

Christian Marcussen's

CLASH OF CULTURES™

Επισκόπηση Περιεχομένων 2

Προετοιμασία του Παιχνιδιού 3

Βασικά Κομμάτια του Παιχνιδιού . . . 4

Κερδίζοντας το Παιχνίδι 4

Πόροι 4

Μονάδες 4

Επίπεδο Πολιτισμού & Ευτυχίας . . . 4

Δείκτες Πολιτισμού & Διάθεσης . . . 4

Ταμπλό Παικτη & Βοήθημα Παικτη . 5

Περιοχές 5

Πόλεις 6

Διάθεση Πόλεων 6

Πορεία του Παιχνιδιού 7

Ένας Γύρος του Παιχνιδιού 7

Ενέργειες 7

Πρόοδος 7

Ίδρυση Πόλης 8

Ενεργοποίηση Πόλης 8

Μετακίνηση Μονάδων 9

Αστική Βελτίωση 10

Πολιτισμική Επιρροή 10

Φάση Κατάστασης 11

Μάχη 12

Μάχη Ξηράς 12

Ναυμαχία 12

Επιπλέον Κομμάτια του Παιχνιδιού . 13

Κάρτες Γεγονότων 13

Βάρβαροι 13

Κάρτες Στόχων 14

Κάρτες Ενεργειών 14

Θαύματα 14

Εξερεύνηση 16

Λεπτομέρειες Προόδων 20

Παραλλαγές 23

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ



ΠΕΡΙΟΧΕΣ

4 Αρχικές περιοχές
16 Κανονικές περιοχές



8 ΖΑΡΙΑ



ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΩΝ

4 Ταμπλό Παικτών



ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

4 Βοηθήματα Παικτών



ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΓΥΡΩΝ



ΔΕΙΚΤΗΣ
ΓΥΡΟΥ

ΔΕΙΚΤΕΣ

20 Δείκτες Πόρων



4 Τροφή



4 Ορυκτά



4 Ευλεία



40 δείκτες Πολιτισμού



40 δείκτες Διάθεσης



4 δείκτες Εξάντλησης



4 Ιδέες



4 Χρυσός



4 μάρκες Πολιτισμού



4 μάρκες Ευτυχίας



1 δείκτης Πρώτου Παίκτη

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΟΛΕΩΝ



35 Οικισμοί

(από 7 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε, Κίτρινο και Καφέ)



28 Ναοί

(από 7 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)



28 Οχυρά

(από 7 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)



28 Ακαδημίες

(από 7 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)



28 Λιμάνια

(από 7 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)

ΘΑΥΜΑΤΑ

7 διαφορετικά
Θαύματα



ΜΟΝΑΔΕΣ



80 μονάδες Στρατού

(από 16 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε, Κίτρινο και Καφέ)



16 Άποικοι

(από 4 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)



16 Πλοία

(από 7 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)

ΚΑΡΤΕΣ



38 κάρτες Γεγονότων



42 κάρτες
Ενεργειών

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ:

Οι παίκτες περιορίζονται στον αριθμό των περιεχομένων του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι, για παράδειγμα, δεν μπορεί κάποιος να κατασκευάσει περισσότερες από 16 μονάδες Στρατού ή 7 Πόλεις.

ΚΥΒΟΙ

192 ξύλινοι κύβοι
(από 48 σε Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε και Κίτρινο)



32 κάρτες Στόχων



7 κάρτες Θαυμάτων

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

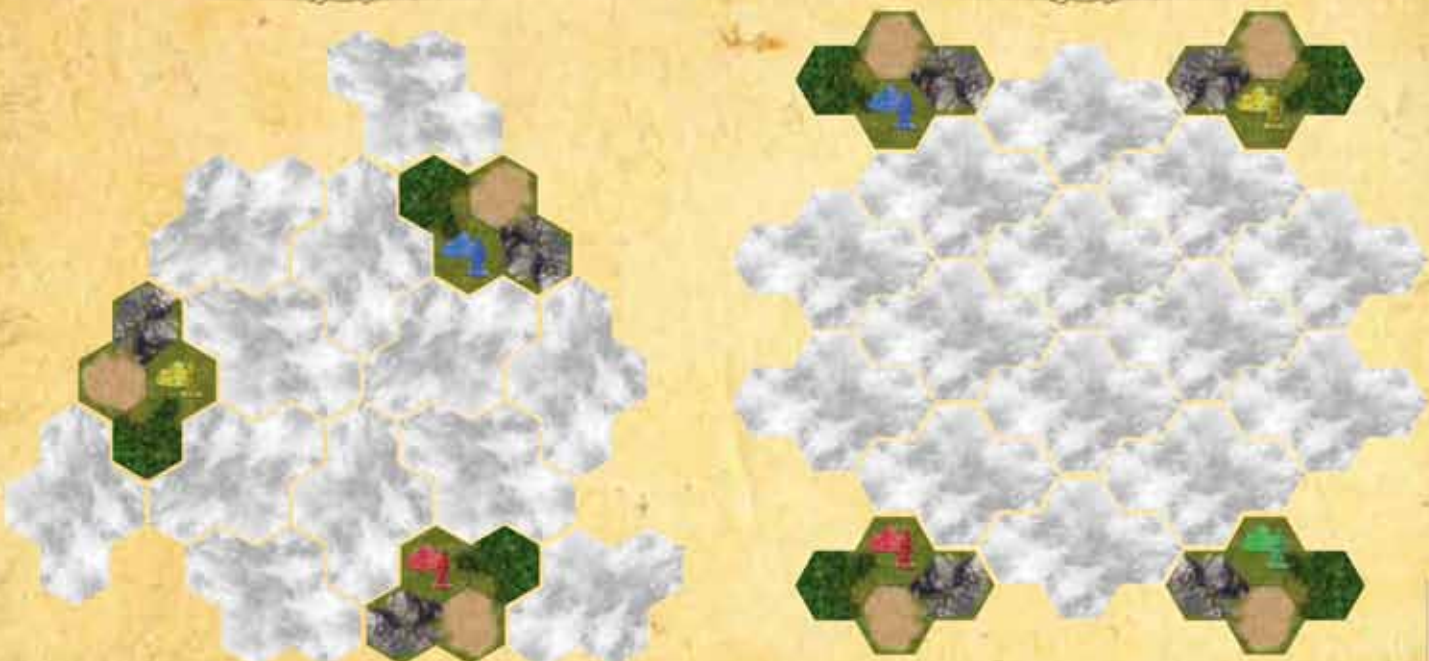
1. Προετοιμάστε το κεντρικό ταμπλό σύμφωνα με τα παρακάτω σχεδιαγράμματα. Όλες οι περιοχές τοποθετούνται τυχαία κλειστές, εκτός από τις αρχικές περιοχές κάθε παίκτη, οι οποίες τοποθετούνται ανοιχτές (προσέξτε την πλευρά στην οποία βρίσκεται η θέση Βουνού). Οι περιοχές που τοποθετούνται κλειστές ονομάζονται «άγνωστες» περιοχές.
2. Σε παιχνίδι 4 παικτών, καθορίστε με τυχαίο τρόπο ποιός κάθεται που.
3. Οι παίκτες παίρνουν από ένα Ταμπλό Παίκτη, ένα Βοήθημα Παίκτη, κύβους, πόλεις και μονάδες στο χρώμα τους. Κάθε παίκτης τοποθετεί τους δείκτες πόρων και τις μάρκες Ευτυχίας και Πολιτισμού στη θέση «0» της Κλίμακας (δείτε σελίδα 5) του Ταμπλό τους - εκτός του πόρου Τροφής, ο οποίος ξεκινάει από τη θέση «2».
4. Κάθε παίκτης τοποθετεί από έναν κύβο στην πρόοδο «Καλλιέργεια» (Γεωργία) και στην πρόοδο «Εξόρυξη» (Κατασκευές). Κάθε παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι με τις δύο αυτές προόδους.
5. Κάθε παίκτης τοποθετεί έναν Οικισμό και έναν Αποικό του στη Γόνιμη θέση της αρχικής περιοχής του (δείτε το σχέδιο στα δεξιά).
6. Ανακατέψτε καλά όλες τις διαφορετικές τράπουλες και τοποθετήστε τις κοντά στο ταμπλό. Κάθε παίκτης παίρνει από 1 κάρτα Ενέργειας και 1 κάρτα Στόχου (και οι δύο παραμένουν κρυφές από τους αντιπάλους).
7. Τοποθετήστε τον δείκτη Γύρου στην πρώτη θέση του Μετρητή Γύρων.
8. Καθορίστε τυχαία τον πρώτο παίκτη (για παράδειγμα, η μεγαλύτερη ζαριά) και δώστε στον παίκτη αυτό τον δείκτη Πρώτου Παίκτη.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ



ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

AAA: As An Action (Σαν Ενέργεια). Η συντομογραφία αυτή πάσχει σε κάρτες και προόδους και σημαίνει ότι μπορείτε να εκτελέσετε κάποια ειδική ενέργεια.

