jelenleg nem számít.
  - A civilizáció gyarmatosító módosítója hozzáadódik a gyarmatosító sereghez. (*Gyarmatosító módosító* 10. o.)
  - A játékos bármennyi katonai bónuszkártyát kijátszhat, hogy az azok alsó részén látható **gyarmatosító értéket** a gyarmatosító sereg erejéhez adja.

  - Megjegyzés: A gyarmatosító sereg nem állhat össze csak bónuszokból és módosítókból. Legalább egy katonai egységet is tartalmaznia kell.
  - Megjegyzés: a civilizáció erejét módosító hatások, amiket pl. *Napóleon* vagy *Nagy Sándor* biztosít, nem hatnak a gyarmatosító seregekre.
- ⊳ Amint a játékos bejelenti a gyarmatosító serege összetételét:
  - Az elküldött egységeket **fel kell áldozni**. A sárga jelzőik visszakerülnek a játékos sárga készletébe.
  - A felhasznált katonai bónuszkártyákat el kell dobni.
- ⊳ A játékos elveszi a kártyát, és a játékterületére teszi azt. Mostantól ez az ő **gyarmata**.
  - A játékos frissíti az értékeit, főként:
    - Az új gyarmat alsó részén látható állandó hatás életbe lép.
    - A játékos erő értékét (a feláldozott egységek elvesztése után) újra kell számolni.
  - Ezután a játékos végrehajtja a kártya középső részén látható azonnali hatást:
    - Kap annyi erőforrást, amennyi a képen látható.
    - Kap annyi élelmiszert, amennyi a képen látható.
    - Szerez annyi tudománypontot, amennyit a kártya mutat.
    - Szerez annyi kultúrapontot, amennyit a kártya mutat.
    - A népessége minden ilyen szimbólum után eggyel nő.
    - Húz annyi lapot az aktuális kor katonai paklijából, amennyit a kártya mutat. A korlátozásokat hagyjátok figyelmen kívül. A IV. korban nem húz semmit.
  - Megjegyzés: fontos a sorrend. Az állandó hatások adhatnak a játékosnak sárga vagy kék jelzőket, amelyek segítségével végrehajthatja az azonnali hatásokat.

A KÁRTYÁID

Ezek a kártyák húzására, kijátszására és eldobására vonatkozó általános szabályok. A következő oldalakon az egyes kártyatípusok alapvető funkcióiról található leírás.

EGY KÁRTYA SZINTJE

Egy kártya **szintje** a korának számszerűsített értéke: A kor = 0, I. kor = 1, II. kor = 2, III. kor = 3.

Egy katonai egység, farm, bánya vagy városi épület szintje megegyezik az általa elfoglalt technológiakártya szintjével. Ha egy kártya a legjobb **bányádra**, **laboratóriumodra**, **könyvtáradra** stb. hivatkozik, akkor az az olyan típusú legmagasabb szintű munkásaid egyikére utal.

A KEZEDBEN TARTOTT KÁRTYÁK

Mind polgári, mind katonai kártyákat tarthatsz a kezedben.

POLGÁRI KÁRTYÁK

Polgári kártyákat a kártyasorról húzhatsz. (*Nem csoda kártya elvétele a kártyasorról* 5. o.)

Mivel a polgári kártyákat mindig nyíltan kell húzni, a játékosok dönthetnek úgy, hogy a kezükben lévő polgári kártyáikat végig felfedve tartják.

A kezedben legfeljebb annyi polgári kártya lehet, mint amennyi a polgári akcióid lehetséges száma. Amikor elérted vagy meghaladod ezt a határt, semmilyen módon nem szerezhetsz újabb polgári kártyákat. Ha már a határ felett vagy, akkor viszont nem kell eldobnod a többlet polgári kártyáidat.

KATONAI KÁRTYÁK

A katonai kártyákat rejtve húzod az aktuális kor katonai paklijából. A többi játékos nem láthatja őket, amíg fel nem feded a kártyákat.

A kezedben legfeljebb annyi katonai kártya lehet, amennyi a katonai akcióid lehetséges száma. Húzhatsz lapokat, hogy a határ fölé kerülj, ám a köröd végén a megfelelő lépésnél el kell dobnod a többlet katonai kártyáidat. (*Többlet katonai kártyák eldobása* 6. o.)

A JÁTÉKBAN LÉVŐ KÁRTYÁK

A játékban lévő kártyák képpel felfelé vannak az asztalon, vagy valamelyik civilizáció játékterületén, vagy közös taktikaként a katonai táblán.

A többi kártya (a játékosok kezében, a dobó- vagy húzópaklikban, a kártyasoron) nincs játékban.

Hacsak másként nem szerepel, akkor a vezetőkre, gyarmatokra, csodákra vagy technológiákra utaló szabályok és hatások a játékban lévő kártyákra vonatkoznak.

ELDOBÁS VAGY JÁTÉKBÓL KIDOBÁS

Az **eldobás** általában a lap kézből eldobását jelenti. A játékból való eltávolítás egy játékban lévő lap kidobását jelenti. Az eldobott és kidobott lapok ugyanoda kerülnek.

