

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ - Το Πρώτο Παιχνίδι

Vlaada Chvátil **THROUGH the AGES** A NEW STORY OF CIVILIZATION

Ετοιμαστείτε να δημιουργήσετε έναν πολιτισμό που θα ανθίσει μέσα στο πέρασμα των χρόνων.

Στο παιχνίδι αυτό, κάθε παίκτης αναπτύσσει έναν πολιτισμό, από την Αρχαιότητα μέχρι το παρόν, προσπαθώντας να αφήσει το αποτύπωμά του στην ιστορία. Ο πολιτισμός σας κερδίζει πόντους πολιτισμού για την επιρροή του στα παγκόσμια γεγονότα, μέσα από τη λογοτεχνία, τις τέχνες, τη θρησκεία, τις σημαντικές κατασκευές, και τους μεγάλους ηγέτες. Αρχικά, όλοι οι πολιτισμοί είναι ίδιοι, αλλά οι επιλογές που θα κάνετε θα ξεχωρίσουν το δικό σας πολιτισμό από τους υπόλοιπους. Εσείς θα αποφασίσετε αν θα αφήσετε το σημάδι σας ενθαρρύνοντας τις τέχνες, λεηλατώντας τους πιο αδύναμους εχθρούς σας, ή δημιουργώντας αλυσιδές φαστ φουντ. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους πολιτισμού κερδίζει.

Through the Ages. Ποιά ιστορία θα διηγηθείτε εσείς;

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΑΥΤΟ

Σκοπός αυτού του Εγχειριδίου είναι να μάθει το παιχνίδι σε νέους παίκτες. Επιπλέον της παρουσίασης των κανόνων, δίνει τον τρόπο εκμάθησης του παιχνιδιού. Όλα τα στοιχεία εξηγούνται με τη σειρά που θα τα συναντήσετε στο παιχνίδι. Μπορείτε να βρείτε επίσης χρήσιμα παραδείγματα.

Το μεγαλύτερο μέρος του *Εγχειριδίου* παρουσιάζει μια απλοποιημένη και σύντομη μορφή του παιχνιδιού για παίκτες που μόλις το μαθαίνουν. Η επεξήγηση είναι πιο απλή και σας επιτρέπει να παίξετε πιο γρήγορα το πρώτο σας παιχνίδι. Επίσης, οι παίκτες δεν επιτίθενται μεταξύ τους, εστιάζοντας στους μηχανισμούς και έτσι ευχαριστούνται τη δημιουργία του πρώτου τους πολιτισμού. Το παιχνίδι σίγουρα δεν είναι απλό. Δι-αρκει μερικές ώρες, παρέχοντας μια πολύ περίπλοκη και ανταγωνιστική εμπειρία.

Το πλήρες παιχνίδι περιλαμβάνει επιπλέον μηχανισμούς και έννοιες, οι οποίες παρουσιάζονται στις σελίδες 22 και 23. Για παίκτες που έχουν ήδη παίξει ένα παιχνίδι, η μετάβαση στο πλήρες παιχνίδι είναι εύκολη. Το δεύτερο παιχνίδι σας μπορεί να ακολουθήσει τους πλήρεις κανόνες.

ΝΟΜΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΑΣ

Ο *Νομικός Κώδικας* είναι ένα βιβλίο κανόνων, συνοδευτικό προς αυτό. Παρουσιάζει τους κανόνες του πλήρους παιχνιδιού με μια λογική σειρά. Αν έχετε καταλάβει τις βασικές αρχές του παιχνιδιού, εύκολα θα βρείτε απάντηση για οποιονδήποτε κανόνα εκεί. Επίσης, περιλαμβάνει ένα *Παράρτημα* με επιπλέον επεξήγηση για κάποιες από τις κάρτες.

Ο *Νομικός Κώδικας* βοηθάει ακόμη και καθώς διαβάσετε το εγχειρίδιο αυτό. Μπορείτε να ανατρέξετε εκεί, αν δεν καταλαβαίνετε πλήρως έναν κανόνα ή μια κάρτα. Μην ξεχνάτε, όμως, ότι αναφέρεται στο πλήρες παιχνίδι.

Η ΑΡΧΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Αν έχετε παίξει μια προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού (*Through the Ages: A Story of Civilization*) δεν χρειάζεται να διαβάσετε το εγχειρίδιο αυτό. Τα περισσότερα στοιχεία είναι ίδια, και δεν θα έχετε πρόβλημα να διαβάσετε το *Νομικό Κώδικα*. Για δική σας ευκολία, η τελευταία σελίδα του *Εγχειριδίου* αυτού εξηγεί τις διαφορές μεταξύ των δύο εκδόσεων.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ - ΔΙΑΦΟΡΑ ΤΜΗΜΑΤΑ

Στο *Through the Ages*, δεν υπάρχει χάρτης. Δημιουργείτε τον πολιτισμό σας, στο τραπέζι μπροστά σας. Η περιοχή αυτή είναι η περιοχή σας.

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΗ

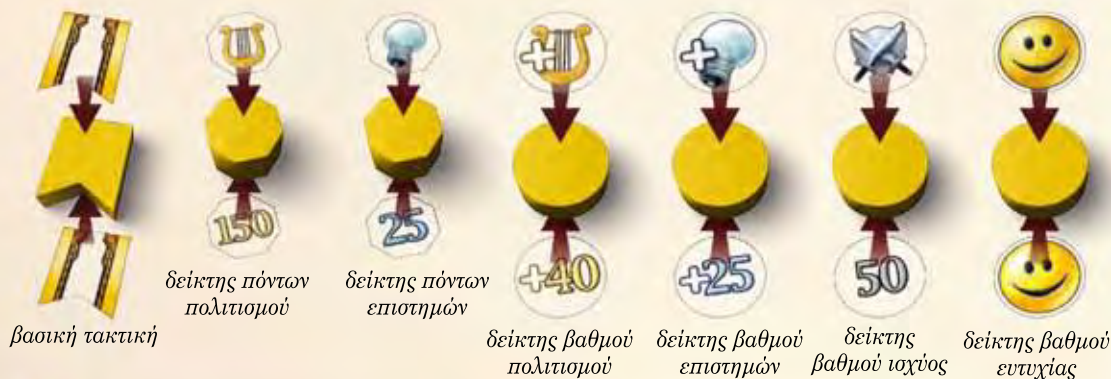
Το ταμπλό σας είναι το βασικό κομμάτι της περιοχής σας. Για να το προετοιμάσετε:

Επιλέξτε ένα χρώμα.

Τοποθετήστε τον ταμπλό του χρώματος αυτού στο τραπέζι, μπροστά σας. Γύρω του, αφήστε αρκετό χώρο, στον οποίο θα αναπτυχθεί ο πολιτισμός σας.

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΑΙΚΤΗ

Κάθε παίκτης παίρνει ένα σετ 7 ξύλινων κομματιών στο χρώμα του. Πριν το πρώτο σας παιχνίδι, μπορείτε να κολλήσετε πάνω τους τα αυτοκόλλητα που παρέχονται.



ΒΑΣΙΚΗ ΤΑΚΤΙΚΗ

Το κομμάτι αυτό δείχνει την τρέχουσα στρατηγική που χρησιμοποιούν οι μονάδες μάχης του πολιτισμού.

ΜΕΤΡΗΤΕΣ ΠΟΝΤΩΝ

Οι οκταγωνικοί δείκτες χρησιμοποιούνται για να σημειώνονται οι πόντοι πολιτισμού και επιστημών.

ΜΕΤΡΗΤΕΣ ΒΑΘΜΟΥ

Οι στρογγυλοί δείκτες χρησιμοποιούνται για να σημειώνονται οι τέσσερις βαθμοί του πολιτισμού του παίκτη. Παραγωγή πολιτισμού και επιστημών, στρατιωτική ισχύς και ευτυχία.

Τοποθετήστε τον δείκτη ευτυχίας σας στη θέση 0 του μετρητή ευτυχίας του ταμπλό σας.

ΔΕΙΚΤΕΣ

Οι διάφανοι κύβοι είναι μπλε, κίτρινοι, λευκοί και κόκκινοι δείκτες. Θα χρειαστείτε μερικούς κοντά σας.

- Πάρτε 16 μπλε δείκτες και τοποθετήστε τους στις θέσεις της μπλε τράπεζάς σας.
- Πάρτε 25 κίτρινους δείκτες και τοποθετήστε τους στις υπόλοιπες θέσεις του ταμπλό σας. 18 στην κίτρινη τράπεζα, 1 στο απόθεμα εργατών σας και 6 σε τεχνολογίες.
- Πάρτε 4 λευκούς δείκτες και 2 κόκκινους και τοποθετήστε τους στα δεξιά του ταμπλό σας.

Αφού όλοι έχουν ετοιμάσει τα ταμπλό τους, επιστρέψτε τους υπόλοιπους δείκτες στο κουτί, ή κρατήστε τους κάπου σε απόσταση. Συνήθως, δεν προσθέτετε άλλους δείκτες στην περιοχή σας. Σπάνια μόνο, ίσως χρειαστεί να πάρετε νέους δείκτες από το κουτί ή να επιστρέψετε άλλους εκεί.

ΜΠΛΕ ΤΡΑΠΕΖΑ

Οι μπλε δείκτες αναπαριστούν την τροφή και τους πόρους. Σε μια τεχνολογία αγροκτημάτων είναι τροφή. Σε τεχνολογία ορυχείου, είναι πόροι. Κρατήστε τους μπλε δείκτες στην μπλε τράπεζά σας μέχρι να τους χρειαστείτε.

Όταν οι εργάτες σας παράγουν τροφή και πόρους, μετακινείτε μπλε δείκτες από την μπλε τράπεζά σας στις κάρτες. Πάντοτε παίρνετε πρώτα τους δείκτες από δεξιά.

Όταν χρησιμοποιείτε την τροφή και τους πόρους, επιστρέψτε τους δείκτες στην μπλε τράπεζα. Γεμίστε τις κενές θέσεις από αριστερά προς τα δεξιά.

Αν ένα τμήμα της μπλε τράπεζάς σας είναι κενό, σημαίνει ότι ο πολιτισμός σας αποθηκεύει πολλή τροφή και πόρους. Αυτό δεν είναι πρόβλημα αν τα ξοδέψετε στη σειρά σας, αλλά αν εξακολουθείτε να έχετε κενά τμήματα στο τέλος της σειράς σας, θα αντιμετωπίσετε διαφθορά.

ΚΙΤΡΙΝΗ ΤΡΑΠΕΖΑ

Οι κίτρινοι δείκτες στην κίτρινη τράπεζα δεν αναπαριστούν εργάτες. Μπορείτε να τους φαντάζεστε σαν αχρησιμοποίητα εδάφη της περιοχής σας.

Όποτε ο πολιτισμός σας αυξάνεται, παίρνετε τον πρώτο από δεξιά δείκτη από την κίτρινη τράπεζα και τον τοποθετείτε στο απόθεμα εργατών σας. Παίρνετε έναν εργάτη, αλλά όσο λιγότερους δείκτες έχετε στην κίτρινη τράπεζα, σημαίνει λιγότερα διαθέσιμα εδάφη. Καθώς αυξάνεται ο πληθυσμός σας, τόσο αυξάνονται και οι απαιτήσεις του λαού. Αυτό αναπαριστάται από τα τμήματα και τα υποτμήματα της κίτρινης τράπεζας.

ΑΡΧΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Οι έξι κάρτες που είναι ήδη τυπωμένες στο ταμπλό σας είναι οι αρχικές σας τεχνολογίες. Αναφέρονται σαν κάρτες, παρόλο που είναι τυπωμένες στο ταμπλό. Αναπαριστούν ότι γνωρίζει και ότι μπορεί να κατασκευάσει ο πολιτισμός σας.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΜΟΝΑΔΩΝ ΜΑΧΗΣ (ΚΟΚΚΙΝΗ)

Η τεχνολογία *Πολεμιστών* σας επιτρέπει να δημιουργήσετε *Πολεμιστές*, οι οποίοι είναι μονάδες μάχης. 1 εργάτης στην κάρτα είναι 1 πολεμιστής. Το σύμβολο κάτω είναι η δύναμή τους. Ένας πολεμιστής δίνει στον πολιτισμό σας βαθμό ισχύος 1.

Το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία σημαίνει ότι οι πομάδες στην κάρτα *Πολεμιστών* είναι πεζικό. Αργότερα, μπορεί να ανακαλύψετε πιο εξελιγμένες μονάδες πεζικού, καθώς και ιππικό και πυροβολικό .



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΟΡΥΧΕΙΟΥ (ΚΑΦΕ)

Η *Γεωργία* είναι μια τεχνολογία αγροκτημάτων, η οποία σας επιτρέπει να κατασκευάσετε αγροκτήματα 🌾. Ο *Χάλκος* είναι μια τεχνολογία εξόρυξης, η οποία σας επιτρέπει να κατασκευάσετε ορυχεία ⚒️. Η ίδια η κάρτα δεν αναπαριστά ένα αγρόκτημα ή ένα ορυχείο. Είναι η γνώση που απαιτείται για την κατασκευή τους. Τα αγροκτήματα και τα ορυχεία αναπαριστώνται από τους εργάτες σας στις κάρτες. Ξεκινάτε με δύο ορυχεία και δύο αγροκτήματα.

Τα σύμβολα στο κάτω μέρος των καρτών αυτών δείχνουν πόσα τρόφιμα 🍞 ή πόρους 🪨 παράγει κάθε αγρόκτημα ή ορυχείο. Τα τρόφιμα είναι απαραίτητα για την αύξηση και τη διατήρηση του πληθυσμού σας. Οι πόροι χρησιμοποιούνται για την κατασκευή αγροκτημάτων, ορυχείων, αστικών κτιρίων, θαυμάτων και μονάδων μάχης.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΣΤΙΚΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ (ΓΚΡΙ)

Η *Φιλοσοφία* σας επιτρέπει να κατασκευάσετε εργαστήρια 🧪 και η *Θρησκεία* ναούς 🏛️. Όπως και με τα αγροκτήματα και τα ορυχεία, τα κτίρια αναπαριστώνται από εργάτες στις κάρτες. Η ίδια η κάρτα σημαίνει ότι γνωρίζετε πως να τα κατασκευάσετε. Στην αρχή του παιχνιδιού, έχετε 1 εργαστήριο, αλλά δεν έχετε ακόμη ναούς. Δεν υπάρχει εργάτης στην κάρτα *Θρησκείας*.

Τα σύμβολα στο κάτω μέρος κάθε τεχνολογία αστικού κτιρίου απεικονίζουν τι παράγει κάθε κτίριο στην κάρτα. Το ένα εργαστήριο παράγει 1 επιστήμη 🧪. Οι ναοί σας παράγουν 1 πολιτισμό 🏛️ και 1 χαρούμενη φάτσα 😊 ο κάθε ένας, αλλά ακόμη δεν έχετε ναούς.

Το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία (🧪, 🏛️) καθορίζει το είδος της κάρτας και το είδος των κτιρίων που βρίσκονται σε αυτή. Αργότερα, μπορεί να ανακαλύψετε πιο εξελιγμένα εργαστήρια και ναούς ή ακόμη και εντελώς νέα είδη κτιρίων.

ΕΠΟΧΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΠΕΔΑ

Το σύμβολο A στην κορυφή κάθε αρχικής τεχνολογίας σημαίνει ότι οι κάρτες αυτές ανήκουν στην Εποχή A - Αρχαιότητα. Κάθε κάρτα στο παιχνίδι ανήκει σε μια από τις εξής τέσσερις εποχές:

- Εποχή A: Αρχαιότητα (π.Χ. και οι πρώτοι μ.Χ. αιώνες)
- Εποχή I: Μεσαιώνας (μέχρι και τον 16ο αιώνα)
- Εποχή II: Η Εποχή των Εξερευνησεων (μέχρι και τον 19ο αιώνα)
- Εποχή III: Η Μοντέρνα Εποχή (20ός αιώνας)

Στο πρώτο σας παιχνίδι, δεν θα χρησιμοποιήσετε τις κάρτες της Εποχής III. Το παιχνίδι θα τελειώσει όταν φτάσετε στην Μοντέρνα Εποχή.

Πολλές φορές, οι κανόνες ή μια κάρτα μπορεί να αναφέρονται στο επίπεδο της κάρτας. Αυτό είναι απλά η εποχή της κάρτας σαν αριθμός. Οι κάρτες της Εποχής A έχουν επίπεδο 0, της Εποχής I έχουν επίπεδο 1, της Εποχής II επίπεδο 2 και της Εποχής III επίπεδο 3.

Το επίπεδο ή η εποχή ενός αγροκτηματος, ορυχείου, αστικού κτιρίου ή μονάδας μάχης είναι ίδιο με το επίπεδο ή την εποχή της κάρτας στην οποία πάνω βρίσκονται.

ΠΟΛΙΤΕΥΜΑ (ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ)

Η πορτοκαλί κάρτα αναπαριστάει το πολίτευμα του πολιτισμού σας. Καθορίζει τον αριθμό των διαθέσιμων πολιτικών και στρατιωτικών κινήσεων σε κάθε γύρο. Οι ενέργειες αυτές αναπαριστούν την αποτελεσματικότητα του πολιτεύματός σας. Καθορίζουν το πόσες διαφορετικές ενέργειες μπορείτε να κάνετε.

Κάθε πολιτισμός ξεκινάει με την *Απαρτάρχια*. Οι 4 λευκοί 🟡 και οι 2 κόκκινοι 🔴 κύβοι που είναι τυπωμένοι στην κάρτα σημαίνουν ότι έχετε 4 πολιτικές και 2 στρατιωτικές κινήσεις στη διάθεσή σας. Αυτές αναπαριστώνται από τους λευκούς και τους κόκκινους δείκτες που έχετε δίπλα στο ταμπλό σας.

Αργότερα, μπορείτε να αλλάξετε σε μια πιο εξελιγμένη μορφή πολιτεύματος, κερδίζοντας περισσότερες πολιτικές και στρατιωτικές ενέργειες.



ΦΥΛΛΟ ΣΥΝΤΟΜΗΣ ΠΕΡΙΛΗΨΗΣ

Κάθε παίκτης μπορεί να πάρει ένα φύλλο σύντομης περιλήψης. Στη μια πλευρά υπάρχει η σειρά του παίκτη. (Για το πρώτο σας παιχνίδι, αγνοήστε τα κομμάτια σε κόκκινο φόντο).

Η άλλη πλευρά ορίζει κοινές έννοιες και ενέργειες. Αν δεν είστε σίγουροι για το τι σημαίνει το κείμενο κάποιας κάρτας, ανατρέξτε στο κομμάτι αυτό.



ΔΕΙΚΤΗΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ

Διάφορα αστικά κτίρια, θαύματα και ηγέτες παρέχουν χαρούμενες φάτσες 😊 μια αναπαράσταση του τι κρατάει το λαό σας ευχαριστημένο, όπως η τέχνη, η θρησκεία ή η διασκέδαση.

Ο συνολικός αριθμός από χαρούμενες φάτσες που έχετε σημειώνεται με τον δείκτη ευχαρίστησης πάνω από την κίτρινη τράπεζά σας. Στην αρχή του παιχνιδιού, η μόνη τεχνολογία που τις παρέχει είναι η *Θρησκεία*. Μιας και δεν έχετε κάρτες στην κάρτα αυτή, δεν έχετε ναούς 🏛️, οπότε ο δείκτης ευχαρίστησής σας ξεκινάει από τη θέση 0.

Η ευχαρίστηση είναι ακόμη πιο σημαντική καθώς η κίτρινη τράπεζά σας αδειάζει. Όσο ο πληθυσμός σας αυξάνεται, ο λαός θα απαιτεί κάποιο είδος διασκέδασης. Κάθε υποτιμήμα της κίτρινης τράπεζας έχει έναν αριθμό από πάνω του. Όταν το υποτιμήμα αδειάσει, θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον τον αριθμό αυτό από χαρούμενες φάτσες. Αλλιώς θα έχετε δυσαρεστημένους εργάτες, οδηγώντας σε εξέγερση.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ - ΚΟΙΝΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Τοποθετήστε τα ταμπλό, στο κέντρο του τραπέζιού με οποιονδήποτε τρόπο διευκολύνει την πρόσβαση και την οπτική επαφή, για όλους τους παίκτες.

ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ

Υπάρχουν δύο είδη καρτών, οι αστικές και οι στρατιωτικές κάρτες, ήδη γνωρίζουμε κάποιες αστικές κάρτες. Όλες οι αρχικές τεχνολογίες που είναι ήδη τυπωμένες στα ταμπλό σας είναι αστικές κάρτες Εποχής Α. Οι στρατιωτικές κάρτες μπαίνουν αργότερα στο παιχνίδι.

- Ξεχωρίστε τις κάρτες σε οκτώ τράπουλες, ανάλογα με την πλάτη τους.

Το πρώτο σας παιχνίδι θα είναι πιο σύντομο και με λιγότερες μάχες. Για το σκοπό αυτό, πρέπει να προσαρμόσετε τις τράπουλες:

- Επιστρέψτε τις δύο τράπουλες Εποχής III στο κουτί. Στο πρώτο σας παιχνίδι θα παίξετε μια εποχή λιγότερη από το βασικό παιχνίδι.
- Από τις στρατιωτικές τράπουλες Εποχής I και II χρησιμοποιήστε μόνο τις παρακάτω κάρτες:
 - Γεγονότα και περιοχές (πράσινες κάρτες, με το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία τους)
 - Τακτική (κόκκινες, με σύμβολα μονάδων μάχης στο κάτω μισό τους)
 - Κάρτες Στρατιωτικού πλεονεκτημάτος (μισό καφέ / μισό πράσινο)



αφήστε αυτές τις κάρτες στο κουτί

Οι τράπουλες αστικών καρτών πρέπει να είναι μικρότερες αν παίξετε με λιγότερους από 4 παίκτες. Για παιχνίδι 2-3 παικτών, αφαιρέστε συγκεκριμένες κάρτες από τις τράπουλες Εποχής I και II.

Οι κάρτες που πρέπει να αφαιρεθούν σημειώνονται στη δεξιά γωνία τους:

- Για παιχνίδι 3 παικτών, αφαιρέστε τις 3 κάρτες με το σύμβολο 4 από κάθε τράπουλα.
- Για παιχνίδι 2 παικτών, αφαιρέστε τις 6 κάρτες με το σύμβολο 4 και τις 3 κάρτες με το σύμβολο 4 από κάθε τράπουλα.

Έτσι, θα πρέπει να έχετε τις έξι τράπουλες που θα χρειαστείτε για το παιχνίδι.

- Ανακατέψτε κάθε τράπουλα χωριστά.

Κατά την προετοιμασία, χρειάζεστε μόνο τις τράπουλες Εποχής Α. Κρατήστε τις τράπουλες Εποχής I και II κοντά. Θα χρειαστούν αργότερα στο παιχνίδι.

ΓΡΑΜΜΗ ΚΑΡΤΩΝ

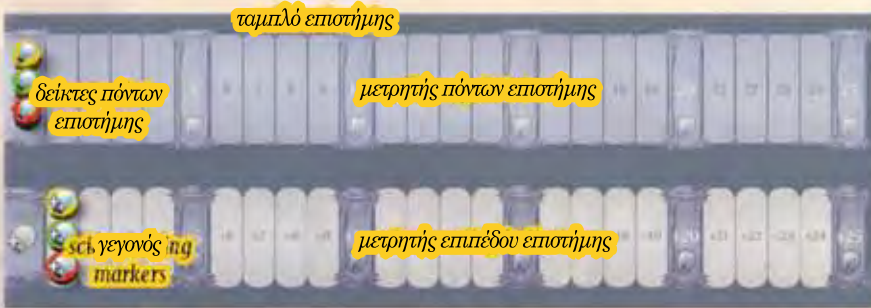
Η γραμμή καρτών έχει αστικές κάρτες που μπορούν να επιλέξουν οι παίκτες. Είναι το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού. Οι πολιτισμοί των παικτών καθορίζονται από τις κάρτες που παίρνουν από τη γραμμή καρτών. Τοποθετήστε τις έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τις φτάνουν και να τις διαβάζουν.

Μουράστε ανοιχτές 13 κάρτες από την αστική τράπουλα της Εποχής I, στις θέσεις της γραμμής καρτών.



γραμμή καρτών

πολιτικές τράπουλες στρατιωτικές τράπουλες



ταμπλό επιστήμης

δείκτες πόντων επιστήμης

μετρητής πόντων επιστήμης

sci γεγονότα markers

μετρητής επιπέδου επιστήμης



ταμπλό πολιτισμού

δείκτες πόντων πολιτισμού

μετρητής πόντων πολιτισμού

δείκτες επιπέδου πολιτισμού

μετρητής επιπέδου πολιτισμού

ΤΑΜΠΛΟ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Η επιστήμη αναπαριστά τις γνώσεις του πολιτισμού και την ικανότητά του να ανακαλύπτει και να υιοθετεί νέες ιδέες και εφευρέσεις.

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Η τιμή επιστήμης ενός πολιτισμού είναι οι πόντοι επιστήμης που παράγει σε κάθε γύρο. Η τιμή αλλάζει όποτε ο παίκτης κατασκευάζει ή καταστρέφει κάτι που παράγει επιστήμη:

- Οι δείκτες επιπέδου επιστήμης όλων των παικτών (οι στρόγγυλοι) ξεκινούν από τη θέση 1 του μετρητή επιπέδου επιστήμης.

Ελέγξτε το ταμπλό σας. Ξεκινάτε με ένα εργαστήριο Εποχής Α, όπως αυτό αναπαριστάνεται από τον εργάτη στην τεχνολογία *Φιλοσοφίας*. Το σύμβολο 1 στο κάτω μέρος της κάρτας σημαίνει ότι κάθε εργαστήριο στην κάρτα παράγει 1 επιστήμη. Αυτό σημαίνει ότι το επίπεδο επιστήμης σας είναι 1.

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΠΟΝΤΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Οι πολιτισμοί κερδίζουν πόντους επιστήμης () στη διάρκεια του παιχνιδιού, με βάση το επίπεδο πολιτισμού τους. Ξοδεύουν, έπειτα, τους πόντους αυτούς για να αναπτύξουν νέες τεχνολογίες.

- Οι δείκτες πόντων επιστήμης όλων των παικτών (οι οκταγωνικοί) ξεκινούν από τη θέση 0 του μετρητή πόντων επιστήμης.

Ξεκινάτε το παιχνίδι χωρίς πόντους επιστήμης. Μιας και το επίπεδό σας είναι στο 1, θα πάρετε τον πρώτο πόντο επιστήμης σας, στο τέλος του πρώτου σας γύρου.

ΤΑΜΠΛΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Ο πολιτισμός αντιπροσωπεύει τον αντίκτυπο και την επηροή του πολιτισμού σας σε όλο τον κόσμο. Μέσα από τις τέχνες, τη θρησκεία, τα θαύματα, ή ακόμη και τις διαμάχες και τους πολέμους, ένας πολιτισμός πρέπει να διαδώσει την κουλτούρα του. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο πολιτισμός με τους περισσότερους πόντους πολιτισμού κερδίζει!

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Το επίπεδο πολιτισμού είναι οι πόντοι πολιτισμού που παράγονται σε κάθε γύρο. Το επίπεδο αλλάζει όποτε ο παίκτης κατασκευάζει ή καταστρέφει κάτι που παράγει πολιτισμό.

- Οι δείκτες επιπέδου πολιτισμού όλων των παικτών (οι στρόγγυλοι) ξεκινούν από τη θέση 0 του μετρητή επιπέδου πολιτισμού.

Στο ταμπλό σας, βλέπετε ότι η *Θρησκεία* είναι η μόνη κάρτα που επιτρέπει την παραγωγή πολιτισμού. Μιας και δεν έχετε εργάτες στην κάρτα, δεν έχετε ναούς, και συνεπώς δεν παράγετε πολιτισμό ακόμα.

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΠΟΝΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Οι πόντοι πολιτισμού () κερδίζονται στη διάρκεια του παιχνιδιού, συνήθως με βάση το επίπεδο πολιτισμού, αλλά και για άλλες ενέργειες. Πολλές φορές ένας πολιτισμός μπορεί να χάσει πόντους πολιτισμού.

- Οι δείκτες πόντων πολιτισμού όλων των παικτών (οι οκταγωνικοί) ξεκινούν από τη θέση 0 του μετρητή πόντων πολιτισμού.

ΤΑΜΠΛΟ ΤΡΕΧΟΥΣΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Στο μικρό αυτό ταμπλό τοποθετούνται η στρατιωτική και η πολιτική τράπουλα της εποχής.

ΑΣΤΙΚΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΤΡΕΧΟΥΣΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Στην αστική τράπουλα της τρέχουσας εποχής υπάρχουν οι κάρτες που ανοίγουν στην γραμμική καρτών.

- Μετά το μοίρασμα της γραμμής καρτών, τοποθετήστε την υπόλοιπη τράπουλα Εποχής Α στο ταμπλό της τρέχουσας εποχής.

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΤΡΕΧΟΥΣΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Η στρατιωτική τράπουλα της τρέχουσας εποχής έχει κάρτες που μπορεί να ανοίξουν στο τέλος ενός γύρου. Στην Εποχή Α, ωστόσο, η θέση παραμένει κενή. Οι παίκτες δεν θα τραβήξουν στρατιωτικές κάρτες στην Εποχή Α.



ΤΑΜΠΛΟ ΣΤΡΑΤΟΥ

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Η ισχύς αναπαριστάει τη δύναμη των μονάδων μάχης ενός πολιτισμού, τη γνώση της για τον πόλεμο και άλλα στρατιωτικά πλεονεκτήματα. Στο πρώτο σας παιχνίδι, είναι λιγότερο σημαντικό από το πλήρες παιχνίδι μιας και δεν θα υπάρχουν άμεσες συγκρούσεις. Ωστόσο, η ισχύς χρειάζεται επειδή ισχυρότεροι πολιτισμοί συχνά ωφελούνται από γεγονότα του παιχνιδιού, ενώ οι πιο αδύναμοι μπορεί να υποφέρουν.

- Η δείκτης τιμής ισχύος όλων των παικτών ξεκινούν στη θέση 1 του μετρητή τιμής ισχύος.



Στο ταμπλό σας, έχετε 1 εργάτη στην κάρτα *Πολεμιστών*. Αυτό αναπαριστάει μια μονάδα πολεμιστή, με ισχύ 1. Μιας και αυτή είναι η μόνη συμβολή σε ισχύ, έχετε τιμή ισχύος 1.

ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΟΙΝΩΝ ΤΑΚΤΙΚΩΝ

Η περιοχή κοινών τακτικών βρίσκεται στο κέντρο του ταμπλό στρατού. Οι κάρτες στρατιωτικών τακτικών τοποθετούνται εδώ στη διάρκεια του παιχνιδιού αναπαριστώντας τι έχουν μάθει όλοι οι πολιτισμοί.

- Τοποθετήστε τους οδηγούς τακτικής όλων των πολιτισμών στην περιοχή κοινών τακτικών.

Οι οδηγοί αυτοί σημειώνουν την τρέχουσα τακτική για κάθε παίκτη. Στην αρχή του παιχνιδιού, δεν βρίσκονται πάνω σε κάρτα. Οι παίκτες ξεκινούν χωρίς τρέχουσα τακτική.

ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

Δύο θέσεις στο ταμπλό στρατού είναι για τις τράπουλες γεγονότων, στις οποίες βρίσκονται γεγονότα που θα συμβούν στη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα πρώτα γεγονότα επιλέγονται τυχαία από την στρατιωτική τράπουλα Εποχής Α και τοποθετούνται στη θέση τρεχόντων γεγονότων, δημιουργώντας την τράπουλα τρεχόντων γεγονότων. Είναι κυρίως θετικά.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες θα επιλέγουν γεγονότα από το χέρι τους, τοποθετώντας τα στη θέση μελλοντικών γεγονότων. Κάθε φορά που ένα μελλοντικό γεγονός ετοιμάζεται, ένα τρέχον γεγονός θα αποκαλύπτεται. Όταν φύγουν όλα τα γεγονότα Εποχής Α, τα μελλοντικά γεγονότα θα δημιουργήσουν τη νέα τράπουλα τρεχόντων γεγονότων.

- Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, πάρτε τις πρώτες 4, 5 ή 6 κάρτες της στρατιωτικής τράπουλας Εποχής Α και τοποθετήστε τις κλειστές στο ταμπλό σαν τράπουλα τρεχόντων γεγονότων. Ο αριθμός των καρτών ισούται με τον αριθμό των παικτών συν δύο.
- Επιστρέψτε την υπόλοιπη στρατιωτική τράπουλα Εποχής Α στο κουτί, χωρίς να δείτε τις κάρτες.

Η θέση για την τράπουλα μελλοντικών γεγονότων είναι κενή στην αρχή του παιχνιδιού.

ΣΤΟΙΒΑ ΠΕΡΑΣΜΕΝΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

Τα γεγονότα που εκτελούνται στη διάρκεια του παιχνιδιού, ξεσκαρτάρονται ανοιχτά στη στοιβη περασμένων γεγονότων. Τα γεγονότα αυτά δεν θα μπου ξανά στο παιχνίδι.

ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ

Καθορίστε τυχαία τον πρώτο παίκτη. Ο πρώτος παίκτης δεν αλλάζει στη διάρκεια του παιχνιδιού και δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο ρόλο. Ωστόσο, μην ξεχνάτε ποιός έπαιξε πρώτος, για να σιγουρευτείτε ότι όλοι θα παίξουν τον ίδιο αριθμό γύρων. Αν θέλετε μπορείτε να σημειώσετε τον πρώτο παίκτη, βάζοντας μια αχρησιμοποίητη στρατιωτική κάρτα της Εποχής Α κάτω από το ταμπλό του παίκτη αυτού.

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΓΥΡΟ

Στον πρώτο τους γύρο, οι παίκτες δεν έχουν διαθέσιμες όλες τις ενέργειές τους. Οι λευκοί και κόκκινοι δείκτες δίπλα από το ταμπλό των παικτών αναπαριστούν μη διαθέσιμες ενέργειες. Οι διαθέσιμες ενέργειες σημειώνονται με τους λευκούς και κόκκινους δείκτες σε μια κάρτα πολιτεύματος του παίκτη.

- Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί 1 από τους λευκούς του δείκτες πάνω στην κάρτα *Μοναρχίας* του.
- Ο επόμενος παίκτης (δεξιόστροφα) τοποθετεί 2 λευκούς δείκτες πάνω στην κάρτα *Μοναρχίας* του.
- Ο τρίτος παίκτης τοποθετεί 3 λευκούς δείκτες πάνω στην κάρτα του.
- Ο τέταρτος παίκτης τοποθετεί 4 λευκούς δείκτες πάνω στην κάρτα του.

Έτσι, για τον πρώτο γύρο τους, οι παίκτες θα έχουν 1, 2, 3 ή 4 πολιτικές ενέργειες διαθέσιμες, και καθόλου στρατιωτικές ενέργειες.



ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Είστε πλέον έτοιμοι για το πρώτο σας παιχνίδι. Θα συμβούν τα εξής:

ΠΡΩΤΟΣ ΓΥΡΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινάει στην Αρχαιότητα, εξυπηρετώντας σαν γύρος προετοιμασίας για το υπόλοιπο παιχνίδι. Στον πρώτο γύρο, οι παίκτες έχουν λίγες αστικές ενέργειες. Παίρνουν κάρτες από τη γραμμή καρτών ξεκινώντας να δημιουργούν τον πολιτισμό τους. Η σειρά κάθε παίκτη τελειώνει με την παραγωγή επιστήμης, τροφής και πόρων.

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΡΟΣ

Από τον δεύτερο γύρο κι έπειτα, ελάχιστες νέες αστικές κάρτες εμφανίζονται στην γραμμή καρτών, στην αρχή της σειράς κάθε παίκτη. Ο Μεσαίωνας ξεκινάει με τον δεύτερο γύρο, και οι κάρτες Εποχής I εμφανίζονται στη γραμμή.

Στη δεύτερη σειρά τους, οι παίκτες μπορούν να ξεκινήσουν να κτίζουν και να αναπτύσσουν τους πολιτισμούς τους. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις αστικές και στρατιωτικές τους ενέργειες και να πάρουν περισσότερες από μια κάρτες. Θα έχουν επίσης την ευκαιρία να πάρουν στρατιωτικές κάρτες μετά την παραγωγή τους.

ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Από τον τρίτο γύρο κι έπειτα, οι παίκτες θα έχουν στρατιωτικές κάρτες. Έτσι μπορούν να κάνουν πολιτικούς ελιγμούς και να βελτιώσουν τις δυνάμεις μάχης τους με τακτικές. Ασφαλώς, συνεχίζουν να εργάζονται για την αύξηση του πληθυσμού τους, αναπτύσσοντας νέες τεχνολογίες και επεκτείνοντας την παραγωγή τροφής, πόρων, επιστήμης και πολιτισμού. Σε κάθε βήμα θα προσέχουν να κρατάνε χαρούμενο το λαό, και μπορεί επίσης να χρειαστεί να αντιμετωπίσουν τη διαφθορά.

ΠΡΟΧΩΡΩΝΤΑΣ ΣΤΙΣ ΕΠΟΧΕΣ

Όταν οι αστικές κάρτες της Εποχής I εξαντληθούν, ξεκινάει η Εποχή II, η εποχή των Εξερευνησεων. Συγκεκριμένες απαρχαιωμένες κάρτες ξεσκάρτάρονται και ο πληθυσμός γίνεται πιο απαιτητικός, αν και το παιχνίδι συνεχίζει με τους ίδιους κανόνες. Οι αστικές και στρατιωτικές κάρτες Εποχής II μπαίνουν στο παιχνίδι, φέρνοντας ανεπτυγμένες τεχνολογίες, βιομηχανικά θαύματα και φωτισμένους ηγέτες.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Το πρώτο σας παιχνίδι είναι πιο σύντομο. Όταν εξαντληθεί η τράπουλα πολιτικών καρτών της Εποχής II, το παιχνίδι πληθαίνει στο τέλος του. Πάλι, συγκεκριμένες απαρχαιωμένες κάρτες ξεσκάρτάρονται και οι απαιτήσεις του πληθυσμού αυξάνονται. Η Εποχή III, η Μοντέρνα Εποχή ξεκινάει, αλλά δεν χρησιμοποιείτε κάρτες Εποχής III. Κάθε παίκτης έχει μια σειρά ακόμη για να βάλει τις τελευταίες πινελιές του στον λαμπρό του πολιτισμό. Ο παίκτης στα δεξιά του πρώτου παίκτη παίζει τελευταίος, ώστε όλοι οι παίκτες να έχουν τον ίδιο αριθμό γύρων. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους πολιτισμού κερδίζει.

ΜΑΘΑΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΑΙΖΕΤΕ

Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι όσο διαβάζετε τους κανόνες αυτούς. Προετοιμάστε το όπως περιγράφεται, και έπειτα διαβάστε τον *Πρώτο Γύρο* παίζοντας τον. Διαβάστε τον *Δεύτερο Γύρο*, και παίξτε τον δεύτερο γύρο του παιχνιδιού. Διαβάστε τους *Επόμενους Γύρους*, και συνεχίστε να παίζετε. Αφού η πολιτική τράπουλα της Εποχής I εξαντληθεί, διαβάστε το *Τέλος μιας Εποχής*. Θα πρέπει τότε να διαβάσετε και το *Τέλος του Παιχνιδιού* ώστε να ξέρετε που θα επικεντρωθείτε κατά την Εποχή II.

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΓΥΡΟΣ

Ο πρώτος γύρος είναι και ο απλούστερος, αλλά θέτει τα θεμέλια για τους υπόλοιπους.

Το παιχνίδι ξεκινάει στην Αρχαιότητα, έναν γύρο προετοιμασίας, κατά τον οποίο οι παίκτες παίρνουν λίγες κάρτες από τη γραμμή. Αυτές καθορίζουν την αρχαία κληρονομιά του πολιτισμού σας.

Κάθε παίκτης παίζει μια φορά στη σειρά του, σύμφωνα με τους κανόνες του πρώτου γύρου.

Η πρώτη σειρά σας έχει μόνο 2 φάσεις:

- Στη Φάση Ενεργειών, μπορείτε να πάρετε μια ή περισσότερες κάρτες από τη γραμμή καρτών.
- Κατά την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς, ο πολιτισμός σας παράγει τροφή, πόρους και επιστήμη. Ολοκληρώνετε τη σειρά σας έχοντας διαθέσιμες όλες τις ενέργειές σας, ξανά για την επόμενη σειρά σας.

ΦΑΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Στον πρώτο γύρο, έχετε περιορισμένο αριθμό ενεργειών, και περιορισμένες επιλογές χρήσης τους.

ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Κάθε παίκτης ξεκινάει με διαφορετικό αριθμό λευκών δεικτών στην κάρτα *Μοναρχίας* του. Κάθε λευκός δείκτης σε μια κάρτα αναπαριστάει μια διαθέσιμη πολιτική ενέργεια.

Οι υπόλοιποι λευκοί δείκτες, όπως και οι κόκκινοι, βρίσκονται δίπλα στην κάρτα πολιτεύματος. Στον πρώτο γύρο, δεν είναι διαθέσιμοι.

Στην πρώτη σειρά σας, έχετε μόνο 1, 2, 3 ή 4 αστικές ενέργειες διαθέσιμες, ανάλογα τη σειρά με την οποία θα παίξετε. Αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο για να πάρετε κάρτες από τη γραμμή καρτών.

Σε επόμενους γύρους, ξεκινάει τη σειρά σας με όλες τις διαθέσιμες ενέργειες.

ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΚΑΡΤΕΣ

Η γραμμή καρτών ξεκινάει με 13 αστικές κάρτες της Εποχής Α. Κοστίζει συγκεκριμένο αριθμό πολιτικών ενεργειών η απόκτηση μιας κάρτας. Το κόστος αναγράφεται κάτω από τη θέση της κάρτας στη γραμμή. 1 ενέργεια για μια από τις πέντε πρώτες κάρτες, 2 για τις επόμενες τέσσερις και 3 για μια από τις τέσσερις τέρμα δεξιά κάρτες.

Για να πάρετε μια κάρτα από τη γραμμή, πρέπει να πληρώσετε τον αριθμό των πολιτικών ενεργειών που αναγράφονται από κάτω της.

ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Για να πληρώσετε αστικές ενέργειες, παίρνετε τον αντίστοιχο αριθμό λευκών δεικτών από την κάρτα πολιτεύματός σας και τους τοποθετείτε δίπλα στο ταμπλό σας. Αυτές είναι ξοδεδμένες ενέργειες. Δεν μπορείτε πλέον να τις χρησιμοποιήσετε στη σειρά σας αυτή.

Ο πρώτος παίκτης έχει μια μόνο αστική ενέργεια, οπότε μπορεί να πάρει μόνο μια από τις 5 πρώτες κάρτες της γραμμής καρτών. Ο δεύτερος παίκτης μπορεί να πάρει μέχρι 2 κάρτες από το τμήμα αυτό, ή 1 κάρτα από το μεσαίο τμήμα. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να ξοδέψουν όλες τις ενέργειές τους αν δεν θέλουν.

ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΟΧΗΣ Α

Υπάρχουν 3 είδη καρτών στην Αρχαιότητα: ηγέτες (πράσινοι), θαύματα (μωβ) και κάρτες ενεργειών (κίτρινες).

ΗΓΕΤΕΣ



Οι ηγέτες είναι μεγάλες ιστορικές προσωπικότητες τις οποίους επιλέγετε για πνευματικούς οδηγούς του πολιτισμού σας. Η κληρονομιά των ηγετών σας δίνει ειδικές ικανότητες και οφέλη. Αυτά μπορεί να περιγράφονται με το κείμενο της κάρτας ή να απεικονίζονται με σύμβολα στο κάτω μέρος της.

Όταν παίρνετε μια κάρτα ηγέτη, την κρατάτε στο χέρι σας. Δεν έχει κανένα αποτέλεσμα μέχρι να την βάλετε στο παιχνίδι. Στον πρώτο γύρο, δεν μπορείτε να βάλετε ηγέτες στο παιχνίδι, οπότε τους κρατάτε στο χέρι σας για την ώρα. Σε όλους τους γύρους, ισχύει ο παρακάτω περιορισμός:

Δεν μπορείτε να πάρετε 2 ηγέτες από την ίδια εποχή.

Αφού πάρετε έναν ηγέτη Εποχής Α, δεν μπορείτε να πάρετε άλλον. Ο περιορισμός αυτός ισχύει ανεξάρτητα του αν η κάρτα μπαίνει ή βγαίνει από το παιχνίδι. Ωστόσο δεν απαγορεύεται να πάρετε έναν ηγέτη Εποχής Ι.

ΘΑΥΜΑΤΑ



Τα Θαύματα είναι οι πιο σημαντικές κατασκευές του παιχνιδιού. Παρέχουν σημαντικά οφέλη, αλλά χρειάζονται χρόνο και πόρους για να κτιστούν.

Τα Θαύματα είναι οι μόνες κάρτες που βάζετε αμέσως μόλις τις πάρετε στο παιχνίδι. Ποτέ δεν παίρνετε ένα θαύμα στο χέρι σας. Όταν πάρετε

ένα θαύμα από τη γραμμή καρτών, τοποθετήστε το δίπλα στο ταμπλό σας. Γυρίστε το πλάγια δείχνοντας έτσι ότι είναι υπό κατασκευή. Αυτό ονομάζεται ανολοκλήρωτο θαύμα.

Επιτρέπεται να έχετε 1 μόνο ανολοκλήρωτο θαύμα στο παιχνίδι. Δεν μπορείτε να πάρετε μια νέα κάρτα θαύματος αν έχετε ήδη ένα ανολοκλήρωτο θαύμα.

Όταν ολοκληρώσετε το θαύμα, θα το γυρίσετε ίσια δείχνοντας ότι έχει ολοκληρωθεί. Από τη στιγμή εκείνη τα αποτελέσματά του αρχίζουν να εφαρμόζονται. Τα ολοκληρωμένα θαύματα δεν σας αποτρέπουν από το να πάρετε ένα νέο θαύμα, αλλά το κάνουν πιο ακριβό:

Το κόστος για μια κάρτα θαύματος αυξάνεται κατά 1 πολιτική ενέργεια για κάθε θαύμα που έχετε ήδη κατασκευάσει.

Έτσι, το πρώτο θαύμα που παίρνετε κοστίζει τη βασική τιμή πολιτικών ενεργειών. Μόλις το ολοκληρώσετε, το επόμενο θαύμα κοστίζει 1 επιπλέον πολιτική ενέργεια. Αν πάρετε και τρίτο θαύμα, χρειάζεστε 2 επιπλέον ενέργειες, κλπ.

Οδηγία: Πριν πάρετε μια κάρτα θαύματος, σιγουρευτείτε ότι μπορείτε να το κτίσετε και το θέλετε. Δεν υπάρχει εύκολος τρόπος να ξεφορτωθείτε ένα ανολοκλήρωτο θαύμα, και θα σας εμποδίσει να πάρετε το θαύμα που θα θέλατε περισσότερο.

ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ



Μία κάρτα ενέργειας αναπαριστάει μια καλοτυχία ή μια εξαιρετική προσπάθεια. Αντίθετα με τις υπόλοιπες αστικές κάρτες, μια κάρτα ενέργειας δεν έχει μόνιμο αποτέλεσμα. Σας δίνει ένα εφάπαξ όφελος, όταν την παίξετε, και έπειτα ξεσκάρτάρεται. Αν πάρετε μια κάρτα ενέργειας κρατήστε την στο χέρι σας. Μπορείτε να την παίξετε σε επόμενη σειρά σας.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΠΟΚΤΗΣΗΣ ΚΑΡΤΩΝ ΣΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΓΥΡΟ



Τρεις παίκτες επιλέγουν μεταξύ των παραπάνω καρτών:

Ο πρώτος παίκτης έχει μόνο 1 αστική ενέργεια. Τη χρησιμοποιεί για να πάρει τον ηγέτη *Μωυσή* στο χέρι του. Έπειτα εκτελεί την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς του.

Ο δεύτερος παίκτης έχει 2 αστικές ενέργειες. Πάρνει τον *Καλοσό* και τον τοποθετεί πλαγίως στο τραπέζι δείχνοντας ότι δεν έχει ολοκληρωθεί. Αποραίζει να χρησιμοποιήσει την δεύτερη αστική ενέργεια για να πάρει την κάρτα *Αθηνία της Μηχανικής*, η οποία του επιτρέπει να κατασκευάσει γρηγορότερα τον *Καλοσό*. Εκτελεί την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς του.

Ο τρίτος παίκτης έχει 3 αστικές ενέργειες. Θέλει να ζοδέψει 2 για να πάρει τον *Χαμουραμί*, αλλά τι θα μπορούσε να κάνει με την τρίτη του ενέργεια; Ο *Όμηρος* και ο *Αριστοτέλης* είναι οι μόνες διαθέσιμες κάρτες για 1 ενέργεια, και κανένας παίκτης δεν μπορεί να πάρει περισσότερους από έναν ηγέτες Εποχής Α. Θα μπορούσε να πάρει τον *Χαμουραμί* και να ολοκληρώσει με 1 χρησιμοποιημένη ενέργεια. Αν, όμως, προτιμά να πάρει δύο κάρτες, μπορεί, να πάρει τον *Αριστοτέλη* στη χέρι του και να βάλει τη *Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας* στο παιχνίδι, σαν ανοκλήρωτο θαύμα. Ή θα μπορούσε να πάρει μια κάρτα από τις κάρτες κόστους 3 ενεργειών, αν του άρεσε περισσότερο από τον *Χαμουραμί*. Ότι κι αν επιλέξει, εκτελεί την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς του και έπειτα ακολουθεί ο δεύτερος γύρος.

ΑΝΟΙΧΤΕΣ ΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Όλες οι αστικές κάρτες παίρνονται από τη γραμμή καρτών και παίζονται ανοιχτές. Έτσι, οι αστικές κάρτες κάθε παίκτη είναι γνωστές σε κάθε παίκτη που μπορεί να κρατήσει τις πληροφορίες αυτές.

Αν δεν θέλετε να υπάρχει αυτό το στοιχείο μνήμης στο παιχνίδι, μπορείτε να αποφασίσετε ότι ένας παίκτης πρέπει να αποκαλύπτει τις αστικές του κάρτες αν του ζητηθεί, ή μπορείτε να παίξετε και με τις κάρτες ανοιχτές (πιθανότητα πλαγίως, ώστε να ξεχωρίζουν αυτές του χεριού από όσες είναι στο παιχνίδι). Ακόμη κι αν οι κάρτες είναι δημόσιες, θεωρούνται κάρτες του χεριού σας μέχρι να παιχτούν ή να ξεκαρταριστούν.

ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΤΕΛΟΥΣ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ

Το ταμπλό σας δείχνει τα βήματα για το τέλος της σειράς σας, αλλά στον πρώτο γύρο, μόνο μερικά από αυτά εκτελούνται.



ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Δεν έχετε στρατιωτικές κάρτες στον πρώτο γύρο, οπότε αγνοείτε το βήμα αυτό.

ΦΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Δεν υπάρχει κίνδυνος εξέγερσης ακόμη, οπότε εκτελείτε τα βήματα της Φάσης Παραγωγής σας.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Μετακινήστε τον δείκτη πόντων επιστήμης σας τόσες θέσεις όση η τιμή επιστήμης σας.

Μετακινήστε τον δείκτη πόντων πολιτισμού σας τόσες θέσεις όση η τιμή πολιτισμού σας.

Μιας και οι παίκτες δεν μπορούν να κάνουν κάτι άλλο εκτός του να πάρουν κάρτες, στον πρώτο γύρο, τελειώνουν τη σειρά τους με τις ίδιες τιμές: 1 επιστήμη και 0 πολιτισμός. Μετακινήστε τον δείκτη πόντων επιστήμης σας κατά 1 θέση. Ο δείκτης πόντων πολιτισμού σας, παραμένει στο 0. Σημείωση: Ο δείκτης τιμής επιστήμης (ο στρόγγυλος) δεν μετακινείται. Δείχνει κατά πόσες θέσεις πρέπει να μετακινήσετε τον δείκτη πόντων επιστήμης σας (ο οκταγωνικός).

ΔΙΑΦΘΟΡΑ

Δεν υπάρχει κίνδυνος διαφθοράς στον πρώτο γύρο. Παραλείψτε το βήμα αυτό.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΡΟΦΗΣ

Τώρα κάθε αγρόκτημα παράγει τροφή.

Για κάθε εργάτη σε μια τεχνολογία αγροκτήματος, μετακινήστε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας, στην κάρτα αυτή.

Αν έχετε δύο αγροκτήματα Εποχής Α (δύο κίτρινους δείκτες στην *Γεωργία*) οπότε παίρνετε δύο μπλε δείκτες από την μπλε τράπεζά σας και τους τοποθετείτε στην κάρτα *Γεωργίας* σας. Το σύμβολο στο κάτω μέρος της κάρτας *Γεωργίας* δείχνει ότι κάθε μπλε δείκτης στην κάρτα αξίζει 1 τροφή. Συγχαρητήρια: Ο πολιτισμός σας έχει αποθηκεύσει 2 τροφές.

ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΤΡΟΦΗΣ

Η χώρα σας είναι αραιά κατοικημένη, οπότε ο λαός σας δεν τρώει από την αποθηκευμένη τροφή. Αγνοήστε το βήμα αυτό στον πρώτο γύρο.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΟΡΩΝ

Αυτό γίνεται όπως και η παραγωγή τροφής:

Για κάθε εργάτη σε τεχνολογία εξόρυξης, μετακινήστε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας, στην κάρτα αυτή.

Μετακινείτε δύο μπλε δείκτες στην κάρτα *Χαλκού* σας, το οποίο σημαίνει ότι αποθηκεύετε 2 πόρους. Αυτοί μπορούν να ζοδευτούν σε επόμενη σειρά σας.

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Μπορείτε να τραβήξετε μια στρατιωτική κάρτα για κάθε διαθέσιμη στρατιωτική ενέργεια. Στον πρώτο γύρο, δεν έχετε διαθέσιμες στρατιωτικές ενέργειες, οπότε δεν τραβάτε κάρτες. Παραλείψτε το βήμα αυτό.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Τοποθετήστε όλους τους λευκούς και κόκκινους δείκτες σας, στην κάρτα *Μοναρχίας* σας.

Στην επόμενη σειρά σας, θα έχετε διαθέσιμες 4 αστικές ενέργειες και 2 στρατιωτικές ενέργειες.



Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΡΟΣ

Στον δεύτερο γύρο, θα έχετε περισσότερες επιλογές.

Οι κανόνες για τον δεύτερο γύρο είναι ίδιοι όπως και για όλους τους επόμενους γύρους. Ωστόσο, μιας και δεν έχετε ακόμη στρατιωτικές κάρτες, κάποιες επιλογές δεν είναι διαθέσιμες.

Στη δεύτερη σειρά σας:

- Αναπληρώστε την γραμμή καρτών.
- Παιζτε τις αστικές και στρατιωτικές ενέργειές σας (η Φάση Ενεργειών σας).
- Εκτελέστε την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς.

ΑΝΑΠΛΗΡΩΣΗ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ ΚΑΡΤΩΝ

Κανένας δεν αναπληρώνει την γραμμή καρτών στον πρώτο γύρο. Για το υπόλοιπο παιχνίδι όμως, έτσι ξεκινάει κάθε παίκτης τη σειρά του.

Εκτός του πρώτου γύρου, κάθε παίκτης ξεκινάει τη σειρά του αναπληρώνοντας τη γραμμή καρτών:

- Αφαιρέστε τις κάρτες που σημειώνονται στο μπροστά μέρος της γραμμής καρτών.
- Μετακινήστε τις υπόλοιπες κάρτες προς τα αριστερά.
- Ανοίξτε νέες πολιτικές κάρτες στις κενές θέσεις.

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΚΑΡΤΩΝ

Ο αριθμός των καρτών που θα αφαιρεθούν εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών, όπως φαίνεται και από τη σημείωση πάνω από τις τρεις πρώτες από αριστερά θέσεις.

- Σε παιχνίδι 2 παικτών, αφαιρέστε τις κάρτες των 3 πρώτων θέσεων.
- Σε παιχνίδι 3 παικτών, αφαιρέστε τις κάρτες των 2 πρώτων θέσεων.
- Σε παιχνίδι 4 παικτών, αφαιρέστε την κάρτα της πρώτης θέσης, μόνο.



Ασφαλώς, μερικές φορές μία ή περισσότερες από τις θέσεις αυτές θα είναι ήδη κενές, μιας και ο προηγούμενος παίκτης μπορεί να πήρε την κάρτα. Στην περίπτωση αυτή, η κάρτα έχει αφαιρεθεί για εσάς. Δεν αφαιρείται μια άλλη στη θέση της.

Οι κάρτες που αφαιρούνται δεν επιστρέφουν ποτέ στο παιχνίδι. Μπορείτε να κρατήσετε μια στοίβα ξεσκαρταρισματος αστικών καρτών στο κουτί, ώστε να μην μπερδεύετε και τις ανακατέψετε ξανά μέσα στο παιχνίδι.

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΚΑΡΤΩΝ

Η γραμμή καρτών έχει πλέον μία ή περισσότερες κενές θέσεις. Μετακινήστε κάθε κάρτα προς τις κενές θέσεις στα αριστερά. Όταν τελειώσετε, όλες οι κενές θέσεις θα βρίσκονται μαζεμένες τέρμα δεξιά. Η σειρά των καρτών δεν αλλάζει. Έτσι, οι κάρτες μετακινούνται από τις ακριβότερες στις φθηνότερες θέσεις.



ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΝΕΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Η γραμμή καρτών έχει τώρα αρκετές κενές θέσεις, όλες στα δεξιά. Ανοίξτε μια κάρτα από την τρέχουσα τράπουλα αστικών καρτών σε κάθε κενή θέση. Όταν τελειώσετε, κάθε θέση της γραμμής καρτών θα έχει από μια κάρτα.



ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ Α

Όταν αναπληρώσετε την γραμμή καρτών για πρώτη φορά, οι κάρτες προέρχονται από την αστική τράπουλα Εποχής Α. (Στην σπάνια περίπτωση που οι κάρτες της Εποχής Α εξαφανισθούν, γεμίστε τυχόν εναπομείναντες κενές θέσεις με κάρτες της Εποχής Ι.)

Όταν η γραμμή καρτών αναπληρωθεί για πρώτη φορά, η Εποχή Α τελειώνει και ξεκινάει η Εποχή Ι.

Επιστρέψτε την υπόλοιπη αστική τράπουλα Εποχής Α στο κουτί. Ανακατέψτε την αστική τράπουλα Εποχής Ι και τοποθετήστε την στην ανοιχτόχρωμη περιοχή του ταμπλό της τρέχουσας εποχής. Από εδώ και στο εξής, η γραμμή καρτών θα αναπληρώνεται με αστικές κάρτες Εποχής Ι.

Ανακατέψτε την στρατιωτική τράπουλα Εποχής Ι και τοποθετήστε την στο πιο σκούρο μισό του ταμπλό της τρέχουσας εποχής. Οι παίκτες μπορούν να τραβάνε από εκεί κατά την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς τους.

Η τοποθέτηση των τραπουλών της Εποχής Ι στο ταμπλό της τρέχουσας εποχής είναι το μόνο που συμβαίνει στο τέλος της Εποχής Α. Οι Εποχές ΙΙ και ΙΙΙ έχουν επιπλέον βήματα, τα οποία θα συζητηθούν αργότερα.

Σημείωση: Ο πρώτος παίκτης είναι ο μόνος που αλλάζει από Εποχή Α σε Εποχή Ι, αλλά για το υπόλοιπο παιχνίδι δεν θα υπάρχει κάτι ιδιαίτερο σχετικά με τη σειρά του πρώτου παίκτη. Ξεκινάτε πάντοτε τη σειρά σας αναπληρώνοντας την γραμμή καρτών, ακόμη κι αν δεν είστε εσείς ο πρώτος παίκτης.



ΦΑΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Στη δεύτερη σειρά σας, έχετε όλες τις ενέργειές σας στη διάθεσή σας: 4 αστικές ενέργειες (λευκές) και 2 στρατιωτικές (κόκκινες). Όποτε ξοδεύετε μια ενέργεια, μετακινήστε έναν δείκτη του κατάλληλου χρώματος εκτός της κάρτας πολιτεύματός σας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ενέργειες αυτές με διάφορους τρόπους, όπως αναγράφονται εδώ. Μπορείτε να εκτελέσετε τις ενέργειές σας με οποιαδήποτε σειρά, εναλλάσσοντας αστικές και στρατιωτικές ενέργειες. Εκτός κι αν ορίζεται κάτι διαφορετικό, μπορείτε να εκτελέσετε την ίδια ενέργεια όσες φορές επιθυμείτε και μπορείτε να πληρώσετε. Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε όλες τις ενέργειές σας.

