

VEZETŐK

Előljáró	+2 kő-, élelem- és adótermelés; a körödben átalakíthatasz 1 népeiséget 20 tetszőleges fizetőeszköze egy típusból (játékonként egyszer)	Kezdés: 5 élelem, 10 kő, +1 népeiség	
Filozófus	+8 ötlettermelés; +3 egy tetszőleges másik termeléshez	Kezdés: 1 véletlenszerűen húzott ingyen technológiakártya a pakliból, 10 ötlet, 10 pénz	
Földműves	+5 élelemtermelés; minden elvett népeiségkártyád 1-gyel több népeiséget ad	Kezdés: 10 élelem, 10 pénz, 1 földműves falu	
Írnok	+5 egy tetszőleges termeléshez; 1 extra akció az első körödben, és 2 extra akció a játék végén	Kezdés: 10 élelem, 5 ötlet	
Kereskedő	+5 vámtermelés; minden adókártya kijátszásakor kapsz 2 pénzt minden különböző kereskedelmi áru után	Kezdés: 30 pénz, 1 kézműves falu	
Mérnök	+5 kőtermelés, +3 ötlettermelés; kapsz +1 kőtermelést minden alkalommal, amikor várost, kikötőt vagy kézműves falut építesz	Kezdés: 10 kő, 10 pénz	
Művész	+5 ötlettermelés; -3 zavargás; +10 pénz minden alkalommal, amikor egy játékos csodát épít; a játék végén +1 GYP minden kultúra szimbólum után	Kezdés: 15 pénz, 5 ötlet	
Papnő	+6 adótermelés és +3 élelemtermelés; -3 zavargás; a körödben átveheted egy legalább 4 várossal rendelkező játékos egyik városát (játékonként egyszer)	Kezdés: 15 pénz, 5 élelem	
Tábornok	+10 adótermelés; 2 helyett 3 katonai egységet toborozhatsz; minden birodalompontozás előtt legyőzhetsz egy ellenséges katonai egységet egy olyan régióban, ahol van gyalogságod vagy lovasságod	Kezdés: 20 pénz, 1 gyalogság, +1 népeiség	

BIRODALOMPONTOZÁS

BEFOLYÁS

- Város/kikötőváros = 2 befolyás
- Földműves/kézműves falu = 1 befolyás
- Csoda = 2 befolyás
- Katonai egység = 1 befolyás

PONTOZÁS

- Legtöbb befolyás = 3 GYP + 1 GYP/város és csoda (függetlenül attól, hogy kié)
- Második legtöbb befolyás = 2 GYP

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

- Városok (2 GYP) és falvak (1 GYP)
- Aranykorlapkák és civilizációs mérföldkövek (6 GYP)
- Csodák (a lapkán látható GYP)
- Kézműves falvak (5 GYP, ha teljesítetted)
- Építkezések (a kártyán látható GYP)
- Technológiakártyák (a kártyán látható GYP)
- Zavargás (a megmaradt zavargás = mínusz GYP)

MOSAIC

A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE

SEGÉDLET

KÖLTSÉGEK

Csoda	20 kő + 5 élelem (mindkettő 5-tel nő minden meglévő csodád után)
Építkezés	5 kő + 5 ötlet
Földműves/kézműves falu építése	Ingyenes
Katonai egység	5 pénz
Katonai egység mozgatása	1 pénz/egység
Kormányzat	A lapkán látható költség
Népeiség növelése	Élelem (a kártyán látható mennyiség)
Technológia	5 ötlet
Város/kikötőváros építése	4 kő + 2 népeiség

