

המדריך למנהיג – למשחק הראשון

ולאדה חואטיל

דרך העיידנים

סיפור חדש של ציוויליזציות

היו מוכנים לבנות ציוויליזציה שתשגשג דרך העידנים. במשחק, כל שחקן יפתח ציוויליזציה מימי קדם ועד להווה בשאיפה להשאיר חותם על ההיסטוריה. הציוויליזציה שלכם תרוויח נקודות תרבות בזכות ההשפעה שלה על מאורעות עולמיים באמצעות ספרות, מחזאות, דת, פלאי עולם, ומנהיגים דגולים. כל הציוויליזציות יתחילו את המשחק זהות, אבל הבחירות שתעשו יבדילו מאוד מהר ביניהן. יהיה עליכם להחליט אם תטביעו את חותמכם באמצעות עידוד האומנויות, באמצעות ביזה של יריבים חלשים יותר, או באמצעות בנייה של רשתות מזון מהיר. בסוף המשחק, השחקן עם הכי הרבה נקודות תרבות ינצח.
דרך העידנים: איזה סיפור אתם תספרו?



לגבי חוברת זו

מטרת המדריך למנהיג היא ללמד שחקנים חדשים איך לשחק את המשחק. במקביל להצגת החוקים, המדריך מציג לשחקנים דרך נוחה ללמוד את המשחק. כל הרעיונות מוצגים בסדר שתתקלו בהם במהלך המשחק. בנוסף תוכלו למצוא פה דוגמאות מועילות.

החוקה

החוקה היא חוברת החוקים הנלווית לחוברת זו. היא מציגה את כל רשימת החוקים של המשחק בסדר גיוני. אם הבנתם את העקרונות הבסיסיים של המשחק, תוכלו למצוא בזריזות תשובות לכל שאלותיכם על חוקי המשחק בחוקה. בנוסף, החוברת מכילה מקרא שמספק הסבר לגבי קלפים מסויימים. החוקה יכולה להיות יעילה אפילו בזמן קריאת חוברת זו. תוכלו להתייעץ בה אם אתם מרגישים שלא הבנתם עד הסוף חוק או קלף מסויים. רק זכרו שהיא מתארת רק את הגרסה המלאה של המשחק (ולא את הקצרה למשחק הראשון).

הסיפור המקורי

אם שחקתם בגרסה הקודמת של משחק זה שנקראת *Through the Ages: A Story of Civilization* (לא תורגמה לעברית) אתם לא צריכים לקרוא את החוברת הזו. רוב הרעיונות נשארים זהים, אז לא אמורה להיות לכם בעיה לעקוב אחרי החוקה. לנוחותכם, הדף האחורי של המדריך למנהיג (חוברת זו) מסביר את ההבדלים בין הגרסאות.

הכנת המשחק - אזורי השחקנים

בדרך העידנים אין מפה. השחקנים יבנו את הציוויליזציות שלהם על אזור השולחן שמולם. האזור הזה נקרא "אזור השחקן" שלכם.

טכנולוגיות בסיסיות

ששת הקלפים שמודפסים על לוח השחקן שלכם נחשבים הטכנולוגיות הבסיסיות שלכם. אנחנו נתייחס אליהם כקלפים, למרות שהם מודפסים על הלוח. הם מייצגים את הדברים שהציוויליזציה שלכם יודעת ואת הדברים שהיא יכולה לבנות.

טכנולוגיית יחידות צבאיות (אדם)

טכנולוגיית הלוחמים מאפשרת לכם לבנות לוחמים, שהם יחידות צבאיות. הפועל היחיד שכבר נמצא על הקלף מייצג יחידת לוחמים. הסמל בתחתית הקלף מייצג את העוצמה של כל יחידה. הלוחם האחד נותן לציוויליזציה שלכם עוצמה של 1.

הסמל בפינה הימנית למעלה אומר שהיחידות על קלף הלוחמים הן מחיל הרגלים. בעתיד תוכלו להמציא יחידות חיל רגלים מתקדמות יותר, בנוסף לחיל רכוב וארטילריה.

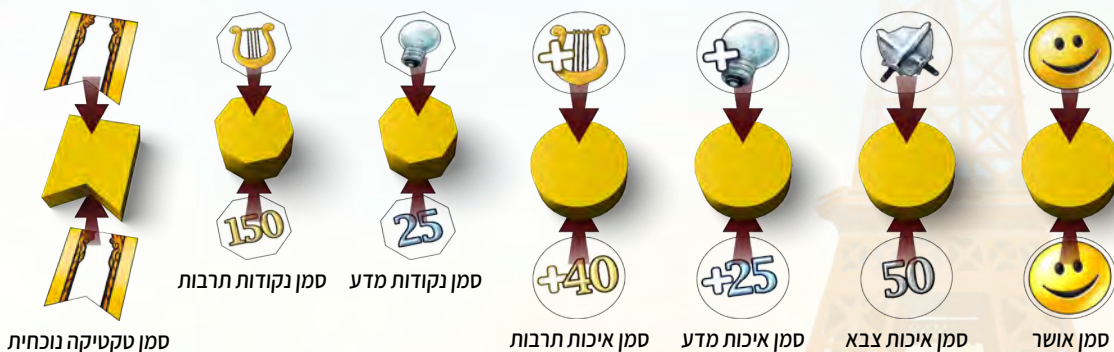
לוח השחקן

לוח השחקן שלכם הוא החלק העיקרי באזור השחקן שלכם. כדי להכין אותו:

- בחרו צבע.
- הניחו את לוח השחקן שמתאים לצבע שבחרתם מולכם. מסביב לו השאירו מספיק מקום שאליו הציוויליזציה שלכם תוכל לגדול.

סמני שחקן

כל שחקן ייקח 7 סמנים מעץ שבצבע שלו. לפני המשחק הראשון, אתם מוזמנים לקשט אותם עם המדבקות המתאימות.



סמן טקטיקה נוכחית

סמן זה מסמן את הטקטיקה שהצבא שלכם משתמש בה ברגע זה.

סמני נקודות

הסמנים המתומנים משמשים למעקב אחרי נקודות התרבות והמדע שלכם.

סמני האיכות

הסמנים העגולים משמשים לסימון ארבע איכויות של כל שחקן: ייצור תרבות, ייצור מדע, כוח צבאי ואושר.

שימו את סמן האושר על המקום שכתוב עליו 0 במדד האושר על לוח השחקן.

קוביות

הקוביות השקופות למחצה הן בצבעים כחול, צהוב, לבן, ואדום. תצטרכו כמה מהן באזור המשחק שלכם:

- קחו 16 קוביות כחולות ושימו אותן על הריבועים במאגר הכחול שלכם.
- קחו 25 קוביות צהובות ושימו אותן על שאר הריבועים שעל לוח השחקן שלכם: 18 במאגר הצהוב, 1 בעמדת הפועלים שלכם ו-6 על הטכנולוגיות ההתחלתיות שלכם (הקלפים הקבועים למעלה)
- קחו 4 קוביות לבנות ו-2 קוביות אדומות ושימו אותם ליד הקצה הימני של לוח השחקן שלכם.

ברגע שכולם סיימו להכין את לוחות השחקן שלהם, החזירו את הקוביות הנותרות לקופסה, או שתשאירו אותם במקום אחר מחוץ להישג יד. לרוב אתם תזיזו סמנים בתוך אזור השחקן שלכם ורק במקרים נדירים תצטרכו לקחת או להחזיר סמנים נוספים מהקופסה.

פועלים

שבע הקוביות הצהובות שלא נמצאות במאגר הצהוב נקראות "פועלים". הן מייצגות את האוכלוסייה ההתחלתית של הציוויליזציה שלכם.

שש מהן מתחילות את המשחק על קלפים שונים. פועלים אלו מייצגים יחידה צבאית אחת, שתי חוות, שני מכרות ומעבדה אחת. הפועל השביעי נמצא בעמדת הפועלים שלכם. הוא נקרא "פועל פנוי". הוא לא עושה שום דבר מועיל ברגע זה, אבל הוא פנוי לעבודה.

המאגר הצהוב

אתם תשתמשו בזמן המאוסן רק כשתרצו להגדיל את האוכלוסייה שלכם. העלות של הגדלת האוכלוסייה מצויינת על כל אזור (במאגר).

ככל שהאוכלוסייה שלכם תגדל, המאגר הצהוב שלכם יתרוקן, ולכן תצטרכו יותר זמן כדי להאכיל את האוכלוסייה והגדלה נוספת שלה תצרוך אפילו יותר זמן.

הקוביות הצהובות שבמאגר הצהוב שלכם לא מייצגות פועלים. תוכלו לחשוב עליהם בתור אדמה לא מנוצלת בשטח שלכם.

בכל פעם שהאוכלוסייה שלכם תגדל, קחו את הקוביה הימנית ביותר מהמאגר ושימו אותה בעמדת הפועלים שלכם. כתוצאה - הרווחתם פועל, אבל פחות קוביות במאגר הצהוב שלכם פירושו שיש לכם פחות אדמה פנויה בשטח שלכם. ככל שהצפיפות תעלה, כך הדרישות של האזרחים יעלו. התהליך מיוצג ע"י אזורים ותת-אזורים במאגר הצהוב שלכם. בתחילת המשחק, האזרחים שלכם לא צורכים מזון מאוסן. הם יכולים לצוד או לגדל אותו בעצמם.

המאגר הכחול

אם אזור במאגר הכחול נשאר ריק, זה אומר שהציוויליזציה שלכם אוגרת הרבה מזון ומשאבים. זו לא בעיה אם תבדודו אותם באותו התור, אבל אם עדיין יהיו לכם אזורים ריקים בסוף התור, תצטרכו להתמודד עם שחיתות.

קוביות כחולות מייצגות מזון ומשאבים. על טכנולוגיית חקלאות הן מייצגות מזון. על טכנולוגיית מכרה הן מייצגות משאבים. הקוביות הכחולות נשארות במאגר הכחול עד שצריך אותן למטרה כלשהי.

כדי לייצג את ייצור המזון והמשאבים, תעבירו קוביות כחולות מהמאגר הכחול אל הקלפים. תמיד העבירו את הקוביות הימניות ביותר קודם.

כשאתם משתמשים במזון או משאבים, החזירו את הקוביות למאגר הכחול. מלאו סימונים ריקים משמאל לימין.

הכנת המשחק - האזור המשותף

סדרו את לוחות המשחק במרכז השולחן בצורה שתהיה הכי נגישה לכולם.

לוח הצבא

דירוג העוצמה הצבאית

עוצמה מייצגת את הכוח הצבאי, הידע לגבי לחימה ויתרונות צבאיים אחרים של הציוויליזציה שלכם. במשחק הראשון העוצמה תהיה פחות משמעותית מאשר במשחק המלא כי לא יהיו מאבקים ישירים בינכם. למרות זאת, עוצמה עדיין חשובה כי ציוויליזציות חזקות יותר ירוויחו יותר מאירועים שיתרחשו במהלך המשחק, בעוד ציוויליזציות חלשות יותר יסבלו מהם.

- העוצמה הצבאית של כל השחקנים מתחילה מ-1.

על לוח השחקן שלכם יש פועל יחיד על קלף הלוחמים. הפועל מייצג יחידה אחת של לוחם, שמספק נקודה אחת של עוצמה. מכיוון שבשלב הזה הוא הדבר היחיד שתורם לעוצמה שלכם, דירוג העוצמה הצבאית שלכם הוא 1.

אזור טקטיקות משותף

אזור הטקטיקות המשותף הוא שטח באמצע לוח הצבא. קלפי טקטיקות צבאיות יונחו שם במהלך המשחק כדי לייצג את העובדה שהן הפכו מוכרות לכל הציוויליזציות.

- שימו את דגלי הלגיון של כל הציוויליזציות בתוך אזור הטקטיקות המשותף.

דגלים אלו מסמנים את הטקטיקה הנוכחית של כל שחקן. בתחילת המשחק הם לא נמצאים עם אף קלף. כל שחקן מתחיל ללא טקטיקה נוכחית.

חפיסות אירועים

שני אזורים על הלוח הצבאי מיועדים לחפיסות אירועים המכילות אירועים שיתרחשו במהלך המשחק. האירועים הראשונים נבחרים באקראי מחפיסת הצבא של עידן A ומונחים על המקום לאירועים הנוכחיים. לרוב אלו אירועים חיוביים.

במהלך המשחק, שחקנים יבחרו אירועים מהיד כדי לשים במקום לאירועים העתידיים. בכל פעם שמכינים אירוע עתידי בצורה זו, אירוע נוכחי נפתח. כשכל האירועים מעידן A נפתחו, האירועים העתידיים הופכים לאירועים נוכחיים.

- בהתאם למספר השחקנים, קחו 4, 5 או 6 קלפים מהחפיסה הצבאית של עידן A ושימו אותם כשפניהם כלפי מטה במקום לאירועים הנוכחיים. מספר הקלפים יהיה כמספר השחקנים ועוד 2.
- החזירו את שאר החפיסה הצבאית של עידן A לקופסה בלי להסתכל על הקלפים.

לוח העידן הנוכחי

לוח קטן זה מכיל מקום לחפיסות הקלפים הצבאיים והאזרחיים של העידן הנוכחי.

חפיסת הקלפים האזרחיים של העידן הנוכחי

חפיסת הקלפים האזרחיים של העידן הנוכחי מכילה את הקלפים שהונחו על שורת הקלפים.

- אחרי שחילקתם קלפים על שורת הקלפים, שימו את שאר החפיסה של עידן A על לוח העידן הנוכחי.

חפיסת הקלפים הצבאיים של העידן הנוכחי

חפיסת הקלפים הצבאיים של העידן הנוכחי מכילה קלפים שניתן לשלוף בסוף התור. בעידן A האזור הזה נשאר ריק. שחקנים לא שולפים קלפים צבאיים מעידן A.



השחקן הראשון

בחרו באקראי מי יהיה השחקן הראשון. השחקן הראשון לא מתחלף במהלך המשחק ואין לו תפקיד מיוחד. למרות זאת, כדי להבטיח שלכולם תהיה הזדמנות לשחק את אותו מספר תורות, חשוב לזכור מי היה השחקן הראשון. אם תרצו, ניתן לסמן את השחקן הראשון ע"י קלף לא משומש מעידן A שיונח גלוי חלקית מתחת ללוח השחקן שלו.

פעולות בסיבוב הראשון

בתור הראשון, לא כל הפעולות יהיו זמינות לכם. הקוביות הלבנות והאדומות שלצד הלוח שלכם מייצגות פעולות שלא זמינות לכם. הפעולות הזמינות מיוצגות רק ע"י קוביות שנמצאות על קלף שיטת הממשל שלכם.

- השחקן הראשון שם קוביה לבנה אחת על קלף העריצות שלו.
- השחקן השני (בכיוון השעון) שם 2 קוביות לבנות על קלף העריצות שלו.
- השחקן השלישי שם 3 קוביות לבנות על קלף העריצות שלו.
- השחקן הרביעי שם 4 קוביות לבנות על קלף העריצות שלו.

לכן בסיבוב הראשון, לשחקנים יהיו 1, 2, 3 או 4 פעולות אזרחיות זמינות ו-0 פעולות צבאיות.



חפיסות

חפיסות הקלפים האזרחיים צריכות להיות קטנות יותר אם אתם משחקים בפחות מ-4 שחקנים. למשחק ב-2 או 3 שחקנים, הוציאו קלפים מסוימים מחפיסות הקלפים האזרחיים של עידנים I ו-II.

- קלפים שיש להוציא מסומנים בפינה הימנית-העליונה:
- למשחק ב-3 שחקנים, הוציאו את שלושת הקלפים שמסומנים ב-4 מכל חפיסה אזרחית.
- למשחק בשני שחקנים, הוציאו את ששת הקלפים שמסומנים ב-3+ ואת שלושת הקלפים שמסומנים ב-4 בכל חפיסה אזרחית.

עכשיו אמורות להיות לכם 6 חפיסות מוכנות למשחק ראשון.

ערבבו כל חפיסה בנפרד.

בתחילת המשחק תצטרכו רק את החפיסות של עידן A. שמרו את החפיסות של עידנים I ו-II קרובות. נשתמש בהן בהמשך המשחק.

- הפרידו את הקלפים לשמונה חפיסות בהתאם למה שמופיע על גב הקלפים.

ישר מהקופסה

אם העותק שלכם חדש, הקלפים כבר מחולקים ל-8 החפיסות, מלבד קלפים המיועדים רק למשחק ב-3 או 4 שחקנים.

המשחק הראשון שלכם יהיה קצר יותר ופחות לוחמני. כדי להבטיח זאת, תצטרכו לסדר את החפיסות:

- החזירו את שתי החפיסות של עידן III לקופסה. במשחק הראשון יהיה לכם עידן אחד פחות מהמשחק המלא.
- בחפיסות הצבאיות של עידנים I ו-II השאירו רק את הקלפים הבאים:
 - אירועים ושטחים (קלפים ירוקים עם הסמל U בפינה הימנית למעלה)
 - טקטיקות (קלפים אדומים עם סמלים של יחידות צבאיות בחצי התחתון)
 - קלפי יתרון צבאי (קלפים חצי חומים - חצי ירוקים)

שורת הקלפים

שורת הקלפים מציגה קלפים אזרחיים שתוכלו לבחור מתוכם במהלך המשחק. השורה היא יסוד מרכזי במשחק. פיתוח הציוויליזציות שלכם יושפע מהקלפים שתקחו מהשורה. הניחו אותה במקום שיהיה נוח לכולם להגיע ולראות.

חלקו 13 קלפים אזרחיים מחפיסת עידן A במקומות הפנויים על השורה.



לוח המדע

מדע מייצג את הידע של ציוויליזציה ואת היכולת שלה לאמץ רעיונות חדשים והמצאות חדשות.

מדד איכות מדעית

איכות המדע של ציוויליזציה מראה כמה נקודות מדע הציוויליזציה תקבל בכל תור. המדד משתנה בכל פעם ששחקנים בונים או או הורסים משהו שמייצר מדע.

- מדד איכות המדע (העגול) של כל השחקנים מתחיל (בסיבוב הראשון) ברמה 1.

הסתכלו על לוח השחקן שלכם. אתם מתחילים עם מעבדה (U) מעידן A המיוצגת ע"י הפועל שנמצא על קלף טכנולוגיית הפילוסופיה. משמעותו של הסמל האחד של U בתחתית הקלף היא שכל מעבדה שמוצבת על הקלף מייצרת נקודה אחת של מדע. זו הסיבה שמדד האיכות המדעית שלכם הוא 1.

מדד נקודות מדע

ציוויליזציות מרוויחות נקודות מדע (U) במהלך המשחק, לרוב בזכות מדד האיכות המדעית שלהן. הן יכולות להשקיע נקודות מדע בשביל לפתח טכנולוגיות חדשות.

- סמני נקודות המדע (מתומנים) של השחקנים מתחילים על 0 במדד נקודות המדע.

אתם מתחילים את המשחק בלי נקודות מדע. בזכות דירוג איכות המדע שלכם שעומד על אחד, תקבלו את נקודת המדע הראשונה שלכם בסוף התור הראשון.

לוח התרבות

תרבות מייצגת את ההשפעה שיש לתרבות שלכם על העולם כולו. בין אם זה באמצעות אומנות, דת, פלאי עולם, או אפילו תוקפנות ומלחמות, ציוויליזציה צריכה להפיץ את התרבות שלה. בסוף המשחק, הציוויליזציה עם הכי הרבה נקודות תרבות תנצח!

מדד איכות התרבות

איכות התרבות של ציוויליזציה מראה כמה נקודות תרבות הציוויליזציה תקבל בכל תור. המדד משתנה בכל פעם ששחקנים בונים או או הורסים משהו שמייצר תרבות.

- מדד איכות התרבות (העגול) של כל השחקנים מתחיל (בסיבוב הראשון) ברמה 0.

על לוח השחקן שלכם, אתם יכולים לראות שדת היא הטכנולוגיה היחידה שיכולה לייצר לכם נקודות תרבות. מכיוון שאין לכם פועלים על הקלף, אין לכם מקדשים (T), ולכן הציוויליזציה שלכם לא מייצרת תרבות.

מדד נקודות תרבות

ציוויליזציות מרוויחות נקודות תרבות (T) במהלך המשחק, לרוב בהתבסס על מדד איכות התרבות שלהן, אבל גם בזכות מעשים אחרים. לעיתים ציוויליזציה עלולה לאבד נקודות תרבות.

- סמני נקודות התרבות (מתומנים) של השחקנים מתחילים על 0 במדד נקודות התרבות.

סקירת המשחק

עכשיו לאחר שהכנתם את המשחק הראשון שלכם, זה מה שיקרה:

סיבוב ראשון

המשחק מתחיל בימי קדם והוא משמש כסיבוב הכנה לשאר המשחק. בסיבוב הראשון היו לכם מספר מועט של פעולות אזוריות. תוכלו להשתמש בהן כדי לקחת קלפים משורת הקלפים וכך לעצב את הצורה שהציוויליזציה שלכם תתפתח בשלביה הראשונים. בסוף של כל תור, הציוויליזציה תיצר נקודות מדע, מזון ומשאבים.

סיבוב שני

החל מהסיבוב השני, בתחילת כל תור יופיעו קלפים אזרחיים חדשים בשורת הקלפים. ימי הביניים יתחילו בסיבוב השני ולכן קלפים מעידן I יצטרפו לשורת הקלפים. בתור השני שלהם, שחקנים יוכלו להתחיל לבנות ולפתח את הציוויליזציות שלהם. הם רשאים להשתמש בכל הפעולות האזוריות והצבאיות שלהם בשביל עוד דברים מלבד לקיחת קלפים. בנוסף תהיה להם הזדמנות לשלוף קלפים צבאיים אחרי שלב הייצור.

שאר המשחק

החל מהסיבוב השלישי, יתחילו להיות לכם קלפים צבאיים. קלפים אלו מאפשרים לכם לזמום תהליכים פוליטיים ולשפר את העוצמה והטקטיקות הצבאיות שלכם. כמובן שבמקביל תמשיכו להגדיל את האוכלוסייה שלכם, לפתח טכנולוגיות חדשות ולהגביר את ייצור המזון, המשאבים, המדע והתרבות שלכם. תמשיכו לעשות צעדים כדי לשמור על האוכלוסייה מאושרת, ואולי אפילו תאלצו להתמודד עם שחיתות.

התקדמות דרך העידנים

כשהקלפים האזרחיים של עידן I יגמרו - עידן II, עידן התגליות יתחיל. חלק מהקלפים של ימי קדם יזרקו והאוכלוסייה שלכם תהפוך תובענית יותר, אבל מלבד זאת, המשחק ממשיך תחת אותם חוקים. קלפים אזרחיים וצבאיים של עידן II נכנסים למשחק ומביאים איתם טכנולוגיות מתקדמות, פלאי עולם תעשייתיים ומנהיגים נאורים.