Army (Στρατός): Οποιαδήποτε μονάδα Στρατού ή ομάδα μονάδων Στρατού στην ίδια θέση. Ο όρος περιλαμβάνει και τις μονάδες Βαρβάρων.

Battle (Μάχη): Όποτε ένας Στρατός φτάνει σε θέση με ξένη μονάδα (ακόμη και Αποίκους) ή πόλη (ακόμη και μη προστατευμένες πόλεις). Αν υπάρχει αντίσταση, η μάχη επιλύεται μέσω γύρων μάχης.

Capture (Κατάκτηση): Μία πόλη κατακτάται όταν ο Στρατός ενός επιτιθέμενου παίκτη βρεθεί μόνος στη θέση μιας ξένης πόλης. Η πόλη ανήκει πια στον παίκτη που επιτέθηκε.

City (Πόλη): Οποιοσδήποτε οικισμός (ο οποίος αποτελείται από τουλάχιστον ένα κομμάτι Οικισμού πόλης) ανήκει σε παίκτη ή Βαρβάρους.

Land Unit (Μονάδα Ξηράς): Οποιαδήποτε μονάδα (Στρατός ή Άποικος) κινείται σε θέσης Ξηράς (όλα τα είδη θέσεων εκτός της Θάλασσας).

Region (Περιοχή): Το κεντρικό ταμπλό αποτελείται από περιοχές. Οι περιοχές μπορεί να είναι ανοιχτές (να φαίνεται το έδαφος) ή κλειστές, το οποίο σημαίνει ότι δεν έχουν ακόμη εξερευνηθεί και οι παίκτες δεν γνωρίζουν τι υπάρχει στην περιοχή.

Spaces (Θέσεις): Οι ανοιχτές περιοχές χωρίζονται σε τέσσερις θέσεις. Κάθε θέση έχει ένα είδος εδάφους το οποίο παράγει έναν πόρο. Μπορεί να σας ζητηθεί κάποια στιγμή ο υπολογισμός των θέσεων μεταξύ μονάδων ή πόλεων. Όταν το κάνετε αυτό, μπορείτε να υπολογίσετε μέσω αντίπαλων πόλεων, στρατών και θέσεων Θάλασσας, αλλά όχι μέσω κλειστών περιοχών.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται μετά από 6 Γύρους, ή πιο πριν αν ένας παίκτης μείνει χωρίς πόλεις μπαίνοντας στη Φάση Κατάστασης. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Νίκης (ΠΝ).

Κάθε παίκτης υπολογίζει τους ΠΝ του (ακόμη και τους μισούς):

- **1 ΠΝ** για κάθε δικό του κομμάτι πόλης στο ταμπλό
- **1/2 ΠΝ** για κάθε πρόοδο του
- **5 ΠΝ** για κάθε Θαύμα
- **2 ΠΝ** για κάθε Στόχο
- Κάρτες γεγονότων (μερικές μόνο προσφέρουν ΠΝ)

Αν υπάρχει ισοπαλία σε ΠΝ, νικητής είναι μεταξύ τους αυτός που έχτισε το Θαύμα των Μεγάλων Πυραμίδων. Αλλιώς, με βάση την παραπάνω λίστα, από πάνω προς τα κάτω, νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους από κομμάτια πόλης, έπειτα σε επιπλέον ισοπαλία, αυτός με τους περισσότερους πόντους από Προόδους και ούτω καθεξής. Σε περίπτωση που η ισοπαλία δεν μπορεί να επιλυθεί με κανέναν τρόπο, οι παίκτες έχουν κερδίσει μαζί.

Σημείωση: Στη σελίδα 23 υπάρχει η παραλλαγή Λήξης του Παιχνιδιού, όπου το παιχνίδι μπορεί να ολοκληρωθεί νωρίτερα από τον Γύρο 6.

ΠΟΡΟΙ

Υπάρχουν 5 είδη πόρων στο παιχνίδι. **Τροφή**, **Ορυκτά** και **Ξυλεία** συλλέγονται δουλεύοντας στη γη γύρω από τις πόλεις σας, ενώ **Ιδέες** και **Χρυσός** κερδίζονται μέσω προόδων και κτιρίων.

Φυσικοί Πόροι



Τροφή



Ορυκτά



Ξυλεία



Ιδέες



Χρυσός

Ειδικοί Πόροι

Ο πόρος Ιδεών μπορεί να αντικαταστήσει την Τροφή, για την αγορά Προόδων και ο πόρος Χρυσού είναι πόρος «μπαλαντέρ», ο οποίος μπορεί να αντικαταστήσει οποιονδήποτε άλλο πόρο.

ΜΟΝΑΔΕΣ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τρία είδη μονάδων.

- **Άποικοι:** Ιδρύουν πόλεις αλλά δεν πολεμούν.
- **Μονάδες Στρατού:** Πολεμούν και κατακτούν πόλεις.
- **Πλοία:** Μπορούν να μεταφέρουν μονάδες Ξηράς και να πολεμήσουν με άλλα Πλοία.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΕΥΤΥΧΙΑΣ

Οι μάρκες Πολιτισμού και Ευτυχίας σημειώνουν τον μέγιστο αριθμό δεικτών Πολιτισμού και Διάθεσης που μπορείτε να έχετε.



Κάποιες πρόοδοι έχουν ένα μπλε (πολιτισμός) ή κίτρινο (ευτυχία) περίγραμμα. Όταν αγοράζετε μια τέτοια πρόοδο, μετακινείται την αντίστοιχη μάρκα κατά μήκος της Κλίμακας του Ταμπλό σας. Μόλις φτάσετε στο 8 (μεγαλύτερος αριθμός της Κλίμακας) η μάρκα απλά παραμένει εκεί, ακόμη κι όταν αποκτάτε επιπλέον προόδους.

ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΔΙΑΘΕΣΗΣ

Επιπλέον, όποτε αγοράζετε μια τέτοια πρόοδο (μπλε ή κίτρινο περίγραμμα), παίρνετε κι έναν αντίστοιχο δείκτη (δείκτη Πολιτισμού, για προόδους με μπλε περίγραμμα και δείκτη Διάθεσης για αυτές με κίτρινο περίγραμμα). Αν το Επίπεδο Πολιτισμού / Ευτυχίας σας είναι στο 8, εξακολουθείτε να παίρνετε έναν δείκτη ακόμη κι αν η μάρκα παραμένει στη θέση της (παρόλο που δεν μπορείτε να έχετε πάνω από 8 δείκτες κάθε είδους).



Οι δείκτες Διάθεσης χρησιμοποιούνται για την ενέργεια «Αστικής Ανάπτυξης» και οι δείκτες Πολιτισμού για την ενέργεια «Πολιτισμικής Επιρροής» και την κατασκευή Θαυμάτων. Η πίσω πλευρά των δεικτών Διάθεσης είναι κόκκινη με ένα θυμωμένο πρόσωπο, για να σημειώνονται οι «οργισμένες» πόλεις.

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΗ & ΒΟΗΘΗΜΑ ΠΑΙΚΤΗ



Η ΚΛΙΜΑΚΑ

Κάθε παίκτης έχει ένα Ταμπλό Παίκτη. Το πάνω μέρος ονομάζεται «Κλίμακα» και αποτελείται από αριθμημένες θέσεις από το 0 έως το 8. Στην αρχή του παιχνιδιού, τοποθετείτε τις μάρκες Πολιτισμού και Ευτυχίας στη θέση «0» μαζί με όλους τους δείκτες Πόρων (εκτός της Τροφής, η οποία ξεκινάει από τη θέση «2»). Όταν παίρνετε επιπλέον πόρους μετακινείτε τους αντίστοιχους δείκτες στην Κλίμακα, και όταν ξοδεύετε πόρους μετακινείτε τους δείκτες προς τα πίσω, πάνω στην Κλίμακα.

Οι μάρκες Πολιτισμού και Ευτυχίας μετακινούνται μπροστά στην Κλίμακα όταν αγοράζετε προϊόντα με οποιοδήποτε χρώμα.

Σημαντικό: Στη θέση 2 (II), αναγράφεται «Όριο τροφής μέχρι να αποκτηθεί η πρόοδος «Αποθήκευσης»». Αυτό σημαίνει ότι μέχρι να αποκτήσετε την πρόοδο «Αποθήκευσης» δεν μπορείτε να έχετε περισσότερες από 2 Τροφές. Οι θέσεις 3 (III), 5 (V) και 7 (VII) έχουν τη λέξη «Γεγονός!». Αυτό σημαίνει ότι πρέπει μόλις το Επίπεδο Πολιτισμού ή Ευτυχίας σας φτάσει σε έναν από τους αριθμούς αυτούς, πρέπει να τραβήξετε μία κάρτα Γεγονότος! (Δείτε τις Κάρτες Γεγονότων στη σελίδα 13). Και οι δύο μάρκες ενεργοποιούν γεγονότα, το οποίο σημαίνει ότι σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να τραβήξετε μέχρι και 6 κάρτες Γεγονότων.