CIVILIZÁCIÓS MÉRFÖLDKÖVEK

Birodalmi civilizáció	2–3 játékos: uralj 4 régiót; 4+ játékos: uralj 3 régiót	6 GYP	Kőműves civilizáció	15-ös kőtermelés	6 GYP
Földműves civilizáció	15-ös élelemtermelés	6 GYP	Nagy építész civilizáció	Összesen 5 építkezés és/vagy csoda	6 GYP
Gazdag civilizáció	60 pénz	6 GYP	Népes civilizáció	12 népesség	6 GYP
Jól kormányzott civilizáció	12-es adótermelés	6 GYP	Sokszínű civilizáció	Mind a 9 különböző civilizációs alappillér szimbólum	6 GYP
Kalmár civilizáció	7 különböző kereskedelmi áru	6 GYP	Tengerjáró civilizáció	3 kikötőváros	6 GYP
Katonai civilizáció	6 katonai egység	6 GYP	Tudományos civilizáció	15 technológiakártya	6 GYP
Kereskedő civilizáció	12-es vámtermelés	6 GYP	Tudós civilizáció	15-ös ötlettermelés	6 GYP
			Városi civilizáció	5 város	6 GYP












ARANYKOR

Építészet	 x6 építés	+3 kőtermelés és 6 GYP
Gyógyászat	 x6 népesség	Kapsz 2 népességet és 6 GYP-t.
Hősök	 x6 katonaság	Kapsz 2 katonai egységet (gyalogság vagy lovasság) és 6 GYP-t.
Kereskedelem	 x6 gazdaság	+3 vámtermelés és 6 GYP
Királyok	 x6 kormányzat	+3 adótermelés és 6 GYP
Közösségi játékok	 x6 élelem	+3 élelemtermelés és 6 GYP
Művészetek	 x6 kultúra	Kapsz egy tetszőleges fizetőeszközből 10-et és 6 GYP-t.
Tudomány	 x6 tudomány	+3 ötlettermelés és 6 GYP
Városállamok	 x6 városiasodás	1 ingyen város és 6 GYP

CSODÁK

Alexandriai világítótorony	1 GYP minden különböző kereskedelmi áru után	Kikötőbe kell építeni
Artemisz-templom	1 GYP minden, ugyanabban a régióban lévő katonai egység után	Minden játékos katonai egységei számítanak
Colosseum	4 GYP minden olyan régió után, ahol befolyástöbbségben vagy	-4 zavargás
Függőkert	3 GYP minden szomszédos város után	-3 zavargás
Nagy könyvtár	5 GYP	Kapsz 2 tetszőleges, egyforma civilizációs alappillért
Nagy piramis	12 GYP	Csak olyan régióba építhető, ahol legalább 3 város van
Rodoszi kolosszus	2 GYP minden, ugyanabban a régióban lévő város után	Kikötőbe kell építeni
Stonehenge	1 GYP minden 2 népesség után	
Szfinx	4 GYP minden, ugyanabban a régióban lévő csoda után	

KORMÁNYZATOK

Kormányzat típusa	Előfeltétel	Költség	Előny
Köztársaság	 x3 	20 ötlet	Mielőtt akciót hajtanál végre, nézd meg egy tetszőleges pakli legfelső lapját. Birodalompontozás: 1 GYP/2 népesség
Monarchia	 x2 	15 ötlet	Amíg Monarchia vagy, kapsz +5 élelem- és kőtermelést. A birodalompontozás során kapsz 3 GYP-t minden csodád után.
Oligarchia	 x2 	15 ötlet	Amíg Oligarchia vagy, kapsz +5 adó- és vámtermelést. A birodalompontozás során GYP-t kapsz minden aranykor- és civilizációs mérföldkő lapkad után. 2–3 játékos: 1 GYP/lapka 4+ játékos: 2 GYP/lapka
Teokrácia	 x2 	15 ötlet	A birodalompontozás során kapsz 2 GYP-t minden olyan régió után, ahol van legalább egy városod.
Türannisz	 x2	5 ötlet	A birodalompontozás során GYP-t kapsz minden régió után, ahol befolyástöbbséged van. 2–3 játékos: 2 GYP/régió 4+ játékos: 3 GYP/régió
Városállam	 x2 	15 ötlet	A birodalompontozás során 1 GYP-t kapsz egy általad választott régió minden általad birtokolt városa után.