

JÁTÉKSZABÁLY

# MOSAIC



A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE



**GLENN DROVER**

játéka

AZ UNIVERSITY GAMES BEMUTATJA

# MOSAIC



A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE



*A Mosaic – A civilizáció története társasjátékban egy ókori civilizáció történetét befolyásolhatod már egészen az alapításától. A döntéseidnek köszönhetően ez a civilizáció vagy virágozni fog, és a történelem legkiemelkedőbbjeként emlékeznek majd rá, vagy elbukik, és betemeti az idő homokja.*

*Melyik vezető áll a néped élére? Milyen technológiákat fejleszt ki a civilizációd? Hol alapítod meg az első városod? A terjeszkedésre vagy a termelésre összpontosítasz? Nagy építészek vagy nagy gondolkodók lesznek a néped tagjai? Lenyűgöző csodák vagy kiterjedt kereskedelmi útvonalak jellemzik birodalmadat? Új városokat alapítasz, vagy inkább a katonaságod fejleszted, hogy hódítással növeld birodalmad? Áldani fogják a neved, mert elhoztad az aranykort, vagy átkozni a kizsákmányoló adók miatt?*

*Minden egyes döntésed egy-egy újabb darabja lesz civilizációd egyedi mozaikjának.*

# ÁTTEKINTÉS

A Mosaic – A civilizáció története alapjaiban egy akcióválasztós társasjáték. A játék során meghozott döntéseid stratégiai lehetőségek egymáshoz kapcsolódó hálóját alkotják majd, amely segítségével győzelmi pontokat (GYP) gyűjthetsz, és végül győzelmet arathatsz.

**Mielőtt elkezditek a játékot, hajtsátok végre a következőket:**

- 1) Pakoljátok fel a játéktáblára a kereskedelmi áru jelzőket és a lerakatjelzőket.
- 2) Minden játékos válasszon egy különleges képességgel és kezdővagyonnal rendelkező vezetőt.
- 3) Minden játékos választ 5 kezdő technológiakártyát.
- 4) Minden játékos tegye a kezdővárosát a tábla egyik hatszögére, és vegye el az ott található kereskedelmi áru vagy lerakatjelzőt.

A játékot a kezdőjátékos kezdi. Amikor sorra kerülsz, mindig végrehajtod a 8 lehetséges akció egyikét. A játék során figyelned kell arra, hogy a lehető leghatékonyabban használd ezeket az akciókat. Ezen felül:

- 1) A technológiakártyák megszerzésével kiépítesz egy termelési folyamatot a játékos tábládon, ami növeli majd a termelési bónuszaidat; vagy élelem segítségével növeled a népességedet.
- 2) Termelsz a három alap fizetőeszköz valamelyikéből a Munka akció segítségével (annyit, amennyi a népesség + az adott fizetőeszköz termelési bónusza), hogy a későbbi körök akcióihoz legyen elég fizetőeszközöd.
- 3) Városokat, kikötővárosokat és falvakat építesz a térképre, hogy ezzel megszerezd az ott található kereskedelmi áru és lerakatjelzőket, valamint növeled a befolyásodat (területi többségedet) az adott régióban. Ha neked van a legnagyobb befolyásod egy adott régióban, azzal győzelmi pontokat (GYP) szerezhetsz a Birodalompontozások során.
- 4) Katonai egységeket toborzol vagy mozgatsz, amelyek mozgatható befolyásként használhatók.
- 5) Csodákat építesz, ezzel befolyást és győzelmi pontokat szerzel. A játék végén minden csodáért egyedi módon jár győzelmi pont.
- 6) Kormányzatot fejlesztesz ki a civilizációd számára, ezzel egyedi előnyökre, és a Birodalompontozások során egyedi pontszerzési lehetőségekre teszel szert.
- 7) Adót vagy vámot vetsz ki, hogy ezzel pénzt szerezz, amivel helyettesítheted a három alap fizetőeszköz bármelyikét, kétszeres áron. Az adók és vámok növelik a zavargást, amit a játék végéig ellensúlyoznod kell, különben győzelmi pontokat veszítesz.
- 8) Élelmet költesz, hogy ezzel növeled a népességedet. Erre azért van szükség, hogy a néped hatékonyabban dolgozzon (Munka akció), és hogy városokat építhess.

A játék során győzelmi pontot szerezhetsz még civilizációs mérföldkövek vagy aranykorlapkák megszerzésével, építkezésekkel, csodákkal, valamint olyan technológiákkal, amelyek játék végi pontokat biztosítanak. Pont jár továbbá azért is, ha a lehető legtöbb régióban területi többséget érsz el a Birodalompontozások során. Ez a pontozási lehetőségekért folyó harc adja a játék feszültségét, és ezek kiaknázásán áll vagy bukik a civilizációd sikere.

Minden technológia és építkezés egyedi képességekkel ruházza fel a civilizációd, valamint az alábbi 9, a civilizáció alappilléreinek számító terület szimbólumát is biztosíthatják:



Tudomány



Népesség/Egészség



Kormányzat



Gazdaság



Építészet



Katonaság/Birodalom



Élelemtermelés



Kultúra



Városiasodás

Ezek a pillérek nagyon sok új technológia és pontozási lehetőség alapfeltételei. Ha pedig sikerül egy vagy több pillérré szakosodnod, megszerezheted az adott típushoz tartozó aranykorlapkát.

A játék előrehaladtával, ahogy a civilizációd növekszik, előkerülnek a négy pakliból a Birodalompontozás kártyák. Minden egyes alkalommal, amikor felfedtek egy ilyen kártyát, pontot kapsz minden olyan régióért, amelyet a városaid, falvidaid, csodáid és katonai egységeid segítségével uralsz.

A harmadik Birodalompontozás kártya felfedése után még egy fordulóig tart, majd véget ér a játék. Ezután pontot kapsz a városaidért és falvidaidért, a csodáidért, az építkezéseidért, a kézműves falvidaidért, a civilizációs mérföldköveidért, a megszerzett aranykorlapkáidért és azokért a kártyáidért, amelyek a különböző civilizációs alappillérekért adnak pontot.

# A JÁTÉK TARTALMA

## 1 játéktábla

A térképen egy hatszöges rács található, és hét régióra oszlik:  
Hispania, Gallia, Itália, Hellász, Asszíria, Egyiptom és Numidia

A táblán megtalálható még a négy pakli (Építés, Technológia, Néesség és Adó és vám), valamint az ezekhez tartozó kártyakínálat helye; továbbá a játék másik négy akcióját (Munka, Katonaság, Csodák és Kormányzat) jelző helyek.



### 4 készlet fizetőeszköz-jelző

**Fizetőeszközök (kő, ötlet és élelem): 150 db**  
(minden fajtaból 30 db 1-es és 20 db 5-ös).

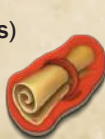
**Érmék (pénz): 100 db**  
(30 db 1-es, 30 db 5-ös, 30 db 10-es, 10 db 20-as)



Élelem

Kő (1-es és 5-ös)

(1-es és 5-ös)



Ötlet

(1-es és 5-ös)



Pénz (1-es, 5-ös, 10-es és 20-as érme)

## 6 játékos tábla



## Kezdőjátékos-jelölő



## 105 technológiakártya (39 kezdő technológia- és 66 technológiakártya)

Kezdő technológiakártya szimbóluma



Előfeltételek szimbólumai

Civilizáció alappilléreinek szimbólumai

## 38 építéskártya



Civilizáció alappilléreinek szimbólumai

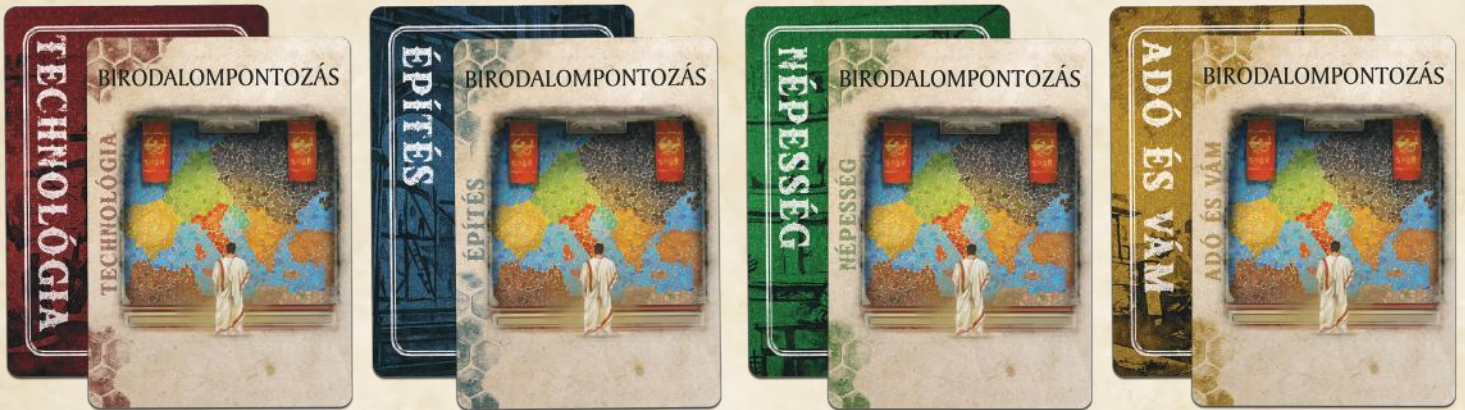
## 20 népességkártya



## 20 adó és vám kártya



## 4 Birodalompontozás kártya



## 9 vezetőkártya



## 9 csodalapka



## 9 csodajelző



9 aranykorlapka



15 civilizációs mérföldkő lapka



6 kormányzatlapka



### Város- és falulapkák

Mind a 6 játékoszínben

(12 város, 3 kikötőváros, 6 földműves falu és 6 kézműves falu)



### Katonai egység lapkák

Mind a 6 játékoszínben

(10 gyalogság, 10 lovasság, 2 ostromgép)



### Népességjelölők

Mind a 6 játékoszínben



### 60 fakocka

A játékosztáblákon lévő sávokra



### 68 kereskedelmi áru jelző



### 28 lerakatjelző



A játékhoz tartozó pontozólapot az alábbi linken találsz:

[www.gemklub.hu/mosaic](http://www.gemklub.hu/mosaic)

80 „X” kereskedelmi áru jelző



# A CIVILIZÁCIÓ 9 ALAPPILLÉRE

A civilizációnak 9 alappillére van. Mindegyik fontos, de az, hogy melyiket részesíted előnyben, nagyban befolyásolja a civilizációdát, és dicsőséghez vagy bukáshoz vezethet.