Οδηγία: Στη δεύτερη σειρά σας, προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε μόνο αστικές ενέργειες. Δεν χρειάζεστε ακόμη μονάδες μάχης, μιας και αυτή είναι μια ειρηνική παραλλαγή του παιχνιδιού. Αν δεν χρησιμοποιήσετε τις στρατιωτικές σας ενέργειες, μπορείτε να τραβήξετε στρατιωτικές κάρτες στο τέλος της σειράς σας.

Οι αστικές ενέργειες που μπορείτε να εκτελέσετε είναι:

- να πάρετε μια κάρτα από τη γραμμή καρτών
- να αυξήσετε τον πληθυσμό σας
- να κτίσετε ένα αγρόκτημα ή ορυχείο
- να κτίσετε ένα αστικό κτίριο
- να αναβαθμίσετε ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο*
- να καταστρέψετε ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο*
- να παίξετε έναν ηγέτη
- να κτίσετε ένα στάδιο θαύματος
- να αναπτύξετε μια τεχνολογία*
- να κηρύξετε μια επανάσταση*
- να παίξετε μια κάρτα ενέργειας

Πιθανές στρατιωτικές ενέργειες:

- δημιουργία μιας μονάδας μάχης
- αναβάθμιση μιας μονάδας μάχης*
- αποστράτευση μιας μονάδας μάχης*
- παίξιμο μιας κάρτας τακτικής**
- αντιγραφή μιας τακτικής**

* Είναι απίθανο να εκτελέσετε τις ενέργειες αυτές στη δεύτερη σειρά σας, αλλά τις περιγράφουμε εδώ, για κάθε περίπτωση, όπως πρέπει.

** Οι ενέργειες αυτές απαιτούν στρατιωτικές κάρτες, τις οποίες ακόμη δεν έχετε. Θα περιγραφούν στο επόμενο κεφάλαιο.

Σημείωση: η λίστα αυτή με όλες τις πιθανές ενέργειες, υπάρχει επίσης στο φύλλο σύντομης περιλήψης.

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΜΙΑΣ ΚΑΡΤΑΣ

Μπορείτε να πάρετε μια κάρτα από τη γραμμή καρτών. Οι κανόνες είναι ίδιοι με του πρώτου γύρου. Επιπλέον των ηγετών, των θαυμάτων και των καρτών ενεργειών, μπορεί να έχετε την ευκαιρία να πάρετε κάρτες τεχνολογιών.

ΚΑΡΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ



τεχνολογίες αγροκτημάτων ή εξόρυξης τεχνολογίες αστικών κτιρίων τεχνολογίες μονάδων μάχης



ειδικές τεχνολογίες πολιτεύματα

Οι κάρτες τεχνολογίας υπάρχουν σε διάφορα χρώματα. Η κάθε μία έχει έναν μπλε αριθμό στην πάνω αριστερή γωνία, ο οποίος αναπαριστάει το κόστος επιστήμης.

Μπορείτε να πάρετε οποιαδήποτε κάρτα τεχνολογίας, πληρώνοντας τον αριθμό των αστικών ενεργειών που καθορίζεται από τη γραμμή καρτών. Υπάρχει ένας μικρός περιορισμός, όμως:

Ποτέ δεν μπορείτε να πάρετε μια κάρτα τεχνολογίας με την ίδια ονομασία, όπως μια άλλη κάρτα τεχνολογίας που έχετε στο χέρι σας ή στο παιχνίδι.

Όταν πάρετε την τεχνολογία, κρατήστε τη στο χέρι σας. Δεν έχει κανένα αποτέλεσμα μέχρι να τη βάλετε στο παιχνίδι, όπως εξηγείται παρακάτω.

ΟΡΙΟ ΧΕΡΙΟΥ ΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Ο αριθμός των αστικών καρτών που μπορείτε να έχετε στο χέρι σας περιορίζεται στον αριθμό των αστικών ενεργειών σας, δηλαδή στους λευκούς δείκτες που έχετε, πάνω ή εκτός της κάρτας πολιτείας σας. Αν έχετε ήδη τόσες αστικές κάρτες, δεν μπορείτε να πάρετε άλλες στο χέρι σας.

Σημείωση: Αυτό δεν σας αποτρέπει από το να πάρετε ένα θαύμα. Τα θαύματα μπαίνουν κατευθείαν στο παιχνίδι, χωρίς να τα πάρετε στο χέρι σας.

Ξεκινάτε το παιχνίδι με 4 λευκούς δείκτες. Έτσι, έχετε όριο χεριού 4 αστικών καρτών, ανεξαρτήτως αν οι αστικές σας ενέργειες είναι διαθέσιμες ή έχουν ξοδευτεί. Δεν μπορείτε να κρατήσετε περισσότερες από 4 αστικές κάρτες μέχρι να αυξήσετε τον αριθμό των αστικών ενεργειών σας.

Οδηγία: Πάρτε μόνο τις κάρτες που σκοπεύετε να παίξετε. Δεν υπάρχει εύκολος τρόπος να ξεκαρτάρετε αστικές κάρτες.

ΑΥΞΗΣΗ ΤΟΥ ΠΛΗΘΥΣΜΟΥ ΣΑΣ

Μπορείτε αν θέλετε να αυξήσετε τον πληθυσμό σας. Έτσι θα αποκτήσετε περισσότερους εργάτες.

Για να αυξήσετε τον πληθυσμό σας:


- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Πάρτε τον πρώτο από δεξιά κίτρινο δείκτη της κίτρινης τράπεζας σας.
- Πληρώστε το ποσό των τροφίμων που ορίζει ο λευκός αριθμός κάτω από το συγκεκριμένο τμήμα της τράπεζας.
- Τοποθετήστε τον κίτρινο δείκτη στο απόθεμα εργατών σας. Είναι πλέον ένας αχρησιμοποίητος εργάτης.

ΠΛΗΡΩΜΗ ΤΡΟΦΗΣ

Όταν αυξάνετε τον πληθυσμό σας για πρώτη φορά, σας κοστίζει 2 τρόφιμα, όπως απεικονίζει το πρώτο δεξιά τμήμα της κίτρινης τράπεζας σας.

Για να πληρώσετε τρόφιμα, μετακινήστε μπλε δείκτες που αναπαριστούν το συγκεκριμένο ποσό, από τις τεχνολογίες αγροκτημάτων σας στην μπλε τράπεζά σας.

Αυτό φαίνεται από κάτω.


Πρέπει να έχετε 2 μπλε δείκτες στην κάρτα *Γεωργίας* σας, μετά τον πρώτο γύρο. Το σύμβολο  στο κάτω μέρος της κάρτας σημαίνει ότι κάθε δείκτης αξίζει 1 τροφή. Για να πληρώσετε 2 τροφές, μετακινήστε 2 μπλε δείκτες από τη *Γεωργία* στην μπλε τράπεζα. Δεν μπορείτε να πληρώσετε με μπλε δείκτες της κάρτας *Χαλκού* σας, μιας και αυτοί αναπαριστούν πόρους και όχι τρόφιμα.

Αν δεν έχετε αρκετά τρόφιμα, δεν μπορείτε να αυξήσετε τον πληθυσμό σας. Στη δεύτερη σειρά σας, συνήθως θα έχετε αρκετά τρόφιμα για να αυξήσετε τον πληθυσμό σας περισσότερες από μια φορές.

Μην ξεχνάτε: όταν πληρώνετε, δεν δίνετε τους μπλε δείκτες, αλλά απλά τους επιστρέφετε στην μπλε τράπεζά σας.

Ο ΝΕΟΣ ΣΑΣ ΕΡΓΑΤΗΣ

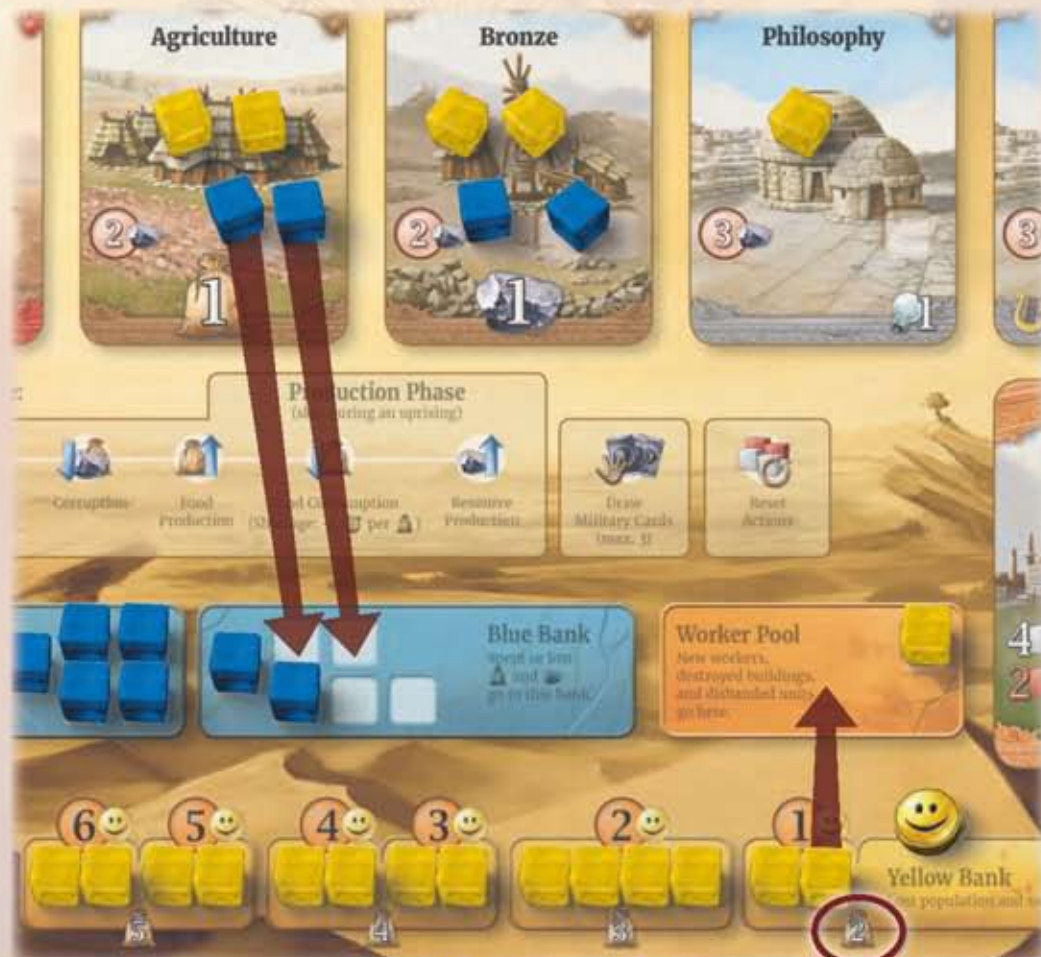
Έχετε μετακινήσει τον πρώτο από δεξιά κίτρινο δείκτη της κίτρινης τράπεζας, στο απόθεμα εργατών σας. Τώρα, ο δείκτης αναπαριστάει έναν αχρησιμοποίητο εργάτη. Ωστόσο, έχετε έναν λιγότερο δείκτη στην κίτρινη τράπεζα. Αυτό σημαίνει ότι η πυκνότητα του πληθυσμού σας έχει αυξηθεί.

Έχετε ακόμη έναν δείκτη στο τμήμα αυτό της κίτρινης τράπεζας σας. Έτσι, η επόμενη αύξηση πληθυσμού, θα κοστίσει και πάλι μόνο 2 τροφές. Μόλις το τμήμα αυτό αδειάσει, ωστόσο, περαιτέρω αύξηση πληθυσμού θα σας κοστίσει 3 τροφές. Επίσης, αφαιρώντας τον τελευταίο κίτρινο δείκτη από το τμήμα αυτό, αποκαλύπτεται το σύμβολο , το οποίο σημαίνει ότι ο πολιτισμός σας καταναλώνει 1 τροφή στο τέλος κάθε σειράς σας.



Καθώς ο αριθμός των εργατών σας αυξάνεται, η κίτρινη τράπεζά σας αδειάζει. Αυτό αναπαριστάει ότι υπάρχουν όλο και λιγότερα διαθέσιμα εδάφη για επέκταση. Κοστίζει περισσότερη τροφή η συντήρηση του πληθυσμού σας. Αν κάποια στιγμή η κίτρινη τράπεζά σας αδειάσει εντελώς, δεν μπορείτε να αυξήσετε περισσότερο τον πληθυσμό σας. Θα έχετε φτάσει την μέγιστη πυκνότητα πληθυσμού.

Ένα άλλο αποτέλεσμα της αύξησης πληθυσμού αναπαριστάει από τον δείκτη ευχαρίστησης. Υπάρχει λόγος που συνδέεται με την κίτρινη τράπεζά σας. Κάθε κενό υποτήμα, απαιτεί να παράγετε μια επιπλέον χαρούμενη φατσούλα, αν θέλετε ο λαός να είναι ευχαριστημένος. Δείτε την παράγραφο *Ευχαρίστηση και Δυσαρεστημένοι Εργάτες* στη σελίδα 19.



Πληρώστε 2 τρόφιμα για να αυξήσετε τον πληθυσμό σας



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΝΕΟΥ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ Η ΟΡΥΧΕΙΟΥ

Οι αχρησιμοποίητοι εργάτες μπορούν να σταλούν να δουλέψουν. Ένα νέο αγρόκτημα ή ορυχείο είναι καλή ιδέα, μιας και αυξάνουν την παραγωγή τροφής και πόρων σας.


Για να κατασκευάσετε ένα νέο αγρόκτημα ή ορυχείο, κάνετε τα εξής:

- Πληρώστε 1 Αστική Ενέργεια.
- Πληρώστε το κόστος πόρων που αναγράφεται πάνω στην κάρτα τεχνολογίας αγροκτήματος ή ορυχείου (καφέ) που έχετε στο παιχνίδι.
- Μετακινήστε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη σας στην κάρτα αυτή.

ΠΛΗΡΩΜΗ ΠΟΡΩΝ

Η πληρωμή πόρων γίνεται όπως και η πληρωμή τροφής.

Για την πληρωμή πόρων, μετακινήστε μπλε δείκτες σας που αναπαριστούν το κατάλληλο ποσό, από τις τεχνολογίες ορυχείων σας στην μπλε τράπεζά σας.

Ένα αγρόκτημα ή ορυχείο Εποχής Α κοστίζει 2 πόρους, όπως ορίζουν οι κάρτες *Γεωργίας* ή *Χαλκού*. Η κάρτα *Χαλκού* έχει 2 μπλε δείκτες από την παραγωγή του πρώτου γύρου. Κάθε ένας αξίζει 1 πόρο, όπως ορίζει το σύμβολο  στο κάτω μέρος της κάρτας. Μπορείτε να κατασκευάσετε είτε ένα αγρόκτημα είτε ένα ορυχείο. Οι δείκτες πηγαίνουν στην μπλε τράπεζά σας.

Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος, δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια.



Πληρώστε 2 πόρους για να κατασκευάσετε ένα νέο ορυχείο

ΤΟ ΝΕΟ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑ Η ΟΡΥΧΕΙΟ ΣΑΣ

Όταν ο εργάτης τοποθετηθεί στην *Γεωργία* ή τον *Χαλκό*, ο εργάτης γίνεται αγρόκτημα ή ορυχείο Εποχής Α. Αυτό δεν έχει κάποιο άμεσο αποτέλεσμα, αλλά στο τέλος της σειράς σας, η κάρτα θα πάρει έναν επιπλέον μπλε δείκτη. Η παραγωγή σας θα αυξηθεί.

Μόλις έχετε αναπτύξει καλύτερες τεχνολογίες αγροκτημάτων ή ορυχείων, θα μπορείτε να κατασκευάσετε καλύτερα αγροκτήματα ή ορυχεία. Αλλά μπορείτε να συνεχίσετε να κατασκευάζετε αγροκτήματα και ορυχεία Εποχής Α, αν το επιθυμείτε.






ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΑΣΤΙΚΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ

Τα αστικά κτίρια κατασκευάζονται όπως και τα αγροκτήματα και τα ορυχεία:


- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Πληρώστε το κόστος πόρων που αναγράφεται πάνω σε μια κάρτα τεχνολογίας αστικού κτιρίου (γκρι) που έχετε στο παιχνίδι.
- Μετακινήστε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη στην κάρτα αυτή.
- Ανανεώστε τις τιμές σας. (Δείτε το πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών σας* στην απέναντι σελίδα.)

Τα αστικά κτίρια σε *Φιλοσοφία* ή *Θρησκεία* έχουν κόστος πόρων 3. Έχετε μόνο 2 πόρους, οπότε πιθανότατα δεν μπορείτε να κατασκευάσετε ένα αστικό κτίριο στη δεύτερη σειρά σας, εκτός κι αν έχετε βοήθεια από μια κάρτα ενέργειας. (Οι κάρτες ενεργειών επεξηγούνται παρακάτω.)

ΤΟ ΝΕΟ ΑΣΤΙΚΟ ΚΤΙΡΙΟ ΣΑΣ

Κάθε εργάτης σε κάρτα τεχνολογίας αστικού κτιρίου αναπαριστά ένα κτίριο του αντίστοιχου είδους και επιπέδου. Στην αρχή του παιχνιδιού, έχετε μόνο δύο τέτοιες τεχνολογίες. Μπορείτε να κτίσετε εργαστήρια επιπέδου 0  και ναούς επιπέδου 0 . Αργότερα, μπορείτε να αναπτύξετε εργαστήρια και ναούς μεγαλύτερων επιπέδων, καθώς και αστικά κτίρια άλλων ειδών όπως βιβλιοθήκες , θέατρα  και αρένες . Όλα κατασκευάζονται ακολουθώντας τους ίδιους κανόνες.

Τα σύμβολα στο κάτω μέρος της κάρτας τεχνολογίας αστικού κτιρίου απεικονίζουν τη συνεισφορά κάθε κτιρίου, δηλαδή, του κάθε εργάτη στην κάρτα. Μόλις κτίσετε ένα αστικό κτίριο, πρέπει να ανανεώσετε τις τιμές σας, όπως επεξηγείται στο πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών σας*.

Παράδειγμα: Αν κτίσετε ένα δεύτερο εργαστήριο, τότε θα παράγει επίσης 1  ανά σειρά. Μετακινήστε τον δείκτη τιμής επιστήμης σας στη θέση +2. Η τιμή επιστήμης σας είναι τώρα 2.

Αν κτίσετε έναν ναό, η τιμή πολιτισμού και η τιμή ευχαρίστησής σας αυξάνονται στο 1. Αν κτίσετε έναν δεύτερο ναό, και οι δύο τιμές αυξάνονται στο 2.

ΟΡΙΟ ΑΣΤΙΚΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ



Το όριο αστικών κτιρίων που αναγράφεται στην κάρτα πολιτευμάτος σας καθορίζει τον μέγιστο αριθμό κτιρίων που μπορείτε να έχετε σε κάθε είδος.

Το είδος κάθε αστικού κτιρίου καθορίζεται από το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία της κάρτας. Το όριο αστικών κτιρίων ισχύει για όλα τα κτίρια του ίδιου είδους, ανεξαρτήτως επιπέδου.

Μπορείτε να κτίσετε ένα περισσότερο εργαστήριο, αλλά έτσι φτάνετε στο όριο σας. Η *Απολυταρχία* έχει όριο αστικών κτιρίων 2. Δεν μπορείτε να κτίσετε τρίτο εργαστήριο (ακόμη κι αν αναπτύξετε καλύτερη τεχνολογία εργαστηρίων) μέχρι να αλλάξετε σε πολιτεύμα με μεγαλύτερο όριο. Ωστόσο, μπορείτε να κτίσετε μέχρι και δύο ναούς, ανεξαρτήτως του πόσα εργαστήρια έχετε.

Μπορείτε να κτίσετε όσα αγροκτήματα ή ορυχεία επιθυμείτε. Το όριο αστικών κτιρίων δεν ισχύει για αυτά.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΙΑΣ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΑΧΗΣ

Επειδή στο πρώτο σας παιχνίδι ασχολείστε λιγότερο με τις μάχες, πιθανότατα δεν θέλετε να δημιουργήσετε μονάδες μάχης στη δεύτερη σειρά σας. Μπορείτε όμως αν το επιθυμείτε. Η δημιουργία μονάδων μάχης γίνεται όπως το κτίσιμο ενός αστικού κτιρίου, με τη διαφορά ότι παίζετε μια στρατιωτική ενέργεια αντί για αστική.

- Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- Πληρώστε το κόστος πόρων που αναγράφεται σε μια κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης (κόκκινη) που έχετε στο παιχνίδι.
- Μετακινήστε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη σε αυτή την κάρτα τεχνολογίας μονάδας.
- Ανανεώστε την τιμή ισχύος σας. (Δείτε το πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών σας* στην απέναντι σελίδα.)



Σημείωση: Το κόστος πόρων που αναγράφεται σε κόκκινο φόντο σας υπενθυμίζει ότι η δημιουργία μονάδων μάχης είναι στρατιωτική και όχι αστική ενέργεια.

ΟΙ ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΑΧΗΣ ΣΑΣ

Κάθε μονάδα μάχης συνεισφέρει στην τιμή ισχύος σας την αξία που αναγράφεται στην κάρτα. Έτσι, αν φτιάξετε άλλη μια μονάδα στην κάρτα *Πολεμική* σας, η ισχύς σας αυξάνεται κατά 1.

Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των μονάδων μάχης του κάθε είδους που μπορείτε να έχετε.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗ

Ένας ηγέτης στο χέρι σας δεν έχει κανένα αποτέλεσμα, μέχρι να τον παίξετε.

Για να παίξετε έναν ηγέτη όταν δεν έχετε άλλον στο παιχνίδι:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Τοποθετήστε τον ηγέτη στο τραπέζι, δίπλα στο ταμπλό σας.
- Ανανεώστε τα στατιστικά σας, αν χρειάζεται. (Δείτε το πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών σας* στην απέναντι σελίδα.)

Μπορείτε να πάρετε έναν ηγέτη και να τον βάλετε στο παιχνίδι, στην ίδια σειρά. Απλά θυμηθείτε να πληρώσετε τις ενέργειες για την απόκτηση και την ενέργεια για να τον βάλετε στο παιχνίδι.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΗΓΕΤΗ ΣΑΣ

Μόλις ο ηγέτης μπει στο παιχνίδι, το αποτέλεσμα του ξεκινάει άμεσα να ισχύει. Κάποιοι ηγέτες έχουν σύμβολα στο κάτω μέρος της κάρτας που επηρεάζουν τα στατιστικά σας.

Το κείμενο της κάρτας περιγράφει τα αποτελέσματα που μπορεί να σας δίνουν ειδικές επιλογές και προνόμια.

Παραδείγματα:



Ο *Καίσαρας* σας δίνει μια επιπλέον στρατιωτική ενέργεια και αυξάνει την τιμή ισχύος σας κατά 1. Σας δίνει επίσης μια νέα επιλογή για τη Φάση Πολιτικής, την οποία θα εξηγήσουμε παρακάτω.



Ο *Μωσής* δεν αλλάζει τα στατιστικά σας, αλλά προσαρμόζει τους κανόνες σχετικά με την αύξηση του πληθυσμού σας.

Κάποιοι ηγέτες εξηγούνται λεπτομερέστερα στο *Παράρτημα* της τελευταίας σελίδας του *Νομικού Κώδικα*.

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗ

Αν έχετε ήδη έναν ηγέτη, αυτομάτως αποσύρεται και βγαίνει από το παιχνίδι, αν παίξετε έναν νέο ηγέτη. Το αποτέλεσμα του παλιού ηγέτη παύει να ισχύει. Αντίθετα, ξεκινάει να ισχύει αυτό του νέου ηγέτη. Σαν μέρος της υποστήριξης του ηγέτη που αποσύρεται, παίρνετε πίσω μια αστική ενέργεια.

Για να αντικαταστήσετε τον ηγέτη σας:

Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.

Αφαιρέστε τον προηγούμενο ηγέτη από το παιχνίδι.

Βάλτε τον νέο ηγέτη στο παιχνίδι.

Ανανεώστε τα στατιστικά σας, αν χρειάζεται. (Μην ξεχάσετε να αφαιρέσετε το αποτέλεσμα του προηγούμενου ηγέτη.)

Πάρτε πίσω 1 αστική ενέργεια (μετακινήστε την πάλι στην κάρτα πολιτεύματός σας.)

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ικανότητα ενός ηγέτη και έπειτα, στην ίδια σειρά σας να τον αντικαταστήσετε.

Σημείωση: Η πληρωμή της ενέργειας και έπειτα η ανάκτησή της και πάλι δεν σημαίνει ότι μπορείτε να αντικαταστήσετε τον ηγέτη σας δωρεάν. Αν δεν έχετε διαθέσιμες αστικές ενέργειες, δεν μπορείτε να αντικαταστήσετε τον ηγέτη σας.

Παράδειγμα: Έχετε τον Μωυσή σαν ηγέτη. Στη σειρά σας, αυξάνετε τον πληθυσμό σας με μια αστική ενέργεια (με την έκπτωση που παρέχει ο Μωυσής), και έπειτα παίρνετε έναν ηγέτη Εποχής I από το κεντρικό τμήμα της γραμμής καρτών, για δύο ενέργειες, παίζοντας κατευθείαν τον ηγέτη αυτό με την τελευταία σας αστική ενέργεια. Ο Μωυσής φεύγει από το παιχνίδι και παίρνετε πίσω μια αστική ενέργεια, για να χρησιμοποιήσετε όπως επιθυμείτε.

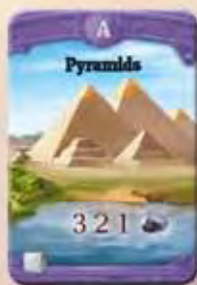
Αν είχατε αυξήσει τον πληθυσμό σας δύο φορές πριν πάρετε τον ηγέτη Εποχής I, δεν θα μπορούσατε να αντικαταστήσετε τον Μωυσή στη σειρά αυτή, μιας και δεν θα είχατε άλλες αστικές ενέργειες.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΗΓΕΤΕΣ

- Αφού έχετε πάρει έναν ηγέτη από τη γραμμή καρτών, δεν μπορείτε να πάρετε άλλον ηγέτη της ίδιας εποχής.
- Το παίξιμο του ηγέτη κοστίζει 1 αστική ενέργεια. Αν έχετε ήδη έναν ηγέτη στο παιχνίδι, ο παλιός ηγέτης αυτομάτως αφαιρείται από το παιχνίδι και παίρνετε πίσω 1 αστική ενέργεια.
- Το αποτέλεσμα του ηγέτη ισχύει όσο είναι στο παιχνίδι.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΘΑΥΜΑΤΟΣ

Ένα θαύμα όταν μπαίνει στο παιχνίδι είναι πλαγίως για να φαίνεται ότι δεν έχει ολοκληρωθεί. Κάθε θαύμα έχει μια σειρά αριθμών στο κάτω μέρος της εικόνας. Κάθε αριθμός αναπαριστάει ένα στάδιο του θαύματος και η τιμή είναι το κόστος πόρων του σταδίου αυτού.



Παράδειγμα: Οι πυραμίδες κατασκευάζονται σε τρία στάδια. Το πρώτο στάδιο κοστίζει 3 πόρους, το δεύτερο 2 και το τελευταίο κοστίζει 1 πόρο.

Για να ολοκληρώσετε ένα στάδιο ενός ανολοκλήρωτου θαύματος:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Πληρώστε το κόστος πόρων του πρώτου από αριστερά μη καλυμμένου σταδίου.
- Πάρτε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας και χρησιμοποιήστε τον για να καλύψετε τον κατάλληλο αριθμό, ώστε να σημειώσετε ότι έχετε ολοκληρώσει το στάδιο.

Μπορείτε να ολοκληρώσετε πολλά στάδια ενός θαύματος στην ίδια σειρά σας, αν έχετε αρκετούς πόρους και αστικές ενέργειες. Μπορείτε να ολοκληρώσετε στάδια ακόμη και στη σειρά που πήρατε την κάρτα από τη γραμμή.

Οι μπλε δείκτες στο θαύμα δεν αναπαριστούν τροφή ή πόρους. Σημειώνουν απλά την πρόοδο των κατασκευών.

ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΤΩΝ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΩΝ ΣΑΣ

Τα στατιστικά του πολιτισμού σας εξαρτώνται από τις κάρτες που έχετε στο παιχνίδι και τη θέση των εργατών σας. Οι κάρτες που επηρεάζουν τα στατιστικά σας έχουν συνήθως σύμβολα στην κάτω μεριά τους. Υπάρχουν δύο είδη:

- Οι τεχνολογίες αστικών κτιρίων και μονάδων μάχης δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα όταν μπουν στο παιχνίδι. Χρειάζονται εργάτες. Κάθε εργάτης συνεισφέρει με το ποσό που απεικονίζεται στο κάτω μέρος της κάρτας. Αν υπάρχει ένας εργάτης στην κάρτα, το αποτέλεσμα εφαρμόζεται μια φορά. Αν υπάρχουν δύο εργάτες, εφαρμόζεται δύο φορές, κλπ. Αν η κάρτα δεν έχει εργάτες, δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στα στατιστικά σας.
- Οι υπόλοιπες κάρτες (ειδικές τεχνολογίες, πολιτεύματα, ηγέτες, ολοκληρωμένα θαύματα, κλπ) δεν χρειάζονται και δεν μπορούν να έχουν εργάτες. Το απεικονιζόμενο αποτέλεσμα ισχύει από τη στιγμή που θα μπουν στο παιχνίδι (ή αφού ολοκληρωθούν, όσον αφορά τα θαύματα). Το αποτέλεσμα εφαρμόζεται πάντα μια φορά.

Σημείωση: Ένα αποτέλεσμα μπορεί να απεικονίζεται αριθμητικά (2) ή με επαναλαμβανόμενο σύμβολο (☺☺). Το νόημα είναι το ίδιο (συνεισφορά 2 στην αντίστοιχη τιμή).