סוף המשחק

המשחק הראשון שלכם הוא גרסה מקוצרת. כשהחפיסה של עידן II תיגמר, המשחק יתקרב לקיצו. שוב, חלק מהקלפים של ימי קדם יזרקו והאוכלוסייה שלכם תהפוך תובענית יותר. עידן III - העת המודרנית - מתחיל, אבל לא תקבלו קלפים של עידן III. כל השחקנים יקבלו לפחות עוד תור אחד כדי לעצב גימור אחרון לציוויליזציה המפוארת שהם בנו. המשחק יסתיים בסוף התור של השחקן מימין לשחקן הראשון, לאחר שכל השחקנים שיחקו לפחות תור אחד נוסף. מי שיש לו הכי הרבה נקודות תרבות בסוף המשחק ניצח.

ללמוד תוך כדי משחק

תוכלו לשחק את המשחק תוך כדי קריאה בחוברת זו. הכינו את המשחק כמו שמתואר בשלבים הקודמים, ואז קראו את הסיבוב הראשון, ושחקו את הסיבוב הראשון של המשחק. קראו את הסיבוב השני, ואז שחקו את הסיבוב השני של המשחק. קראו את המשחק הסיבובים, והמשיכו לשחק. אחרי שתיגמר חפיסת הקלפים האזרחיים של עידן I, קראו את סוף עידן. בזמן זה כדאי שתקראו גם את סוף המשחק כדי שתדעו במה להתמקד במהלך עידן II.

הסיבוב הראשון

הסיבוב הראשון הוא הפשוט ביותר, אבל הוא היסוד לכל מה שבא אחריו.

המשחק מתחיל בימי קדם והוא משמש כסיבוב הכנה שבו תקחו מספר קלפים משורת הקלפים. הקלפים האלו יגדירו את המורשת הקדמונית של הציוויליזציה שלכם. כל אחד מכם ישחק תור אחד בהתאם לחוקי התור הראשון.

לתור הראשון יש רק שני שלבים:

- בשלב הפעולות, תהיו רשאים לקחת קלף אחד או יותר משורת הקלפים.
- במהלך סוף התור, הציוויליזציה שלכם תייצר מזון, משאבים ונקודות מדע. בסוף התור, קחו את כל הפעולות שלכם (הקוביות הלבנות והאדומות) והניחו אותן על קלף הממשל שלכם.

שלב הפעולות

בסיבוב הראשון יש לכם מספר מוגבל של פעולות ואפשרות מוגבלת להשתמש בהן.

שתזכרו שהוא בבנייה. אנחנו נקרא לו "פלא עולם שאינו גמור".

מותר לכם להחזיק רק פלא עולם שאינו גמור אחד במשחק. לא תוכלו לקחת קלף של פלא עולם נוסף אם יש לכם פלא עולם שאינו גמור.

כשתסיימו לבנות את פלא העולם, טובבו אותו כדי שיהיה ישר וכך תסמנו שהוא הושלם. באותו רגע היתרונות שלו מתחילים לפעול. פלאי עולם שלמים לא מונעים מכם לקחת חדשים, אבל הם כן הופכים אותם ליקרים יותר.

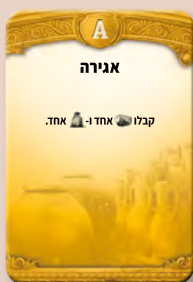
עלות פלא עולם היא פעולה אזרחית אחת יותר על כל פלא עולם שכבר בניתם.

אז פלא העולם הראשון עולה לכם את הכמות הרגילה של פעולות אזרחיות (בהתאם למיקום הקלף). ברגע שסיימתם לבנות אותו, התחלת בנייה של פלא עולם נוסף תעלה לכם פעולה אזרחית אחת יותר מהכמות הרגילה. התחלת בנייה של פלא עולם שלישי תעלה לכם שתי פעולות יותר מהכמות הרגילה, וכן הלאה.

טיפ: לפני שתקחו קלף פלא עולם, וודאו שתוכלו לסיים אותו ושאתם מעוניינים ביתרון שהוא נותן. אין דרך קלה להיפטר מפלא עולם שאינו גמור, והוא עלול למנוע ממכם לקחת פלא שתרצו יותר.

קלפי פעולה

קלף פעולה מייצג מזל גדול או מאמץ גדול מצד הציוויליזציה שלכם. שלא כמו קלפים אזרחיים אחרים, ההשפעה של קלפים אלו אינה מתמשכת. הם נותנים לכם הטבה חד-פעמית כשאתם משחקים אותם, ואז הקלף נזרק לערימת הקלפים המנוצלים. אם לקחתם קלף פעולה, שימו אותו ביד שלכם. תוכלו להשתמש בו רק בתור עתידי.



קלפי עידן A

יש 3 סוגי קלפים שונים בעידן I ימי קדם: מנהיגים (ירוק), פלאי עולם (סגול), וקלפי פעולה (צהוב).

מנהיגים

מנהיג הוא דמות היסטורית חשובה שאתם בוחרים שתהיה מדריך רוחני לציוויליזציה שלכם. הנוכחות שלו נותנת לכם יכולות מיוחדות ויתרונות שונים. הפרטים לגבי היכולות והיתרונות מפורטים באמצעות טקסט או סמלים בתחנית הקלף.

כשאתם לוקחים קלף מנהיג, אתם מחזיקים אותו ביד שלכם. אין לו השפעה עד שלא הכנסתם אותו למשחק. בסיבוב הראשון, אסור לכם להכניס מנהיגים למשחק, אז שמרו אותו ביד שלכם בינתיים. בכל הסיבובים תפעלו תחת ההגבלה הבאה:

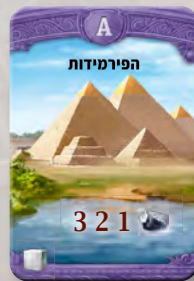
אסור לכם להחזיק שני מנהיגים מאותו עידן.

ברגע שלקחתם מנהיג מעידן A, אתם לא רשאים לקחת אחד נוסף. ההגבלה הזאת תקפה גם אם לא הכנסתם את המנהיג הראשון למשחק וגם אם הוצאתם אותו החוצה. אבל אין מגינה שתקחו מנהיג מעידן I.

פלאי עולם

פלאי עולם הם המבנים הכי אפיים במשחק. הם מספקים יתרונות משמעותיים, אבל לוקח זמן ומשאבים לבנות אותם.

פלאי עולם הם הקלפים היחידים שאתם יכולים להכניס למשחק ברגע שלקחתם אותם, אין סיבה שתקחו אותם ליד. כשאתם לוקחים פלא עולם משורת הקלפים, הניחו אותו ליד לוח השחקן שלכם. שימו אותו על הצד כדי



פעולות פנויות

כל שחקן מתחיל עם מספר פעולות שונה על קלף העריצות שלו. כל קוביה לבנה מייצגת פעולה אזרחית פנויה.

שאר הקוביות הלבנות, ושתי הקוביות האדומות יונחו לצד לוח השחקן שלכם. בסיבוב הראשון הן לא זמינות.

בסיבוב הראשון רק 1, 2, 3 או 4 פעולות אזרחיות זמינות לשחקנים, בהתאם לסדר התור. ניתן להשתמש בהן רק כדי לקחת קלפים משורת הקלפים.

בסיבובים הבאים תתחילו את תורכם עם כל הפעולות פנויות.

לקיחת קלפים

שורת הקלפים מתחילה עם 13 קלפים אזרחיים מעידן A. יש להם עלות שונה של פעולות אזרחיות. העלות מסומנת מתחת למקום הקלף בשורת הקלפים: פעולה אזרחית אחת כדי לקחת קלף מחמשת הקלפים הראשונים משמאל של שורת הקלפים, שתי פעולות אזרחיות כדי לקחת את אחד מארבעת הקלפים שאחריהם ו-3 בשביל לקחת מארבעת הקלפים הימניים ביותר.

כדי לקחת קלף משורת הקלפים, עליכם להשתמש במספר פעולות שמצויין מתחתיו.

שלם פעולות אזרחיות

כדי לשלם פעולות אזרחיות, עליכם לקחת את המספר הנדרש של פעולות אזרחיות מהקלף שלכם ולהניח אותן לצד לוח השחקן. אלו הן פעולות שנוצלו והן לא זמינות לכם שוב באותו התור.

לשחקן הראשון יש רק פעולה אזרחית אחת ולכן הוא יכול לקחת קלף רק מהחמישה השמאליים ביותר בשורת הקלפים. השחקן השני יכול לקחת שני קלפים מאותו אזור, או קלף אחד מהאזור האמצעי. שחקנים לא חייבים להשתמש בכל הפעולות שלהם אם הם לא רוצים, אבל הן לא נשמרות לתור הבא.

דוגמה ללקיחת קלפים בסיבוב הראשון



קלפים אזרחיים פתוחים

כל הקלפים האזרחיים נלקחים משורת הקלפים כשהם מוצגים עם הפנים כלפי מעלה, כך שהקלפים האזרחיים של כל שחקן ידועים לכל השחקנים האחרים למקרה שהם רוצים לעקוב.

אם אתם לא רוצים אלמנט של זיכרון במשחק, אתם יכולים להחליט שכל שחקן יכול לבקש משחקן אחר לחשוף את הקלפים האזרחיים שלו, או אפילו להחליט שכולם יניחו את הקלפים האזרחיים שלהם מולם על השולחן על הצד או במקום מוגדר מראש (בצורה שלא תגרום לכם להתבלבל בין הקלפים שביד לקלפים שהוכנסו למשחק). אפילו אם הם חשופים, הקלפים האלו נחשבים "ביד" עד שהם נכנסים למשחק או נזרקים לערימת הקלפים המנוצלים.

שלושה שחקנים בוחרים קלפים מתוך הקלפים המוצגים מעל.

לשחקן הראשון יש רק פעולה אזרחית אחת. הוא משתמש בה כדי לקחת את המנהיג משה ליד. אז הוא מבצע את הליך סוף התור שלו שמוסבר למטה.

לשחקנית השנייה יש שתי פעולות אזרחיות זמינות. היא לוקחת את הקלף הקולוסוס ומניחה אותו על הצד ליד לוח השחקן שלה כדי להראות שהוא עדיין לא בנוי. היא מחליטה להשתמש בפעולה האזרחית השנייה שלה כדי לקחת את קלף הפעולה גאונות הנדסית, שיעזור לה לבנות את הקולוסוס מהר יותר. קלף הפעולה נכנס ליד שלה והיא מבצעת את הליך סוף התור שלה.

לשחקן השלישי יש שלוש פעולות אזרחיות. הוא רוצה לנצל שתיים מהן כדי לקחת את המנהיג חמורבי, אבל מה הוא יוכל לעשות עם הפעולה האחרונה? הומרוס ואריסטו הם הקלפים היחידים שזמינים עבור פעולה אחת, אבל אף שחקן לא יכול לקחת יותר ממנהיג אחד מעידן A. הוא יכול לקחת את חמורבי בכל זאת ולוותר על הפעולה הנוספת. אבל אם הוא מעדיף לקחת שני קלפים, הוא יכול לדוגמה לקחת את אריסטו ליד ולשים את הספרייה הגדולה של אלכסנדריה ליד הלוח שלו בתור פלא שאינו גמור. לחלופין, הוא יכול לקחת קלף אחד שעולה 3 פעולות אם הוא ראה אחד שהוא מעדיף יותר מחמורבי. בכל מקרה, הוא מסיים את התור שלו עם הליך סוף התור ואז מגיע הזמן לסיבוב השני.

הליך סוף התור

לוחות השחקן שלכם מראים את הצעדים שיש לבצע בסוף התור, אבל בסיבוב הראשון, רק חלק מהצעדים רלוונטיים.



שליפת קלפים צבאיים

תוכלו לשלוף קלף צבאי עבור כל פעולה צבאית פנויה שנשארה לכם בסוף שלב הפעולות. בסיבוב הראשון, אין לכם פעולות צבאיות פנויות ולכן אתם לא שולפים קלפים. התעלמו משלב זה.

החזרת פעולות

קחו את כל הקוביות הלבנות והאדומות שלכם ושימו אותן על קלף העריצות שלכם.

בתור הבא שלכם, יהיו לכם 4 פעולות אזרחיות פנויות ושתי פעולות צבאיות פנויות.

שחיתות

אין חשש לשחיתות בתור הראשון. התעלמו משלב זה.

ייצור מזון

עכשיו כל חווה תייצר מזון.

על כל פועל על טכנולוגיית החווה, קחו סמן כחול אחד מהמאגר הכחול ושימו אותו על קלף החווה.

יש לכם שתי חוות בעידן A (שתי קוביות צהובות על חקלאות) אז קחו שתי קוביות כחולות מהמאגר הכחול ושימו אותן על קלף החקלאות שלכם. הסמן בתחתית קלף החקלאות מראה שכל קובייה כחולה על הקלף שווה 1 מזון. מזל טוב! הציוויליזציה שלכם מאחסנת 2 מזון.

צריכת מזון

השטח שבבעלותכם מאוכלס בצורה שאינה צפופה ולכן האנשים בו לא צורכים מהמזון המאוחסן. התעלמו משלב זה בסיבוב הראשון.

ייצור משאבים

השלב הזה מקביל לשלב ייצור המזון:

על כל פועל שנמצא על טכנולוגיית מכרה, קחו סמן כחול אחד מהמאגר הכחול ושימו אותו על קלף מכרה.

קחו שתי קוביות כחולות מהמאגר הכחול ושימו אותן על קלף הברונזה שלכם. מה שאומר שהציוויליזציה שלכם מאחסנת 2 משאבים. תוכלו להשתמש בהם בתורות הבאים.

לזרוק קלפים צבאיים עודפים

אין לכם קלפים צבאיים בסיבוב הראשון, אז אפשר להתעלם משלב זה.

שלב הייצור

עדיין אין חשש למרד, אז פשוט בצעו את השלבים הרגילים של שלב הייצור.

הרוויחו נקודות מדע ותרבות

הזיזו את סמן נקודות המדע שלכם קדימה לפי מה שמצוין במדד איכות המדע.

הזיזו את סמן נקודות התרבות שלכם קדימה לפי מה שמצוין במדד איכות התרבות.

מכיוון שאתם לא יכולים לעשות דבר מלבד לקחת קלפים בסיבוב הראשון, כולכם תשימו את התור הראשון שלכם עם אותם מדדי איכות: 1 איכות מדע ו-0 איכות תרבות. הזיזו את סמן נקודות המדע שלכם צעד אחד קדימה. סמן נקודות התרבות נשאר על 0. הערה: סמן איכות המדע שלכם (העגול) לא זז כרגע. הוא רק מראה כמה צעדים תצטרכו להזיז את סמן נקודות המדע שלכם (המתומן).

הסיבוב השני

בסיבוב השני יהיו לכם הרבה פעולות לבחור מהן.

החוקים של הסיבוב השני זהים לאלו של הסיבובים שאחרי. אבל בגלל שאין לכם קלפים צבאיים, חלק מהפעולות עדיין לא זמינות לכם.

בתור השני שלכם:

- רעננו את שורת הקלפים.
- שחקו את הפעולות האזרחיות והצבאיות שלכם (שלב הפעולות שלכם)
- בצעו את הליך סוף התור.

רענון שורת הקלפים

בסיבוב הראשון אף אחד לא מרענן את שורת הקלפים, אבל בשאר המשחק, זו הפעולה הראשונה שתעשו בתחילת כל תור.

מלבד במהלך התור הראשון, השחקנים מתחילים כל תור ברענון שורת הקלפים:

- הסירו את הקלפים המסומנים בתחילת (שמאל) שורת הקלפים.
- היזו את כל שאר הקלפים שמאלה.
- חלקו קלפים אזרחיים חדשים במקומות שהתפנו.

סוף עידן A

כשתרעננו את שורת הקלפים בפעם הראשונה, הקלפים יצאו מחפיסת הקלפים האזרחיים של עידן A (במקרה הנדיר שבו החפיסה של עידן A נגמרה, מלאו את שאר המקומות הריקים עם קלפים מהחפיסה האזרחית של עידן I).

כשמרעננים את שורת הקלפים בפעם הראשונה, עידן A נגמר ועידן I מתחיל.

שימו את שאר הקלפים האזרחיים של עידן A בקופסה. ערבבו את חפיסת הקלפים האזרחיים של עידן I והניחו אותה על הצד הבהיר של לוח העידן הנוכחי. מעכשיו, רענון שורת הקלפים ייעשה מהקלפים האזרחיים של עידן I.

ערבבו את חפיסת הקלפים הצבאיים של עידן I והניחו אותה על הצד הכהה של לוח העידן הנוכחי. שחקנים יוכלו לשלוף משם קלפים בהליך סוף התור שלהם.

הנחת החפיסות של עידן I על לוח העידן הנוכחי, היא הדבר היחיד שקורה בסוף עידן A. בסוף העידנים הבאים תצטרכו לבצע צעדים נוספים, אבל נגיע לזה אחר-כך.

הערה: השחקן הראשון הוא זה שמבצע את המעבר מעידן A לעידן I, אבל בהמשך המשחק, אין משהו מיוחד בשחקן הראשון. תמיד התחילו את התור שלכם ע"י רענון שורת הקלפים, אפילו אם אתם לא השחקן הראשון.

הסרת קלפים

מספר הקלפים שיש להסיר תלוי במספר השחקנים, כמו שמצויין מעל שלושת המקומות השמאליים בשורה.

- במשחק לשני שחקנים, הסירו את הקלפים משלושת המקומות בקצה השמאלי.
- במשחק לשלושה שחקנים, הסירו את הקלפים משני המקומות בקצה השמאלי.
- במשחק לארבעה שחקנים, הסירו את הקלף במקום השמאלי ביותר.



דוגמה ל-3 שחקנים מוצגת באיור

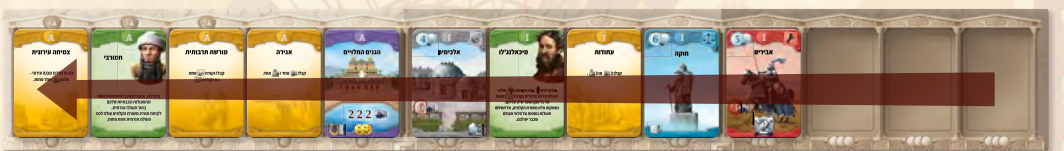


לפעמים אחד או יותר מהמקומות המדוברים יהיו כבר ריקים מכיוון ששחקנים לקחו את הקלפים במהלך תורם. במקרה כזה, הקלפים כבר הוסרו בשבילכם, אין צורך להסיר קלפים אחרים במקומם.

הקלפים שהוסרו לא חוזרים למשחק. אתם יכולים להחזיר את הקלפים לקופסה כדי שלא תחזירו אותם בטעות למשחק.

הזזת קלפים

עכשיו יש לשורת הקלפים יש לפחות מקום אחד ריק. היזו את הקלפים שמאלה למקומות הריקים. כשסיימתם, כל המקומות הריקים צריכים להיות בידד בקצה הימני. הסדר של הקלפים לא אמור להשתנות, כך קלפים ממקומות יקרים יותר ינועו למקומות זולים יותר.



חלקו קלפים חדשים

עכשיו יש בשורת הקלפים מספר מקומות ריקים, כולם בקצה הימני. חלקו קלפים מחפיסת הקלפים האזרחיים לכל מקום פנוי. כשסיימתם, כל מקום בשורת הקלפים יכול לקבל.



שלב הפעולות

פעולות צבאיות אפשריות:

- לבנות יחידה צבאית
- לשדרג יחידה צבאית*
- לשחרר יחידה צבאית*
- לשחק קלף טקטיקה**
- להעתיק טקטיקה**

*לא סביר שתבצעו את הפעולות האלו בתור השני שלכם, אבל נתאר אותן פה בכל מקרה, בהקשר המתאים.

**הפעולות האלו דורשות קלפים צבאיים שאין לכם כרגע. הן יתוארו בפרק הבא.

הערה: רשימה זו של כל הפעולות האפשריות נמצאת גם על לוח תקציר החוקים.

הפעולות האזרחיות שתוכלו לבצע:

- לקחת קלף משורת הקלפים
- להגדיל את האוכלוסייה
- לבנות חווה או מכרה
- לבנות מבנה עירוני
- לשדרג חווה, מכרה או מבנה עירוני*
- להרוס חווה, מכרה או מבנה עירוני*
- להכניס מנהיג למשחק
- לבנות שלב בפלא עולם
- לפתח טכנולוגיה*
- להכריז על הפיכה*
- לשחק קלף פעולה

בתור השני שלכם, יש לכם את כל הפעולות לרשותכם. 4 פעולות אזרחיות (לבנות) ושתי פעולות צבאיות (אדומות). בכל פעם שתשתמשו בפעולה, הורידו קוביה בצבע המתאים מלוח השחקן שלכם.

תוכלו להשתמש בפעולות שלכם כדי לעשות דברים שונים. נציין אותם בהמשך. תוכלו לבצע את הפעולות באיזה סדר שתבחרו, אלא אם צויין אחרת, תוכלו לבצע את אותה הפעולה כמה פעמים שתרצו, כל עוד תוכלו לשלם עליה. אתם לא חייבים לבצע את כל הפעולות שברשותכם.

טיפ: בתור השני שלכם, אנחנו ממליצים להשתמש רק בפעולות אזרחיות. אתם לא צריכים לבנות יחידות צבאיות בשלב מוקדם במשחק. על ידי השארה של פעולות צבאיות לא מנוצלות, תוכלו לשלוף קלפים צבאיים בסוף התור.

הפועל החדש שלכם

העברתם את הקוביה הצהובה הימנית ביותר מהמאגר הצהוב שלכם לעמדת הפועלים שלכם. עכשיו הקוביה הזו מייצגת פועל פנוי. לעומת זאת, יש לכם קוביה אחת פחות במאגר הצהוב שלכם. זה אומר שצפיפות האוכלוסייה של הציוויליזציה שלכם עלתה במקצת.

עדיין יש לכם קוביה אחת באזור הזה של המאגר הצהוב, אז גם בפעם הבאה שתגדילו את האוכלוסייה שלכם, זה יעלה לכם רק 2 מזון. לעומת זאת, ברגע שהאזור יהיה ריק, הגדלה נוספת של האוכלוסייה כבר תעלה 3 מזון. בנוסף, מהרגע שהורדתם את הקוביה האחרונה באזור, חשפתם את הסמל , שאומר שהציוויליזציה שלכם תצרוך 1 מזון בסוף כל תור.



ככל שצפיפות האוכלוסייה שלכם תעלה, כך המאגר הצהוב שלכם יתרוקן. זה מייצג את העובדה שיש פחות אדמה פנויה להתרחב אליה, ויעלה לכם יותר מזון לקיים ולהרחיב את האוכלוסייה. אם אי-פעם תרוקנו את המאגר הצהוב לגמרי, לא תוכלו להגדיל את האוכלוסייה יותר. תגיעו למצב שבו רמת הצפיפות של האוכלוסייה הכי גבוהה שאפשר.