Οι Πόροι και τα Επίπεδα Πολιτισμού/Ευτυχίας δεν μπορούν ποτέ να ξεπεράσουν το 8, ή να πέσουν κάτω από το 0.

ΠΡΟΟΔΟΙ

Το δεύτερο μέρος του Ταμπλό Παίκτη περιλαμβάνει τις Προόδους. Υπάρχουν 12 κατηγορίες Προόδων, η κάθε μία με 4 προόδους (στις σελίδες 20-22 υπάρχουν περισσότερες λεπτομέρειες για κάθε διαφορετική πρόοδο). Κάποιες προόδους και κάρτες έχουν τη συντομογραφία «AAA». Αυτό αντιστοιχεί σε «As An Action» (Σαν Ενέργεια) και σημαίνει ότι κοστίζει μια ενέργεια για να κάνετε ότι λέει το κείμενο.

Δίπλα σε κάθε μία από τις πρώτες τέσσερις προόδους των κατηγοριών «Ναυτικού», «Εκπαίδευσης», «Πολέμου» και «Πνευματικότητας» υπάρχει ένα συγκεκριμένο κομμάτι πόλης. Αυτό δείχνει την πρόοδο που απαιτείται για να μπορέσει το κομμάτι αυτό να κατασκευαστεί.

Το κόκκινο κείμενο δίπλα σε κάποιες προόδους είναι τα προαπαιτούμενα που χρειάζονται για να προχωρήσετε σε επόμενες προόδους.

Οι τρεις κατηγορίες προόδων με γκρι φόντο είναι του είδους Κυβερνήσεων.

Όλα εξηγούνται λεπτομερέστερα στη σελίδα 7.

ΒΟΗΘΗΜΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

Το Βοήθημα Παικτών χρησιμοποιείται για να αποθηκεύετε τους δείκτες Διάθεσης και Πολιτισμού και περιλαμβάνει σημαντικές πληροφορίες. Μόλις εξοικειωθείτε με το παιχνίδι, μπορείτε να παίζετε χωρίς αυτό, και απλά να τοποθετείτε τους δείκτες σας στην τελευταία θέση της Κλίμακας (VIII).

ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Το κεντρικό ταμπλό του παιχνιδιού αποτελείται από αρκετές περιοχές, τοποθετημένες κλειστές. Αυτές αποκαλύπτονται στη διάρκεια του παιχνιδιού, δημιουργώντας ένα ξεχωριστό τοπίο σε κάθε παιχνίδι. Οι μόνες περιοχές που αποκαλύπτονται στην αρχή είναι οι αρχικές περιοχές των παικτών.

Όλες οι περιοχές χωρίζονται σε τέσσερις θέσεις, η κάθε μία με διαφορετικό είδος εδάφους, το οποίο παρέχει συγκεκριμένο φυσικό πόρο.

- Γόνιμο** Τροφή
- Βουνό** Ορυκτά
- Δάσος** Ξυλεία
- Θάλασσα** Τροφή (Απαιτεί «Ψάρεμα»)
- Άγρο** Τροφή (Απαιτεί «Άρδευση»)



Σημείωση: Οι αρχικές περιοχές είναι διπλής όψεως. Η διαφορά μεταξύ των δύο πλευρών είναι στη θέση Βουνού και Δάσους. Το ποιά πλευρά θα χρησιμοποιηθεί εξαρτάται από την προετοιμασία του χάρτη.

ΠΟΛΕΙΣ

ΙΔΡΥΣΗ ΠΟΛΕΩΝ

Οι Άποικοι μπορούν σαν ενέργεια να ιδρύσουν πόλεις. Λεπτομέρειες στη σελίδα 8.

ΠΟΡΟΙ

Οι πόλεις μεγαλώνουν μέχρι μέγεθος 5 (το βασικό κομμάτι Οικισμού συν ένα από κάθε είδος κομματιού πόλης). Το μέγεθος κάθε πόλης ισούται με τον αριθμό των κομματιών πόλης που έχει. Για παράδειγμα μια πόλη με Οικισμό, Ναό και Οχυρό είναι μεγέθους 3.

Το μέγεθος μιας πόλης επηρεάζει:

- Τον αριθμό των πόρων που μπορεί να «Συλλέξει» η πόλη.
- Τον αριθμό των μονάδων που μπορεί να «Κατασκευάσει» η πόλη.
- Την ισχύ της «Πολιτισμικής Επιρροής» της πόλης (σελίδα 10).

ΟΡΙΟ ΜΕΓΕΘΟΥΣ

Για την κατασκευή μεγάλων πόλεων, χρειάζεστε έναν μεγάλο πολιτισμό. *Μια πόλη δεν μπορεί να αυξηθεί σε μέγεθος μεγαλύτερο από τον αριθμό των πόλεων που έχετε.* Για παράδειγμα, αν έχετε τρεις πόλεις, καμία από αυτές δεν μπορεί να γίνει μεγαλύτερη από μέγεθος τρία. Ωστόσο, μόλις μια πόλη φτάσει σε συγκεκριμένο μέγεθος, παραμένει σε αυτό, ακόμη κι αν χάσετε κάποιες πόλεις σας.

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΟΛΕΩΝ



Οικισμός

Το κομμάτι του οικισμού είναι το θεμέλιο κάθε πόλης και σημειώνει τον κάτοχό της.

Σαν μία από τις ενέργειές σας, μπορείτε να αυξήσετε το μέγεθος μιας πόλης. Η αύξηση αυτή αναπαριστάται με ένα από τα τέσσερα διαφορετικά κομμάτια πόλης (δείτε Ενεργοποίηση Πόλης: Αύξηση Μεγέθους στη σελίδα 8). Το κάθε ένα δίνει ένα ξεχωριστό πλεονέκτημα, αλλά απαιτεί και την ύπαρξη συγκεκριμένης προόδου για να κτιστεί. **Τα Οχυρά και τα Λιμάνια παρέχουν τα πλεονεκτήματά τους μόνο στις πόλεις στις οποίες βρίσκονται.**



Οχυρό (απαιτεί την πρόοδο «Τακτικής»)

Κατά την πρώτη ζαριά μάχης, μιας μάχης:

- +1 ζάρι για την μάχη
- Ακύρωση ενός «χτυπήματος»



Ακαδημία (απαιτεί την πρόοδο «Γραφής»)

Δίνει 2 πόρους Ιδέας μόλις κτιστεί.



Ναός (απαιτεί την πρόοδο «Μύθων»)

Δίνει 1 δείκτη Διάθεσης ή 1 δείκτη Πολιτισμού, μόλις κτιστεί.

Λιμάνι (απαιτεί την πρόοδο «Ψάρεμα»)

- Η πόλη μπορεί να «Κατασκευάσει» Πλοία.
- Πρόσδος «Ψάρεμα»: Η Πόλη μπορεί να «Συλλέξει» έναν δείκτη Χρυσού ή Διάθεσης, από μία γειτονική θέση Θάλασσας, αντί για Τροφή.



* Τα Λιμάνια μπορούν να κτιστούν μόνο σε πόλεις γειτονικά σε θέση Θάλασσας. Το κομμάτι του Λιμανιού πρέπει να τοποθετηθεί έτσι ώστε να ακουμπάει σε θέση Θάλασσας. Η θέση αυτή θα είναι εκεί που τοποθετούνται τα Πλοία που κατασκευάζονται στην Πόλη.

ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΟΛΕΩΝ

Οι Πόλεις έχουν τρεις διαφορετικές καταστάσεις διάθεσης: «ουδέτερη» (έτσι ξεκινούν όλες οι πόλεις), «οργισμένη» και «ευτυχισμένη». Μία «ευτυχισμένη» πόλη σημειώνεται με έναν δείκτη Διάθεσης με την κίτρινη πλευρά ανοιχτή, πάνω στο κομμάτι οικισμού, ενώ μια «οργισμένη» πόλη αντίστοιχα με την κόκκινη πλευρά του δείκτη ανοιχτή. Οι πόλεις χωρίς δείκτη Διάθεσης είναι «ουδέτερες».

- Οι **«Ευτυχισμένες» πόλεις** υπολογίζονται σαν ένα μέγεθος μεγαλύτερο από ότι είναι, για τη «Συλλογή» πόρων και την «Κατασκευή» μονάδων. Για παράδειγμα, όταν μία «Ευτυχισμένη» πόλη μεγέθους 2 ενεργοποιείται, «Συλλέγει» 3 πόρους αντί για 2 μόνο.
- Οι **«Οργισμένες» πόλεις** υπολογίζονται σαν ένα μέγεθος μικρότερες για τις παραπάνω περιπτώσεις «Κατασκευή» και «Συλλογή»). Επιπλέον, δεν μπορούν να μεγαλώσουν σε μέγεθος, και ενεργοποιούνται μία μόνο φορά ανά γύρο.