Az eldobott vagy játékból kidobott polgári lapok nem kerülnek újra játékba.

Az eldobott vagy játékból kidobott katonai lapok képpel lefelé az adott kor **dobópaklijába** kerülnek. A kijátszás nélkül eldobott lapokat nem kell megmutatni a többi játékosnak.

Ha az aktuális katonai pakli elfogy, a dobópaklit újra kell keverni, ebből lesz az új aktuális katonai pakli.

Megjegyzés: A végrehajtott események az elmúlt események paklijába kerülnek, ami nem a katonai kártyák dobópaklija.

A JÁTÉKTERÜLETED

A JÁTÉKTERÜLET JAVASOLT FELÉPÍTÉSE

JÁTÉKBAN LÉVŐ TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK

A legtöbb játékban lévő kártyád technológiakártya. Ez tartalmazza:

- A bal felső sarkukban tudománypontköltséggel rendelkező polgári kártyákat.
- A **kezdeti technológiáidat**, amelyek a játékostáblára vannak nyomtatva. Ezek minden szempontból játékban lévő kártyának minősülnek.

A technológia **típusa** a kártya jobb felső sarkában látható.

FARM VAGY BÁNYA TECHNOLÓGIÁK

farm
bánya

Ezek segítségével építhetsz farmokat és bányákat és tárolhatsz élelmiszert és erőforrást.

Farm vagy **bánya**: Minden farm vagy bánya technológiakártyán lévő munkás egy adott szintű farmot vagy bányát jelképez. A farmjaid vagy bányáid száma nincs korlátozva.

A farmoknak és bányáknak nincs hatásuk az értékeidre. A termelés fázisban minden farmod és bányád élelmiszert vagy erőforrást termel. (*Termelés fázis* 6. o.)

A farm vagy bánya technológiák segítségével **élelmiszert és erőforrást** tárolhatsz. Minden, a kártyán lévő kék jelző az alul látható mennyiségű élelmiszernek vagy erőforrásnak felel meg. A kártyára tehető kék jelzők száma nincs korlátozva. (*Élelmiszer és erőforrás* 11. o.)

Megjegyzés: Egy farm vagy bánya akkor is tud élelmiszert vagy erőforrást tárolni, ha nincs rajta munkás.

VÁROSI ÉPÜLET TECHNOLÓGIÁK

laboratórium
templom
könyvtár
színház
aréna

Ezek segítségével építhetsz városi épületeket.

Városi épület: Minden városi épület technológiakártyán lévő munkás egy adott szintű és típusú városi épületet jelképez.

A kormányzatod meghatározza a **városi épületeid lehetséges számát**, ez a legtöbb, amennyit egy bizonyos típusú városi épületből felépíthetsz.

Minden városi épület (vagyis minden városi épület technológiakártyán lévő munkás) a kártya alján látható szimbólumoknak megfelelően módosítja az értékeidet. (*A statisztikáid* 10. o., *Értékek* 10. o.)

KATONAI EGYSÉG TECHNOLÓGIÁK

gyalogság
lovasság
tüzérség
légierő

Ezek segítségével képezhetsz katonai egységeket.

Katonai egység: Minden, egy katonai egység technológiakártyán lévő munkás egy adott típusú és szintű katonai egységet jelképez. Nincs korlátozva, hogy mennyi katonai egységed lehet.

Minden katonai egység (vagyis minden katonai egység technológiakártyán lévő munkás) a kártyája alján nyomtatott erő értékben beleszámít a katonai erő értékedbe. A katonai egységek az aktuális taktikád alapján seregekbe rendezhetők. (*Taktikakártyák* 9. o.)

SPECIÁLIS TECHNOLÓGIÁK

törvény
hadtudomány
felfedezés
építkezés

Ezek a technológiák munkások nélkül is biztosítják hatásukat.

Minden technológia hatása a kártyán látható. A szimbólumok magyarázata a *Statisztikáid* (10. o.) részben található.

Korlátozás: soha nem hathat rád egyszerre két egyforma típusú különleges technológia. Ha van a játékterületeden két egyforma típusú különleges technológia, az alacsonyabb szintűt azonnal el kell dobnod.

KORMÁNYZAT

A legtöbb polgári és katonai akciódat a kormányzat biztosítja. A kormányzat kártyára munkás nem tehető.

Egyszerre mindig csak egy kormányzat kártyád lehet játékban. A játékot Önkényuralommal kezded. Minden alkalommal, amikor új kormányzatot játszol ki, az felváltja az előzőt. Azon kívül, hogy akciókat biztosítanak, a kormányzatoknak más hatásuk is van. (*Statisztikáid* 10. o.)

3 A jobb alsó sarokban látható szám határozza meg a **városi épületeid maximumát**. Egy adott típusból soha nem lehet ennél több városi épületed.

JÁTÉKBAN LÉVŐ EGYÉB POLGÁRI KÁRTYÁK

CSODÁK

A csodákat szintenként kell megépíteni. (*Egy csoda egy szintjének megépítése* 5. o.)