**Tudomány** – A sikeres civilizációk egyik kulcsfontosságú eleme, hogy megtanulják, hogyan működik a világ, hogyan lehet élhetőbbé tenni a környezetet, hogyan lehet hatékonyabban élelmet és árukat előállítani, hogyan lehet együtt élni egy társadalomban, hogyan lehet jobb fegyvereket készíteni, és ami a legfontosabb, hogyan lehet megőrizni, és a későbbi generációk számára továbbörökíteni ezt a tudást.



**Gazdaság** – A gazdaság a civilizációk éltető ereje. A termelékeny városoknak és a zsúfolt kereskedelmi útvonalaknak hála a piacok nyüzsgő életet élnek. Ráadásul a kormányzatok az élénk gazdaságnak köszönhetően több adót szedhetnek be.



**Élelemtermelés** – Ahogy a civilizációk növekednek, egyre több embert kell ellátniuk élelemmel. A hatékonyabb élelemtermelés nagyobb népességet, több munkást, és így nagyobb termelést jelent.



**Népesség/egészség** – Az, hogy egyre több ember él együtt a városokban és a falvakban, komoly kihívást jelent a köztisztaság és a népegészségügy terén. Azok a civilizációk, amelyek nem tudják megoldani ezeket a problémákat, hosszú távon érzik a hatását.



**Építészet** – A sikeres civilizációk egyik ismérve, hogy képesek nagyobb építkezéseket megszervezésére, például öntözőrendszer, városfal, középületek, vagy akár csodák felépítésére. Gyakran ezek az épületek maradnak csak fenn egyes civilizációk után, de ez biztosítja a helyüket a történelemlapok lapjain.



**Kultúra** – Minden civilizáció saját kultúrát teremt, megvan a saját művészete, szórakozási formái, vallása, ünnepei. Ez a nyüzsgő kulturális élet lehetőséget teremt a népességnek, hogy kiszakadjon a munkával teli hétköznapokból.



**Kormányzat** – A nagyobb, összetettebb társadalmi rendszer kiépítése kiemelten fontos a növekvő civilizációk életében. A rendezettebb, fejlettebb kormányzattal rendelkező civilizációk hatékonyabban működnek, és könnyebben küzdi le a felmerülő nehézségeket.



**Katonaság/birodalom** – A civilizációk nem légüres térben fejlődnek. Meg kell küzdeniük a közelben lévő többi civilizációval a nyersanyagokért és a területekért. Ez gyakran fegyveres konfliktushoz vezet. Még a világtörténelem leggazdagabb civilizációi is eltűnhetnek egyik pillanatról a másikra, ha nem tudják megvédeni magukat. Ennek az egyik leghatékonyabb módja a környező területek feletti uralom megszerzése, mivel ez vagyont, hatalmat és biztonságot jelent.



**Városiasodás** – A civilizációk fejlődésének egyik legfontosabb mozgatórugója az egymás közvetlen közelében, városi környezetben élő emberek közössége. Ez serkenti a szakmák kialakulását, ezzel lehetővé téve a termelékenység növelését és a technológiai fejlődést. Felgyorsítja a kultúra, a gazdaság és a kormányzat fejlődését. Komoly kihívást is jelent azonban, mivel szembe kell nézni a betegségekkel és a bűnözéssel. Ezeknek a kihívásoknak a leküzdése még több fejlődési lehetőséget kínál. A városok elterjedése talán a legfontosabb alappillér mind közül.



# A FIZETŐESZKÖZÖK

A játékban 3 alap fizetőeszköz található:



És egy általános fizetőeszköz:



Egyes akciók végrehajtásához ezekre a fizetőeszközökre van szükség:

<p><b>Csoda építése: kő és élelem</b></p> <p>x20 x5</p> <p>(a későbbi csodáknál mindkettőből +5 a korábbi csodáid után)</p>	 	<p><b>Új technológia elsajátítása: ötlet</b></p> <p>x5</p>	
<p><b>Építkezés: kő és ötlet</b></p> <p>x5 x5</p>	 	<p><b>Katonai egység toborzása: pénz</b></p> <p>x5</p>	
<p><b>Népesség növelése: élelem</b></p> <p>népességkártya alapján</p>		<p><b>Város (vagy kikötőváros) építése: kő (és népesség)</b></p> <p>x4 x2</p>	 

A pénz általános fizetőeszköz, mivel az akciók végrehajtásakor (2:1 arányban) helyettesíthető vele bármelyik alap fizetőeszköz. Például: ha Építkezés akciót hajtasz végre (költség: 5 ötlet és 5 kő), de csak 3 ötleted és 4 köved van, fizethetsz 6 pénzt (4-et a hiányzó ötletek, 2-t a hiányzó kő pótlására), és végrehajthatod az akciót.

A pénz soha nem helyettesítheti a népességet.



# ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, a fizetőeszközök jelzőit pedig a tábla mellé egy közös készletbe.

## Játékos tábla választása

Minden játékos vegyen el egy játékos táblát, amin számon tarthatja a játék során a népességét, a kereskedelmi áruit, a fizetőeszköz-termelését, valamint itt tárolhatja a megtermelt fizetőeszközöket. A játék elején minden játékos kap 5 népességet. Ahogy a technológiakártyák vagy más előnyök hatására növekszik a (kő, ötlet, élelem, adó vagy vám) termelése, mozgassd a kockádat a megfelelő sávon az új értékre.



## A térkép feltöltése: hal, kereskedelmi áruk és lerakatjelzők

Tegyétek a 10 „Hal” jelzőt a térképre, mind a 10 kikötőre (hajóval jelölt hatszögre) egyet-egyet.



Fordítsátok képpel lefelé, majd keverjétek össze a lerakatjelzőket. Ezután tegyétek a térkép minden szimbólummal jelölt hatszögére egyet-egyet.



Fordítsátok képpel lefelé, majd keverjétek össze a kereskedelmi áru jelzőket. Majd tegyétek a térkép minden üres hatszögére egyet-egyet.

**Megjegyzés:** csak azok a hatszögek számítanak, amelyeknek mind a hat oldala megvan.



Ezután fordítsátok fel az összes jelzőt (a kereskedelmi árukat és a lerakatjelzőket egyaránt). Az „X”-szel jelölt jelzőket vegyétek le, és tegyétek a dobozba.

## A technológiapakli összeállítása és a kezdő technológiakártyák

Keverjétek össze a kezdő technológiakártyákat (azok a technológiakártyák, amelyek bal felső sarkában K betű látható), és osszatok minden játékosnak 5 lapot.



A megmaradt kezdő technológiakártyákat keverjétek össze a többi technológiakártyával, ez lesz a technológiapakli. Ezután a paklit osszatok három, nagyjából egyenlő részre. 4–6 játékos esetén a technológiapakli Birodalompontozás kártyáját keverjétek az egyik részbe, majd a másik kettőt tegyétek ennek a résznek a tetejére, így a Birodalompontozás kártya a pakli alsó harmadában lesz. 2–3 játékos esetén a Birodalompontozás kártyát a középső részbe keverjétek, így a Birodalompontozás kártya a pakli középső harmadába kerül. Ezután tegyétek a technológiapaklit a játéktáblán kijelölt helyre. Húzzatok fel 5 lapot, és ezeket tegyétek képpel felfelé a pakli melletti technológiakínálatba.



## Az építéspakli összeállítása

Keverjétek össze az építéskártyákat, majd a paklit osszátok két egyenlő részre. Az építéspakli Birodalompontozás kártyáját keverjétek az egyik fél pakliba, a másik fél paklit pedig tegyétek ennek a tetejére, így a Birodalompontozás kártya a pakli alsó felében lesz. Ezután tegyétek az építéspaklit a játéktáblán kijelölt helyre. Húzzatok fel 5 lapot, és ezeket tegyétek képpel felfelé az építéskínálatba.



## A népességpakli összeállítása

Keverjétek össze a népességekártyákat (a Birodalompontozás kártya kivételével), és számoljatok le a játékoszámnak megfelelően népességekártyákat az alábbiak szerint:

A népességpakli a játékoszám alapján				
2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos	6 játékos
10	10	12	12	14

Ez lesz a népességpakli. A maradék népességekártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre a játék során nem lesz szükség.

Ezután a paklit osszátok két egyenlő részre. A népességpakli Birodalompontozás kártyáját keverjétek bele az egyik fél pakliba, a másik fél paklit pedig tegyétek ennek a tetejére, így a Birodalompontozás kártya a pakli alsó felében lesz. Ezután tegyétek a népességpaklit a játéktáblán kijelölt helyre. Húzzatok fel 2 lapot, és ezeket tegyétek képpel felfelé a népességkínálatba.