עוד השפעה של הגדלת האוכלוסייה מיוצגת ע"י מדד האושר שלכם. יש סיבה שהוא מחובר למאגר הצהוב. כל אזור ריק דורש מכם לייצר עוד נקודת אושר אם תרצו לשמור על האוכלוסייה שלכם מאושרת. ראו את ההסבר על אושר ופועלים שאינם מרוצים בעמוד 19.

הגדלת האוכלוסייה

תוכלו לבחור להגדיל את האוכלוסייה שלכם. פעולה זו תאפשר לכם להשתמש ביותר פועלים.

כדי להגדיל את האוכלוסייה שלכם:

- שלמו פעולה אדרכתית אחת.
- הרימו את הקוביה הצהובה הימנית ביותר במאגר הצהוב.
- שלמו את כמות האוכל שמצויינת במספר הלבן שמתחת לאזור שממנו לקחתם את הקוביה.
- שימו את הקוביה הצהובה בעמדת הפועלים שלכם היא עכשיו נחשבת פועל פנוי.

תשלום מזון

כשאתם מגדילים את האוכלוסייה שלכם בפעם הראשונה, זה עולה לכם 2 מזון, כפי שמצויין מתחת לאזור הימני ביותר של המאגר הצהוב שלכם.

כדי לשלם מזון, היזו קוביות כחולות שמייצגות את הסכום המתאים מטכנולוגיות החווה שלכם למאגר הכחול שלכם.

ראו דוגמה מאוירת למטה.

לאחר הסיבוב הראשון אמורות להיות לכם 2 קוביות כחולות על קלף החקלאות שלכם. סמל בתחתית הקלף אומר שכל קוביה על הקלף שווה 1 מזון. כדי לשלם 2 מזון, תצטרכו להיזיז שתי קוביות מקלף החקלאות שלכם למאגר הכחול. אתם לא יכולים לשלם באמצעות הקוביות הכחולות שעל קלף הברונזה שלכם, מכיוון שהן מייצגות משאבים ולא מזון.

אם אין לכם מספיק מזון, לא תוכלו להגדיל את האוכלוסייה שלכם. בתור השני שלכם לרוב אין לכם מספיק מזון בשביל להגדיל את האוכלוסייה שלכם יותר מפעם אחת.

אל תשכחו: כשאתם משלמים, אף פעם אל תיפטרו מהקוביות הכחולות שלכם. פשוט החזירו אותן למאגר הכחול.

לקחת קלף

תוכלו לקחת קלף משורת הקלפים. החוקים זהים לאלו שביסוב הראשון, אבל עכשיו תוכלו למצוא בנוסף למנהיגים, פלאי עולם וקלפי פעולה, גם קלפי טכנולוגיה.

קלפי טכנולוגיה



טכנולוגיית חווה או מכרה

טכנולוגיית מבנה עירוני

טכנולוגיה צבאית



טכנולוגיה מיוחדת

שיטות ממשל

קלפי טכנולוגיה מגיעים במגוון צבעים. לכל אחד מהם יש מספר כחול ביניה השמאלית העליונה שלו שמייצג את עלות נקודות המדע שלו.

תוכלו לקחת כל קלף טכנולוגיה שתרצו ע"י תשלום של פעולות אדרכתיות בהתאם למיקום הקלף בשורת הקלפים. יש רק מגבלה אחת קטנה:

אסור לכם לקחת קלף טכנולוגיה עם שם זהה לקלף טכנולוגיה שכבר יש לכם ביד או במשחק.

כשאתם לוקחים קלף טכנולוגיה, שימו אותו ביד שלכם. ההשפעה שלו תתחיל רק כשהוא יונסע למשחק, כפי שיוסבר בהמשך.

הגבלת כמות הקלפים האזרחיים ביד

מספר הקלפים האזרחיים שתוכלו להחזיק ביד שווה למספר הפעולות האזרחיות המקסימלי שלכם - כלומר, מספר הקוביות הלבנות, לא משנה אם הן על הלוח או לידו. אם אתם כבר מחזיקים מספר קלפים זהה, אתם לא רשאים לקחת עוד ליד.

הערה: הגבלה זו לא מונעת מכם לקחת פלא עולם. פלאי עולם נכנסים ישר לאזור המשחק בלי להכנס ליד.

אתם מתחילים את המשחק עם 4 קוביות לבנות. אז מגבלת הקלפים האזרחיים שלכם היא 4, לא משנה כמה פעולות אזרחיות ביצעתם וכמה נשארו פנויות. לא תוכלו להחזיק ביד יותר מ-4 קלפים אזרחיים עד שלא תגדילו את מספר הפעולות האזרחיות האפשריות שלכם.

טיפ: קחו רק קלפים שאתם מתכוונים לשחק. אין דרך קלה להיפטר מקלפים אזרחיים.



שלמו 2 מזון כדי להגדיל את האוכלוסייה שלכם.



בניית חווה או מכרה חדש

הפעולים הפנויים שלכם מוכנים לעבודה. בניית חווה או מכרה חדשים יכול להיות רעיון טוב. פעולה זו תגדיל את ייצור המזון או המשאבים שלכם.

- כדי לבנות חווה או מכרה חדשים, בצעו את הפעולות הבאות:
- שלמו פעולה אזרחית אחת.
 - שלמו משאבים בהתאם לעלות שמופיעה על קלף טכנולוגיית החווה או המכרה (בצבע חום) שיש לכם.
 - היזו את אחד הפועלים הפנויים שלכם אל קלף טכנולוגיית החווה או המכרה.

תשלום משאבים

תשלום משאבים עובד בצורה זהה לתשלום מזון.

כדי לשלם משאבים, היזו קוביות כחולות שמייצגות את הסכום המתאים מטכנולוגיות המכרה שלכם למאגר הכחול שלכם.

חווה או מכרה מעידן A עולים 2 משאבים, כמו שמצויין על קלפי **החקלאות והברונזה**. על קלף **הברונזה** שלכם יש 2 קוביות כחולות משלב הייצור של התור הראשון. כל אחד מהם שווה משאב אחד, כמו שמצויין בסמל 1. שבתחתית הקלף, אתם יכולים להרשות לעצמכם לבנות רק חווה אחת או מכרה אחד. הקוביות ילכו למאגר הכחול.

אם אתם לא יכולים לשלם את העלות, לא תוכלו לבצע את הפעולה.



שלמו 2 משאבים כדי לבנות מכרה חדש.

המכרה או החווה החדשים שלכם

כשפועל מונח על **חקלאות** או **ברונזה**, הפועל הופך לחווה או מכרה מעידן A. אין לעבודה זו השפעה מיידי, אבל בסוף התור הקלף יקבל קוביה כחולה אחת יותר מאשר אם הקוביה לא היתה שם. הייצור יגדל.

ברגע שתפתחו טכנולוגיה טובה יותר של חווה או מכרה, תוכלו לבנות חוות ומכרות טובים יותר, אבל אם תרצו תהיו רשאים גם להמשיך לבנות את החוות והמכרות של עידן A.

בניית מבנה עירוני

מבנים עירוניים נבנים בצורה זהה לחוות ומכרות:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- שלמו משאבים בהתאם לעלות שמופיעה על קלף טכנולוגיית המבנה העירוני (בצבע אפור) שיש לכם.
- היזו את אחד הפועלים הפנויים שלכם אל קלף טכנולוגיית המבנה העירוני.
- עדכנו את המדדים בהתאם (ראו את הקופסה הנקראת **לעדכן את המדדים** בעמוד הבא).

למבנים עירוניים של **פילוסופיה** או **דת** יש עלות משאבים של 3. יש לכם רק 2 משאבים, כנראה שלא תוכלו לבנות מבנים עירוניים בתור השני שלכם, אלא אם קיבלתם תוספת באמצעות קלף פעולה. (קלפי פעולה יוסברו בהמשך).

המבנה העירוני החדש שלכם

כל פועל על קלף טכנולוגיית מבנה עירוני מייצג מבנה אחד מהסוג והרמה של הקלף. בתחילת המשחק יש לכם רק שני סוגים של טכנולוגיות אלו. תוכלו לבנות מעבדה 0 ברמה 0 או מקדש 1 ברמה 0. מאוחר יותר במשחק תוכלו לפתח מעבדות ומקדשים ברמות גבוהות יותר, וגם סוגים שונים של מבנים עירוניים כמו ספריות, תיאטראות וזירות. כל המבנים הללו נבנים בהתאם לאותם חוקים.

הסמלים בתחתית קלפי טכנולוגיות המבנים העירוניים מציינים את התרומה של אותו הבניין, בהתאם לכמות הפועלים שעל הקלף. ברגע שבניתם מבנה עירוני, תצטרכו לעדכן את המדדים שלכם, כפי שמוסבר בקופסה הנקראת **לעדכן את המדדים**.

דוגמה: אם בניתם מעבדה נוספת, גם היא תייצר 1 בכל תור. היזו את מדד איכות המדע שלכם אל המקום שכתוב עליו +2. איכות המדע שלכם היא 2 עכשיו.

אם בניתם מקדש, מדד התרבות ומדד האושר שלכם עולים ל-1. אם תבנו מקדש נוסף, שני המדדים יעלו ל-2.

מגבלת מבנים עירוניים

המספר בתחתית קלף הממשל בצד ימין הוא מגבלת המבנים העירוניים שלכם. המספר מראה כמה ערים הציוויליזציה שלכם יכולה לבנות, ובהתאמה, כמה מבנים עירוניים מכל סוג מותר לכם לבנות.

מגבלת המבנים העירוניים מודפסת על קלף הממשל שלכם ומראה את המספר המקסימלי של המבנים העירוניים שאתם יכולים לבנות מכל סוג.



הסוג של כל מבנה עירוני מוצג בסמל שנמצא על הקלף שלו בפנינה הימנית למעלה. מגבלת המבנים מתייחסת לכל המבנים מאותו הסוג, לא משנה מה הרמה שלהם.

תוכלו לבנות עוד מעבדה, אבל זוהי המגבלה שלכם - **לעריצות** יש מגבלת מבנים עירוניים של 2. לא תוכלו לבנות מעבדה שלישית (אפילו אם תפתחו טכנולוגיית מעבדה מתקדמת יותר) עד שלא תשנו לשיטת ממשל עם מגבלה יותר גבוהה. לעומת זאת, תוכלו לבנות עד שני מקדשים, לא משנה כמה מעבדות יש לכם.

אתם רשאים לבנות כמה חוות ומכרות שתרוצו. מגבלת המבנים העירוניים לא משפיעה עליהם.

בניית יחידה צבאית

מכיוון שהמשחק הראשון שלכם יהיה פחות מיליטנטי, כנראה שלא תרצו לבנות יחידה צבאית כבר בתור השני, אבל אתם רשאים אם תרצו. בניית יחידה צבאית עובדת כמו בניית מבנה עירוני, מלבד העובדה שתשלמו פעולה צבאית במקום פעולה אזרחית.



- שלמו פעולה צבאית אחת.
- שלמו משאבים בהתאם לעלות שמופיעה על קלף טכנולוגיית היחידה הצבאית (בצבע אדום) שיש לכם.
- היזו את אחד הפועלים הפנויים שלכם אל קלף טכנולוגיית היחידה הצבאית.
- עדכנו את מדד העוצמה בהתאם. (ראו את הקופסה הנקראת **לעדכן את המדדים** בעמוד הבא).

הערה: עלות המשאבים המודפסת עם רקע אדום נועדה להזכיר לכם שבנייה של יחידה דורשת פעולה צבאית ולא פעולה אזרחית.

היחידות הצבאיות שלכם

כל יחידה צבאית תורמת למדד העוצמה שלכם לפי הערך שכתוב על הקלף שעליו היא נמצאת. לכן אם אתם בונים עוד יחידה על קלף **הלוחם** שלכם, העוצמה הצבאית שלכם גדלה ב-1.

אין הגבלה על מספר היחידות הצבאיות שאתם רשאים להחזיק.

לשחק מנהיג

לקלף מנהיג שנמצא ביד שלכם אין שום השפעה עד שלא הכנסתם אותו למשחק.

כדי לשחק קלף מנהיג כשאינן לכם מנהיג קודם במשחק:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- שימו את קלף המנהיג מהיד על השולחן ליד לוח השחקן שלכם.
- עדכנו את המדדים בהתאם, אם יש צורך. (ראו את הקופסה הנקראת **לעדכן את המדדים** בעמוד הבא).

אתם רשאים לקחת מנהיג ולהכניס אותו למשחק באותו התור, רק זכרו לשלם פעולות בליקיה שלו וגם בהכנסה שלו למשחק.

השפעת המנהיג שלכם

ברגע שהכנסתם מנהיג או מנהיגה למשחק, היכולת שלו או שלה מתחילה להשפיע. לחלק מהמנהיגים יש סמלים בתחתית הקלף שמשייכים את המדדים שלכם.

הטקסט שבתחתית הקלף מתאר את היכולות והיתרונות שהוא נותן לכם.

דוגמאות:



יוליוס קיסר נותן לכם פעולה צבאית נוספת, ומגביר את מדד העוצמה שלכם ב-1. בנוסף, הוא נותן לכם אופציה נוספת בשלב הפוליטי, שאותו נסביר אחר-כך.



משה רבינו לא משנה את המדדים שלכם, אבל הוא משפיע על החוקים לגבי הצורה שבה אתם יכולים להגדיל את האוכלוסייה.

חלק מהיתרונות של המנהיגים מוסברים ביתר פירוט ב**נספח** בדף האחורי של החוקה.

לעדכן את המדדים

המדדים של הציוויליזציה שלכם תלויים בקלפים שתשחקו, ובמיקומם של הפועלים עליהם. לרוב לקלפים שיש להם השפעה על המדדים שלכם יש סמלים בתחתית הקלף. יש שני סוגי קלפים כאלו:

- טכנולוגיות מבנים עירוניים וטכנולוגיות צבאיות אין השפעה כשהן נכנסות למשחק. הן דורשות פועלים. כל פועל מוסיף את הכמות שמצויינת בתחתית הקלף. אם יש פועל אחד על הקלף, התוספת קורית פעם אחת, אם יש שני פועלים, התוספת קורית פעמיים, וכו'. אם על קלף אין פועלים, אין לו השפעה על המדדים.

- קלפים אחרים (טכנולוגיות מיוחדות, שיטות ממשל, מנהיגים, פלאי עולם שהושלמו וכו'), לא צריכים ולא יכולים לאכלס פועלים עליהם. ההשפעה שלהם מופעלת ברגע שהם נכנסים למשחק (או ברגע שבנייתם הושלמה במקרה של פלאי עולם) ההשפעה תמיד תבצע רק פעם אחת.

הערה: השפעה יכולה להיות מיוצגת עם מספר (2) או עם סמל שחוזר על עצמו (😊). המשמעות היא זהה (תוספת של 2 למדד הרלוונטי).

מדדי איכות

מדדי האיכות שלכם הם 4 מדדים שמוסמנים ע"י סמני איכות. המדדים שלכם מושפעים לחלוטין ע"י הקלפים והפועלים שיש לכם במשחק. סמני האיכות נועדו רק לעקוב בקלות אחרי כמויות נקודות האיכות כדי שלא תצטרכו לחשב מחדש בכל פעם שתרצו לדעת איפה אתם עומדים.



מדד האושר, מדד העוצמה, איכות התרבות, איכות המדע

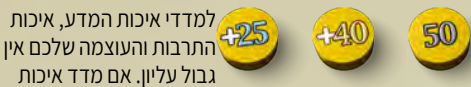
אם קלף דורש פועלים, המדדים שלכם ישתנו רק כשתעבירו פועל אל הקלף או מהקלף. אם קלף לא דורש פועלים, המדדים שלכם ישתנו רק כשהקלף נכנס או יוצא מהמשחק (או כשתסיימו בנייה של פלא). בכל פעם שהמדד שלכם משתנה, עדכנו את סמני האיכות מיד.

הערה: חלק המקלפים, במיוחד מנהיגים, תורמים למדדים שלכם בהתבסס על קלפים אחרים שבמשחק. חלק מהקלפים משנים את הדרך שבה קלפים אחרים תורמים נקודות למדדים.

הגבלות על מדדים

אף אחד מהמדדים שלכם לא יכול לרדת מתחת ל-0. אם כלל התרומה של קלפים ופועלים למדד מסוים היא שלילית (לא סביר), אבל טכנית אפשרי, אז מדד האיכות הוא 0.

מדד האושר שלכם לא יכול לעלות מעל 8. אם קלפים ופועלים מספקים יותר מכך, לציוויליזציה שלכם יש 8 נקודות אושר,



למדדי איכות המדע, איכות התרבות והעוצמה שלכם אין גבול עליון. אם מדד איכות

כלשהו עובר את הערך הגבוה ביותר, הפכו את הסמן והתחילו לספור שוב מאפס. לדוגמה, סמן איכות מדע שנמצא הפוך במקום שכתוב בו 5, מייצג איכות מדע של 30.

יתרון בהתיישבות

הסימון 🏠 על חלק מהקלפים במשחק נותן יתרון בהתיישבות. הסמל הזה נמצא על מעט מאוד קלפים והוא תקף אך ורק להתיישבות, שנסביר בהמשך. אין לו מדד משלו, אבל מאוד קל לחשב את הכמות שלו אם עולה הצורך.

מספר הפעולות

מספר הפעולות האזרחיות שלכם מיוצג ע"י הקוביות הלבנות שיש ברשותכם. מספר הפעולות הצבאיות שלכם מיוצג ע"י הקוביות האדומות שיש ברשותכם. קלף שיטת הממשל הוא התורם העיקרי למספר הפעולות שיש לכם, אבל גם על קלפים אחרים יש סמלים של 🏠 או 🛡️ בתחתית כדי להראות את התרומה שלהם.

כשקלף כזה נכנס, יוצא או מוחלף ע"י קלף חדש, כמות הפעולות שלכם תוכל להשתנות:

- אם כמות הפעולות עולה, קחו את המספר המתאים של קוביות לבנות או אדומות מהקופסה והניחו אותן על קלף שיטת הממשל שלכם. אלו פעולות פנויות.
- אם כמות הפעולות יורדת, החזירו את המספר המתאים של קוביות לבנות או אדומות לקופסה. החזירו קודם פעולות שנוצלו.

החלפת מנהיג

אם כבר יש לכם מנהיג או מנהיגה, הם עוזבים את המשחק ברגע שתשחקו מנהיג או מנהיגה אחרים. היתרונות של המנהיג או המנהיגה העוזבים מפסיקים להשפיע והמחליף או המחליפה מתחילים להשפיע מיד. כתימכה במנהיגים העוזבים, תקבלו חזרה פעולה אזרחית אחת

כדי להחליף את המנהיג שלכם:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- הסירו את המנהיג או המנהיגה הקיימים.
- הכניסו את המנהיג או המנהיגה למשחק.
- אם צריך, עדכנו את המדדים שלכם. (אל תשכחו להחזיר את ההשפעות של המנהיג או המנהיגה העוזבים).
- קבלו פעולה אזרחית חזרה (שימו אותה חזרה על קלף הממשל שלכם).

אתם רשאים להשתמש ביתרונות של מנהיג או מנהיגה שעוזבים ואז להחליף אותם באותו התור.

הערה: התשלום של פעולה אזרחית ואז קבלה של פעולה חזרה לא אומר שניתן לבצע את ההחלפה בחינם. אם אין לכם פעולה אזרחית פנויה, לא תוכלו להחליף את המנהיג או המנהיגה.

דוגמה: יש לכם את משה רבינו בתור המנהיג שלכם. בתורכם אתם מגדילים את האוכלוסייה בעבור פעולה אזרחית אחת (עם ההנחה ש**משה רבינו** מספק), אז אתם לוקחים מנהיג של עידן I מהאזור המרכזי של שורת הקלפים בעבור שתי פעולות אזרחיות, ומכניסים את המנהיג החדש למשחק עבור הפעולה האזרחית האחרונה שלכם. משה רבינו עוזב את המשחק ואתם מקבלים פעולה אזרחית אחת חזרה, לאיזו מטרה שתמצאו.

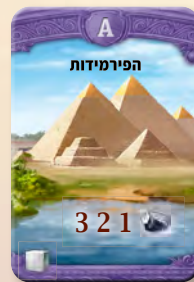
אם הייתם מגדילים את האוכלוסייה פעמיים לפני שלקחתם את המנהיג מעידן I, לא הייתם יכולים להחליף את משה רבינו בתור הזה מכיוון שלא היו נשארות לכם פעולות אזרחיות פנויות.

סיכום - מנהיגים

- ברגע שלקחתם מנהיג או מנהיגה משרת הקלפים, לא תוכלו לקחת מנהיג או מנהיגה נוספים מאותו העידן.
- להכניס מנהיג או מנהיגה למשחק עולה פעולה אזרחית אחת. אם כבר יש לכם אחד או אחת במשחק, הוציאו את הקודם וקבלו פעולה אזרחית חזרה.
- ההשפעה של מנהיג או מנהיגה תקפה כל עוד הם במשחק.

בניית פלא עולם

פלאי עולם נכנסים למשחק כשהם על הצד כדי לסמן שהם עדיין לא בנויים. לכל פלא עולם יש שורה של מספרים בתחתית האזור. כל מספר מייצג שלב אחד של פלא עולם והערך שלו מייצג את כמות המשאבים הנדרשת לבנייה של השלב.



דוגמה: את הפירמידות בונים 3-שלבים. השלב הראשון עולה 3 משאבים, השלב השני עולה 2 משאבים והשלב האחרון עולה משאב אחד.

כדי לבנות שלב של פלא עולם שאינו גמור:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- שלמו את העלות שרשומה במספר השמאלי ביותר שאינו מנוסה.
- קחו קוביה כחולה מהמאגר הכחול שלכם וכסו בעזרתה את המספר של השלב שהרגע בנייתם.

מותר לכם לבנות שלבים מרובים של פלא עולם באותו התור, אם יש לכם מספיק משאבים ופעולות אזרחיות. אתם רשאים גם לבנות שלבים בתור שבו לקחתם את הקלף משורת הקלפים

הקוביות על פלאי העולם שלכם לא מייצגות משאבים או מזון. הן רק סימון של התקדמות הבנייה.

סיכום - פלאי עולם

- פלא עולם נכנס למשחק כשאינו בנוי, כשאתם לוקחים אותו משורת הקלפים. ההשפעות שלו לא פועלות כל עוד הוא אינו בנוי.
- אתם לא רשאים לקחת פלא עולם משרת הקלפים, אם יש לכם פלא עולם שאינו גמור.
- פלאי עולם נבנים בשלבים. כל שלב דורש פעולה אזרחית ומשאבים.
- ההשפעה של פלא עולם מופעלת רק כשהוא בנוי.
- כשאתם לוקחים פלא עולם חדש משרת הקלפים, אתם חייבים לשלם פעולה אזרחית נוספת על כל פלא עולם בנוי שכבר יש לכם.

