

ΝΟΜΙΚΟΣ ΚΩΔΙΚΑΣ

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

Το βιβλίο αυτό είναι για τους παίκτες που αναζητούν στα γρήγορα έναν κανόνα. Παρουσιάζει όλους τους κανόνες του Through the Ages σε μορφή κατηγοριών. Δεν ενδείκνυται για την εκμάθηση του παιχνιδιού. Οι παίκτες που μαθαίνουν το παιχνίδι πρέπει να ξεκινήσουν με το Εγχειρίδιο Κανόνων, που παρουσιάζει τις έννοιες του παιχνιδιού, με τη σειρά που θα τις αντιμετωπίσετε στο πρώτο σας παιχνίδι, με θεματική επεξήγηση του κάθε κανόνα και λεπτομερή παραδείγματα.

Το πρώτο μισό του βιβλίου αυτού περιγράφει τη συμβαίνει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Το δεύτερο μισό καθορίζει τους όρους και τις έννοιες.



ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ▷ Προετοιμάστε το παιχνίδι. (*Προετοιμασία*, σελ.2)
- ▷ Οι παίκτες παίζουν στη σειρά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα. (*Η Σειρά Σας*, σελ.3)
- ▷ Οι σειρές οργανώνονται σε γύρους. Κάθε γύρος ξεκινάει με τη σειρά του πρώτου παίκτη.
 - Ο πρώτος γύρος διαφέρει από τους υπόλοιπους. (*Πρώτη Σειρά*, σελ.3)
 - Σημείωση: Στη μεγαλύτερη διάρκεια, δεν συμβαίνει τίποτα στην αρχή ή στο τέλος ενός γύρου.
- ▷ Στη διάρκεια του παιχνιδιού, η τρέχουσα εποχή αλλάζει μεταξύ Εποχών Α, Ι, ΙΙ, ΙΙΙ και τέλος ΙV. (*Αναπλήρωση της Γραμμής Καρτών*, σελ.3)
 - Αν η Εποχή ΙΙΙ ολοκληρωθεί στη σειρά του πρώτου παίκτη, αυτός είναι ο τελευταίος γύρος.
 - Αν η Εποχή ΙΙΙ ολοκληρωθεί στη σειρά οποιουδήποτε άλλου παίκτη, ο επόμενος γύρος είναι ο τελευταίος.
- ▷ Το παιχνίδι τελειώνει όταν ολοκληρωθεί ο τελευταίος γύρος. Κάθε παίκτης πρέπει να έχει παίξει ίσο αριθμό σειρών. Ακολουθεί το τελικό σκοράρισμα.
 - Όλα τα γεγονότα της Εποχής ΙΙΙ, στις τράπουλες τρεχόντων και μελλοντικών γεγονότων, αξιολογούνται με τυχαία σειρά. (*Αξιολόγηση ενός Γεγονότος*, σελ.7)
 - Σκοράρονται τυχόν bonus τέλους του παιχνιδιού (Bill Gates).
 - Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους πολιτισμού είναι ο νικητής.
 - Αν υπάρχει ισοπαλία, οι ισοπαλοι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΤΑΜΠΛΟ

Τοποθετήστε τα ταμπλό στο κέντρο του τραπέζιού, με όποιον τρόπο σας βολεύει.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ

Οι Εποχές Α, Ι, ΙΙ και ΙΙΙ έχουν τις δικές τους αστικές και στρατιωτικές τράπουλες. Συνεπώς, υπάρχουν 8 διαφορετικές τράπουλες, η κάθε μία με διαφορετική πλάτη.



αστικές τράπουλες



στρατιωτικές τράπουλες

▷ Στο παιχνίδι 2 ή 3 παικτών, πρέπει να αφαιρέσετε συγκεκριμένες κάρτες. Αυτές δεν θα χρησιμοποιηθούν.

- Πριν από ένα παιχνίδι 3 παικτών:

- Οι αστικές τράπουλες Ι, ΙΙ και ΙΙΙ έχουν από τρεις κάρτες με το σύμβολο αυτό. Αφαιρέστε τις από τις τράπουλες.

- Πριν από ένα παιχνίδι 2 παικτών:

- Οι αστικές τράπουλες Ι, ΙΙ και ΙΙΙ έχουν από εννέα κάρτες με ένα από τα σύμβολα αυτά. Αφαιρέστε τις κάρτες αυτές από τις τράπουλες.

- Η στρατιωτική τράπουλα Ι έχει δύο κάρτες συμφωνίας και οι στρατιωτικές τράπουλες ΙΙ και ΙΙΙ έχουν από τέσσερις. Αφαιρέστε όλες τις κάρτες συμφωνίας από τις τράπουλες αυτές.

στρατιωτικό ταμπλό



μετρητής τιμής ισχύος

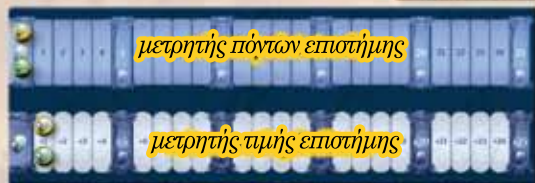
περιοχή κοινών τακτικών

θέση για τράπουλα μελλοντικών γεγονότων

τράπουλα τρεχόντων γεγονότων

θέση για τράπουλα περασμένων γεγονότων

ταμπλό επιστήμης



μετρητής πόντων επιστήμης

μετρητής τιμής επιστήμης

ταμπλό παίκτη



δεύτερος παίκτης

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τα κομμάτια του χρώματος που επέλεξε:

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΗ

Το ταμπλό του παίκτη απεικονίζει 6 αρχικές τεχνολογίες: Πολεμιστές, Γεωργία, Χαλκός, Φιλοσοφία, Θρησκεία και Ολοκληρωτισμός. Αυτές υπολογίζονται σαν κάρτες τεχνολογίας.

▷ Τοποθετήστε έναν μπλε δείκτη σε κάθε μια από τις 16 θέσεις της μπλε τράπεζάς σας.

▷ Τοποθετήστε έναν κίτρινο δείκτη σε κάθε μια από τις 18 θέσεις της κίτρινης τράπεζάς σας, σε κάθε μια από τις 6 θέσεις των καρτών τεχνολογίας και στη θέση του αποθέματος εργατών.

▷ Η κάρτα αρχικού σας πολιτεύματος, ο Ολοκληρωτισμός, απεικονίζει 4 αστικές ενέργειες και 2 στρατιωτικές. Τοποθετήστε δίπλα στην κάρτα αυτή 4 λευκούς δείκτες και 2 κόκκινους (όχι πάνω στην κάρτα).

ΔΕΙΚΤΕΣ ΤΙΜΩΝ

Έχετε 4 δείκτες τιμών στο χρώμα σας.

▷ Τοποθετήστε τον δείκτη τιμής επιστήμης σας, στη θέση 1 του μετρητή τιμής επιστήμης.

▷ Τοποθετήστε τον δείκτη τιμής πολιτισμού σας, στη θέση 0 του μετρητή τιμής πολιτισμού.

▷ Τοποθετήστε τον δείκτη τιμής ισχύος σας, στη θέση 1 του μετρητή τιμής ισχύος.

▷ Τοποθετήστε τον δείκτη τιμής ευχαρίστησης, στη θέση 0 του μετρητή τιμής ευχαρίστησης του ταμπλό σας.

Σημείωση: Οι ρυθμίσεις αυτές έχουν καθοριστεί από τους εργάτες των καρτών αρχικών τεχνολογιών σας. (Τιμές, σελ.10)

ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΟΝΤΩΝ

▷ Τοποθετήστε τον δείκτη πόντων επιστήμης σας, στη θέση 0 του μετρητή πόντων επιστήμης.

▷ Τοποθετήστε τον δείκτη πόντων πολιτισμού σας, στη θέση 0 του μετρητή πόντων πολιτισμού.

ΟΔΗΓΟΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

▷ Τοποθετήστε τον οδηγό τακτικής σας, στην περιοχή κοινών τακτικών του στρατιωτικού ταμπλό. Έτσι, σημειώνεται ότι δεν έχετε ακόμη κάποια τρέχουσα τακτική.

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ

Μερικοί μπλε, κίτρινοι, κόκκινοι και λευκοί δείκτες θα περισφύσουν μετά την προετοιμασία. Θα σας χρειαστούν οπάνια, στη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτοί μένουν «στο κουτί».

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

▷ Ανακατέψτε την στρατιωτική τράπουλα Εποχής Α:

- Πάρτε τόσες κάρτες όσοι και ο αριθμός των παικτών συν 2. Τοποθετήστε τις κλειστές στο στρατιωτικό ταμπλό σαν τράπουλα τρεχόντων γεγονότων.

- Επιστρέψτε τις υπόλοιπες κάρτες στο κουτί, χωρίς να τις δείτε.

ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ

Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη όπως επιθυμείτε. Ο πρώτος παίκτης δεν αλλάζει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείτε να σημειώσετε πού είναι ο πρώτος παίκτης βάζοντας μια χρησιμοποιημένη στρατιωτική κάρτα Εποχής Α, κλειστή, κάτω από το ταμπλό του.

ΑΡΧΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

▷ Ο πρώτος παίκτης έχει 1 χρησιμοποιημένη αστική ενέργεια στην πρώτη σειρά του. Σημειώστε το τοποθετώντας έναν λευκό δείκτη του πρώτου παίκτη, πάνω στην κάρτα Ολοκληρωτισμού του.

▷ Με δεξιάστροφη φορά, κάθε παίκτης ξεκινάει με μια περισσότερη αστική ενέργεια από τον προηγούμενο παίκτη. Αυτό σημειώνεται, τοποθετώντας 2, 3 ή 4 λευκούς δείκτες στις κάρτες Ολοκληρωτισμού τους.

▷ Οι παίκτες δεν έχουν στρατιωτικές ενέργειες στην πρώτη σειρά τους. Όλοι οι κόκκινοι δείκτες παραμένουν δίπλα στα ταμπλό παικτών.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ ΚΑΡΤΩΝ

▷ Ανακατέψτε την αστική τράπουλα Εποχής Α.

- Μοιράστε 13 κάρτες, ανοιχτές, στις θέσεις της γραμμής καρτών.

- Τοποθετήστε την υπόλοιπη τράπουλα στο ανοιχτόχρωμο μισό του ταμπλό της τρέχουσας εποχής.

▷ Κρατήστε τις υπόλοιπες τράπουλες κοντά, αλλά χωρίς να εμποδίζουν. Δεν θα τις χρειαστείτε, μέχρι αρκετά αργότερα, στη διάρκεια του παιχνιδιού.

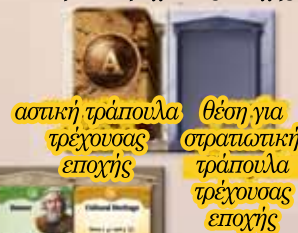
ταμπλό πολιτισμού



μετρητής πόντων πολιτισμού

μετρητής τιμής πολιτισμού

ταμπλό τρέχουσας εποχής



αστική τράπουλα τρέχουσας εποχής

θέση για στρατιωτική τράπουλα τρέχουσας εποχής

γραμμή καρτών



ΠΟΡΕΙΑ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΣΑΣ

Η σειρά σας αποτελείται από τις παρακάτω φάσεις και βήματα:

- ▷ Αλληλουχία Αρχής Σειράς:
 - Αναπλήρωση της γραμμής καρτών.
 - Επίλυση ενός πολέμου, αν χρειάζεται.
 - Οι αποκλειστικές τακτικές γίνονται διαθέσιμες, αν απαιτείται.
- ▷ Φάση Πολιτικής
- ▷ Φάση Ενεργειών
- ▷ Αλληλουχία Τέλους Σειράς:
 - Ξεκαρτάρωμα επιπλέον στρατιωτικών καρτών.
 - Φάση Παραγωγής. (Προσπεράστε αν υπάρχει εξέγερση.)
 - Τράβηγμα στρατιωτικών καρτών.
 - Επαναφορά αστικών και στρατιωτικών ενεργειών.

ΠΡΩΤΗ ΣΕΙΡΑ

Η πρώτη σειρά σας είναι διαφορετική:

- ▷ Ξεκινάτε με περιορισμένο αριθμό αστικών ενεργειών. (Αρχικές Ενεργειες, σελ.2)
- ▷ Παραλείπετε την Αλληλουχία Αρχής Σειράς και την Φάση Πολιτικής.
- ▷ Κατά τη Φάση Ενεργειών σας δεν επιτρέπεται να κάνετε κάτι άλλο, εκτός:
 - Να πάρετε μια κάρτα από τη γραμμή καρτών, εκτός θαύματος.
 - Να πάρετε ένα θαύμα από την γραμμή καρτών και να το τοποθετήσετε στο παιχνίδι σαν ανολοκλήρωτο θαύμα.

ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΑΡΧΗΣ ΣΕΙΡΑΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΣΗ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ ΚΑΡΤΩΝ

Σημείωση: Η γραμμή καρτών δεν αναπληρώνεται κατά τον πρώτο γύρο.

Ξεκινάτε τη σειρά σας, αναπληρώνοντας την γραμμή καρτών:

- ▷ Ξεκαρτάρετε τυχόν κάρτες που έχουν απομείνει στις πιο αριστερά θέσεις:
 - Από τις πρώτες τρεις θέσεις, αν συμμετέχουν 2 παίκτες στο παιχνίδι.
 - Από τις πρώτες δύο θέσεις, αν συμμετέχουν 3 παίκτες στο παιχνίδι.
 - Μόνο από την πρώτη αριστερά θέση, αν συμμετέχουν 4 παίκτες στο παιχνίδι.
 - Αν κάποιος έχει παρατηθεί (σελ. 4) υπολογίστε μόνο όσους παίκτες απομένουν στο παιχνίδι, και όχι τον αρχικό αριθμό παικτών.
- ▷ Σπρώξτε όλες τις εναπομείναντες κάρτες προς τα αριστερά, χωρίς να αφήσετε κενές θέσεις μεταξύ τους.
- ▷ Ανοίξτε νέες κάρτες από την αστική τράπουλα της τρέχουσας εποχής, στις κενές θέσεις, από αριστερά προς τα δεξιά. (Αυτό παραλείψτε το στην Εποχή IV, η οποία δεν έχει τράπουλα.)

ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Η αναπλήρωση της γραμμής καρτών μπορεί να ενεργοποιήσει το τέλος μιας εποχής:

- ▷ Η **Εποχή Α τελειώνει** όταν η γραμμή καρτών αναπληρωθεί για πρώτη φορά.
 - Σημείωση: Αυτό γίνεται στην δεύτερη σειρά του πρώτου παίκτη.
 - Μετά το άνοιγμα αστικών καρτών Εποχής Α τέρμα αριστερά, αφαιρέστε την υπόλοιπη τράπουλα Εποχής Α από το παιχνίδι.
 - Ανακατέψτε την αστική και την στρατιωτική τράπουλα Εποχής I και τοποθετήστε τις στο ταμπλό τρέχουσας εποχής. Είναι πλέον οι τρέχουσες τράπουλες.
 - Αν όλες οι αστικές κάρτες της Εποχής Α έχουν μοιραστεί και εξακολουθούν να υπάρχουν κενές θέσεις στη γραμμή καρτών, συνεχίστε συμπληρώνοντας με κάρτες από την αστική τράπουλα Εποχής I.