A csodák elforgatva kerülnek játékba, így jelezve, hogy még nem készültek el. Amíg el nem készül, semmilyen hatása nincs. Egyszerre sosem lehet egynél több befejezetlen csodád. Bármennyi elkészült csodád lehet. (*Egy csoda elvétele a kártyasorról* 5. o.)

Amint egy csoda elkészül, kártyáját el kell fordítani, és a hatása érvénybe lép.

- A III. kor csodáin az áll: „Azonnal kapsz X pontot." Ez egy egyszeri hatás, és amikor a csoda megépül, azonnal életbe lép.
- Kivétel: A *Tádzs Mahal* kártya szövege addig hat, amíg a *Tádzs Mahal* a kártyasoron van.

VEZETŐK

A vezetők különleges képességeket biztosítanak a civilizációdnak. Egyszerre sosem lehet egynél több vezetőd. Ha elveszel a kártyasorról egy vezetőt, akkor abból a korból újabb vezetőt már nem vehetsz el. (*Egy nem csoda kártya elvétele a kártyasorról* 5. o.)

Amikor játékba hozol egy vezetőt, annak hatása azonnal életbe lép. (*Vezető kijátszása* 5. o.)

AKCIÓKÁRTYÁK

Az akciókártyák soha nem kerülnek játékba. Hatásuk egyszeri, és amint azt kifejtették, eldobjuk őket. (*Akciókártya kijátszása* 6. o.)

JÁTÉKBAN LÉVŐ KATONAI KÁRTYÁK

GYARMATOK

Egyes események új területek felfedezését jelképezik. Egy terület gyarmatosításával az bekerül a játékterületedre, és a gyarmatoddá válik. (*Gyarmatosítás* 7. o.)

A gyarmatok hatása, mely a kártyák középső részén látható, azonnali. Ez csak a terület első gyarmatosításakor lép életbe. (*Gyarmatosítás* 7. o.)

A kártya alsó részén a gyarmat állandó hatása látható. (*Statisztikáid* 10. o.)

Az állandó hatások a gyarmatok részei. Ha **elveszted a gyarmatodat**, kikerül a játékból, és elveszted a kártyán látható állandó hatást. Ha valaki **elveszi egy gyarmatodat**, tedd át a kártyát az ő játékterületére. Elveszted az állandó hatást, az új tulajdonos pedig megkapja azt. Ezzel szemben a gyarmatok azonnali hatását a gyarmat elvesztésekor hagyjátok figyelmen kívül.

TAKTIKAKÁRTYÁK

A taktikák segítségével hadsereget alakíthatsz ki.

Az **aktuális taktikádat** a taktikajelző mutatja. Ez lehet egy **taktikakártya a játékterületeden** vagy **egy közös taktikakártya** (a katonai tábla közös taktikák részén). A játék elején nincs aktuális taktikád.

(*Egy taktika kijátszása* 6. o., *Egy taktika lemásolása* 6. o., *Taktikák elérhetővé tétele* 3. o.)

Hadsereg kialakítása: Az aktuális taktikakártyádon egy csoport katonaiegység-típus látható. Egy hadsereg kialakításához ennyi és ilyen típusú katonai egységre van szükséged. (Megjegyzés: a hadseregek kialakítása jelképes, a munkásokat nem kell mozgatnod.)

A kártya alján látható szám az egyes seregek **taktikai erejét** mutatja. Minden sereg, amit létre tudsz hozni, a taktikai erejével hozzájárul a civilizációd erő értékéhez. Ezen kívül minden hadseregnek lehet egy **légierő egysége**. Ez megduplázza a taktikai erejét.

Megjegyzés: egy egység egyszerre legfeljebb egy hadseregbe tartozhat.

Elavult hadsereg: a II. és III. kor taktikáin látható egy alacsonyabb taktikai erő érték is. Ha a sereg bármelyik egysége kettő vagy több szinttel alacsonyabb, mint a taktikakártya szintje, a hadsereg elavultnak számít, és a kisebb taktikai erő értéket biztosítja. A légierő egységgel rendelkező elavult hadseregek a kisebb taktikai erőt duplázzák meg.

A hadseregeid mindig úgy állnak össze, hogy a lehető legnagyobb erő értéket biztosítsák. Nem dönthetsz úgy, hogy másképp alakítod ki őket. (*Erő érték* 10. o.)

SZÖVETSÉGEK

A szövetségek segítségével együttműködhetsz más civilizációkkal. Egyszerre legfeljebb egy szövetség lehet a játékterületeden, viszont más játékosok játékterületén lévő szövetségek hathatnak rád. (*Szövetség ajánlata* 4. o., *Szövetség felbontása* 4. o.)

HÁBORÚK

A háborúknak kijátszásukkor nincs hatásuk. Egy fordulóval később fejtik ki egyszeri hatásukat. Ezután kikerülnek a játékból. (*Háború hirdetése* 4. o., *Háború kiértékelése* 3. o.)

EGYÉB KATONAI KÁRTYÁK

Az egyéb katonai kártyák soha nem kerülnek játékba. Hatásuk egyszeri.