השלמת פלא עולם

אם בנייתם את השלב האחרון בפלא עולם, הוא בנוי:

- החזירו את כל הקוביות הכחולות שעליו למאגר הכחול שלכם.
- יישרו את הקלף כדי להראות שבנייתו הושלמה.
- אם יש צורך, עדכנו את המדדים. (ראו את הקופסה הנקראת **לעדכן את המדדים**).

כשפלא עולם מושלם, כל השפעה שכתובה עליו מתחילה לפעול, ועליכם לעדכן את המדדים בהתאם לסמלים שבתחתית הקלף הערה: שלא כמו חוות, מכרות, מבנים עירוניים ויחידות צבאיות, פלא עולם לא דורש ולא יכול שיהיו עליו פועלים.

דוגמה: אתם משקיעים את הפעולה האזרחית האחרונה שלכם כדי לבנות את השלב האחרון של הפירמידות. האפקט של הפירמידות נותן לכם פעולה אזרחית נוספת. קחו קוביה לבנה מהקופסה ושימו אותה על קלף הממשל שלכם. אתם רשאים להשתמש בה בתור הזה ובכל התורות העתידיים.

חלק מהיתרונות של פלאי העולם מוסברים ביתר פרטים ב**נספח** בדף האחורי של החוקה.

פיתוח טכנולוגיה

לקלפי טכנולוגיה שלקחתם משורת הקלפים אין השפעה עד שלא הכנסתם אותם למשחק.

כדי לפתח טכנולוגיה:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- שלמו את עלות נקודות המדע שמצויינת בפינה השמאלית למעלה של קלף הטכנולוגיה
- הניחו את קלף הטכנולוגיה על הלוח שלכם.

ההשפעה של הנחת קלף טכנולוגיה במשחק תלויה בקלף, כפי שנסביר בהמשך.

כשחוקים וקלפים מתייחסים לטכנולוגיות, הם מתייחסים רק לקלפים שהכנסתם למשחק.

תשלום נקודות מדע

כדי לשלם את עלות המדע, היזיז את הסמן המתומן של נקודות המדע אחורה מספר צעדים ששווה לעלות הפעולה. אם אין לכם מספיק נקודות מדע, אתם לא יכולים לפתח את הטכנולוגיה הזו כרגע.

בתור השני שלכם, כנראה שלא תוכלו לפתח טכנולוגיות חדשות כי סביר להניח שתהיה לכם רק נקודות מדע אחת.

טכנולוגיות חווה ומכרה (חום)

כשאתם מפתחים טכנולוגיות חווה או מכרה, חדשה, שימו את הקלף מעל הקלף הקיים שלכם, מאותו הסוג. הקלפים יכולים לכסות אחד את השני חלקית, אבל השאירו את האזור התחתון שבו עלות המשאבים חשוף.



הטכנולוגיה החדשה לא מייצגת חווה או מכרה, אלא רק את הידע של הטכניקות המתקדמות. היא לא מייצרת שום דבר לפני שיש עליה פועלים. אתם יכולים לבנות חווה או מכרה חדשים על הקלף, אם תשלמו את עלות המשאבים שכתובה עליו. עדיין יש לכם את היכולת לבנות חוות או מכרות מהרמה הנמוכה יותר. בנוסף תוכלו לשדרג את החוות או המכרות שלכם לרמה גבוהה יותר, נסביר זאת בהמשך.

טכנולוגיות מבנים עירוניים (אפור)

כשאתם מפתחים טכנולוגיות מבנה עירוני חדשה, בדקו מה הסוג שלה, כמו שניתן לראות ע"פ האייקון בפינה הימנית למעלה. אם כבר יש לכם טכנולוגיה מהסוג הזה, שימו את זו עם הרמה הגבוהה יותר מעל השנייה. אם זו טכנולוגיה מסוג חדש, הניחו אותה בטור משלה ליד שאר המבנים העירוניים שלכם.



לטכנולוגיות המבנה העירוני החדשה אין השפעה על המשחק עד שלא הצבתם עליה פועל. תוכלו לעשות זאת ע"י בניית מבנה חדש, או ע"י שדרוג מבנה קיים, נסביר זאת בהמשך.

טכנולוגיות יחידות צבאיות (אדום)

כשאתם מפתחים טכנולוגיות יחידה צבאית חדשה, בדקו את הסוג שלה. אם כבר יש לכם טכנולוגיה מאותו הסוג, הניחו את זאת עם הרמה הגבוהה יותר מעל השנייה. אם זו טכנולוגיה מסוג חדש, הניחו אותה בטור משלה ליד שאר היחידות הצבאיות שלכם.



לטכנולוגיות היחידה הצבאית החדשה אין השפעה על המשחק עד שלא הצבתם עליה פועל. תוכלו לעשות זאת ע"י בניית יחידה חדשה, או ע"י שדרוג יחידה קיימת, נסביר זאת בהמשך.

הערה: עלות נקודות המדע מודפסת עם רקע לבן כדי להזכיר לכם שפיתוח הטכנולוגיה עולה פעולה אזרחית. עלות המשאבים היא עם רקע אדום כדי להזכיר לכם שבנייה, שדרוג או פירוק יחידה צבאית עולה פעולה צבאית.

טכנולוגיות מיוחדות (כחול)

טכנולוגיות מיוחדות מייצגות ידע ייחודי שמטיב עם הציוויליזציה שלכם בלי לדרוש בנייה. לטכנולוגיות אלו יש כללים מיוחדים:

- ההשפעה של טכנולוגיות מיוחדות מופעלת ברגע שמתחילים אותה. היא לא דורשת (ולא יכולה להכיל) פועלים.
- אתם לא יכולים להחזיק שתי טכנולוגיות מיוחדות מאותו הסוג. אם פיתחתם טכנולוגיה עם אותו סמל בפינה הימנית למעלה, הטכנולוגיה ברמה הגבוהה יותר נשארת, והטכנולוגיה ברמה הנמוכה יותר יוצאת מהמשחק.



חלק מהטכנולוגיות מגבירות את דירוג העוצמה או את יתרון ההתיישבות שלכם. אחרות יתנו לכם פעולות אזרחיות או צבאיות נוספות, או אפילו עוד קוביות כחולות. כשאתם מפתחים אחת מהן,

עדכנו את המדדים שלכם בהתאם (ראו את הקופסה בשם **לעדכן את המדדים** בעמוד הקודם).

טכנולוגיות בנייה לא משנות את המדדים שלכם, אבל הן מוזילות את עלות הבנייה של מבנים עירוניים. אם אתם בונים מבנה עירוני, עלות

המשאבים שלו יורדת בהתאם לכמות שכתובה על קלף טכנולוגיית הבנייה. (שינוי העלות תלוי בעידן של הקלף שעליו בונים את המבנה).

טכנולוגיות בנייה גם יכולות לאפשר לכם לבנות כמה שלבים של פלא עולם באמצעות פעולה אזרחית אחת, אם יש לכם מספיק משאבים כדי לעשות כן. תצטרכו לשלם את הסכום כולו בפעם אחת ואז להעביר מספר מתאים של קוביות כחולות מהמאגר הכחול לקלף פלא העולם.

שיטות ממשל (כתום)

יש שתי דרכים שונות לפתח טכנולוגיית שיטת ממשל. אנחנו נפרט את שתיהן בחלק הבא.

החלפת ממשל

לציוויליזציה שלכם תמיד יש שיטת ממשל אחת בלבד, שמיוצגת ע"י קלף טכנולוגיה כתום. אתם מתחילים עם **עריצות**, שיטת הממשל שמודפסת על לוחות השחקן. מאוחר יותר במשחק, תוכלו להחליף לשיטת ממשל טובה יותר. שיטות ממשל מתקדמות נותנות לכם יותר פעולות אזרחיות ו/או צבאיות ומגדילות את מגבלת המבנים העירוניים שלכם. חלק משיטות הממשל גם משפיעות על המדדים שלכם.

יש שתי דרכים להחליף שיטת ממשל: החלפה בדרכי שלום או הפיכה שתי הדרכים נחשבות "פיתוח טכנולוגיה" ולשתיהן יש עלות של נקודות מדע, אבל העלויות שלהן שונות. זו הסיבה שעל קלפי שיטות ממשל יש שני ערכים של עלות נקודות מדע.

החלפת ממשל בדרכי שלום

אתם רשאים להחליף את שיטת הממשל שלכם דרך התפתחות טבעית. כשהחברה שלכם גדלה והופכת ליותר נאורה, הממשל יכול להשתנות כדי להתאים את עצמו למדעות החברתית החדשה. החלפה בדרכי שלום עולה יותר נקודות ממשל, אבל האזרחים בקושי ירגישו שקרה משהו. החלפת ממשל בדרכי שלום עובדת כמו כל פיתוח טכנולוגי אחר.

כדי להחליף את שיטת הממשל בדרכי שלום:



- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- שלמו את עלות נקודות המדע הגבוהה יותר שמופיעה בפינה השמאלית למעלה של קלף הטכנולוגיה.
- הניחו את קלף שיטת הממשל במקום המיועד, במקום הטכנולוגיה הקודמת.
- עדכנו את המדדים שלכם (בעיקר את כמות הפעולות האזרחיות והצבאיות שלכם).

כסו את קלף שיטת הממשל הקודם בקלף החדש. שיטת הממשל הקודמת מוצאת מהמשחק (למרות שבמקרה של **עריצות**, היא נשארת מודפסת על לוח השחקן). כל פעולה שלא ניצלתם בתור משיטת הממשל הקודמת עוברת לשיטת הממשל החדשה.

אם שיטת הממשל החדשה מספקת לכם יותר פעולות אזרחיות או צבאיות מהישנה, קחו קוביות מתאימות מהקופסה כדי להשלים לכמות הנכונה, כמו שהוסבר בקופסה **לעדכן את המדדים** בעמוד 11. פעולות חדשות אלו זמינות לכם כבר בתור הזה.

דוגמא: כשתפתחו ממשל דתי, תשלמו

פעולה אזרחית אחת ו-6 נקודות מדע. תצטרכו לכסות את קלף העריצות עם הקלף **ממשל דתי**, ולהזיז את כל הפעולות שעדיין זמינות לכם לקלף החדש. לא תקבלו עוד קוביות לבנות (**ממשל דתי** מספק את אותו מספר פעולות אזרחיות כמו **עריצות**) אבל תקבלו קוביה אדומה אחת נוספת ותשימו אותה על הקלף **ממשל דתי**. פעולה זו זמינה לכם לשימוש בנוסף, אתם תגדילו את המדדים שלכם ב-1 איכות תרבות, 1 עוצמה ו-1 אושר.



הכרזה על הפיכה

החלפת שיטת הממשל באמצעות הפיכה, עולה פחות נקודות מדע, אבל הפעולה משתקת את הציוויליזציה שלכם לתור שלם. תצטרכו להשקיע את כל הפעולות האזרחיות שלכם בשביל לבצע הפיכה.

כדי להכריז על הפיכה:



- שלמו את כל הפעולות האזרחיות שלכם. אתם לא יכולים לבצע הפיכה אם כבר השתמשתם בפעולה אזרחית בתור.
- שלמו את עלות נקודות המדע הנמוכה.
- הניחו את קלף שיטת הממשל במקום המיועד, במקום הטכנולוגיה הקודמת.
- עדכנו את המדדים שלכם (בעיקר את כמות הפעולות האזרחיות והצבאיות שלכם).
- אם קיבלתם פעולות אזרחיות נוספות, שימו אותן לצד הלוח שלכם ביחד עם שאר הפעולות ששילמתם.

עליכם להשתמש בכל הפעולות האזרחיות שלכם כדי להכריז על הפיכה. אסור לכם להשתמש בפעולות לפני הפיכה (אלא אם אתם מקבלים את הפעולה חזרה, כמו במקרה של החלפת מנהיג). זה אומר שלא תוכלו לקחת קלף שיטת ממשל ולהכריז על הפיכה באותו התור.

השלים מלבד הראשון והאחרון זהים להחלפת שיטת הממשל בדרכי שלום. ההבדל העיקרי הוא שאתם מסיימים עם כל הפעולות האזרחיות שלכם מנוצלות, כולל כאלו שאולי קיבלתם מההפיכה. הפעולות הצבאיות שלכם לא מושפעות. אתם יכולים להשתמש בהן לפני או אחרי ההפיכה כרצונכם, ואם קיבלתם פעולות צבאיות נוספות, תוכלו להשתמש גם בהן.



דוגמה: כדי להכריז הפיכה למלוכה, עליכם לשלם את כל הפעולות האזרחיות שלכם (כך שזו כנראה תהיה הפעולה האזרחית היחידה בתור הזה) ולשלם 2 נקודות מדע. אתם לוקחים קוביה לבנה נוספת וקוביה אדומה נוספת. הקוביה האדומה מונחת על קלף המלוכה בנוסף לפעולות הצבאיות שעדיין לא השתמשתם בהן לפני ההפיכה. הקוביה הלבנה מונחת לצד לוח השחקן שלכם בתור פעולה מנוצלת.

סיכום - טכנולוגיות

- טכנולוגיות הן קלפים. 6 מהם מודפסים על לוח השחקן שלכם. את האחרים תצטרכו לפתח.
- כשאתם לוקחים טכנולוגיה משורת הקלפים, היא הולכת ליד שלכם, שם אין לה השפעה על המשחק.
- אתם לא רשאים לקחת קלף טכנולוגיה עם שם זהה לאחד שיש לכם במשחק או ביד.
- כדי להכניס טכנולוגיה למשחק, תצטרכו להשתמש בפעולה "פיתוח". היא עולה לכם פעולה אזרחית ומספר מסוים של נקודות מדע.
- רוב קלפי הטכנולוגיה לא עושים שום דבר לפני שיש עליהם פועלים. ראו סיכום - פועלים בעמוד 14. אתם רשאים שיהיו לכם טכנולוגיות מאותו הסוג אם הן מרמות שונות.
- טכנולוגיות מיוחדות (כחולות) לא יכולות להכיל פועלים. ההשפעה שלהן פועלת מהרגע שהכנסתם אותן למשחק.
- לכל טכנולוגיה מיוחדת יש סמל שמראה את הסוג שלה בפינה הימנית למעלה. אתם לא יכולים להחזיק שתי טכנולוגיות כאלו מאותו הסוג במשחק. הטכנולוגיה מהרמה הנמוכה יותר מיד מוסרת מהמשחק.
- ממשל חדש תמיד יחליף ממשל ישן, לא משנה מה הרמות שלהם.
- הכרזה על הפיכה היא עדיין פעולת "פיתוח" של טכנולוגיה, אבל החוקים שלה קצת יותר מורכבים.

שדרוג חווה או מכרה

לא סביר שתקבלו הזדמנות לשדרג חווה או מכרה בתור השני שלכם, אבל הפעולה אפשרית תיאורטית בכל התורות מלבד הראשון. כמו שציינו קודם, אם יש לכם טכנולוגיה מתקדמת יותר של חווה או מכרה, תוכלו לבנות מבנה חדש ישירות, או שתוכלו לשדרג מבנה קיים.

כדי לשדרג חווה (או מכרה) לרמה יותר גבוהה:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- בחרו חווה (או מכרה) וקלף טכנולוגיית חווה (או מכרה) ברמה גבוהה יותר.
- שלמו את הפרש עלות המשאבים בין שני הקלפים.
- העבירו את הפועל מהקלף ברמה הנמוכה יותר, לזה ברמה הגבוהה.

דוגמה:



יותר מאוחר במשחק, הטכנולוגיות שלכם יוכלו להראות ככה. בעבור פעולה אזרחית אחת, תוכלו:

- לשדרג חווה מעידן A לחווה מעידן II בעבור 4 משאבים.
- לשדרג מכרה מעידן A למכרה מעידן I בעבור 3 משאבים.
- לשדרג מכרה מעידן I למכרה מעידן II בעבור 3 משאבים.
- לשדרג מכרה מעידן A למכרה מעידן II בעבור 6 משאבים. (אתם יכולים לדלג על הקלף שבאמצע).

אם יש לכם פועל פנוי, אתם רשאים לבנות חווה או מכרה חדשים בכל רמה שתרצו. (מלבד מכרה מעידן II, מכיוון שאין לכם 8 משאבים).

חוות ומכרות ברמות גבוהות יותר

קלפי טכנולוגיה של חוות ומכרות מרמות גבוהות יותר עוקבים אחרי אותם חוקים כמו אלו מעידן A. ההבדל הוא שכל קוביה כחולה שעליהם שווה יותר.

במהלך שלב הייצור שלכם, כל פועל על קלף מייצר רק קוביה כחולה אחת, אבל הערך של אותה קוביה הוא הערך המודפס בתחתית הקלף. לדוגמה, קוביה כחולה על קלף פחם שווה ל-3 משאבים.

באזור שלמעלה, יש לכם 6 משאבים. במהלך שלב הייצור אתם תייצרו עוד 5 משאבים - שתי קוביות כחולות על הקלף מעידן I ועוד קוביה אחת על הקלף מעידן A.

תשלום מזון ומשאבים

כשאתם משלמים מזון או משאבים, החזרת קוביה כחולה למאגר נחשבת לתשלום של הערך שבתחתית הקלף שעליה המשאב היה.

דוגמה: בדוגמה הקודמת, אם אתם צריכים לשלם 2, אתם רשאים לעשות את זה ע"י החזרה של קוביה אחת שהייתה על הקלף מעידן I, או ע"י החזרה של שתי קוביות שהיו על הקלף מעידן A.

כשאתם משלמים, אתם רשאים (ולעיתים חייבים) להמיר קוביה כחולה מקלף ברמה גבוהה, באחת או יותר קוביות על קלף ברמה נמוכה יותר.



דוגמה:

נניח שאתם צריכים לשלם 1 מזון. אין לכם אף קוביה ששווה 1, אבל כן יש לכם קוביה ששווה 2. אתם רשאים להזיז את אחת הקוביות האלו למאגר הכחול שלכם, ואז לקחת שתי קוביות מהמאגר הכחול לקלף מעידן A. עכשיו תוכלו לשלם בדיק 1.

כמובן שאתם לא באמת חייבים להזיז כל-כך הרבה קוביות. במקום זאת תוכלו להעביר קוביה אחת מקלף ההשקיה אל הקלף שלכם מעידן A. כמות המזון המאוחסן של הציוויליזציה שלכם ירדה מ-4 ל-3 וכך שילמתם 1.

הערה: אפשרי להחזיק קוביה כחולה על קלף טכנולוגיית חווה או מכרה אפילו אם אין על אותו קלף פועלים.

נניח שאתם צריכים לשלם משאב 1. אתם יכולים להסיר קוביה אחת מקלף הפחם ולהניח 3 קוביות כחולות על קלף הברונזה, אז תוכלו לשלם את אחד מהם. בפועל תשלמו את העלות ע"י הזזת קוביה אחת כחולה מטכנולוגיית הפחם לברונזה (ובכך לשלם 2) ואז להעביר קוביה כחולה אחת מהמאגר הכחול אל קלף הברונזה ובכך לקבל חזרה משאב 1. בכל מקרה, קוביה אחת על פחם הופכת ל-2 על ברונזה בשביל לבצע תשלום של 1.

כדי לשלם 4 משאבים, תוכלו לשלם 3 עם קוביה אחת ואז להשתמש בהמרה שתיארנו בפסקה הקודמת כדי לשלם עוד 1, או שתוכלו להעביר את שתי הקוביות מפחם לברונזה, ובכך לשלם 2 משאבים, פעמיים. בכל מקרה, התוצאה זהה: לא נשארו לכם קוביות על פחם ויש לכם שתיים על ברונזה, מה שמייצג תשלום של 4.

המרה כזאת עובדת רק בכיוון אחד - מערך גבוה לערך נמוך. אתם לא רשאים להמיר קוביות מערך נמוך לערך גבוה יותר.

לדוגמה, אתם לא יכולים להזיז 2 קוביות כחולות מחקלאות למאגר הכחול ולשים אחת על השקיה.

שדרוג מבנה עירוני

אם יש לכם שני מבנים עירוניים מאותו הסוג (כפי שמוגדר ע"י הסמל בפינה הימנית למעלה) אתם רשאים לשדרג מבנה מהרמה הנמוכה לאחד מרמה גבוהה יותר ע"י תשלום של הפרש בין העלויות שלהם.

כדי לשדרג מבנה עירוני:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- בחרו מבנה עירוני וקלף טכנולוגיית מבנה עירוני מאותו הסוג, ברמה גבוהה יותר.
- שלמו את הפרש עלות המשאבים בין שני הקלפים.
- העבירו את הפועל מהקלף ברמה הנמוכה יותר, לזה ברמה הגבוהה.
- עדכנו את המדדים שלכם.

דוגמה:



בעבור פעולה אזרחית אחת, אתם רשאים:

- לשדרג את המעבדה שלכם מעידן A למעבדה מעידן I (עבור 3 משאבים) ואז להגדיל את מדד איכות המדע שלכם ב-1.
- לשדרג את המעבדה שלכם מעידן A למעבדה מעידן II (עבור 5 משאבים) ואז להגדיל את מדד איכות המדע שלכם ב-2.
- לשדרג את המעבדה שלכם מעידן I למעבדה מעידן II (עבור 2 משאבים) ואז להגדיל את מדד איכות המדע שלכם ב-1.
- או לשדרג את הזירה שלכם מעידן I לזירה מעידן II (עבור 2 משאבים) ואז להגדיל את מדד העוצמה ומדד האושר שלכם ב-1.

אם יש לכם פועל פנוי ומספיק משאבים, תוכלו גם לבנות מקדש או זירה חדשים באיזור רמה שתרצו. אבל אל תשכחו: כל עוד שיטת הממשל שלכם היא עריצות, אתם מוגבלים ל-2 מבנים מכל סוג. לכן תוכלו לשדרג מעבדות, אבל לא תוכלו לבנות חדשות.

בניית טכנולוגיות ושדרוג מבנים עירוניים

טכנולוגיות (כחולות) מיוחדות עם הסמל עליהן משנות את עלות הבנייה והשדרוג של מבנים עירוניים. לפעמים הן הופכות את השדרוג לזול יותר, אבל לא תמיד. כשמחשבים את ההפרש בין עלויות המשאבים של הקלפים, תצטרכו להפעיל את ההנחה על שתי העלויות:

דוגמה: אם יש לכם **סיתות** במשחק, מבנים מעידן I-II עולים משאב אחד פחות. מעבדה מעידן I עולה 5, אבל מעבדה מעידן A עדיין עולה 3, אז תשלמו רק 2 משאבים בשביל לשדרג מעבדה מעידן A לעידן I. במקרה הזה הקלף גרם להוזלה של עלות השדרוג. לעומת זאת, שדרוג מעידן I לעידן II עולה ממש כמו שהוא היה עולה בלי **סיתות**. מכיוון ששתי הרמות מקבלות את אותה ההנחה.