ΤΙΜΕΣ

Οι τιμές σας είναι τα 4 στατιστικά που μετράνε οι δείκτες τιμών σας. Οι τιμές σας καθορίζονται πλήρως από τις κάρτες και τους εργάτες που έχετε στο παιχνίδι. Οι δείκτες τιμών απλά σημειώνουν τα σύνολά σας, ώστε να μην χρειάζεται να υπολογίζετε ξανά κάθε φορά που θέλετε να γνωρίζετε μια τιμή.



τιμή επιστήμης τιμή πολιτισμού τιμή ισχύος τιμή ευτυχίας

Αν μια κάρτα απαιτεί εργάτες, οι τιμές σας μπορεί να αλλάζουν όταν μετακινήσετε έναν εργάτη πάνω στην κάρτα, ή τον αφαιρέσετε από εκεί. Αν μια κάρτα δεν χρειάζεται εργάτες, οι τιμές σας αλλάζουν μόνο όταν η κάρτα μπαίνει ή βγαίνει από το παιχνίδι. Όποτε οι τιμές σας αλλάζουν, προσαρμόστε ανάλογα τους δείκτες σας.

Σημείωση: Κάποιες κάρτες, ειδικά οι ηγέτες, συνεισφέρουν στις τιμές σας με βάση άλλες κάρτες στο παιχνίδι και κάποιες άλλες κάρτες αλλάζουν τον τρόπο που κάποιες συνεισφέρουν στις τιμές σας.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΕΝΟΣ ΘΑΥΜΑΤΟΣ

Αν ολοκληρώσετε το τελευταίο στάδιο ενός θαύματος, τότε αυτό έχει ολοκληρωθεί:

- Επιστρέψτε όλους τους μπλε δείκτες από την κάρτα στην μπλε τράπεζά σας.
- Σηκώστε την κάρτα δείχνοντας ότι έχει ολοκληρωθεί.
- Ανανεώστε τα στατιστικά σας, αν χρειάζεται. (Δείτε το πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών σας*.)

Όταν ένα θαύμα ολοκληρωθεί, τυχόν αποτέλεσμα που δίνει ξεκινάει να ισχύει και ανανεώνετε τα στατιστικά σας σύμφωνα με τα σύμβολα που απεικονίζονται στο κάτω μέρος της κάρτας.

Σημείωση: Αντίθετα με τα αγροκτήματα, τα ορυχεία, τα αστικά κτίρια και τις μονάδες μάχης, το θαύμα δεν χρειάζεται ούτε μπορεί να έχει εργάτες πάνω του.

Παράδειγμα: Ξοδεύετε την τελευταία αστική ενέργειά σας για να ολοκληρώσετε το τελευταίο στάδιο των *Πυραμίδων*. Το αποτέλεσμα των *Πυραμίδων* είναι να σας δώσει μια επιπλέον αστική ενέργεια. Πάρτε έναν λευκό δείκτη από το κουτί και τοποθετήστε τον στην κάρτα πολιτεύματός σας.

Μπορείτε να την ξοδέψετε σε αυτή τη σειρά σας και σε όλες τις επόμενες.

Μερικά θαύματα επεξηγούνται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο Παράρτημα του *Νομικού Κώδικα*.

ΟΡΙΑ ΤΩΝ ΤΙΜΩΝ

Καμία από τις τιμές σας δεν μπορεί να πέσει κάτω από το 0. Αν η συνολική συνεισφορά των εργατών και των καρτών σας είναι αρνητική (αυτό είναι πιθανό) τότε η τιμή σας είναι 0.

Η τιμή ευτυχίας σας δεν μπορεί να ανέβει πάνω από το 8. Αν οι κάρτες και οι εργάτες σας παράγουν μεγαλύτερο από αυτό το ποσό, τότε η ευτυχία του πολιτισμού σας είναι 8.



Οι τιμές επιστήμης, πολιτισμού και ισχύος σας δεν έχουν μέγιστο. Αν η τιμή σας περάσει το

μέγιστο που μπορεί να φτάσει ο δείκτης, γυρίστε τον δείκτη σας στην άλλη πλευρά του και ξεκινήστε ξανά από το μηδέν. Για παράδειγμα, ένας γυρισμένος δείκτης επιστήμης στη θέση 5 αναπαριστάει τιμή επιστήμης 30.

ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗ

Κάποιες κάρτες στο παιχνίδι μπορεί να σας δώσουν μια μεταβλητή αποίκηση. Το σύμβολο αυτό υπάρχει σε ελάχιστες κάρτες και χρειάζεται μόνο στην αποίκηση, η οποία επεξηγείται παρακάτω. Δεν υπάρχει δείκτης για αυτό μιας και υπολογίζεται εύκολα όταν χρειαστεί.

ΣΥΝΟΛΑ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Το σύνολο των αστικών ενεργειών σας αναπαριστάται από τον αριθμό των λευκών δεικτών που έχετε, ενώ το σύνολο των στρατιωτικών ενεργειών σας αναπαριστάται από τους κόκκινους δείκτες σας. Η κάρτα πολιτεύματός σας έχει τη μεγαλύτερη συμβολή στα σύνολα αυτά, αλλά μπορεί να συνεισφέρουν κι άλλες κάρτες με σύμβολα και στο κάτω μέρος τους δείχνοντας αυτή τη συνεισφορά.

Όταν μια τέτοια κάρτα μπει στο παιχνίδι, βγει από το παιχνίδι ή αντικατασταθεί από μια νέα κάρτα, το σύνολο των ενεργειών σας μπορεί να αλλάξει.

- Αν το σύνολο ενεργειών αυξηθεί, πάρτε τον κατάλληλο αριθμό λευκών ή κόκκινων δεικτών από το κουτί και τοποθετήστε τους στην κάρτα πολιτεύματός σας. Είναι πλέον διαθέσιμοι.
- Αν ένα σύνολο ενεργειών μειωθεί, επιστρέψτε τον κατάλληλο αριθμό λευκών ή κόκκινων δεικτών στο κουτί. Επιστρέψτε πρώτα ξοδεμένες ενέργειες.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΘΑΥΜΑΤΑ

- Κάθε θαύμα μπαίνει στο παιχνίδι ανολοκλήρωτο, μόλις το πάρετε από τη γραμμή καρτών. Τα αποτελέσματά του δεν ισχύουν μέχρι να ολοκληρωθεί.
- Δεν μπορείτε να πάρετε ένα θαύμα από τη γραμμή καρτών αν έχετε ήδη ένα ανολοκλήρωτο θαύμα στο παιχνίδι.
- Τα θαύματα κτίζονται σε στάδια. Κάθε στάδιο απαιτεί μια αστική ενέργεια και πόρους.
- Τα αποτελέσματα κάθε θαύματος εφαρμόζονται μόλις ολοκληρωθεί.
- Όταν πάρετε ένα νέο θαύμα από τη γραμμή καρτών πρέπει να πληρώσετε 1 επιπλέον αστική ενέργεια για κάθε θαύμα που έχετε ήδη ολοκληρώσει.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΘΑΥΜΑΤΟΣ

Οι κάρτες τεχνολογίας που παίρνετε από τη γραμμή καρτών δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα μέχρι να τις βάλετε στο παιχνίδι.

Για να αναπτύξετε μια τεχνολογία:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Πληρώστε το κόστος επιστήμης που αναγράφεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας τεχνολογίας.
- Βάλτε την τεχνολογία στο παιχνίδι.

Το αποτέλεσμα, αφού βάλετε μια τεχνολογία στο παιχνίδι, αν υπάρχει, εξαρτάται από την κάρτα, όπως θα εξηγηθεί.

Όταν οι κανόνες και οι κάρτες αναφέρονται στις τεχνολογίες σας, αναφέρονται μόνο σε όσες κάρτες τεχνολογίας βρίσκονται στο παιχνίδι.

ΠΛΗΡΩΜΗ ΠΟΝΤΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Για να πληρώσετε το κόστος επιστήμης, μετακινήστε τον οκταγωνικό δείκτη πόντων επιστήμης σας, τις αντίστοιχες θέσεις προς τα πίσω στον μετρητή. Αν δεν έχετε αρκετή επιστήμη, δεν μπορείτε να αναπτύξετε την τεχνολογία.

Στη δεύτερη σειρά σας, πιθανότατα δεν θα μπορείτε να αναπτύξετε κάποια τεχνολογία, γιατί θα έχετε μόνο 1 πόντο επιστήμης.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΩΝ Η ΟΡΥΧΕΙΩΝ (ΚΑΦΕ)

Όταν αναπτύξετε μια νέα τεχνολογία αγροκτήματος ή ορυχείου, τοποθετήστε την πάνω από την ήδη υπάρχουσα τεχνολογία του ίδιου είδους. Οι κάρτες τοποθετούνται η μία πάνω στην άλλη, χωρίς όμως να καλύπτουν το κόστος πόρων της κάρτας του χαμηλότερου επιπέδου.



Η νέα τεχνολογία δεν αναπαριστάει ένα αγρόκτημα ή ένα ορυχείο, παρά μόνο τη γνώση σας στις αναπτυγμένες τεχνικές. Δεν παράγει τίποτα μέχρι να τοποθετήσετε εργάτες σας πάνω της. Μπορείτε να κτίσετε ένα νέο αγρόκτημα ή ορυχείο στην κάρτα αυτή αν πληρώσετε το κατάλληλο κόστος πόρων. Εξακολουθείτε να έχετε την ικανότητα κατασκευής αγροκτημάτων και ορυχείων χαμηλότερου επιπέδου.

Είναι επίσης πιθανό να αναβαθμίσετε αγροκτήματα και ορυχεία χαμηλότερου επιπέδου, όπως θα εξηγηθεί παρακάτω.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΣΤΙΚΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ (ΓΚΡΙ)

Όταν αναπτύξετε μια νέα τεχνολογία αστικού κτιρίου, ελέγξτε το είδος της, όπως αυτό σημειώνεται από το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία. Αν έχετε ήδη μια τεχνολογία του είδους αυτού, τοποθετήστε το μεγαλύτερο επίπεδο πάνω από το χαμηλότερο. Αν είναι νέο είδος, τοποθετήστε την κάρτα σε μια νέα στήλη, δίπλα από τις άλλες τεχνολογίες σας.



Η νέα τεχνολογία αστικού κτιρίου δεν έχει κανένα αποτέλεσμα μέχρι να τοποθετήσετε πάνω της έναν εργάτη. Αυτό γίνεται κτίζοντας ένα νέο κτίριο ή αναβαθμίζοντας ένα ήδη υπάρχον κτίριο, όπως θα εξηγηθεί παρακάτω.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ ΜΑΧΗΣ (ΚΟΚΚΙΝΕΣ)

Όταν αναπτύξετε μια νέα τεχνολογία μονάδας μάχης, ελέγξτε το είδος της. Αν έχετε ήδη τεχνολογία του είδους αυτού, τοποθετήστε το μεγαλύτερο επίπεδο πάνω από το χαμηλότερο. Αν είναι ένα νέο είδος τεχνολογίας, τοποθετήστε την κάρτα σε μια νέα στήλη δίπλα στις άλλες.



Η νέα τεχνολογία μονάδας μάχης δεν έχει κανένα αποτέλεσμα μέχρι να τοποθετήσετε έναν εργάτη πάνω της. Αυτό το κάνετε φτιάχνοντας ή δημιουργώντας μια μονάδα μάχης.

Σημείωση: Το κόστος επιστήμης σημειωμένο στο λευκό φόντο σας υπενθυμίζει ότι η ανάπτυξη της τεχνολογίας απαιτεί αστική ενέργεια. Το κόστος πόρων σε κόκκινο φόντο σας υπενθυμίζει ότι η δημιουργία, η αναβάθμιση ή η απόλυση μιας μονάδας μάχης κοστίζει μια στρατιωτική ενέργεια.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ (ΜΠΛΕ)

Οι ειδικές τεχνολογίες αναπαριστούν εξειδικευμένη γνώση που ωφελεί τον πολιτισμό σας χωρίς να χρειάζεται να κτίσετε κάτι. Ακολουθούν ειδικούς κανόνες:

- Το αποτέλεσμα μιας ειδικής τεχνολογίας ισχύει αμέσως μόλις την αναπτύξετε. Δεν χρειάζεται (και δεν μπορεί να έχει) εργάτες.
- Δεν μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα δύο ειδικές τεχνολογίες του ίδιου είδους. Αν αναπτύξετε μια νέα τεχνολογία με το ίδιο σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία, η τεχνολογία του μεγαλύτερου επιπέδου μένει στο παιχνίδι και αυτή του χαμηλότερου επιπέδου αφαιρείται.



Κάποιες ειδικές τεχνολογίες αυξάνουν την τιμή ισχύος σας και το πλεονέκτημα αποίκησης. Κάποιες δίνουν επιπλέον αστικές και στρατιωτικές ενέργειες, ή ακόμη και μπλε δείκτες. Αν αναπτύξετε μια από αυτές, αναθεώστε τα στατιστικά σας. (Δείτε το πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών* σας στην προηγούμενη σελίδα.)

Οι τεχνολογίες κατασκευών δεν αλλάζουν τα στατιστικά σας, αλλά κάνουν τα αστικά σας κτίρια πιο φθηνά. Αν κτίζετε ένα αστικό κτίριο, το κόστος πόρων του μειώνεται κατά το ποσό που ορίζεται στην κάρτα τεχνολογίας κατασκευών. (Η προσαρμογή του κόστους εξαρτάται από το έτος της κάρτας τεχνολογίας του κτιρίου.)

Οι τεχνολογίες κατασκευών επίσης σας επιτρέπουν να ολοκληρώσετε πολλαπλά στάδια ενός θαύματος για μια μόνο αστική ενέργεια, αν έχετε αρκετούς πόρους για να το κάνετε. Πληρώνετε το σύνολο του κόστους όλο μαζί και έπειτα μετακινείτε τον κατάλληλο αριθμό μπλε δεικτών, από την μπλε τράπεζά σας στην κάρτα θαύματος.

ΠΟΛΙΤΕΥΜΑΤΑ (ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ)

Υπάρχουν δύο τρόποι ανάπτυξης μιας τεχνολογίας πολιτεύματος. Επεξηγούνται και οι δύο στο επόμενο κομμάτι.

ΑΛΛΑΓΗ ΠΟΛΙΤΕΥΜΑΤΟΣ



Ο πολιτισμός σας έχει πάντοτε ένα μόνο πολίτευμα στο παιχνίδι, το οποίο αναπαριστάται από μια πορτοκαλί κάρτα τεχνολογίας. Ξεκινάτε με τον *Ολοκληρωτισμό*, το πολίτευμα του ταμπλό σας. Αργότερα, μπορείτε να το αντικαταστήσετε με καλύτερα πολίτευματα. Τα πιο εξελιγμένα πολίτευματα σας δίνουν περισσότερες αστικές ή/και στρατιωτικές ενέργειες, και αυξάνουν το όριο αστικών κτιρίων σας. Κάποια πολίτευματα επίσης επηρεάζουν τα στατιστικά σας.

Υπάρχουν δύο τρόποι να αλλάξετε πολίτευμα: ειρηνικά ή μέσα από επανάσταση. Και οι δύο τρόποι είναι «ανάπτυξη μιας τεχνολογίας» και έχουν κόστος πόντων επιστήμης. Ωστόσο, το κόστος είναι διαφορετικό. Για το λόγο αυτό τα πολίτευματα έχουν δύο διαφορετικές κόστη πόντων επιστήμης στην πάνω αριστερή γωνία τους.

ΕΙΡΗΝΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ ΠΟΛΙΤΕΥΜΑΤΟΣ

Μπορείτε να αλλάξετε το πολίτευμά σας με φυσική εξέλιξη. Καθώς η κοινωνία αυξάνεται και αποκτάει μεγαλύτερο πνευματικό επίπεδο, το πολίτευμα μπορεί να αλλάξει, αντανακλώντας τη νέα κοινωνική συνείδηση. Η ειρηνική αλλαγή κοστίζει περισσότερους πόντους επιστήμης, αλλά ο λαός δεν καταλαβαίνει την αλλαγή. Η ειρηνική αλλαγή του πολιτεύματος γίνεται όπως και η ανάπτυξη οποιασδήποτε άλλης τεχνολογίας.

Για να αλλάξετε ειρηνικά το πολίτευμά σας:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Πληρώστε το μεγαλύτερο κόστος επιστήμης, όπως αναγράφεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας τεχνολογίας.
- Βάλτε το πολίτευμα στο παιχνίδι, αντικαθιστώντας το προηγούμενο πολίτευμα.
- Ανανεώστε τα στατιστικά σας (ειδικά τον αριθμό των αστικών και στρατιωτικών ενεργειών σας).



Καλύπτε το προηγούμενο πολίτευμα με τη νέα κάρτα. Το προηγούμενο πολίτευμα αφαιρείται από το παιχνίδι (παρόλο που στην περίπτωση της *Απολυταρχίας*, είναι ακόμη μέρος του ταμπλό σας). Τυχόν αχρησιμοποίητες ενέργειες που βρίσκονταν στο προηγούμενο πολίτευμα τοποθετούνται πάνω στο νέο πολίτευμα.

Αν το νέο πολίτευμα σας προσφέρει περισσότερες αστικές ή στρατιωτικές ενέργειες από το παλαιότερο, παίρνετε νέους λευκούς ή κόκκινους δείκτες από το κουτί για να δημιουργήσετε το νέο σας σύνολο, όπως εξηγήθηκε στο πλαίσιο *Ανανέωση των Στατιστικών* σας στη σελίδα 11. Οι νέες αυτές ενέργειες είναι άμεσα διαθέσιμες σε αυτή τη σειρά σας.

Παράδειγμα: Όταν αναπτύξετε την *Θεοκρατία*, πληρώνετε 1 αστική ενέργεια και 6 πόντους επιστήμης. Καλύπτετε την κάρτα *Απολυταρχίας* με την *Θεοκρατία*, μετακινώντας τυχόν διαθέσιμες ενέργειες στη νέα κάρτα. Δεν παίρνετε επιπλέον λευκό δείκτη (η *Θεοκρατία* δίνει τον ίδιο αριθμό αστικών ενεργειών με την *Απολυταρχία*) αλλά παίρνετε 1 νέο κόκκινο δείκτη, τον οποίο τοποθετείτε στην κάρτα *Θεοκρατίας*. Είναι διαθέσιμος. Επίσης αυξήστε τις τιμές σας κατά 1 σε πολιτισμό, ισχύ και 1 χαρούμενη φατσούλα.



ΚΗΡΥΞΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗΣ

Η αλλαγή πολιτεύματος μέσα από επανάσταση κοστίζει λιγότερη επιστήμη, αλλά παραλείπει τον πολιτισμό σας για μια σειρά. Ξοδεύετε όλες τις αστικές σας ενέργειες για την επανάσταση.

Για να κηρύξετε επανάσταση:

- Πληρώστε όλες τις αστικές σας ενέργειες. Δεν μπορείτε να κηρύξετε επανάσταση αν έχετε ξοδέψει έστω και μια αστική σας ενέργεια.
- Πληρώστε το μικρότερο κόστος επιστήμης.
- Βάλτε το πολίτευμα στο παιχνίδι, αντικαθιστώντας το προηγούμενο.
- Ανανεώστε τα στατιστικά σας (ειδικά τον αριθμό των αστικών και στρατιωτικών ενεργειών).
- Αν κερδίσατε νέες αστικές ενέργειες, ξοδεύονται άμεσα.

Πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις αστικές ενέργειες της σειράς σας για να κηρύξετε επανάσταση. Δεν μπορείτε να ξοδέψετε αστικές ενέργειες πριν την επανάσταση (εκτός κι αν ξοδέψατε μια ενέργεια και την πήρατε πίσω, για παράδειγμα αντικαθιστώντας έναν ηγέτη). Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να πάρετε μια τεχνολογία πολιτεύματος από τη γραμμή καρτών και να δηλώσετε την επανάσταση στην ίδια σειρά σας.

Τα μεσαία βήματα είναι τα ίδια με την ειρηνική αλλαγή πολιτεύματος. Η μεγάλη διαφορά είναι ότι καταλήγετε με όλες τις αστικές ενέργειές σας ξοδεμένες, συμπεριλαμβανομένων και όσων κερδίσατε από την επανάσταση.

Οι στρατιωτικές σας ενέργειες δεν επηρεάζονται. Μπορείτε να ξοδέψετε όσες από αυτές θέλετε πριν ή μετά την επανάσταση, έχοντας διαθέσιμες και όσες κερδίσατε από το νέο πολίτευμα.

Παράδειγμα: Για να κηρύξετε επανάσταση σε *Μοναρχία*, ξοδεύετε και τις τέσσερις αστικές σας ενέργειες (αυτή δηλαδή θα είναι η μοναδική σας αστική ενέργεια για τη σειρά) και πληρώνετε 2 επιστήμες. Παίρνετε 2 νέους λευκούς και 1 κόκκινο δείκτη. Ο κόκκινος πηγαίνει στην κάρτα *Μοναρχίας*, όπως και οι στρατιωτικές ενέργειες που είχατε πριν την επανάσταση. Ο λευκός δείκτης καταλήγει ξοδεμένος, δίπλα στην κάρτα πολιτεύματος. Ξοδεύεται σαν μέρος της επανάστασης.



ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

- Οι τεχνολογίες είναι κάρτες. Έξι από αυτές τις κάρτες είναι τυπωμένες στο ταμπλό σας. Οι υπόλοιπες πρέπει να αναπτυχθούν.
- Όταν παίρνετε μια τεχνολογία από τη γραμμή καρτών, αυτή πάει στο χέρι σας, όπου δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα.
- Δεν επιτρέπεται να πάρετε μια τεχνολογία με την ίδια ονομασία, όπως μία που έχετε στο παιχνίδι ή στο χέρι σας.
- Βάζετε μια τεχνολογία στο παιχνίδι με μια ενέργεια «ανάπτυξης». Αυτό κοστίζει μια αστική ενέργεια και συγκεκριμένο αριθμό πόντων επιστήμης.
- Οι περισσότερες κάρτες τεχνολογίας δεν κάνουν κάτι μέχρι να πάρουν εργάτες. Δείτε *Περίληψη - Εργάτες* στη σελίδα 14. Μπορείτε να έχετε πολλά επίπεδα των τεχνολογιών αυτών ακόμη κι αν δεν είναι του ίδιου είδους.
- Οι ειδικές τεχνολογίες, που είναι μπλε, δεν μπορούν να έχουν εργάτες. Ξεκινούν να λειτουργούν αμέσως μόλις μπουν στο παιχνίδι.
- Κάθε ειδική τεχνολογία έχει ένα σύμβολο είδους στην πάνω δεξιά γωνία. Ποτέ δεν έχετε δύο του ίδιου είδους στο παιχνίδι. Το χαμηλότερο επίπεδο αυτομάτως αφαιρείται από το παιχνίδι.
- Ένα νέο πολίτευμα πάντοτε αντικαθιστά το παλιό πολίτευμα, ανεξαρτήτως διαφοράς επιπέδου.
- Η κήρυξη επανάστασης είναι επίσης ανάπτυξη τεχνολογίας, ωστόσο οι κανόνες για τη διαδικασία αυτή είναι λίγο πιο περίπλοκοι.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ Η ΟΡΥΧΕΙΟΥ

Στη δεύτερη σειρά σας δεν θα μπορούσατε να αναβαθμίσετε τα αγροκτήματα ή τα ορυχεία σας, αλλά θεωρητικά, η ενέργεια είναι διαθέσιμη για εσάς, από το δεύτερο γύρο κι έπειτα. Όπως ήδη αναφέραμε, αν έχετε μια τεχνολογία αγροκτήματος ή ορυχείου μεγαλύτερου επιπέδου, μπορείτε να κτίσετε άμεσα πάνω του ένα αγρόκτημα ή ορυχείο, ή να αναβαθμίσετε αυτό που ήδη έχετε.

Για να αναβαθμίσετε ένα ήδη υπάρχον αγρόκτημα (ή ορυχείο) σας σε μεγαλύτερο επίπεδο:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Επιλέξτε ένα αγρόκτημα (ή ορυχείο) και μια κάρτα τεχνολογίας αγροκτήματος (ή ορυχείου) μεγαλύτερου επιπέδου.
- Πληρώστε πόρους ίσους με τη διαφορά μεταξύ του κόστους πόρων.
- Μετακινήστε τον εργάτη από την κάρτα χαμηλότερου επιπέδου, στην κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου.

Παράδειγμα:



Αργότερα στο παιχνίδι, οι τεχνολογίες σας θα είναι κάπως έτσι. Για 1 αστική ενέργεια, μπορείτε:

- να αναβαθμίσετε ένα αγρόκτημα Εποχής Α σε αγρόκτημα Εποχής Β, για 4 πόρους,
- να αναβαθμίσετε ένα ορυχείο Εποχής Α σε ορυχείο Εποχής Β, για 3 πόρους,
- να αναβαθμίσετε ένα ορυχείο Εποχής Β σε ορυχείο Εποχής Α σε ορυχείο Εποχής Β, για 3 πόρους,
- ή να αναβαθμίσετε το ορυχείο Εποχής Α σε ορυχείο Εποχής Β για 6 πόρους. (Μπορείτε να προσπεράσετε την ενδιάμεση κάρτα.)

Αν έχετε αχρησιμοποίητο εργάτη, μπορείτε επίσης να κτίσετε ένα νέο αγρόκτημα ή ορυχείο οποιουδήποτε επιπέδου. (Εκτός του ορυχείου Εποχής Β, μιας και δεν έχετε 8 πόρους.)

ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΟΡΥΧΕΙΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Οι κάρτες τεχνολογίας αγροκτημάτων και ορυχείων μεγαλύτερων επιπέδων, ακολουθούν τους ίδιους κανόνες, όπως και της Εποχής Α. Η διαφορά είναι ότι ένας μπλε δείκτης σε κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου έχει μεγαλύτερη αξία.

Κατά τη Φάση Παραγωγής, κάθε εργάτης στην κάρτα παράγει μόνο 1 μπλε δείκτη, αλλά ο δείκτης αξίζει την τιμή που αναγράφεται στο κάτω μέρος της κάρτας. Για παράδειγμα, 1 μπλε δείκτης *Άνθρακα* αξίζει 3 πόρους.

Στην παραπάνω εικόνα, έχετε 6 πόρους. Κατά τη Φάση Παραγωγής, θα παράγετε 5 επιπλέον πόρους. Δύο μπλε δείκτες στην κάρτα Εποχής Β και ένας στην κάρτα Εποχής Α.

ΠΛΗΡΩΜΗ ΤΡΟΦΗΣ ΚΑΙ ΠΟΡΩΝ

Όταν πληρώνετε τροφή ή πόρους, επιστρέφεται στην τράπεζά σας έναν μπλε δείκτη ο οποίος αξίζει το ποσό που αναγράφεται στο κάτω μέρος της κάρτας που βρισκόταν.

Παράδειγμα: Στο προηγούμενο παράδειγμα, έπρεπε να πληρώσετε 2 . Αυτό το κάνετε είτε επιστρέφοντας έναν μπλε δείκτη από την κάρτα Εποχής Β, είτε δύο μπλε δείκτες από την κάρτα Εποχής Α.

Όταν πληρώνετε, μπορείτε (και μερικές φορές πρέπει) να ανταλλάξετε έναν μπλε δείκτη μεγαλύτερης αξίας με έναν ή περισσότερους της ίδιας ή μικρότερης αξίας.

Παράδειγμα:



Υποτίθεται ότι πρέπει να πληρώσετε 1 τροφή, δεν έχετε δείκτη αξίας 1 , αλλά έχετε μόνο δείκτες αξίας 2 . Μπορείτε να μετακινήσετε έναν από αυτούς τους δείκτες σας στην μπλε τράπεζα, και έπειτα 2 δείκτες από την μπλε τράπεζα στην κάρτα Εποχής Α. Τώρα μπορείτε να πληρώσετε ακριβώς 1 .

Ασφαλώς, δεν χρειάζεται να μετακινήσετε τόσους δείκτες τριγύρω. Μπορείτε να μετακινήσετε έναν μπλε δείκτη από την *Αρδευση* στην κάρτα Εποχής Α. Η αποθηκευμένη τροφή του πολιτισμού σας πέφτει από το 4 στο 3. Συνεπώς, έχετε πληρώσει 1 .

Σημείωση: Είναι πιθανό να βάλετε μπλε δείκτες σε μια κάρτα τεχνολογίας αγροκτήματος ή ορυχείου, ακόμη κι αν η κάρτα δεν έχει καθόλου εργάτες.

Τώρα, υποτίθεται ότι πρέπει να πληρώσετε 1 πόρο. Μπορείτε να αφαιρέσετε 1 μπλε δείκτη από τον *Άνθρακα* και να βάλετε 3 στον *Χαλκό*, πληρώνοντας με έναν από εκεί. Στην πράξη, πληρώνετε το κόστος μετακινώντας 1 μπλε δείκτη από τον *Άνθρακα* στον *Χαλκό* (πληρώνοντας 2) και έπειτα μετακινώντας 1 μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζα στον *Χαλκό* (παίρνοντας πίσω 1 πόρο σαν ρέστα). Σε κάθε περίπτωση, 1 δείκτης στον *Άνθρακα* γίνεται 2 στον *Χαλκό* για καθαρή πληρωμή 1 .

Για να πληρώσετε 4 πόρους, μπορείτε να πληρώσετε 3 με έναν δείκτη, και ακολουθώντας το παραπάνω παράδειγμα να πληρώσετε 1 ακόμη, ή μπορείτε να πάτε και τους δύο δείκτες του *Άνθρακα* στον *Χαλκό*, πληρώνοντας 2 συν 2. Σε κάθε περίπτωση, το αποτέλεσμα είναι ίδιο. Δεν υπάρχουν δείκτες στον *Άνθρακα* και 2 είναι στον *Χαλκό* αναπαριστώντας συνολική πληρωμή 4 .

Δεν μπορείτε να ανταλλάξετε δείκτες χαμηλότερης αξίας για δείκτες υψηλότερης αξίας.

Η ανταλλαγή λειτουργεί μόνο προς την κατεύθυνση μεγαλύτερης αξίας προς μικρότερη.

Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να αφαιρέσετε 2 μπλε δείκτες από την *Γεωργία* στην μπλε τράπεζά σας και να τοποθετήσετε 1 στην *Αρδευση*.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΑΣΤΙΚΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ

Αν έχετε δύο τεχνολογίες αστικών κτιρίων του ίδιου είδους (αυτό καθορίζεται από το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία) μπορείτε να αναβαθμίσετε το κτίριο μικρότερου επιπέδου σε ένα μεγαλύτερο επίπεδο, πληρώνοντας τη διαφορά μεταξύ του κόστους:

Για να αναβαθμίσετε ένα αστικό σας κτίριο:

- Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- Επιλέξτε ένα αστικό κτίριο και μια κάρτα τεχνολογίας αστικού κτιρίου του ίδιου είδους, μεγαλύτερου επιπέδου.
- Πληρώστε πόρους ίσους με τη διαφορά μεταξύ του κόστους πόρων των δύο καρτών.
- Μετακινήστε τον εργάτη της κάρτας μικρότερου επιπέδου στην κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου.
- Ανανεώστε τα στατιστικά σας.

Παράδειγμα:



Για 1 αστική ενέργεια, μπορείτε:

- να αναβαθμίσετε το εργαστήριο Εποχής Α σε Εποχής Ι (για 3 πόρους) αυξάνοντας την τιμή επιστήμης σας κατά 1,
- να αναβαθμίσετε το εργαστήριο Εποχής Α σε Εποχής ΙΙ (για 5 πόρους) αυξάνοντας την τιμή επιστήμης σας κατά 2,
- να αναβαθμίσετε το εργαστήριο Εποχής Ι σε Εποχής ΙΙ (για 2 πόρους) αυξάνοντας την τιμή επιστήμης σας κατά 1,
- ή να αναβαθμίσετε την αρένα Εποχής Ι σε Εποχής ΙΙ (για 2 πόρους) αυξάνοντας την τιμή ισχύος σας και την τιμή ευτυχίας κατά 1.

Αν έχετε αχρησιμοποίητο εργάτη και αρκετούς πόρους, μπορείτε επίσης να κτίσετε έναν νέο ναό ή μια αρένα οποιουδήποτε επιπέδου. Ωστόσο, μην ξεχνάτε, αν έχετε ακόμη τον *Ολοκληρωτισμό* σαν πολιτεύμα, περιορίζετε στα 2 κτίρια του κάθε είδους. Σε κάθε περίπτωση, μπορείτε να αναβαθμίσετε εργαστήρια, αλλά δεν μπορείτε να κτίσετε νέα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΑΣΤΙΚΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ

Οι ειδικές (μπλε) τεχνολογίες με αυτό το σύμβολο αλλάζουν το κόστος των αστικών κτιρίων όταν τα κτίζετε ή τα αναβαθμίζετε. Κάποιες φορές η αναβάθμιση γίνεται πιο φθηνή, αλλά όχι πάντα. Όταν υπολογίζετε τη διαφορά μεταξύ του κόστους πόρων, εφαρμόστε τις μεταβλητές της κάρτας και στα δύο κόστη:



Παράδειγμα: Αν έχετε την *Τοιχοποιία* στο παιχνίδι, τα κτίρια Εποχής Ι και ΙΙ κοστίζουν 1 λιγότερο. Ένα εργαστήριο Εποχής Ι κοστίζει 5, αλλά ένα Εποχής Α κοστίζει 3. Πληρώνετε μόνο 2 για αναβάθμιση από την Εποχή Α σε Εποχή Ι. Στην περίπτωση αυτή η κάρτα κάνει πιο φθηνή την αναβάθμιση. Ωστόσο, η αναβάθμιση από Εποχή Ι σε Εποχή ΙΙ κοστίζει το ίδιο όπως και χωρίς την *Τοιχοποιία*. Και τα δύο επίπεδα έχουν την ίδια έκπτωση.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΑΧΗΣ

Αυτό είναι ανάλογο με την αναβάθμιση ενός αστικού κτιρίου, με τη διαφορά ότι κοστίζει 1 στρατιωτική ενέργεια αντί για 1 αστική.

Για να αναβαθμίσετε μια μονάδα μάχης σας:

- Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- Επιλέξτε μια μονάδα μάχης και μια κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης του ίδιου είδους και μεγαλύτερου επιπέδου.
- Πληρώστε πόρους ίσους με τη διαφορά μεταξύ του κόστους πόρων των δύο καρτών.
- Μετακινήστε τον εργάτη από την κάρτα μικρότερου επιπέδου στην κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου.
- Ανανεώστε την τιμή ισχύος σας.

Σημείωση: Όπως και με τα αγροκτήματα, τα ορυχεία και τα αστικά κτίρια, το είδος στην πάνω δεξιά γωνία είναι σημαντικό. Μπορείτε να αναβαθμίσετε τους πολεμιστές σε μονάδες πεζικού μεγαλύτερου επιπέδου, αλλά όχι σε ιππικό ή πυροβολικό.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ, ΟΡΥΧΕΙΟΥ Η ΑΣΤΙΚΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ

Συνήθως κάτι τέτοιο δεν είναι καλή ιδέα, αλλά σε μερικές περιπτώσεις, ίσως είναι ο μόνος τρόπος να πάρετε πίσω έναν εργάτη σας.

Για να καταστρέψετε ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Μετακινήστε έναν εργάτη σας από την επιλεγμένη καφέ ή γκρι κάρτα τεχνολογίας στο απόθεμα εργατών.

Αυτό ήταν. Δεν παίρνετε πόρους πίσω.

ΑΠΟΛΥΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΑΧΗΣ

Αυτό είναι σαν να καταστρέψετε ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο, με τη διαφορά ότι πληρώνετε μια στρατιωτική ενέργεια αντί για αστική ενέργεια:

Για να απολύσετε μια μονάδα μάχης σας:

- Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- Μετακινήστε έναν εργάτη σας από την επιλεγμένη κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης, στο απόθεμα εργατών.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΕΡΓΑΤΕΣ

- Ένας εργάτης είναι ένας κίτρινος δείκτης στην περιοχή σας, αλλά όχι στην κίτρινη τράπεζά σας.
- Ένας εργάτης που δεν βρίσκεται σε κάρτα είναι αχρησιμοποίητος.
- Ένας εργάτης σε κάρτα τεχνολογίας είναι αγρόκτημα ή ορυχείο, αστικό κτίριο ή μονάδα μάχης. Έχει το ίδιο επίπεδο και είδος με την κάρτα στην οποία βρίσκεται.
- Μπορείτε να μετακινήσετε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη σε μια κάρτα, με την ενέργεια «κατασκευής». Πληρώνετε το κόστος πόρων.
- Μπορείτε να μετακινήσετε έναν εργάτη από κάρτα μικρότερου επιπέδου σε κάρτα μεγαλύτερου με την ενέργεια «αναβάθμισης». Πληρώνετε τη διαφορά μεταξύ του κόστους πόρων των δύο.
- Μπορείτε να αφαιρέσετε έναν εργάτη από μια κάρτα με την ενέργεια «καταστροφής» ή «απόλυσης». Γίνεται αχρησιμοποίητος εργάτης.
- Τα αγροκτήματα, τα ορυχεία και τα αστικά κτίρια κτίζονται, αναβαθμίζονται ή καταστρέφονται για 1 αστική ενέργεια. Οι μονάδες μάχης για 1 στρατιωτική ενέργεια.
- Ο αριθμός των αστικών κτιρίων ενός είδους περιορίζεται από το όριο αστικών κτιρίων της κάρτας πολιτεύματός σας. Τα αγροκτήματα, τα ορυχεία και οι μονάδες μάχης δεν περιορίζονται με τον ίδιο τρόπο.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΜΙΑΣ ΚΑΡΤΑΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Αντίθετα με τις υπόλοιπες κάρτες που έχουμε δει έως τώρα, οι κάρτες ενεργειών δεν μπαίνουν στο παιχνίδι. Τις παίξετε, και έχουν ένα εφάπαξ αποτέλεσμα.

Μια κάρτα ενέργειας δεν μπορεί να παιχτεί στην ίδια Φάση Ενεργειών που αποκτήθηκε.

Θεατικά, οι κάρτες ενεργειών αναπαριστούν την προετοιμασία του πολιτισμού σας για μελλοντικές εργασίες. Από πλευράς παιχνιδιού, η καθυστέρηση αυτή ανάμεσα στην απόκτηση και τη χρήση μιας κάρτας διευκολύνει τον προγραμματισμό της επόμενης σειράς σας. Όσο οι υπόλοιποι παίζουν, εσείς γνωρίζετε ήδη πόση τροφή και πόρους θα έχετε και ποιές κάρτες ενεργειών θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Η επόμενη σειρά σας δεν θα επηρεάζεται πολύ από αν μια συγκεκριμένη κάρτα ενεργειών είναι διαθέσιμη στην γραμμή καρτών.

Για να παίξετε μια κάρτα ενέργειας:

- Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- Ακολουθήστε το κείμενο. Αν το αποτέλεσμα απαιτεί να εκτελέσετε μια ενέργεια, το κάνετε χωρίς να ξοδέψετε επιπλέον αστική ενέργεια.
- Ξεκαρτάρετε την κάρτα ενέργειας. Δεν θα μπει ξανά στο παιχνίδι.

Ας ριζούμε μια ματιά στα αποτελέσματα των καρτών:

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ/Η ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ



Μετακινήστε τους οκταγωνικούς σας δείκτες μπροστά, κατά τον αντίστοιχο αριθμό θέσεων. (Κερδίζετε πόντους. Αυτό δεν επηρεάζει τους δείκτες τιμών σας.)

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΡΟΦΗΣ ΚΑΙ/Η ΠΟΡΩΝ



Όταν παίρνετε τροφή, μετακινείτε μπλε δείκτες από την μπλε τράπεζά σας στις κάρτες τεχνολογίας αγροκτημάτων σας αναπαριστώντας το κερδιζόμενο ποσό. Για παράδειγμα, μπορείτε να πάρετε 2 τροφή, μετακινώντας 1 δείκτη στην *Αρδεύση* ή 2 δείκτες στην *Γεωργία*. Μπορείτε να μετακινήσετε μπλε δείκτες ακόμη και σε κάρτες χωρίς εργάτες.

Ανάλογα γίνεται και η απόκτηση πόρων.

Όταν παίρνετε τροφή ή πόρους, δεν επιτρέπεται να μετακινήσετε δείκτες εκτός καρτών. Για παράδειγμα, αν έχετε τον *Χαλκό* (δείκτης αξίας 1) και τον *Ανθρακί* (δείκτης αξίας 3), παίρνετε 2 πόρους μετακινώντας 2 δείκτες από την μπλε τράπεζά σας στον *Χαλκό*. Δεν μπορείτε να τοποθετήσετε έναν νέο δείκτη στον *Ανθρακί* και να αφαιρέσετε έναν από τον *Χαλκό*.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΜΕ ΕΚΠΤΩΣΗ



Αν η κάρτα ορίζει ότι εκτελείτε μια από τις ενέργειες που κανονικά έχετε διαθέσιμες στην Φάση Ενεργειών, την εκτελείτε με βάση τους συνηθισμένους κανόνες, με τη διαφορά ότι δεν πληρώνετε το κόστος αστικής ενέργειας. Έχετε ήδη πληρώσει όταν παίξετε την κάρτα.



Πληρώνετε κανονικά, ωστόσο, το κόστος πόρων, αλλά οι κάρτες αυτές προσφέρουν έκπτωση η οποία προστίθεται με τυχόν άλλες εκπτώσεις που μπορεί να έχετε από κάρτες που έχετε στο παιχνίδι. Αν η έκπτωση αυτή μειώσει το κόστος κάτω από το 0, το κόστος πόρων είναι 0.

Σημείωση: Η *Ιδιοψφία της Μηχανικής* σας επιτρέπει να ολοκληρώσετε ένα μόνο στάδιο ενός θαύματος, ακόμη κι αν έχετε μια τεχνολογία που σας επιτρέπει περισσότερα, για μια αστική ενέργεια.

Αν για οποιονδήποτε λόγο δεν μπορείτε να εκτελέσετε την αναγραφόμενη ενέργεια, τότε δεν μπορείτε να παίξετε την κάρτα ενέργειας.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΜΙΑΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΟΦΕΛΟΥΣ



Οι κάρτες αυτές επίσης αναφέρουν ότι εκτελείτε μια ενέργεια. Εκτελείτε την ενέργεια σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες, με τη διαφορά ότι δεν πληρώνετε το κόστος αστικής ενέργειας. Η κάρτα δεν προσφέρει έκπτωση, οπότε πληρώνετε όλο το κόστος τροφής ή πόντων επιστήμης. Μόλις ολοκληρώσετε την ενέργεια, κερδίζετε την επιβράβευση.

Αν δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια, τότε δεν μπορείτε να παίξετε την κάρτα αυτή.

Ειδική Περίπτωση: Η *Ανακάλυψη* μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κήρυξη επανάστασης. Στην περίπτωση αυτή, πληρώνετε όλες τις αστικές ενέργειές σας για την επανάσταση, αντί να πληρώσετε 1 για την *Ανακάλυψη*. Αυτό μπορείτε να το κάνετε μόνο αν όλες οι αστικές ενέργειές σας είναι διαθέσιμες.

ΠΟΡΟΙ ΓΙΑ ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΑΧΗΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΣΤΡΑΤΙΩΓΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ



Το αποτέλεσμα της κάρτας αυτής ισχύει μέχρι το τέλος της σειράς σας. Δεν χρειάζεται να παίρνετε τους πόρους. Απλά πρέπει να θυμάστε πόσους έχετε. Όταν πληρώνετε ένα κόστος πόρων για κατασκευή ή αναβάθμιση μονάδας μάχης, χρησιμοποιήστε πρώτα αυτούς τους πόρους. Αν είναι περισσότεροι από όσους χρειάζεστε για να καλύψετε το κόστος, μπορείτε να κρατήσετε το υπόλοιπο για κατασκευή ή αναβάθμιση άλλων μονάδων στην ίδια σειρά. Οι προσωρινοί αυτοί πόροι που έχουν μείνει αχρησιμοποίητοι, στο τέλος της σειράς σας χάνονται.

Ομοίως, η προσωρινή επιπλέον στρατιωτική ενέργεια δεν αναπαριστάνεται από κόκκινο δείκτη. Απλά θυμάστε ότι την έχετε. Χρησιμοποιείται αντί κόκκινου δείκτη, την πρώτη φορά που ξοδεύετε μια στρατιωτική ενέργεια. Αν δεν την χρησιμοποιήσετε στη Φάση Ενεργειών σας, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τραβήξετε στρατιωτική κάρτα στο τέλος της σειράς σας (θα εξηγηθεί σύντομα). Σε κάθε περίπτωση, δεν μπορεί να μεταφερθεί σε επόμενη σειρά σας.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΠΑΙΚΤΩΝ



ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΠΙΣΩ ΤΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Το *Through the Ages* είναι περιπλοκό παιχνίδι. Δεν είναι εύκολο να προγραμματίσετε τέλεια τις ενέργειές σας, στο μυαλό σας. Μπορεί να χρειαστεί να δοκιμάσετε μερικές ενέργειες πριν μπορέσετε να καταλάβετε αν η Φάση Ενεργειών σας ολοκληρωθεί καλά. Αν σας φαίνεται ότι η Φάση Ενεργειών δεν πηγαίνει καλά, μπορεί οι συμπαίκτες σας να σας επιτρέψουν να πάρετε πίσω τις ενέργειές σας και να δοκιμάσετε έναν άλλο τρόπο χρήσης τους. Ασφαλώς, δεν πρέπει να το παρακάνετε. Αν παίρνετε πίσω πολλές ενέργειες το παιχνίδι καθυστερεί και μπορεί πολλές φορές αυτή η αναιρέση να είναι δύσκολη, μετακινώντας πολλούς διαφορετικούς δείκτες από μεριά σε μεριά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΩΝ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Αντί να τοποθετείτε τους ζοδεμένους δείκτες ενεργειών δίπλα στην κάρτα πολιτεύματός σας, μπορείτε να τους τοποθετήσετε στην τοποθεσία που εκτελέσατε την ενέργεια. Αν αυξήσετε τον πληθυσμό σας, μπορείτε να το σημειώσετε με έναν λευκό δείκτη στο απόθεμα εργατών σας. Αν κτίσετε ή αναβαθμίσετε κάτι, τοποθετήστε τον δείκτη δίπλα στον εργάτη που μετακινήσατε, ώστε να θυμάστε τι ήταν. Όταν πάρετε μια κάρτα από τη γραμμή καρτών, μπορείτε να τοποθετήσετε τους δείκτες που ζοδέψατε εκεί. Όταν παίξετε μια τεχνολογία, τοποθετήστε έναν λευκό δείκτη πάνω της... εκτός κι αν είναι πολιτεύμα.

Αυτό το κόλπο σημείωσης των ενεργειών σας επιτρέπει να βλέπετε τι κάνατε στη σειρά σας, και έτσι να μπορέσετε ευκολότερα να πάρετε πίσω τις ενέργειές σας αν χρειαστεί.

Όταν επαναφέρετε τις ενέργειές σας στο τέλος της σειράς σας, μαζέψτε όλους τους λευκούς και κόκκινους δείκτες και επιστρέψτε τους στην κάρτα πολιτεύματός σας.

ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΤΕΛΟΥΣ ΣΕΙΡΑΣ

Η Αλληλουχία Τέλους της Σειράς σας, μετά τη δεύτερη σειρά σας, θα είναι παρόμοια με αυτή της πρώτης, με τη διαφορά ότι έχετε την ευκαιρία να τραβήξετε στρατιωτικές κάρτες. Απλά ακολουθήστε τα βήματα, με τη σειρά που φαίνονται στο ταμπλό σας.

Δεν θα ξεκαρτάρετε στρατιωτικές κάρτες, ούτε θα έχετε επανάσταση. Η διαφορά και η κατανάλωση δεν είναι πολύ πιθανές, οπότε θα τα εξηγήσουμε στο επόμενο κεφάλαιο.

Κερδίζετε 1 πόντο επιστήμης για το εργαστήριό σας, ή ίσως 2 αν κατασκευάσατε και δεύτερο εργαστήριο. Αν κτίσατε ναό, θα κερδίσατε 1 πόντο πολιτισμού.

Παράγετε τροφή και πόρους. Αυτά θα είναι περισσότερα από την προηγούμενη σειρά σας, αν κτίσατε αγρόκτημα ή ορυχείο.

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Μετά τη Φάση Παραγωγής σας, τραβήξτε 1 στρατιωτική κάρτα από την τρέχουσα τράπουλα στρατιωτικών καρτών, για κάθε εναπομείνουσα διαθέσιμη στρατιωτική σας ενέργεια.

Είχατε 2 στρατιωτικές ενέργειες. Αν δεν ζοδέψατε καμία από αυτές σε κτίριο ή στην απόλυση μονάδων, θα τραβήξετε 2 στρατιωτικές κάρτες από τη στρατιωτική τράπουλα Εποχής I. Κρατήστε τις στο χέρι σας και μην τις δείχνετε σε κανένα. Οι στρατιωτικές κάρτες μένουν κρυφές.

ΕΠΟΜΕΝΟΙ ΓΥΡΟΙ

Ξεκινήσατε τον δεύτερο γύρο χωρίς στρατιωτικές κάρτες, αλλά πιθανότατα τραβήξατε κάποιες στο τέλος του. Έφτασε η στιγμή να δείτε τι μπορείτε να κάνετε με αυτές.

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Στο πρώτο σας παιχνίδι, οι στρατιωτικές κάρτες που τραβάτε ανήκουν σε τρεις κατηγορίες.



Οι κάρτες με στέμμα στην πάνω αριστερή γωνία παίζονται σαν πολιτική ενέργεια. Σας επιτρέπουν να επηρεάσετε παγκόσμια συμβάντα. Στο πρώτο σας παιχνίδι, θα έχετε μόνο γεγονότα και περιοχές. Στο πλήρες παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πολιτική σας ενέργεια για επιθέσεις, πολέμους ή συμμαχίες.

Οι κάρτες με στέμμα στην πάνω αριστερή γωνία παίζονται σαν πολιτική ενέργεια. Σας επιτρέπουν να επηρεάσετε παγκόσμια συμβάντα. Στο πρώτο σας παιχνίδι, θα έχετε μόνο γεγονότα και περιοχές. Στο πλήρες παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πολιτική σας ενέργεια για επιθέσεις, πολέμους ή συμμαχίες.



Οι κόκκινες κάρτες απεικονίζουν ομάδες συμβόλων μονάδων μάχης και είναι κάρτες τακτικής. Μπορούν να παχτούν κατά τη Φάση Ενεργειών σας.



Οι κάρτες πλεονεκτημάτων μάχης σας βοηθούν όταν αποικείτε νέες περιοχές. Στο πλήρες παιχνίδι, το πάνω μέρος της κάρτας χρησιμοποιείται για άμυνα κατά επιθέσεων.

Η ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΣΑΣ

Η πλήρης σειρά σας ακολουθεί τα εξής βήματα στη σειρά:

- Αναπλήρωση γραμμής καρτών.
- Η αποκλειστική σας τακτική γίνεται διαθέσιμη, αν έχετε μια.
- Φάση Πολιτικής: Παίξετε το πολύ μια πολιτική ενέργεια.
- Φάση Ενεργειών: Παίξετε αστικές και στρατιωτικές ενέργειες.
- Αλληλουχία Τέλους της Σειράς: Ακολουθήστε την αλληλουχία που αναγράφεται στο ταμπλό σας, συμπεριλαμβανομένης της Φάσης Παραγωγής.

ΦΑΣΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Η πολιτική σας ενέργεια παίζεται αφού αναπληρώσετε την γραμμή καρτών, αλλά πριν τη Φάση Ενεργειών σας. Δεν χρειάζεται να παίξετε μια πολιτική ενέργεια.

Στη Φάση Πολιτικής, μπορείτε να παίξετε το πολύ μια πολιτική ενέργεια.

Οι πολιτικές ενέργειες περιλαμβάνουν επιθέσεις, συμφωνίες και πολέμους. Καμία από αυτές, ωστόσο, δεν υπάρχει στις τράπουλες του πρώτου σας παιχνιδιού. Η μοναδική διαθέσιμη πολιτική ενέργεια είναι η προετοιμασία ενός γεγονότος, κάτι που μπορείτε να κάνετε μόνο αν έχετε μια κάρτα γεγονότος ή περιοχής.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΝΟΣ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ

Οι κάρτες γεγονότων και περιοχών δεν παίζονται άμεσα από το χέρι σας. Αντίθετα, τοποθετούνται κλειστές στην τράπουλα μελλοντικών γεγονότων. Το γεγονός είναι γνωστό μόνο στον παίκτη που το προετοιμάζει.

Καθώς το παιχνίδι προχωράει, η τράπουλα των μελλοντικών γεγονότων γίνεται τράπουλα τρεχόντων γεγονότων. Ένα τρέχον γεγονός λειτουργεί όταν αποκαλυφθεί.

Για να προετοιμάσετε ένα γεγονός:

- Επιλέξτε από το χέρι σας μια πράσινη στρατιωτική κάρτα με το σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία του.
- Τοποθετήστε την κάρτα αυτή στη θέση μελλοντικών γεγονότων, κλειστή, χωρίς να την δείξετε σε κανένα.
- Κερδίστε πολιτισμό ίσο με το επίπεδο της κάρτας.
- Αποκαλύψτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας τρεχόντων γεγονότων και αξιολογήστε την.



Ο πρώτος παίκτης που προετοιμάζει ένα γεγονός, θα τοποθετήσει την κάρτα σε κενή θέση μελλοντικών γεγονότων. Έτσι, αυτή γίνεται η τράπουλα μελλοντικών γεγονότων. Ο παίκτης κερδίζει 1 πόντο πολιτισμού (υποθέτοντας ότι είναι κάρτα Εποχής I). Έπειτα, ο παίκτης αποκαλύπτει το πρώτο τρέχον γεγονός, το οποίο ένα γεγονός Εποχής A, που τοποθετήθηκε εκεί κατά την προετοιμασία.

Ο δεύτερος παίκτης που προετοιμάζει ένα γεγονός θα το τοποθετήσει πάνω στην κάρτα της θέσης μελλοντικών γεγονότων, θα κερδίσει πολιτισμό και θα αποκαλύψει το επόμενο τρέχον γεγονός.

Όταν η τελευταία κάρτα της τράπουλας τρεχόντων γεγονότων αποκαλυφθεί και αξιολογηθεί, η τράπουλα μελλοντικών γεγονότων ανακατεύεται και τοποθετείται στην θέση τρεχόντων γεγονότων.

Μετά από αυτό, ο επόμενος παίκτης που πρέπει να προετοιμάσει ένα γεγονός, το τοποθετεί στην κενή θέση και ανοίγει την πρώτη

κάρτα τρέχοντος γεγονότος. Αυτή τη φορά είναι ένα από τα γεγονότα που ένας παίκτης έτοιμασε νωρίτερα. Αν προετοιμάσετε γεγονότα, μπορείτε να προγραμματίσετε τη στρατηγική σας για να τα εκμεταλλευτείτε, παρόλο που δεν μπορείτε ποτέ να είστε σίγουροι πότε θα αποκαλυφθούν.

Καθώς το παιχνίδι προχωράει, γεγονότα διαφορετικών εποχών μπορεί να βρεθούν στην ίδια τράπουλα μελλοντικών γεγονότων.

Όταν η τράπουλα μελλοντικών γεγονότων γίνει τράπουλα τρεχόντων γεγονότων, πρέπει να ταξινομηθεί έτσι ώστε οι κάρτες προηγούμενων εποχών να αποκαλυφθούν πριν από αυτές μεταγενέστερων εποχών. Ανακατέψτε όπως πάντα, και τοποθετήστε την τράπουλα κλειστή.

ΑΝΟΙΓΜΑ ΕΝΟΣ ΤΡΕΧΟΝΤΟΣ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ

Ένα τρέχον γεγονός ανοίγει όποτε ένας παίκτης χρησιμοποιεί την πολιτική του ενέργεια για να προετοιμάσει ένα μελλοντικό. Το τρέχον γεγονός αξιολογείται άμεσα, πριν ο παίκτης συνεχίσει με τη σειρά του.

Γεγονότα με «Περιοχή» στην ονομασία είναι περιοχές που αποικούνται, όπως εξηγείται στην απέναντι σελίδα. Αλλιώς, ακολουθήστε το κείμενο.

Για την αξιολόγηση ενός γεγονότος, όχι περιοχής:

- Ακολουθήστε το κείμενο της κάρτας.
- Τοποθετήστε την κάρτα ανοιχτή στη θέση περασμένων γεγονότων.

Κάρτες στη στοιβα περασμένων γεγονότων δεν μπαίνουν ξανά στο παιχνίδι.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΠΟΧΗΣ A



Τα πρώτα γεγονότα είναι έτοιμα από την προετοιμασία. Αυτά είναι όλα θετικά και όλοι οι παίκτες οφελούνται. Αν το γεγονός απαιτεί από τους παίκτες να πάρουν μια απόφαση, το κάνουν στη σειρά, ξεκινώντας από αυτόν που παίζει τη σειρά του.

Αν το γεγονός ορίζει μια ενέργεια που κανονικά θα εκτελούσατε κατά τη Φάση Ενεργειών σας, εκτελείτε την ενέργεια αυτή σύμφωνα με τους κανόνες, με τη διαφορά ότι δεν πληρώνετε ενέργειες για αυτή. Αν σας επιτρέπει να κτίσετε κάτι δωρεάν, επίσης δεν πληρώνετε κόστος πόρων.

Οδηγία: Κάποια γεγονότα σας ωφελούν μόνο αν έχετε χρησιμοποιήσει εργάτες. Είναι καλή ιδέα να έχετε έναν χρησιμοποιημένο εργάτη στην αρχή του τρίτου γύρου.

Αν ένα γεγονός ορίζει ότι μπορείτε να «αυξήσετε» τον πληθυσμό σας, σημαίνει ότι ακολουθείτε τους κανόνες της ενέργειας και πληρώνετε το κόστος τροφής. Αν ένα γεγονός ορίζει ότι απλά «παιρνετε 1 πληθυσμό», τότε απλά μεταφέρετε έναν κίτρινο δείκτη από την κίτρινη τράπεζά σας, στο απόθεμα εργατών σας, χωρίς να πληρώσετε κόστος.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΠΟΧΗΣ I και II

Μόλις όλα τα γεγονότα Εποχής A αξιολογηθούν, τα γεγονότα που προετοιμάσαν οι παίκτες ξεκινούν να εμφανίζονται. Αυτά μπορεί να είναι θετικά, αρνητικά ή και τα δύο. Μπορεί επίσης να επηρεάζουν μερικούς μόνο παίκτες.

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΩΝ

Αν ένα γεγονός μιλάει για τον δυνατότερο, τους δύο δυνατότερους, τον πιο αδύναμο ή τους δύο πιο αδύναμους πολιτισμούς, συγκρίνετε τις τιμές ισχύος τους.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που παίζει τη σειρά του, ή ο παίκτης πιο κοντά σε αυτόν, με σειρά παικτών, είναι αυτός που θεωρείται ότι έχει περισσότερα.

Για να θυμάστε τον κανόνα αυτό, σκεφτείτε το έτσι: Ο παίκτης που παίζει τη σειρά του είναι σε θέση να αυξήσει πρώτος την ισχύ του. Οπότε, ο παίκτης αυτός είναι στην ισχυρότερη θέση. Ο παίκτης του οποίου η σειρά μόλις τελείωσε, θα μπορούσε να έχει αυξήσει την ισχύ του, αλλά δεν το έκανε, οπότε αυτός είναι ο πιο αδύναμος.

Οδηγία: Πολλά γεγονότα βοηθούν τους ισχυρότερους παίκτες, τιμωρούν τους πιο αδύναμους, ή και τα δύο. Δεν είναι κακή ιδέα να τελειώσετε τη σειρά σας με μεγαλύτερη ισχύ από όλους τους υπόλοιπους παίκτες. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε ψυχρό πόλεμο, ακόμη και σε παιχνίδι χωρίς άμεσες επιθέσεις.

Ο ίδιος τρόπος επίλυσης ισοπαλίας ισχύει και για το ποιος έχει τους περισσότερους πόντους πολιτισμού. Ωστόσο, πολλές φορές αυτό μπορεί να είναι μειονέκτημα.

Επίσης, υπάρχει ειδικός κανόνας για παιχνίδι δύο παικτών:

Αν μια κάρτα αναφέρεται στους δύο δυνατότερους ή δύο πιο αδύναμους παίκτες, διαβάστε σαν «ο δυνατότερος» ή «ο πιο αδύναμος» σε παιχνίδι δύο παικτών.