Η διάθεση μιας πόλης καλυτερεύει με τη χρήση της ενέργειας «Αστικής Ανάπτυξης» (δείτε σελίδα 10).

Η διάθεση μιας πόλης μπορεί να χειροτερεύσει με τους παρακάτω τρόπους:

- **Πολλαπλές Ενεργοποιήσεις:** Αν ενεργοποιήσετε μια πόλη περισσότερες από μία φορές σε έναν γύρο, η διάθεσή της χειροτερεύει ένα βήμα κάθε φορά, στο τέλος κάθε επιπλέον ενεργοποίησης. Έτσι, αν ενεργοποιήσετε μία «ευτυχισμένη» πόλη για δεύτερη φορά, γίνεται «ουδέτερη». Αν την ενεργοποιήσετε και τρίτη φορά, γίνεται «οργισμένη». Μία χειροτέρευση της διάθεσης, λόγω πολλαπλών ενεργοποιήσεων γίνεται σαν το τελευταίο βήμα της κάθε ενεργοποίησης.

Παράδειγμα: Ο Φίλιππος έχει μία «ευτυχισμένη» πόλη μεγέθους 3 και την ενεργοποιεί για «Συλλογή» πόρων. Συλλέγει έτσι 4 πόρους (3 για το μέγεθος της πόλης και 1 επειδή είναι «ευτυχισμένη»). Όταν την ενεργοποιήσει ξανά, συλλέγει άλλους 4 πόρους.

Ωστόσο, μετά την συλλογή των πόρων, η διάθεση της πόλης γίνεται πια «ουδέτερη». Η ενεργοποίηση της πόλης του για τρίτη φορά, θα του δώσει 3 πόρους (3 λόγω του μεγέθους της πόλης). Έπειτα η πόλη θα γίνει «οργισμένη». Περαιτέρω ενεργοποιήσεις της θα παρέχουν από 1 πόρο, μέχρι η διάθεσή της να βελτιωθεί και πάλι.

- **Κάρτες γεγονότων:** Φυσικές και πολιτισμικές καταστροφές, όπως σεισμοί, λιμοί και εμφύλιοι πόλεμοι μπορεί να χειροτερεύσουν τη διάθεση των πόλεων.
- **Κατάκτηση:** Αν μία πόλη κατακτηθεί από αντίπαλο παίκτη τότε γίνεται «οργισμένη».
- **Επίθεση Βαρβάρων:** Αν οι Βάρβαροι καταφέρουν ένα ή περισσότερα «χτυπήματα» σε μία πόλη, τότε η διάθεσή της χειροτερεύει (δείτε τους Βάρβαρους στη σελίδα 13).

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΈΝΑΣ ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι χωρίζεται σε Γύρους και Σειρές. Σε κάθε Γύρο οι παίκτες έχουν από τρεις Σειρές.



Στη σειρά του, κάθε παίκτης μπορεί να εκτελέσει τρεις ενέργειες, μετά τις οποίες ακολουθεί με τις δικές του ενέργειες, ο παίκτης στα αριστερά του. Αφού κάθε παίκτης παίζει τρεις φορές, από τρεις ενέργειες, ο γύρος τελειώνει με τη Φάση Κατάστασης. Μετά την Φάση Κατάστασης ξεκινάει ο επόμενος γύρος. Ο δείκτης Γύρου χρησιμοποιείται για να σημειώνεται ο τρέχον γύρος και σειρά.

Ένα παιχνίδι 3 παικτών με τον Αντρέα, το Βασίλη και τον Χρήστο θα ήταν ως εξής:

Γύρος 1

- 1η σειρά του Αντρέα: 3 ενέργειες
- 1η σειρά του Βασίλη: 3 ενέργειες
- 1η σειρά του Χρήστου: 3 ενέργειες
- 2η σειρά του Αντρέα: 3 ενέργειες
- ...
- 3η σειρά του Βασίλη: 3 ενέργειες
- 3η σειρά του Χρήστου: 3 ενέργειες

Φάση Κατάστασης και έπειτα ακολουθεί ο Γύρος 2

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Στη σειρά του κάθε παίκτης μπορεί να εκτελέσει από 3 Ενέργειες. Οι Ενέργειες εκτελούνται με όποια σειρά επιθυμεί ο παίκτης, και πολλαπλές φορές η κάθε μία (Ωστόσο, η «Πολιτισμική Επιρροή» μπορεί να πετύχει μία μόνο φορά ανά γύρο). Οι έξι πιθανές ενέργειες είναι οι εξής:

- 1 - Πρόοδος
- 2 - Ίδρυση Πόλης
- 3 - Ενεργοποίηση Πόλης (επιλέξτε ένα από τα παρακάτω)
 - «Κατασκευή» μονάδων
 - «Συλλογή» πόρων
 - «Αύξηση Μεγέθους Πόλης»
- 4 - Μετακίνηση Μονάδων (το μέγιστο 3 μονάδες/ομάδες)
- 5 - Αστική Ανάπτυξη
- 6 - Πολιτισμική Επιρροή

1 - ΠΡΟΟΔΟΣ

Επιλέξτε την ενέργεια Πρόοδος για να αγοράσετε μια πρόοδο. Το βασικό κόστος αγοράς μιας πρόοδος είναι **2 Τροφή (ή Ιδέες, οι οποίες αντικαθιστούν την Τροφή 1:1 όταν αγοράζετε μια πρόοδο)**. Τοποθετήστε έναν κύβο στο Ταμπλό Παίκτη, δίπλα στην πρόοδο που αγοράζετε. Αν έχει είτε μπλε περίγραμμα (πολιτισμός) είτε κίτρινο (ευτυχία), μετακινείτε την αντίστοιχη μάρκα ένα βήμα πάνω στην *Κλίμακα* και παίρνετε έναν κατάλληλο δείκτη.

Όποτε αγοράζετε μία πρόοδο σε νέα κατηγορία, πρέπει να πάρετε την πρώτη πρόοδο της κατηγορίας, χωρίς εξαιρέσεις. Μόλις αποκτήσετε την πρώτη πρόοδο, μπορείτε να αγοράσετε ελεύθερα οποιαδήποτε άλλη από τις υπόλοιπες προόδους της κατηγορίας, εκτός αυτών που έχουν προαπαιτούμενα.

ΓΙΑΤΙ ΤΡΟΦΗ;

Όλες οι προόδους κοστίζουν 2 Τροφές. Αυτό συμβαίνει γιατί, ιστορικά, ένα πλεόνασμα τροφής ήταν βασικό για την τεχνολογική και πολιτισμική ανάπτυξη. Σημειώνει ότι λιγότεροι άνθρωποι έπρεπε να αφοσιώνονται στην παραγωγή τροφής για την επιβίωση του λαού, και έτσι έβρισκαν άλλους τρόπους να δουλέψουν, σαν τεχνίτες, κληρικοί, δάσκαλοι, καλλιτέχνες, φιλόσοφοι ή στρατιώτες.

Προαπαιτούμενα

Πέντε από τις προόδους έχουν κόκκινο κείμενο δίπλα τους, αναγράφοντας μια προαπαιτούμενη πρόοδο της ίδιας κατηγορίας. Για παράδειγμα η πρόοδος «Δρόμοι» απαιτεί να έχετε πρώτα την πρόοδο «Μηχανική».

Είδη Κυβερνήσεων

Οι τρεις κατηγορίες με γκρι φόντο είναι κατηγορίες Κυβερνήσεων.

Συγκεκριμένες προόδους απαιτούνται για να έχετε πρόσβαση και να αγοράσετε την πρώτη πρόοδο μιας κατηγορίας Κυβέρνησης. Για παράδειγμα το «Νομοσχέδιο» μπορεί να οδηγήσει στον «Εθνικισμό» (σημειώνεται από το βέλος που δείχνει προς τα εκεί). Μόλις φτάσετε στην πάνω πρόοδο μιας κατηγορίας Κυβέρνησης, μπορείτε να αγοράσετε ελεύθερα νέες προόδους στην ίδια κατηγορία, όπως και με τις κανονικές προόδους.

Σημείωση: Μπορείτε να έχετε προόδους ενός μόνο είδους Κυβέρνησης. Αν αγοράσετε μια πρόοδο σε δεύτερη κατηγορία Κυβέρνησης μεταφέρετε τους κύβους από την παλιά κατηγορία, στις προόδους της επιλογής σας στη νέα κατηγορία.

Τυχόν προόδους που παρέχουν ικανότητες ή αποτελέσματα που λειτουργούν σε όλο τον γύρο παύουν να ισχύουν μόλις αφαιρεθούν.