שדרוג יחידה צבאית

תהליך זה דומה לשדרוג מבנה עירוני, מלבד העובדה שהוא עולה פעולה צבאית במקום פעולה אזרחית.

כדי לשדרג את אחת מהיחידות הצבאיות שלכם:

- שלמו פעולה צבאית אחת.
- בחרו יחידה צבאית וקלף טכנולוגיית יחידה צבאית מאותו הסוג, ברמה גבוהה יותר.
- שלמו את הפרש עלות המשאבים בין שני הקלפים.
- העבירו את הפועל מהקלף ברמה הנמוכה יותר, לזה ברמה הגבוהה.
- עדכנו את מדד העוצמה שלכם.

הערה: כמו עם חוות, מכרות ומבנים עירוניים, סוג הטכנולוגיה שמופיע בפינה הימנית למעלה חשוב. אתם יכולים לשדרג לוחמים לרמה גבוהה יותר של חיל-רגלים, אבל לא לחיל רכוב או ארטילריה.

הריסת חווה, מכרה או מבנה עירוני

לרוב זה לא רעיון טוב, אבל בנסיבות מסוימות, זו יכולה להיות הדרך היחידה שלכם להשיג פועל פנוי.

כדי להרוס חווה, מכרה או מבנה עירוני:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- העבירו פועל מקלף הטכנולוגיה שבחרתם אל עמדת הפועלים שלכם.
- זהו. אתם לא מקבלים משאבים חזרה.

פירוק יחידה צבאית

הפעולה זהה להריסת חווה, מכרה או מבנה עירוני, מלבד העובדה שאתם משתמשים בפעולה צבאית במקום בפעולה אזרחית:

כדי לפרק יחידה צבאית:

- שלמו פעולה צבאית אחת.
- העבירו פועל מקלף הטכנולוגיה שבחרתם אל עמדת הפועלים שלכם.

סיכום - פועלים

- פועל הוא קוביה צהובה שנמצאת באזור המשחק שלכם, אבל לא במאגר הצהוב.
- פועל שלא נמצא על קלף נקרא פועל פנוי.
- לפועל שנמצא על קלף טכנולוגיית חווה, מכרה, מבנה עירוני או יחידה צבאית יש את הרמה והסוג של הקלף שעליו הוא נמצא.
- אתם רשאים להעביר פועל פנוי אל קלף באמצעות פעולת "בנייה". תצטרכו לשלם את עלות המשאבים.
- תוכלו להזיז פועל מקלף מרמה נמוכה לקלף מרמה גבוהה יותר באמצעות פעולת "שדרוג". תצטרכו לשלם את ההפרש בין עלויות המשאבים שעל הקלפים.
- אתם יכולים להוריד פועל מקלף באמצעות פעולת "הריסה" או "פירוק". הוא הופך לפועל פנוי.
- ניתן לבנות, לשדרג או להרוס חוות, מכרות ומבנים עירוניים עבור פעולה אזרחית אחת. ניתן לבנות, לשדרג או לפרק יחידה צבאית בעבור פעולה צבאית אחת.
- מספר המבנים העירוניים שתוכלו לבנות מכל סוג מוגבל ע"י קלף שיטת הממשל שלכם. חוות, מכרות ויחידות צבאיות אפשר לבנות ללא הגבלה זו.

לשחק קלף פעולה

שלא כמו הקלפים הקודמים שדברנו עליהם, קלפי פעולה לא נכנסים למשחק. אתם תשחקו אותם מהיד ותהיה להם השפעה חד פעמית.

אסרו לשחק קלף פעולה באותו תור שבו הוא נלקח משרת הקלפים.

מבחינה סיפורית, קלפי הפעולה מייצגים הכנות של הציוויליזציה שלכם למשימות עתידיות. מבחינת המשחק, העיכוב אומר שלקחת קלף פעולה היא חלק מהתכנון של התור הבא שלכם. בזמן שאחרים ישחקו את התורות שלהם, אתם כבר תדעו כמה מזון ומשאבים יש לכם וגם אילו קלפים תוכלו לשחק. כך התור הבא שלכם לא יהיה מושפע יותר מדי ע"י הקלפים שהגיעו לשרת הקלפים בתחילתו.

כדי לשחק קלף פעולה:

- שלמו פעולה אזרחית אחת.
- עקבו אחרי הטקסט שעל הקלף, אם הוא דורש מכם לבצע פעולה כלשהי, עשו זאת בלי לשלם פעולה נוספת.
- זרקו את הקלף לערימת הקלפים המנוצלים. הוא לא יחזור במשחק הזה.

בואו נסתכל על ההשפעות של קלפי הפעולה:

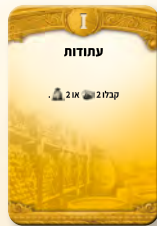
ניקוד מדע ו/או תרבות

הזינו את הסמנים המתומנים קדימה בהתאם למספר והסוג שכתוב על הקלף. (אתם מרוויחים נקודות. זה לא משפיע על מדדי האיכות שלכם).



תוספת מזון ו/או משאבים

כשאתם מקבלים תוספת מזון, הזינו קוביות כחולות מהמאגר הכחול שלכם אל קלפי טכנולוגיות החווה שלכם כדי שייצגו את הכמות שקיבלתם. לדוגמה, אתם יכולים לקבל 2 מזון ע"י הזזה של קוביה אחת **להשקיה** או שתי קוביות **לחקלאות**. מותר לכם להזיז קוביות כחולות גם לקלף שאין לכם עליו פועלים.



תוספת משאבים עובדת בצורה זהה.

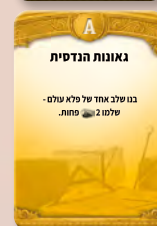
כשאתם מקבלים תוספת מזון או משאבים, אתם לא רשאים להוריד קוביות מקלפים. לדוגמה, אם יש לכם **ברונזה** (קוביות שוות 1) ו**פחם** (קוביות שוות 3), אתם מקבלים 2 משאבים ע"י הזזה של שתי קוביות מהמאגר הכחול אל ה**ברונזה**. אתם לא רשאים להזיז קוביה מה**ברונזה** ל**פחם**. ואתם לא יכולים לשים קוביה על **פחם** ואז להוריד אחת מה**ברונזה**.

ביצוע פעולה עם הנחה

אם קלף מצוין שאתם צריכים לבצע פעולה שזמינה לכם בשלב הפעולות, בצעו אותה לפי החוקים הרגילים, אבל אל תשלמו את עלות הפעולה האזרחית. כבר שילמתם אותה כשישחקתם את קלף הפעולה.



אתם עדיין צריכים לשלם את עלות המשאבים, אבל קלפים אלו מספקים הנחה, ההנחה מצטברת עם הנחות מקלפים אחרים שיש לכם במשחק. אם ההנחה מביאה את העלות אל מתחת ל-0 עלות המשאבים היא 0.



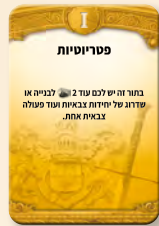
הערה: **גאונות הנדסית** מאפשר בנייה של שלב אחד בלבד של פלא עולם, גם אם יש לכם טכנולוגיה שמאפשרת לכם לבנות יותר שלבים בעבור פעולה אזרחית אחת.

אם מסיבה כלשהי אתם לא יכולים לבצע את הפעולה שכתובה בקלף, אתם לא יכולים לשחק את הקלף בכלל.

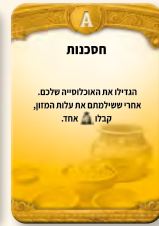
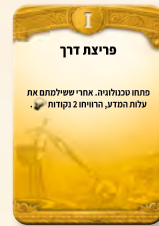
משאבים בשביל יחידות צבאיות ופעולה צבאית

ההשפעה של קלפים אלו נמשכת עד לסוף התור שלכם. אתם לא תקבלו את המשאבים בצורת קוביות. פשוט תצטרכו לזכור כמה כאלו יש לכם. כשתשלמו את עלות הבניה או השדרוג של יחידה צבאית, השתמשו במשאבים הזמניים קודם. אם יש לכם יותר משאבים זמניים מהעלות של הפעולה, תוכלו להשתמש בשארית בשביל לבצע פעולות נוספות כאלו באותו התור. משאבים זמניים שישארו לכם בסוף התור יעלמו.

בצורה דומה, הפעולה הצבאית הנוספת לא מיוצגת ע"י קוביה. אתם רק תצטרכו לזכור שיש לכם אותה. תוכלו להשתמש בה במקום קוביה אדומה בפעם הראשונה שתצטרכו לעשות פעולה צבאית. אם לא תשתמשו בה במהלך שלב הפעולות שלכם, תוכלו להשתמש בה כדי לשלוף קלפי צבא בסוף התור (עניין שיוסבר בקרוב). בכל מקרה, לא תוכלו לשמור אותה לתור עתיד.



ביצוע פעולה ואז קבלת הטבה



קלפים אלו אומרים שתצטרכו לבצע פעולה. אתם תבצעו את הפעולה בהתאם לחוקים הרגילים, אבל לא תשלמו את עלות הפעולה האזרחית. הקלף לא מציע הנחה, אז תצטרכו לשלם את מלוא עלות המזון או נקודות המדע. ברגע שתשלימו את הפעולה, תקבלו הטבה מסויימת. אם אתם לא יכולים לבצע את הפעולה, אתם לא יכולים לשחק את הקלף.

מקרה מיוחד: אפשר להשתמש בפריצת דרך גם בשביל לבצע הפיכה. במקרה כזה, אתם תשלמו מראש את כל הפעולות האזרחיות שלכם במקום לשלם אחת בעבור הקלף פריצת דרך. מותר לכם לעשות זאת רק אם כל הקוביות הלבנות זמינות לכם.

סידור מומלץ של אזור השחקן

החזרת פעולות לאחור

מעקב אחר פעולות

במקום להניח את קוביות הפעולות שנוצלו ליד הלוח שלכם, תוכלו להניח אותן על המיקום בו ביצעתם את הפעולה. אם תגדילו את האוכלוסייה שלכם, תוכלו לסמן זאת ע"י הנחת הקוביה הלבנה בעמדת הפועלים שלכם. אם תרצו לבנות או לשדרג משהו, הניחו את הקוביה הלבנה ליד הפועל שהזזתם כדי שתזכרו איזה מהם זה. אם תקחו קלף משורת הקלפים, תוכלו להניח את הקוביות שהשתמשתם בהן במקום שבו היה הקלף. אם תשחקו קלף טכנולוגיה, תוכלו להניח את הקוביה על הקלף (אלא אם זה קלף שיתת ממשל, כמובן).
הטריק הזה יעזור לכם לראות מה עשיתם בתור, מה שיעזור לכם להחזיר פעולות אחורה בקלות, אם תצטרכו.
כשתחזירו פעולות בסוף התור, איספו את כל הקוביות הלבנות והאדומות והניחו אותן על קלף שיתת הממשל שלכם.

דרך העיניים הוא משחק מורכב. לא תמיד קל לתכנן את הפעולות שלכם בצורה מושלמת בראש. אולי תצטרכו לבנות מספר פעולות לפני שתוכלו להבין האם שלב הפעולות שלכם מתוכנן היטב. אם נראה לכם שלב הפעולות שלכם לא מסתדר, מותר לכם להחזיר פעולות אחורה ולנסות גישה אחרת. כמובן שאתם לא רוצים להגזים עם זה. החזרה לאחור של יותר מדי פעולות (או יותר מדי פעמים) מאטה את המשחק וידיה קשה להחזיר הכל למקום אם הזזתם הרבה דברים.

הליך סוף התור

שליפת קלפים צבאיים

אחרי שלב הייצור שלכם, שלפו קלף צבאי מחפיסת הקלפים הצבאיים של העידן הנוכחי על כל פעולה צבאית שנשארה פנויה.
היו לכם 2 פעולות צבאיות. אם לא השתמשתם בהן בשביל לבנות או לפרק יחידות, תשלפו 2 קלפים מחפיסת הקלפים הצבאיים של עידן I. שמרו אותם בידכם ואל תראו אותם לשאר השחקנים. קלפים צבאיים נשארים סודיים.

הליך סוף התור השני שלכם כנראה יהיה דומה להליך סוף התור הראשון, מלבד העובדה שאולי תהיה לכם הזדמנות לשלוף קלפים צבאיים. פשוט עקבו אחרי הצעדים בסדר שעל לוח השחקן שלכם. לא תצטרכו לזרוק קלפים צבאיים ולא יהיה לכם מרד. לא סביר שתצטרכו להתמודד עם שחיתות או בעיית צריכה, לכן אנוחנו נסביר עליהם בפרק הבא.
אתם תקבלו נקודת מדע אחת בזכות המעבדה שלכם, או שתיים אם בניתם מעבדה נוספת. אם בניתם מקדש, תקבלו נקודת תרבות אחת.
אתם תקבלו מזון ומשאבים. הכמות תהיה גדולה יותר אם בניתם חווה או מכרה.

שאר הסיבובים

התחלתם את הסיבוב השני שלכם בלי קלפים צבאיים, אבל סביר להניח ששלפתם כמה מהם בסופו. עכשיו הגיע הזמן לגלות מה אפשר לעשות איתם.

קלפים צבאיים

במשחק הראשון שלכם, קלפים צבאיים יכנסו תחת שלוש קטגוריות.

קלפים עם סמל של כתר בפינה הימנית למעלה מתפקדים כפעולות פוליטיות. הם מאפשרים לכם להשפיע על נושאים עולמיים. במשחק הראשון שלכם יהיו רק אירועים ושטחים בסוג קלפים זה. במשחק המלא, תוכלו לקבל קלפים של עינות, מלחמה ובריתות.



התור המלא שלכם

התור המלא שלכם יתבצע בשלבים האלו לפי הסדר:

- רעננו את שורת הקלפים.
- הפכו את הטקטיקה האישית שלכם לזמינה לכולם, אם יש לכם אחת.
- השלב הפוליטי: אתם רשאים לשחק פעולה פוליטית אחת.
- שלב הפעולות: שחקו את הפעולות האזרחיות והצבאיות שלכם.
- הליך סוף התור: בצעו את ההליך לפי מה שמופיע לכם על לוח השחקן. זה כולל את שלב הייצור.

הקלפים האדומים שמציגים רצפים של סמלי יחידות צבאיות הם קלפי טקטיקה. תוכלו לשחק אותם במהלך שלב הפעולות בתורכם.



קלפי יתרון צבאי יכולים לעזור לכם כשאתם מנסים להתיישב בשטח חדש. במשחק המלא, הצד העליון של הקלף יכול לעזור בהגנה מפני עינות.

השלב הפוליטי

אירועים של עידנים I ו-II

ברגע שכל האירועים מעידן A נחשפו, האירועים שהוכנו על ידיכם יתחילו להופיע. אירועים אלו יכולים להיות חיוביים, שליליים או גם וגם. חלק מהאירועים יכולים להשפיע רק על חלק מהשחקנים.

השוואות מדדים

אם אירוע מדבר על הציוויליזציה החזקה ביותר, שתי החזקות ביותר, החלשה ביותר או שתי החלשות ביותר, תצטרכו להשוות את מדדי העוצמה שלכם.

במקרה של שוויון, השחקן שזהו תורו או השחקן שהכי קרוב אליו בסדר התורות, נחשב כאילו יש לו יותר.

כדי לעזור לכם לזכור את זה, התייחסו לזה ככה: השחקן שזהו תורו הוא הקרוב ביותר לעמדה שבה הוא יכול לשפר את העוצמה שלו. אז הוא בעמדה יותר חזקה. השחקן שתורו הסתיים אחרון הכי רחוק מהזמן שהוא יכול לשפר את העוצמה שלו ולכן הוא בעמדה חלשה יותר.

טיפ: אירועים רבים עוזרים לשחקנים החזקים ביותר, מענישים את החלשים ביותר או עושים גם וגם. זה לא רעיון רע לסיים את התור שלכם עם עוצמה גבוהה משאר השחקנים. זה גם יכול להוביל למלחמה קרה, אפילו במשחק בלי התקפות ישירות.

אז שובר שוויון תקף כשמחליטים למי יש יותר נקודות תרבות. אבל לפעמים העובדה שיש לכם הכי הרבה נקודות תרבות היא חיסרון.

בנוסף, יש חוק מיוחד לשני שחקנים:

אם קלף מתייחס לשני השחקנים החזקים או החלשים ביותר, במשחק עם שני שחקנים קראו את זה כ"השחקן החזק ביותר" או "השחקן החלש ביותר".

לא כל השוואה דורשת שובר שוויון:

אם ההשפעה מתייחסת ל"כל הציוויליזציות" עם הכי הרבה ממשות, אז כל הציוויליזציות שבשוויון במקום הראשון מושפעות. אין צורך לבדוק שובר שוויון.

השפעות אחרות

כמו עם האירועים מעידן A, לא תצטרכו לשלם פעולות כשמבצעים את הפעולות שעל הקלף, אלא אם הוא אומר אחרת...

חלק מההשפעות מוסברות בלוח תקציר החוקים. חלק מהקלפים מוסברים ב**נספח** שבצד האחורי של החוקה.

אחרי זה, בפעם הבאה שתוצאו להכין אירוע, שימו אותו במקום הריק של חפיסת האירועים העתידיים וחשפו את הקלף העליון מחפיסת האירועים הנוכחיים. הפעם האירוע שיצא יהיה אירוע שאחד מכם הכין בשלב מוקדם יותר במשחק. כשאתם מניחים אירוע, אתם יכולים לתכנן את האסטרטגיה שלכם בהתאם, אבל אתם לא יכולים לדעת בדיוק מתי הוא ייחשף.

כשהמשחק יתמשך, יכול להיות שאירועים מעידנים שונים יוכנסו לאותה חפיסת אירועים.

כשחפיסת אירועים עתידיים הופכת לחפיסת אירועים נוכחיים, צריך לדאוג שהיא תהיה מסודרת כך שהקלפים שיצאו קודם יהיו מהעידנים המוקדמים יותר. ערבבו אותה כרגיל ואז סדרו את הקלפים כשהם מופנים כלפי מטה.

חשיפת אירוע נוכחי

אירוע נוכחי נחשף בכל פעם שאחד מכם משתמש בפעולה הפוליטית שלו כדי להכין אירוע עתידי. האירוע הנוכחי מופעל מיד, לפני שהשחקן ממשיך את התור שלו.

אירועים עם "שטח" בשם שלהם הם שטח שניתן להתיישב בו, כמו שמוסבר בעמוד הבא. אם אין לאירוע "שטח" בשם, עקבו אחר ההוראות הבאות:

כדי להפעיל אירועים שאינם שטח:

עקבו אחרי ההוראות שעל הקלף.

שימו את הקלף עם הפנים למעלה במקום של אירועי העבר.

קלפים בערימת אירועי העבר לא יחזרו למשחק.

אירועים מעידן A

מספר האירועים הראשונים שתתקלו בהם יהיו אלו שהכנתם לפני המשחק. כל האירועים האלו חיוביים וכל השחקנים יכולים ליהנות מהם. אם האירוע דורש מכם להחליט החלטה, עשו את זה בסדר החל מהשחקן שזהו תורו.

אם האירוע מפרט פעולה שאמורה להתבצע בשלב הפעולות, תוכלו לבצע את הפעולה בהתאם לחוקים הרגילים,

רק שלא תצטרכו לשלם קוביית פעולה בשביל לבצע אותה. אם הקלף מאפשר לכם לבצע את הפעולה בחינם, אתם גם לא צריכים לשלם את עלות המשאבים.

טיפ: חלק מהאירועים עוזרים רק אם יש לכם פועל פנוי. זה רעיון טוב לדאוג שיהיה לכם פועל פנוי בתחילת הסיבוב השלישי.

אם אירוע אומר שאתם רשאים "להגדיל" את האוכלוסייה שלכם, זה אומר שעליכם לעקוב אחרי החוקים של הפעולה ולשלם את עלות המזון. אם האירוע פשוט אומר "הרוויחו 1 אוכלוסייה", אתם צריכים רק להזיז קוביה צהובה מהמאגר הצהוב לעמדת הפועלים הפנויים שלכם, אין צורך לשלם כל עלות.

את הפעולה הפוליטית שלכם תשחקו אחרי שתרעננו את שורת הקלפים, אבל לפני שלב הפעולות שלכם. אתם לא חייבים לשחק פעולה פוליטית.

בשלב הפוליטי שלכם, אתם רשאים לשחק פעולה פוליטית אחת.

פעולות פוליטיות כוללות עינות, בריתות ומלחמות. אף אחת מהפעולות האלו לא קיימת בחפיסת המשחק הראשון שלכם. הפעולות היחידות שכן תוכלו לשחק יהיו להכין אירוע, שתוכלו לעשות רק אם יש לכם קלף אירוע או שטח.

הכנת אירוע

קלפי אירוע ושטח לא מופעלים היישר מהיד. במקום זה, הם מונחים עם הפנים מטה על חפיסת האירועים העתידיים. פרטי האירוע ידועים רק לשחקן שהניח את הקלף.

כשהמשחק יתקדם, חפיסת האירועים העתידיים תהפוך לחפיסת האירועים הנוכחיים. אירוע נוכחי מופעל ברגע שהוא נחשף.

כדי להכין אירוע:

- בחבו מהיד קלף צבאי ירוק עם סמל של **U** בצד הימני למעלה.
- הניחו את הקלף שבחרתם על המקום של חפיסת האירועים העתידיים, עם פנים כלפי מטה, בלי להראות אותו לאחרים.
- הוסיפו לעצמכם נקודות תרבות בהתאם לרמת הקלף.
- חשפו את הקלף העליון בחפיסת האירועים הנוכחיים ובצעו את האירוע שלו.



אם אתם הראשונים שמכינים אירוע, שימו את הקלף במקום הריק של חפיסת האירועים העתידיים. כך הקלף הופך לחפיסת האירועים העתידיים. אתם תרוויחו נקודת תרבות אחת (בהנחה שזה קלף מעידן I). אז חשפו את האירוע העליון מחפיסת האירועים הנוכחיים, שהוא אחד מהקלפים מעידן A ששמתם שם במהלך הכנת המשחק.

אם כבר הכינו אירוע לפניכם, שימו את האירוע שלכם על הקלף שעל המקום של חפיסת האירועים העתידיים, הרוויחו נקודת תרבות (בהתאם לעידן הקלף) וחשפו את האירוע הנוכחי הבא.

לאחר שהאירוע האחרון מחפיסת האירועים הנוכחיים נחשף ומופעל, ערבבו את חפיסת האירועים העתידיים ושימו אותה על המקום של חפיסת האירועים הנוכחיים. עכשיו זו חפיסת האירועים הנוכחיים.

התיישבות



כששטח חדש נחשף כאירוע נוכחי, אתם תבצעו מכרז כדי לראות מי מצליח ליישב אותו. אתם תציעו הצעות כדי לראות מי מכם ישלח את כוח ההתיישבות הכי חזק. מי שינצח במכרז הזה ישלח מתיישבים ויקח את השטח.