## Az adó és vám pakli összeállítása

Fogjátok az összes adó és vám kártyát (a Birodalompontozás kártya kivételével), és számoljatok le lapokat a játékoszámnak megfelelően. Ügyeljetez arra, hogy ugyanannyi adó és vám kártya legyen a pakliban. A pakli teljes mérete:

Az adó és vám pakli a játékoszám alapján				
2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos	6 játékos
10	10	12	12	14

A maradék adó és vám kártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre a játék során nem lesz szükség.

Ezután a paklit osszátok két egyenlő részre. Az adó és vám pakli Birodalompontozás kártyáját keverjétek bele az egyik fél pakliba, a másik fél paklit pedig tegyétek ennek a tetejére, így a Birodalompontozás kártya a pakli alsó felében lesz. Ezután tegyétek az adó és vám paklit a játéktáblán kijelölt helyre. Húzzatok fel belőle 2 lapot, és ezeket tegyétek képpel felfelé az adó és vám kínálatba.

## Előkészületek 2 és 3 játékos esetén

A négy paklit a fent leírtak szerint készítsétek elő 2 vagy 3 játékos számára.

3 játékos esetén az egyik régió (Hispania) nem lesz játékban.

2 játékos esetén két régió (Hispania és Gallia) nem lesz játékban.

Azokra a régiókra, amelyek nincsenek játékban, ne tegyetek kereskedelmi árukat és lerakatjelzőket. A játék során ezekben a régiókban nem épülhetnek városok, falvak, kikötők és csodák, nem mozoghatnak be katonai egységek, és a birodalompontozások során nem jár értük pont.

## A csoda-, aranykor- és kormányzatlapkák előkészítése

Tegyétek a 9 csodalapkát és a 9 aranykorlapkát a játéktábla mellé, a 6 kormányzatlapkát pedig a játéktáblán kijelölt helyre.

## A civilizációs mérföldkövek lapkái

Keverjétek össze a civilizációs mérföldkövek 15 lapkáját, majd véletlenszerűen sorsoljatok közülük 9-et. Ezeket tegyétek a játéktábla mellé, a maradék 6-ot pedig tegyétek vissza a dobozba.

## Kezdőjátékos

Sorsoljatok kezdőjátékost, ő tegye maga elé a kezdőjátékosjelzőt.

## Vezető választása

A kezdőjátékostól jobbra ülő játékosal kezdve mindenki válasszon egyet az elérhető vezetőkártyák közül, majd a többbit adja át jobbra. Amint minden játékos választott egy vezetőt, a megmaradt vezetőkártyákat tegyék vissza a dobozba.

Minden vezetőnek vannak egyedi képességei és kezdeti előnyei (fizetőeszköz, népesség stb.).

**Megjegyzés:** bizonyos vezetőképeességeket a játék során lehet használni.

## Kezdő technológiakártyák kiválasztása

Minden játékos vegye a kezébe a kezébe a korábban kapott 5 technológiakártyáját, válasszon közülük egyet, és ezt tegye maga elé. Ezt megtartja. Ezután mindenki adja át a többi kártyáját a bal oldali szomszédjának. Ezt addig ismételjétek, amíg mindenki előtt 5 kezdő technológiakártya nem lesz.

## Kezdő város lehelyezése

A kezdőjátékosal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos tegye az egyik városát a tábla egyik hatszögére. Ha ezen a hatszögön egy lerakatjelző található, a játékos megkapja a jelzön látható jutalmat (fizetőeszközt, népességet stb.). A lerakatjelzőt ezután tegyék vissza a dobozba. Ha a kiválasztott hatszögön egy kereskedelmi áru jelző található, a játékos megkapja ezt a jelzőt, és felteszi a játékostáblájára, a kereskedelmi áruknak kijelölt helyre.

A kezdő város lehelyezése után minden játékos megkapja a vezetőkártyáját, valamint a kijátszott technológiakártyáin lévő előnyöket.

A játékosok tegyék maguk elé képpel felfelé azokat a technológiakártyákat, amelyeket ki tudnak játszani. Amelyeket nem tudnak kijátszani, azokat képpel lefelé tegyék le.

Most már minden játékosnak van egy vezetője és a vele járó előnyei, egy kezdő városa a táblán és öt kezdő technológiakártyája. Elkezdhetitek a játékot.

# A JÁTÉK FORDULÓI

Minden fordulóban a kezdőjátékos kerül először sorra, aki végrehajthat EGY akciót (lásd alább). Őt az óramutató járása szerint követik a többiek, szintén egy-egy akcióval.

## AKCIÓK

Egy játékos a körében az alábbi nyolc akció egyikét hajthatja végre:

- 1) **MUNKA:** kő, élelem vagy ötlet termelése.
- 2) **NÉPESSÉG:** népesség növelése.
- 3) **ÉPÍTÉS:** új város vagy falu alapítása, vagy építkezés.
- 4) **CSODA:** egy csoda építése.
- 5) **TECHNOLÓGIA:** új technológia felfedezése.
- 6) **ADÓ ÉS VÁM:** pénz beszedése a néptől (adó) vagy a kereskedőktől (vám).
- 7) **KATONASÁG:** új katonai egységek toborzása és/vagy katonai egységek mozgatása.
- 8) **KORMÁNYZAT:** kormány alakítása.

## 1. MUNKA

*A civilizációd fejlesztésének egyik alap stratégiája a népesség munkájának hatékony szervezése. Követ bányásznak, vagy élelmet természetnek, esetleg új ötletek kidolgozására sarkallod őket? A civilizáció által felhalmozott extra készletek határozzák majd meg, milyen lehetőségekkel élhetsz majd a jövőben.*

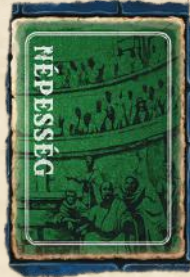


Termelj az egyik alap (nem pénz) fizetőeszközből (ötlet, élelem vagy kő) annyit, amennyi az adott fizetőeszköz-termelésed és a népességed összege. Vegyél ki a készletből ennek az összegnek megfelelő értékű jelzőt, és tedd magad elé.

**Példa:** Kriszti civilizációjának a népessége 6, a kőtermelése 7. Amikor Kriszti Munka akcióval követ termel, 13 követ kap. Az ötlet termelése azonban csak 3, így ha a Munka akcióval ötletet termelne, csak 9 ötletet kapna.

## 2. NÉPESSÉG

*A népesség a legfontosabb erőforrás. Ez határozza meg a fővárosod termelését, és azt is, hogy mennyire tudsz telepeseket küldeni a Földközi-tenger vidékére, hogy ott új városokat alapítsanak. Sajnos ez a két cél ütközik egymással, az egyensúlyban tartásuk lesz az egyik legfontosabb nehézség, amivel szembe kell nézned. A nagymértékű élelemtermelés a népességnövekedés alapja, de a népegészségügyi építkezések, mint például az Akvadukt, a Közfürdő vagy a Csatornarendszer, szintén kiemelten fontosak a nagyobb, egészségesebb népesség megteremtéséhez.*



Válaszd ki a játéktáblán a népességkínálatban lévő két kártya közül az egyiket. Fizesd ki a készletbe a kártyán látható élelemmennyiséget, és növeld a játékos tábládon a népességedet a kártyán látható értékkel.

A felhasznált népességkártya kikerül a játékból. Húzzatok a helyére egy új népességkártyát a pakliból.

Ha elfogyott a népességpakli, minden további Népesség akció 15 élelemért 2-vel növeli a népességet.

## 3. ÉPÍTÉS

*Minden nagy civilizáció építkezett. Városokat, utakat, falakat, akvaduktokat, csodás emlékműveket emeltek. A te civilizációd sem különbözik ettől. Népeddel hatalmas mennyiségű követ fejtetsz ki, hogy mindenre elég legyen, és olyan örökséget hagyj magad után, amelyre az idők végezetéig emlékezni fognak.*



Válaszd ki a játéktáblán az építéskínálatban lévő öt kártya közül az egyiket, és fizess ki a költségét.

Ha ez a kártya egy földműves vagy kézműves falu, akkor nem kell fizetned érte. Tedd a kártyát magad elé, majd megkapod az érte járó előnyöket. Ezután húzz egy kártyát az építéspakliból, és tedd a kínálatban megüresedett helyre.

Ha ez a kártya város, kikötőváros vagy építkezés, fizess ki a költségét, tedd a kártyát magad elé, majd megkapod az érte járó előnyöket. Mostantól rendelkezél a kártya alján látható civilizációs alappillér szimbólumokkal is. Ezután húzz egy kártyát az építéspakliból, és tedd a kínálatban megüresedett helyre.

**Megjegyzés:** várost, kikötőt vagy falut bármikor építhetsz a megszokott áron anélkül is, hogy kártyát vennél el.

### VÁROS ÉPÍTÉSE

**Költség:** 4 kő és 2 népesség (a követ tedd a készletbe, a népességedet pedig csökkentsd 2-vel).

**Előnyök:** tedd magad elé a kártyát, és megkapod az azon látható előnyöket.

Tedd az egyik városodat a játéktábla egy tetszőleges elérhető hatszögére.

Ha ezen a hatszögön van kereskedelmi áru jelző, azt tedd a játékos tábládra. Ha a hatszögön lerakatjelző van, megkapod az érte járó előnyöket, majd dobd el a jelzőt.

Amikor várost építesz, tegyél a készletből 5 pénzt a játéktáblán található kincstárba.

Amikor egy játékos legközelebb adó és vám kártyát vesz el, megkapja az összes itt található pénzt.



### KIKÖTŐVÁROS ÉPÍTÉSE

**Költség:** 4 kő és 2 népesség.

**Előnyök:** tedd magad elé a kártyát, és vegyél el 10 pénzt a készletből.

Tedd az egyik kikötőt a játéktábla egy tetszőleges elérhető kikötő hatszögére (hajó szimbólummal jelölve). Vedd el a kikötő hatszögről a haljelzőt, és tedd a játékos tábládra, majd növeld az élelemtermelésedet 3-mal.