Παράδειγμα: Ο Αντρέας έχει τρεις προόδους «Απολυταρχίας». Αργότερα στο παιχνίδι, αγοράζει την πρόοδο «Υψηφορίας» (κατηγορία «Δημοκρατίας»). Αντί να τοποθετήσει έναν νέο κύβο εκεί, απλά μετακινεί τις τρεις προόδους «Απολυταρχίας» και τους τοποθετεί στην κατηγορία «Δημοκρατίας» (ο ένας προφανώς στη θέση «Υψηφορίας»).

Πρόσβαση σε Κομμάτια Πόλης

Προσέξτε ότι οι προόδους «Ψαρέματος», «Γραφής», «Τακτικής» και «Μύθων» αναγράφουν δίπλα τους την ονομασία κομματιών πόλης. Αυτό σημαίνει ότι η πρόοδος αυτή απαιτείται για να αυξηθεί το μέγεθος μιας πόλης με το αντίστοιχο κομμάτι. (Δείτε Ενεργοποίηση Πόλης: Αύξηση Μεγέθους Πόλης, σελίδα 8).



2 - ΙΔΡΥΣΗ ΠΟΛΗΣ

Όταν έχετε έναν Άποικο σε θέση όπου θέλετε μια πόλη σας, μπορείτε να ξοδέψετε μια ενέργεια για να ιδρύσετε μια. Αντικαταστήστε τον Άποικο με ένα κομμάτι Οικισμού. Η ίδρυση πολλών πόλεων μπορεί να γίνει με πολλές διαφορετικές ενέργειες (και διαφορετικούς Άποίκους).

Οι Άποικοι μπορούν να ιδρύσουν πόλεις σε μη-Άγονες θέσεις:

- Χωρίς πόλη
- Χωρίς ξένες μονάδες

3 - ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΠΟΛΗΣ

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια ενέργεια για να ενεργοποιήσετε μια πόλη με ένα από τα εξής να συμβαίνουν εκεί: «Συλλογή» πόρων, «Κατασκευή» μονάδων ή «Αύξηση Μεγέθους Πόλης».

Αν ενεργοποιήσετε την ίδια πόλη για δεύτερη ή τρίτη φορά στην ίδια σειρά σας, οι πολίτες αντιδρούν αρνητικά και πρέπει να χαμηλώσετε τη διάθεση της πόλης κατά 1 βήμα κάθε φορά (δείτε Διάθεση Πόλεων στη σελίδα 6).

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΟΝΑΔΩΝ

Μπορείτε να «Κατασκευάσετε» τόσες μονάδες όσο το μέγεθος της πόλης (+1 αν είναι «ευτυχιμένη» και μόνο 1 αν είναι «οργισμένη»). Μπορείτε να «Κατασκευάσετε» οποιονδήποτε συνδυασμό μονάδων, αν και τα πλοία κατασκευάζονται μόνο σε πόλεις με Λιμάνι.



Οι νέες μονάδες Ξηράς τοποθετούνται στην πόλη, ενώ τα Πλοία τοποθετούνται στη Θαλάσσια θέση του Λιμανιού. Αν υπάρχει εκεί εχθρικό Πλοίο, τότε συμβαίνει αμέσως μια Ναυμαχία.

Όριο Στοιβάγματος Στρατού

Δεν μπορείτε ποτέ να έχετε περισσότερες από 4 μονάδες Στρατού στην ίδια θέση (οι μονάδες Στρατού μέσα στα Πλοία δεν υπολογίζονται). Τα Πλοία και οι Άποικοι δεν έχουν όρια Στοιβάγματος.

ΑΥΞΗΣΗ ΜΕΓΕΘΟΥΣ ΠΟΛΗΣ

Για να αυξήσετε το μέγεθος μιας πόλης, πρέπει να πληρώσετε 1 Τροφή, 1 Ορυκτό και 1 Ξυλεία. Επιλέξτε το κομμάτι πόλης που θέλετε και προσθέστε το στην πόλη. Κάθε διαφορετικό κομμάτι έχει μια ειδική ικανότητα και απαιτεί την ύπαρξη συγκεκριμένης προόδου για να μπορείτε να το προσθέσετε στην πόλη σας (δείτε Πόλεις στη σελίδα 6).

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΔΟΙ

Sanitation/Υγιεινή (Κατασκευές)

- Όταν «Αυξάνετε το Μέγεθος Πόλης» πληρώστε 1 Τροφή για έναν Άποικο
- Αγνοήστε τα γεγονότα «Πανούκλας» και «Επιδημίας»

ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΟΡΩΝ

Μπορείτε να «Συλλέξετε» τόσους πόρους, όσο το μέγεθος της πόλης (+1 αν είναι «ευτυχιμένη» και μόνο 1 αν είναι «οργισμένη»).

Μπορείτε να «Συλλέξετε» από τη θέση στην οποία βρίσκεται η πόλη και από θέσεις γειτονικές σε αυτή. Μπορείτε να «Συλλέξετε» πόρους από κάθε θέση μία μόνο φορά ανά ενεργοποίηση. Έτσι, μια πόλη μεγέθους 4, μπορεί να «Συλλέξει» 4 πόρους, αλλά μόνο 1 Ορυκτό αν έχει πρόσβαση μόνο σε μία θέση Βουνού. Το είδος του πόρου που μπορείτε να συλλέξετε από μία θέση, εξαρτάται από το είδος του εδάφους της:



Ποτέ δεν μπορείτε να «Συλλέξετε» πόρους από θέσεις:

- Με άλλη πόλη, ανεξαρτήτως του ιδιοκτήτη της
- Με ξένες μονάδες

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΔΟΙ

Storage/Αποθήκευση (Γεωργία): Δεν περιορίζεστε πια στις δύο Τροφές.

Irrigation/Άρδευση (Γεωργία): • Οι πόλεις σας μπορούν να «Συλλέξουν» Τροφή από άγονες θέσεις • Αγνοήστε τα Γεγονότα «Λιμού».

Husbandry/Διαχείριση (Γεωργία): Πληρώστε 1 Τροφή (0 αν έχετε τους «Δρόμους») για να «Συλλέξετε» από θέσης Εδάφους μέχρι και 2 θέσεις μακριά (μία φορά ανά σειρά).

Fishing/Ψάρεμα (Ναυτικό): Η πόλεις σας μπορούν να «Συλλέξουν» Τροφή από μία γειτονική θέση Θαλάσσιας.

Economic Liberty/Ελευθερία της Οικονομίας (Δημοκρατία):

- Η πρώτη ενέργεια «Συλλογής» κάθε σειράς σας δεν έχει κόστος ενέργειας
- Οι επιπλέον ενέργειες «Συλλογής» κοστίζουν 2 δείκτες Διάθεσης

Όρια

Υπάρχουν περιορισμοί στο μέγιστο μέγεθος των πόλεων:

- Οι «Οργισμένες» πόλεις δεν μπορούν να αυξήσουν το μέγεθός τους.
- Μία πόλη δεν μπορεί να μεγαλώσει πέρα από τον συνολικό αριθμό των πόλεων που έχετε.
- Σε κάθε πόλη μπορεί να υπάρχει το πολύ ένα κομμάτι του κάθε είδους.

State Religion/Κρατική Θρησκεία (Πνευματικότητα)

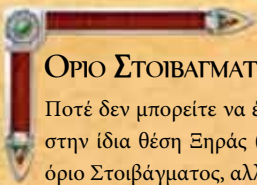
Κάντε «Αύξηση Μεγέθους Πόλης» με έναν Ναό, χωρίς να χρειαστεί να πληρώσετε Τροφή (μία φορά ανά σειρά).

4 - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΜΟΝΑΔΩΝ

Η ενέργεια «Μετακίνησης» σας επιτρέπει να κινήσετε μέχρι και **τρεις** μονάδες ή ομάδες μονάδων. Μια ομάδα, ορίζεται ως ένας αριθμός μονάδων που κινούνται από την ίδια θέση σε μια νέα θέση (ταυτόχρονα). Μετακινείτε τις μονάδες/ομάδες με όποια σειρά επιθυμείτε. Οι μονάδες που βρίσκονται στην ίδια θέση δεν χρειάζεται να μετακινηθούν στον ίδιο προορισμό (ή ταυτόχρονα) αλλά θεωρούνται δύο (ή περισσότερες) διαφορετικές ομάδες, αν δεν το κάνουν. Μια μάχη ξεκινάει αν οι μονάδες σας μετακινηθούν σε θέση με αντίπαλες μονάδες ή πόλεις. Οι μάχες επιλύονται μόλις ξεκινήσουν και πρέπει να ολοκληρωθούν πριν περαιτέρω μετακινήσεις μονάδων/ομάδων (δείτε Μάχη στη σελίδα 12).

Οι Μονάδες Ξηράς κινούνται κατά μία θέση Ξηράς ανά ενέργεια «Μετακίνησης», καθώς τα Πλοία μπορούν να κινήθούν μεταξύ συνδεδεμένων θέσεων Θάλασσας (δείτε Μετακίνηση Πλοίων παρακάτω).