המכרז

ההצעות יתחילו מהשחקן שזהו תורו וימשיכו מסביב לשולחן. לפי הסדר, כל שחקן רשאי להציע הצעה או לפרוש.

כדי להציע הצעה, תצטרכו לתת מספר שלם גדול מ-0 וגדול יותר מכל הצעה קודמת. אתם לא יכולים להציע יותר מהכוח המקסימלי שתוכלו לשלוח. (זה יוסבר בהמשך).

אם בחרתם שלא להציע הצעה, יצאתם מהמכרז ולא תוכלו לחזור בסיבוב הזה.

התוצאות האפשריות של המכרז הן:

- אף אחד לא מציע הצעה, השטח הולך לערימת אירועי העבר והאירוע הסתיים.
- אם מישו הציע הצעה, תמשיכו להציע הצעות לפי הסדר כמה סיבובים שידרשו עד שכל השחקנים מלבד אחד פרשו. מי שינצח יהיה חייב או חייבת להקים כוח התיישבות בהתאם להצעה הגבוהה ביותר שלו או שלה.

שליחת כוח התיישבות

אם ניצחתם במכרז, עליכם ליישב את השטח. זה מאוחר מדי לשנות את דעתכם.

כדי ליישב שטח, עליכם לשלוח לפחות יחידה צבאית אחת לשם.

הכוח של יחידות אלו מהווה את הבסיס של כוח ההתיישבות שלכם. אולי גם יהיו לכם קלפים שמוסיפים לכוח הזה, מה שמוצג ע"י סמל ה-1. תוכלו גם להגדיל את הכוח באמצעות קלפי יתרון צבאיים. הערך שבחצי התחתון של קלפי היתרון נוסף לסך כוח ההתיישבות שלכם.



כדי לחשב את כוח ההתיישבות שלכם:

- ספרו את העוצמה של כל היחידות ששלחתם.
- אם את חלק מהיחידות אפשר לאחד לצבא, הוסיפו את הכוח הטקטי של אותו צבא (נסביר בהמשך).
- הוסיפו כל תוספת של שיש לכם מקלפים שבמשחק.
- אתם רשאים לשחק קלפי יתרון צבאיים כדי להוסיף לסך כל הכוח שלכם.

השפעות שמשנות את מדד העוצמה שלכם לא תקפות לכוונת ההתיישבות. לדוגמה, לקלפים אלכסנדר הגדול, החומה הגדולה, ולוחמה אין השפעה על כוח ההתיישבות.

להשיג מושבה

שימו את קלף השטח שהשגתם באזור המשחק שלכם. מעכשיו, התייחסו אליו כ"מושבה". לכל שטח יש שתי השפעות.

הסמלים המודפסים בתחתית הקלף הם השפעות קבועות של המושבה. הם יכולים להשפיע על המדדים שלכם, כפי שמוזכר בקופסה ששמה לעדכן את המדדים בעמוד 11. אם על הקלף מצוירות קוביות כחולות או צהובות ראו את הקופסה בשם להרוויח ולהפסיד קוביות צהובות וכחולות בהמשך הדף.

ההשפעה שמצויינת מתחת לשם הקלף היא הטבה מיידית למי שיישב את השטח החדש. כשאתם זוכים בשטח, התחילו מההשפעות הקבועות ואז המשיכו להטבה המיידית. הטבה יכולה להיות מזון, משאבים, מדע, תרבות או קלפים צבאיים. היא אפילו יכולה להיות אוכלוסיה בחינם.

תחת נסיבות נדירות, אתם עלולים לאבד את המושבה שלכם. אם זה קורה, אתם תאבדו את ההשפעות הקבועות שקיבלתם, אבל לא את ההטבה המיידית. החלק ההוא של הקלף תקף רק בזמן שאתם מיישבים את המושבה.

דוגמה: כשתזכו בשטח הזה, הוסיפו שלוש קוביות צהובות מקופסת המשחק למאגר הצהוב שלכם. אז מיד הוסיפו שתיים מאותן קוביות לעמדת הפועלים שלכם. פעולה זו לא דורשת מזון או פעולה.



יותר מאוחר, אירוע אומר שהמושבה שלכם הכריזה עצמאות ואתם מאבדים אותה. עליכם להוציא את הקלף מהמשחק ולשים שלוש קוביות צהובות מהמאגר הצהוב שלכם חזרה בקופסת המשחק, אבל לא תאבדו את הפועלים שהוספתם.

אתם חייבים תמיד לשלוח לפחות יחידה אחת, אפילו אם התוספות והיתרונות שלכם יכולים לכסות את הסכום שהצעתם בתחרות.

הערה: יזרות הן מבנים עירוניים, לא יחידות צבאיות. למרות שיש עליהן פועלים שתורמים למדד העוצמה שלכם, לא תוכלו לשלוח אותם כחלק מכוונת התיישבות.

יחידות שיישלחו כחלק מכוונת התיישבות יוקרבו - כלומר, הקוביות הצהובות המייצגות אותן יורדות מהקלף ועוברות למאגר הצהוב שלכם.

כל קלף יתרון צבאי שהשתמשתם בו יזרק לערימת הקלפים שנוצלו.

דוגמה:



ניצחתם בתחרות לאחר שהצעתם 4. עליכם לשלוח כוח התיישבות של 4 או יותר. ציור מפות נותן לכם תוספת התיישבות של 2+ אז אתם צריכים להוסיף רק עוד 2. שני קלפי היתרון הצבאי שלכם נותנים לכם עוד 2 נקודות לכוח, אבל אתם חייבים לשלוח לפחות יחידה צבאית אחת.

תוכלו לשמור את שני קלפי היתרון ולשלוח שני לוחמים או אביר אחד, אבל יחידות צבאיות הן לא זולות.

אתם מחליטים שהצעד הנכון הוא לשלוח לוחם אחד ולשחק קלף יתרון אחד שנותן לכם 1+. ביחד עם תוספת התיישבות של 2+ מציור מפות, השגתם כוח ששווה להצעה שלכם. אתם לוקחים את מהקוביות הצהובות מקלף הלוחם ושמים אותה במאגר הצהוב שלכם. אתם חושפים וזורקים את קלף היתרון הצבאי. כך השטח הפך למושבה שלכם.



להרוויח ולהפסיד קוביות צהובות וכחולות

- כשאתם מרוויחים קוביות צהובות או כחולות, קחו אותה מהקופסה ושימו אותה במאגר המתאים על לוח השחקן שלכם.
- כשאתם מאבדים קוביות צהובות, החזירו אותן מהמאגר הצהוב שלכם לקופסה. אם אין לכם מספיק, החזירו ככל יכולתכם מהמאגר בלבד.
- כשאתם מאבדים קוביות כחולות, החזירו אותן מהמאגר הכחול שלכם לקופסה. אם אין לכם מספיק, כדי להשלים את הכמות עליכם להחזיר קוביות מקלפי הטכנולוגיה, בנוסף לאלו מהמאגר.

בתחילת המשחק יש לכם 25 קוביות צהובות ו-16 כחולות. בכל פעם שאתם מכניסים קלף עם סמל או למשחק, אתם מקבלים את המספר המתאים של קוביות צהובות או כחולות. קחו אותן מקופסת המשחק ושימו אותם במאגר המתאים על לוח השחקן שלכם. אם הקלף המדובר עוזב את המשחק, עליכם להחזיר את הקוביות שהוא נתן לכם לקופסה.

הסמל עובד בצורה הפוכה. ברגע שהקלף נכנס למשחק תצטרכו להחזיר לקופסה קוביה אחת כחולה מהמאגר הכחול שלכם. אם הקלף ייצא מהמשחק, תקבלו את הקוביה הכחולה חזרה.

יש גם השפעות וחוקים שגורמים לכם להרוויח או לאבד קוביות צהובות או כחולות. שלא כמו קוביות לבנות ואדומות, לא ניתן להבין את מספר הקוביות הצהובות והכחולות שיש לכם בעזרת מבט מהיר על הקלפים שבמשחק.

קלפי טקטיקה

קלפי טקטיקה מאפשרים לכם לאחד את היחידות שלכם לכדי צבאות, מה שנותן לציוויליזציה שלכם עוצמה נוספת.

טקטיקה נוכחית

לכל אחד מכם יכולה להיות טקטיקה נוכחית אחת. אם יש לכם אחת, סמנו אותה באמצעות דגל הלגיון שלכם. בתחילת המשחק, דגלי הלגיון של כולם מונחים באזור הטקטיקות המשותף על לוח הצבא ולאף אחד אין טקטיקה נוכחית.

אתם בוחרים טקטיקה במהלך שלב הפעולות שלכם ע"י הנחת קלף טקטיקה או ע"י חיקוי טקטיקה. אתם יכולים לבצע רק פעולה אחת כזאת במהלך שלב הפעולות שלכם.

ברגע שבחרתם טקטיקה נוכחית, היא תישאר הטקטיקה הנוכחית שלכם עד שתבחרו אחת אחרת.

לשחק טקטיקה

אתם רשאים לשחק קלף טקטיקה במהלך שלב הפעולות שלכם.

כדי לשחק קלף טקטיקה:

- שלמו פעולה צבאית אחת. (תוכלו לראות את הסמל המתאים בפינה השמאלית העליונה של הקלף).
- שימו את הקלף באזור המשחק שלכם.
- שימו את דגל הלגיון על הקלף כדי לסמל שזו הטקטיקה הנוכחית שלכם.
- עדכנו את מדד העוצמה שלכם.

אם כבר הייתה לכם טקטיקה נוכחית, היא מפסיקה להשפיע עליכם. הצבאות שלכם מסודרים רק לפי הטקטיקה הנוכחית.

הפיכת טקטיקות לידועות לכלל

כל עוד קלף הטקטיקה נמצא באזור המשחק שלכם, אף אחד אחר לא יכול להשתמש בו. אבל לכל ציוויליזציה יש גנרלים חכמים, אז לוקח הרבה זמן לפני שכולם מכירים את הטריק החדש שלכם.

אחרי שתרעננו את שורת הקלפים לפני השלב הפוליטי שלכם, אתם חייבים להעביר כל קלף טקטיקה שיש באזור המשחק שלכם לאזור הטקטיקות המשותפות על לוח הצבא.

במילים אחרות, הטקטיקה נשארת בלעדית רק לסיבוב אחד.

דגל הלגיון שלכם נשאר על הקלף, אז היא נשארת הטקטיקה הנוכחית שלכם והתרומה שלה למדד העוצמה לא משתנה. ההבדל היחיד הוא שעכשיו אחרים יוכלו להעתיק אותה.

אין הגבלה למספר קלפי הטקטיקה שאפשר להניח על האזור המשותף. סדרו אותם בכל דרך שנראית לכם מתאימה.

העתקת טקטיקה

מהרגע שטקטיקה נמצאת באזור המשותף, ניתן להעתיק אותה במהלך שלב הפעולות שלכם.

כדי להעתיק טקטיקה:

- בחרו טקטיקה באזור המשותף.
- שלמו שתי פעולות צבאיות (כמו שמוצין על הלוח הצבאי).
- היזו את דגל הלגיון שלכם לטקטיקה שבחרתם. היא הופכת לטקטיקה הנוכחית שלכם.
- עדכנו את מדד העוצמה שלכם.

זה לא משנה איך טקטיקה הפכה לטקטיקה הנוכחית שלכם. לטקטיקה מועתקת יש את אותה השפעה כמו לטקטיקה ששיחקתם בעצמכם.

באזור המשותף שחקנים מרובים יכולים להניח את דגל הלגיון שלהם על אותו הקלף. אין הגבלות.

יכול להיות שעל חלק מקלפי הטקטיקה באזור המשותף לא יהיו דגלי לגיון מכיוון שאף אחד לא רוצה להשתמש בהם באותו הרגע. הם בכל זאת נשארים על הלוח, פנויים להעתקה.

הערה: העתקת טקטיקה עולה לכם 2 פעולות צבאיות, גם אם זו טקטיקה שאתם שיחקתם במקור.

השפעת הטקטיקה הנוכחית שלכם

צבאות



אם יש לכם טקטיקה נוכחית, היחידות הצבאיות שלכם מתארגנות לצבאות. כל סט של יחידות נחשב צבא אחד. אם אתם יכולים ליצור כמה סטים, יש לכם כמה צבאות. קלף הטקטיקה מציין כמה יחידות מכל סוג צריך בשביל ליצור סט.

כל צבא מורכב מסט של יחידות שמוכתב ע"י קלף הטקטיקה הנוכחית שלכם. כל יחידה יכולה להיות חלק מצבא אחד בלבד. לכל צבא יש כוח טקטי המתווסף למדד העוצמה הצבאית שלכם. זה בא בתוספת לתרומה של היחידות עצמן.

דוגמה:



אם הטקטיקה הנוכחית שלכם היא צבא הגנה, תוכלו להרכיב רק צבא אחד. אתם לא יכולים להרכיב אותו בלי לכלול יחידת חיל רגלים מעידן A ולכן הצבא יהיה מיושן. הוא יתרום +3 למדד העוצמה שלכם.

אם הטקטיקה הנוכחית שלכם היא תותחים נייזים, תוכלו להרכיב שני צבאות. הפרשים מעידן I אינם מיושנים בשימוש עם טקטיקה מעידן II, אז כל צבא יתרום את הערך הגבוה שמופיע על הקלף. התרומה הכוללת שלהם היא +10.

אם הטקטיקה הנוכחית שלכם היא כובשי ארצות, תוכלו להרכיב שני צבאות. אחד מהם יכול יחידת חיל רגלים מעידן A, ולכן יהיה מיושן. השני אינו מיושן. הצבא המיושן יתרום +3 למדד העוצמה והצבא השני יתרום +5. בסך-הכל +8.

בכל מקרה, התרומה של הצבאות תהיה בנוסף ל-18 נקודות העוצמה הצבאית שתקבלו מהיחידות.

צבאות מיושנים



קלפי טקטיקה של עידן II ושל עידן III מראים שני ערכים של עוצמה טקטית. הערך הגדול יותר הוא בשביל צבאות רגלים והנמוך יותר הוא בשביל צבאות מיושנים.

צבא הוא מיושן אם לפחות יחידה אחת שלו נמוכה בשתי רמות או יותר מזו של קלף הטקטיקה.

לדוגמה, אם אתם משתמשים בטקטיקה מעידן II, כל צבא שמכיל יחידה מעידן A הוא מיושן.

העוצמה של צבא מיושן היא הערך הנמוך שמופיע על קלף הטקטיקה.

הצבאות שלכם מסתדרים בסטים שיתנו לכם הכי הרבה עוצמה צבאית.

הערה: כשקובעים האם הצבא מיושן או לא, מתייחסים לעידן שכתוב על הטקטיקה, לא לעידן הנוכחי.

צבאות במהלך התיישבות

גם היחידות שנשלחות ליישב שטחים יכולות להרכיב צבא. היתרון הטקטי של אותם צבאות יתווסף לעוצמת היחידות.

דוגמה:



יש לכם את כובשי הארצות כטקטיקה נוכחית ואת היחידות האלו שפנויות לשליחה. אם תשלחו מספיק יחידות, תוכלו ליצור מהן צבא ולהגדיל את עוצמת ההתיישבות.

אם תשלחו את שני האבירים וסייף אחד, עוצמת ההתיישבות שלכם תהיה 11: היחידות יתרומו 6 והעוצמה הטקטית של הצבא תוסיף +5.

אם תשלחו את שני האבירים ואת הלוחם, כוח ההתיישבות שלכם ייצור צבא מיושן. עוצמת ההתיישבות שלכם תהיה 8: היחידות יתרומו 5, והעוצמה הטקטית של הצבא תוסיף +3. שימו לב שבמקרה הזה הלוחם מצטרף לצבא, למרות שכשחיבתם את מדד העוצמה בפעם האחרונה, הוא לא היה חלק ממנו.

אם תשלחו את כל היחידות שלכם, הן יספקו עוצמת התיישבות של 12.

אושר ופועלים שאינם מרוצים

אם אתם רוצים שהאוקלוסייה שלכם תשמח לעבוד בשבילכם, אתם צריכים לחשוב עליהם.

מרד אפשרי

יותר מאוחר במשחק, תוכלו להגיע למצב כזה:



במהלך המשחק תוכלו להגדיל את מדד האושר שלכם בדרכים שונות, לרוב באמצעות בניית מבנים עירוניים מסויימים או השלמת פלאי עולם מסויימים. כשתעשו זאת, מדד האושר שלכם ינוע מעל המאגר הצהוב שלכם. מתחת לכל עיגול של מדד האושר תמצאו תת-אזור של המאגר הצהוב. כשתת-אזור כלשהו מתרוקן, זה אומר שאתם צריכים עוד אושר כדי לדאוג שכולם יהיו מאושרים.

אם מדד האושר שלכם לא מספיק גבוה, יהיו לכם פועלים שאינם מרוצים. מספר הפועלים שאינם מרוצים שווה למספר תת-האזורים הריקים משמאל לסמן האושר.

אם יש לכם יותר פועלים שאינם מרוצים מפועלים פנויים, יש לכם בעיה. אם לא תפתרו אותה, תצטרכו להתמודד עם מרד שיגרום לכם לדלג על שלב הייצור שלכם. תוכלו למצוא דוגמאות בהמשך.

צורך באושר



אחרי שתגדילו את האוקלוסייה בפעם השנייה, תת-אזור אחד במאגר הצהוב שלכם יתרוקן. תצטרכו לפחות נקודת אושר אחת כדי לשמור על האוקלוסייה מאושרת.

תוכלו להגדיל את מדד האושר שלכם (לרוב ע"י בנייה של משהו) או לקבל את העובדה שאחד הפועלים שלכם לא יהיה מרוצה.

מספיק אושר



אם תצליחו להגביר את האושר שלכם באחד או יותר, הכל בסדר בינתיים. סמן האושר שלכם הוא מעל תת-האזור הריק וכולם מאושרים.

פועל שאינו מרוצה

מהצד השני, אם לא תדאגו שיהיה לאוקלוסייה שלכם מספיק אושר, יהיה לכם פועל לא מרוצה. תוכלו לייצג אותו ע"י הנחת אחד מהפועלים הפנויים שלכם על העיגול מעל תת-האזור הריק.



הפועל הזה עדיין נחשב פועל פנוי, ותוכלו להשתמש בו כאילו הוא היה בעמדת הפועלים שלכם. אבל הוא לא נמצא שם מסביבה חשובה - כדי להזכיר לכם שיש לכם פועל לא מרוצה. אם אין לכם מספיק פועלים פנויים כדי לכסות את העיגולים מעל תת-האזורים הריקים, תצטרכו להתמודד עם מרד בסוף התור, מה שאומר שהציוויליזציה שלכם לא תייצר כלום.

יש לכם שני פועלים לא מרוצים. לעומת זאת, יש לכם רק פועל פנוי אחד. זה אומר שאחד מהפועלים הלא מרוצים שלכם חייב לעבוד. זה יוביל למרד אם לא תתקנו את המצב.

מה האפשרויות?

- תוכלו לשרד את המקדש שלכם. פעולה זו תגדיל את רמת האושר שלכם ל-2 ויהיה לכם רק פועל אחד שאינו מרוצה. הפועל הפנוי יכול לכסות על החוסר במדד האושר ולא תצטרכו להתמודד עם מרד.
- תוכלו לבנות מקדש נוסף מעידן I. הפועל שעל מדד האושר הוא פועל פנוי, כך שתוכלו להשתמש בו למשימה. פעולה זו תגדיל את רמת האושר שלכם ל-3, מה שיהיה מספיק בשביל לשמור את כולם מאושרים. לא יהיו לכם פועלים שאינם מרוצים.
- תוכלו להגדיל את האוקלוסייה. זה יוסיף לכם עוד פועל בלי לרוקן את תת-אזור 4. עדיין יהיו לכם שני פועלים שאינם מרוצים, אבל תוכלו לשים את הפועל החדש במקום הפנוי על מדד האושר כך שאין יותר פועלים לא מרוצים מפועלים פנויים. לא יהיה לכם מרד בתור הזה, אבל מומלץ שתמצאו פתרון יותר קבוע. אם תגדילו את האוקלוסייה שוב, עוד תת-אזור יתרוקן והפועל ילך ישר למקום הפנוי על המדד.
- אתם גם יכולים לקבל פועל לא פנוי ע"י הריסת חווה, מכרה, מבנה עירוני וא ע"י שחרור יחידה צבאית. זו לא אפשרות מאוד טובה.
- לותר ולתת למרד לקרות היא האפשרות הכי גרועה, המקרים שבהם תהיו חייבים לעשות זאת יהיו נדירים.



הליך סוף התור

כשהציוויליזציה שלכם גדלה, כל הצעדים של הליך סוף התור הופכים רלוונטיים.

- קוביה כחולה על קלף טכנולוגיית חווה או מכרה מייצגים את הכמות של המזון או המשאבים שכתובה בתחתית הקלף.
- קוביות כחולות מייצגות מזון או משאבים גם אם אין על הקלף פועלים.
- אתם משלמים מזון או משאבים ע"י הזנת קוביות כחולות חזרה למאגר הכחול.
- כשאתם משלמים, תוכלו "לפרוט" ע"י הוצאה של קוביות כחולות מקלף ברמה גבוהה והכנסה של קוביות בהתאם לערך לקלפים ברמה נמוכה יותר.
- אסור לכם לפרוט לכיוון ההפוך (מקלף ברמה נמוכה לקלף ברמה גבוהה).
- שמים קוביות כחולות גם על פלאי עולם שעדיין לא הושלמו כדי לייצג השלמה של כל שלב.
- המאגר הכחול תמיד מתמלא משמאל לימין. אם מספר שלילי נשאר חשוף, הוא מייצג שחיתות בציוויליזציה שלכם.
- לשחיתות אין השפעה עד לשלב הייצור שלכם. במהלך שלב השחיתות, תהיו חייבים לשלם את המספר במשאבים. אם אין לכם מספיק, תצטרכו להשלים את ההפרש במזון.

במהלך שלב זה, תאבדו משאבים בהתאם לרמת השחיתות שלכם. אם אין לכם מספיק משאבים, תאבדו את כל המשאבים ואז תשלימו את ההפרש עם מזון.

במילים אחרות, תצטרכו להזיז קוביות כחולות בשווי רמת השחיתות שלכם מקלפי המכרות שלכם למאגר הכחול. אם לא יהיה לכם מספיק, תצטרכו להזיז קוביות כחולות מקלפי החוות למאגר. אל תשכחו שקוביה כחולה יכולה לייצג יותר מ-1 אם היא על קלף טכנולוגיה ברמה גבוהה מספיק.

טיפ: עם תכנון נכון תוכלו להימנע משחיתות, ע"י קלפים שיתנו לכם עוד קוביות כחולות, ובעיקר ע"י פיתוח טכנולוגיות חווה ומכרה מתקדמות יותר. קלפי טכנולוגיה ברמות גבוהות יותר מאפשרים לכם לאחסן יותר מזון ומשאבים בעזרת פחות קוביות כחולות.