A kikötők olyan városok, amelyek csak (hajó szimbólummal jelölt) kikötőmezőkre építhetők. Hagyományos városok és falvak nem építhetők ezekre a mezőkre. Miután felépültek, a befolyás és a pontozás szempontjából ugyanúgy működnek, mint más városok.

Amikor kikötővárost építesz, tegyél a készletből 10 pénzt a játéktáblán található kincstárba. Amikor egy játékos legközelebb adó és vám kártyát vesz el, megkapja az összes itt található pénzt.



## FALU ÉPÍTÉSE

A játékban kétféle falu található: földműves falu és kézműves falu.

**Költség:** nincs.

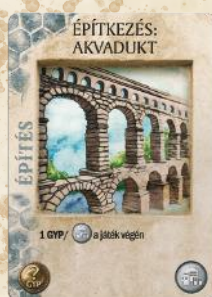
**Előnyök:** megkapod a kártyán látható előnyöket. Tedd a megfelelő típusú (földműves vagy kézműves) falut egy városod melletti elérhető hatszögre. Vedd el és tedd a játékos táblára az adott hatszögön található kereskedelmi áru jelzőt; vagy megkapod az ott lévő lerakatjelző után járó előnyöket, ami ezután kikerül a játékból.

A játék végén minden általad birtokolt kézműves falu kártya után 5 győzelmi pontot kapsz, ha rendelkezel mindhárom, a kártyán látható kereskedelmi áruval.

## ÉPÍTKEZÉS

**Költség:** 5 kő és 5 ötlet (ezeket tedd a készletbe).

**Előnyök:** : a játék végi pontozásnál **1 GYP** minden civilizációs alappillér szimbólum után, amivel az adott típusból rendelkezel.



## LERAKATJELZŐK

A lerakatjelzők egyszeri, azonnali jutalmat jelentő jelzők, amiket akkor kapsz meg, ha egy várost, falut vagy csodát építesz rájuk. Vedd el a készletből a jelzőn látható jutalmat, majd a jelzőt dobd el.



**Példa:** Pali földműves falut épít a „7 ötlet” lerakatjelzőre. Elvesz 7 ötletet a készletből, majd eldobja a jelzőt.

## KERESKEDELMI ÁRU JELZŐK

A kereskedelmi áru jelzők jelképezik azt, hogy az adott áru már a kereskedelmi hálózatod része.

Folyamatos előnyt biztosítanak. Amikor egy olyan hatszögre építesz várost, falut vagy csodát, ahol található egy ilyen jelző, akkor ezt tedd a játékos táblára, a kereskedelmi áruknak fenntartott helyek egyikére. Ha van már ilyen típusú jelző, akkor az újat tedd az előző tetejére, így a különböző helyekre különböző típusú jelzők kerülnek majd.



Amikor egy vámkártya segítségével pénzt szerzel, a pénz mennyiségét nagyban befolyásolja, hogy mennyi különböző kereskedelmi áruval rendelkezel.

A kő- és gabonajelzőkön látható egy „+2” felirat is, ezek ennyivel növelik a kő- vagy élelemtermelésedet, amikor megszerzed ezeket. A haljelzőkön egy „+3” felirat látható, ezek ennyivel növelik az élelemtermelésedet, amikor megszerzed ezeket. Ezek a jelzők kereskedelmi áruk, tehát a játékos tábládon a kijelölt helyre kerülnek.

## 4. CSODA

*Egy messzi vándor jött, ki ős romok  
Felől regélt: A pusztán szörnyű két  
Nagy csonka láb áll. Arrább lágy homok  
Lep egy kőarcot. Homloka setét.*

*A vont ajk vén parancsszóktól konok,  
S vad szenvedélye még kivésve ég  
A hús kövön, bár, mely véste, a kéz,  
S a szív, hol dúlt e dőllyf, temetve rég.*

*A talpkövön kevély ígék sora:  
„Király légy bár, jöjj és reszketve nézz:  
Nevem Ozymandiás, urak ura.”*

*Más semmi jel. A roppant rom körül  
Határtalan szélesre s hosszúra  
A holt homoksík némán szétterül.*

—Percy Shelley (Tóth Árpád fordítása)

### Ozymandiás leszel, vagy műveid kiállják az idő próbáját?

*Lenyűgöző, csodának nevezett épületek, amelyeknek felépítése évekbe tellett, és munkások ezrei dolgoztak rajtuk. Az otthonukul szolgáló városok fölé emelkedtek, és áhíttal nézett rá barát és ellenség egyaránt. Kiemelték a civilizációkat a tömegből, és néha évezredekig álltak, állandó mementőjeként az alkotó civilizáció hatalmának.*

Válaszd ki az egyik elérhető csodalapját. Fizesd ki a költségét, és tedd a csodalapját magad elé, ez a játék végén győzelmi pontokat ér majd. Vedd el a megfelelő csodajelzőt, és tedd egy tetszőleges elérhető hatszögre egy olyan régióban, ahol már van legalább egy városod. Két csodát (Rodoszi kolosszus, Alexandriai világítótorony) kikötő hatszögre kell építeni. Ha nincs egyetlen szabad kikötő sem azokban a régiókban, ahol rendelkezel várossal, akkor az adott pillanatban nem építheted meg ezeket a csodákat. Az egyik csodát (Nagy piramis) egy olyan régióba kell építeni, ahol legalább 3 város található, amelyek közül legalább az egyik a tied.

A csodák ára minden egyes megépített csodáddal emelkedik. Az első csodát 20 kőbe és 5 élelembe kerül, a második csodát ára 25 kő és 10 élelem, a harmadik csodát ára 30 kő és 15 élelem, és így tovább. Ebbe az árnövekedésbe mindenkinek csak a saját csodái számítanak bele.

## 5. TECHNOLÓGIA

*Létfontosságú, hogy a civilizációd új technológiákat tanuljon. Azzal, hogy az embereidet új ötletek kidolgozására sarkallod, új technológiákra tehetsz szert, amelyek segítségével növekedhet a termelésed, hatékonyabban irányíthatod a kormányzatod, és egyszerűbben hódíthatasz meg új területeket. Ha a te civilizációd lesz a legfejlettebb, könnyedén primitív ellenlábasaid fölé kerekedhetsz.*



Fizess a készletbe 5 ötletet, és válaszd ki a technológia-kínálatban lévő öt technológiakártya egyikét.

Tedd az új technológiakártyádat magad elé. Húzz egy új technológiakártyát, és tedd a kínálatban megüresedett helyre.

Ha már rendelkezel az új kártyád jobb felső részén vászonmintázaton látható civilizációs alappillér szimbólumokkal, akkor a kártyát képpel felfelé is magad elé teheted, így azonnal megkapod az érte járó előnyöket. Ha még nem rendelkezel az összes szükséges szimbólummal, akkor a kártyát képpel lefelé tedd magad elé. Egy későbbi körödben, ha már megszerezted a szükséges szimbólumokat, kijátszhatod a kártyát.

Azért is teheted a kártyát képpel lefelé magad elé, hogy a hatását későbbre tartogasd.

- Nem számít az adott köröd akciójának, ha később játszod ki.
- Ahhoz, hogy a kártyáért járó előnyöket megkapd, a kártyát képpel felfelé kell kijátszanod. A kártya ezután a játék végéig így is marad.
- Az 1x azt jelenti, hogy a hatás csak egyszer, a kártya kijátszáskor jön létre.
- Az új technológiakártyákon lévő civilizációs alappillér szimbólumokkal addig nem rendelkezel, amíg az adott kártyát képpel felfelé ki nem játszottad.

### CIVILIZÁCIÓS ALAPPILLÉR SZIMBÓLUMOK

Az általad birtokolt, képpel felfelé kijátszott vezetők, technológiakártyák, építkezés-, város- és faluépítés-kártyák jobb alsó sarkában látható civilizációs alappillér szimbólumokat használhatod arra, hogy teljesítsd a később kijátszani kívánt technológiakártyák előfeltételeit.



Példa egy kártya alsó részére

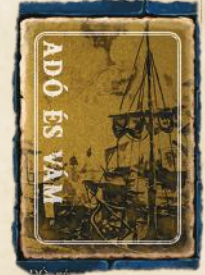
A technológiakártyák jobb felső részén, vászonmintázaton látható civilizációs alappillér szimbólumok jelentik az adott technológia előfeltételeit. Vagyis minél több civilizációs alappillér szimbólummal rendelkezel, annál több technológiát tudsz megtanulni. A kezdő technológiák nagy részének nincs semmilyen előfeltétele.



Szükséges szimbólumok

## 6. ADÓ ÉS VÁM

*Az arannyal teli kincstárak segítenek, hogy bármilyen helyzethez könnyen tudj alkalmazkodni. Ahhoz, hogy ezeket a kincstárakat megtöltsd, vagy a népet, vagy a kereskedőket kell megadóztatnod. Hogy ez igazán kifizetődő legyen, növelned kell a népességed és a kereskedelmi hálózatodat. Egyes új kormányzati formák szintén elősegítik a nagyobb nyereséget.*



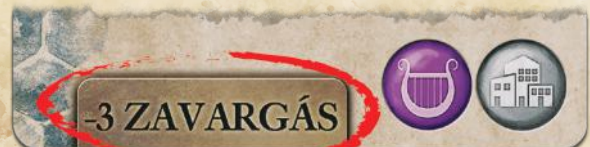
*De légy óvatos! Az emberek nem szeretnek adót fizetni. Minél több adót vetsz ki, annál nagyobbra nő a nép körében a nyugtalanság.*

Válaszd ki a játéktáblán az adó és vám kínálatban lévő két kártya egyikét. Megkapod a készletből a kártyán látható pénzmennyiséget, valamint a városok építésekor korábban az adó és vám kártyák melletti kincstárba tett pénzt is. A kiválasztott kártyát tedd magad elé, hogy nyomon tudd követni a kártya alsó részén látható zavargást. Ezután húzz egy lapot az adó és vám pakliból, és töltsd fel vele a kínálatban megüresedett helyet.