▷ Οι **Εποχές I, II και III τελειώνουν** όταν ανοιχτεί στη γραμμή καρτών και η τελευταία κάρτα της τρέχουσας αστικής τράπουλας. Η επόμενη εποχή ξεκινάει αμέσως:

- Κάρτες από εποχές παλαιότερες από αυτή που μόλις ολοκληρώθηκε (αλλά όχι της εποχής που ολοκληρώθηκε) είναι πλέον απαρχαιωμένες:
 - Οι παίκτες ξεκαρτάρουν όλες τις απαρχαιωμένες κάρτες από το χέρι τους.
 - Όλοι οι απαρχαιωμένοι ηγέτες αφαιρούνται από το παιχνίδι.
 - Όλα τα απαρχαιωμένα ανολοκλήρωτα θαύματα αφαιρούνται από το παιχνίδι.
 - Όλες οι απαρχαιωμένες συμμαχίες αφαιρούνται από το παιχνίδι.
 - Σημείωση: Οι υπόλοιπες κάρτες (τεχνολογίες, αποικίες, ολοκληρωμένα θαύματα, αποκλειστικές και κοινές τακτικές, κηρυγμένοι πόλεμοι) παραμένουν στο παιχνίδι ακόμη και απαρχαιωμένες.
- Κάθε παίκτης χάνει από 2 κίτρινους δείκτες.
- Ανακατέψτε την αστική τράπουλα της εποχής που ξεκινάει. Τοποθετήστε την στο ταμπλό τρέχουσας εποχής. Είναι πλέον η τρέχουσα αστική τράπουλα.

Συνεχίστε να γερμίζετε τη γραμμή καρτών αν υπάρχουν κενές θέσεις.

Αν η Εποχή IV έχει ξεκινήσει, δεν υπάρχει αστική τράπουλα και οι κενές θέσεις παραμένουν κενές.

- Αφαιρέστε την στρατιωτική τράπουλα της προηγούμενης εποχής. Ανακατέψτε την στρατιωτική τράπουλα της νέας εποχής και τοποθετήστε τη στο στρατιωτικό ταμπλό.
 - Αν η Εποχή IV έχει ξεκινήσει, δεν υπάρχει στρατιωτική τράπουλα. Δεν είναι δυνατό το τράβηγμα στρατιωτικών καρτών στην Εποχή IV.
 - Η Εποχή IV είναι η **εποχή λήξης του παιχνιδιού**. Αν η Εποχή IV ξεκινήσει, καθορίστε τον τελευταίο γύρο.
 - Ο γύρος αυτός είναι ο τελευταίος, αν η Εποχή IV ξεκινήσει στη σειρά του πρώτου παίκτη.
 - Ο επόμενος γύρος είναι ο τελευταίος, αν η Εποχή IV ξεκινήσει στη σειρά οποιουδήποτε άλλου παίκτη.

ΕΠΙΛΥΣΗ ΕΝΟΣ ΠΟΛΕΜΟΥ

Αν δεν έχετε πόλεμο στο παιχνίδι, παραλείψτε το βήμα αυτό. Αν όμως έχετε πόλεμο στην περιοχή σας, πρέπει αυτή τη στιγμή να επιλυθεί.

- ▷ Συγκρίνετε την ισχύ σας με την ισχύ του αντιπάλου στον οποίο κηρύξατε τον πόλεμο.
 - Αν μια κάρτα στο παιχνίδι σας δίνει πλεονέκτημα για επίθεση στον αντίπαλο αυτό, συμπεριλάβετε το.
 - ▷ Αν ένας παίκτης έχει μεγαλύτερη ισχύ από τον άλλο, αυτός είναι ο **νικητής** και ο άλλος είναι ο **ηττημένος πολιτισμός**. Η διαφορά μεταξύ των ισχύων είναι το **πλεονέκτημα ισχύος**. Ακολουθήστε το κείμενο της κάρτας.
 - Αν ο νικητής **κλέβει μια ειδική τεχνολογία**, τότε παίρνει μια κάρτα από την περιοχή του ηττημένου πολιτισμού και την τοποθετεί στη δική του περιοχή.
 - Δεν μπορεί ένας παίκτης να κλέψει μια **ειδική τεχνολογία** που ήδη έχει στην περιοχή του ή στο χέρι του.
 - Αν κλέψετε μια ειδική τεχνολογία του ίδιου είδους με μια που ήδη έχετε στο παιχνίδι, κρατάτε αυτή του μεγαλύτερου επιπέδου και ξεκαρτάρετε την άλλη.
 - ▷ Αν οι παίκτες έχουν την ίδια ισχύ, ο πόλεμος επιλύεται χωρίς αποτέλεσμα.
 - ▷ Σε κάθε περίπτωση, **ξεκαρτάρετε** την κάρτα πολέμου.
- Σημείωση: Καμία πλευρά δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει κάρτες πλεονεκτήματος μάχης για να βελτιώσει την ισχύ της στον πόλεμο.

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΤΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ

Αν έχετε μια κάρτα αποκλειστικής τακτικής στο παιχνίδι, αυτή τη στιγμή πρέπει να την θέσετε διαθέσιμη προς όλους.

- ▷ Μετακινήστε την κάρτα τακτικής σας στην περιοχή κοινών τακτικών του στρατιωτικού ταμπλό.
 - Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των καρτών που μπορούν να βρίσκονται στην περιοχή κοινών τακτικών.
 - Αν η ίδια κάρτα υπάρχει ήδη στην περιοχή κοινών τακτικών, τοποθετείτε τη μια κάτω από την άλλη ή αφαιρείτε την μία από το παιχνίδι. Ωστόσο, μην ξεκαρτάρετε στη στοιβα ξεκαρτάριασματος. (Ξεκαρτάριασμα ή Αφαίρεση από το Παιχνίδι, σελ.8)
 - Σημείωση: Ο οδηγός τακτικής σας παραμένει στην κάρτα αυτή και συνεχίζει να είναι η τρέχουσα τακτική σας.

Όταν η νέα εποχή ξεκινάει...

ξεκαρτάρετε τις απαρχαιωμένες κάρτες σας

ηγέτες, ανολοκλήρωτα θαύματα και συμφωνίες

και χάνετε 2 κίτρινους δείκτες.




ΦΑΣΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Κατά τη Φάση Πολιτικής, μπορείτε να εκτελέσετε μια το πολύ πολιτική ενέργεια, αν το επιθυμείτε:

- ▷ Προετοιμασία ενός Γεγονότος
- ▷ Παιξίμο μιας Επίθεσης
- ▷ Κήρυξη Πολέμου (όχι στον τελευταίο γύρο)
- ▷ Πρόταση Συμφωνίας (όχι στο παιχνίδι 2 παικτών)
- ▷ Ακύρωση Συμφωνίας (όχι στο παιχνίδι 2 παικτών)
- ▷ Παραίτηση (όχι στην Εποχή IV)

👑 Το σύμβολο αυτό σε μια στρατιωτική κάρτα δείχνει ότι μπορεί να παιχτεί σαν πολιτική ενέργεια.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΝΟΣ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ

Ένα **γεγονός** είναι μια πράσινη στρατιωτική κάρτα με το σύμβολο  στην πάνω δεξιά γωνία της. Για την προετοιμασία ενός γεγονότος, εκτελείτε τα παρακάτω:

- ▷ Τοποθετήστε την κάρτα γεγονότος σας κλειστή πάνω στην τράπουλα μελλοντικών γεγονότων (ή στην θέση, αν είναι κενή).
- ▷ Σκοράρετε πολιτισμό ίσο με το επίπεδο της κάρτας.
- ▷ Ανοίξτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας τρεχόντων γεγονότων και επιλύστε το αποτέλεσμά της. Αν είναι μια περιοχή, εκτελέστε αποίκηση. (*Τρέχοντα Γεγονότα*, σελ.7)
- ▷ Αν αυτή ήταν η τελευταία κάρτα της τράπουλας τρεχόντων γεγονότων:
 - Ανακατέψτε την τράπουλα μελλοντικών γεγονότων.
 - Τοποθετήστε την κλειστή, έτσι ώστε οι κάρτες από παλιότερες εποχές να εμφανιστούν πριν από τις κάρτες επόμενων εποχών.
 - Τοποθετήστε την στη θέση τρεχόντων γεγονότων. Είναι πλέον η τράπουλα τρεχόντων γεγονότων.

Σημείωση: Ένα γεγονός που προετοιμάζετε τώρα, θα αποκαλυφθεί και θα επιλυθεί σε επόμενο γύρο.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΜΙΑΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Μια **επίθεση** είναι μια καφέ στρατιωτική κάρτα. Έχει τη λέξη «Επίθεση» (Aggression) στην ονομασία της. Για να παίξετε μια επίθεση, εκτελείτε τα παρακάτω:



- ▷ Αποκαλύψτε την κάρτα.
- ▷ Πληρώστε το κόστος στρατιωτικών ενεργειών που αναγράφεται δίπλα στο σύμβολο στέμματος.
- ▷ Δηλώστε σε ποιόν παίκτη επιτίθεστε. Ο παίκτης αυτός είναι ο **αντίπαλός** σας.
 - Δεν μπορείτε να επιτεθείτε σε έναν παίκτη αν έχετε μεταξύ σας συμφωνία που δεν σας επιτρέπει επιθέσεις.
 - Δεν μπορείτε να επιτεθείτε σε παίκτη του οποίου η ισχύς ισούται ή ξεπερνάει τη δική σας.
 - Μην ξεχνάτε να συμπεριλάβετε τυχόν πλεονεκτήματα που ενεργοποιούνται κατά την επίθεση.
 - Μην συμπεριλαμβάνετε πλεονεκτήματα από συμφωνίες που παύουν αν επιτεθείτε.
- ▷ Αν εσείς και ο αντίπαλός σας έχετε συμφωνία που λέει ότι παύει αν επιτεθείτε, αφαιρέστε τη συμφωνία από το παιχνίδι.
- ▷ Ο αντίπαλος μπορεί να αμυνθεί κατά της επίθεσης προσθέτοντας προσωρινά πλεονεκτήματα ισχύος για να φτάσει ή να ξεπεράσει την ισχύ σας:
 - Ο αντίπαλός σας μπορεί να παίξει μια ή περισσότερες κάρτες πλεονεκτημάτων μάχης. Η **τιμή άμυνας** στο άνω μισό της κάρτας προστίθεται στην ισχύ του. (Οι κάρτες αυτές ξεσκαρτάρονται αφού το πλεονέκτημά τους υπολογιστεί.)
 - Ο αντίπαλός σας μπορεί να πάρει +1 πλεονέκτημα ισχύος για κάθε στρατιωτική κάρτα που ξεσκαρτάρει κλειστή.
 - Περιορισμός: Ο συνολικός αριθμός καρτών που μπορεί ο αντίπαλός σας να παίξει ή να ξεσκαρτάρει για πλεονεκτήματα δεν μπορεί να ξεπερνάει το **σύνολο στρατιωτικών ενεργειών του**.
- ▷ Αν ο αντίπαλός σας φτάσει ή ξεπεράσει την ισχύ σας, η επίθεση αποτυγχάνει. Ξεσκαρτάρεται χωρίς περαιτέρω αποτέλεσμα.
- ▷ Αν ο αντίπαλός σας δεν μπορεί ή δεν επιθυμεί να φτάσει ή να ξεπεράσει την ισχύ σας, τότε δεν παίξει ή ξεσκαρτάρει κάρτες για πλεονεκτήματα και η επίθεση είναι επιτυχημένη:
 - Επιλύστε το αποτέλεσμα που αναγράφεται στην κάρτα.
 - Αν αυτό αναφέρεται στο κόστος μιας κάρτας, χρησιμοποιήστε το κόστος που αναγράφεται σε αυτή, αγνοώντας τυχόν μεταβλητές.
 - Ξεσκαρτάρει την κάρτα επίθεσης.

ΚΗΡΥΞΗ ΠΟΛΕΜΟΥ

Ένας πόλεμος είναι μια γκρι στρατιωτική κάρτα με τις λέξεις «Πόλεμος κατά» (War over). Για να κηρύξετε πόλεμο, εκτελείτε τα παρακάτω:



- ▷ Αποκαλύψτε την κάρτα.
- ▷ Πληρώστε το κόστος στρατιωτικών ενεργειών που αναγράφεται δίπλα στο σύμβολο στέμματος.
- ▷ Δηλώστε σε ποιόν παίκτη επιτίθεστε. Ο παίκτης αυτός είναι ο **αντίπαλός** σας:
 - Αν η κάρτα λέει ότι δεν μπορείτε να επιτεθείτε σε έναν παίκτη, δεν μπορείτε να κηρύξετε πόλεμο σε αυτόν.
- ▷ Αν εσείς και ο αντίπαλός σας έχετε συμφωνία που λέει ότι παύει αν επιτεθείτε, αφαιρέστε τη συμφωνία από το παιχνίδι.
- ▷ Τοποθετήστε τον πόλεμο στην περιοχή σας, με την πάνω πλευρά της κάρτας προς τον αντίπαλό σας.
- ▷ Ο πόλεμος θα επιλυθεί στην αρχή της επόμενης σειράς σας.
- ▷ Περιορισμός: Δεν μπορείτε να κηρύξετε πόλεμο κατά τον τελευταίο γύρο.

ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑΣ

Μια **συμφωνία** είναι μια μπλε στρατιωτική κάρτα με δύο χέρια σε χειραγμία πάνω από την ονομασία. Το παιχνίδι δύο παικτών δεν έχει συμφωνίες. Για την πρόταση συμφωνίας, εκτελέστε τα παρακάτω:



- ▷ Αποκαλύψτε την κάρτα.
 - ▷ Δηλώστε σε ποιόν παίκτη προτείνετε τη συμφωνία.
 - ▷ Αν η συμφωνία έχει πλευρές Α και Β, δηλώστε αν θα πάρετε το ρόλο της πλευράς Α ή της πλευράς Β.
 - ▷ Αν ο άλλος παίκτης αρνηθεί την πρόταση, επιστρέψτε την συμφωνία στο χέρι σας. Χρησιμοποιήστε κανονικά την πολιτική σας ενέργεια για τη σειρά σας.
- Επειτα, ο άλλος παίκτης αποφασίζει αν θα δεχθεί ή όχι την πρότασή σας.
- ▷ Αν δεχθεί την πρόταση, η συμφωνία μπαίνει στο παιχνίδι:
 - Οποιαδήποτε άλλη συμφωνία στην περιοχή σας παύει, είτε αυτή ήταν με τον ίδιο παίκτη, είτε με διαφορετικό. Αφαιρέστε από το παιχνίδι την παλιά συμφωνία.
 - Σημείωση: Μπορείτε να είστε μέρος συμφωνιών που βρίσκονται στην περιοχή άλλων παικτών.
 - Τοποθετήστε τη νέα συμφωνία στην περιοχή σας, έτσι ώστε η κατάλληλη πλευρά (Α, Β ή οποιαδήποτε αν δεν έχουν διαφορετικές πλευρές) να κοιτάζει στον αντίπαλό σας.
 - Η νέα συμφωνία ισχύει άμεσα.
 - Σημείωση: Μια συμφωνία που αποτρέπει επιθέσεις ή κήρυξη πολέμου δεν ακυρώνει πολέμους που ήδη έχουν κηρυχθεί.

ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑΣ

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να ακυρώσετε μια συμφωνία της οποίας είστε μέρος. Κάποιες πολιτικές ενέργειες, που περιγράφονται παραπάνω, μπορεί επίσης να λήξουν μια συμφωνία σαν αποτέλεσμα τους. Για την ακύρωση, εκτελέστε τα παρακάτω:

- ▷ Επιλέξτε μια συμφωνία στο παιχνίδι, της οποίας είστε μέρος. Δεν χρειάζεται να βρίσκεται στην περιοχή σας.
- ▷ Αφαιρέστε τη συμφωνία από το παιχνίδι. Παύει να σας επηρεάζει, όπως και τον άλλο παίκτη.

ΠΑΡΑΙΤΗΣΗ

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πολιτική σας ενέργεια για να παραιτηθείτε.

- ▷ Ο πολιτισμός σας βγαίνει αμέσως από το παιχνίδι. Έχετε χάσει.
- ▷ Ξεσκαρτάρει το χέρι σας και αφαιρέστε όλες τις κάρτες της περιοχής σας από το παιχνίδι. Αν είστε μέρος οποιασδήποτε συμφωνίας στην περιοχή άλλου παίκτη, αφαιρέστε την συμφωνία αυτή από το παιχνίδι.
- ▷ Αν υπάρχουν κηρυγμένοι πόλεμοι εναντίον σας, οι παίκτες που τους έχουν κηρύξει αφαιρούν τις κάρτες πολέμου από το παιχνίδι και κερδίζουν από 7 πόντους πολιτισμού.
- ▷ Αν υπάρχει μόνο ένας ακόμη παίκτης στο παιχνίδι, το παιχνίδι τελειώνει και ο παίκτης αυτός είναι ο νικητής.
- ▷ Αν υπάρχουν ακόμη δύο ή περισσότεροι παίκτες, συνεχίζουν χωρίς εσάς:
 - Οι τρέχουσες τράπουλες δεν αλλάζουν. (Κάποιες κάρτες που προορίζονται για περισσότερους παίκτες μπορεί ακόμη να εμφανιστούν στην εποχή αυτή.)
 - Πριν αλλάξουν στην Εποχή II ή III, προσαρμόζουν τις τράπουλες των νέων εποχών σαν να προετοιμάζαν το παιχνίδι για τον νέον αριθμό παικτών. (*Προετοιμασία Τράπουλων*, σελ.2)
 - Αν μόνο δύο παίκτες έχουν απομείνει, χρησιμοποιούν τους κανόνες δύο παικτών για την αξιολόγηση γεγονότων (*Αξιολόγηση ενός Γεγονότος*, σελ.7)
- ▷ **Εξάιρεση: Δεν μπορείτε να παραιτηθείτε στην Εποχή IV.**

ΦΑΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Κατά τη Φάση Ενεργειών, μπορείτε να ξοδέψετε τις αστικές και στρατιωτικές σας ενέργειες για να εκτελέσετε συνδυασμό των ενεργειών που περιγράφονται στο κομμάτι αυτό, με οποιαδήποτε σειρά.

- ▷ Στην πρώτη σειρά σας, δεν επιτρέπεται να κάνετε στιδήσετε εκτός από το να πάρετε μια κάρτα θαύματος ή όχι θαύματος από τη γραμμή καρτών.
- ▷ Δεν μπορείτε να εκτελέσετε μια ενέργεια, εκτός κι αν μπορείτε να εκτελέσετε όλα τα απαιτούμενα βήματα και να πληρώσετε το ζητούμενο κόστος.
- ▷ Μπορείτε να ολοκληρώσετε τη Φάση Ενεργειών σας ακόμη κι αν έχετε ακόμη διαθέσιμες αστικές ή στρατιωτικές ενέργειες.

Κάποιες από τις ενέργειες που περιγράφονται εδώ μπορεί να εκτελεστούν και σαν αποτέλεσμα συγκεκριμένων καρτών. **Αν μια ενέργεια εκτελείται σαν αποτέλεσμα μιας κάρτας:**

- ▷ Η ενέργεια δεν σας κοστίζει αστικές ή στρατιωτικές ενέργειες, εκτός κι αν ορίζει κάτι τέτοιο η κάρτα. (Εξαιρέση: *Κήρυξη Επανάστασης*, σελ.5)
- ▷ Η ενέργεια μπορεί να έχει άλλο κόστος (συνήθως τροφή, πόρους ή πόντους επιστήμης) το οποίο πρέπει να πληρώσετε, εκτός κι αν η κάρτα ορίζει ότι εκτελείτε την ενέργεια δωρεάν.

ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΟΧΙ ΘΑΥΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΑΡΤΩΝ

- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα από τη γραμμή καρτών, η οποία δεν είναι ένα θαύμα.
- ▷ Πληρώστε 1, 2 ή 3 αστικές ενέργειες, όπως απεικονίζεται κάτω από τη θέση της γραμμής καρτών.
- ▷ Προσθέστε την κάρτα στο χέρι σας.
- ▷ Περιορισμοί:
 - Δεν μπορείτε να πάρετε μια κάρτα όχι θαύματος, αν ο αριθμός των αστικών καρτών στο χέρι σας είναι ίσος ή μεγαλύτερος από το σύνολο αστικών ενεργειών σας.
 - Δεν μπορείτε να πάρετε μια κάρτα τεχνολογίας αν έχετε ήδη μια κάρτα με την ίδια ονομασία στο χέρι σας, ή στο παιχνίδι.
 - Αν πήρατε έναν ηγέτη, δεν μπορείτε να πάρετε άλλον ηγέτη της ίδιας εποχής. Αυτό ισχύει ακόμη κι αν ο ηγέτης που έχετε πάρει έχει φύγει από το παιχνίδι.

ΠΑΡΤΕ ΕΝΑ ΘΑΥΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΑΡΤΩΝ

Ένα θαύμα είναι μια μωβ κάρτα με μια σειρά αριθμών κάτω από την εικονογράφηση, η οποία δείχνει το κόστος κατασκευής κάθε σταδίου του θαύματος. Μπαινει στο παιχνίδι, αμέσως όταν την αγοράσετε:



- ▷ Επιλέξτε ένα θαύμα από τη γραμμή καρτών.
- ▷ Πληρώστε αστικές ενέργειες ίσες με τον αριθμό των αστικών ενεργειών που απεικονίζονται κάτω από τη θέση, συν μια επιπλέον αστική ενέργεια για κάθε ολοκληρωμένο θαύμα σας. (Συμπεριλαμβάνονται θαύματα που έχουν γίνει ερείπια, λόγω αποτελεσμάτων όπως Καταστροφές των Χρόνων.)
- ▷ Βάλτε το θαύμα στο παιχνίδι, στραμμένο κατά 90 μοίρες δείχνοντας ότι είναι το **ανολοκλήρωτο θαύμα** σας.
- ▷ Περιορισμός: Δεν μπορείτε να πάρετε ένα θαύμα αν έχετε ήδη ένα ανολοκλήρωτο θαύμα στο παιχνίδι.
- ▷ Σημείωση: Μπορείτε να πάρετε ένα θαύμα, ακόμη κι αν το χέρι σας είναι γεμάτο.
- ▷ Σημείωση: Τα αποτελέσματα του θαύματος δεν εφαρμόζονται μέχρι να ολοκληρωθεί.

ΑΥΞΗΣΗ ΠΛΗΘΥΣΜΟΥ

- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Πληρώστε τροφή ίση με τον λευκό αριθμό που απεικονίζεται κάτω από το πιο δεξιά κατειλημμένο τμήμα της κίτρινης τράπεζας σας.

- ▷ Πάρτε τον πρώτο δεξιά κίτρινο δείκτη από την κίτρινη τράπεζά σας και προσθέστε τον στο απόθεμα εργατών σας. (Γίνεται αχρησιμοποίητος εργάτης.)
- ▷ Σημείωση: Δεν μπορείτε να αυξήσετε τον πληθυσμό σας αν δεν υπάρχει άλλος κίτρινος δείκτης στην κίτρινη τράπεζά σας.

ΚΤΙΣΙΜΟ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ, ΟΡΥΧΕΙΟΥ Η ΑΣΤΙΚΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ

- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα τεχνολογίας αγροκτήματος, ορυχείου ή αστικού κτιρίου στο παιχνίδι.
- ▷ Πληρώστε το κόστος πόρων που απεικονίζει η κάρτα.
 - Σημείωση: Οι ειδικές τεχνολογίες κατασκευών μειώνουν μόνο το κόστος των αστικών κτιρίων.
- ▷ Μετακινήστε έναν **αχρησιμοποίητο εργάτη** σας στην κάρτα.
- ▷ **Ανανεώστε τις τιμές σας**, αν χρειάζεται.
- ▷ Περιορισμός: Η πάνω δεξιά γωνία της κάρτας πολυτεύματός σας απεικονίζει το **όριο αστικών κτιρίων** σας. Αν έχετε ήδη τόσα ή περισσότερα αστικά κτίρια ενός συγκεκριμένου είδους, δεν μπορείτε να κτίσετε ένα νέο αστικό κτίριο του ίδιου είδους.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ, ΟΡΥΧΕΙΟΥ Η ΑΣΤΙΚΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ

- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο σας (όπως αναπαριστάνεται από έναν εργάτη στην αντίστοιχη κάρτα τεχνολογίας).
- ▷ Επιλέξτε μια άλλη κάρτα τεχνολογίας του ίδιου είδους, μεγαλύτερου επιπέδου, την οποία έχετε στο παιχνίδι.
- ▷ Πληρώστε πόρους ίσους με τη διαφορά ανάμεσα στο κόστος πόρων που απεικονίζεται στις δύο κάρτες.
 - Αν το κόστος μιας ή και των δύο καρτών μεταβάλλεται, εφαρμόστε τις μεταβλητές πριν υπολογίσετε τη διαφορά.
- ▷ Μετακινήστε τον εργάτη στην κάρτα μεγαλύτερου επιπέδου.
- ▷ **Ανανεώστε τις τιμές σας**, αν χρειάζεται.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ, ΟΡΥΧΕΙΟΥ Η ΑΣΤΙΚΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ

- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε ένα αγρόκτημα, ορυχείο ή αστικό κτίριο σας (όπως αναπαριστάνεται από έναν εργάτη στην αντίστοιχη κάρτα τεχνολογίας).
- ▷ Μετακινήστε τον εργάτη από την κάρτα στο απόθεμα εργατών σας. (Γίνεται ένας αχρησιμοποίητος εργάτης.)
- ▷ **Ανανεώστε τις τιμές σας**, αν χρειάζεται.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗ

- Ένας ηγέτης είναι μια πράσινη αστική κάρτα με το πορτραίτο μιας διάσημης ιστορικής φιγούρας, στην πάνω δεξιά γωνία της.
- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
 - ▷ Επιλέξτε έναν ηγέτη από το χέρι σας.
 - ▷ Βάλτε τον ηγέτη στο παιχνίδι.
 - ▷ Αν έχετε ήδη έναν ηγέτη στο παιχνίδι, τον **αντικαθιστάτε**.
 - Ξεσκαρτάρετε τον παλιό ηγέτη.
 - Πάρτε πίσω μια αστική ενέργεια.
 - ▷ Τα αποτελέσματα του ηγέτη εφαρμόζονται άμεσα. **Ανανεώστε τα στατιστικά σας**, αν χρειάζεται.



ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΣΤΑΔΙΟΥ ΘΑΥΜΑΤΟΣ

- ▷ Αυτό μπορείτε να το κάνετε μόνο αν έχετε ήδη ένα **ανολοκλήρωτο θαύμα** στο παιχνίδι.
- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Πληρώστε τους πόρους που αναγράφονται στο πιο αριστερά ακάλυπτο κόστος που έχει το θαύμα.
- ▷ Καλύψτε το κόστος με έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας.
 - Αν δεν υπάρχουν μπλε δείκτες στην μπλε τράπεζά σας, χρησιμοποιήστε έναν από τις κάρτες τεχνολογίας σας.
- ▷ Αν όλα τα κόστη του θαύματος είναι καλυμμένα, το θαύμα έχει **ολοκληρωθεί**.
 - Επιστρέψτε όλους τους μπλε δείκτες από το θαύμα στην μπλε τράπεζά σας.
 - Γυρίστε την κάρτα ώστε το όνομα να είναι ίσιο.
 - Τα αποτελέσματα του θαύματος, πλέον ισχύουν. **Ανανεώστε τα στατιστικά σας**, αν χρειάζεται.
- ▷ **Αν μια κάρτα σας επιτρέπει να ολοκληρώσετε πολλά στάδια ενός θαύματος με μια ενέργεια**, η διαδικασία είναι η ίδια. Προσθέτετε τα κόστη των σταδίων που σχεδιάζετε να κατασκευάσετε, πληρώνοντάς τα ταυτόχρονα, και έπειτα τα καλύψτε με μπλε δείκτες.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΜΙΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Οι κάρτες τεχνολογίας στο χέρι σας ξεχωρίζουν από το κόστος επιστήμης στην πάνω αριστερή γωνία τους. Τα διάφορα είδη περιγράφονται στο κομμάτι *Κάρτες Τεχνολογίας στο Παιχνίδι* (σελ. 9).



- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα τεχνολογίας από το χέρι σας.
- ▷ Πληρώστε το κόστος επιστήμης που αναγράφει η κάρτα.
 - Για τις τεχνολογίες πολυτεύματος, πληρώνετε το υψηλότερο κόστος που απεικονίζεται.
- ▷ Τοποθετήστε την κάρτα τεχνολογίας στο παιχνίδι.
 - Αν η κάρτα είναι μια **ειδική τεχνολογία** του ίδιου είδους με μία που ήδη έχετε στο παιχνίδι, μόνο η κάρτα του μεγαλύτερου επιπέδου παραμένει στο παιχνίδι.
 - Συνήθως, η παλαιότερη κάρτα αντικαθιστάται από την καινούρια.
 - Σε σπάνιες περιπτώσεις, αυτή που μόλις παίζατε αφαιρείται. Αυτό υπολογίζεται κανονικά σαν παίξιμο μιας κάρτας τεχνολογίας, όσον αφορά άλλες κάρτες (όπως ο Αϊνστάιν).
 - Αν η τεχνολογία είναι ένα πολίτευμα, το προηγούμενο πολίτευμα αντικαθιστάται. Αφαιρέστε το παλιό από το παιχνίδι ή βάλτε το καινούριο από πάνω του.
- ▷ Τα αποτελέσματα των ειδικών τεχνολογιών και των πολιτευμάτων εφαρμόζονται άμεσα. **Ανανεώστε τα στατιστικά σας**, αν χρειάζεται.

ΚΗΡΥΞΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗΣ

- ▷ Η κήρυξη επανάστασης είναι ένας διαφορετικός τρόπος ανάπτυξης μιας τεχνολογίας πολυτεύματος.
- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα τεχνολογίας πολυτεύματος από το χέρι σας.
- ▷ Πληρώστε αστικές ενέργειες ίσες με το σύνολο των αστικών ενεργειών σας.
 - Αν ένα γεγονός (Ανάπτυξη ή Πολιτισμός) σας επιτρέπει να αναπτύξετε μια τεχνολογία, μπορείτε να κηρύξετε μια επανάσταση πληρώνοντας το πλήρες κόστος αστικών ενεργειών.
 - Αν μια κάρτα ενέργειας (Ανακάλυψη) σας επιτρέπει να αναπτύξετε μια τεχνολογία, μπορείτε να κηρύξετε επανάσταση πληρώνοντας αυτό το κόστος αντί της κάρτας ενέργειας.
 - Σημείωση: Αυτό συνήθως σημαίνει ότι δεν μπορείτε να κηρύξετε μια επανάσταση, αν δεν έχετε διαθέσιμες όλες τις αστικές σας ενέργειες.



- ▷ Πληρώστε το χαμηλότερο κόστος επιστήμης που αναγράφεται στην κάρτα πολιτεύματος.
- ▷ Τοποθετήστε το πολίτευμα στο παιχνίδι. Αντικαταστήστε το προηγούμενο πολίτευμά σας αφαιρώντας το από το παιχνίδι ή καλύπτοντάς το με τη νέα κάρτα.
- ▷ Εφαρμόστε όλα τα αποτελέσματα του νέου πολιτεύματος.
 - Ανανεώστε τα στατιστικά σας, αν χρειάζεται.
 - Αν όμως αυξήσατε το σύνολο αστικών ενεργειών σας, μετακινήστε τους νέους λευκούς δείκτες εκτός κάρτας ώστε να μην έχετε τις νέες αστικές ενέργειες διαθέσιμες.
- ▷ Αποτελέσματα που ενεργοποιούνται με την ανάπτυξη μιας τεχνολογίας (Ντα Βιντσι, Νεύτων, Αϊνστάιν) επιλύονται αυτή τη στιγμή. (Στην περίπτωση του Νεύτωνα, ολοκληρώνετε με 1 αστική ενέργεια επιπλέον.)

ΠΑΙΞΙΜΟ ΜΙΑΣ ΚΑΡΤΑΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Μια κάρτα ενέργειας είναι μια κίτρινη αστική κάρτα.



- ▷ Πληρώστε 1 αστική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα ενέργειας από το χέρι σας, αλλά όχι μια που πήρατε σε αυτή τη Φάση Ενεργειών.
- ▷ Αποκαλύψτε την κάρτα και επιλύστε την:
 - Αν το αποτέλεσμα της κάρτας ορίζει να εκτελέσετε μια άλλη ενέργεια, ακολουθείτε τους κανόνες της ενέργειας αυτής, με τη διαφορά ότι δεν πληρώνετε αστικές ή στρατιωτικές ενέργειες για να παιχτεί.
 - Αν η κάρτα μειώνει το κόστος κάτω από το 0, τότε το κόστος είναι 0.
 - Αν η κάρτα ορίζει «αναπτύξτε μια τεχνολογία» μπορείτε να κηρύξετε επανάσταση. Αντί να πληρώσετε 1 αστική ενέργεια για να χρησιμοποιήσετε την κάρτα, πληρώνετε το κόστος της επανάστασης. (*Κήρυξη Επανάστασης*, σελ. 5).
 - Αν η κάρτα ορίζει «ολοκληρώστε ένα στάδιο θαύματος» μπορείτε να ολοκληρώσετε ένα μόνο στάδιο, ακόμη κι αν άλλες κάρτες στο παιχνίδι σας επιτρέπουν

πολλά στάδια «για 1 αστική ενέργεια».

- Αν δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια που ορίζει η κάρτα, τότε δεν μπορείτε να παίξετε την κάρτα.
- Αν η κάρτα σας δίνει κάτι «σε αυτή τη σειρά σας», τότε το πλεονέκτημα δεν υπολογίζεται στα στατιστικά σας και δεν αναπαριστάνεται με κάποιο κομμάτι στο παιχνίδι.

Σημείωση: Μια επιπλέον στρατιωτική ενέργεια μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το τράβηγμα επιπλέον στρατιωτικής κάρτας στο τέλος της σειράς σας. (*Τράβηγμα Στρατιωτικών Καρτών*, σελ.7).

- ▷ Αφού παίξετε την κάρτα, την ξεκαρτάρετε.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΑΧΗΣ

- ▷ Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε μια από τις κάρτες τεχνολογίας μονάδων μάχης που έχετε στο παιχνίδι.
- ▷ Πληρώστε το κόστος πόρων που αναγράφεται στην κάρτα.
- ▷ Μετακινήστε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη σας στην κάρτα.
- ▷ Ανανεώστε τις τιμές σας.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΑΧΗΣ

- ▷ Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε μια από τις μονάδες μάχης σας (όπως αναπαριστάνονται από έναν εργάτη σε μια κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης).
- ▷ Επιλέξτε μια τεχνολογία μονάδας μάχης του ίδιου είδους και μεγαλύτερου επιπέδου.
- ▷ Πληρώστε πόρους ίσους με τη διαφορά μεταξύ του κόστους που αναγράφεται στις δύο αυτές κάρτες.
 - Αν το κόστος μιας ή και των δύο καρτών έχει μεταβληθεί, εφαρμόστε τις μεταβλητές πριν υπολογίσετε τη διαφορά.
- ▷ Μετακινήστε τον εργάτη στην κάρτα του μεγαλύτερου επιπέδου.
- ▷ Ανανεώστε τις τιμές σας.

ΑΠΟΛΥΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΑΧΗΣ

- ▷ Επιλέξτε μια μονάδα μάχης σας (όπως αναπαριστάνεται από έναν εργάτη σε μια κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης).
- ▷ Πληρώστε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- ▷ Μετακινήστε τον εργάτη στο απόθεμα εργατών σας. (Γίνεται αχρησιμοποίητος εργάτης.)
- ▷ Ανανεώστε τις τιμές σας.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΜΙΑΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

Μια τακτική είναι μια κόκκινη στρατιωτική κάρτα με σύμβολα μονάδων μάχης στο κάτω μισό της.



- ▷ Παίξτε 1 στρατιωτική ενέργεια.
- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα τακτικής από το χέρι σας.
- ▷ Βάλτε την στο παιχνίδι, στην περιοχή σας σαν κάρτα αποκλειστικής τακτικής.
- ▷ Τοποθετήστε πάνω της τον οδηγό τακτικής σας. Είναι πλέον η τρέχουσα τακτική σας.
- ▷ Ανανεώστε την τιμή ισχύος σας. (*Κάρτες Τακτικής*, σελ.9)
- ▷ Περιορισμοί: Μπορείτε να παίξετε ή να αντιγράψετε μια τακτική μια μόνο φορά σε κάθε σειρά σας.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΜΙΑΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ

- ▷ Επιλέξτε μια κάρτα κοινής τακτικής από το στρατιωτικό ταμπλό.
- ▷ Πληρώστε 2 στρατιωτικές ενέργειες.
- ▷ Τοποθετήστε πάνω της τον οδηγό τακτικής σας. Είναι πλέον η τρέχουσα τακτική σας.
- ▷ Ανανεώστε την τιμή ισχύος σας. (*Κάρτες Τακτικής*, σελ.9).
- ▷ Περιορισμοί: Μπορείτε να παίξετε ή να αντιγράψετε μια τακτική μια μόνο φορά σε κάθε σειρά σας.

ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΤΕΛΟΥΣ ΣΕΙΡΑΣ

Μόλις δηλώσετε το τέλος της Φάσης Ενεργειών σας, ακολουθήστε την Αλληλουχία Τέλους της Σειράς σας.

Μόνο το πρώτο βήμα απαιτεί αποφάσεις από τον παίκτη. Αφού επιλέξετε τις κάρτες που θα ξεκαρτάρετε, τα υπόλοιπα γίνονται αυτόματα. Ο επόμενος παίκτης μπορεί να ξεκινήσει τη σειρά το

ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

- ▷ Αν ο αριθμός των στρατιωτικών καρτών στο χέρι σας ξεπερνάει το σύνολο στρατιωτικών ενεργειών σας, ξεκαρτάρετε τυχόν επιπλέον κάρτες, κλειστές.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΓΙΑ ΕΞΕΓΕΡΣΗ

- ▷ Αν οι δυσανεστημένοι εργάτες σας είναι περισσότεροι από τους αχρησιμοποίητους αντιμετωπίζετε εξέγερση και παραλείπετε τη Φάση Παραγωγής. (*Δυσανεστημένοι Εργάτες*, σελ. 10).

ΦΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Αν δεν αντιμετωπίζετε εξέγερση, εκτελέστε τα παρακάτω βήματα στη σειρά.

- ▷ **Σκοράρετε Επιστήμη και Πολιτισμό**
 - Σκοράρετε πόντους επιστήμης ίσους με την τιμή επιστήμης σας.
 - Σκοράρετε πόντους πολιτισμού ίσους με την τιμή πολιτισμού σας.
- ▷ **Διαφορά**
 - Η πρώτη από αριστερά θέση σε κάθε τμήμα της μπλε τράπεζας σας έχει έναν αρνητικό αριθμό.
 - Αν όλοι αυτοί οι αριθμοί καλύπτονται από μπλε δείκτες, δεν έχετε διαφορά.
 - Αλλιώς, ο πιο αριστερά ακάλυπτος αρνητικός αριθμός είναι η διαφορά σας.

- Χάνετε πόρους ίσους με τη διαφορά σας.
- Αν χάσετε όλους τους πόρους σας αλλά όχι αρκετούς για το σύνολο της διαφοράς σας, χάνετε τροφή για να καλύψετε τη διαφορά.

▷ Παραγωγή Τροφής

- Για κάθε εργάτη σε κάρτα τεχνολογίας αγροκτημάτων σας, μετακινήστε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας στην κάρτα αυτή.
 - Αν δεν υπάρχουν αρκετοί δείκτες, μετακινήστε όσους γίνεται στις κάρτες τεχνολογίας αγροκτημάτων, ξεκινώντας από αυτές μεγαλύτερου επιπέδου.

▷ Κατανάλωση Τροφής

- Η πρώτη αριστερά θέση κάθε τμήματος της κίτρινης τράπεζας σας έχει έναν αρνητικό αριθμό.
 - Αν όλοι αυτοί οι αριθμοί καλύπτονται από κίτρινους δείκτες, δεν έχετε κατανάλωση.
 - Αλλιώς, ο πρώτος από αριστερά ακάλυπτος αρνητικός αριθμός είναι η κατανάλωσή σας.

- Χάνετε τροφή ίση με την κατανάλωσή σας.

- Αν χάσετε όλη σας την τροφή, αλλά όχι αρκετή για να καλύψετε όλη την κατανάλωση, χάνετε 4 πόντους πολιτισμού για κάθε τροφή που απαιτείται για να καλύψετε τη διαφορά.

▷ Παραγωγή Πόρων

- Για κάθε εργάτη σε κάρτα τεχνολογίας ορυχείου σας, μετακινήστε έναν μπλε δείκτη από την μπλε τράπεζά σας στην κάρτα αυτή.
 - Αν δεν υπάρχουν αρκετοί δείκτες, μετακινήστε όσους γίνεται στις κάρτες τεχνολογίας ορυχείων, ξεκινώντας από αυτές μεγαλύτερου επιπέδου.

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

- ▷ Για κάθε διαθέσιμη στρατιωτική ενέργεια που σας απέμεινε, τραβήξτε μια στρατιωτική κάρτα από την στρατιωτική τράπουλα της τρέχουσας εποχής.
 - Περιορισμός: Μπορείτε να τραβήξετε το πολύ 3 κάρτες με τον τρόπο αυτό.
 - Στην Εποχή IV, δεν υπάρχει στρατιωτική τράπουλα και δεν τραβάτε κάρτες.
 - Σημείωση: Στον πρώτο γύρο, οι παίκτες δεν έχουν διαθέσιμες στρατιωτικές ενέργειες και έτσι δεν τραβάνε κάρτες.
- ▷ Αν τραβήξατε την τελευταία στρατιωτική κάρτα, ανακατέψτε την στοίβα ξεκαρταρίσματος στρατιωτικών καρτών της τρέχουσας εποχής (σελ. 8) και τοποθετήστε την στο ταμπλό τρέχουσας εποχής. Αυτή είναι η νέα στρατιωτική τράπουλα.
 - Συνεχίστε να τραβάτε κάρτες από τη νέα τράπουλα, αν ακόμη δεν τραβήξατε όλες κάρτες δικαιούστε.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΩΝ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΑΣ

- ▷ Επιστρέψτε τους κόκκινους και λευκούς δείκτες πίσω στην κάρτα πολιτεύματός σας. Όλες οι στρατιωτικές και αστικές ενέργειές σας είναι και πάλι διαθέσιμες. Κάποια γεγονότα μπορεί να απαιτούν να ξοδέψετε κάποιες από αυτές, πριν ξεκινήσει η επόμενη σειρά σας.

ΤΡΕΧΟΝΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Όταν ένας παίκτης τοποθετήσει ένα γεγονός στην τράπουλα μελλοντικών γεγονότων, σαν πολιτική ενέργεια, η πρώτη κάρτα της τράπουλας τρεχόντων γεγονότων ανοίγει και επιλύεται. Κάποια γεγονότα αναπαριστούν την ανακάλυψη νέων **περιοχών**. Έχουν τη λέξη «Περιοχή» στην ονομασία τους. Άλλα, έχουν ένα αποτέλεσμα το οποίο αναγράφεται στην κάρτα.

- ▷ Αν το τρέχον γεγονός αναγράφει κάποιο αποτέλεσμα, επιλύστε όπως πρέπει.
- ▷ Αν είναι η ανακάλυψη μιας νέας περιοχής, οι παίκτες προσπαθούν να την αποικήσουν.



ΕΠΙΛΥΣΗ ΕΝΟΣ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ

Ακολουθήστε το κείμενο της κάρτας.