Σημαντικό: Δεν μπορείτε να κινήσετε τις μονάδες Στρατού σας, μέχρι να αποκτήσετε την πρόοδο «Τακτική» (μπορείτε, ωστόσο, να «Κατασκευάσετε» Στρατό και να κάνετε μάχη αν δεχτείτε επίθεση, κανονικά).



ΟΡΙΟ ΣΤΟΙΒΑΓΜΑΤΟΣ ΣΤΡΑΤΟΥ

Ποτέ δεν μπορείτε να έχετε περισσότερες από 4 μονάδες Στρατού στην ίδια θέση Ξηράς (οι μονάδες Στρατού στα Πλοία δεν έχουν όριο Στοιβάγματος, αλλά περιορίζονται σε 2 ανά Πλοίο).

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΞΗΡΑΣ

Κάθε μονάδα ή ομάδα μπορεί να μετακινηθεί κατά μία θέση ανά ενέργεια «Μετακίνησης». Ωστόσο, μπορεί να μετακινηθεί οποιοδήποτε αριθμό θέσεων, με πολλαπλές ενέργειες «Μετακίνησης», με τους εξής περιορισμούς:

- **Μάχες:** Οι Μονάδες που έχουν συμμετάσχει σε μάχη (ακόμη και κατάληψη πόλης) δεν μπορούν να κινήσουν περισσότερο στην ίδια σειρά.
- **Βουνά:** Οι Μονάδες που μετακινούνται σε θέση Βουνού, δεν μπορούν να κινήσουν περισσότερο στην ίδια σειρά.
- **Δάση:** Οι Μονάδες που μετακινούνται σε θέση Δάσους μπορούν να κινήσουν ξανά, **εκτός** αν η κίνηση αυτή ξεκινάει μάχη.

Αποικιοί

Οι Άποικοι δεν μπορούν να μετακινηθούν στην ίδια θέση με ξένες μονάδες ή πόλεις, εκτός κι αν είναι μέρος ενός Στρατού.

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΔΟΙ

Tactics/Τακτική (Πόλεμος):

- Μπορείτε να «Μετακινήσετε» Στρατούς
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα αποτελέσματα μάχης καρτών Ενέργειών

Roads/Δρόμοι (Μηχανική):

Όταν «Μετακινείτε» μία μονάδα/ομάδα από/προς την πόλη σας

- Μετακινηθείτε 2 θέσεις (πληρώνοντας 1 Τροφή)
- Αγνοήστε το είδος του εδάφους (πληρώνοντας 1 Ορυκτό)

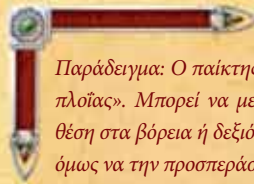
ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΠΛΟΙΩΝ

Αντί να μετακινούνται μια θέση κάθε φορά, τα Πλοία μπορούν να μετακινηθούν σε οποιαδήποτε συνδεδεμένη θέση Θάλασσας. Για παράδειγμα, αν το Πλοίο βρίσκεται σε μία από τις 6 συνδεδεμένες θέσεις Θάλασσας, μπορεί να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε άλλη από αυτές, με μία μόνο ενέργεια «Μετακίνησης». Εξακολουθεί να απαιτείται ο ορισμός της διαδρομής που θα ακολουθηθεί, μιας και υποχρεούστε να σταματήσετε αν μετακινηθείτε σε θέση Θάλασσας με ξένο Πλοίο, όπου ξεκινάει μάχη. Τα πλοία που κάνουν Ναυμαχία με αντίπαλα Πλοία, δεν μπορούν να μετακινηθούν ξανά στην ίδια σειρά.

Η Πρόοδος «Ναυσιπλοΐας»

Μόλις αποκτήσετε την πρόοδο «Ναυσιπλοΐας», τα Πλοία σας μπορούν να μετακινούνται γύρω από το ταμπλό, από μία ομάδα θέσεων Θάλασσας στην πρώτη διαθέσιμη θέση Θάλασσας ή ομάδα θέσεων προς την κατεύθυνση πλεύσης.

Προσέξτε ότι δεν μπορείτε να περάσετε από μη ανακαλυμμένες περιοχές, αλλά μπορείτε να μετακινηθείτε εκεί μέσω εξερεύνησης. Δείτε Εξερεύνηση με Πλοία στη σελίδα 19.



Παράδειγμα: Ο παίκτης με το κόκκινο Πλοίο έχει την πρόοδο της «Ναυσιπλοΐας». Μπορεί να μετακινήσει τον δείκτη αριστερόστροφα προς όποια θέση στα βόρεια ή δεξιόστροφα προς την μη ανακαλυμμένη περιοχή (χωρίς όμως να την προσπεράσει).



Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί η «Ναυσιπλοΐα» για να προσπεραστούν μη ανακαλυμμένες περιοχές

Μεταφορά Μονάδων

Κάθε Πλοίο μπορεί να μεταφέρει μέχρι δύο μονάδες Ξηράς. Αντί να μετακινούνται μέσω Ξηράς, μπορείτε να μετακινήσετε τις μονάδες Ξηράς σε ένα Πλοίο μιας γειτονικής θέσης Θάλασσας, ή αν ήδη βρίσκονται σε Πλοίο να αποβιβαστούν σε γειτονική θέση Ξηράς. Μπορείτε επίσης με την ίδια ενέργεια «Μετακίνησης» να μετακινήσετε μονάδες Ξηράς και Πλοία, αρκεί να μην μετακινήσετε περισσότερες από τρεις μονάδες/ομάδες, και κάθε μονάδα/μονάδα να μετακινείται μία μόνο φορά ανά ενέργεια.

Παράδειγμα: Ο Βασιλης θέλει να μετακινήσει έναν Στρατό σε ένα Πλοίο, να μετακινήσει το Πλοίο και έπειτα ο Στρατός να αποβιβαστεί.

1η ενέργεια «Μετακίνησης»: Μετακινεί τον Στρατό στο Πλοίο μιας γειτονικής θέσης Θάλασσας. Έπειτα μετακινεί το Πλοίο (με τον Στρατό) στον προορισμό του. Έχει μετακινήσει μόνο δύο μονάδες/ομάδες (τον Στρατό και το Πλοίο), μπορεί να μετακινήσει και μια τρίτη μονάδα/ομάδα οπουδήποτε αλλού στο ταμπλό.

2η ενέργεια «Μετακίνησης»: Μιας και ο Στρατός έχει ήδη μετακινηθεί για να μπει στο Πλοίο, μία δεύτερη ενέργεια «Μετακίνησης» απαιτείται για να αποβιβαστεί από το Πλοίο. Αφού ο Στρατός αποβιβάζεται, ο Βασιλης μπορεί να μετακινήσει δύο ακόμη μονάδες/ομάδες (ακόμη και το Πλοίο, το οποίο μπορεί να στείλει ξανά πίσω για να φορτώσει περισσότερους άντρες).

Οι μονάδες Ξηράς μπορούν να αποβιβαστούν ή να επιβιβαστούν σε Πλοία που συμμετείχαν σε μάχη. Ασφαλώς, οι μονάδες Ξηράς που συμμετείχαν σε μάχη δεν μπορούν να μετακινηθούν σε Πλοία.

Οδηγία Επεξήγησης Κανόνα: Αφήστε στην άκρη τις λεπτομέρειες κίνησης του Πλοίων μέχρι τα σημεία του ταμπλό με θέσεις Θάλασσας αποκαλυφθούν. Απλά αναφέρετε ότι τα Πλοία είναι μέρος του παιχνιδιού και μπορούν να μεταφέρουν μέχρι δύο μονάδες Ξηράς. Σημειώστε ότι μπορούν να μετακινούνται μέσω οποιοδήποτε συνδεδεμένων θέσεων Θάλασσας και με τη «Ναυσιπλοΐα» μπορούν να κινούνται γύρω από το ταμπλό. Έπειτα, όταν αρκετό μέρος του ταμπλό έχει αποκαλυφθεί, μπορείτε να πείτε και τις υπόλοιπες λεπτομέρειες της κίνησης των Πλοίων.

5 - ΑΣΤΙΚΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΚΑΝΟΝΑ

- Αυξάνετε τη διάθεση μιας πόλης σε βήματα παίζοντας τόσους δείκτες Διάθεσης όσο και το μέγεθος της πόλης.
- Όσο έχετε αρκετούς δείκτες Διάθεσης, μπορείτε σε μία ενέργεια να αυξήσετε τη διάθεση όλων πόλεών σας επιθυμείτε και όσα βήματα θέλετε.