Ha már minden adó és vám kártyát felhúztatok, akkor minden későbbi Adó akció annyi pénzt termel, amennyi a népességed kétszerese + a kormányzat szimbólumaid száma + az adótermelésed. Minden későbbi Vám akció annyi pénzt termel, amennyi a kereskedelmi áruajtáid kétszerese + a városaid száma + a vámtermelésed.

### ZAVARGÁS

A játék végén add össze az adó és vám kártyáidon látható összes zavargás értéket, majd vond le belőle a csodáidnak, a vezetődnék és egyes technológiakártyáidnak köszönhetően figyelmen kívül hagyható zavargást. Ha maradt bármennyi zavargás, azt vond le a játék végi győzelmi pontjaidból.



Példa: hagyj figyelmen kívül 3 zavargást

## ADÓ

Az adó és vám kártyáknak két típusa van. Az Adó segítségével beszédett pénzt a népességed, a kormányzat civilizációs alappillér szimbólumaid, valamint a játéktábládon látható adótermelés határozzák meg.



**Példa:** a Misi által kiválasztott adókártyán az áll: 2x népesség + 2x kormányzat szimbólumok + adótermelés. A népessége 6, 3 kormányzat civilizációs alappillér szimbóluma van, és az adótermelése 4. Így ezzel a kártyával 22 pénzt szerez.

## VÁM

A Vám segítségével beszédett pénzt a különböző kereskedelmi áruajtáid, a térképen lévő városaid száma, valamint a játéktábládon látható vámtermelés határozzák meg.



**Példa:** a Jani által kiválasztott vámkártyán az áll: 3x különböző kereskedelmi áruk + 2x városok + vámtermelés. Janinak 5 különböző kereskedelmi árúja és 4 városa van, a vámtermelése pedig 6. Így ezzel a kártyával 29 pénzt szerez.

**Megjegyzés:** ha egy kereskedelmi áruajtából több darabod is van, az továbbra is csak egy fajtának számít.

## PÉNZ

A pénz a legrugalmasabb fizetőeszköz. Az akciók végrehajtásakor bármilyen más fizetőeszköz (kő, élelem, ötlet) helyettesíthető vele. Azonban minden egyes helyettesített kő, élelem vagy ötlet helyett 2 pénzt kell fizetni.

## 7. KATONASÁG

A Földközi-tenger környékének egyes civilizációi hatalmas seregeket tartottak fenn, és így építettek ki óriási birodalmat. A te civilizációd is a nyomdokaikba léphet. De kerül a végtelen hosszúra nyúló háborúkat, mert elapasztják a készleteidet.



Amikor Katonaság akciót hajtasz végre, új katonai egységeket toborozhatsz és/vagy mozgathatsz a már a táblán lévő katonai egységeidet. Egy akción belül az egyiket vagy akár mindkettőt is megteheted.

### TOBORZÁS

Toborozz új katonai egységeket (ezek mindegyike lehet gyalogság vagy



Gyalogság



Lovasság



Ostromgép

lovasság, vagy ha már rendelkezel az Ostromgép technológiával, akkor ostromgép is). Minden toborzott egységért fizess be 5 pénzt a készletbe, és az új egységeidet tedd olyan tetszőleges régiókba, ahol van legalább egy városod. Egy körben legfeljebb 2 katonai egységet toborozhatsz (ennél többet csak akkor, ha rendelkezel a Tábornok vezetővel és/vagy a Sorkatonaság technológiával).

### MOZGÁS

Fizess 1 pénzt, és mozgass át egy katonai egységet egy szomszédos régióba. Egy körben egy, több, vagy akár az összes egységedet is mozgathatsz egyszer, de minden mozgatott egységért 1 pénzt kell fizetned.

A következő régiók számítanak szomszédosnak: Itália és Numidia, Itália és Hellász, Hispánia és Numidia, Numidia és Egyiptom. Hellász NEM szomszédos Egyiptommal.

### LEHELYEZÉS ÉS BEFOLYÁS

A katonai egységek régiókban helyezkednek el, de nem hatszögeken állnak, így nem akadályozzák az új városok, falvak és csodák megépítését. Tegyétek a katonai egységeket a régió használaton kívüli részére, vagy a régió mellé, így jelezve, hogy hol helyezkednek el.

A birodalomponozások során (lásd alább) minden katonai egység 1 pont befolyást jelent a többség meghatározásakor. Egyes technológiák segítségével a katonai egységeid érhetnek több befolyást, vagy akár legyőzheted más játékosok katonai egységeit is.



## 8. KORMÁNYZAT

*Ahogy a civilizációk egyre összetettebbek lettek, úgy lett egyre nagyobb igény egy összetett kormányzatra is. A szervezettebb, jobban vezetett civilizációk előnyben voltak szervezetlenebb riválisaikkal szemben.*



Válaszd ki a táblán lévő, elérhető kormányzatlapkák egyikét, és tedd magad elé. A játékban 6 kormányzatlapka található (Türannisz, Városállam, Monarchia, Oligarchia, Teokrácia és Köztársaság). Ötletek kifizetésével megvásárolhatsz egy kormányzatlapkát, feltéve hogy rendelkezel a lapkán látható civilizációs alappillér szimbólumokkal.

Egyszerre csak egy kormányzatod lehet. Ha már rendelkezel egy kormányzattal, és új kormányzatot veszel, tedd vissza a meglévő kormányzatodat a táblára, mielőtt elvennéd az újat.

Ha rendelkezel kormányzattal, letakaríthatsz egy kínálatot (építés-, népesség-, technológia- vagy adó és vám kínálat). Ilyenkor tedd a kínálatban lévő lapokat a paklijuk aljára, és húzz a kínálatba új lapokat a pakli tetejéről. Ezt a képességet a körödben ingyen akcióként használhatod, minden kormányzatlapkával játékonként egyszer. Ha elhasználtad ezt a lehetőséget, fordítsd át a lapkát a másik oldalára, hogy a jobb felső sarkában lévő nyíl képpel lefelé legyen.

**Köztársaság:** Mielőtt akciót hajtanál végre, nézd meg egy tetszőleges pakli legfelső lapját. Választhatod azt a lapot, amelyiket megnézted, vagy visszateheted a pakli tetejére, és választhatod bármelyik másik lapot a kínálatból.

**Birodalompontozás:** 1 GYP/2 népesség.

**Előfeltétel:** Költség: 20 ötlet

**Monarchia:** Amíg Monarchia vagy, kapsz +5 élelem- és kötermelést. A birodalompontozás során kapsz 3 GYP-t minden csodád után.

**Előfeltétel:** Költség: 15 ötlet

**Oligarchia:** 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

**Előfeltétel:** Költség: 15 ötlet

**Teokrácia:** A birodalompontozás során kapsz 2 GYP-t minden olyan régió után, ahol van legalább egy városod.

**Előfeltétel:** Költség: 15 ötlet

**Türannisz:** A birodalompontozás során GYP-t kapsz minden régió után, ahol befolyástöbbséged van.

2-3 játékos: 2 GYP/régió | 4+ játékos: 3 GYP/régió

**Előfeltétel:** Költség: 5 ötlet

**Városállam:** A birodalompontozás során 1 GYP-t kapsz egy általad választott régió minden általad birtokolt városa után.

**Előfeltétel:** Költség: 15 ötlet

## ARANYKOR- ÉS CIVILIZÁCIÓS MÉRFÖLDKŐ LAPKÁK

Ha teljesíted egy aranykorlapka (az adott civilizációs alappillér szimbólumból 6) vagy egy civilizációs mérföldkő lapka (a lapkán látható) előfeltételeit, elveheted és magad elé teheted az adott lapkát. A lapkán látható előnyöket azonnal, a győzelmi pontokat pedig a játék végén kapod meg.

Ez nem számít az adott köröd akciójának. Ha egy körben több aranykorlapka/civilizációs mérföldkő lapka feltételeit is teljesíted, elveheted mindegyiket.



# BIRODALOMPONTOZÁS KÁRTYÁK

Ha a négy pakli bármelyikéből felhúztok egy Birodalompontozás kártyát, birodalompontozásra kerül sor. Előbb azonban a lapot felhúzó játékos még befejezi az akcióját.

## BIRODALOMPONTOZÁS

A játékosok a térkép minden, játékban lévő régiója után pontokat szerezhetnek. Minden régióban a két legnagyobb befolyással rendelkező játékos kap majd pontokat. Minden, az adott régióban lévő városod vagy csodád 2 befolyáspontot ér, míg minden falvad és katonai egység az adott régióban 1-1 befolyáspontot jelent (ezt különböző technológiák módosíthatják).

Az a játékos, aki a második legtöbb befolyással rendelkezik egy régióban, 2 győzelmi pontot szerez. Az a játékos, aki a legtöbb befolyással rendelkezik egy régióban, 3 győzelmi

pontot szerez, valamint még 1-1 győzelmi pontot minden, az adott régióban lévő város és csoda után (attól függetlenül, hogy ezeket melyik játékos birtokolja). Ha az első helyen döntetlen van, minden érintett játékos a teljes győzelmi pontszámot kapja az adott régió után. Ha a második helyen van döntetlen, ezek a játékosok nem kapnak semmit.