Δεν χρειάζονται όλες οι συγκρίσεις επίλυση ισοπαλίας:

Αν ένα αποτέλεσμα εφαρμόζεται σε «όλους τους πολιτισμούς» με περισσότερα από κάτι, τότε όλοι οι ισοπαλοί πολιτισμοί επηρεάζονται. Δεν υπάρχει επίλυση ισοπαλίας.

ΑΛΛΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Όπως και με τα γεγονότα Εποχής A, δεν πληρώνετε ενέργειες όταν επιλύετε το αποτέλεσμα μιας κάρτας, εκτός κι αν το κείμενό της ορίζει κάτι διαφορετικό.

Κάποια αποτελέσματα επεξηγούνται στο φύλλο γρήγορης επισκόπησης. Κάποιες κάρτες επεξηγούνται στο *Παράρτημα* στο πίσω μέρος του *Νομικού Κώδικα*.

ΑΠΟΙΚΙΣΗ



Όταν μια περιοχή αποκαλυφθεί σαν τρέχον γεγονός, όλοι οι παίκτες μπορούν να συναγωνιστούν για το ποιος θα την αποικίσει. Οι παίκτες κάνουν προσφορές για την μεγαλύτερη δύναμη αποίκησης. Ο παίκτης που κερδίζει τη δημοπρασία στέλνει αποίκους και παίρνει την αποικία.

Η ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΑ

Οι προσφορές ξεκινούν από τον παίκτη που επιλύει την Φάση Πολιτικής του και συνεχίζεται δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι. Στη σειρά, κάθε παίκτης μπορεί να ανεβάσει την προσφορά ή να πάει πάσο.

Για να κάνει μια προσφορά, πρέπει να δηλώσει έναν αριθμό μεγαλύτερο του 0 και μεγαλύτερο από τυχόν προηγούμενη προσφορά. Δεν μπορείτε να δηλώσετε μεγαλύτερο ποσό από τη συνολική δύναμη αποίκησης που μπορείτε να στείλετε. (Αυτό εξηγείται παρακάτω.)

Αν δεν κάνετε προσφορά, πάτε πάσο και είστε εκτός δημοπρασίας.

Τα πιθανά αποτελέσματα της δημοπρασίας είναι:

- Αν κανένας δεν κάνει προσφορά, η κάρτα περιοχής πηγαίνει στη στοιβα περασμένων γεγονότων, χωρίς να επιλυθεί το γεγονός.
- Αλλιώς, οι προσφορές συνεχίζονται γύρω από το τραπέζι, όσες φορές χρειαστεί, μέχρι ένας μόνο παίκτης να απομείνει. Ο παίκτης αυτός κερδίζει τη δημοπρασία και πρέπει να μαζέψει μια δύναμη αποίκησης ίση ή μεγαλύτερη από την τελευταία του προσφορά (την μεγαλύτερη προσφορά).

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΔΥΝΑΜΗΣ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ

Αν κερδίσετε τη δημοπρασία πρέπει να αποικίσετε στην περιοχή. Είναι αργά για να αλλάξετε γνώμη.

Για να αποικίσετε μια περιοχή, πρέπει να στείλετε μια ή περισσότερες μονάδες μάχης.

Η ισχύς των μονάδων αυτών είναι η βάση της δύναμης αποίκησης σας. Μπορεί επίσης να έχετε κάρτες στο παιχνίδι που σας δίνουν μεταβλητές αποίκησης, με το σύμβολο . Μπορείτε να ενισχύσετε τη δύναμή σας παίζοντας κάρτες πλεονεκτήματος μάχης. Η τιμή αποίκησης στο κάτω μέρος της κάρτας προστίθεται στο σύνολό σας.



Για τον υπολογισμό της δύναμης αποίκησης σας:

- Υπολογίστε την ισχύ όλων των μονάδων που στείλετε.
- Αν κάποιες από τις μονάδες μπορούν να σχηματίσουν στρατούς, προσθέστε την ισχύ τακτικής των στρατών. (Εξηγείται παρακάτω.)
- Προσθέστε τυχόν μεταβλητές που έχετε από κάρτες στο παιχνίδι.
- Μπορείτε να παίξετε όσες κάρτες πλεονεκτήματος μάχης επιθυμείτε και να προσθέσετε την τιμή αποίκησης τους στο σύνολο.

Αποτελέσματα που αλλάζουν την τιμή ισχύος σας δεν εφαρμόζονται για την δύναμη αποίκησης. Για παράδειγμα, ο *Μέγας Αλέξανδρος*, το *Σινικό Τείχος* και η τεχνολογία *Πολέμου* δεν έχουν εφαρμογή στην αποίκηση.

Πρέπει πάντοτε να στέλνετε τουλάχιστον μια μονάδα, ακόμη κι αν τα bonus από μόνα τους είναι αρκετά για να καλύψουν την προσφορά σας.

Σημείωση: Οι Αρένες είναι αστικά κτίρια και όχι μονάδες μάχης. Παρόλο που είναι εργάτες που συνεισφέρουν στην τιμή ισχύος σας, δεν μπορούν να σταλούν μαζί με τη δύναμη αποίκησης σας.

Μονάδες που στέλνονται σαν μέρος της δύναμης αποίκησης θυσιάζονται, δηλαδή οι κίτρινοι αυτοί δείκτες αφαιρούνται από τις κάρτες και επιστρέφουν στην κίτρινη τράπεζά σας.

Τυχόν κάρτες πλεονεκτήματος μάχης που παίξετε, ξεκαρτάρονται.

Παράδειγμα:



Κερδίσατε τη δημοπρασία με προσφορά 4. Πρέπει να στείλετε δύναμη αποίκησης 4 ή μεγαλύτερη. Η *Χαρτογραφία* δίνει στον πολιτισμό σας +2 μεταβλητή αποίκησης, οπότε χρειάζεται να βρείτε μόνο 2 ή περισσότερο. Οι δύο κάρτες πλεονεκτήματος σας δίνουν 2 επιπλέον, αλλά πρέπει να στείλετε τουλάχιστον μια μονάδα.

Μπορείτε να κρατήσετε και τις δύο κάρτες πλεονεκτήματος και να φτάσετε στο 4, στέλνοντας δύο πολεμιστές ή έναν ιππότη, αλλά οι μονάδες μάχης είναι δύσκολο να βρεθούν ξανά.

Αποφασίζετε ότι ο καλύτερος τρόπος είναι να στείλετε 1 πολεμιστή και να παίξετε μια μόνο κάρτα πλεονεκτήματος +1. Με την μεταβλητή +2 από την *Χαρτογραφία*, η δύναμή σας φτάνει στην προσφορά σας. Αφαιρείτε έναν κίτρινο δείκτη από την κάρτα *Πολεμιστή* σας και τον επιστρέφετε στην κίτρινη τράπεζά σας. Αποκαλύπτετε και ξεκαρτάρετε μια κάρτα πλεονεκτήματος. Η αποικία αυτή γίνεται μια νέα αποικία σας.

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΜΙΑΣ ΑΠΟΙΚΙΑΣ

Τοποθετείτε την κάρτα περιοχής που κερδίσατε στην περιοχή σας. Από εδώ και στο εξής θα αναφέρεται σαν αποικία σας. Κάθε κάρτα εποχής έχει δύο ιδιότητες.

Τα σύμβολα που υπάρχουν στο κάτω μέρος της κάρτας είναι τα μόνιμα αποτελέσματα της αποικίας. Αυτά μπορεί να επηρεάζουν τα στατιστικά σας, όπως εξηγήθηκε στο πλαίσιο *Αναέωση των Στατιστικών* σας στη σελίδα 11. Αν κίτρινοι ή μπλε δείκτες απεικονίζονται, δείτε το πλαίσιο *Κερδίζοντας και Χάνοντας Κίτρινους και Μπλε Δείκτες* στη σελίδα αυτή.

Η ιδιότητα που αναγράφεται κάτω από το όνομα της κάρτας είναι ένα άμεσο όφελος για τον παίκτη που αποικεί την νέα περιοχή. Όταν κερδίσετε την περιοχή, εφαρμόστε πρώτα το μόνιμο αποτέλεσμα, και έπειτα πάρτε το άμεσο όφελος. Μπορεί να σας δώσει τροφή, πόρους, επιστήμη, πολιτισμό ή στρατιωτικές κάρτες. Μπορεί ακόμη και να σας επιτρέψει να αυξήσετε δωρεάν τον πληθυσμό σας.

Σε σπάνιες περιπτώσεις, μπορεί να χάσετε μια αποικία σας. Αν γίνει αυτό, χάνετε το μόνιμο αποτέλεσμά της αλλά δεν ακυρώνεται το άμεσο όφελος. Το κομμάτι αυτό της κάρτας εφαρμόζεται μόνο όταν αποικηθεί για πρώτη φορά η περιοχή.

Παράδειγμα: Όταν κερδίσετε την περιοχή αυτή, προσθέτετε τρεις κίτρινους δείκτες από το κουτί στην κίτρινη τράπεζά σας. Έπειτα, αμέσως μετακινείτε δύο από αυτούς τους δείκτες στο απόθεμα εργατών σας. Αυτό δεν σας κοστίζει τροφή ή ενέργειες.



Αργότερα, ένα γεγονός λέει ότι η αποικία σας δηλώνει ανεξαρτησία και την χάνετε. Αφαιρείτε την κάρτα από το παιχνίδι και μετακινείτε τρεις κίτρινους δείκτες από την τράπεζά σας πίσω στο κουτί, χωρίς όμως να χάσετε πληθυσμό.

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΚΑΙ ΑΠΩΛΕΙΑ ΚΙΤΡΙΝΩΝ ΚΑΙ ΜΠΛΕ ΔΕΙΚΤΩΝ

Έχετε 25 κίτρινους δείκτες και 16 μπλε στην αρχή του παιχνιδιού. Όταν βάζετε μια κάρτα με τα σύμβολα ή στο παιχνίδι, παίρνετε τον απεικονιζόμενο αριθμό κίτρινων ή μπλε δεικτών. Πάρτε τους από το κουτί και τοποθετήστε τους στην κατάλληλη τράπεζα του ταμπλό σας. Αν η κάρτα φύγει από το παιχνίδι, πρέπει να επιστρέψετε τον κατάλληλο αριθμό δεικτών, από την τράπεζά σας, στο κουτί.

Το σύμβολο λειτουργεί αντίθετα. Μετακινείτε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας στο κουτί, όταν βάλετε την κάρτα στο παιχνίδι. Παίρνετε έναν μπλε δείκτη από το κουτί αν η κάρτα αυτή φύγει από το παιχνίδι.

Υπάρχουν επίσης κάποια αποτελέσματα και κανόνες που απαιτούν να χάσετε ή να κερδίσετε κίτρινους ή μπλε δείκτες. Αντίθετα με τους λευκούς και κόκκινους δείκτες, ο αριθμός των κίτρινων και μπλε δεικτών δεν μπορεί να υπολογιστεί κοιτάζοντας μόνο τις κάρτες που έχετε στο παιχνί-

• Όταν κερδίζετε έναν κίτρινο ή μπλε δείκτη, πάρτε τον από το κουτί και τοποθετήστε τον στην αντίστοιχη τράπεζα του ταμπλό σας.

• Όταν χάνετε κίτρινους δείκτες, επιστρέψτε τους από την κίτρινη τράπεζα στο κουτί. Αν δεν έχετε αρκετούς, επιστρέψτε όλους όσους έχετε στην κίτρινη τράπεζα, αλλά όχι περισσότερους.

• Όταν χάνετε μπλε δείκτες, επιστρέψτε τους από την μπλε τράπεζα στο κουτί. Αν δεν έχετε αρκετούς, πρέπει να επιστρέψετε επίσης μπλε δείκτες από τις κάρτες τεχνολογίας σας για να καλύψετε τη διαφορά.



ΚΑΡΤΕΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

Οι κάρτες τακτικής σας επιτρέπουν να ομαδοποιείτε τις μονάδες σας σε στρατούς, κερδίζοντας επιπλέον ισχύ για τον πολιτισμό σας.

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΤΑΚΤΙΚΗ

Κάθε παίκτης μπορεί να έχει μια μόνο τρέχουσα τακτική. Αν έχετε μια, αυτή σημειώνεται από τον οδηγό τακτικής σας. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο οδηγός τακτικής κάθε παίκτη βρίσκεται στην περιοχή κοινών τακτικών του ταμπλό στρατού και κανένας δεν έχει τρέχουσα τακτική.

Επιλέξτε την τρέχουσα τακτική σας παίζοντας ή αντιγράφοντας μια τακτική κατά τη Φάση Ενεργειών σας. Μπορείτε να εκτελέσετε το πολύ μια τέτοια ενέργεια σε κάθε Φάση Ενεργειών σας.

Αφού επιλέξετε τρέχουσα τακτική, αυτή παραμένει έτσι μέχρι να επιλέξετε μια διαφορετική.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΜΙΑΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

Μπορείτε να παίξετε μια κάρτα τακτικής από το χέρι σας, κατά τη Φάση Ενεργειών σας.

Για να παίξετε μια κάρτα τακτικής:

- Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια. (Αυτό απεικονίζεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας.)
- Τοποθετήστε την κάρτα στην περιοχή σας.
- Τοποθετήστε τον οδηγό τακτικής έτσι ώστε να τη σημειώνει σαν την τρέχουσα τακτική σας.
- Ανανεώστε την τιμή ισχύος σας.

Αν ήδη είχατε μια τρέχουσα τακτική, σταματάει να ισχύει για εσάς. Οι στρατοί σας αναδιοργανώνονται σύμφωνα με την νέα τρέχουσα τακτική σας.

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΤΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ

Όσο η κάρτα τακτικής σας βρίσκεται στην περιοχή σας, κανένας άλλος δεν μπορεί να την χρησιμοποιήσει. Κάθε πολιτισμός, όμως, έχει πανούργους στρατηγούς, και δεν παίρνει πολύ χρόνο μέχρι να καταλάβουν τα κόλπα σας.

Αφού αναπληρώσετε την γραμμή καρτών και πριν τη Φάση Πολιτικής σας, πρέπει να μετακινήσετε τυχόν κάρτα τακτικής της περιοχής σας στην περιοχή κοινών τακτικών του ταμπλό στρατού.

Με άλλα λόγια, η τακτική είναι αποκλειστικά δική σας για έναν μόνο γύρο.

Ο οδηγός τακτικής σας παραμένει στην κάρτα, ώστε να συνεχίσει να είναι η τρέχουσα τακτική σας και η συνεισφορά της στην ισχύ σας δεν αλλάζει. Η μόνη διαφορά είναι ότι πλέον όλοι μπορούν να την αντιγράψουν.

Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των καρτών τακτικής που μπορεί να υπάρχουν στην περιοχή κοινών τακτικών. Οργανώστε τις κάρτες όπως σας διευκολύνει καλύτερα.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΜΙΑΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

Αφού μια κάρτα βρεθεί στην περιοχή κοινών τακτικών, είναι πλέον πιθανή η αντιγραφή της κατά τη Φάση Ενεργειών σας.

Για να αντιγράψετε μια τακτική:

- Επιλέξτε μια τακτική της περιοχής κοινών τακτικών.
- Πληρώστε 2 στρατιωτικές ενέργειες (όπως απεικονίζεται στο ταμπλό στρατού).
- Μετακινήστε τον οδηγό τακτικής σας στην επιλεγμένη κάρτα. Είναι πλέον η τρέχουσα τακτική σας.
- Ανανεώστε την τιμή ισχύος σας.

Δεν έχει σημασία πως μια τακτική έχει γίνει η τρέχουσα τακτική σας. Οι αντιγραμμένες τακτικές έχουν το ίδιο αποτέλεσμα με αυτές που παίζατε μόνοι σας.

Στην περιοχή κοινών τακτικών, πολλοί παίκτης μπορούν να έχουν τον οδηγό τους στην ίδια κάρτα τακτικής, ταυτόχρονα. Όλοι την χρησιμοποιούν χωρίς περιορισμούς.

Κάποιες κάρτες τακτικής στην περιοχή κοινών τακτικών μπορεί να μην έχουν οδηγούς τακτικής αν οι παίκτης τις έχουν εγκαταλείψει. Ωστόσο, παραμένουν στο ταμπλό, διαθέσιμες για αντιγραφή.

Σημείωση: Η αντιγραφή μιας τακτικής κοστίζει 2 στρατιωτικές ενέργειες, ακόμη κι αν εσείς αρχικά την είχατε παίξει.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΤΡΕΧΟΥΣΑΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ ΣΑΣ

ΣΤΡΑΤΟΙ



Αν έχετε μια τρέχουσα τακτική, οι μονάδες μάχης σας, οργανώνονται σε στρατούς. Κάθε ομάδα μονάδων σχηματίζει έναν στρατό. Αν μπορείτε να κάνετε πολλές ομάδες, δημιουργείτε και πολλούς στρατούς. Η κάρτα τακτικής ορίζει πόσες μονάδες κάθε είδους απαιτούνται για τη δημιουργία μιας ομάδας.

Κάθε στρατός αποτελείται από μια ομάδα μονάδων, που απεικονίζονται στην τρέχουσα κάρτα τακτικής σας. Κάθε μονάδα μπορεί να είναι μέρος μιας μόνο ομάδας.

Κάθε στρατός έχει ισχύ τακτικής η οποία προστίθεται στην τιμή ισχύος σας. Αυτή είναι επιπλέον τυχόν συνεισφοράς των ξεχωριστών μονάδων.

Παράδειγμα: Οι πέντε αυτές μονάδες δίνουν στον πολιτισμό σας ισχύ 6. Αν δεν έχετε τρέχουσα τακτική, αυτή είναι η τιμή ισχύος σας.



Αν η τρέχουσα τακτική σας είναι η *Φάλαγγα*, σχηματίζετε έναν μόνο στρατό, με ισχύ τακτικής, όμως, +3. Η τιμή ισχύος σας θα είναι 9.

Δεν ζοδεύετε ενέργειες, ούτε μετακινείτε κομμάτια για τον σχηματισμό ομάδων από μονάδες, σε στρατούς. Ομαδοποιούνται μόνες τους, αυτόματα. Απλά κάνετε τον υπολογισμό που χρειάζεται για να ανανεώσετε καταλλήλως την τιμή ισχύος σας.

Δεν ζοδεύετε ενέργειες, ούτε μετακινείτε κομμάτια για τον σχηματισμό ομάδων από μονάδες, σε στρατούς. Ομαδοποιούνται μόνες τους, αυτόματα. Απλά κάνετε τον υπολογισμό που χρειάζεται για να ανανεώσετε καταλλήλως την τιμή ισχύος σας.

ΑΠΑΡΧΑΙΩΜΕΝΟΙ ΣΤΡΑΤΟΙ



Οι κάρτες τακτικής Εποχής II και III απεικονίζουν 2 τιμές ισχύος τακτικής. Η μεγαλύτερη τιμή είναι για κανονικούς στρατούς και η μικρότερη για απαρχαιωμένους.

Ένας στρατός θεωρείται απαρχαιωμένος αν οποιαδήποτε μονάδα του είναι 2 ή περισσότερα επίπεδα κάτω από την κάρτα τακτικής.

Για παράδειγμα, αν χρησιμοποιείτε μια τακτική Εποχής II, τυχόν στρατός με μονάδα Εποχής A είναι απαρχαιωμένος.

Ένας απαρχαιωμένος στρατός δίνει την μικρότερη ισχύ τακτικής που αναγράφεται στην κάρτα τακτικής.

Οι στρατοί σας αυτομάτως σχηματίζουν ομάδες με τον τρόπο που παρέχει την μεγαλύτερη ισχύ τακτικής.

Σημείωση: Όταν καθορίζετε αν ο στρατός σας είναι απαρχαιωμένος ή όχι, υπολογίστε την εποχή που αναγράφεται στην κάρτα τακτικής και όχι στην τρέχουσα εποχή.

Παράδειγμα:



Αν η τρέχουσα τακτική σας είναι ο *Α-μυντικός Στρατός*, μπορείτε να σχηματίσετε μόνο έναν στρατό. Δεν μπορείτε να τον σχηματίσετε χωρίς να συμπεριλάβετε μια μονάδα πεζικού Εποχής A, οπότε θα είναι απαρχαιωμένος. Συνεισφέρει +3 στην τιμή ισχύος σας.

Αν η τρέχουσα τακτική σας είναι το *Κινητό Πυροβολικό*, μπορείτε να σχηματίσετε δύο στρατούς. Οι μονάδες ιππικού Εποχής I δεν είναι απαρχαιωμένες για τακτική Εποχής II, οπότε κάθε στρατός συνεισφέρει το μεγαλύτερο ποσό που αναγράφεται στην κάρτα. Έτσι, η συνολική συνεισφορά είναι +10.

Αν η τρέχουσα τακτική σας είναι οι *Κατακτητές*, μπορείτε να σχηματίσετε δύο στρατούς. Ο ένας έχει μια μονάδα πεζικού Εποχής A, οπότε είναι απαρχαιωμένος. Ο άλλος δεν είναι. Ο απαρχαιωμένος στρατός έχει ισχύ τακτικής +3, και ο άλλος έχει ισχύ τακτικής +5. Η συνολική συνεισφορά είναι +8.

Σε κάθε περίπτωση, η συνεισφορά των στρατών είναι επιπλέον της βασικής ισχύος 18, που έχετε από τις μονάδες.

ΣΤΡΑΤΟΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΑΠΟΙΚΙΣΗ

Οι μονάδες που στέλνονται για να αποικηθεί μια περιοχή μπορούν επίσης να σχηματίσουν στρατό. Η τακτική ισχύς των στρατών αυτών συνεισφέρει στη δύναμη αποίκησης.

Παράδειγμα:



Έχετε τους *Κατακτητές* για τρέχουσα τακτική και αυτές οι μονάδες είναι διαθέσιμες για να στείλετε. Αν στείλετε αρκετές μονάδες, μπορεί να σχηματίσουν έναν στρατό και να αυξήσουν τη δύναμη αποίκησης σας.

Αν στείλετε και τους δύο ιππότες και τον ξιφομάχο, η δύναμη αποίκησης σας θα είναι 11. Οι μονάδες συνεισφέρουν 6, και ο στρατός έχει ισχύ τακτικής +5.

Αν στείλετε και τους δύο ιππότες με τον πολεμιστή, η δύναμη αποίκησης θα σχηματίσει έναν απαρχαιωμένο στρατό. Το σύνολο θα είναι 8. Οι μονάδες συνεισφέρουν 5 και ο στρατός έχει ισχύ τακτικής +3. Προσέξτε ότι η μονάδα του πολεμιστή αυτομάτως μπαίνει στον στρατό, παρόλο που δεν ήταν μέρος ενός στρατού όταν υπολογίσατε την τιμή ισχύος του πολιτισμού σας.

Στέλνοντας όλες τις μονάδες σας, θα έχετε δύναμη αποίκησης 12.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗ ΚΑΙ ΔΥΣΑΡΕΣΤΗΜΕΝΟΙ ΕΡΓΑΤΕΣ

Αν θέλετε έναν λαό που εργάζεται ευχαρίστως για εσάς, θα πρέπει κι εσείς επίσης να τους προσέχετε.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, θα μπορείτε να αυξήσετε την τιμή ευχαρίστησης με διάφορους τρόπους, συνήθως κτιζοντας συγκεκριμένα αστικά κτίρια ή ολοκληρώνοντας κάποια θαύματα. Καθώς το κάνετε, ο δείκτης τιμής ευχαρίστησης θα μετακινείται πάνω από την κίτρινη τράπεζά σας. Κάτω από κάθε κύκλο του δείκτη ευχαρίστησής σας υπάρχει ένα συγκεκριμένο υποτιμήμα της κίτρινης τράπεζάς σας. Όταν ένα υποτιμήμα αδειάζει, αυτό σημαίνει ότι χρειάζεστε περισσότερη ευχαρίστηση για να είναι όλοι χαρούμενοι.

Αν δεν έχετε αρκετές χαρούμενες φατσούλες, θα έχετε δυσαρεστημένους εργάτες.

Ο αριθμός των δυσαρεστημένων εργατών σας ισούται με τον αριθμό των κενών υποτιμημάτων στα αριστερά του δείκτη ευχαρίστησής σας.

Αν οι δυσαρεστημένοι εργάτες είναι περισσότεροι από τους αχρησιμοποίητους, έχετε πρόβλημα. Εκτός κι αν προλάβετε να το διορθώσετε, θα αντιμετωπίσετε μια εξέγερση, και θα παραλείψετε τη Φάση Παραγωγής σας. Ακολουθούν παραδείγματα παρακάτω:

ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΦΑΤΣΟΥΛΕΣ



Αφού αυξήσετε τον πληθυσμό σας για δεύτερη φορά, το υποτιμήμα 1 της κίτρινης τράπεζάς σας αδειάζει. Χρειάζεστε τουλάχιστον 1 χαρούμενη φατσούλα για να μείνει ο λαός χαρούμενος.

Μπορείτε είτε να αυξήσετε την τιμή ευχαρίστησης (συνήθως κτιζοντας κάτω) είτε να αποδεχθείτε το γεγονός ότι ένας εργάτης σας θα είναι δυσαρεστημένος.

ΑΡΚΕΤΕΣ ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΦΑΤΣΟΥΛΕΣ



Αν καταφέρατε να αυξήσετε την ευχαρίστηση κατά ένα περισσότερο, όλα είναι καλό, για την ώρα. Ο δείκτης ευχαρίστησης είναι πιο πέρα από το κενό υποτιμήμα και όλοι είναι χαρούμενοι.

ΕΝΑΣ ΔΥΣΑΡΕΣΤΗΜΕΝΟΣ ΕΡΓΑΤΗΣ

Από την άλλη, αν δεν δώσετε στο λαό σας μερικές χαρούμενες φατσούλες, θα έχετε έναν δυσαρεστημένο εργάτη. Μπορείτε να το αναπαραστήσετε αυτό παίρνοντας έναν αχρησιμοποίητο εργάτη σας και τοποθετώντας τον στον κύκλο πάνω από το κενό υποτιμήμα.



Ο εργάτης αυτός υπολογίζεται κανονικά σαν αχρησιμοποίητος εργάτης, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν να ήταν στο απόθεμα εργατών. Ωστόσο, δεν βρίσκεται στο απόθεμα εργατών για έναν λόγο, για να σας υπενθυμίζει ότι έχετε έναν δυσαρεστημένο εργάτη. Αν δεν έχετε αρκετούς αχρησιμοποίητους εργάτες για να καλύψετε κάθε χαρούμενη φατσούλα, θα αντιμετωπίσετε εξέγερση στο τέλος της σειράς σας, το οποίο σημαίνει ότι ο πολιτισμός σας δεν θα παράγει τίποτα.

ΠΙΘΑΝΗ ΕΞΕΓΕΡΣΗ

Αργότερα στο παιχνίδι, αντιμετωπίζετε μια κατάσταση όπως αυτή:



Έχετε δύο δυσαρεστημένους εργάτες. Ωστόσο, έχετε μόνο έναν αχρησιμοποίητο εργάτη. Αυτό σημαίνει ότι ένας δυσαρεστημένος εργάτης πρέπει να δουλέψει. Αυτό θα οδηγήσει σε εξέγερση αν δεν διορθώσετε την κατάσταση.

Ποιές είναι οι επιλογές σας;

- Μπορείτε να αναβαθμίσετε το ναό σας. Έτσι, θα αυξηθεί η τιμή ευχαρίστησης στο 2, και θα έχετε έναν μόνο δυσαρεστημένο εργάτη. Ο αχρησιμοποίητος εργάτης σας είναι αρκετός για να καλύψει τη χαρούμενη φατσούλα που λείπει, οπότε δεν θα γίνει εξέγερση.
- Μπορείτε να κτίσετε έναν νέο ναό Εποχής I. Ο εργάτης στον δείκτη ευχαρίστησης είναι αχρησιμοποίητος, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σκοπό αυτό. Έτσι, αυξάνεται η τιμή ευχαρίστησής σας στο 3, κάτι που είναι αρκετό για να είναι όλοι χαρούμενοι. Δεν θα έχετε καθόλου δυσαρεστημένους εργάτες.
- Μπορείτε να αυξήσετε τον πληθυσμό σας. Έτσι, θα έχετε έναν επιπλέον εργάτη, χωρίς να αδειάζετε το υποτιμήμα 4. Έχετε ακόμη τους δύο δυσαρεστημένους εργάτες, αλλά τώρα έχετε και έναν δεύτερο αχρησιμοποίητο εργάτη. Τον τοποθετείτε πάνω στη δεύτερη χαρούμενη φατσούλα που σας λείπει για να δείξετε ότι οι δυσαρεστημένοι εργάτες δεν είναι περισσότεροι από τους αχρησιμοποίητους. Δεν θα γίνει εξέγερση στη σειρά σας αυτή, αλλά πρέπει να βρείτε μια πιο μόνιμη λύση. Αν αυξήσετε ξανά τον πληθυσμό σας, αδειάζετε ένα νέο υποτιμήμα και ο νέος εργάτης πηγαίνει άμεσα στη θέση της χαρούμενης φατσούλας που λείπει.
- Μπορείτε επίσης να πάρετε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη καταστρέφοντας ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο, ή απολύοντας μια μονάδα μάχης. Η επιλογή αυτή δεν είναι και η καλύτερη.
- Μπορείτε να αφήσετε την κατάσταση ως έχει και να αποδεχθείτε την εξέγερση. Αυτή είναι η χειρότερη επιλογή και σπάνια υποχρεώνεστε να το κάνετε αυτό.



ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΤΕΛΟΥΣ ΣΕΙΡΑΣ

Καθώς ο πολιτισμός σας μεγαλώνει, τα βήματα της Αλληλουχίας Τέλους της Σειράς σας γίνεται σχετική.

ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ



Ο αριθμός των κόκκινων δεικτών σας καθορίζει τον μέγιστο αριθμό στρατιωτικών καρτών που επιτρέπεται να έχετε μετά το βήμα αυτό.

Αν χρειάζεται, πρέπει να ξεσκαρτάρτε στρατιωτικές κάρτες ώστε το σύνολό σας να μην είναι μεγαλύτερο από τον αριθμό των κόκκινων δεικτών που έχετε. Ξεσκαρτάρτε τις κάρτες κλειστές.

ΑΠΛΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αφού αποφασίσετε ποιές στρατιωτικές κάρτες θα ξεσκαρτάρτε, η υπόλοιπη σειρά σας γίνεται αυτόματα. Δηλαδή, δεν χρειάζεται να πάρετε άλλες αποφάσεις. Ο επόμενος παίκτης μπορεί να ξεκινήσει τη σειρά του, αφού ολοκληρώσετε το ξεσκαρτάρισμα.