Η ενέργεια «Αστικής Βελτίωσης» σας επιτρέπει να αυξήσετε τη διάθεση των πόλεών σας. Όταν επιλέξετε την ενέργεια αυτή, μπορείτε να αυξήσετε τη διάθεση μίας ή περισσότερων πόλεών σας, όσα βήματα επιθυμείτε, όσο έχετε διαθέσιμους δείκτες Διάθεσης.

Για να αυξήσετε τη διάθεση μιας πόλης κατά ένα βήμα, πρέπει να πληρώσετε τόσους δείκτες Διάθεσης όσο και το μέγεθος της πόλης. Αν πληρώσετε αρκετούς δείκτες Διάθεσης, μπορείτε να αυξήσετε τη διάθεση της πόλης ακόμη και κατά δύο βήματα (δηλαδή από «οργισμένη» σε «ευχαριστημένη»).

Παράδειγμα: Μία πόλη μεγέθους 2 είναι «οργισμένη». Για να αυξηθεί η διάθεσή της σε «ουδέτερη» απαιτούνται 2 δείκτες Διάθεσης. Για να γίνει απευθείας από «οργισμένη» «ευχαριστημένη», θα χρειαστούν 4 δείκτες Διάθεσης (2 για να γίνει «ουδέτερη» και άλλοι 2 για να γίνει «ευχαριστημένη»). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί σε μία μόνο ενέργεια.

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΔΟΙ

Voting/Ψηφοφορία (Δημοκρατία): Πληρώστε 1 δείκτη Διάθεσης και πάρτε μία ενέργεια «Αστικής Βελτίωσης» χωρίς κόστος ενέργειας.

Rituals/Τελετουργικά (Πνευματικότητα): Μπορείτε στη θέση δεικτών Διάθεσης να χρησιμοποιήσετε Πόρους (εκτός των Ιδεών) για την «Αστική Βελτίωση», σε αναλογία 1:1.

Circus & Sports/Επιπόδρομος & Αθλήματα (Πολιτισμός): «Αστική Βελτίωση»: Οι πόλεις σας θεωρούνται κατά ένα μέγεθος μικρότερες από όσο πραγματικά είναι (ελάχιστο μέγεθος 1).

6 - ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΠΙΡΡΟΗ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΚΑΝΟΝΑ

1. Στοχεύστε μια πόλη (μεγέθους τουλάχιστον 2) σε ικανή εμβέλεια μιας πόλης σας (εμβέλεια = μέγεθος της πόλης)
2. Ρίξτε ένα ζάρι - επιτυχία σε 5 ή 6.
3. Αν πετύχει: Ανταλλάξτε ένα κομμάτι της πόλης στόχου με ένα αντίστοιχο κομμάτι του χρώματός σας

Εντείνοντας την Πολιτισμική σας Επιρροή:

- Προσθέστε +1 εμβέλεια για κάθε δείκτη Πολιτισμού που ξοδεύετε.
- Προσθέστε +1 στο αποτέλεσμα που ρίξατε για κάθε δείκτη Πολιτισμού που ξοδεύετε μετά τη ζαριά.

Χρησιμοποιήστε μία πόλη σας για να ασκήσετε «Πολιτισμική Επιρροή» σε μία άλλη πόλη. Η πόλη στόχος πρέπει να είναι τουλάχιστον μεγέθους 2 και στην εμβέλεια της πόλης σας. Η εμβέλεια Πολιτισμικής Επιρροής κάθε πόλης είναι ίση με το μέγεθος της πόλης (κανονικό μέγεθος, χωρίς μεταβολές λόγω διάθεσης). Για παράδειγμα, μία πόλη μεγέθους 4, επηρεάζει πόλεις μέχρι και 4 θέσεις μακριά της.

Δηλώστε μία πόλη στόχο και ρίξτε ένα ζάρι. Σε 5 ή 6 υπάρχει επιτυχία:

- **Επιτυχία:** Ανταλλάξτε ένα κομμάτι της πόλης (όχι τον Οικισμό) με ένα του χρώματός σας, κερδίζοντας έναν ΠΝ από τον ιδιοκτήτη της πόλης (ή από έναν άλλο παίκτη που είχε το κομμάτι του στην πόλη αυτή).

Δεν έχει σημασία ποιό κομμάτι της πόλης θα ανταλλάξετε με δικό σας, καθώς επηρεάζει μόνο το σκοράρισμα. Για τον ιδιοκτήτη της πόλης, το κομμάτι αυτό εξακολουθεί να λειτουργεί κανονικά σε κάθε περίπτωση, εκτός αν ορίζεται κάτι διαφορετικό (π.χ. σε μία κάρτα Στόχου).

Ενίσχυση της Πολιτισμικής Επιρροής σας

Οι προσπάθειές σας για Πολιτισμική Επιρροή μπορούν να ενισχυθούν, ξοδεύοντας δείκτες Πολιτισμού.

- Αύξηση εμβέλειας: +1 θέση ανά δείκτη Πολιτισμού που ξοδεύετε.
- Προσθέστε στη ζαριά: +1 ανά δείκτη Πολιτισμού που ξοδεύετε (μπορούν να ξοδευτούν μετά τη ζαριά).

Παράδειγμα: Έχετε μία πόλη μεγέθους 3 σε 4 θέσεις από μια ξένη πόλη. Η πόλη στόχος είναι μεγέθους 2 και έτσι μπορεί να γίνει στόχος. Ωστόσο, για να μπορείτε να «φτάσετε» την πόλη με «Πολιτισμική Επιρροή» θα πρέπει να πληρώσετε 1 δείκτη Πολιτισμού, επεκτείνοντας την εμβέλεια της «Πολιτισμικής Επιρροής» σας κατά 1 (μιας και η πόλη σας έχει μέγεθος 3). Έπειτα ρίχνετε ένα ζάρι και φέρνετε 3 (χρειάζεστε 5 ή 6). Ξοδεύοντας 2 επιπλέον δείκτες Πολιτισμού, προσθέτετε +2 στο αποτέλεσμα, καταλήγοντας σε σύνολο 5, δηλαδή επιτυχία! Ανταλλάξετε τώρα ένα κομμάτι της πόλης στόχου με ένα αντίστοιχο κομμάτι του χρώματός σας.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΠΙΡΡΟΗ;

Η πολιτισμική επιρροή είναι μια αναπαράσταση του πως τα έθιμα, η γλώσσα, η φιλοσοφία, η θρησκεία, το ντύσιμο και οι αρχιτεκτονικές τεχνικές ενός πολιτισμού μπορούν να επεκταθούν σε γειτονικούς πολιτισμούς και να εντοπιστούν αιώνες αργότερα.



Σημειώσεις:

- **Μόνο μία επιτυχία:** Μπορείτε να έχετε μόνο μία επιτυχή ενέργεια «Πολιτισμικής Επιρροής» ανά σειρά (αλλά αν το επιθυμείτε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλές ενέργειες για να φτάσετε στην επιτυχία αυτή).
- Μία πόλη υπό «Πολιτισμική Επιρροή» (δηλαδή μια πόλη με ξένο κομμάτι) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για προσπάθεια «Πολιτισμικής Επιρροής».
- Μπορείτε να στοχεύσετε δικές σας πόλεις, ώστε να αφαιρέσετε ξένα «Πολιτισμική Επιρροή».
- Η «Πολιτισμική Επιρροή» μπορεί να περάσει από θέσεις Θάλασσας αλλά όχι από μη ανακαλυμμένες περιοχές.

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΔΟΙ

Art & Sculptures/Τέχνες & Γλυπτά (Πολιτισμός): Πληρώστε έναν δείκτη Πολιτισμού για να εκτελέσετε μία ενέργεια «Πολιτισμικής Επιρροής» χωρίς κόστος ενέργειας (μία φορά ανά σειρά).

Separation of Power/Διαχωρισμός της Εξουσίας (Δημοκρατία): Οι αντίπαλοι δεν μπορούν να ενισχύσουν εμβέλεια/ζαριές της «Πολιτισμικής Επιρροής» τους για τις «ευτυχημένες» πόλεις σας.

Totalitarianism/Ολοκληρωτισμός (Απολυταρχία): Οι αντίπαλοί σας δεν μπορούν να ενισχύσουν εμβέλεια/ζαριές της «Πολιτισμικής Επιρροής» τους για τις πόλεις σας όπου υπάρχει Στρατός.

Devotion/Αφοσίωση (Θεοκρατία): Οι αντίπαλοί σας δεν μπορούν να ενισχύσουν εμβέλεια/ζαριές της «Πολιτισμικής Επιρροής» τους για τις πόλεις σας όπου υπάρχει Ναός.