**MEGJEGYZÉS:** egyes lapkák/kártyák különféle előnyöket adnak adott számú régió feletti uralom után. Ha egy régióban kettő vagy több játékos ugyanakkora befolyással áll az első helyen, egyikük sem uralja az adott régiót. Uralni csak egyedül lehet egy régiót.

## KORMÁNYZATOK ÉS A BIRODALOMPONTOZÁS

A kormányzatlapkák szintén lehetőséget adnak arra, hogy minden birodalompontozás során győzelmi pontokat szerez.



Hispania régiója a pontozáskor

**Kati**

3 város (6 befolyás) + 2 gyalogos (2 befolyás) + Alakzatok kártya (+2 befolyás) = 10 befolyás

**Erik**

1 város (2 befolyás) + 1 földműves falva (1 befolyás) + 2 lovasság (2 befolyás) = 5 befolyás

**Kriszti**

2 város (4 befolyás) + 1 csoda (2 befolyás) + 1 GYP/Katonai egység a régióban = 6 befolyás

**1. példa:** Kati, Erik és Kriszti mind rendelkeznek befolyással Hispaniában, amikor az pontozásra kerül.

Katinak 3 városa, 2 gyalogsága és egy Alakzatok technológiakártyája van. A befolyása így Hispaniában 10.

Eriknek 1 városa, 1 földműves falva és 2 lovassága van. A befolyása így Hispaniában 5.

Krisztinek 2 városa és 1 csodája van, katonai egysége nincs. A befolyása így 6.

A befolyástöbbséget Kati szerezte meg, így kap 3 GYP-t, és minden Hispaniában lévő város és csoda után még egyet-egyet, vagyis összesen 10 GYP-t szerez.

A második legnagyobb befolyása Krisztinek van, így ő kap 2 GYP-t.

**2. példa:** Hamar sor kerül a következő pontozásra, így szinte minden maradt ugyanúgy, kivéve, hogy Erik épített egy ostromgépet Hispaniában, ami semmissé teszi az ellenfelek városainak befolyását. Így Katinak 4, Eriknek 6 (az ostromgép miatt nőtt 1-gyel), Krisztinek pedig 2 a befolyása. Így Erik kapja a 10 GYP-t, Kati pedig 2 GYP-t szerez.

# A JÁTÉK VÉGE

A játék a leírtak szerint halad addig, AMÍG:

- 1) a harmadik Birodalompontozás kártyát fel nem húzzátok, vagy
- 2) a következő három lapkatípusból kettő teljesen el nem fogy:
  - csodák
  - civilizációs mérföldkövek
  - aranykor

Ha ezek közül bármelyik bekövetkezik, hajtssátok végre egy birodalompontozást, majd játsszátok végig az aktuális fordulót (a kezdőjátékosig), majd játsszátok még egy teljes fordulót. (Megjegyzés: minden játékban a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos kerül utoljára sorra.)

**MEGJEGYZÉS:** soha nem kerülhet sor több, mint 3 birodalompontozásra, akkor sem, ha a harmadik birodalompontozás végrehajtása után újabb Birodalompontozás kártyát húznátok.

## JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Mindhárom birodalompontozás során, valamint egyes technológiakártyákkal már korábban is szerezhettek győzelmi pontokat.

**Tervező:** Glenn Drover

**Grafika:** Jacoby O'Connor

**Borító:** Annie Stegg Gerard


**Térkép/tábla illusztráció:** Jared Blando

**3-D modellek:** Bryce Cook

**Játékbeli illusztrációk:** Grzegorz Pedrycz, Jessica Riola, Hendrik Noack és Erica Rossi

**Művészeti vezető:** Glenn Drover

Ezen kívül az alábbi dolgokért jár még győzelmi pont (GYP):

- **VÁROSOK ÉS FALVAK:** minden, a táblán lévő városod 2, míg a táblán lévő falvaid mindegyike 1 GYP-t ér.
- **CSODÁK:** a csodáid annyi pontot érnek, amennyi a csodalapkaikon látható.
- **ARANYKOR- ÉS CIVILIZÁCIÓS MÉRFÖLDKŐ LAPKÁK:** minden lapkád annyi pontot ér, amennyi rajta látható.
- **ÉPÍTKEZÉSKÁRTYÁK:** annyi GYP-t, amennyit az építkezéskártyán látható civilizációs alappillér szimbólumból gyűjtöttél.
- **TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK:** az azokon a technológiakártyáidon látható GYP, amelyek bal alsó sarkában a  szimbólum van.
- **KÉZMŰVES FALU KÁRTYÁK:** minden kézműves falu kártya alján látható 3 kereskedelmi áru. Ha mindhárom kereskedelmi áru megtalálható a játékos táblán, kapsz 5 GYP-t. Ha két egyforma kézműves falvad van, mindkettőért megkapod a pontokat.
- **ZAVARGÁS:** vond le a pontszámodból a megmaradt zavargás értékedet (az adó és vám kártyákon látható zavargás érték, mínusz a csodák, vezetők és technológiakártyák segítségével figyelmen kívül hagyható zavargás).

Az a győztes, aki a játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik. Döntetlen esetén az a győztes, akinek több csodája van. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a több pénzzel rendelkező játékos győz.

## KÉSZÍTŐK

Külön köszönet Michael és Paul Koenignek










**A játék tesztelői:** Jack Provenzale, Dan Vujovic, Paul Koenig, Michael Koenig, John Brust, Bill Hupp, David Rutter, Ethan Drover, Christine Drover, Jacoby O'Connor, Josh Kaplan, Lynn Kaplan, Matt Kirchner, Sean Brown, Simon Mounsey, The Liberty Gaming Group.

# FÜGGELÉK

## 1. FÜGGELÉK: 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 befolyás-többségben vagy	-4 zavargás
Függőkert	3 GYP minden szomszédos város után	-3 zavargás
Nagy könyvtár	5 GYP	Kapsz 2 tetszés szerinti, 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	










## 2. FÜGGELÉK: 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

## 3. FÜGGELÉK: 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

## 4. FÜGGELÉK: VEZETŐK

<b>Előljáró</b>	+2 kő, élelem és adótermelés; a körödben átalakíthatsz 1 népséget 20 tetszőleges fizetőszközre egy típusból (játékonként egyszer).	Kezdés: 5 élelem, 10 kő, +1 népség	
<b>Filozófus</b>	+8 ötlettermelés; +3 egy tetszőleges másik termeléshez	Kezdés: 1 véletlenszerűen húzott ingyen technológiakártya a pakliból, 10 ötlet, 10 pénz	
<b>Földműves</b>	+5 élelemtermelés; minden elvett népségkártyád 1-gyel több népséget ad	Kezdés: 10 élelem, 10 pénz, 1 földműves falu	
<b>Írnok</b>	+5 egy tetszőleges termeléshez; 1 extra akció az első körödben, és 2 extra akció a játék végén	Kezdés: 10 élelem, 5 ötlet	
<b>Kereskedő</b>	+5 vámtermelés; minden adókártya kijátszáskor kapsz 2 pénzt minden különböző kereskedelmi áru után	Kezdés: 30 pénz, 1 kézműves falu	
<b>Mérnök</b>	+5 kőtermelés, +3 ötlettermelés; kapsz +1 kőtermelést minden alkalommal, amikor várost, kikötőt vagy kézműves falut építesz	Kezdés: 10 kő, 10 pénz	
<b>Művész</b>	+5 ötlettermelés; -3 zavargás; +10 pénz minden alkalommal, amikor bármelyik játékos csodát épít; a játék végén +1 GYP minden kultúra szimbólum után	Kezdés: 15 pénz, 5 ötlet	
<b>Papnő</b>	+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	
<b>Tábornok</b>	+10 adótermelés; 2 helyett 3 katonai egységet toborozhatsz; minden birodalomponozás előtt legyőzhetsz egy katonai egységet egy olyan régióban, ahol van gyalogságod vagy lovasságod	Kezdés: 20 pénz, 1 gyalogság, +1 népség	

## 5. FÜGGELÉK: ÉPÍTÉSKÁRTYÁK

<b>Földműves falu</b>	Kapsz 5  -et és +1 élelemtermelést.	
<b>Építész város</b>	Kapsz 5  -et.	 
<b>Építkezés: akvadukt</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: fórum</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: ispotály</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: kőfejtő</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: közfürdő</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: magtár</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: utak</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: városfal</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Építkezés: városközpont</b>	1 GYP/  a játék végén	
<b>Főváros</b>	Tedd egy kínálat összes lapját az adott pakli aljára, és húzz új lapokat a kínálatba.	  
<b>Katonai város</b>	Kapsz 1 katonai egységet (abba a régióba, ahová a várost építed).	 
<b>Kereskedőváros</b>	+3 vámtermelés	 
<b>Kézműves falu</b>	Kapsz 5  -t és +1 vámtermelést; 5 GYP a játék végén, ha mindhárom kereskedelmi áruval rendelkezel.	-

Kikötőváros	Kapsz 10  -t.	 
Kultúrváros	-3 zavargás	 
Kutatóváros	+3 ötlettermelés	 
Népes város	Kapsz 1 népességet.	 
Termelőváros	+3 élelemtermelés	 

## 6. FÜGGELÉK: TECHNOLOGIAKÁRTYÁK

**MEGJEGYZÉS:** ha egy kártya valamilyen „dolgok után” ad egy bizonyos előnyt, azzal a dologgal neked kell rendelkezned, hacsak a kártyán másként nem szerepel.

Például: „Állami munka: +1 kőtermelés minden népesség után, amikor kijátszod”. Ez a TE népességedre hivatkozik.