- ▷ Αν πολλοί παίκτες πρέπει να πάρουν κάποια απόφαση, τότε το κάνουν με δεξιόστροφη σειρά, ξεκινώντας από τον παίκτη που άνοιξε το γεγονός.
- ▷ Αν η κάρτα απαιτεί από τους παίκτες να συγκρίνουν ένα **στατιστικό**, οι ισοπαλίες επιλύονται ως εξής:
 - Ο τρέχον παίκτης, ή αυτός που είναι πιο κοντά στον τρέχοντα παίκτη με δεξιόστροφη σειρά, θεωρείται ότι έχει την μεγαλύτερη τιμή.
 - Σημείωση: Σε μερικές περιπτώσεις (όπως η Τρομοκρατία ή οι Βάρβαροι) αυτό μπορεί να είναι μειονέκτημα.
 - Αν ένα γεγονός επιλυθεί στο τέλος του παιχνιδιού, ο πρώτος παίκτης θεωρείται ο τρέχον παίκτης για την επίλυση ισοπαλιών.
Αν μια κάρτα ισχύει για «όλους τους πολιτισμούς» με το περισσότερο ή λιγότερο από κάτι (όπως η Μετανάστευση) τυχόν ισοπαλίες δεν χρειάζεται να λυθούν.
- ▷ Στο παιχνίδι δύο παικτών, όποτε μια κάρτα λέει ότι εφαρμόζεται στους 2 πολιτισμούς με το περισσότερο ή λιγότερο από κάτι, εφαρμόζεται μόνο σε έναν. Για παράδειγμα, «Οι δύο δυνατότεροι πολιτισμοί» θα πρέπει να διαβάξεται σαν «Ο δυνατότερος πολιτισμός».
- ▷ Αν το αποτέλεσμα επιτρέπει σε έναν παίκτη να εκτελέσει μια ενέργεια που μπορεί να επιλεγεί κατά τη Φάση Ενέργειας, ο παίκτης ακολουθεί τους κανόνες της ενέργειας, με τη διαφορά ότι δεν πληρώνει αστικές ή στρατιωτικές ενέργειες, εκτός κι αν η κάρτα ορίζει διαφορετικά.
 - Εξαιρέση: Αν η κάρτα λέει «αναπτύξτε μια τεχνολογία» ο παίκτης μπορεί να κηρύξει επανάσταση, αλλά η επανάσταση θα χρησιμοποιήσει όλες τις αστικές του ενέργειες. (Κήρυξη Επανάστασης, σελ. 5)
- ▷ Μόλις τα αποτελέσματα της κάρτας επιλυθούν, τοποθετήστε την στη στοίβα περασμένων γεγονότων. Δεν πηγαίνει στη στοίβα ξεκαρταρίσματος στρατιωτικών καρτών και δεν μπορεί να τραβηχτεί ξανά.



ΑΠΟΙΚΙΣΗ

Αν ανακαλυφθεί μια περιοχή με το τρέχον γεγονός, όλοι οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να την αποικήσουν. Οι παίκτες κάνουν δημοπρασία για το ποιος θα στείλει τη μεγαλύτερη δύναμη αποίκησης στην περιοχή.

- ▷ Μια προσφορά είναι πάντοτε ολόκληρος αριθμός, μεγαλύτερος του μηδέν και μεγαλύτερος της προηγούμενης προσφοράς (αν υπάρχει).
 - Κανένας δεν μπορεί να κάνει προσφορά με μεγαλύτερη δύναμη αποίκησης από όση μπορεί πραγματικά να στείλει.
- ▷ Οι παίκτες κάνουν προσφορές με τη σειρά, δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι, ξεκινώντας από τον παίκτη που άνοιξε την περιοχή.
 - Στη σειρά του, κάθε παίκτης μπορεί να κάνει προσφορά ή να πάει πάσο. Ένας παίκτης που πάει πάσο είναι πλέον εκτός δημοπρασίας.
 - Αν κανένας δεν κάνει προσφορά, η κάρτα περιοχής τοποθετείται στην στοίβα περασμένων γεγονότων και η αποίκηση τελειώνει.
 - Αν κάποιος κάνει προσφορά για την περιοχή, οι προσφορές συνεχίζονται μέχρι όλοι εκτός ενός παίκτη να πάνε πάσο. Ο παίκτης αυτός πρέπει να αποικήσει την περιοχή.
- ▷ Ο νικητής πρέπει να δημιουργήσει μια **δύναμη αποίκησης** ίση ή μεγαλύτερη της προσφοράς του.
 - Ο παίκτης πρέπει να στείλει μια ή περισσότερες μονάδες μάχης. Η ισχύ δίνει σαν σύνολο τη βασική τιμή της δύναμης αποίκησης.
 - Οι μονάδες που στέλνονται μπορούν να ομαδοποιηθούν σε στρατούς σύμφωνα με την **τρέχουσα τακτική** του παίκτη. Η τακτική ισχύς των στρατών προστίθεται στη δύναμη αποίκησης. (Κάρτες Τακτικής, σελ. 9)
 - Ο τρόπος που ομαδοποιούνται στον υπολογισμό της ισχύος του πολιτισμού δεν έχει καμία σημασία αυτή τη στιγμή.
 - Η μεταβλητή αποίκησης του πολιτισμού εφαρμόζεται στη δύναμη αποίκησης. (Μεταβλητή Αποίκησης, σελ.10)
 - Ο παίκτης μπορεί να παίξει όσες κάρτες πλεονεκτήματος μάχης επιθυμεί, και να προσθέσει, στην δύναμη αποίκησης την τιμή αποίκησης στο κάτω μισό της κάθε κάρτας.
 - Σημείωση: Δεν γίνεται να σχηματιστεί μια δύναμη αποίκησης μόνο με πλεονεκτήματα και μεταβλητές. Ο παίκτης πρέπει να στείλει τουλάχιστον μια μονάδα μάχης.
 - Σημείωση: Ιδιότητες που μεταβάλλουν την ισχύ ενός πολιτισμού, όπως αυτές του Ναπολέοντα ή του Αλέξανδρου, δεν ισχύουν για τη δύναμη αποίκησης.
- ▷ Μόλις ο παίκτης ανακοινώσει το σχηματισμό της δύναμης αποίκησης:
 - Οι μονάδες που στέλνονται **θυσιάζονται**. Οι κίτρινοι δείκτες επιστρέφουν στην κίτρινη τράπεζα του παίκτη.
 - Τυχόν κάρτες στρατιωτικού πλεονεκτήματος που χρησιμοποιήθηκαν **ξεκαρτάρονται**.
- ▷ Ο παίκτης παίρνει την κάρτα και την τοποθετεί στην περιοχή του. Είναι πλέον μια δική του **αποικία**.
 - Ο παίκτης **αναnevώνει τα στατιστικά του**, και ειδικότερα:
 - Επιλύονται τα μόνιμα αποτελέσματα που απεικονίζονται στο κάτω μέρος της νέας αποικίας.
 - Υπολογίζεται η νέα τιμή ισχύος του παίκτη (αφού έχει χάσει τις θυσιασμένες μονάδες).
 - Έπειτα, ο παίκτης επιλύει τα άμεσα αποτελέσματα που αναγράφονται στο κέντρο της κάρτας:
 - **Κερδίζετε** τον αριθμό των αναγραφόμενων πόρων.
 - **Κερδίζετε** τον αριθμό της αναγραφόμενης τροφής.
 - **Σκοράρετε** τον αναγραφόμενο αριθμό πόντων επιστήμης.
 - **Σκοράρετε** τον αναγραφόμενο αριθμό πόντων πολιτισμού.
 - **Κερδίζετε πληθυσμό** μια φορά για κάθε αντίστοιχο σύμβολο.
 - **Τραβάτε** τον αναγραφόμενο αριθμό στρατιωτικών καρτών από την στρατιωτική τράπουλα της τρέχουσας εποχής. Αγνοήστε τυχόν περιορισμούς. Δεν τραβάτε κάρτες στην Εποχή IV.
 - Σημείωση: Η σειρά έχει σημασία. Το μόνιμο αποτέλεσμα μπορεί να δώσει στον παίκτη κίτρινους ή μπλε δείκτες, οι οποίοι του επιτρέπουν να εκτελέσει το άμεσο αποτέλεσμα.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΣΑΣ

Αυτοί είναι γενικοί κανόνες που ισχύουν για το τράβηγμα, το παίξιμο και το ξεσκάρταρισμα καρτών. Οι βασικές λειτουργίες κάθε είδους κάρτας επεξηγούνται στις παρακάτω σελίδες.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΜΙΑΣ ΚΑΡΤΑΣ

Το **επίπεδο** της κάρτας είναι ο αριθμός που αντιστοιχεί στην εποχή της κάρτας: Εποχή Α = 0, Εποχή Ι = 1, Εποχή ΙΙ = 2 και Εποχή ΙΙΙ = 3.

Το επίπεδο μιας μονάδας μάχης, ενός αγροκτηματος, ενός ορυχείου ή ενός ασπικού κτιρίου είναι το επίπεδο της τεχνολογίας στην οποία βρίσκεται. Αν μια κάρτα αναφέρεται στο **καλύτερο ορυχείο, εργαστήριο, βιβλιοθήκη** κλπ, σημαίνει αυτό με το μεγαλύτερο επίπεδο ανάμεσα στους εργάτες του είδους αυτού.

ΤΟ ΧΕΡΙ ΣΑΣ

Μπορείτε να κρατήσετε τόσο αστικές όσο και στρατιωτικές κάρτες στο χέρι σας.

ΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Οι αστικές κάρτες τραβιούνται από τη γραμμή καρτών. (Πάρτε μια Κάρτα όχι Θαύματος, από τη Γραμμή Καρτών, σελ. 5).

Επειδή οι αστικές κάρτες δεν τραβιούνται κρυφά, οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν ποιές αστικές κάρτες του χεριού τους είναι δημόσιες πάντα.

Ο αριθμός των αστικών καρτών στο χέρι σας περιορίζεται από το **σύνολο αστικών ενεργειών** σας. Όταν είστε πάνω από ή στο όριο, δεν μπορείτε να πάρετε άλλη αστική κάρτα στο χέρι σας, με οποιονδήποτε τρόπο. Ωστόσο, αν βρεθείτε πάνω από το όριο για κάποιο λόγο, δεν χρειάζεται να ξεσκάρταρετε τις επιπλέον αστικές κάρτες.

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Οι στρατιωτικές κάρτες τραβιούνται κρυφές από την τράπουλα στρατιωτικών καρτών της τρέχουσας εποχής. Οι άλλοι παίκτες δεν τις βλέπουν μέχρι να τις ανοίξετε.

Ο αριθμός των στρατιωτικών καρτών στο χέρι σας περιορίζεται από το **σύνολο στρατιωτικών ενεργειών** σας. Μπορείτε να τραβήξετε κάρτες πέρα από αυτό το όριο, αλλά στο καθορισμένο βήμα της Αλληλουχίας Τέλους Σειράς, θα ξεσκάρταρετε τις επιπλέον κάρτες. (Ξεσκάρταρισμα Επιπλέον Στρατιωτικών Καρτών, σελ.6)

ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μια κάρτα «στο παιχνίδι» είναι ανοιχτή στο τραπέζι, σαν μέρος της περιοχής ενός πολιτισμού ή σαν κοινή τακτική στο στρατιωτικό ταμπλό.

Οι υπόλοιπες κάρτες (στα χέρια των παικτών, στις στοιβές ξεσκάρταριματος, στις τράπουλες και στη γραμμή καρτών) δεν είναι στο παιχνίδι.

Εκτός κι αν ορίζεται κάτι διαφορετικό, όποτε ένας κανόνας ή αποτέλεσμα αναφέρεται σε ηγέτες, αποικίες, θαύματα ή τεχνολογίες, αναφέρεται σε κάρτες που είναι μέσα στο παιχνίδι.

ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ Η ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το ξεσκάρταρισμα συνήθως σημαίνει να ξεσκάρταρετε μια κάρτα από το χέρι σας. «Αφαιρέστε από το παιχνίδι» σημαίνει να ξεσκάρταρετε μια κάρτα που είναι μέσα στο παιχνίδι. Σε κάθε περίπτωση, η κάρτα πηγαίνει στο ίδιο μέρος.

Μια αστική κάρτα ξεσκάρταρεται ή αφαιρείται από το παιχνίδι και δεν μπαίνει ποτέ ξανά σε αυτό.

Όταν μια στρατιωτική κάρτα ξεσκάρταριστεί ή αφαιρεθεί από το παιχνίδι, πηγαίνει κλειστή στη **στοίβα ξεσκάρταριματος** της αντιστοίχης εποχής. Κάρτες που ξεσκάρτάρονται χωρίς να παχτούν δεν δείχνονται στους άλλους παίκτες.

Αν η τρέχουσα στρατιωτική τράπουλα εξαντληθεί, η στοίβα ξεσκάρταριματος της τρέχουσας εποχής ανακατεύεται ξανά, δημιουργώντας μια νέα στρατιωτική τράπουλα.

Σημείωση: Γεγονότα που έχουν επιλυθεί πηγαίνουν στη στοίβα περασμένων γεγονότων, η οποία δεν είναι η ίδια με τη στοίβα ξεσκάρταριματος στρατιωτικών καρτών.

ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΑΡΧΗΣ ΣΕΙΡΑΣ

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΤΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ

ΚΑΡΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι περισσότερες κάρτες που έχετε μέσα στο παιχνίδι είναι κάρτες τεχνολογίες. Σε αυτές συμπεριλαμβάνονται:

- Όλες οι αστικές κάρτες με κόστος επιστήμης στην πάνω αριστερή γωνία τους.
- Οι αρχικές σας τεχνολογίες, οι οποίες είναι τυπωμένες στο ταμπλό σας. Για κάθε περίπτωση, θεωρούνται σαν κάρτες στο παιχνίδι.

Το είδος της τεχνολογίας απεικονίζεται στην πάνω δεξιά γωνία της κάρτας.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΩΝ Η ΟΡΥΧΕΙΩΝ



Σας επιτρέπουν να κτίσετε αγροκτήματα ή ορυχεία και να αποθηκεύετε τροφή και πόρους.

Αγρόκτημα ή ορυχείο: Κάθε εργάτης σε μια κάρτα τε-



χνολογίας αγροκτημάτων ή ορυχείου αναπαριστάνει ένα αγρόκτημα ή ορυχείο του αντίστοιχου επιπέδου. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό αγροκτημάτων και ορυχείων που μπορείτε να έχετε.

Τα αγροκτήματα και τα ορυχεία δεν επηρεάζουν τις τιμές σας. Κατά τη Φάση Παραγωγής, κάθε αγρόκτημα ή ορυχείο παράγει τροφή ή πόρους. (Φάση Παραγωγής, σελ. 6)

Οι τεχνολογίες αγροκτημάτων και ορυχείων σας επιτρέπουν να αποθηκεύετε **τροφή και πόρους**. Κάθε μπλε δείκτης στην κάρτα αξίζει το ποσό τροφής ή πόρων που απεικονίζεται στο κάτω μέρος της. Δεν υπάρχει περιορισμός στους μπλε δείκτες κάθε κάρτας. (Τροφή και Πόροι, σελ. 11)

Σημείωση: Μια κάρτα τεχνολογίας αγροκτημάτων ή ορυχείου αποθηκεύει τροφή ή πόρους ακόμη και χωρίς να έχει εργάτες.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΣΤΙΚΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ



Σας επιτρέπουν να κτίσετε αστικά κτίρια.