AGRESSZIÓK

Az agressziók kijátszáskor érvényesülnek, majd el kell dobni őket. (*Agresszió kijátszása* 4. o.)

ESEMÉNYEK

Az események akkor következnek be, amikor az aktuális események paklijából felfedjük őket. Ezután az elmúlt események paklijába kerülnek. (*Esemény előkészítése* 4. o., *Egy esemény kiértékelése* 7. o.)

KATONAI BÓNUSZKÁRTYÁK

A katonai bónuszkártyák agresszió elleni védekezésként vagy gyarmatosításkor játszhatók ki, és egyszeri bónuszt biztosítanak. Ezután el kell dobni őket. (*Agresszió kijátszása* 4. o., *Gyarmatosítás* 7. o.)

A STATISZTIKÁID

A statisztikáidat a játékban lévő kártyáid és a jelzőid elhelyezkedése határozzák meg.

A kártya **alján látható szimbólum** jelzi, hogyan változtatja meg a statisztikáidat:

- Ha egy kártyához munkásokra van szükség, akkor a kártya alján látható szimbólumok az egyes kártyán lévő munkások hozzájárulását mutatják. (Ha a kártya üres, nem változtat a statisztikáidon.)
- Ha egy kártyához nincs szükség munkásokra, akkor a kártya alján látható szimbólumok a kártya teljes hozzájárulását mutatják.
  - Kivétel: A taktikakártyák az egyes seregek hozzájárulását mutatják. (*Taktikakártyák* 9. o.)
  - Egy csoda nem ad semmit, amíg el nem készült. (*Egy csoda egy szintjének megépítése* 5. o.)

A statisztikáidat egyes játékban lévő kártyákra írt speciális képességek is **módosíthatják**.

Amikor egy ebben a füzetben leírt szabály emlékeztet, hogy **frissítsd a statisztikáidat**, az azt jelenti, hogy a statisztikáidban bekövetkezett változásokat az értékeid és a piros, a fehér, a kék és a sárga jelzők száma is tükrözi.

Tulajdonságok

Négy tulajdonságod van, amelyeket a tulajdonságjelzőid helyzete mutat a négy kategóriában. (*Tulajdonságjelzők* 2. o.) Ez a könyvelés csak informatív, a tulajdonságaidat bármelyik pillanatban kiszámolhatod a játékban lévő kártyáidból és a rajtuk lévő munkásokból.

Tudomány érték

Ez a szimbólum mutatja a kártya vagy a kártyán lévő munkásaid által termelt tudomány mennyiségét. Add össze a termelt tudománypontokat, beleértve a módosítókat is. Ez a tudomány értéked. Nem lehet kisebb, mint 0. Az, hogy milyen magas lehet, nincs korlátozva.

Kultúra érték

Ez a szimbólum mutatja a kártya vagy a kártyán lévő munkások által termelt kultúra mennyiségét. Add össze a termelt kultúrapontokat, beleértve a módosítókat is. Ez a kultúra értéked. Nem lehet kisebb, mint 0. Az, hogy milyen magas lehet, nincs korlátozva.

Megjegyzés: Azon hatások, amelyek segítségével bizonyos körülmények között pontozhatsz, nem számítanak bele az értékedbe.

Erő érték

Egy taktikakártyán ez a szimbólum mutatja az egyes seregek által biztosított erő értéket. (*Taktikakártyák* 9. o.) Bármely más kártyán ez mutatja a kártya vagy a kártyán lévő munkások által biztosított erőt. Add össze ezeket az erőket, beleértve a módosítókat is. Ez a civilizációd erő értéke. Nem lehet kisebb, mint 0. Az, hogy milyen magas lehet, nincs korlátozva.

Megjegyzés: Egy katonai egység akkor is biztosítja az erejét, ha egy sereg része.

Boldogság érték

Minden ilyen szimbólum egy, a kártya vagy a kártyán lévő munkás által termelt boldog arcot jelképez.

Hasonlóképp, ez –1, a kártya vagy a kártyán lévő munkás által termelt boldog arcot jelképez. (Megjegyzés: az ilyen szimbólummal ellátott kártyák nem számítanak boldog arcot biztosító kártyának.)

Add össze az összes boldog arcot. (Ne feledd el levonni a szomorú arcokat.) Ha az összeg 0 és 8 között van, akkor ez a boldog arcaid száma. Ha az összeg kisebb, mint 0, akkor 0 boldog arcod van. Ha több, mint 8, akkor 8 boldog arcod van.

A **boldog arcaid** számát nevezzük a **boldogság értékednek**.

Gyarmatosítás módosító

Az ilyen szimbólummal ellátott kártyák gyarmatosítás módosítót biztosíthatnak. A módosítót a kártya szövege részletezi. Ha nincs ilyen kártyád, a gyarmatosítás módosítód 0. A gyarmatosítás módosítónak csak gyarmatosítás során van szerepe. (*Gyarmatosítás* 7. o.)