### KEZDŐ TECHNOLOGIÁK

Elnevezés	Előny	Előfeltétel szimbólum(ok)	Civilizációs alappillérek
Ábécé	+3 ötlettermelés	-	
Agyagtégla	+2 kőtermelés; kapsz 1 népességet.	-	 
Bíróság	Egy tetszőleges termelésed növeld 3-mal.	-	 
Boltív	+2 ötlettermelés; kapsz 1 népességet.	-	
Bronz	Kapsz 3 gyalogságot. Bármelyik régióba tehetők. Vegyél el 1 bronz kereskedelmi árut a térképről.	 	
Csempe	+2 kőtermelés; 2 GYP minden csodád után a játék végén		 
Dráma	3 GYP. Kapsz 5 ötletet.	-	
Építészet	+1 kőtermelés; kapsz 1 népességet.	-	 
Építkezés	Az egyik építkezésed kétszer annyi GYP-t ér a játék végén.	-	 
Étkezési szabályok	+1 élelemtermelés; kapsz 1 népességet.	-	  
Falvak	+1 élelemtermelés; kapsz 1 népességet.	-	 
Fazekasság	+2 élelemtermelés; +3 vámtermelés		  
Felfedezés	Tegyél ingyen 1 gyalogságot és 1 földműves falut egy olyan régióba, ahol nincs városod.		 
Filozófia	1 GYP/  a játék végén	-	 
Földművelés	+3 élelemtermelés	-	 
Földműves település	+3 élelemtermelés	-	  
Halászat	+3 élelemtermelés; vegyél el 1 hal kereskedelmi árut a térképről	-	 
Íj	Kapsz 2 lovasságot, majd győzz le 1 ellenséges katonai egységet egy olyan régióban, ahol van lovasságod. Bármelyik régióba tehetők.	-	
Írás	Kijátszáskor: +1 ötlettermelés / 		  
Kerék	+2 vámtermelés; +2 kőtermelés	-	  
Kereskedelmi útvonalak	+3 vámtermelés; kapsz 10  -t.		
Kézműves település	Kapsz 10  -t.	-	  





































Elnevezés	Előny	Előfeltétel szimbólum(ok)	Civilizációs alappillérek
Kézművesség	Kapsz 1 „dzsóker” kereskedelmi árut (bármilyen kereskedelmi áruként használható).	-	
Királyi ház	+3 adótermelés; kapsz 10 -t. 2 GYP	-	
Költészet	Kapsz 5 ötletet. 3 GYP	-	
Kőfejtő	+3 kőtermelés	-	
Lándzsa	Kapsz 2 gyalogságot, majd győzz le 1 ellenséges katonai egységet egy olyan régióban, ahol van gyalogságod. Bármelyik régióba tehetők.	-	
Művészet	Kapsz 5 ötletet. 3 GYP	-	
Öntözés	Kijátszáskor: +2 élelemtermelés /	-	
Sorkatonaság	Toborzáskor eggyel több katonai egységet toborozhatsz.		
Színhagyomány	+3 ötlettermelés	-	
Számlálás	+3 ötlettermelés	-	
Tánc	Kapsz 5 ötletet. 3 GYP	-	
Térképészet	Vegyél el 1 tetszőleges kereskedelmi áru vagy lerakatjelzőt a térképről; kapsz 5 -t.	-	
Történezet	1 GYP/  és 2 GYP/civilizációs mérföldkő a játék végén		
Törvénykezés	Egy tetszőleges termelésed növekd 3-mal.	-	
Városállam	+3 adótermelés; 2 GYP	-	
Vetőmag	+3 élelemtermelés	-	
Zene	Kapsz 5 ötletet. 3 GYP	-	

## TECHNOLÓGIÁK

Elnevezés	Előny	Előfeltétel szimbólum(ok)	Civilizációs alappillérek
Adózási rendszer	+4 adótermelés		
Alakzatok	A birodalomponozás során kapsz 2 befolyást minden olyan régióban, ahol van gyalogságod. Győzz le 2 ellenséges katonai egységet olyan régió(k)ban, ahol van gyalogságod.		
Állami munka	Kijátszáskor: +1 kőtermelés / népesség (max. 10)		
Árasztásos földművelés	+2 élelemtermelés; a következő népességkártyád kétszer annyi népességet ad.		
Bányászat	+3 kőtermelés; +2 adótermelés		
Birodalmak	1 GYP minden városod után a játék végén		
Bürokrácia	+3 adótermelés; hajts végre egy extra Munka akciót.		
Cenzus	+3 adótermelés; kapsz 1 népességet.		
Csatorna-rendszer	Kijátszáskor: +1 népesség minden városod után (max. 5)		
Csillagászat	+3 ötlettermelés; vegyél el 1 kereskedelmi árut a térképről.		

Elnevezés	Előny	Előfeltétel szimbólum(ok)	Civilizációs alappillérek
Diplomaták	Közvetlenül egy birodalompontozás előtt mozgasd át egy ellenfeled összes katonai egységét egy régióból egy általad választott szomszédos régióba (játékonként egyszer).		
Ekevas	+2 élelemtermelés minden földműves falvad után		
Élelmiszertartósítás	Kapsz 2 katonai egységet (gyalogság vagy lovasság), 5 élelmet és 1 népességet.		
Emlékművek	1 GYP /  a játék végén		
Erjesztés	1 GYP /  a játék végén		
Fémművesség	Kapsz 5 követ minden alkalommal, amikor élelmet vagy ötletet termelsz. Kapsz 1 katonai egységet.		
Fosztogatók	Kijátszáskor: kapsz a készletből 5 követ, élelmet vagy pénzt minden, a térképen lévő katonai egységed után.	-	
Gépezetek	+2 ötlet-, élelem- és kötermelés		
Gyarmat	Tegyél ingyen 1 várost egy olyan régióba, ahol nincs városod.		
Gyógyászat	Kapsz 2 népességet.		
Habarcs	+3 kötermelés; 2 GYP / építkezés a játék végén		
Hajózás	+2 élelemtermelés; +2 vámtermelés		
Háziasítás	+3 élelemtermelés; kapsz 1 lovasságot.		
Hűség	Válassz ki egy régiót, ahol jelenleg befolyástöbbséged van. Más játékosok a játék hátralévő részében nem építhetnek várost ebbe a régióba.		
Irodalom	-5 zavargás; 2 GYP		
Kasztrendszer	+2 élelem- és kötermelés; megvehetsz egy kormányzatot anélkül, hogy rendelkeznel a szükséges szimbólumokkal.		
Katonai szervezetek	Kijátszáskor: kapsz 1 katonai egységet minden  szimbólumod után.		
Kereskedők	Amikor egy játékos várost épít, kapsz a készletből. Ha kikötőváros 10 -t kapsz.		
Kézműves ipar	Kijátszáskor: kapsz 10 -t minden kézműves falvad után.		
Kikötő	+2 vámtermelés; +2 élelemtermelés		
Korai tudományok	+4 ötlettermelés; kijátszáskor 1 GYP / technológiakártya (max. 10)		
Kőfejtés	+3 kötermelés; kapsz 10 követ.		
Kőművesség	Tegyél fel ingyen 1 várost az egyik városoddal szomszédosan.		
Közösségi játékok	-1 zavargás /  a játék végén		
Lovaglás	Kapsz 2 lovasságot, majd győzz le 1 katonai egységet egy olyan régióban, ahol van lovasságod. Bármelyik régióba tehető; lovasság egységeid a játék hátralévő részében mozgáskor 2 régiót mozoghatnak.		
Lovas taktika	A birodalompontozás során kapsz 2 befolyást minden olyan régióban, ahol van lovasságod. Győzz le 2 ellenséges katonai egységet olyan régió(k)ban, ahol van lovasságod.		
Luxuscikkek	1 GYP /  a játék végén		
Matematika	+3 ötlettermelés; hajts végre egy extra akciót.		
Merkantilizmus	Kijátszáskor: kapsz 5 -t minden kereskedelmi árud után.		
Mérleg	+3 ötlettermelés		



Elnevezés	Előny	Előfeltétel szimbólum(ok)	Civilizációs alappillérek
Mérnöki tudományok	+3 kőtermelés; kapsz 1 ingyen falut.	 	   
Naptár	Kijátszáskor: +2 élelemtermelés minden  szimbólum után (max. 10)		   
Népvándorlás	Veszítsd 1 népséget. Tegyd fel ingyen 1 várost egy régióba, amely szomszédos egy olyan régióval, amelyben van városod.	-	
Növény-nemesítés	+3 élelemtermelés; kapsz egy földműves falut.	 	 
Ostromgép	Vásárolhatsz ostromgépeket (max. 2). Az ostromgépek a birodalompontozás során semlegesítik az ellenséges városok befolyását.	   	
Pénzverés	+3 vámtermelés; kapsz 10  -t.	 	 
Polgárjog	Kijátszáskor: 1 GYP / népség (max. 10)	 	  
Szakmák	+2 mind az öt termelésedhez	  	   
Szőlőskert	Kijátszáskor: kapsz 10  -t minden földműves városod után.	-	
Szövet	Kapsz 15  -t; vegyél el 1 szövet kereskedelmi árut a térképről.		  
Trágya	+3 élelemtermelés; kapsz kétszer annyi élelmet, mint amennyi az aktuális élelemtermelésed.	 	 
Tudományos módszer	+3 ötlettermelés; és takarítsd le a technológiakínálatot. Megjegyzés: a kártyákat tedd a pakli aljára, és húzz helyettük újakat a pakli tetejéről.	 	
Uralkodóház	1 GYP /  a játék végén		
Ünnepségek	1 GYP /  a játék végén		
Vallás	+3 adótermelés; -1 zavargás /  a játék végén	 	 
Vámház	Kijátszáskor: +5 vámtermelés minden kikötővárosod után		
Városok	Kapsz 1 ingyen várost.	-	
Vas	+3 kőtermelés; győzz le 2 ellenséges katonai egységet egy olyan régióban, ahol van gyalogságod vagy lovasságod.	 	 
Vegyészet	+3 ötlettermelés	 	 
Vért	A katonai egységeidet nem lehet legyőzni.	 	
Vetésforgó	Kapsz 5 élelmet minden alkalommal, amikor követ vagy ötletet termelsz.	 	
Világítótorony	Kijátszáskor: vegyél el annyi kereskedelmi árut a térképről, amennyi kikötővárosod van (max. 3).		 
Világnézet	Kijátszáskor: átalakíthatsz egy fajta termelésből bármennyit egy másik fajta termelésből ugyanannyivá. Példa: csökkentheted a kőtermelésedet 4-gyel, hogy növeld az ötlettermelésedet 4-gyel.		 
Visszacsapó íj	Kapsz 2 lovasságot, majd győzz le 2 katonai egységet olyan régió(k)ban, ahol van lovasságod. Bármelyik régióba tehetők.	 	
Víztározók/kutak	Kapsz 2 népséget.		
Vízvezeték-rendszer	Kapsz 2 népséget.	 	 