Αστικά κτίρια: Κάθε εργάτης σε κάρτα τεχνολογίας αστικού κτιρίου αναπαριστάνει ένα αστικό κτίριο του αντίστοιχου επιπέδου και είδους.



Το πολίτευμά σας έχει **όριο αστικών κτιρίων** το οποίο καθορίζει τον μέγιστο αριθμό κτιρίων που μπορείτε να έχετε σε κάθε είδος.

Κάθε αστικό κτίριο (δηλαδή κάθε εργάτης σε κάρτα τεχνολογίας αστικού κτιρίου, συνεισφέρει στις τιμές σας όπως καθορίζουν τα σύμβολα στο κάτω μέρος της κάρτας. (Τα Στατιστικά σας, σελ.10, Τιμές, σελ.10)

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ ΜΑΧΗΣ



Σας επιτρέπουν τη δημιουργία μονάδων μάχης.

Μονάδες μάχης: Κάθε εργάτης σε κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης στο παιχνίδι, αναπαριστάνει μια μονάδα μάχης του αντίστοιχου επιπέδου και είδους. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των μονάδων που μπορείτε να έχετε.



Κάθε μονάδα μάχης (δηλαδή κάθε εργάτης σε μια κάρτα τεχνολογίας μονάδας μάχης συνεισφέρει στην τιμή ισχύος σας, την αξία που αναγράφεται στο κάτω μέρος της κάρτας. Οι μονάδες μάχης ομαδοποιούνται σε στρατούς, σύμφωνα με την τρέχουσα τακτική σας. (Κάρτες Τακτικής, σελ. 9)

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ



Οι τεχνολογίες αυτές παρέχουν αποτελέσματα χωρίς εργάτες.

Το αποτέλεσμα κάθε τεχνολογίας απεικονίζεται στην κάρτα. Τα σύμβολα επεξηγούνται κάτω από Τα Στατιστικά Σας (σελ.10).



Περιορισμός: Ποτέ δεν μπορείτε να επηρεάζετε από δύο ειδικές τεχνολογίες του ίδιου είδους. Αν έχετε δύο του ίδιου είδους στην πε-

ριοχή σας, αμέσως ξεκαρτάρετε αυτή του χαμηλότερου επιπέδου.

ΠΟΛΙΤΕΥΜΑΤΑ



Τα πολίτευματα παρέχουν τον μεγαλύτερο αριθμό των αστικών και στρατιωτικών ενεργειών σας. Δεν τοποθετούνται εργάτες σε αυτά.

Πάντοτε έχετε ένα μόνο πολίτευμα στο παιχνίδι. Ξεκινάτε το παιχνίδι με τον Ολοκληρωτισμό. Κάθε φορά που βάζετε ένα νέο πολίτευμα στο παιχνίδι, αντικαθιστά το προηγούμενο. Επιπλέον των ενεργειών που σας δίνει, κάποια πολίτευματα ίσως έχουν κι άλλα αποτελέσματα. (Τα Στατιστικά Σας, σελ.10).

Ο αριθμός στην κάτω δεξιά γωνία καθορίζει το **όριο αστικών κτιρίων** σας. Αυτός σας δείχνει τον μέγιστο αριθμό αστικών κτιρίων που μπορείτε να έχετε για κάθε συγκεκριμένο είδος.

ΆΛΛΕΣ ΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΘΑΥΜΑΤΑ



Τα θαύματα κτίζονται σε στάδια. (Ολοκλήρωση ενός Σταδίου Θαύματος, σελ.5).

Ένα θαύμα μπαίνει στο παιχνίδι γυρισμένο πλάγιως, ώστε να φαίνεται ανολοκλήρωτο. Δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα μέχρι να ολοκληρωθεί. Δεν μπορείτε ποτέ να έχετε περισσότερα από ένα ανολοκλήρωτα θαύματα στο παιχνίδι. Μπορείτε να έχετε όλα ολοκληρωμένα θαύματα επιθυμείτε. (Πάρτε ένα Θαύμα από τη Γραμμή Καρτών, σελ.5).

Μόλις ένα θαύμα ολοκληρωθεί, γυρίζει όρθιο και τα αποτελέσματά του ξεκινούν να ισχύουν.

► Τα θαύματα Εποχής III γράφουν «Σκοράρετε αμέσως». Αυτό είναι ένα εφάπαξ αποτέλεσμα που εκτελείται αμέσως μόλις ολοκληρωθεί το θαύμα.

► Εξαιρεση: Το κείμενο του Ταξ Μαχάλ εφαρμόζεται όταν αυτό βρίσκεται στη γραμμή καρτών.

ΗΓΕΤΕΣ



Ένας ηγέτης δίνει στον πολιτισμό σας μια ειδική ικανότητα. Ποτέ δεν μπορείτε να έχετε περισσότερους από έναν ηγέτες στο παιχνίδι. Αν πάρετε έναν ηγέτη από τη γραμμή καρτών, δεν μπορείτε να πάρετε άλλον για την ίδια εποχή. (Παίρνοντας μια Κάρτα από τη Γραμμή Καρτών, σελ. 5).

Όταν βάζετε έναν ηγέτη στο παιχνίδι, η ιδιότητα της κάρτας ξεκινάει άμεσα να ισχύει. (Παίξιμο ενός Ηγέτη, σελ. 5)

ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ



Οι κάρτες ενεργειών δεν μπαίνουν ποτέ στο παιχνίδι. Έχουν ένα εφάπαξ αποτέλεσμα και έπειτα η κάρτα ξεκαρτάρεται, αφού αυτό επιλυθεί. (Παίξιμο μιας Κάρτας Ενέργειας, σελ. 6).

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΑΠΟΙΚΙΕΣ



Κάποια γεγονότα αναπαριστούν την ανακάλυψη μιας νέας περιοχής. Αν αποικίσετε την περιοχή, μπαίνει στην περιοχή του παιχνιδιού σας και γίνεται αποικία σας. (Αποίκηση, σελ.7).

Κάθε αποικία έχει ένα άμεσο αποτέλεσμα που απεικονίζεται στο κέντρο της κάρτας. Αυτό εφαρμόζεται μόνο την πρώτη φορά που η περιοχή αποικείται. (Αποίκηση, σελ. 7).

Επίσης έχει ένα μόνιμο αποτέλεσμα, το οποίο απεικονίζεται στο κάτω μέρος της κάρτας. (Τα Στατιστικά Σας, σελ. 10).

Το μόνιμο αποτέλεσμα ακολουθεί την αποικία σας. Αν χάσετε την αποικία σας, χάνετε μαζί και τα πλεονεκτήματα του μόνιμου αποτελέσματος. Αν κάποιος άλλος παίκτης κλέψει την αποικία σας, χάνετε τα μόνιμα πλεονεκτήματα και τα κερδίζει ο νέος ιδιοκτήτης της. Στην περίπτωση αυτή, το άμεσο αποτέλεσμα της αποικίας παραλείπεται.

ΚΑΡΤΕΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ



Οι τακτικές επιτρέπουν το σχηματισμό στρατών.

Η **τρέχουσα τακτική** σας σημειώνεται με τον οδηγό τακτικής σας. Μπορεί να είναι μια **κάρτα αποκλειστικής τακτικής** (στην περιοχή σας) ή μια **κάρτα κοινής τακτικής** (στην περιοχή κοινών τακτικών του στρατιωτικού ταμπλό). Στην αρχή του παιχνιδιού, δεν έχετε τρέχουσα τακτική.

(Παίξιμο Τακτικής, σελ. 6, Αντιγραφή Τακτικής, σελ. 6, Κάνοντας μια Τακτική Διαθέσιμη, σελ. 6).

Σχηματισμός στρατών: Η τρέχουσα τακτική σας απεικονίζει κάποια είδη **μονάδων μάχης**. Για να σχηματίσετε έναν στρατό, χρειάζεστε μονάδες μάχης των ειδών αυτών (Σημείωση: Οι στρατοί σχηματίζονται θεωρητικά. Οι δείκτες εργατών σας, δεν μετακινούνται.)

Στο κάτω μέρος της κάρτας υπάρχει ένας αριθμός για την **τακτική ισχύ** του στρατού. Κάθε στρατός που δημιουργείτε συνεισφέρει την τακτική ισχύ του στην **τιμή ισχύος** του πολιτισμού σας. Κάθε στρατός μπορεί επίσης να έχει μια **εναέρια μονάδα**. Έτσι διπλασιάζεται η τακτική ισχύς του.

Σημείωση: Κάθε μονάδα μπορεί να ανήκει σε έναν μόνο στρατό.

Απαρχαιωμένοι στρατοί: Οι τακτικές Εποχής II και III επίσης έχουν μια μικρότερη τιμή τακτικής ισχύος. Αν κάποια μονάδα του στρατού είναι δύο ή περισσότερα επίπεδα μικρότερη από το επίπεδο της κάρτα τακτικής, ο στρατός θεωρείται απαρχαιωμένος και έχει μικρότερη τακτική ισχύ. Οι απαρχαιωμένοι στρατοί με εναέριες μονάδες διπλασιάζουν την μικρότερη τακτική ισχύ τους.

Οι στρατοί σας πάντοτε σχηματίζονται με τρόπο που μεγιστοποιεί την τιμή ισχύος σας. Δεν μπορείτε να τους σχηματίσετε διαφορετικά. (Τιμή Ισχύος, σελ. 10).

ΣΥΜΦΩΝΙΕΣ



Οι συμφωνίες σας επιτρέπουν να συνεργαστείτε με άλλους πολιτισμούς. Μπορείτε να έχετε μέχρι μια συμφωνία στην περιοχή σας. Ωστόσο, μπορείτε να επηρεάζεστε από συμφωνίες στις περιοχές άλλων παικτών. (Πρόταση Συμφωνίας, σελ. 4, Ακύρωση μιας Συμφωνίας, σελ. 4).

ΠΟΛΕΜΟΙ



Όταν μπαίνει ένας πόλεμος στο παιχνίδι δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα. Έχει ένα εφάπαξ αποτέλεσμα στον επόμενο γύρο, οπότε και επιλύεται. Έπειτα, **αφαιρείται από το παιχνίδι**. (Κήρυξη Πολέμου, σελ. 4, Επίλυση Πολέμου, σελ. 3).

ΆΛΛΕΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Οι υπόλοιπες στρατιωτικές κάρτες δεν μπαίνουν στο παιχνίδι. Έχουν ένα εφάπαξ αποτέλεσμα όταν παιχτούν.

ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ



Οι επιθέσεις επιλύονται μόλις παιχτούν και έπειτα **ξεκαρτάρονται**. (Παίξιμο μιας Επιθέσεως, σελ. 4).

ΓΕΓΟΝΟΤΑ



Τα γεγονότα επιλύονται μόλις ανοίξουν από την τράπουλα τρεχόντων γεγονότων. Έπειτα, πηγαίνουν στη στοίβα περασμένων γεγονότων. (Προετοιμασία ενός Γεγονότος, σελ. 4, Επίλυση ενός Γεγονότος, σελ. 7).

ΚΑΡΤΕΣ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΟΣ ΜΑΧΗΣ



Οι κάρτες πλεονεκτημάτων μάχης παίζονται για ένα εφάπαξ πλεονέκτημα σε άμυνα κατά επίθεσης ή σε αποίκηση μιας περιοχής. Έπειτα, **ξεκαρτάρονται**. (Παίξιμο μιας Επιθέσεως, σελ. 4, Αποίκηση, σελ. 7).

ΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΑΣ

Τα στατιστικά σας καθορίζονται από τις κάρτες στο παιχνίδι και τη θέση των δεικτών σας.

Τα **σύμβολα στο κάτω μέρος κάθε κάρτας** απεικονίζουν πως αυτή επηρεάζει τα στατιστικά σας:

- ▷ Αν η κάρτα απαιτεί εργάτες, τότε τα σύμβολα στο κάτω μέρος της κάρτας απεικονίζουν τη συνεισφορά κάθε εργάτη στην κάρτα. (Η ίδια η κάρτα δεν συνεισφέρει τίποτα αν δεν έχει εργάτες.)
- ▷ Αν η κάρτα δεν χρειάζεται εργάτες, τότε τα σύμβολα στο κάτω μέρος της, απεικονίζουν τη συνολική συνεισφορά της κάρτας.
 - Εξαιρεση: Μια κάρτα τακτικής απεικονίζει τη συνεισφορά κάθε στρατού. (*Κάρτες Τακτικής*, σελ. 9)
 - Ένα θαύμα δεν συνεισφέρει τίποτα μέχρι να ολοκληρωθεί. (*Ολοκλήρωση Σταδίου Θαύματος*, σελ. 5).

Τα στατιστικά σας μπορούν να **μεταβληθούν** από ειδικές ικανότητες οι οποίες αναγράφονται στις κάρτες που βρίσκονται μέσα στο παιχνίδι.

Όταν ένας κανόνας στο βιβλίο αυτό σας υπενθυμίζει να **ανανεώσετε τα στατιστικά σας**, σημαίνει ότι πρέπει να είστε σίγουροι ότι τυχόν αλλαγές στα στατιστικά σας αντιστοιχίζονται στους δείκτες των μετρητών σας και στον αριθμό των κόκκινων, λευκών, μπλε και κίτρινων δεικτών.

ΤΙΜΕΣ

Έχετε τέσσερις τιμές τις οποίες δείχνουν οι θέσεις των δεικτών τιμών σας στους τέσσερις μετρητές. (*Δείκτες Τιμών*, σελ. 2). Το σύστημα αυτό είναι μόνο πληροφοριακό. Σε οποιαδήποτε στιγμή, οι τιμές σας μπορούν να υπολογιστούν από τους εργάτες στις κάρτες που έχετε στο παιχνίδι.

ΤΙΜΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Το σύμβολο αυτό απεικονίζει το ποσό της επιστήμης που παράγεται είτε από την κάρτα, είτε από κάθε εργάτη σε αυτή. Προσθέστε όλη την παραγόμενη επιστήμη, μαζί με τυχόν μεταβλητές. Αυτή είναι η τιμή επιστήμης σας. (Εκτός κι αν το αποτέλεσμα είναι αρνητικό, οπότε η τιμή επιστήμης σας είναι 0). Δεν υπάρχει άνω όριο στην τιμή επιστήμης.

ΤΙΜΗ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Το σύμβολο αυτό απεικονίζει το ποσό του πολιτισμού που παράγεται είτε από την κάρτα είτε από κάθε εργάτη σε αυτή. Προσθέστε όλο τον παραγόμενο πολιτισμό, μαζί με τυχόν μεταβλητές. Αυτή είναι η τιμή πολιτισμού σας. Όπως και με την επιστήμη, δεν μπορεί να πέσει κάτω από το 0 και δεν υπάρχει άνω όριο στην τιμή της.