Polgári és katonai akciók

Lehetséges akciók száma

A **lehetséges polgári akcióid száma** annyi, amennyi ilyen szimbólumod van a játékban lévő kártyáidon. Ebbe beleszámít a kormányzat kártyád, valamint más kártyák alsó része.

A **lehetséges katonai akcióid száma** annyi, amennyi ilyen szimbólumod van a játékban lévő kártyáidon. Ebbe beleszámít a kormányzat kártyád, valamint más kártyák alsó része.

Az „erre a körre” polgári vagy katonai akciókat adó egyszeri hatások nem befolyásolják a lehetséges akcióid számát.

Akciók elköltése

Annyi fehér jelző kell, hogy legyen, amennyi a lehetséges polgári akcióid száma, és annyi piros jelző, amennyi a lehetséges katonai akcióid száma. Amíg ezek a kormányzat kártyádon vannak, addig rendelkezésre állnak, **elköltheted őket**. Amikor **elköltesz** egy akciót vagy **fizetsz** vele, a megfelelő jelzőt vedd le a kártyáról, már nem áll rendelkezésre.

Ha végre akarsz hajtani valamit, amiért akcióval kell fizetned, de nem áll rendelkezésre elegendő akciód, akkor nem hajthatod végre azt a dolgot.

Egyes hatásokkal **visszaszerezhetsz egy akciót**. Ilyen esetekben tegyél vissza egy elköltött jelzőt a kormányzat kártyádra, újra rendelkezésre áll. Ha nincs elköltött akciód, amikor visszaszerezhetnél egyet, semmi nem történik.

A lehetséges akciók számának változása

A lehetséges akcióid száma csak akkor változik, ha egy kártya játékba kerül vagy kikerül a játékból. Ez hatással van az elköltött és a rendelkezésre álló akcióidra:

- Ha a lehetséges akcióid száma nő, vedd el a megfelelő mennyiségű fehér vagy piros jelzőt, és tedd őket a kormányzat kártyádra. Ezek jelképezik a rendelkezésre álló akciókat.
- Ha a lehetséges akcióid száma csökken, tedd vissza a megfelelő mennyiségű fehér vagy piros jelzőt a dobozba. Először az elköltött jelzők kerülnek vissza. Rendelkezésre álló akció csak akkor kerül a dobozba, ha nincs elég elköltött akciód.

Ha egy kártya azért kerül ki a játékból, mert a helyére kerül egy másik, akkor csak a teljes folyamat végén számold újra a lehetséges akcióidat. Nem számolhatod két külön lépésben.

Kék és sárga jelzők

A játékot a játékostábládon adott számú kék és sárga jelzővel kezded, ezek többsége a kék és sárga készletekbe kerül.

A készleteket mindig balról jobbra kell töltened. Minden jelző egy mezőre kerül. Ha az összes mező foglalt, akkor a további jelzők a jobb szélső részre kerülnek. Az ide tehető jelzők száma nincs korlátozva.

A legtöbb, a kék és sárga jelzőidet érintő művelet során a játékostáblád és a játékban lévő kártyáid között kell mozgatnod őket. A kivételek:

- Ha egy ilyen szimbólumok bármelyikével ellátott kártya a játékterületedre kerül, kapsz annyi kék vagy sárga jelzőt. Ha elhagyja a játékterületedet, elveszítesz ennyi jelzőt.
- Ha egy ilyen szimbólumok bármelyikével ellátott kártya a játékterületedre kerül, elveszítesz ennyi kék vagy sárga jelzőt. Ha elhagyja a játékterületedet, kapsz ennyi jelzőt.
- Egyes kártyák hatására a játékosok új jelzőkhöz juthatnak, vissza kell tenniük őket a dobozba vagy el kell venniük őket egymástól, ahogy a kártya szövegében szerepel.

Ha **kék vagy sárga jelzőt szerzel**, akkor az a kék vagy sárga készletedbe kerül.

Ha **kék jelzőket veszítesz el**, azokat a készletedből vissza kell tenned a dobozba. Ha nincs a készletedben elegendő kék jelző, akkor tetszőleges bányáidról vagy farmjaidról kell a fennmaradó darabokat visszatenned.

Ha **sárga jelzőket veszítesz el**, azokat a készletedből vissza kell tenned a dobozba. Ha nincs elegendő jelződ, tedd vissza az összeset a készletedből, de többet ne.

Ha **sárga jelzőket veszel el** egy másik játékostól, vedd el azokat a készletéből, és tedd a sajátodba. Ha nincs elegendő jelző a készletében, vedd el az összeset, de többet ne.

Munkások és népesség

Munkásnak számít minden, a játékterületeden lévő olyan sárga jelző, ami nincs a sárga készletedben.

Fel **nem használt munkás** az, amelyik épp nincs egyik kártyán sem. Lehet a munkáskészletedben vagy jelezhet egy hiányzó boldog arcot (lásd később).

Ha egy hatás miatt a **népességed eggyel nő**, tegyél egy sárga jelzőt a sárga készletedből a munkáskészletedbe. Ez már munkásnak számít. Ehhez nem kell élelmiszert költened.