# STRATÉGIAI TANÁCSOK

## CÉLOK

A játék során több különböző célért fogsz küzdeni:

- 1) Különböző technológiák segítségével egy termelési gépezet kiépítése (ötlet, kő, élelem, adó és vám).
- 2) A népesség növelése.
- 3) A városaid, falvaid, csodáid és katonai egységeid segítségével a régiók feletti uralom.
- 4) Egy kormányzatlapka megszerzése.
- 5) Építkezések lefolytatása.
- 6) Csodák építése.
- 7) Civilizációs mérföldkövek megszerzése azáltal, hogy te teljesíted elsőként a lapkán látható célokat.
- 8) Aranykorlapkák megszerzése azáltal, hogy te gyűjtesz össze elsőként 6-ot az egyes civilizációs alappillér szimbólumokból.

Az első két cél (a lista 1-es és 2-es pontja) azért fontos, hogy minél hatékonyabban tudj fizetőeszközöket termelni. Ezekre azért van szükséged, hogy az akcióidat a megfelelő időpontban tudd végrehajtani. Semmi sem idegesítőbb annál, mintha nem tudod épp végrehajtani az akciót, amit nagyon szeretnél.

A Munka, Népesség és az Adó és vám akciók kulcsfontosságúak, de nem adnak győzelmi pontokat. Így tehát a lehető legkevesebbszer szeretnéd ezeket az akciókat végrehajtani. Sokkal jobb, ha használat előtt felépítetted a rendszert, mint sok apró, nem túl hatékony akcióval megtermelni ugyanazt a mennyiséget.

A következő két cél (a lista 3-as és 4-es pontja) segít, hogy a birodalomponozás során győzelmi pontokat szerezz, ami nagyon sokat jelenthet a végelszámolásnál. Az ellenfeleid azonban közvetlenül szembeszállhatnak veled a területekért. Ez költséges csatározásokba torkollhat, ahol rengeteg akciót költesz valamire, ami végül nem térül meg annyira, mint remélted. A lényeg, hogy ne koncentrálj egyszerre túl sokfelé. Azonban ha úgy döntesz, hogy terjeszkedő stratégiát folytatsz, figyelj arra, hogy ezt a megfelelő katonai és gazdasági technológiákkal támogasd. A városépítéshez pedig köre és élelemre is szükséged lesz.

A következő két cél (5-ös és 6-os) rengeteg győzelmi pontot jelenthet a játék végén. És a régiók feletti uralomhoz hasonlóan ez is zéróösszegű játszma: azokat a győzelmi pontokat, amiket te megszerzel, az ellenfeleid nem fogják. A nehézség az egészben az, hogy az ellenfeleid szintén küzdenek ezekért a céloktól. Az egyik legnagyobb nyomás a játékban az, hogy első legyél ezekben a céloktól, de mégse hanyagold el a játék többi területét. Az aranykor stratégia remekül párosul a technológiakártyák megszerzéséhez.

A civilizációs mérföldköveket akkor szerzed meg, ha a többi játékosnál előbb éred el ezeket a célokat. Mivel minden játékban más és más lapkák vesznek részt, nagyon figyelj oda, hogy mik az aktuális célok, és próbáld ezek megszerzését az egyébként is alkalmazott hosszú távú stratégiádhoz illeszteni.

## STRATÉGIÁK

A játékesztelőkink a rengeteg játékkalomban során több különböző stratégiát is kialakítottak. Ezek mindegyike a vezetők, kormányzatok, csodák, technológiakártya-típusok, fizetőeszközök és régiók feletti uralom valamilyen elegyére építenek.

## AZ INNOVATÍV

**Fejlessz technológiákat, és szerezz összhangban lévő lapkákat és kártyákat.**

**Vezetők:** filozófus, írnok

**Kormányzat:** városállam

**Csodák:** Rodoszi kolosszus, Függökert, Nagy könyvtár

**Technológiakártya-típusok:** ötlettermelés, sok civilizációs alappillérrel rendelkező kártyák az aranykorlapkák megszerzéséhez és az építkezésekért járó pontok miatt

**Építéskártyák:** építkezések

**Aranykorok:** tudomány, királyok

**Civilizációs mérföldkövek:** tudós, sokszínű, tudományos

**Fizetőeszközök:** ötlet, pénz

**Régióuralmi tervek:** egy régió

## AZ ÉPÍTÉSZ

**Építs sok várost, kikötőt és csodát**

**Vezetők:** mérnök, előljáró

**Kormányzat:** monarchia

**Csodák:** Nagy piramis, Szfinx

**Technológiakártya-típusok:** kő- és élelemtermelés

**Építéskártyák:** város, kikötőváros, földműves falu

**Aranykorok:** építészet, gyógyászat, közösségi játékok

**Civilizációs mérföldkövek:** nagy építész, városi, földműves, kőműves

**Fizetőeszközök:** kő, élelem

**Régióuralmi tervek:** több régió

## A KERESKEDŐ

**Szerezz kereskedelmi árukat, termelj pénzt, építs kikötővárosokat és kézműves falvakat**

**Vezetők:** kereskedő, írnok

**Kormányzat:** oligarchia

**Csodák:** Alexandriai világítótorony

**Technológiakártya-típusok:** adó- és vámtermelés, kikötőkkel kapcsolatos technológiák

**Építéskártyák:** kikötővárosok, kézműves falvak

**Aranykorok:** kereskedelem, művészetek

**Civilizációs mérföldkövek:** kalmár, tengerjáró, gazdag, kereskedő, jól kormányzott, városi

**Fizetőeszközök:** pénz

**Régióuralmi tervek:** terjeszkedés, kereskedelmi árukra építés a kézműves falvakkal szerzett pontok maximalizálása érdekében

## A HATÉKONY TERMELŐ

**Növeld a népességed, és fejleszd a termelésed**

**Vezetők:** földműves, mérnök, elöljáró

**Kormányzat:** köztársaság

**Csodák:** Stonehenge, Nagy piramis, Szfinx

**Technológiakártya típusok:** kő- és élelemtermelés, népességnövelés

**Építéskártyák:** falvak, építkezések

**Aranykorok:** gyógyászat, közösségi játékok

**Civilizációs mérföldkövek:** népes, nagy építész, földműves, kőműves

**Fizetőeszközök:** élelem, kő

**Régióuralmi tervek:** néhány város, +2 kőre és élelemre elhelyezett falvakkal. Népességnövelés

## A KULTÚRÁRA ALAPOZÓ

**Szerezz annyi kultúra szimbólumot, amennyit csak tudsz, és építs csodákat**

**Vezetők:** művész

**Kormányzat:** monarchia, oligarchia

**Csodák:** Nagy piramis, Szfinx

**Technológiakártya-típusok:** kultúra, kő- és ötlettermelés

**Építéskártyák:** városok, földműves falvak

**Aranykorok:** művészetek, építészet

**Civilizációs mérföldkövek:** nagy építész, kőműves, földműves

**Fizetőeszközök:** kő, élelem, ötlet

**Régióuralmi tervek:** kevés; csodák építése

## A HÓDÍTÓ

**Uralj annyi régiót, amennyit csak tudsz**

**Vezetők:** tábornok, papnő

**Kormányzat:** türannisz

**Csodák:** Colosseum, Artemisz-templom

**Technológiakártya-típusok:** katonaság, adó és vám

**Építéskártyák:** városok, kézműves falvak

**Aranykorok:** hősök, kereskedelem

**Civilizációs mérföldkövek:** katonai, birodalmi, jól kormányzott, kereskedő

**Fizetőeszközök:** pénz

**Régióuralmi tervek:** a többség

# MOSAIC

A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE

## AKCIÓK

Egy játékos a körében a következő nyolc akció egyikét hajthatja végre:

- 1) **MUNKA:** kő, élelem vagy ötlet termelése.
- 2) **NÉPESSÉG:** népesség növelése.
- 3) **ÉPÍTÉS:** új város vagy falu alapítása, vagy építkezés.
- 4) **CSODA:** egy csoda építése.
- 5) **TECHNOLÓGIA:** új technológia felfedezése.
- 6) **ADÓ ÉS VÁM:** pénz beszedése a néptől (adó) vagy a kereskedőktől (vám).
- 7) **KATONASÁG:** új katonai egységek toborzása és/vagy katonai egységek mozgatása.
- 8) **KORMÁNYZAT:** kormány alakítása.



© 2023 University Games Corporation.  
Minden jog fenntartva!

2030 Harrison Street  
San Francisco, CA 94110  
[www.universitygames.com](http://www.universitygames.com)