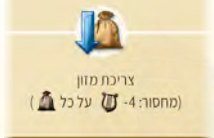
ייצור אוכל



כמו תמיד, על כל פועל על קלף טכנולוגיית חווה, הזיזו קוביה כחולה אחת מהמאגר הכחול לאותו הקלף. פועל על קלף טכנולוגיה ברמה גבוהה יותר עדיין ייצר רק קוביה כחולה אחת, אבל היא תהיה שווה יותר מזון.

צריכה

הצריכה גדלה ככל שהמאגר הצהוב שלכם מתרוקן.



אם אחד או יותר מהמספרים השליליים במאגר הצהוב שלכם חשוף, המספר השמאלי ביותר מייצג את צריכת המזון של הציוויליזציה שלכם. אם כל המספרים השליליים מכוסים, אין צריכת מזון.

דוגמה:



במקרה זה תצרכו 3 מזון בשלב זה.

תהיו חייבים לשלם את צריכת המזון. אם לא יהיה לכם מספיק, תצטרכו לשלם את כל המזון שיש לכם ולאבד 4 נקודות תרבות על כל שלא שילמתם.

הערה: לא סביר שיהיה לכם מחסור של מזון בשלבים הראשונים של המשחק. צריכה תקרה רק אחרי שלב ייצור המזון. כך שאמור להיות לכם מספיק אלא אם עשיתם משהו לא חכם כמו להרוס את כל החוות שלכם. בשלבים יותר מאוחרים, הצריכה עולה. אם היא עולה יותר מייצור המזון שלכם, תצטרכו לטפל בבעיה.

ייצור משאבים



כמו תמיד, על כל פועל שעל קלף טכנולוגיית מכרה, תצטרכו לשים קוביה כחולה מהמאגר הכחול על אותו הקלף. פועל על קלף ברמה גבוהה יותר מייצר רק קוביה כחולה אחת, אבל היא שווה יותר משאבים.

סיכום - המאגר הכחול

- המאגר הכחול שלכם מכיל את הקוביות הכחולות שלכם.
- קלפים והשפעות מסוימים יכולים לשנות את מספר הקוביות הכחולות שיש לכם. אם זה יקרה, קחו קוביות נוספות מהקופסה או החזירו אותן לשם. עשו זאת רק במקרים אלו.
- במהלך שלב הייצור שלכם תזיזו קוביות כחולות מהמאגר הכחול אל קלפי הטכנולוגיה של החוות והמכרות, קוביה כחולה אחת על כל קוביה צהובה שעל הקלף.

זרקו קלפים צבאיים עודפים



מספר הקוביות האדומות שלכם מגדיר את המספר המקסימלי של קלפים צבאיים שמוותר לכם להחזיק בשלב הזה.

אם יש לכם יותר קלפים מהמגבלה, תצטרכו לזרוק קלפים צבאיים עד שתגיעו למגבלה. הקלפים הנזרקים כשפניהם כלפי מטה.

לדאוג שהמשחק יזרום

אחרי שתחליטו איזה קלפים תזרקו, שאר ההליך הוא אוטומטי, ללא החלטות שיש לעשות. השחקן או השחקנית הבאים בתור יוכלו להתחיל את התור שלהם ברגע שסיימתם לזרוק את הקלפים.

כמובן שאם משהו קורה בתור שאחריכם שיש לו איזושהי השפעה עליכם, השחקנים יצטרכו לחכות שתסיימו את הליך סוף התור.

שלב הייצור

מרד

שלב הייצור (דלגו במקרה של מרד)

אם יש לכם יותר פועלים שאינם מרוצים מאשר פועלים פנויים, אתם צריכים להתמודד עם מרד ונאלצים לדלג על שלב הייצור.

מרד הוסבר בעמוד הקודם. בגדול, הציוויליזציה שלכם מכריחה פועלים שאינם מרוצים לעבוד, הם כל-כך כועסים שהם מפסיקים לייצר דברים בשבילכם. דילוג על שלב הייצור היא התוצאה היחידה של מרד, אבל זו בהחלט תוצאה שתצטרכו להימנע ממנה. הרבה דברים טובים יקרו בשלב הייצור.

קבלו נקודות מדע ותרבות

כמו תמיד, קדמו את סמני הנקודות שלכם לפי מדדי האיכות של המדע והתרבות.

אם באמצעות מהלך מדיהים, הציוויליזציה שלכם עוברת את כמות הנקודות המירבית של מדד הנקודות, הפכו את הסמן כדי לייצג את העובדה שעברתם את המקסימום והתחילו שוב מאפס. לדוגמה, סמן הפוך על המיקום העשירי של מדד נקודות התרבות מייצג 160 נקודות תרבות.

שחיתות



שחיתות תקרה את תאספו יותר מדי מזון ומשאבים.

פלא שאינו בנוי יכול לתרום לשחיתות. כשיש לכם יותר מדי מזון ומשאבים יושבים במחסנים, מישהו תמיד ימצא דרך לגרום להם להיעלם.

אם אחד או יותר מהמספרים השליליים במאגר הכחול שלכם נשאר חשוף, המספר השמאלי מביניהם מייצג את השחיתות שתצטרכו להתמודד איתה. אם כל המספרים השליליים מכוסים, אין שחיתות.

אין סיבה שתצטרכו להתמודד עם שחיתות כל עוד יש לכם לפחות 11 קוביות כחולות במאגר הכחול.

דוגמה:



במקרה זה, אתם מתמודדים עם שחיתות של 4.

שליפת קלפים צבאיים

שלפו קלף צבאי אחד על כל פעולה צבאית שנשארה זמינה. שלפו אותם גם אם זה גורם לכם לעבור את מגבלת היד שלכם.



אם יש לכם יותר מ-3 פעולות צבאיות זמינות, אתם שולפים רק 3 קלפים.

אם חפצתם הקלפים הצבאיים של העידן הנוכחי נגמרה, ערבבו את הקלפים מערימת הקלפים הזרוקים מהעידן המתאים וצרו חפיסה חדשה.

אם זה המשחק הראשון שלכם, אתם לא תשתמשו בקלפים מעידן III. לכן בעידן III לא תשלפו קלפים.

סיכום - קלפים ביד

- מגבלת הקלפים האזרחיים שלכם היא מספר הקוביות הלבנות שלכם.
- אסור לכם לקחת קלפים אזרחיים אם כבר הגעתם למגבלת היד שלכם.
- לעומת זאת, אפילו אם הגעתם למגבלת היד, אתם רשאים לקחת פלא עולם. פלאי עולם נכנסים למשחק בלי להכנס ליד.
- מגבלת הקלפים הצבאיים שלכם היא מספר הקוביות האדומות שלכם.
- שלא כמו המגבלה של הקלפים האזרחיים, מגבלת הקלפים הצבאיים לא מונעת ממכם לשלוף עוד קלפים.
- אתם תבדקו את מגבלת היד של הקלפים הצבאיים רק בשלב הראשון של הליך סוף התור שלכם. אם בשלב הזה יש לכם יותר קלפים מהמגבלה, תהיו חייבים לזרוק אותם עד שתגיעו להגבלה.
- מאוחר יותר בהליך סוף התור, כשתשלפו עוד קלפים, תהיו רשאים לעבור את מגבלת היד שלכם.

החזרת קוביות פעולה

השלב האחרון בתור שלכם יהיה להחזיר את כל הפעולות שניצלתם אל קלף הממשל שלכם.



סוף עידן

העידן הישן מגיע לסופו ועידן חדש מתחיל, הוא מביא איתו הזדמנויות חדשות לציוויליזציות המפוארות שלכם.

סוף עידן A

עידן A נגמר ברגע שהשחקן הראשון רענן את שורת הקלפים בפעם הראשונה, כפי שמתואר בעמוד 8.

חפיסות עידן נוכחי חדשות

הנחתם את החפיסות הצבאיות והאזרחיות של עידן I על לוח העידן הנוכחי. עכשיו הן חפיסות העידן הנוכחי. שום דבר אחר לא קורה בסוף עידן A.

סוף עידן I

כשהחפיסה האזרחית של עידן I נגמרת, עידן I מסתיים. זה יכול לקרות בתור של כל אחד מהשחקנים, בזמן שהם מרעננים את שורת הקלפים.

כשהחפיסה האזרחית נגמרת, האזור שעל הלוח נחשף. הוא נועד להזכיר לשחקנים אילו צעדים צריך לעשות בסוף עידן. הצעדים תקפים לכל השחקנים.



זה אומר שברגע שהחפיסה של עידן I נגמרת, הקלפים של עידן A הופכים להיות מיושנים.



זריקת קלפים מיושנים

שחקנים זורקים את כל הקלפים המיושנים מהיד שלהם.



הסרת מנהיגים מיושנים ופלאי עולם מיושנים שבנייתם לא הושלמה

אם יש לכם מנהיג מעידן A, אתם חייבים להסיר אותו מהמשחק. אם יש לכם פלא עולם מעידן A שלא השלמתם את הבנייה שלו, אתם חייבים להסיר אותו מהמשחק (אם יש עליו קוביות כחולות, החזירו אותן למאגר הכחול שלכם).



האיור מזכיר לכם גם להסיר בריתות מיושנות, אבל אם זה המשחק הראשון שלכם, אין לכם בריתות.

כל שאר הקלפים, כולל פלאי עולם שהושלמו, נשארים במשחק.

איבוד קוביות צהובות

לבסוף, כל השחקנים מחזירים שתי קוביות צהובות מהמאגר הצהוב שלהם, לקופסה. זה מייצג את העובדה שהאוכלוסייה שלכם נהיית יותר תובענית ככל שאתם מתקדמים דרך העידנים. ציוויליזציות מתקדמות יותר דורשות יותר לחם ושעשועים.



טיפ: תכננו מראש לקראת סוף העידן. ציוויליזציות שיתעלמו מייצור מזון ואושר יהיו בצרות צרורות.

חפיסות עידן נוכחי חדשות

עידן I נגמר ועכשיו עידן II מתחיל. ערבבו את החפיסה האזרחית של עידן II ושימו אותה על לוח העידן הנוכחי. היא עכשיו החפיסה האזרחית של העידן הנוכחי. אם שורת הקלפים לא הייתה מלאה לגמרי כשהחפיסה הקודמת נגמרה, מלאו את המקומות הריקים בקלפים מעידן II.

הסירו את חפיסת הקלפים הצבאיים של עידן I מהלוח, ערבבו את החפיסה הצבאית של עידן II והניחו אותה במקום. עכשיו היא החפיסה הצבאית של העידן הנוכחי.

הערה: חפיסות קלפי האירועים לא מושפעות מסוף או מהתחלת עידן.

סוף עידן II

עידן II נגמר כשהחפיסה האזרחית של עידן II נגמרת. זה עובד כמו הסוף של עידן I, מלבד העובדה שעכשיו הקלפים של עידן I הופכים למיושנים:



- שחקנים זורקים את כל הקלפים מעידן I מהיד.
- הסירו מנהיגים מעידן I ופלאי עולם שלא הושלמו מעידן I מהמשחק.
- כל שחקן מאבד 2 קוביות צהובות מהמאגר.

אין חפיסות עידן נוכחי

עידן II נגמר, ועידן III מתחיל. במשחק הראשון שלכם אין לכם קלפים מעידן III, אז הסירו את החפיסה הצבאית של עידן II והשאירו את לוח העידן הנוכחי ריק.

מעכשיו, לא יחולקו קלפים חדשים לשורת הקלפים. שחקנים עדיין יצטרכו להסיר ולהזיז קלפים שמאלה, אבל המקומות לקלפים בצד ימין ישארו ריקים. אף אחד לא רשאי לשלוף קלפים צבאיים נוספים.

הסיבוב האחרון

אחרי שעידן II נגמר, לכל שחקן אמור להיות לפחות עוד תור אחד. זה תלוי מי היה השחקן הראשון בתחילת המשחק.

- אם עידן II נגמר בתורו של השחקן הראשון, הסיבוב הנוכחי הוא האחרון.
- אם לא, סיימו את הסיבוב הנוכחי, והסיבוב הבא יהיה הסיבוב האחרון.

בכל מקרה, השחקן מימין לשחקן הראשון ישחק את התור האחרון במשחק, אז כולם יסיימו את המשחק עם מספר זהה של תורות.

סיכום - המאגר הצהוב

- המאגר הצהוב שלכם מכיל את הקוביות הצהובות שלכם.
- קלפים והשפעות מסוימים יכולים לשנות את מספר הקוביות הצהובות שיש לכם. אם זה יקרה, קחו קוביות נוספות מהקופסה או החזירו אותן לשם. עשו זאת רק במקרים אלו.
- תצטרכו להחזיר שתי קוביות צהובות בסוף עידנים I ו-II (וגם בסוף עידן III במשחק המלא).
- קוביה צהובה מחוץ למאגר שלכם היא פועל. ראו **סיכום - פועלים** בעמוד 14.
- כדי להפוך קוביה מהמאגר הצהוב לפועל, תצטרכו להשתמש בפעולה "הגדלת אוכלוסייה". עלות המזון של הפעולה תלויה במספר הלבן שמתחת לאזור שממנו הגיעה הקוביה.
- פועלים חוזרים למאגר הצהוב רק כשאתם מקריבים יחידות למען התיישבות או כשהשפעה כלשהי דורשת מכם להקטין את האוכלוסייה שלכם.
- קוביות צהובות במאגר הצהוב אינן פועלים. הם חלק ממערכת מעקב. המאגר הצהוב מתרוקן מימין. כשאזור מתרוקן, ומספר שלילי אדום נחשף, זוהי הצריכה של הציוויליזציה שלכם.
- לצריכה אין השפעה מחוץ לשלב הייצור שלכם. במהלך שלב הצריכה, תהיו חייבים לשלם מזון לפי המספר. אם אין לכם מספיק, תהיו חייבים לשלם 4 על כל שחסר.
- מעל כל תת-אזור יש מספר עם פרצוף מחייך. אם תת-האזור ריק, הציוויליזציה שלכם צריכה אושר לפחות בכמות הזו. אם אין לכם מספיק, תצטרכו לשלם מעל כל אזור ריק משמאל לסמן האושר שלכם פועל שאינו מרוצה. ראו את אזור אושר ופועלים שאינם מרוצים בעמוד 19.

סיכום - זריקת קלפים

- קלפים אזרחיים נזרקים כשהם עם פנים כלפי מעלה.
- קלפים אזרחיים שנזרקים או מוסרים מהמשחק לא חוזרים שוב. תוכלו לשים אותם בתוך הקופסה.
- קלפים צבאיים נזרקים כשהם עם פנים כלפי מטה.
- קלפים צבאיים שנזרקים מסודרים לפי החפיסות שלהם. אם חפיסה צבאית נגמרת לפני שהעידן הנוכחי נגמר, ערבבו את הקלפים שנזרקו וצרו חפיסה חדשה.
- קלפי אירועים שאינם שטח מונחים בערימת אירועי העבר ברגע שמסיימים לבצע אותם. הם לא יכנסו למשחק שוב.

סוף המשחק הראשון שלכם

המשחק נגמר כשהשחקן האחרון (השחקן שמימין לשחקן הראשון) מסיים את התור האחרון שלו. אז הגיע הזמן לניקוד הסופי.

הניקוד הסופי

בסוף המשחק הראשון שלכם, כל שחקן מקבל נקודות בנוסע על הישגים של הציוויליזציה שלו:

- קבלו נקודת תרבות אחת על כל קלף טכנולוגיה מעידן I ושתי נקודות על כל קלף טכנולוגיה מעידן II. שיטות ממשל מקבלות ניקוד כפול.
- קבלו נקודות תרבות בשווי מדד איכות המדע שלכם.
- קבלו נקודות תרבות בשווי מדד העוצמה שלכם.
- קבלו נקודות תרבות בשווי מדד האושר שלכם.
- קבלו נקודות תרבות בשווי ייצור המזון והמשאבים שלכם. (ספרו כמה מזון ומשאבים הפועלים שלכם מייצרים בסוף הסיבוב. התעלמו משחיתות וצריכה).
- קבלו 3 נקודות תרבות על כל מושבה.
- קבלו 6 נקודות תרבות על כל פלא שהשלמתם מעידן II.

המנצח

השחקן או השחקנית עם הכי הרבה נקודות תרבות בסוף המשחק מנצח.

אם יש שוויון, כל מי שחולק בשוויון חולק בניצחון.

אבל החלק החשוב הוא שסיימתם את המשחק הראשון שלכם של **דרך העידנים**. בפעם הבאה תהיו מוכנים למשחק המלא.

המשחק המלא

המשחק המלא יהיה דומה למשחק הראשון שלכם, אבל יהיו בו קלפים חדשים שתוכלו לגלות בעידן III ויותר. הזדמנויות לאינטראקציה עם ציוויליזציות אחרות.

עידן III

יחידות חיל אוויר

חיל אוויר ✈️ הוא סוג חדש של יחידות שמופיע רק בעידן III. יחידות חיל אוויר תורמות את העוצמה שלהן למדד העוצמה שלכם, ממש כמו כל יחידה צבאית. אין קלפי טקטיקה שדורשים יחידות חיל אוויר, אבל יחידה כזאת יכולה להצטרף לצבא ולהכפיל את עוצמת היתרון הטקטי שהוא נותן. כל יחידת חיל אוויר יכולה להיות חלק מצבא אחד לכל היותר.

דוגמה:



כל היחידות האלו תורמות למדד העוצמה שלכם. בנוסף, הטקטיקה שלכם מאפשרת לכם ליצור שלושה צבאות. במצב רגיל יתרון העוצמה של כל צבא יהיה +2, אבל בשניים מהצבאות יש גם יחידת חיל אוויר, מה שמכפיל את העוצמה שלהם ל-4. בסך הכל הצבאות תורמים יתרון טקטי בשווי +10 עוצמה.

טקטיקת הכובשי ארצות היא אפילו טובה יותר. תוכלו להרכיב שני צבאות. לאחד מהם יש לוחם, אז הוא מיושן. כל צבא מקבל יחידת חיל אוויר, מה שמכפיל את תרומת הנקודות של היתרון הטקטי. הצבא המיושן יתן לכם +6. הצבא השני יתן לכם +10. ביחד הם יתרמו 16+ למדד העוצמה שלכם, בנוסף לכוח של היחידות עצמן.

אם תחליפו לפלוגות מחץ, זה לא יהיה יותר טוב מכובשי ארצות. יהיה לכם רק צבא אחד, ותהיה בו יחידה מעידן I, כך שהוא מיושן. אפילו עם ההכפלה של יחידת חיל האוויר, היתרון הטקטי לעוצמה יהיה +12. יחידת חיל האוויר השנייה לא תהיה חלק מהצבא (אבל היא אכן תתרום את 5 נקודות העוצמה שלה, פשוט לא כחלק מהצבא). מהצד השני, אם תשדרגו את אחד מהאבירים, הצבא שלכם כבר לא יהיה מיושן ולכן תקבלו +22 מצבא אחד!



במשחק המלא III הוא עידן מלא. ממש כמו עידנים I ו-II.

אחרי שביצעתם את הפעולות של סוף עידן II, ערבבו את החפיסות האזרחיות והצבאיות של עידן III והניחו אותן על לוח העידן הנוכחי. המשחק ימשיך לעידן נוסף.

עידן IV הוא עידן סוף המשחק. הוא עובד כמו עידן סוף המשחק שהיה לכם במשחק הראשון.

- כשהחפיסה האזרחית של עידן III נגמרת, קלפים ביד מעידן II נרדקים, ומנהיגים ומנהיגות, פלאי עולם שאינם גמורים ובריתות מעידן II מוסרים מהמשחק. כל שחקן מאבד 2 קוביות צהובות. עידן IV מתחיל. אין לו חפיסות עידן.

- אם עידן IV מתחיל בתורו של השחקן הראשון, זהו הסיבוב האחרון. אם לא, הסיבוב הבא יהיה האחרון.

פלאי עולם מעידן III

לפלאי עולם מעידן III יש השפעות חד-פעמיות שיופעלו ברגע שתשלימו אותם. תקבלו מספר מסוים של נקודות רבות בהתבסס על קלפים אחרים שיש לכם ועל פועלים שעליהם. לחלק מפלאים אלו יש הסבר בנספח בדף האחורי של החוקה.



השלב הפוליטי

לכן התעלמות מהצבא שלכם לחלוטין כנראה לא תשתלם מכיוון שזה יאפשר לשחקנים אחרים להכריז עליכם מלחמה.

מהצד השני, אם אתם רואים ששחקנים אחרים נשארים מאחור על מדד העוצמה, אולי תרצו לשקול להכריז עליהם מלחמה. אבל היו זהירים. תרבויות עם כלכלה חזקה יוכלו לשפר את העוצמה שלהן בצורה משמעותית בתור אחד. אתם לא רוצים להפסיד במלחמה שאתם הכרוזתם.

בריתות

בריתות מיועדות רק למשחק של 3 או 4 שחקנים.

במשחק לשני שחקנים, דאגו להסיר את קלפי הבריתות מהחפיסות הצבאיות לפני המשחק.

בריתות מוסיפות קצת דיפלומטיה ושיתוף פעולה למשחק. בתור פעולה פוליטית, תוכלו להציע ברית לשחקן או שחקנית אחרת. הצד השני יכול לבחור אם לקבל את הברית או לסרב לה. אם הוא יסכים, הברית תקפה ותשאר במשחק. אם הוא יסרב, הברית תחזור ליד שלכם. בזה יגמר השלב הפוליטי שלכם, תוכלו לנסות שוב בתור מאוחר יותר.

הערה: אסור להתחמק מהחוק הזה ע"י דיון לגבי הברית לפני שמציעים אותה.

אתם יכולים להיות חלק מברית אחת או יותר, אבל מותר לכם להחזיק רק ברית אחת באזור השחקן שלכם. אם תציעו ברית חדשה והצד השני יסכים, הברית הקודמת תבוטל מיד. תוכלו גם לבטל כל ברית שאתם צד בה באמצעות פעולה פוליטית. בריתות עוזבות את המשחק גם כשהן נהיות מיושנות (ממש כמו מנהיגים ופלאי עולם לא בנויים).

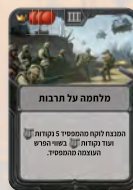
צבאיים אחרים בעבור תוספת של +1 על כל אחד. מספר הקלפים שתשחקו ותזדקקו לא יעלה על מספר הקוביות האדומות שיש לכם. אם לא תוכלו להשוות לעוצמה של היריב (או אם תבחרו שלא לעשות כן), מתקפת העינוות הצליחה. בדרך-כלל, התוקף יגנוב או ישמיד משהו ששייך לציוויליזציה שלכם.

נסו לא להישאר מאחור על מדד העוצמה, במיוחד אם אין לכם קלפי יתרון צבאי שיספיקו להגנה. מהצד השני, אם התקדמתם משמעותית יותר רחוק מאחד היריבים שלכם, זה יכול להיות זמן טוב לתקוף.