Ha egy hatás miatt **növelned kell a népességed**, tégy úgy, ahogy az akció leírásában szerepel (*A népességed növelése* 5. o.). A népességed növelése általában élelmiszerbe kerül.

Ha egy hatás miatt a **népességed eggyel csökken**, egy fel nem használt munkásodat a sárga készletedbe kell tenned. Ha nincs fel nem használt munkásod, egy kártyán lévő munkást kell levenned, vagyis **elveszítesz egy munkást**.

Elégedetlen munkások

A sárga készleted részekre van osztva, mindegyiket egy, a boldog arc mellett lévő szám jelöli. A bal szélső üres rész felett látható szám mutatja, hogy a birodalmadnak mennyi boldog arcra van szüksége. Amennyivel kevesebb boldog arcod van ennél, annyi az **elégedetlen munkásaid száma**. Ha pont ennyi vagy több boldog arcod van, nincsenek elégedetlen munkásaid. (*Boldogság érték* 10. o.)

Ha a köröd végén az elégedetlen munkásaid száma meghaladja a fel nem használt munkásaid számát, felkelés tör ki, és ki kell hagynod a termelés fázist. (*Felkelés ellenőrzése* 6. o.)

Számolási trükk: ne legyen üres részed a boldogság jelződtől balra. Ha mégis van, tegyél egy fel nem használt munkást minden ilyen üres rész fölé. Ha nincs elég munkásod, felkelés fog kitörni, hacsak nem oldod meg a problémát. A számoláshoz használt munkások elérhető munkásnak számítanak.

Megjegyzés: A játék nem mutatja, melyek az elégedetlen munkásaid. Csak a mennyiségük számít a *Lázadás*, *Polgári engedetlenség*, *Kivándorlás* és *A népesség előnye* eseménykártyák esetén. Nem számít, hogy valójában fel nem használt munkásokkal fedted le a hiányzó boldog arcokat vagy sem.

Élelmiszer és erőforrások

A rendelkezésedre álló élelmiszert és erőforrást a játékban lévő farm és bánya technológiakártyáidon lévő kék jelzőkjelképezik. Minden egyes jelző a kártya alján látható mennyiséget jelképezi.

Élelmiszer és erőforrások szerzése

Élelmiszert és erőforrást általában a Termelés fázisban (6. o.) termelsz, de egyes kártyák lehetővé teszik, hogy azonnal hozzájuk juss.

Amikor egy hatás miatt **élelmiszert vagy erőforrást kapsz**, tedd át egy vagy több kék jelződet a kék készletedből a farm vagy bánya technológiakártyáidra. A végeredménynek pontosan meg kell egyeznie a kapott élelmiszer vagy erőforrás mennyiségével.

Ha nincs elegendő kék jelző a kék készletedben, tedd fel az összeset úgy, hogy a lehető legtöbb élelmiszert vagy erőforrást megszerezd. Ha a kék készleted üres, nem szerezhetsz élelmiszert vagy erőforrást. Ha egy hatás azt mondja, hogy egyszerre élelmiszert és erőforrást is szerzel, azokat a kártyára írt sorrendben kapod meg.

Élelmiszer és erőforrás elvesztése

Amikor élelmiszert vagy erőforrást kell **fizetned** vagy **beadnod**, három lehetőséged van:

- Tegyél vissza egy kék jelzőt egy farm vagy bánya technológiakártyáról, ezzel befizetve a kártyán látható mennyiséget.
- Tegyél át egy kék jelzőt egy farm vagy bánya technológiakártyáról egy ugyanolyan típusú, alacsonyabb értékű kártyára, ezzel befizetve a két kártya értéke közti különbözetet.
- Fizess a fent leírtak szerint, majd szerezz (kisebb összértékben) élelmiszert vagy erőforrást, ezzel fizetve a fizetett és a szerzett mennyiség közti különbözetet.

Hajts végre ezek közül egyet vagy többet, amennyiszer csak szükséges. A teljes befizetett összegnek meg kell egyeznie a befizetni szükséges összeggel.

Ha az összes jelződ összértéke nem éri el a befizetni szükséges mennyiséget, akkor nem tudsz fizetni, és a kifizetendő akciót nem hajthatod végre.

Ritka esetekben előfordulhat, hogy nem tudsz pontosan fizetni, **csak többet beadni**. Ilyen esetekben túlfizethetsz, ha végeredményképp a kék készleted kiürül.

Megjegyzés: Soha nem tehetsz át kék jelzőt alacsonyabb értékű kártyáról magasabb értékűre.

Ideiglenes erőforrások: ha egy hatás egy körre vagy egy bizonyos célra biztosít neked erőforrást, akkor először ezt kell elköltened, amikor olyasmiért fizetsz, amire felhasználható.

Az **élelmiszer vagy erőforrás elvesztése** ugyanúgy zajlik, mint a fizetés, azzal a különbséggel, hogy ha nem tudsz elegendőt elveszteni, elveszted az összeset.