Ασφαλώς, αν κάτι συμβεί στη σειρά του παίκτη αυτού που επηρεάζει τον πολιτισμό σας, η σειρά του θα πρέπει να παγώσει μέχρι να ολοκληρώσετε την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς σας.

ΦΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΕΞΕΓΕΡΣΗ

Production Phase (skip during an uprising)

Αν έχετε περισσότερους δυσαρεστημένους από αχρησιμοποίητους εργάτες, αντιμετωπίζετε μια εξέγερση και παραλείπετε τη Φάση Παραγωγής.

Οι εξεγέρσεις επεξηγήθηκαν στην προηγούμενη σελίδα. Αν ο πολιτισμός σας υποχρεώνει δυσαρεστημένους ανθρώπους να δουλέψουν, εξαγριώνονται τόσο πολύ που σταματούν να παράγουν για εσάς. Η παράλειψη της Φάσης Παραγωγής σας είναι η μόνη συνέπεια μιας εξέγερσης, αλλά είναι σίγουρα μια συνέπεια που θέλετε να αποφύγετε. Αρκετά καλά συμβαίνουν κατά τη Φάση Παραγωγής σας.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ



Όπως πάντα, προχωράτε τους δείκτες πόντων σας, σύμφωνα με τις τιμές επιστήμης και πολιτισμού σας.

Αν, με φοβερό παιζιμο, οι πόντοι σας περάσουν το σημείο το ποσό που μπορεί να καταγράψει ο μετρητής, γυρίστε τον δείκτη σας

στην πίσω πλευρά του ώστε να δείχνει ότι έχετε τόσους πόντους και έχετε ξεκινήσει ξανά να μετράτε από το μηδέν. Για παράδειγμα ένας γυρισμένος δείκτης πολιτισμού στη θέση 10 αναπαριστάει 160 πόντους πολιτισμού.

ΔΙΑΦΘΟΡΑ

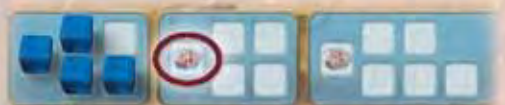


Η διαφθορά εμφανίζεται αν προσπαθήσετε να αποθηκεύσετε πολλή τροφή και πόρους. Ένα ανολοκλήρωτο θαύμα μπορεί επίσης να συνεισφέρει στη διαφθορά. Όταν υπάρχει αρκετή επιπλέον τροφή και πόροι τριγύρω, κάποιος πάντοτε θα βρίσκει έναν τρόπο να τα εξαφανίσει.

Αν ένας ή περισσότεροι αρνητικοί αριθμοί εμφανιστούν στην μπλε τράπεζά σας, ο πιο αριστερά ανοιγμένος αριθμός είναι το ποσό διαφθοράς που αντιμετωπίζετε. Αν είναι όλοι καλυμμένοι, δεν αντιμετωπίζετε διαφθορά.

Δεν αντιμετωπίζετε διαφθορά αν έχετε τουλάχιστον 11 μπλε δείκτες στην μπλε τράπεζά σας.

Παράδειγμα:



Στην περίπτωση αυτή, αντιμετωπίζετε διαφθορά -4.

Στο βήμα αυτό, χάνετε πόρους ίσους με τη διαφθορά σας. Αν δεν έχετε τόσους πόρους, χάνετε όλους τους πόρους που έχετε και καλύπτετε τη διαφθορά χάνοντας τροφή.

Με άλλα λόγια, μετακινείτε μπλε δείκτες που αναπαριστούν τον κατάλληλο αριθμό πόρων από τις τεχνολογίες ορυχείων στην τράπεζα. Αν δεν έχετε αρκετούς πόρους, μετακινείτε μπλε δείκτες από κάρτες τεχνολογίας αγροκτημάτων σας. Μην ξεχνάτε ότι ένας μπλε δείκτης μπορεί να αναπαριστάει περισσότερους από 1 αν βρίσκεται σε κάρτα τεχνολογίας μεγαλύτερου επιπέδου.

Οδηγία: Μπορείτε να αποφύγετε την διαφθορά με σωστό προγραμματισμό, παίρνοντας κάρτες που σας δίνουν περισσότερους μπλε δείκτες και ειδικά αναπτύσσοντας εξελιγμένες τεχνολογίες αγροκτημάτων και ορυχείων. Οι κάρτες τεχνολογίας μεγάλ' τυερων επιπέδων αποθηκεύουν περισσότερη τροφή και πόρους, με λιγότερους μπλε δείκτες.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΡΟΦΗΣ



Όπως πάντα, για κάθε εργάτη σε τεχνολογία αγροκτημάτων, μετακινείτε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας, στην κάρτα αυτή. Ένας εργάτης σε κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου, παίρνει πάλι έναν μπλε δείκτη, αλλά ο δείκτης αυτός αξίζει για περισσότερη τροφή.

ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ



Η κατανάλωση αυξάνεται καθώς η κίτρινη τράπεζά σας αδειάζει.

Αν ένας ή περισσότεροι αρνητικοί πόντοι είναι ακάλυπτοι στην κίτρινη τράπεζά σας, ο πρώτος από αριστερά αριθμός είναι η τροφή που καταναλώνει ο πολιτισμός σας. Αν όλοι είναι καλυμμένοι, δεν υπάρχει κατανάλωση.

Παράδειγμα:



Στην περίπτωση αυτή, καταναλώνετε 3 τροφές κατά τη Φάση Παραγωγής.

Πρέπει να πληρώσετε τόση τροφή. Αν δεν έχετε αρκετή τροφή, πληρώνετε όση μπορείτε και χάνετε 4 πόντους πολιτισμού για κάθε που δεν πληρώσατε.

Σημείωση: Είναι απίθανο να αντιμετωπίσετε έλλειψη τροφής στους πρώτους γύρους. Η κατανάλωση ξεκινάει μετά την παραγωγή τροφής, κι έτσι θα πρέπει να έχετε αρκετή, εκτός κι αν κάνατε κάτι ανόητο, όπως να καταστρέψατε όλα τα αγροκτήματά σας. Αργότερα, ωστόσο, η κατανάλωση αυξάνεται. Αν ξεπεράσει την παραγωγή τροφής σας, θα πρέπει να προσπαθήσετε να διορθώσετε το πρόβλημα αυτό.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΟΡΩΝ



Όπως πάντα, για κάθε εργάτη σε τεχνολογία ορυχείου, μετακινείτε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας στην κάρτα αυτή. Ένας εργάτης σε κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου παράγει και πάλι έναν μπλε δείκτη, αλλά ο δείκτης αυτός αξίζει για περισσότερους πόρους.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΜΠΛΕ ΤΡΑΠΕΖΑ

- Στην μπλε τράπεζά σας βρίσκονται οι μπλε δείκτες.
- Κάποιες κάρτες και ιδιότητες μπορεί να αλλάζουν τον αριθμό των μπλε δεικτών σας. Παίρνετε μπλε δείκτες από το κουτί ή τους επιστρέφετε εκεί, μόνο στις ειδικές αυτές περιπτώσεις.
- Κατά τη Φάση Παραγωγής σας, μετακινείτε μπλε δείκτες από την μπλε τράπεζά σας στις κάρτες τεχνολογιών αγροκτημάτων και ορυχείων, έναν μπλε δείκτη για κάθε κίτρινο δείκτη στην κάρτα.

- Ένας μπλε δείκτης σε μια κάρτα τεχνολογίας αγροκτημάτων ή ορυχείου, αναπαριστάει το ποσό της τροφής ή πόρων που αναγράφεται στο κάτω μέρος της κάρτας.
- Οι μπλε δείκτες μπορεί να αναπαριστούν τροφή ή πόρους ακόμη και σε κάρτες χωρίς εργάτες.
- Πληρώνετε τροφή ή πόρους μετακινώντας μπλε δείκτες πίσω στην μπλε τράπεζά σας.
- Όταν πληρώνετε, επιτρέπεται να κάνετε ρέστα, μετακινώντας έναν δείκτη σε μια κάρτα χαμηλότερης αξίας ή ανταλλάσσοντας έναν δείκτη κάρτας υψηλότερης αξίας για πολλαπλούς δείκτες χαμηλότερων αξιών.
- Ποτέ δεν κάνετε ρέστα μετακινώντας δείκτες από κάρτες χαμηλότερης σε κάρτες υψηλότερης αξίας.
- Οι μπλε δείκτες τοποθετούνται επίσης σε ανολοκλήρωτα θαύματα αναπαριστώντας την ολοκλήρωση κάθε σταδίου.
- Η μπλε τράπεζα γεμίζει πάντοτε από αριστερά προς τα δεξιά. Αν ένας κόκκινος αρνητικός αριθμός αποκαλυφθεί, αυτός είναι η διαφθορά του πολιτισμού σας.
- Η διαφθορά δεν έχει κανένα αποτέλεσμα μέχρι τη Φάση Παραγωγής σας. Κατά το βήμα διαφθοράς, πρέπει να πληρώσετε τον κατάλληλο αριθμό πόρων. Αν δεν έχετε αρκετούς, καλύπτετε τη διαφθορά πληρώνοντας τροφή.

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ



Τραβήξτε 1 στρατιωτική κάρτα από την τρέχουσα στρατιωτική τράπουλα, για κάθε αχρησιμοποίητη στρατιωτική ενέργεια. Τις τραβάτε ακόμη κι αν καταλήξετε με περισσότερες κάρτες από το όριο χεριού.

Ποτέ δεν μπορείτε να τραβήξετε περισσότερες από 3 κάρτες με τον τρόπο αυτό.

Αν έχετε περισσότερες από 3 αχρησιμοποίητες στρατιωτικές ενέργειες, τραβάτε μόνο 3 στρατιωτικές κάρτες.

Αν η τρέχουσα στρατιωτική τράπουλα εξαντληθεί, ανακατέψτε ξανά τις ξεσκαρτισμένες στρατιωτικές κάρτες της κατάλληλης εποχής σχηματίζοντας μια νέα στρατιωτική τράπουλα.

Στο πρώτο σας παιχνίδι δεν χρησιμοποιείτε τις κάρτες Εποχής III, οπότε στην Εποχή III δεν τραβάτε κάρτες.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΣΑΣ

- Το όριο καρτών στο χέρι σας για τις αστικές κάρτες είναι ο αριθμός των λευκών δεικτών σας.
- Δεν επιτρέπεται να πάρετε μια αστική κάρτα στο χέρι σας αν ήδη έχετε φτάσει στο όριο χεριού σας.
- Ωστόσο, ακόμη κι αν είστε στο όριο χεριού σας μπορείτε να πάρετε ένα θαύμα. Τα θαύματα κατευθύνουν στο παιχνίδι χωρίς να τα πάρετε στο χέρι σας.
- Το όριο χεριού σας για τις στρατιωτικές κάρτες είναι ο αριθμός των κόκκινων δεικτών σας.
- Αντίθετα με το όριο των αστικών καρτών, το όριο χεριού στρατιωτικών καρτών σας ποτέ δεν σας αποτρέπει από το να τραβήξετε στρατιωτικές κάρτες.
- Ελέγχετε το όριο χεριού σας για τις στρατιωτικές κάρτες κατά το πρώτο βήμα της αλληλουχίας Τέλους της Σειράς σας. Αν ξεπερνάτε το όριο, τη στιγμή εκείνη, πρέπει να ξεσκαρτάρτε κάρτες μέχρι το όριο.
- Αργότερα κατά την αλληλουχία, όταν τραβήξετε νέες στρατιωτικές κάρτες, μπορείτε και πάλι να ξεπεράσετε το όριο.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ



Το τελευταίο βήμα της σειράς σας είναι να μετακινήσετε όλες τις ενέργειές σας πίσω στην κάρτα πολιτεύματός σας.

ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Μια παλιά εποχή τελειώνει και μια νέα ξεκινάει, φέρνοντας νέες ευκαιρίες για τον λαμπρό σας πολιτισμό

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ Α

Η εποχή Α ολοκληρώνεται αμέσως όταν ο πρώτος παίκτης αναπληρώσει την γραμμή καρτών για πρώτη φορά, όπως περιγράφηκε στη σελίδα 8.

ΝΕΕΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ

Τοποθετήστε την αστική τράπουλα Εποχής I και την στρατιωτική τράπουλα Εποχής I στο ταμπλό της τρέχουσας εποχής. Έγιναν οι τρέχουσες τράπουλες. Τίποτα άλλο δεν συνθέει στο τέλος της Εποχής Α.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ Ι

Όταν η αστική τράπουλα της Εποχής I εξαντληθεί, η Εποχή I τελειώνει. Αυτό μπορεί να συμβεί στη σειρά οποιοδήποτε παίκτη, καθώς αναπληρώνει τη γραμμή καρτών.



Όταν η αστική τράπουλα εξαντληθεί, το σχέδιο στο ταμπλό αποκαλύπτεται. Σας υπενθυμίζει για τα βήματα στο τέλος μιας εποχής. Τα βήματα αυτά ισχύουν για όλους τους παίκτες.

Αυτό σημαίνει ότι αν η τράπουλα της Εποχής I εξαντληθεί, οι κάρτες Εποχής Α θεωρούνται απαρχαιωμένες.

ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΑΠΑΡΧΑΙΩΜΕΝΩΝ ΚΑΡΤΩΝ



Οι παίκτες ξεσκαρτάρουν όλες τις απαρχαιωμένες κάρτες από το χέρι τους.

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΑΠΑΡΧΑΙΩΜΕΝΩΝ ΗΓΕΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΟΛΟΚΛΗΡΩΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ



Οποιοδήποτε έχει ακόμη ηγέτη Εποχής Α πρέπει να τον αφαιρέσει από το παιχνίδι. Οποιοδήποτε με ανολοκλήρωτο θαύμα Εποχής Α, πρέπει να το αφαιρέσει από το παιχνίδι. (Τυχόν μπλε δεικτές πάνω του, επιστρέφουν στην μπλε τράπεζα του παίκτη.)

Το σχέδιο επίσης σας υπενθυμίζει να αφαιρέσετε τις απαρχαιωμένες συμφωνίες, αλλά δεν έχετε καθόλου συμφωνίες στο πρώτο σας παιχνίδι. Όλες οι υπόλοιπες κάρτες, συμπεριλαμβανομένων των ολοκληρωμένων θαυμάτων, παραμένουν στο παιχνίδι ανεξαρτήτως της εποχής τους.

ΑΠΩΛΕΙΑ ΚΙΤΡΙΝΩΝ ΔΕΙΚΤΩΝ



Τέλος, όλοι οι παίκτες επιστρέφουν δύο κίτρινους δείκτες από την κίτρινη τράπεζά τους στο κουτί. Αυτό αναπαριστάει το γεγονός ότι ο πληθυσμός σας γίνεται πιο απαιτητικός καθώς παρνάνε τα χρόνια. Οι ανεπτυγμένοι πολιτισμοί απαιτούν περισσότερο άρτο και θεάματα.

Οδηγία: Προγραμματίστε για το τέλος της εποχής. Οι πολιτισμοί που αγνοούν την παραγωγή τροφής ή τις χαρούμενες φατσούλες, θα αντιμετωπίσουν προβλήματα.

ΝΕΕΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ

Η Εποχή I έχει τελειώσει και ξεκινάει η Εποχή II. Ανακατέψτε την αστική τράπουλα Εποχής II και τοποθετήστε την στο ταμπλό της τρέχουσας εποχής. Αν η γραμμή καρτών δεν έχει πλήρως αναπληρωθεί όταν η παλιά τράπουλα εξαντλήθηκε, γεμίστε τις κενές θέσεις με κάρτες Εποχής II.

Αφαιρέστε την στρατιωτική τράπουλα Εποχής I, από το ταμπλό, και ανακατέψτε και βάλτε στη θέση της την στρατιωτική τράπουλα Εποχής II.

Σημείωση: Οι κάρτες στις τράπουλες τρεχόντων και μελλοντικών γεγονότων δεν επηρεάζονται από το τέλος μιας εποχής.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΙΙ



Η Εποχή II ολοκληρώνεται όταν η αστική τράπουλά της εξαντληθεί. Αυτό συμβαίνει όπως και για την Εποχή I, με τη διαφορά ότι τώρα οι κάρτες Εποχής I είναι απαρχαιωμένες.

- Οι παίκτες ξεσκαρτάρουν όλες τις κάρτες Εποχής I από το χέρι τους.
- Αφαιρέστε από το παιχνίδι ηγέτες και ανολοκλήρωτα θαύματα Εποχής I.
- Κάθε παίκτης χάνει από 2 κίτρινους δείκτες.

ΧΩΡΙΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ

Η Εποχή II τελειώνει και ξεκινάει η Εποχή III. Στο πρώτο σας παιχνίδι δεν υπάρχουν κάρτες Εποχής III, οπότε αφαιρείτε τις στρατιωτικές κάρτες Εποχής II και αφήνετε το ταμπλό τρέχουσας εποχής κενό.

Από εδώ και στο εξής δεν ανοίγουν νέες κάρτες στην γραμμή καρτών. Οι παίκτες αφαιρούν κανονικά κάρτες και σπρώχνουν τις εναπομείναντες προς τα αριστερά, αλλά οι θέσεις στα δεξιά μένουν κενές. Κανένας δεν τραβάει άλλες στρατιωτικές κάρτες.

Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΓΥΡΟΣ

Αφού η Εποχή II τελειώσει, κάθε παίκτης παίζει άλλη μια φορά. Εξαρτάται ποιος ήταν ο πρώτος παίκτης στην αρχή του παιχνιδιού.

- Αν η Εποχή II τελειώσει κατά τη σειρά του πρώτου παίκτη, αυτός είναι ο τελευταίος γύρος του παιχνιδιού.
- Αλλιώς, ολοκληρώνετε τον τρέχοντα γύρο και ο επόμενος είναι ο τελευταίος.

Σε κάθε περίπτωση, ο παίκτης στα δεξιά του πρώτου παίκτη θα παίζει την τελευταία σειρά του παιχνιδιού, ώστε όλοι οι παίκτες να έχουν παίξει ίσο αριθμό γύρων.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΚΙΤΡΙΝΗ ΤΡΑΠΕΖΑ

- Οι κίτρινοι δείκτες σας βρίσκονται στην κίτρινη τράπεζα.
- Κάποιες κάρτες και ιδιότητες μπορεί να αλλάξουν τον αριθμό των κίτρινων δεικτών σας. Παίρνετε ή επιστρέφετε κίτρινους δείκτες στο κουτί, μόνο στις ειδικές αυτές περιπτώσεις.
- Επίσης επιστρέφετε δύο κίτρινους δείκτες στο τέλος της Εποχής I και II (και III στο πλήρες παιχνίδι).
- Ένας κίτρινος δείκτης εκτός της κίτρινης τράπεζας είναι ένας εργάτης. Δείτε *Περίληψη - Εργάτες* στη σελίδα 14.
- Για να μετατρέψετε έναν δείκτη της κίτρινης τράπεζας σε εργάτη εκτελείτε την ενέργεια «αύξησης πληθυσμού». Το κόστος τροφής δίνεται από τον λευκό αριθμό κάτω από το τμήμα από το οποίο παίρνετε τον εργάτη. Αυτός πηγαινει στο απόθεμα εργατών σας.
- Οι εργάτες επιστρέφουν στην κίτρινη τράπεζα μόνο όταν θυσιάσετε μονάδες για αποίκηση, ή όταν μια ιδιότητα απαιτεί να μειώσετε τον πληθυσμό σας.
- Οι κίτρινοι δείκτες στην κίτρινη τράπεζα δεν είναι εργάτες. Είναι μέρος του συστήματος σημείωσης στοιχείων. Η κίτρινη τράπεζα αδειάζει από τα δεξιά προς τα αριστερά. Όταν ένα τμήμα αδειάσει, αποκαλύπτεται ένας κόκκινος αρνητικός αριθμός. Αυτή είναι η κατανάλωση του πολιτισμού σας.
- Η κατανάλωση δεν έχει κανένα αποτέλεσμα μέχρι τη Φάση Παραγωγής σας. Κατά το βήμα κατανάλωσης, πρέπει να πληρώσετε τόση τροφή. Αν δεν έχετε να πληρώσετε, πληρώνετε 4 για κάθε που λείπει.
- Κάτω από κάθε υποτήμα υπάρχει ένας αριθμός με μια χαρούμενη φατσούλα. Αν ένα υποτήμα αδειάσει, ο πολιτισμός σας χρειάζεται τόσες χαρούμενες φατσούλες. Αν έχετε λιγότερες, ο αριθμός των κενών υποτημάτων στα αριστερά του δείκτη ευχαρίστησης είναι ο αριθμός των δυσσαρεστημένων εργατών σας. Δείτε *Ευχαρίστηση και Δυσσαρεστημένοι Εργάτες* στη σελίδα 19.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ - ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΚΑΡΤΩΝ

- Οι αστικές κάρτες ξεσκαρτάρωνται ανοιχτές.
- Οι αστικές κάρτες που ξεσκαρτάρωνται ή αφαιρούνται από το παιχνίδι δεν μπαίνουν ποτέ ξανά στο παιχνίδι. Μπορείτε να τις επιστρέψετε στο κουτί.
- Οι στρατιωτικές κάρτες ξεσκαρτάρωνται κλειστές.
- Οι παγμένες και οι ξεσκαρταρισμένες στρατιωτικές κάρτες ξεχωρίζουν από τις πλάτες τους. Αν η στρατιωτική τράπουλα της τρέχουσας εποχής εξαντληθεί, οι ξεσκαρταρισμένες κάρτες της εποχής ανακατεύονται δημιουργώντας μια νέα τράπουλα.
- Τα γεγονότα όχι περιοχών τοποθετούνται στην στοιβα περασμένων γεγονότων αφού επιλυθούν. Δεν μπαίνουν ξανά στο παιχνίδι.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο τελευταίος παίκτης (ο παίκτης πριν τον πρώτο παίκτη) παίζει την τελευταία του σειρά. Ακολουθεί έπειτα το τελικό σκοράρισμα.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Στο τέλος του πρώτου σας παιχνιδιού, κάθε παίκτης κερδίζει επιπλέον πόντους πολιτισμού για επιτεύγματα του πολιτισμού του:

- Κερδίζετε 1 πολιτισμό για κάθε τεχνολογία Εποχής I και 2 για κάθε τεχνολογία Εποχής II. Το πολίτευμά σας υπολογίζεται δύο φορές.
- Κερδίζετε πολιτισμό ίσο με την τιμή επιστήμης σας.
- Κερδίζετε πολιτισμό ίσο με την τιμή ισχύος σας.
- Κερδίζετε πολιτισμό ίσο με την τιμή ευχαρίστησής σας.
- Κερδίζετε πολιτισμό ίσο με την παραγωγή τροφής και πόρων σας. (Υπολογίζετε πόση τροφή και πόρους παράγουν οι εργάτες σας κατά τη φάση παραγωγής σας. Αγνοήστε τη διαφθορά και την κατανάλωση.)
- Κερδίζετε 3 πολιτισμό για κάθε αποικία σας.
- Κερδίζετε 6 πολιτισμό για κάθε ολοκληρωμένο θαύμα Εποχής II.

Ελέγξτε τη λίστα σκοραρίσματος βήμα βήμα, δίνοντας σε κάθε παίκτη τον χρόνο να υπολογίσει τον κατάλληλο αριθμό πόντων.

Σημείωση: Η λίστα αυτή ισχύει για το πρώτο σας παιχνίδι, μόνο. Το πλήρες παιχνίδι έχει διαφορετικό σύστημα σκοραρίσματος.

Ο ΝΙΚΗΤΗΣ

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους πολιτισμού είναι ο νικητής.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι ισοπαλοί παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Το σημαντικότερο είναι ότι ολοκληρώσατε το πρώτο σας παιχνίδι *Through the Ages*. Την επόμενη φορά, θα είστε έτοιμοι για το πλήρες παιχνίδι.

Το Πλήρες Παιχνίδι

Το πλήρες παιχνίδι είναι όπως το πρώτο σας, με νέες όμως κάρτες για την Εποχή III και περισσότερες επιλογές για να αλληλεπιδράσετε με τους αντιπάλους πολιτισμούς.

Εποχή III

Στο πλήρες παιχνίδι, η Εποχή III είναι πλήρης όπως οι I και II.

Μετά την επίλυση του τέλους της Εποχής II, ανακατέψτε τις τράπουλες Εποχής III και τοποθετήστε τις στο ταμπλό της τρέχουσας εποχής. Το παιχνίδι συνεχίζεται για άλλη μια εποχή.

Η Εποχή IV είναι η τελική εποχή του παιχνιδιού. Παίζεται όπως η τελική εποχή στο πρώτο σας παιχνίδι:

- Όταν η αστική τράπουλα Εποχής III εξαντληθεί, οι κάρτες Εποχής II ξεσκορπίζονται από το χέρι και οι ηγέτες, τα ανολοκλήρωτα θαύματα και οι συμφωνίες Εποχής II φεύγουν από το παιχνίδι. Κάθε παίκτης χάνει 2 κίτρινους δείκτες. Η Εποχή IV ξεκινάει. Δεν υπάρχουν τράπουλες τρέχουσας εποχής.
- Αν η Εποχή IV ξεκινήσει στη σειρά του πρώτου παίκτη, αυτός είναι ο τελευταίος γύρος. Αλλιώς, ο επόμενος γύρος είναι ο τελευταίος.

ΘΑΥΜΑΤΑ ΕΠΟΧΗΣ III



Τα θαύματα Εποχής III έχουν ένα εφάπαξ αποτέλεσμα που επιλύεται μόλις ολοκληρωθούν. Κερδίζετε συγκεκριμένο αριθμό πόντων πολιτισμού με βάση τις υπόλοιπες κάρτες και τους εργάτες που έχετε στο παιχνίδι. Υπάρχουν για κάποια από αυτά, σημειώσεις, στο **Παράρτημα** στην τελευταία σελίδα του **Νομικού Κώδικα**.

ΕΝΑΕΡΙΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

Οι εναέριες δυνάμεις ✈ είναι ένα νέο είδος μονάδων μάχης που εμφανίζονται μόνο στην Εποχή III.

Μια εναέρια μονάδα συνεισφέρει την ισχύ της στην τιμή ισχύος σας, όπως και οποιαδήποτε άλλη μονάδα μάχης. Καμία τακτική δεν ζητάει εναέριες μονάδες, αλλά μια εναέρια μονάδα μπορεί να διπλασιάσει την τακτική ισχύ ενός στρατού. Κάθε εναέρια μονάδα μπορεί να ανατεθεί σε έναν το πολύ στρατό.

Παράδειγμα:



Όλες αυτές οι μονάδες συνεισφέρουν στην τιμή ισχύος σας. Επιπλέον, η τακτική σας επιτρέπει το σχηματισμό τριών στρατών. Κανονικά, η τακτική ισχύς ενός στρατού είναι +2, αλλά δύο από αυτούς έχουν και εναέριες μονάδες, οι οποίες διπλασιάζουν την ισχύ στο +4. Όλοι μαζί, οι στρατοί συνεισφέρουν τακτική ισχύ +10.



Η τακτική **Κατακτητών** είναι ακόμη καλύτερη. Σχηματίζετε δύο στρατούς. Ο ένας έχει μια μονάδα πολεμιστή, οπότε είναι απαρχαιωμένος. Κάθε στρατός έχει μια εναέρια μονάδα η οποία διπλασιάζει την ισχύ του. Ο απαρχαιωμένος στρατός δίνει +6, ενώ ο άλλος +10. Μαζί συνεισφέρουν +16 στην τιμή ισχύος σας, επιπλέον της συνολικής ισχύος των ξεχωριστών μονάδων.



Αν αλλάξετε σε **Επιθετικά Στρατεύματα**, δεν θα είναι καλύτερα από τους **Κατακτητές**. Έχετε πλέον έναν μόνο στρατό. Έχει μια μονάδα Εποχής I, οπότε είναι απαρχαιωμένη. Ακόμη και με μια εναέρια μονάδα για διπλή ισχύ, η τακτική ισχύς είναι μόνο +12. Η άλλη εναέρια μονάδα δεν μπαίνει σε στρατό (αλλά συνεισφέρει 5 στην ισχύ σας, όπως και κάθε άλλη μονάδα μάχης). Από την άλλη, αν αναβαθμίζετε έναν από τους ιππότες σας, ο στρατός δεν θα ήταν πλέον απαρχαιωμένος. Θα κερδίζατε +22 από έναν και μόνο στρατό!

ΦΑΣΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Παίζεται το πλήρες παιχνίδι με όλες τις στρατιωτικές κάρτες. Οι τράπουλες περιλαμβάνουν πλέον επιθέσεις, πολέμους και συμφωνίες. Έτσι, έχετε περισσότερες επιλογές στην Φάση Πολιτικής. Έχετε επίσης την επιλογή να παρατηρήσετε αν χάνετε με μεγάλη διαφορά.

Οι πλήρεις κανόνες για τις κάρτες αυτές υπάρχουν στη σελίδα 4 του **Νομικού Κώδικα**. Οι πόλεμοι επιλύονται έναν γύρο αφού παίχτούν, όπως εξηγείται στη σελίδα 3 του **Νομικού Κώδικα**. Τώρα που καταλάβατε το υπόλοιπο παιχνίδι, δεν θα έχετε πρόβλημα να κατανοήσετε και αυτούς τους κανόνες.

Εδώ θα κάνουμε μόνο μια σύντομη παρουσίαση.

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στρατός είναι ένα σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού. Είναι δύσκολο να κερδίσετε το παιχνίδι καθαρά μέσα από την στρατιωτική ισχύ, αλλά είναι πολύ πιθανό να το χάσετε αν δεν ασχοληθείτε καθόλου.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ



Ακόμη κι αν οι παίκτες δεν είναι πολύ επιθετικοί, οι πιο δυνατοί πολιτισμοί θα ωφεληθούν και οι πιο αδύναμοι θα δεχθούν τις συνέπειες των γεγονότων που είναι σχετικά με την ισχύ. Για να τα καταφέρετε πρέπει ο πολιτισμός σας να είναι λίγο δυνατότερος από τους υπόλοιπους σε κάθε σειρά σας.

ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ



Αν ένας άλλος παίκτης γίνει πολύ δυνατότερος από εσάς, μπορεί να παίξει μια επίθεση εναντίον σας. Οι επιθέσεις παίζονται σαν πολιτικές ενέργειες. Ο επιτιθέμενος πρέπει επίσης να ξοδέψει μερικές στρατιωτικές ενέργειες.