טיפ: ציוויליזציות נוטות להיות פגיעות אחרי שהן מתיישבות בשטח חדש, מכיוון שהן יצטרכו להקריב חלק מהיחידות שלהן ואולי גם לבזבז קלפי יתרון צבאיים.

מלחמות

אולי נמאס לכם ממרוץ החימוש המתמשך. נשאתם כל-כך מאחור שאפילו קלפי יתרון צבאי כבר לא יעזרו והחלטתם שהלוחם פגיעים לפעולות עוינות זה פשוט מחיר שתצטרכו לשלם כדי להתמקד בהפיכה לחברה יותר מתורבתת. אולי זו אסטרטגיה טובה, או שאולי אתם פשוט מזמינים הכרזת מלחמה.



אם תבחרו בכך, הכרזת המלחמה שלכם תהיה בשלב הפוליטי שלכם, אבל היא לא תקרה מיד. אתם והמתקף תקבלו כל אחד תור אחד להגביר את העוצמה שלכם, למרות שהצד המתקף כבר בזבז פעולות צבאיות על הכרזת המלחמה ולא בטוח שישארו לא עוד הרבה. תוצאות המלחמה יתגלו רק בתחילת התור הבא של המתקף.

שלא כמו עוינות:

- אף אחד מהשחקנים לא יוכל לקבל תוספת מקלפי יתרון צבאי וזריקה של קלפים אחרים. רק הקלפים שהנחתם על השולחן נחשבים.
- במלחמה, כל אחד מהצדדים יכול לצאת מנצח ולהטיל את העונשים על הציוויליזציה המפסידה (במקרה של עוינות, אם התוקף לא מצליח, הקלף לא עושה כלום).
- החומרה של העונש תלויה בהפרש בין מדדי העוצמה של שני הצדדים (בעוינות, לא משנה הפסדתם ב-5 או 20 נקודות. במלחמה זה ממש משנה).

את המשחק המלא תשחקו עם כל הקלפים הצבאיים. החפיסות יכללו קלפי עוינות, מלחמה ובריתות. קלפים אלו יתנו לכם אפשרויות חדשות בשלב הפוליטי. גם תקבלו את היכולת לפרוש אם אתם מפסידים בצורה קשה.

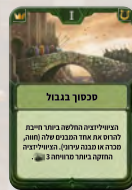
החוקים המלאים לשימוש בקלפים אלו נמצאים בעמוד 4 של החוקה. מלחמות נפתרות בסיבוב שאחרי שהן מוכרזות, כפי שמוסבר בעמוד 3 של החוקה. עכשיו כשאתם מבינים את שאר המשחק, לא אמורה להיות לכם בעיה להבין את החוקים האלו. הנה, ניתן לכם סיכום קצר.

החלק הצבאי של המשחק

הצבא הוא חלק חשוב במשחק. קשה לנצח במשחק בהתבסס על עוצמה צבאית בלבד, אבל מאוד אפשרי להפסיד בו אם מתעלמים ממנה.

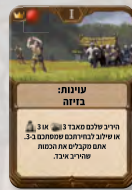
אירועים

אפילו אם השחקנים האחרים לא מאוד תוקפניים, הציוויליזציה העוצמתית ביותר תרוויח והחלשה ביותר תסבול מאירועים הקשורים לעוצמה. כדי לשמור על עצמכם, תצטרכו לדאוג להיות קצת יותר חזקים משאר השחקנים בסוף כל תור.

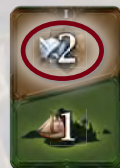


עוינות

אם אחד מהשחקנים האחרים יהפוך חזק מכם בצורה משמעותית, הוא או היא יכולים להכריז עוינות כלפיכם. עוינות משוחקת כפעולה פוליטית. התוקף יהיה חייב להשתמש בפעולות צבאיות.



כדי להגן, תצטרכו להשוות או לעבור את הכוח של המתקף בעזרת קלפים שיתנו לכם תוספות זמניות. קלף יתרון צבאי יוסיף תוספת הגנה זמנית לעוצמה שלכם (לפי מה שכתוב בחצי העליון שלו). תהיו רשאים גם לזרוק קלפים



כמובן שהמשחק יכול להיות מהנה גם אם אתם מפסידים. לא תהיו חייבים לפרוש. אבל גשמתר לכם האפשרות לפרוש בכבוד. אתם תודו בתבוסה במשחק ותתנו לשחקנים האחרים להתחרות ביניהם ברמות העוצמה, במקום לראות מי יוכל לנצל את החולשה שלכם הכי טוב.

תוכלו לפרוש בתור פעולה פוליטית. כל המלחמות שהוכרזו נגדכם יבוטלו (אבל מספקות לתוקפים שלכם נקודות תרבות, כי ההיסטוריה זוכרת את מי שהביא לפרישה שלכם). הציוויליזציה שלכם וכל הקלפים שלה ייסרו מהמשחק. אם ישארו שניים או שלושה שחקנים, המשחק ימשיך בתור משחק לאותו מספר שחקנים. אם רק שחקן אחד ישאר, השחקן ההוא ינצח. אבל ברוב המקרים המשחק אמור להסתיים עם כל השחקנים בפנים, מוכנים לניקוד הסופי.

מהצד השני, אם אתם חזקים, אולי תהיו מסוגלים להשתמש בבריית כזאת כדי לסחוט רווח מציוויליזציה חלשה יותר. כשתציעו ברית אסימטרית, דאגו להבהיר באיזה צד אתם רוצים להיות. הצד השני יוכל לקבל את ההצעה או לסרב לה. הערה: אלא אם זה כתוב בצורה מפורשת, אין מניעה שצד מסויים בבריית יתקוף את השני. ואלא אם כתוב אחרת, הבריית נשארת תקפה גם אחרי התקיפה.

לזכור ייצור נוסף

אתם יכולים לסמן ייצור נוסף שתקבלו מבריתות ע"כ שתקחו קוביה אדומה מהקופסה ותשימו אותה על חווה או מכרה מעידן A. תוכלו להשתמש באותה שיטה גם בשביל קלפים אחרים כמו מסילה בין-יבשתית.

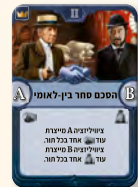
פרישה

אנחנו מקווים שזה לא יקרה לכם, אבל כל דבר יכול להשתבש. אם כל שאר השחקנים חזקים מכם והכלכלה שלכם לא חזקה מספיק בשביל להדביק את הפער, תוכלו למצוא את עצמכם מתדרדרים בכל תור, בתור מטרה נוחה לכל מלחמה, עוינות או אירועים שליליים - עד סוף המשחק.

חלק מהבריתות הן סימטריות, ושני השחקנים מרוויחים. אבל רווח יכול להיות חרב פיפיות. זה נחמד שיש לכם גבולות פתוחים עם ציוויליזציה אחרת, עד שהם מחליטים לתקוף אתכם. זה נחמד לשתף פעולה במחקר מדעי, עד שהציוויליזציה האחרת מבזבזת את כל נקודות המדע שלכם.

חלק מהבריתות הן לגמרי סימטריות, אבל יחסית מאזנות. פשוט תצטרכו להבין מי ירצה את מה שיש לכם להציע.

בריתות אחרות הן לגמרי לא סימטריות, בהן אחד הצדדים מציע לשני משהו תמורת שלום או הגנה. אם אתם חלשים, תוכלו להציע ברית כזו כדי לעודד ציוויליזציה אחרת לעזוב אתכם לנפשכם.



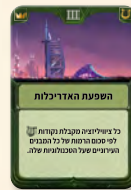
סוף המשחק המלא

במהלך הניקוד הסופי, התייחסו לשובר השוויון כאילו התור הנוכחי הוא של השחקן הראשון. זה יתרון, אבל שחקנים שמשחקים יותר מאוחר בתור ידעו מה המדד הסופי של השחקנים שלפניהם.

המנצח

אחרי שסיימתם להפעיל את כל האירועים שנשארו מעידן III, התוצאה היא סופית. מי שיש לו הכי הרבה נקודות תרבות ניצח. אם יש שוויון, שני השחקנים חולקים בניצחון. אבל מה שחשוב הוא שלכל אחד ואחת מכם הייתה הזדמנות לספר את הסיפור הייחודי של הציוויליזציה שלו או שלה.

רוב האירועים מעידן III יתנו לכם נקודות תרבות לפי קלפים ופועלים שיש לכם בשטח המשחק.



חלק מהאירועים מעידן III יתנו נקודות לפי המיקום שלכם ביחס לאחרים במדד זה או אחר. בהשפעת המדע, לדוגמה, המספרים "14/7/0" אומרים שהשחקן עם מדד איכות המדע הכי גבוה יקבל 14 נקודות U והשחקן במקום השני יקבל 7 נקודות U. השחקנים האחרים לא יקבלו כלום. שובר השוויון הרגיל תקף: השחקן שזהו תורו או השחקן הכי קרוב אליו בסדר התורות מנצח בשוויון.

כמו עם המשחק הראשון שלכם, המשחק המלא מסתיים כשהשחקן מימין לשחקן הראשון סיים את התור האחרון שלו. רשימת הניקוד הסופי מהמשחק הראשון לא תקפה פה. במקומה, רק חלקים מסויים מהציוויליזציה שלכם יספקו נקודות. אתם תקבעו איך יתנהל הניקוד הסופי ע"כ הכנת אירועים מעידן III.

הניקוד הסופי

בסוף המשחק, קחו את כל הקלפים מעידן III שנשארו בערימות האירועים הנוכחיים והעתידיים והפעילו אותם אחד-אחד. הסדר לא חשוב.

הערה: אירועים מעידנים קודמים לא משפיעים.

אירועים מעידן III

אירועים מעידן III מתמקדים בנקודות תרבות עבור השחקנים השונים. אירועי עידן III יכולים לפעול במהלך המשחק. אירועים נוספים מהעידן שלא נפתחו, יופעלו בסוף המשחק. כשתינו אירועים מעידן III, תוכלו להיות בטוחים שהם יופעלו בסופו של דבר.

איך לאחסן את הרכיבים



את הקלפים, הקוביות והסמנים השונים ניתן לאחסן הקופסה כפי שמוצג באיור. אתם יכולים להפריד את חבילות הקלפים האזרחיים והצבאיים מכל עידן. אם אתם חושבים שתשחקו בעיקר משחקים של 2 או 3 שחקנים, תוכלו לשמור על הקלפים שאתם צריכים להוציא בנפרד, וכך להפוך את ההכנה למשחק הבא לפשוטה יותר.

לוחות המשחק יכולים לשבת מלמעלה כפי שמוצג פה, כשמתחילים מלוח העידן הנוכחי ומסיימים עם לוח מדדי התרבות והמדע, שיכולים להיכנס אחד ליד השני. מעל אלו יהיה מקום ללוחות השחקנים, חוברות החוקים ולוחות תקציר החוקים.

במהלך המשחק, הקוביות שלא בשימוש יוכלו להישאר בקופסה, משם יהיה קל להוציא אותן במידת הצורך.

אם אתם מעדיפים לשמור על הקלפים שלכם בשרוולים, אנחנו מציעים לכם לאחסן אותם על הצד, כפי שמוצג למטה.



מה שחדש בסיפור החדש

דרך העידנים הודפס לראשונה באנגלית ב-2006. סיפור חדש של ציוויליזציות היא מהדורה חדשה שבהתבסס על 9 שנים של פידבק משחקנים שאוהבים את המשחק המקורי, אוזן מחדש. עשינו שיפורים רבים, אבל רוח המשחק נשארה זהה לאורך השנים. אם אתם מכירים את הגרסה הקודמת Through the Ages: A Story of Civilization (לא תורגמה לעברית) תוכלו לשחק בקלות בגרסה החדשה אחרי שתקראו את סיכום שינויי החוקים.

ההפניות באזור הזה של ההוראות מתייחסות לדברים שתמצאו בחוקה, שהיא ספר החוקים המלא של המשחק. היא מעוצבת כך שתוכלו למצוא כל חוק שתרצו בקלות ובמהירות.

קלפים שהשתנו

קלפים רבים השתנו, ולא רק האומנות שעליהם. קראו אותם היטב כשאתם משחקים בפעם הראשונה את המהדורה הזו. תוכלו למצוא הסברים מפורטים לחלק מהקלפים בחוקה (נספח עמוד 12).



הליך סוף התור

הליך סוף התור החדש כולל מספר שינויים. ההליך המלא מודפס על לוחות השחקן שלכם, כך שיהיה לכם קל ללמוד את הסדר החדש בלי להצטרך לבדוק בחוברת החוקים.

שחיתות

בגרסה זו, שחיתות נפתרת לפני ייצור מזון ומשאבים. זה גורם לכך שיהיה לכם קל יותר לזהות אם אתם בסיכון לשחיתות ולתכנן את הפעולות שלכם בהתאם. אתם כבר לא צריכים לחשב איך המאגר שלכם יראה אחרי שלב הייצור והצריכה.

על שלושה ריבועים במאגר הכחול שלכם מצויר באדום מספר שלילי. אם אחד או יותר מהם חשוף במהלך שלב השחיתות שלכם, ערך השחיתות שלכם הוא הערך של השמאלי מבין החשופים. תצטרכו לשלם את הערך הזה במשאבים. אם לא יהיה לכם מספיק, תשלמו את כל המשאבים שלכם ואת ההפרש תצטרכו להוסיף במזון. (שלב הייצור עמוד 6).

כדי לשמור על איזון מתאים בין ייצור לשחיתות, מספר הקוביות הכחולות ירד ל-16. (לוח השחקן עמוד 2).

זריקת קלפי צבא עודפים

קלפי צבא עודפים נזרקים אחרי שלב הפעולות שלכם, במקום לפני. זה יאפשר לכם לשחק קלפי טקטיקה לפני שתהיו חייבים לזרוק אותם. בנוסף, אם תגדילו את כמות הפעולות הצבאיות שלכם, תוכלו לנצל את מגבלת הקלפים החדשה כבר באותו התור.

למרות זאת, הסיבה העיקרית לשינוי הזה היא כדי לא לעכב את המשחק. יותר קל להחליט אילו קלפים לשמור לאחר ששיחקתם את תורכם. (זריקת קלפי צבא עודפים עמוד 6).

שליפת קלפי צבא

שליפת קלפי צבא היא כבר לא חלק משלב הייצור, אז לא מדלגים עליה במקרה של מרד. (שליפת קלפי צבא עמוד 6).

החזרת פעולות

החזרת הפעולות הוא עכשיו רשמית שלב בהליך סוף התור שלכם. (החזרת הפעולות עמוד 6).

מנהיגים

החלפת מנהיג

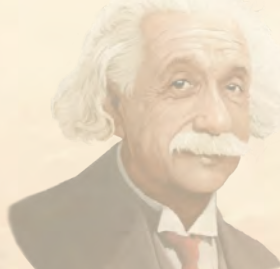
כמו בעבר, יש לכם מנהיג במשחק ואתם מכניסים מנהיג אחר, המנהיג הישן יוצא מהמשחק. אבל עכשיו אתם תקבלו פעולה אזרחית חזרה. זה תקף רק אם כבר היה לכם מנהיג במשחק. (לשחק מנהיג עמוד 5).

דירוגים

אין הגבלות

למדדי האיכות של התרבות, המדע, והעוצמה שלכם אין גבול עליון. אין גם גבול למדדי נקודות התרבות והמדע. אתם יכולים לסמן את העודף בכל צורה שתצאו. הסמנים מעוצבים כך שתוכלו להפוך אותם כדי לסמן שהספירה היא החל מהמספר הגבוה במדד.

המדדים שלכם עדיין לא יכולים לרדת מתחת ל-0. ומדד האושר שלכם הוא עדיין בין 0 ל-8. (מדדים עמוד 10).



טקטיקות

דגל הלגיון

לכל שחקן יש את סמן דגל הלגיון כדי לסמן את הטקטיקה הנוכחית שלו או שלה. (רכיבים אישיים עמוד 2).

לשחק טקטיקה

ממשיכים לשחק טקטיקות בעבור פעולה צבאית אחת בשלב הפעולות שלכם, כמו בגרסה הישנה. הקלף נשאר באזור השחקן שלכם ומסומן ע"י דגל הלגיון. אנחנו קוראים לזה "טקטיקה אישית". (לשחק טקטיקה עמוד 6).

להפוך טקטיקה לזמינה

הטקטיקה לא תשאר אישית לזמן ארוך. בתחילת התור שלכם, לפני השלב הפוליטי, הזינו כל טקטיקה שיש באזור המשחק שלכם לאזור הטקטיקות המשותף במרכז לוח הצבא. במשך שאר המשחק, כל שחקן אחר יוכל להעתיק אותה. (להפוך טקטיקה לזמינה עמוד 3).

העתקת טקטיקות

במהלך שלב הפעולות שלכם, תוכלו לשלם שתי פעולות צבאיות בשביל להעתיק טקטיקה מאזור הטקטיקות המשותף. שימו את דגל הלגיון שלכם על הקלף כדי לסמן שזו הטקטיקה הנוכחית שלכם. קלף אחד יכול להכיל מספר רב של דגלי לגיון. מותר לכם לשחק או להעתיק רק טקטיקה אחת בתור. (העתקת טקטיקות עמוד 6).

עוינות

אין הקרבה

אף אחד מהצדדים ממתקפה לא צריך להקריב יחידות צבא במהלך העוינות. במקום זה, יצרנו דרך חדשה שבה שחקנים יכולים להגן בלי לפגוע ברמות ההגנה שלו.

הגנה

השחקן המגן יוכל לשחק קלפי יתרון צבאי, כמו בעבר. בנוסף, המגן יוכל לזרוק קלפים צבאיים אחרים שיהיו שווים תוספת חד-פעמית של 1+ לעוצמה. מספר הקלפים המירבי שמגן יכול להשתמש בו, לא יכול להיות גבוה יותר ממספר הפעולות הצבאיות שלהם. (לשחק עוינות עמוד 4).

מלחמות

אין הקרבה

אף אחד מהצדדים במלחמה לא רשאי להקריב יחידות במלחמה. בגרסה המקורית, הקרבה הובילה לא מעט לעימותים לקראת סוף המשחק שבהם שני הצדדים הקריבו כמעט את כל העוצמה שלהם, מה ששאיר אותם חשופים לתקיפות מהשחקנים האחרים. (תוצאות מלחמה עמוד 3).

גרסאות חוקים שונות

גרסת עימות עולמי

כשעידן I, II או עידן III נגמרים, עימות עולמי מתחיל. כל ציוויליזציה מקבלת נקודות תרבות בהתאם להפרש העוצמה שלה מזו של הציוויליזציה החלשה ביותר. לכן ציוויליזציה החלשה ביותר לא תקבל נקודות.

גרסאות נוספות

היו גרסאות נוספות בספר החוקים של הגרסה הישנה של המשחק, ועוד שפותחו ע"י שחקנים במהלך השנים, אבל הן לא משוחקות הרבה. בפיתוח המהדורה הזו, התמקדנו באיזון המשחק המלא ללא השינויים שבגרסאות השונות.

כמובן שאם יש גרסת חוקים שאהבתם, אתם יכולים להשתמש בה באמצעות המהדורה הזו.

השינויים שעשינו במהדורה הזו מבוססים על מה שאנחנו ובודקי המשחק שלנו הכי אהבנו. אם אתם מעדיפים משהו מהחוקים הישנים (לדוגמה, הקרבת יחידות במלחמות) אתם יכולים לכלול אותם בחוקי הבית שלכם. הנאה מהמשחק חשובה יותר מאיזון מושלם.



www.throughtheages.com

מהיד יורק. האפשרות להשתמש בקלף שבמרכז השולחן זמינה גם אם הוכרזה בעזרתו מלחמה אחרת שעדיין לא הושלמה.

סוף עידן I

בסוף עידן I, תוכלו להסתכל על קלפי האירוע מעידן III שברשותכם. כל אחד יזרוק את אחד הקלפים עם הפנים מטה וישמור את השני (גם עם הפנים מטה). אף אחד לא רשאי לראות את הקלפים שנזרקו או שנשמרו.

הניקוד הסופי

בסוף המשחק:

- תקבלו 6 🏆 על כל פלא עולם מעידן II שהשלמתם.
- תקבלו נקודות משלושת האירועים מעידן III שבמרכז השולחן.
- ערבבו את האירועים ששמרתם בסוף עידן I והפעילו אותם אחד אחרי השני.

משחק שוחר שלום

אם אתם רוצים להנות מהמשחק בלי מלחמות או עוינות, נסו את הגרסה שוחרת השלום.

כדי לשחק משחק שוחר שלום, פשוט הסירו את כל קלפי העוינות, המלחמה והבריתות מהחפיסות הצבאיות. (אם אתם ממש אוהבים את הבריתות, תוכלו לשמור על הארבע שלא מתייחסות להתקפות).

החלק הצבאי של המשחק ממשיך להיות חשוב להתיישבויות ואירועים שתלויים בעוצמה. אם אתם רוצים שהוא יהיה יותר מרכזי, נסו את זה:

אם המשחק המלא ארוך מדי או אגרסיבי מדי בשבילכם, תוכלו לנסות את אחת מהגרסאות האלו. הן מתוכננות כך שהמשחק ישאר מעניין, אבל בגלל שהקלפים מאוזנים בהתאם למשחק המלא, חלק מהקלפים או השילובים יהיו חזקים או חלשים יותר מאחרים.

משחק קצר יותר

כדי להנות מהחוויה בזמן קצר יותר, נסו את הגרסה הזו. תשחקו רק עם קלפים משלושה עידנים (I, A, II).

הכנה

ארגנו את המשחק כמו המשחק הרגיל. בנוסף:

- קחו את כל האירועים מחפיסת הקלפים הצבאיים של עידן III. ערבבו אותם וחלקו לכל שחקן שני אירועים. כל אחד מכם ישמור על הקלפים שלו ליד לוח השחקן, אם הפנים מטה. אסור לכם להסתכל עליהם עד סוף עידן I.
- חלקו שלושה קלפי אירועים נוספים מעידן III עם הפנים כלפי מעלה. הניחו אותם במקום שכולם יוכלו לקרוא אותם.
- קחו את קלף מלחמת תרבויות מעידן III והניחו אותו עם הפנים כלפי מעלה על השולחן ליד שלושת האירועים.
- שאר הקלפים של עידן III לא יהיו חלק מהמשחק.

מלחמות

כשאתם מכריזים על מלחמה, כרגיל, אתם צריכים לשחק קלף מלחמה מהיד, אבל תוכלו להחליט אם תשתמשו בטקסט שכתוב על הקלף שבחרתם, או בזה שעל מלחמה על תרבות אם תשתמשו בקלף המלחמה מעידן III, תצטרכו לשלם את עלות הפעולות הצבאיות שלו. כשהמלחמה תסתיים, הקלף שהוצאתם