Ha élelmiszert vagy erőforrást veszel el egy másik játékostól, akkor ő elveszíti, te pedig megkapod azokat. Annyit kapsz, amennyit ő elveszített. (Megjegyzés: mindenki saját maga kezeli a veszteségét és a nyereségét, a jelzők nem kerülnek egyik játékostól a másikhoz.)

Tudomány- és kultúrapontok

A tudomány és a kultúra pontjaidat a tudomány- és kultúrasávon tarthatod számon jelzők segítségével. A termelés fázisban (6. o) szerzel pontokat. Bizonyos kártyák hatására azonnal pontokat szerezhetsz. A tudomány- és kultúrapontjaid száma nincs korlátozva.

és pontok szerzése: Amikor pontokat szerzel, mozgasd a megfelelő jelzőt előre annyi mezővel, amennyi pontot szereztél.

és pontok elvesztése: Amikor valaminek hatására pontokat veszítesz, mozgasd a megfelelő jelzőt vissza annyi mezővel, amennyi pontot veszítettél, de állj meg, ha eléred a nullát. A tudomány- és kultúrapontok száma soha nem esik nulla alá.

Tudománypontok kifizetése: A fizetés ugyanolyan, mint a pont elvesztése, kivéve, hogy nem fizethetsz többet, mint amennyid van. Ha nincs elég pontod, nem hajthatod végre az akciót, amit ki kellene fizetned.

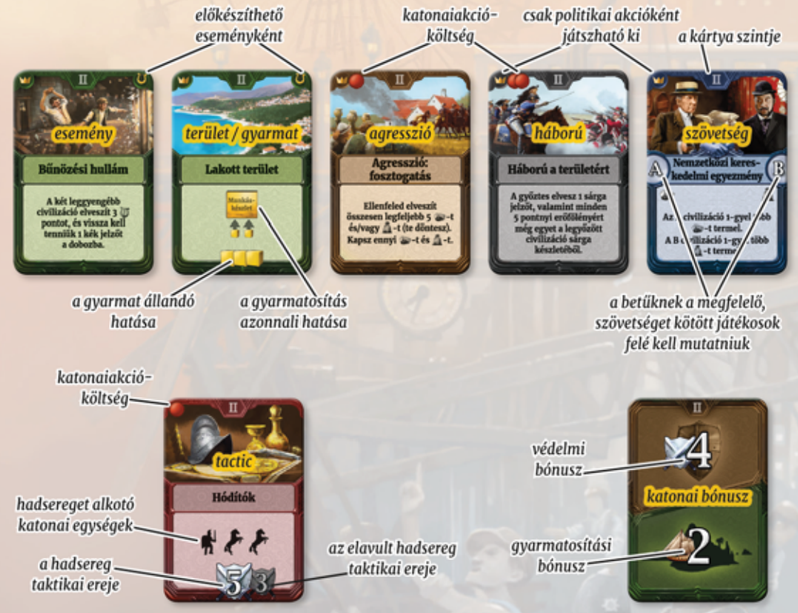
Ideiglenes tudománypontok: Ha egy hatás egy körre vagy egy bizonyos célra biztosít neked tudománypontot, akkor először ezt kell elköltened, amikor olyasmiért fizetsz, amire felhasználható.

Tudomány- vagy kultúrapontok elvétele más játékostól: Az ellenfeled elveszti a pontokat, te pedig megszerzed őket. Ha az ellenfelednek kevesebb pontja van, mint amennyit el kéne venned, akkor csak annyit veszel el, amennyije van.

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

Polgári kártyák

Katonai kártyák



Függelék

Vezetők

Homérosz

A Homérosz boldog arcával rendelkező csodát kezeld úgy, mintha eggyel több boldog arc lenne rányomtatva. (*Michelangelo* képességénél számításba kell venni. A *Szent Péter-bazilika* egy extra boldog arcot ad ehhez a csodához, de ha már volt egy extra boldog arc, a bazilika nem ad még egyet.)

Ha a csodát *Az idő vasfoga* miatt le kell fordítani, *Homérosz* boldog arca felfordítva marad, ezt a boldog arcot a csoda romjai továbbra is biztosítják.

Dzsingisz kán

Kétszemélyes játék során a „két legerősebb játékos egyike" helyett kezeljétek úgy, hogy „a legerősebb". (A döntetleneket továbbra is megnyered.)

Hadsereg alakításánál minden gyalogos egység vagy lovasság, vagy gyalogság lehet (de nem mindkettő egyszerre) a civilizáció teljes erejének maximalizálása érdekében. A gyalogsági egységek más kártyák, mint például a *Nagy fal* szempontjából továbbra is gyalogságnak számítanak, függetlenül a hadseregben betöltött szerepüktől.

Megjegyzés: *Dzsingisz kán* képessége nem befolyásolja a kultúra értékedet.