Για να αμυνθείτε, πρέπει να φτάσετε ή να ξεπεράσετε την ισχύ του αντιπάλου παίζοντας προσωρινά bonus από το χέρι σας. Μια κάρτα στρατιωτικού πλεονεκτήματος προσθέτει την αμυντική ισχύ της (απεικονίζεται στο πάνω μισό της κάρτας) στην ισχύ σας.



Μπορείτε επίσης να ξεσκορπάρετε οποιαδήποτε στρατιωτική κάρτα, κλειστή, για επιπλέον +1. Ο αριθμός των καρτών που παίζονται ή ξεσκορπίζονται δεν μπορεί να ξεπερνάει τον συνολικό αριθμό κόκκινων δεικτών που έχετε.

Αν δεν μπορείτε να φτάσετε ή να ξεπεράσετε την ισχύ του επιτιθέμενου (ή αν αποφασίσετε να μην το κάνετε) τότε η επίθεση είναι επιτυχημένη. Συνήθως, ο επιτιθέμενος κλέβει ή καταστρέφει κάτι που ανήκει στον πολιτισμό σας.

Προσπαθήστε να μην μείνετε πολύ πίσω σε ισχύ, ειδικά αν δεν έχετε κάρτες πλεονεκτημάτων για να αμυνθείτε κατά επιθέσεων. Και από την άλλη, αν ξεφυγείτε αρκετά από έναν αντίπαλο, ίσως είναι καλή ιδέα να του επιτεθείτε.

Οδηγία: Οι πολιτισμοί είναι ιδιαίτερα ευάλωτοι μετά την αποίκηση μιας περιοχής, καθώς έχουν θυσιάσει μονάδες μάχης και πιθανότατα έχουν ξοδέψει κάρτες.

ΠΟΛΕΜΟΙ



Ίσως σας έχει κουράσει ο συνεχής αγώνας για την μεγαλύτερη ισχύ. Αν μείνετε τόσο πίσω που ούτε οι κάρτες πλεονεκτημάτων σας σώζουν και αποφασίσετε ότι θα πληρώσετε το τίμημα των επιθέσεων για την ευάλωτη θέση σας, μπορείτε να εστιάσετε σε πιο πολιτισμένες αναζητήσεις. Ίσως να είναι μια καλή στρατηγική ή ίσως να επιζητάτε την κήρυξη πολέμου.

Ένας παίκτης κηρύσσει πόλεμο κατά τη Φάση Πολιτικής του, αλλά αυτός δεν επιλύεται άμεσα. Οι δύο παίκτες έχουν από μια σειρά για να αυξήσουν την ισχύ τους, αν και ο παίκτης που κήρυξε τον πόλεμο ήδη έχει ξοδέψει στρατιωτικές ενέργειες για την κήρυξη του και μπορεί να μην του έχουν μείνει αρκετές. Ο πόλεμος θα επιλυθεί στην αρχή της επόμενης σειράς του επιτιθέμενου.

Αντίθετα με τις επιθέσεις:

- Κανένας παίκτης δεν παίρνει bonus παίζοντας κάρτες πλεονεκτημάτων ή ξεσκορπίζοντας στρατιωτικές κάρτες. Υπολογίζονται μόνο οι κάρτες που υπάρχουν στο τραπέζι.

- Στον πόλεμο, οποιαδήποτε πλευρά μπορεί να κερδίσει και ο ηττημένος πολιτισμός να δεχθεί ποινές. (Σε μια επίθεση, αν ο επιτιθέμενος δεν κερδίσει, η κάρτα δεν έχει αποτέλεσμα.)

- Η αυστηρότητα των ποινών εξαρτάται από τη διαφορά μεταξύ της ισχύος των δύο πλευρών. (Δεν έχει σημασία αν χάσετε μια επίθεση με 5 ή με 20. Στον πόλεμο όμως, έχει μεγάλη σημασία.)

Έτσι, η πλήρης παράλειψη του στρατού σας μπορεί να μην αποδώσει μιας και οι υπόλοιποι παίκτες θα ξεκινούν συχνά πόλεμο εναντίον σας.

Παρομοίως, αν δείτε ότι οι άλλοι παίκτες μένουν πολύ πίσω σε ισχύ, μπορείτε να κηρύξετε πόλεμο. Πρέπει όμως να είστε προσεκτικοί. Ένας πολιτισμός με ισχυρή οικονομία μπορεί να αυξήσει σημαντικά την τιμή ισχύος της σε μια σειρά του. Δεν θέλετε να χάσετε έναν πόλεμο που εσείς κηρύξατε.

ΣΥΜΦΩΝΙΕΣ

Οι συμφωνίες χρησιμοποιούνται μόνο στο παιχνίδι 3 ή 4 παικτών. Στο παιχνίδι 2 παικτών αφαιρέστε τις από τις στρατιωτικές τράπουλες πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.

Οι συμφωνίες προσθέτουν λίγη διπλωματία και συνεργασία. Σαν πολιτική ενέργεια, μπορείτε να ζητήσετε συμφωνία με έναν άλλο παίκτη. Ο παίκτης μπορεί να δεχθεί ή να αρνηθεί. Αν δεχθεί, η συμφωνία ισχύει και παραμένει στο παιχνίδι. Αν αρνηθεί, η συμφωνία επιστρέφει στο χέρι σας. Έτσι τελειώνει η Φάση Πολιτικής σας, αλλά μπορείτε να προσπαθήσετε ξανά αργότερα.

Σημείωση: Δεν πρέπει να καταστρατηγήτε τον κανόνα αυτό συζητώντας για τη συμφωνία πριν την προσφέρετε. Μπορείτε να συμφωνήσετε ταυτόχρονα σε περισσότερες από μια συμφωνίες, αλλά μπορείτε να έχετε μόνο μια στην περιοχή σας. Αν προτείνετε μια νέα συμφωνία και ο παίκτης συμφωνήσει, τυχόν άλλη συμφωνία στην περιοχή σας, αυτομάτως ακυρώνεται. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την πολιτική σας ενέργεια για να ακυρώσετε μια συμφωνία που ήδη έχετε. Οι συμφωνίες φεύγουν από το παιχνίδι αν είναι απαρχαιωμένες στην αρχή μιας εποχής (όπως γίνεται και με τους ηγέτες και τα ανολοκλήρωτα θαύματα).



Κάποιες συμφωνίες είναι σύμμετρες και ωφελούνται και οι δύο παίκτες. Το όφελος αυτό όμως μπορεί να έχει δύο όψεις. Είναι καλό να έχετε ανοιχτά σύνορα με έναν άλλο πολιτισμό, μέχρι να αποφασίσει να σας επιτεθεί. Είναι καλό να συνεργάζεστε για την επιστημονική έρευνα, μέχρι ο άλλος πολιτισμός να ζοδέψει όλους τους πόντους επιστήμης σας.



Κάποιες συμφωνίες μπορεί να είναι κάπως ασύμμετρες, αλλά συμπληρωματικές. Πρέπει απλά να βρείτε έναν συνεργάτη που του λείπει αυτό που έχετε να προσφέρετε.



Άλλες συμφωνίες είναι εντελώς ασύμμετρες, με τον ένα παίκτη να προσφέρει κάτι στον άλλο με αντάλλαγμα την ειρήνη ή την προστασία. Αν είστε αδύναμος, μπορείτε να προτείνετε μια τέτοια συμφωνία για να ενθαρρύνετε έναν ισχυρότερο πολιτισμό να σας αφήσει στην ησυχία σας.

Από την άλλη, αν είστε δυνατότερος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια τέτοια συμφωνία για να αποσπάσετε τα οφέλη ενός πιο αδύναμου πολιτισμού. Όταν προσφέρετε μια ασύμμετρη συμφωνία, δηλώνετε ποιά πλευρά αναλαμβάνετε. Ο άλλος παίκτης μπορεί να δεχθεί την προσφορά ή όχι.

Σημείωση: Εκτός κι αν μια συμφωνία ορίζει κάτι τέτοιο, δεν αποτρέπεται η επίθεση ανάμεσα στους δύο πολιτισμούς. Επίσης, εκτός κι αν ορίζεται κάτι διαφορετικό, η συμφωνία παραμένει και μετά την επίθεση.

ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Μπορείτε να σημειώσετε την επιπλέον παραγωγή από τις συμφωνίες σας, τοποθετώντας έναν κόκκινο δείκτη από το κουτί σε ένα αγρόκτημα ή ορυχείο Εποχής Α. Το ίδιο μπορείτε να κάνετε και για την επιπλέον παραγωγή από άλλες κάρτες, όπως ο *Διηπειρωτικός Σιδηρόδρομος*.

ΠΑΡΑΙΤΗΣΗ

Ευχόμαστε να μην σας συμβεί, αλλά μερικές φορές τα πάντα πάνε στραβά. Αν όλοι οι υπόλοιποι είναι πολύ ισχυρότεροι από εσάς, και η οικονομία σας δεν είναι αρκετά δυ-

νατή για να τους προλάβετε, μπορεί να βρεθείτε γύρω με τον γύρο ακόμη και πιο πίσω, και να είστε εύκολο θύμα επιθέσεων, πολέμων και κάθε αρνητικού γεγονότος μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Ασφαλώς, το παιχνίδι μπορεί να είναι διασκεδαστικό ακόμη κι όταν χάνετε. Δεν υποχρεώνεστε να παρατηθείτε. Είναι όμως πιθανό να παρατηθείτε με τιμή. Παραδέχεστε ότι έχετε χάσει το παιχνίδι και αφήνετε τους υπόλοιπους να ανταγωνίζονται μεταξύ τους, αντί να παλεύουν για το ποιος θα κερδίσει περισσότερα από τη δική σας αδυναμία.

Παρατείστε με την πολιτική σας ενέργεια. Τυχόν πόλεμοι που έχουν κηρυχθεί εναντίον σας ακυρώνονται (αλλά δίνουν μερικούς πόντους πολιτισμού στους παίκτες που τους κήρυξαν, μιας και η ιστορία θα θυμάται ποιος σας υποχρέωσε να παρατηθείτε). Ο πολιτισμός σας και οι κάρτες σας αφαιρούνται από το παιχνίδι. Αν υπάρχουν άλλοι δύο ή τρεις παίκτες στο παιχνίδι, αυτό συνεχίζεται. Αν παραμείνει ένας μόνο παίκτης, ο παίκτης αυτός έχει κερδίσει.

Τις περισσότερες φορές, ωστόσο, το παιχνίδι θα τελειώσει με όλους τους παίκτες ενεργούς, έτοιμους για το τελικό σκοράρισμα.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΛΗΡΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όπως και στο πρώτο σας παιχνίδι, το πλήρες παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης στα δεξιά του πρώτου παίκτη ολοκληρώσει την τελευταία του σειρά.

Η λίστα του τελικού σκοράρισμα από το πρώτο παιχνίδι δεν ισχύει εδώ. Αντίθετα, μόνο μερικά στοιχεία του πολιτισμού σας σκοράρουν. Οι παίκτες αποφασίζουν το τελικό σκοράρισμα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προετοιμάζοντας γεγονότα Εποχής III.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Στο τέλος του παιχνιδιού, πάρτε όλα τα γεγονότα Εποχής III που παραμένουν στις τράπουλες τρεχόντων και μελλοντικών γεγονότων και αξιολογήστε τα ένα προς ένα. Η σειρά έχει σημασία.

Σημείωση: Τα γεγονότα παλαιότερων εποχών δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα στο σκοράρισμα.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΠΟΧΗΣ III

Κάθε γεγονός Εποχής III περιγράφει έναν τρόπο για να κερδίσουν πόντους οι πολιτισμοί. Τα γεγονότα Εποχής III μπορεί να αποκλυφθούν και να επιλυθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού. Όσα παραμένουν στις τράπουλες τρεχόντων ή μελλοντικών γεγονότων

αξιολογούνται στο τέλος. Όταν προετοιμάζετε ένα γεγονός Εποχής III, εγγυάστε ότι θα αξιολογηθεί.



Τα περισσότερα γεγονότα Εποχής III απονέμουν σε κάθε πολιτισμό συγκεκριμένο αριθμό πόντων πολιτισμού με βάση τις κάρτες και τους εργάτες που έχουν στο παιχνίδι.



Κάποια γεγονότα Εποχής III δίνουν στους παίκτες πόντους με βάση τη σειρά τους σε συγκεκριμένα στατιστικά. Στο *Επιπτώσεις της Επιστήμης*, για παράδειγμα, η υποσημείωση «14/7/0» σημαίνει ότι ο παίκτης με την μεγαλύτερη τιμή επιστήμης κερδίζει 14 πόντους και ο δεύτερος κερδίζει 7 πόντους. Ο τρίτος παίκτης δεν κερδίζει τίποτα. Ο συνηθισμένος τρόπος επίλυσης των ισοπαλιών ισχύει. Ο παίκτης που είναι η σειρά του, ή που βρίσκεται πιο κοντά στον πρώτο παίκτη κερδίζει την ισοπαλία.

Κατά το τελικό σκοράρισμα, επιλύστε τις ισοπαλίες σαν να ήταν η σειρά του πρώτου παίκτη.

Αυτό είναι ένα πλεονέκτημα, αλλά ένας παίκτης που παίζει αργότερα, έχει το πλεονέκτημα να γνωρίζει τα τελικά στατιστικά όσων έχουν ολοκληρώσει το παιχνίδι νωρίτερα.

Ο ΝΙΚΗΤΗΣ

Μετά την αξιολόγηση όλων των γεγονότων Εποχής III που προετοιμάστηκαν, τα σκορ είναι τα τελικά.

Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους πολιτισμού κερδίζει το παιχνίδι. Σε περίπτωση ισοπαλίας οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Το σημαντικότερο είναι ότι κάθε παίκτης πήρε την ευκαιρία να διηγηθεί την ξεχωριστή ιστορία του δικού του πολιτισμού.

ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΤΕ ΤΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



Οι κάρτες, τα κομμάτια και οι δείκτες τοποθετούνται στο κουτί όπως δείχνεται. Μπορείτε να ξεχωρίσετε τις κάρτες σε αστικές και στρατιωτικές τράπουλες για κάθε εποχή. Αν θα παίξετε κυρίως παιχνίδια δύο ή τριών παικτών, οι κάρτες που αφαιρείτε από τις τράπουλες μπορούν να αποθηκευτούν ξεχωριστά, ώστε να προετοιμάζετε πιο γρήγορα το επόμενο παιχνίδι σας.

Τα ταμπλό μπορούν να τοποθετηθούν από πάνω, ξεκινώντας με το ταμπλό τρέχουσας εποχής και τελειώνοντας με τα ταμπλό επιστήμης και πολιτισμού, τα οποία μπορούν να μπουν το ένα δίπλα στο άλλο. Πάνω από αυτά υπάρχει χώρος για τα ταμπλό παικτών, τα εγχειρίδια κανόνων και τα φύλλα γρήγορης επισκόπησης.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι λευκοί, οι κόκκινοι, οι κίτρινοι και οι μπλε δείκτες που δεν χρησιμοποιούνται στην προετοιμασία, μένουν στο κουτί, από όπου μπορείτε να τους πάρετε όποτε χρειαστεί.

Αν προτιμάτε να βάξετε τις κάρτες σας σε προστατευτικά, προτείνουμε να τις αποθηκεύετε πλαγίως, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχέδιο.



Τι Καινούριο Υπάρχει Στη Νέα Ιστορία

Το *Through the Ages* εκδίδεται από το 2006. Το *New Story of Civilization* είναι μια νέα έκδοση, η οποία διορθώνει κάποια σημεία, με βάση τα στοιχεία των παικτών από εννέα χρόνια παιχνιδιού. Έχουμε κάνει κάποιες βελτιώσεις, αλλά η βάση του παιχνιδιού παραμένει η ίδια. Οι παίκτες που γνωρίζουν το *Through the Ages: A Story of Civilization* θα μπορούσαν να παίξουν τη νέα αυτή έκδοση διαβάζοντας μόνο αυτή την περιληψη σχετικά με τις αλλαγές.

Οι αναφορές στο τμήμα αυτό είναι σε σελίδες του *Νομικού Κώδικα*, δηλαδή του πλήρους εγχειριδίου του παιχνιδιού. Είναι σχεδιασμένες έτσι ώστε να ανατρέχετε εύκολα στις λεπτομερείς συγκεκριμένου κανόνα.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΕ ΚΑΡΤΕΣ

Πολλές κάρτες έχουν αλλάξει, και όχι μόνο ως προς την εικονογράφηση. Διαβάστε τις προσεκτικά στο πρώτο σας παιχνίδι με την νέα έκδοση. Κάποιες έχουν πιο λεπτομερείς επεξηγήσεις στον *Νομικό Κώδικα* (Παράρτημα σελ. 12).



ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΤΕΛΟΥΣ ΣΕΙΡΑΣ

Η νέα Αλληλουχία Τέλους Σειράς περιλαμβάνει αρκετές αλλαγές. Η ολοκληρωμένη αλληλουχία είναι τυπωμένη στο ταμπλό σας, ώστε γρήγορα να την μάθετε χωρίς να χρειάζεται να ψάχνετε συνέχεια στο εγχειρίδιο οδηγιών.

ΔΙΑΦΘΟΡΑ

Η διαφθορά πλέον αξιολογείται πριν την παραγωγή τροφής και πόρων. Έτσι, είναι ευκολότερο να καταλάβετε αν κινδυνεύετε από διαφθορά και να προγραμματίσετε μια αποτελεσματική Φάση Ενεργειών. Δεν χρειάζεται πλέον να φαντάζεστε το πως θα είναι η μπλε τράπεζά σας μετά την παραγωγή και την κατανάλωση.

Τρεις θέσεις της μπλε τράπεζάς σας έχουν έναν μικρό κόκκινο αρνητικό αριθμό. Αν μία ή περισσότερες από τις θέσεις αυτές είναι κενές κατά το βήμα διαφθοράς σας, ο πιο αριστερά εμφανής αρνητικός αριθμός είναι η διαφθορά σας. Χάνετε πόρους ίσους με το ποσό αυτό. Αν δεν έχετε αρκετούς, χάνετε όσους έχετε και έπειτα καλύπτετε τη διαφθορά με τροφή. (Φάση Παραγωγής, σελ. 6)

Για να διατηρηθεί η κατάλληλη ένταση μεταξύ παραγωγής και διαφθοράς, ο αριθμός των μπλε δεκτικών έχει μειωθεί στους 16. (Ταμπλό Παικτών, σελ.2)

ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Οι επιπλέον στρατιωτικές κάρτες ξεσκαρτάρονται μετά την Φάση Ενεργειών, αντί για πριν. Έτσι μπορείτε να παίξετε μια κάρτα τακτικής πριν φάσει η στιγμή να την ξεσκαρτάρετε. Επίσης, αν αυξήσετε τις στρατιωτικές σας ενέργειες, εκμεταλλεύεστε άμεσα το αυξημένο σας όριο χεριού.

Ωστόσο, ο βασικός λόγος της αλλαγής αυτής ήταν για διευκόλυνση του παιχνιδιού. Είναι ευκολότερο να αποφασίσετε ποιές κάρτες θα κρατήσετε αφού παίξετε τη σειρά σας. (Ξεσκαρτάρωμα Επιπλέον Στρατιωτικών Καρτών, σελ.6)

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Το τραβήγμα στρατιωτικών καρτών δεν είναι πλέον μέρος της παραγωγής, οπότε δεν παραλείπεται σε περίπτωση εξέγερσης. (Τραβήγμα Στρατιωτικών Καρτών, σελ. 6)

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Η επαναφορά των ενεργειών είναι επισήμως πλέον, μέρος της Αλληλουχίας Τέλους Σειράς. (Επαναφέρετε τις Ενεργειές σας, σελ 6)

ΗΓΕΤΕΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΗΓΕΤΗ

Όπως και πριν, αν έχετε έναν ηγέτη στο παιχνίδι όταν παίξετε έναν νέο ηγέτη, ο παλιός ηγέτης πρέπει να φύγει από το παιχνίδι. Τώρα παίρνετε πίσω και μια αστική ενέργεια. Αυτό συμβαίνει μόνο αν έχετε ήδη έναν ηγέτη στο παιχνίδι. (Παίξιμο ενός Ηγέτη, σελ.5)

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ

ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ

Οι τιμές πολιτισμού, επιστήμης και ισχύος δεν έχουν άνω όριο. Δεν υπάρχει επίσης όριο για τους πόντους επιστήμης και πολιτισμού που μπορεί να έχετε. Μπορείτε να σημειώνετε τη διαφορά με όποιον τρόπο επιθυμείτε. Οι δείκτες είναι σχεδιασμένοι για να γυρίζουν πλευρά σημειώνοντας ότι είστε στο δεύτερο πέραςμα από τον αντίστοιχο μετρητή.

Οι τιμές και οι πόντοι σας δεν πάνε κάτω από το 0. Επίσης, η τιμή ευχαριστητής σας (αριθμός από χαρούμενες φατούλες) είναι πάντοτε μεταξύ 0 και 8. (Τιμές, σελ.10)



ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Αν το πλήρες παιχνίδι είναι πολύ μεγάλο ή επιθετικό για τους συμπαίκτες σας, μπορείτε να δοκιμάσετε μια από τις παρακάτω παραλλαγές. Είναι σχεδιασμένες για να παραμείνει το παιχνίδι ευχάριστο. Ωστόσο, επειδή οι κάρτες είναι ισορροπημένες για το πλήρες παιχνίδι, μερικές κάρτες ή συνδυασμοί μπορεί να είναι πιο αδύναμοι ή πιο δυνατοί από το κανονικό.

ΣΥΝΤΟΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Για να απολαύσετε την πλήρη εμπειρία σε συντομότερο χρόνο, δοκιμάστε την παραλλαγή αυτή. Θα παίξετε μόνο δύο εποχές, αλλά με τους πλήρεις κανόνες, μαζί με επιθέσεις, πολέμους και συμφωνίες.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Προετοιμαστείτε όπως και στο πλήρες παιχνίδι. Επιπλέον:

- Πάρτε όλα τα γεγονότα Εποχής III από την στρατιωτική τράπουλα για μια τράπουλα γεγονότων τέλους του παιχνιδιού. Ανακατέψτε την και μοιράστε από δύο κάρτες σε κάθε παίκτη. Οι παίκτες τις κρατάνε κλειστές δίπλα στα ταμπλό τους. Δεν μπορούν να τις κοιτάξουν μέχρι το τέλος της Εποχής I.
- Μοιράστε τρία ακόμη γεγονότα Εποχής III, ανοιχτά. Τοποθετήστε τα έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τα διαβάσουν.
- Πάρτε μια κάρτα *Πόλεμος αντί Πολιτισμού* από την τράπουλα Εποχής III και τοποθετήστε την ανοιχτή δίπλα στα τρία γεγονότα.
- Οι υπόλοιπες στρατιωτικές κάρτες Εποχής III και οι αστικές κάρτες Εποχής III δεν χρησιμοποιούνται.

ΠΟΛΕΜΟΙ

Όταν κηρύσσετε πόλεμο, πρέπει να παίξετε μια κάρτα πολέμου από το χέρι σας, όπως πάντα, αλλά μπορείτε να αποφασίσετε αν κηρύσσετε τον πόλεμο της κάρτας ή τον πόλεμο της κάρτας *Πόλεμος αντί Πολιτισμού*. Αν κηρύξετε τον πόλεμο Εποχής III, πληρώνετε αντίθετα το δικό της κόστος στρατιωτικής ενέργειας. Όταν ο πόλεμος επιλυθεί

η κάρτα σας ξεσκαρτάρεται. Η επιλογή αντικατάστασης ενός πολέμου με τον πόλεμο Εποχής III, είναι πάντοτε διαθέσιμη, ακόμη κι αν ήδη χρησιμοποιείται σε έναν πόλεμο που δεν έχει επιλυθεί.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ I

Στο τέλος της Εποχής I, όλοι οι παίκτες κοιτάζουν τις κάρτες γεγονότων Εποχής III που έχουν. Κάθε παίκτης ξεσκαρτάρει τη μια κάρτα κλειστή και κρατάει την άλλη. Κανένας δεν επιτρέπεται να δει τις κάρτες που κράτησαν ή ξεσκαρτάρισαν οι υπόλοιποι παίκτες.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Στο τέλος του παιχνιδιού:

- Κάθε παίκτης κερδίζει 6 για κάθε θαύμα Εποχής II που έχει ολοκληρώσει.
- Σκοράρει τα τρία δημόσια γεγονότα Εποχής III.
- Ανακατεύονται τα γεγονότα Εποχής III που επέλεξαν οι παίκτες και αξιολογούνται ένα προς ένα.

ΕΙΡΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αν θέλετε να απολαύσετε ένα παιχνίδι χωρίς πολέμους και επιθέσεις, δοκιμάστε την ειρηνική παραλλαγή.

Για να παίξετε ένα ειρηνικό παιχνίδι, απλά αφαιρέστε όλες τις επιθέσεις, τους πολέμους και τις συμφωνίες από τις στρατιωτικές τράπουλες. (Αν σας άρεσουν οι συμφωνίες, μπορείτε να κρατήσετε τις τέσσερις που δεν αναφέρονται σε επιθέσεις.)

Το στρατιωτικό μέρος του παιχνιδιού εξακολουθεί να υπάρχει για την αποίκηση και τα γεγονότα με βάση την ισχύ. Αν θέλετε να συμμετέχει ακόμη περισσότερο, δοκιμάστε τα παρακάτω:

ΤΑΚΤΙΚΕΣ

ΟΔΗΓΟΙ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

Κάθε παίκτης έχει έναν οδηγό τακτικής για να σημειώνει την τρέχουσα τακτική του. (Κομμάτια Παικτών, σελ.2)

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Οι Τακτικές μπορούν να παιχτούν όπως και στην πρώτη έκδοση, για 1 στρατιωτική ενέργεια κατά τη Φάση Ενεργειών σας. Η κάρτα πηγαίνει στην περιοχή σας και σημειώνεται με τον οδηγό τακτικής σας. Αυτή είναι μια αποκλειστική τακτική. (Παίξιμο μιας Τακτικής, σελ.6)

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ

Η τακτική σας δεν μένει αποκλειστική για πολύ. Στην αρχή της επόμενης σειράς σας, πριν τη Φάση Πολιτικής σας, μετακινήστε τυχόν κάρτα αποκλειστικής τακτικής από την περιοχή σας στην περιοχή κοινών τακτικών, στο κέντρο του στρατιωτικού ταμπλό. Για το υπόλοιπο παιχνίδι, οποιοσδήποτε μπορεί να την αντιγράψει. (Κάνοντας μια Τακτική Διαθέσιμη, σελ.3)

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

Κατά τη Φάση Ενεργειών σας, μπορείτε να πληρώσετε 2 στρατιωτικές ενέργειες για να αντιγράψετε μια τακτική της περιοχής κοινών τακτικών. Τοποθετήστε πάνω της τον οδηγό σας για να την σημειώσετε σαν την τρέχουσα τακτική σας. Κάθε κάρτα μπορεί να έχει πολλούς οδηγούς. Μπορείτε να παίξετε ή να αντιγράψετε μια τακτική ανά σειρά. (Αντιγραφή Τακτικής, σελ.6)

ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΧΩΡΙΣ ΘΥΣΙΕΣ

Ούτε ο επιτιθέμενος, ούτε ο αμυνόμενος επιτρέπεται να θυσιάσουν μονάδες σε μια επίθεση. Αντίθετα, έχει δημιουργηθεί ένας νέος τρόπος άμυνας, που δεν επηρεάζει τόσο πολύ τη θέση του αμυνόμενου.

ΑΜΥΝΑ

Ο αμυνόμενος μπορεί να παίξει κάρτες πλεονεκτηματος άμυνας, όπως και πριν. Επιπλέον, μπορεί να ξεσκαρτάρει στρατιωτικές κάρτες, κλειστές για +1 πλεονέκτημα ισχύος. Ο συνολικός αριθμός των καρτών που παίζονται ή ξεσκαρτάρονται στην άμυνα δεν μπορεί να ξεπερνάει το σύνολο στρατιωτικών ενεργειών του αμυνόμενου. (Παίζοντας μια Επίθεση, σελ.4)

ΠΟΛΕΜΟΙ

ΧΩΡΙΣ ΘΥΣΙΕΣ

Καμία πλευρά δεν επιτρέπεται να θυσιάσει μονάδες στον πόλεμο. Στην πρώτη έκδοση, η θυσία συχνά οδηγούσε σε μεγάλες συγκρούσεις, με τις δύο πλευρές να θυσιάζουν όλη την στρατιωτική τους ισχύ στο τέλος του παιχνιδιού, μένοντας ευάλωτοι σε τυχαίες επιθέσεις άλλων παικτών. (Επίλυση ενός Πολέμου, σελ.3)

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΠΑΓΚΟΣΜΙΩΝ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ

Όταν τελειώσει η Εποχή I, II ή III, γίνεται μια παγκόσμια σύγκρουση. Κάθε πολιτισμός κερδίζει πόντους πολιτισμού ίσους με τη διαφορά της ισχύος του με αυτή του πιο αδύναμου πολιτισμού. Έτσι, ο πιο αδύναμος πολιτισμός δεν κερδίζει τίποτα.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Υπήρχαν περισσότερες παραλλαγές στους κανόνες της αρχικής έκδοσης, και άλλες που έχουν αναπτυχθεί από παίκτες στο πέραςμα των χρόνων. Ωστόσο, χρησιμοποιούνται σπάνια. Στην έκδοση αυτή, εστίασαμε στην ισορροπία και τις δοκιμές του πλήρους παιχνιδιού χωρίς μετατροπές.

Ασφαλώς, αν υπήρχε μια παραλλαγή που σας άρεσε, μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε και με αυτή την έκδοση του παιχνιδιού.

Οι αλλαγές που έχουν γίνει βασίστηκαν στις προτιμήσεις των δοκιμαστών μας. Αν όμως προτιμάτε κάποια κομμάτια των παλαιών κανόνων (για παράδειγμα, θυσίες για τους πολέμους), μπορείτε να τα συμπεριλάβετε στους δικούς σας κανόνες. Η διασκέδαση με το παιχνίδι είναι πάντα σημαντικότερη από την απόλυτη ισορροπία. Μπορείτε επίσης να επισκεφτείτε τη σελίδα ThroughTheAges.com. Αν προκύψει μια καλή παραλλαγή και γίνει αποδεκτή από τους παίκτες μπορεί να γίνει επίσημη και να δημοσιευτεί εδώ.



www.throughtheages.com