Σημείωση: Ένα αποτέλεσμα που σας επιτρέπει να σκοράρετε υπό συγκεκριμένες συνθήκες δεν υπολογίζεται στην τιμή σας.

ΤΙΜΗ ΙΣΧΥΟΣ

Στις κάρτες τακτικής, το σύμβολο αυτό απεικονίζει την τακτική ισχύ που συνεισφέρει κάθε στρατός. (*Κάρτες Τακτικής*, σελ. 9). Σε οποιαδήποτε άλλη κάρτα, απεικονίζει το ποσό ισχύος που συνεισφέρει η κάρτα ή κάθε εργάτης της κάρτας. Προσθέστε όλες τις συνεισφορές, μαζί με τυχόν μεταβλητές. Αυτή είναι η τιμή ισχύος του πολιτισμού σας. Δεν μπορεί να πέσει ποτέ κάτω από το 0. Δεν υπάρχει άνω όριο στην τιμή ισχύος.

Σημείωση: Μια μονάδα μάχης πάντοτε συνεισφέρει την ισχύ της, ακόμη κι αν βρίσκεται σε στρατό.

ΤΙΜΗ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ

Κάθε τέτοιο σύμβολο αναπαριστάει μια χαρούμενη φατσούλα που παράγει η κάρτα ή κάθε εργάτης της κάρτας.

Όμοιας, αυτό αναπαριστάει -1 χαρούμενη φατσούλα που παράγει η κάρτα ή κάθε εργάτης της κάρτας. (Σημείωση: Μια κάρτα με το σύμβολο αυτό δεν υπολογίζεται σαν κάρτα που σας δίνει χαρούμενες φατσούλες.)

Προσθέστε όλες τις χαρούμενες φατσούλες. (Μην ξεχνάτε να αφαιρείτε τις στεναχωρημένες.) Αν το σύνολο είναι μεταξύ 0 και 8, αυτός είναι ο αριθμός από χαρούμενες φατσούλες σας. Αν είναι κάτω από 0, έχετε 0. Αν το σύνολο είναι μεγαλύτερο από 8, έχετε 8 χαρούμενες φατσούλες.

Ο αριθμός από **χαρούμενες φατσούλες** που έχετε, ονο-

μάζεται **τιμή ευχαρίστησης**.

ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ

Οι κάρτες με το σύμβολο αυτό μπορούν να παρέχουν μεταβλητές αποίκησης. Μια μεταβλητή πρέπει να αναφέρεται στο κείμενο της κάρτας. Αν δεν έχετε τέτοιες κάρτες, η μεταβλητή αποίκησης σας είναι 0. Η μεταβλητή αυτή έχει σχέση μόνο με την αποίκηση. (*Αποίκηση*, σελ. 7).

ΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Το **σύνολο αστικών ενεργειών** σας είναι ο αριθμός αυτών των συμβόλων που έχετε στις κάρτες σας στο παιχνίδι. Συμπεριλαμβάνετε την κάρτα πολιτεύματος, μαζί με όσα σύμβολα υπάρχουν στο κάτω μέρος άλλων καρτών.

Το **σύνολο στρατιωτικών ενεργειών** σας είναι ο αριθμός αυτών των συμβόλων που έχετε στις κάρτες στο παιχνίδι. Συμπεριλαμβάνετε την κάρτα πολιτεύματος, μαζί με όσα σύμβολα υπάρχουν στο κάτω μέρος άλλων καρτών.

Ένα εφάπαξ αποτέλεσμα που σας δίνει μια αστική ή στρατιωτική ενέργεια «για τη σειρά αυτή» δεν επηρεάζει το σύνολο των ενεργειών σας.

ΞΟΔΕΥΟΝΤΑΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Πρέπει να έχετε λευκούς δείκτες ίσους με το σύνολο αστικών ενεργειών σας και κόκκινους ίσους με το σύνολο στρατιωτικών ενεργειών σας. Όταν οι δείκτες αυτοί βρίσκονται στην κάρτα πολιτεύματός σας, αναπαριστούν **διαθέσιμες ενέργειες** για να ζοδέψετε. Όταν **ζοδεύετε ή πληρώνετε** μια ενέργεια, μετακινήστε τον αντίστοιχο δείκτη εκτός κάρτας. Δεν είναι πλέον διαθέσιμος.

Αν απαιτείται να πληρώσετε ενέργειες για να κάνετε κάτι και δεν έχετε αρκετές διαθέσιμες ενέργειες, τότε δεν μπορείτε να το κάνετε.

Κάποια αποτελέσματα σας επιτρέπουν να **πάρτε πίσω μια ενέργεια**. Στην περίπτωση αυτή παίρνετε έναν ζοδεμένο δείκτη πίσω στην κάρτα πολιτεύματός σας. Είναι ξανά διαθέσιμος. Αν δεν έχετε ζοδεμένες ενέργειες όταν πρέπει να πάρτε έναν δείκτη πίσω, δεν συμβαίνει τίποτα.

ΟΤΑΝ ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΑΣ

Το σύνολο των ενεργειών σας αλλάζει μόνο όταν μια κάρτα μπαίνει ή βγαίνει από το παιχνίδι. Το αποτέλεσμα μπορεί να επηρεάσει τις ζοδεμένες ή τις διαθέσιμες ενέργειες σας:

- ▷ Αν το σύνολο των ενεργειών σας αυξηθεί, πάρτε τον κατάλληλο αριθμό κόκκινων ή λευκών δεικτών από το κουτί και τοποθετήστε τους στην κάρτα πολιτεύματός σας. Αναπαριστούν διαθέσιμες ενέργειες.
- ▷ Αν το σύνολο ενεργειών σας μειωθεί, επιστρέψτε τον κατάλληλο αριθμό κόκκινων ή λευκών δεικτών στο κουτί. Επιστρέψτε πρώτα ζοδεμένους δείκτες. Οι διαθέσιμοι δείκτες επιστρέφονται μόνο αν δεν επαρκούν οι ζοδεμένοι δείκτες.

Αν μια κάρτα φύγει από το παιχνίδι επειδή αντικαταστάθηκε από μια άλλη, ανανεώστε τους δείκτες σας, μόλις η διαδικασία ολοκληρωθεί. Δεν μπορείτε να την επιλύσετε σαν δύο διαφορετικά βήματα.

ΜΠΛΕ ΚΑΙ ΚΙΤΡΙΝΟΙ ΔΕΙΚΤΕΣ

Ξεκινάτε το παιχνίδι με συγκεκριμένο αριθμό μπλε και κίτρινων δεικτών στο ταμπλό σας, με τους περισσότερους στην μπλε και κίτρινη τράπεζά σας.

Οι τράπεζες πάντοτε γεμίζουν από αριστερά προς τα δεξιά. Κάθε δείκτης τοποθετείται σε μια θέση. Αν όλες οι θέσεις είναι γεμάτες, οι επιπλέον δείκτες μπορούν να τοποθετηθούν στο τμήμα άκρη δεξιά. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των δεικτών που μπορούν να βρίσκονται εκεί.

Οι περισσότερες λειτουργίες με μπλε και κίτρινους δείκτες τους μεταφέρουν από το ταμπλό σας στις κάρτες που έχετε στο παιχνίδι. Οι εξαιρέσεις είναι:

- ▷ Αν μια κάρτα με ένα από αυτά τα σύμβολα στο κάτω μέρος της, μπει στην περιοχή σας, παίρνετε τον αντίστοιχο αριθμό μπλε ή κίτρινων δεικτών. Αν φύγει από την

περιοχή σας, χάνετε τόσους δείκτες.

- ▷ Αν μια κάρτα με ένα από αυτά τα σύμβολα στο κάτω μέρος της μπει στην περιοχή σας, χάνετε τόσους μπλε ή κίτρινους δείκτες. Αν φύγει από την περιοχή σας, κερδίζετε τον αντίστοιχο αριθμό δεικτών.
- ▷ Κάποιες κάρτες μπορεί να δώσουν δείκτες στους παίκτες, να τους γυρίσουν στο κουτί ή να τους πάρουν από άλλους παίκτες, όπως καθορίζεται από το κείμενο της κάρτας.

Αν **πάρτε μπλε ή κίτρινους δείκτες**, αυτοί πηγαίνουν στην μπλε ή την κίτρινη τράπεζά σας, αντίστοιχα.

Αν **χάσετε μπλε δείκτες**, επιστρέψτε μπλε δείκτες από την μπλε τράπεζά σας στο κουτί. Αν δεν υπάρχουν αρκετοί στην μπλε τράπεζά σας, επιστρέψτε επίσης δείκτες από ορυχεία και αγροκτήματα της επιλογής σας.

Αν **χάσετε κίτρινους δείκτες**, επιστρέψτε κίτρινους δείκτες από την κίτρινη τράπεζά σας στο κουτί. Αν δεν υπάρχουν αρκετοί, επιστρέψτε όσους βρίσκονται στην κίτρινη τράπεζα και όχι περισσότερους.

Αν **πάρτε κίτρινους δείκτες** από έναν άλλο παίκτη, τους παίρνετε από την κίτρινη τράπεζά του και τους προσθέτετε στη δική σας. Αν δεν υπάρχουν αρκετοί στην τράπεζά του, παίρνετε μόνο όσους έχει εκεί.

ΕΡΓΑΤΕΣ ΚΑΙ ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ

Οποιοδήποτε κίτρινος δείκτης στην περιοχή σας που δεν βρίσκεται στην κίτρινη τράπεζά σας είναι **εργάτης**.

Ένας **αχρησιμοποίητος εργάτης** είναι ένας που δεν βρίσκεται σε κάρτα. Μπορεί να είναι στο απόθεμα εργατών σας ή να σημειώνει μια χαρούμενη φατσούλα που λείπει, όπως εξηγείται παρακάτω.

Αν ένα αποτέλεσμα σας λέει να **πάρτε 1 πληθυσμό**, μετακινείτε έναν κίτρινο δείκτη από την κίτρινη τράπεζά σας στο απόθεμα εργατών σας. Είναι πλέον εργάτης. Δεν χρειάζεται τροφή.

Αν ένα αποτέλεσμα σας λέει να **αυξήσετε τον πληθυσμό σας** ακολουθείτε τους κανόνες της ενέργειας (*Αύξηση του Πληθυσμού σας*, σελ. 5). Η αύξηση του πληθυσμού συνήθως απαιτεί τροφή.

Αν ένα αποτέλεσμα σας λέει να **χάσετε 1 πληθυσμό**, μετακινείτε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη στην κίτρινη τράπεζά σας. Αν δεν έχετε αχρησιμοποίητο εργάτη, πρέπει να πάρτε έναν από τις κάρτες σας. Παρόμοιος όρος είναι ο **χάστε εργάτες**.

ΔΥΣΑΡΕΣΤΗΜΕΝΟΙ ΕΡΓΑΤΕΣ

Η κίτρινη τράπεζά σας χωρίζεται σε υπομήματα, με το κάθε ένα σημειωμένο με έναν αριθμό δίπλα σε μια χαρούμενη φατσούλα. Ο αριθμός πάνω από το πιο αριστερά κενό υπομήμα καθορίζει πόσες χαρούμενες φατσούλες χρειάζεται ο πληθυσμός σας. Αν έχετε λιγότερες, η διαφορά είναι ο **αριθμός δυσαρεστημένων εργατών σας**. Αν έχετε τις κατάλληλες χαρούμενες φατσούλες ή περισσότερες, δεν έχετε δυσαρεστημένους εργάτες. (*Τιμή Ευχαρίστησης*, σελ. 10).

Αν οι δυσαρεστημένοι εργάτες σας είναι περισσότεροι από τους αχρησιμοποίητους στο τέλος της σειράς σας, ανατιμωπίζετε εξέγερση και παραλείπετε τη Φάση Παραγωγής σας. (*Ελέγξτε για Εξέγερση*, σελ. 6).

Οδηγία διατήρησης στοιχείων: Δεν πρέπει να έχετε κενά υπομήματα στα αριστερά του δείκτη ευχαρίστησής σας. Αν γίνει κάτι τέτοιο, τοποθετήστε έναν αχρησιμοποίητο εργάτη πάνω από κάθε τέτοιο υπομήμα. Αν δεν έχετε αρκετούς, θα αντιμετωπίσετε εξέγερση, εκτός κι αν διορθώσετε το πρόβλημα. Οι εργάτες που χρησιμοποιούνται στη μέθοδο αυτή θεωρούνται διαθέσιμοι.



Σημείωση: Το παιχνίδι δεν υπολογίζει ποιοι συγκεκριμένοι εργάτες είναι δυσαρεστημένοι. Μόνο ο αριθμός έχει σημασία για γεγονότα όπως Επανάσταση, Αστική Αναταραχή, Μετανάστευση και Αντίκτυπο στον Πληθυσμό. Δεν έχει σημασία αν είναι αχρησιμοποίητοι εργάτες που καλύπτουν χαρούμενες φατσούλες ή όχι.

ΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ

Η τροφή 🍌 και οι πόροι 🏠 αναπαριστούνται από μπλε δείκτες σε τεχνολογίες αγροκτημάτων και ορυχείων που έχετε στο παιχνίδι. Κάθε μπλε δείκτης αναπαριστάει την αξία που φαίνεται στο κάτω μέρος της κάρτας.

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΡΟΦΗΣ Η ΠΟΡΩΝ

Συνήθως, παράγετε τροφή και πόρους κατά τη Φάση Παραγωγής (σελ. 6) αλλά κάποιες κάρτες σας επιτρέπουν να τα πάρετε σαν άμεσο αποτέλεσμα.

Όποτε ένα αποτέλεσμα σας λέει να **πάρτε τροφή ή πόρους**, μετακινήστε έναν ή περισσότερους μπλε δείκτες από την μπλε τράπεζά σας στις κάρτες τεχνολογίας αγροκτημάτων ή ορυχείου. Το σύνολο πρέπει να είναι ακριβώς το ποσό της τροφής ή των πόρων που πρέπει να πάρετε.

Αν δεν υπάρχουν αρκετοί μπλε δείκτες στην μπλε τράπεζά σας για να καλύψετε το απαιτούμενο ποσό, κερδίζετε όσο περισσότερα μπορείτε. Αν η μπλε τράπεζα αδειάσει, δεν μπορείτε να πάρετε άλλη τροφή ή πόρους. Αν ένα αποτέλεσμα σας λέει να πάρετε τροφή και πόρους ταυτόχρονα, τα παίρνετε με τη σειρά που αναγράφεται στην κάρτα.

ΑΠΩΛΕΙΑ ΤΡΟΦΗΣ Η ΠΟΡΩΝ

Όταν πρέπει να **πληρώσετε** ή να **χάσετε** τροφή ή πόρους, έχετε τρεις επιλογές:

- ▶ Να επιστρέψετε έναν μπλε δείκτη από μια κάρτα τεχνολογίας αγροκτημάτων ή ορυχείου στην μπλε τράπεζά σας, πληρώνοντας το ποσό της κάρτας.
- ▶ Να μετακινήσετε έναν μπλε δείκτη από μια τεχνολογία αγροκτημάτων ή ορυχείου σε μια τεχνολογία του ίδιου είδους με χαμηλότερη αξία, πληρώνοντας τη μεταξύ τους διαφορά.
- ▶ Να πληρώσετε όπως παραπάνω και έπειτα να επιστρέψετε τροφή ή πόρους (μικρότερης συνολικής αξίας) πληρώνοντας τη διαφορά μεταξύ του ποσού που πληρώθηκε και αυτού που παίρνετε.