Maximilien de Robespierre

Amíg *Robespierre* a vezetőd, minden forradalomért katonai akciókkal kell fizetned. A forradalmak a megszokott módon működnek, kivéve, hogy a katonai akcióid lehetséges számának megfelelő katonai akcióval kell fizetned, és minden, a kormányzatváltással szerzett katonai akció elköltöttnek minősül. A kör hátralévő részében kártyák kijátszásával szerezhetsz katonai akciókat. A *Hazaszeretet* által biztosított extra katonai akciót nem kell a forradalomra költened, mivel nem számít bele a lehetséges katonai akcióid számába. Ha *Áttörés* segítségével robbantasz ki forradalmat, ki kell fizetned az összes katonai akciódat a forradalomért, de az *Áttörésért* nem kell polgári akcióval fizetned.

Isaac Newton

Visszaad egy elköltött polgári akciót akkor is, ha a technológiát az *Áttörés* vagy más kártya segítségével fejlesztetted ki. Egy forradalom kikiáltása szintén technológia kifejlesztésének számít, így *Newton* képességével a forradalom után lehet egy felhasználható polgári akciód.

J. S. Bach

Használd a fejlesztés általános szabályait (számold ki a költséget és fizesd ki a különbözetet), de a két városi épület technológiának nem kell azonos típusúnak lennie, és lehetnek azonos szintűek. Ha a fejlesztett épület költsége ugyanannyi vagy magasabb, mint amivé fejlesztesz, akkor a fejlesztés költsége 0.

Nem haladhatod meg a városiépület-limitedet.

Bill Gates

Használd az I. vagy magasabb szintű laboratóriumaidat úgy, ahogy a bányákat: tegyél rájuk munkásonként egy kék jelzőt, amikor a bányák erőforrást termelnek. A jelző annyi erőforrást ér, amekkora a laboratórium szintje. Használhatod továbbá a laboratóriumokat tárolására és váltására.

Ha *Bill Gates* kikerül a játékból, a laboratóriumaid nem termelnek tovább, de a már rajtuk lévő erőforrást a játék végéig használhatod.

A laboratóriumok termelése nem számít *Az ipar előnye* esemény kiértékelésekor.

Csodák

Szent Péter-bazilika

Kezeld az összes többi játékban lévő, boldog arccal rendelkező kártyádat úgy, mintha eggyel több boldog arc lenne rájuk nyomtatva.

Hollywood

A színházak és könyvtárak kultúratermelését befolyásoló hatások (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*) is hatnak rá.

Internet

A színházak és könyvtárak kultúratermelését (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*), tudománytermelését (*Newton*, *Einstein*) vagy mindkettőt (*Meier*) befolyásoló hatások is hatnak rá.

Események

Civilizáció fejlődése

Nem kell polgári akciót fizetned, minden más költséget igen, de eggyel csökkentve. Forradalmat is kirobbanthatsz egy tudományponttal kevesebbért, de ezzel elhasználod az összes polgári akciódat.

Az idő vasfoga

Az elpusztult csoda minden szempontból az adott kor elkészült csodájának minősül. Tehát új csoda elvételekor eggyel több polgári akcióval kell fizetned, pontozásra kerül *A csodák előnye* esemény létrejöttekor, más játékosok előnyét élvezhetik a *Nemzetközi turizmus* szövetséggel stb.

Nemzetközi egyezmény

A kártyák elvételének általános szabályai vonatkoznak rá. Ha az aktuális játékos vesz el kártyát, a kör hátralévő részében használhatja az így szerzett akciókártyákat.

A kártyasort az általános szabályok szerint töltsétek fel, de ne dobjátok el az első helyeken lévő lapokat. Ha ez a III. kor vége, ez kiváltja a játék végét. Ha ez a kezdőjátékos körében történik, akkor ez a játék utolsó fordulója.

A legerősebb játékos a legutolsó fordulóban is választhatja ezt a lehetőséget.

Vlaada Chvátil játéka

Illusztráció: Milan Vavroň
Interface design: Jakub Politzer
Grafika: Filip Murmak
3D artist: Radim Pech
Fordítás: Jason Holt
Fő tesztelő: Vít Vodička
Magyarra fordította: Kohári Zsolt

Az asztali játék tesztelői: Vítek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matúš, Kreten, Marcela, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon, and many others.

Online tesztelők: Gary Pan, simple Klaus, Olaf Drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S., Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widłak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, Clyde Kruskal, Floe Huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, Jason Chu, Artur Jedlinski, Florian Monod, Gregory D., Joe P., Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R. A., Scalon 75, Charles Clairet, Cheung Suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow, and many others.

Köszönet: Vítek Vodičkának, Filip Murmaknak, Václav Žídeknek és Jiří Hofíreknek a sok nagyszerű online és offline játékért és a számtalan megbeszéléssel töltött óráért, Milan Vavroňnak a gyönyörű illusztrációkért, Jason Holtnak a szabálykönyvvel és a szövegekkel végzett nagyszerű munkájáért és Petr Murmaknak és a CGE összes emberének, hogy lehetővé tették ennek az új változatnak a megszületését.

Külön köszönet: Nicolas d'Halluinnek a www.boardgaming-online.com oldalra fejlesztett kiváló online prototípusért, és minden játékosnak, aki az évek során játszotta, élvezte és támogatta az eredeti játékot.

© Czech Games Edition, October 2015.
www.CzechGames.com