Εκτελέστε μια ή παραπάνω από τις παραπάνω διαδικασίες όσες φορές χρειάζεται. Η συνολική αξία των πληρωμών πρέπει να είναι ίση με όσα πρέπει να πληρώσετε.

Αν η συνολική αξία όλων των δεικτών σας είναι μικρότερη από το απαιτούμενο ποσό, η πληρωμή δεν μπορεί να γίνει και δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια που απαιτεί την πληρωμή.

Σε σπάνιες περιπτώσεις ίσως μπορείτε να **πληρώσετε παραπάνω**, αλλά όχι το ακριβές ποσό. Σε μια τέτοια περίπτωση μπορείτε να το κάνετε, αρκεί να μείνει η μπλε τράπεζά σας κενή.

Σημείωση: Ποτέ δεν μπορείτε να μετακινήσετε δείκτες από χαμηλότερης αξίας τεχνολογίες σε μεγαλύτερης.

Προσωρινοί πόροι: Αν ένα αποτέλεσμα σας δίνει πόρους για μια σειρά ή για συγκεκριμένο σκοπό, ξοδεύετε πρώτα αυτούς, όταν πληρώνετε για κάτι.

Η **απώλεια τροφής ή πόρων** είναι ίδια με την πληρωμή τους, με τη διαφορά ότι αν δεν έχετε να χάσετε όλο το ποσό, χάνετε μόνο όσα έχετε.

Η **απόκτηση τροφής ή πόρων** από έναν άλλο παίκτη σημαίνει ότι αυτός τους χάνει και εσείς τους κερδίζετε. Κερδίζετε τόσους όσους χάνει ο άλλος παίκτης. (Σημείωση: Κάθε παίκτης υπολογίζει την απώλεια ή την απόκτηση χωριστά. Δεν μετακινούνται δείκτες ανάμεσα στους παίκτες.)

ΠΟΝΤΟΙ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Σημειώνετε τους πόντους επιστήμης 🧠 και τους πόντους πολιτισμού 🏛️ με δείκτες στους μετρητές πόντων επιστήμης και πολιτισμού. Κερδίζετε πόντους κατά τη Φάση Παραγωγής (σελ. 6). Συγκεκριμένες κάρτες μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα την εφάπαξ απόκτηση πόντων. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των πόντων επιστήμης ή πολιτισμού που μπορείτε να έχετε.

Σκοράρισμα 🏆 και 🏠: Όποτε σκοράρετε πόντους, μετακινήστε τον αντίστοιχο δείκτη, τόσες θέσεις μπροστά.

Απώλεια 🧠 ή 🏛️: Όταν κάτι προκαλεί την απώλεια πόντων, μετακινήστε τον δείκτη πίσω, κατά τον αντίστοιχο αριθμό θέσεων, αλλά σταματήστε αν φτάσει στο μηδέν. Οι πόντοι επιστήμης και πολιτισμού ποτέ δεν πέφτουν κάτω από το μηδέν.

Πληρωμή πόντων επιστήμης: Η πληρωμή είναι ίδια με

απώλεια, με τη διαφορά ότι δεν μπορείτε να πληρώσετε περισσότερα από όσα έχετε. Αν δεν έχετε αρκετούς πόντους, δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια που απαιτεί την πληρωμή.

Προσωρινοί πόντοι επιστήμης: Αν ένα αποτέλεσμα σας δίνει πόντους επιστήμης για μια σειρά ή για συγκεκριμένο σκοπό, ξοδεύετε πρώτα αυτούς όταν πληρώνετε για κάτι.

Παίρνοντας πόντους πολιτισμού ή επιστήμης από άλλο παίκτη: Ο αντίπαλός σας χάνει τους πόντους και τους σκοράρετε εσείς. Αν ο αντίπαλός σας έχει λιγότερους πόντους από όσους πρέπει να πάρτε, παίρνετε όλους όσους έχει.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΡΤΩΝ

ΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Κόστος επιστήμης (Irrigation, Drama, Knights)
Είδος τεχνολογίας (Irrigation, Drama, Knights)
Κόστος πόρων (Irrigation, Drama, Knights)
Αξία κάθε μπλε δείκτη στην κάρτα (Irrigation, Drama, Knights)
Αποτέλεσμα κάθε εργάτη στην κάρτα (Irrigation, Drama, Knights)
Επίπεδο της κάρτας (Code of Laws, Theocracy)
Κόστος επανάστασης (Code of Laws, Theocracy)
Αποτέλεσμα της κάρτας (Code of Laws, Theocracy)
Όριο αστικών κτιρίων (Code of Laws, Theocracy)
Κόστος κάθε σταδίου του θαύματος (Joan of Arc, St. Peter's Basilica)
Αποτέλεσμα της κάρτας (Joan of Arc, St. Peter's Basilica)

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Μπορεί να προετοιμαστεί σαν γεγονός (Crime Wave, Inhabited Territory)
Κόστος στρατιωτικών ενεργειών (Aggression: Plunder, War over Territory)
Μπορεί να παιχτεί μόνο ως πολιτική ενέργεια (War over Territory, International Trade Agreement)
Επίπεδο της κάρτας (War over Territory, International Trade Agreement)
Μόνιμο αποτέλεσμα της αποικίας (Inhabited Territory)
Άμεσο αποτέλεσμα της αποίκησης (Inhabited Territory)
Κόστος στρατιωτικής ενέργειας (Conquistadors)
Μονάδες μάχης που σχηματίζουν έναν στρατό (Conquistadors)
Τακτική ισχύς του στρατού (Conquistadors)
Πλεονέκτημα άμυνας (Conquistadors)
Πλεονέκτημα μάχης (Conquistadors)
Πλεονέκτημα αποίκησης (Conquistadors)

ΗΓΕΤΕΣ

ΟΜΗΡΟΣ



Χειριστείτε το θαύμα με τη χαρούμενη φατσούλα του Ομήρου σαν να είχε άλλη μια χαρούμενη φατσούλα πάνω του. (Ο Μιχαήλ Άγγελος επωφελείται από τη χαρούμενη φατσούλα. Η Βασιλική της Αγίας Πετρούπολης προσθέτει μια χαρούμενη φατσούλα στο θαύμα, αλλά όχι δυο επιπλέον, αν το θαύμα ήδη έχει μία.)

Αν το θαύμα γυρίσει ανάποδα λόγω των Καταστροφών του Χρόνου, η χαρούμενη φατσούλα του Ομήρου δεν γυρίζει. Τα συντριμμία του θαύματος συνεχίζουν να παράγουν αυτή τη χαρούμενη φατσούλα.

ΤΕΓΚΙΣ ΧΑΝ



Στο παιχνίδι δύο παικτών, το «ένας από τους δύο δυνατότερους» πρέπει να διαβάζεται σαν «ο δυνατότερος». (Κερδίζετε τις ισοπαλίες.)

Όταν σχηματίζετε στρατούς, κάθε μονάδα πεζικού μπορεί να είναι ιππικό ή πεζικό (αλλά όχι και τα δύο) για τη μεγιστοποίηση της συνολικής τιμής ισχύος του πολιτισμού. Οι μονάδες πεζικού, εξακολουθούν να θεωρούνται πεζικό για τις άλλες κάρτες, όπως το Σινικό Τείχος, ανεξαρτήτως του ρόλου τους στο σχηματισμό στρατών.

ΜΑΞΙΜΙΛΙΑΝΟΣ ΡΟΒΕΣΠΙΕΡΟΣ



Όταν ο Ροβεσπιέρος είναι ο ηγέτης σας, τυχόν επανάσταση που κηρύσσετε πρέπει να πληρώνεται με στρατιωτικές ενέργειες. Η επανάσταση γίνεται ως συνήθως, με τη διαφορά ότι πληρώνετε στρατιωτικές ενέργειες ίσες με το σύνολο των στρατιωτικών ενεργειών σας και τυχόν στρατιωτικές ενέργειες που κερδίζετε από την αλλαγή πολιτεύματος, ζοδεύονται αμέσως. Είναι πιθανό να κερδίσετε περισσότερες στρατιωτικές ενέργειες αργότερα στη σειρά σας, παίζοντας συγκεκριμένες κάρτες. Η επιπλέον στρατιωτική ενέργεια του Πατριωτισμού δεν ζοδεύεται στην επανάσταση μιας και δεν υπολογίζεται στο σύνολο των στρατιωτικών ενεργειών σας. Αν χρησιμοποιήσετε την Ανακάλυψη για να κηρύξετε επανάσταση, πληρώνετε όλες τις στρατιωτικές σας ενέργειες για αυτή αλλά καθόλου αστικές ενέργειες για την Ανακάλυψη.

Με τον Ροβεσπιέρο για ηγέτη, δεν μπορείτε να κηρύξετε επανάσταση με τον κανονικό τρόπο, μέσω αστικών ενεργειών.

ΙΣΑΑΚ ΝΕΥΤΩΝ



Σας δίνει πίσω μια ζοδεμένη αστική ενέργεια ακόμη κι αν αναπτύξετε την τεχνολογία σαν αποτέλεσμα μιας κάρτας, όπως η Ανακάλυψη. Η κήρυξη επανάστασης επίσης υπολογίζεται σαν ανάπτυξη τεχνολογίας, οπότε μετά την επανάσταση, ο Νεύτωνας σας επιστρέφει μια αστική ενέργεια.

ΤΖΟΝΑΘΑΝ ΣΕΜΠΑΣΤΙΑΝ ΜΠΑΧ



Χρησιμοποιήστε τους βασικούς κανόνες για αναβάθμιση (υπολογίστε το κόστος και πληρώστε πόρους ίσους με τη διαφορά), με τη διαφορά ότι οι δύο τεχνολογίες αστικών κτιρίων δεν χρειάζεται να είναι του ίδιου είδους και μπορούν να είναι του ίδιου επιπέδου. Αν το κτίριο που αναβαθμίζετε έχει ίσο ή μεγαλύτερο κόστος από το θέατρο στο οποίο το αναβαθμίζετε, το κόστος αναβάθμισης είναι 0 πόροι.

Δεν επιτρέπεται να ξεπεράσετε το όριο αστικών κτιρίων σας.

ΜΠΛ ΓΚΕΪΤΣ



Χρησιμοποιήστε τα εργαστήριά σας όπως τα ορυχεία. Προσθέστε 1 μπλε δείκτη ανά εργάτη, όταν τα ορυχεία παράγουν πόρους. Ο δείκτης αξίζει τόσους πόρους όσο και το επίπεδο του εργαστηρίου. Μπορείτε ακόμη και να χρησιμοποιήσετε τα εργαστήρια για αποθήκευση.

Αν ο Μπλ Γκέιτς φύγει από το παιχνίδι, τα εργαστήρια δεν παράγουν άλλο, αλλά συνεχίζετε να χρησιμοποιείτε όσους πόρους έχουν, μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Η παραγωγή των εργαστηρίων δεν υπολογίζεται κατά την επίλυση του γεγονότος Επιπτώσεις στη Βιομηχανία.

ΘΑΥΜΑΤΑ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΤΗΣ ΑΓΙΑΣ ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗΣ



Χειριστείτε κάθε άλλη κάρτα σας στο παιχνίδι με μια ή περισσότερες χαρούμενες φατσούλες, σαν να είχε άλλη μια χαρούμενη φατσούλα τυπωμένη πάνω της.

ΧΟΛΥΓΟΥΝΤ



Αποτελέσματα που μεταβάλουν την παραγωγή πολιτισμού σε θέατρα και βιβλιοθήκες (Σαϊζπηρ, Μπαχ, Τσάπλιν) εφαρμόζονται, επίσης.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



Αποτελέσματα που μεταβάλουν την παραγωγή πολιτισμού (Σαϊζπηρ, Μπαχ, Τσάπλιν) την παραγωγή επιστήμης (Νεύτων, Αϊνστάιν) ή και τα δύο (Μάγικερ) σε θέατρα και βιβλιοθήκες, εφαρμόζονται, επίσης.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ



Δεν πληρώνετε αστική ενέργεια, αλλά πληρώνετε το υπόλοιπο κόστος, μειωμένο κατά ένα. Επίσης μπορείτε να κηρύξετε επανάσταση για μια επιστήμη λιγότερη, αλλά ζοδεύετε όλες τις αστικές σας ενέργειες.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ



Το κατεστραμμένο θαύμα υπολογίζεται σαν ολοκληρωμένο θαύμα της αντίστοιχης εποχής για κάθε περίπτωση. Αυτό σημαίνει ότι πληρώνετε μια επιπλέον αστική ενέργεια όταν παίρνετε ένα νέο θαύμα, σκοράρει στο γεγονός Επιρροή των Θαυμάτων, άλλος παίκτης μπορεί να επωφεληθεί από τη συμφωνία Διεθνή Τουρισμού, κλπ.

ΔΙΕΘΝΗΣ ΣΥΜΦΩΝΙΑ



Οι συνήθεις κανόνες για απόκτηση καρτών ισχύουν. Αν ο τρέχον παίκτης είναι αυτός που παίρνει κάρτες, μπορεί να χρησιμοποιήσει κάρτες ενεργειών που πήρε στην ίδια σειρά.

Αναπληρώστε τη γραμμή καρτών σύμφωνα με τους συνήθεις κανόνες, αλλά μην ξεκαρτάρετε κάρτες από τις πρώτες θέσεις. Αν έτσι τελειώσει η Εποχή III, ενεργοποιείται το τέλος του παιχνιδιού. Αν αυτό συμβεί στη σειρά του πρώτου παίκτη, ακολουθεί ο τελευταίος γύρος του παιχνιδιού.

Ο δυνατότερος παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την επιλογή αυτή ακόμη και στον τελευταίο γύρο.

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

Illustration: Milan Vavroň
Interface Design: Jakub Politzer
Graphic design: Filip Murmak
3D Artist: Radim Pech
Translation: Jason Holt
Lead tester: Vít Vodička

Μετάφραση στα Ελληνικά:
Νίκος Χριστάκης

Tabletop testers: Vitek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matuš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon and many others.

Online testers: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widlak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, Jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles Clairet, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow and many others.

Thanks to: Vitek Vodička, Filip Murmak, Václav Židek and Jiří Hofírek for many great online and offline games and countless hours of discussions, Milan Vavroň for beautiful illustrations, Jason Holt for a great work on the rulebook and texts, and Petr Murmak and all CGE people for making this new version happen.

Special thanks to: Nicolas d'Halluin for implementing an awesome online prototype at www.boardgaming-online.com, and all players that played, enjoyed and supported the original game over the years.

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