Conversion/Προσηλυτισμός (Θεοκρατία): «Πολιτισμική Επιρροή»:

- Επιτυχία σε ζαριές 4+
- Επιτυχία = Κερδίζετε και 1 δείκτη Πολιτισμού

ΦΑΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Μετά τις τρεις Σειρές, ο Γύρος ολοκληρώνεται με την Φάση Κατάστασης. Υπάρχουν 5 στάδια στην Φάση Κατάστασης. Όλοι οι παίκτες (με τη σειρά, ξεκινώντας με τον τρέχοντα πρώτο παίκτη) ολοκληρώνουν το πρώτο στάδιο (Ολοκληρωμένοι Στόχοι), πριν προχωρήσουν στο δεύτερο στάδιο, και ούτω καθεξής.

1. Ολοκληρωμένοι Στόχοι;
Το παιχνίδι τελειώνει εδώ μετά τον 6ο γύρο ή αν ένας παίκτης δεν έχει πόλεις.
2. Λάβετε μία Δωρεάν Πρόοδο
3. Τραβήξτε κάρτες (1 κάρτα Ενέργειας + 1 κάρτα Στόχου)
4. Κατεδάφιση πόλης μεγέθους 1;
5. Καθορισμός Πρώτου Παίκτη

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΙ ΣΤΟΧΟΙ;

Οι παίκτες δηλώνουν αν έχουν ολοκληρώσει στόχους. Οι ολοκληρωμένοι στόχοι τοποθετούνται μπροστά από τον κάθε παίκτη. Αν και δεν υπάρχει όριο για ολοκληρωμένες κάρτες Στόχων, μόνο ένας από τους δύο στόχους κάθε κάρτας μπορεί να ολοκληρωθεί. *Μετά τον 6ο γύρο ή αν ένας παίκτης δεν έχει άλλες πόλεις, το παιχνίδι τελειώνει μετά το βήμα αυτό της Βάσης Κατάστασης.*

ΛΗΨΗ ΜΙΑΣ ΔΩΡΕΑΝ ΠΡΟΟΔΟΥ

Κάθε παίκτης λαμβάνει μία δωρεάν πρόοδο. Όπως πάντα, αν η νέα πρόοδος έχει ως αποτέλεσμα ένα Γεγονός, τότε επιλύστε το άμεσα. Προσέξτε ότι οι κάρτες Ενέργειας που παίζονται με την απόκτηση μιας πρόοδου μπορούν επίσης να παχτούν και τη στιγμή αυτή (αλλά μετά από τυχόν Γεγονός, αν υπάρχει).

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΚΑΡΤΩΝ

Όλοι οι παίκτες τραβάνε από μία κάρτα Ενέργειας και μία κάρτα Στόχου. Δεν υπάρχει όριο καρτών στο χέρι κάθε παίκτη.

ΚΑΤΕΔΑΦΙΣΗ ΠΟΛΗΣ ΜΕΓΕΘΟΥΣ 1

Οι παίκτες μπορούν να κατεδαφίσουν από μία πόλη τους μεγέθους 1. Αυτό σημαίνει ότι την αφαιρούν από το ταμπλό και παίρνουν 1 Χρυσό σαν αποζημίωση.

Κάτι τέτοιο έχει νόημα, αν μία πόλη εμποδίζει την πρόσβαση μιας μεγαλύτερης πόλης σε πόρους ή αν ο παίκτης δεν προβλέπει να μπορεί να αμυνθεί εκεί ή τέλος αν δεν την θέλει για οποιονδήποτε άλλο λόγο.

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ο παίκτης με το μεγαλύτερο σύνολο σε Επίπεδα Πολιτισμού και Ευτυχίας μπορεί να αποφασίσει ποιος θα γίνει πρώτος παίκτης για τον επόμενο γύρο (σε περίπτωση ισοπαλίας, αποφασίζει ο πρώτος παίκτης στα αριστερά του τρέχοντος πρώτου παίκτη, μεταξύ των ισόπαλων παικτών). Αν κανένας δεν έχει σύνολο μεγαλύτερο από του τρέχοντος πρώτου παίκτη, η σειρά παραμένει ως έχει.

Οδηγία Φάσης Κατάστασης: Προσπαθήστε να διατηρήσετε την ταχύτητα και να είστε συστηματικοί με τη Φάση Κατάστασης. Υπενθυμίστε στους παίκτες να κοιτάζουν αν και πως έχουν ολοκληρώσει τυχόν κάρτες Στόχων, να αποφασίσουν ποιά πρόοδο να πάρουν πριν έρθει η σειρά τους κλπ.

ΜΑΧΗ

ΜΑΧΗ ΣΤΗΝ ΞΗΡΑ

Οι Μάχες συνήθως γίνονται με μία ενέργεια «Μετακίνησης» όταν ένας Στρατός μετακινηθεί σε θέση με μία ή περισσότερες ξένες μονάδες ή σε μία ξένη πόλη (ένας Στρατός είναι οποιοσδήποτε αριθμός μονάδων Στρατού στην ίδια θέση). Οι μάχες επιλύονται μόλις συμβαίνουν, κατά τη μετακίνηση.

Ζαριές Μάχης και Αξία Μάχης

Οι μάχες επιλύονται σε γύρους μάχης. Σε κάθε γύρο, οι παίκτες ρίχνουν μία **ζαριά μάχης** με τόσα ζάρια όσες και οι μονάδες Στρατού που έχουν στη μάχη. Το σύνολο της ζαριάς αυτής καλείται **Αξία Μάχης (AM)**. Διαιρέστε την AM με το 5, για τον αριθμό των «*χτυπήματων*» που καταφέρατε (στρογγυλοποίηση προς τα κάτω). Για παράδειγμα, ρίχνοντας 19, προκαλείτε 3 χτυπήματα. Και οι δύο παίκτες αφαιρούν από μία μονάδα Στρατού για κάθε «χτύπημα» που δέχονται. Αν μια πλευρά χάσει όλες τις μονάδες της, χάνει και τη μάχη. Αν και οι δύο πλευρές χάσουν τις μονάδες τους, η μάχη τελειώνει χωρίς νικήτή ή ηττημένο. Αν και οι δύο πλευρές έχουν ακόμη μονάδες, ξεκινάει ένας νέος γύρος μάχης, εκτός κι αν ο επιτιθέμενος αποφασίσει να σταματήσει την επίθεση.

Παύση της Επίθεσης

Ο επιτιθέμενος μπορεί να σταματήσει την επίθεση μετά από έναν γύρο μάχης. Αν αποφασίσει κάτι τέτοιο, η μάχη τελειώνει και οι επιτιθέμενες μονάδες επιστρέφουν στη θέση από την οποία έφτασαν εκεί. Όλες οι μονάδες υποχωρούν από τη μάχη ταυτόχρονα.

Κάρτες ενεργειών - Ικανότητες μάχης

Οι παίκτες με την πρόοδο «Τακτικής» (Πόλεμος) μπορούν να παίξουν μία κάρτα Ενέργειας σε κάθε γύρο για την ικανότητά της. Ο επιτιθέμενος δηλώνει πρώτος αν θα χρησιμοποιήσει κάποια κάρτα και ακολουθεί ο αμυνόμενος. **Μία κάρτα μάχης επηρεάζει μόνο τον γύρο μάχης στον οποίο παίζεται.**

Κάθε ικανότητα μάχης έχει έναν τίτλο και ένα ή περισσότερα από τα εξής: Στρατός, Οχυρό ή Πλοίο. Αυτό καθορίζει το είδος της μονάδας (ή Οχυρό) που μπορεί να ωφεληθεί από την κάρτα.

Για παράδειγμα, αν λέει (Στρατός/Οχυρό), σημαίνει ότι πρέπει να έχετε είτε έναν Στρατό και/είτε ένα Οχυρό για να την χρησιμοποιήσετε.

Κατάληψη Πόλεων

Μία πόλη καταλαμβάνεται αν οι μονάδες Στρατού σας είναι οι μόνες στην ξένη πόλη:

1. Ανταλλάξετε ένα κομμάτι πόλης του ιδιοκτήτη με το αντίστοιχο του δικού σας χρώματος. Τα κομμάτια πόλης υπό «Πολιτισμική Επιρροή» χρωμάτων άλλων παικτών δεν αντικαθίστανται!
2. Αν η πόλη ήταν «ευτυχιμένη» ή «ουδέτερη» όταν δέχτηκε επίθεση:
 - **Λάφυρα Πολέμου:** Κερδίζετε Χ Χρυσό, όπου Χ το μέγεθος της πόλης που επιτεθήκατε.
 - **Πρόσφυγες:** Ο προηγούμενος ιδιοκτήτης κερδίζει έναν Άποικο σε μια πόλη της επιλογής του. Αν δεν έχει άλλη πόλη, δεν κερδίζει Αποίκους.
3. Η πόλη γίνεται «οργισμένη».

Κανόνες για σπάνιες περιπτώσεις στην κατάληψη πόλεων

- Αν δεν έχετε την προαπαιτούμενη πρόοδο για ένα κομμάτι πόλης σε μία πόλη που καταλαμβάνετε, τότε δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ειδική δύναμη του κομματιού αυτού, ούτε αυτό υπολογίζεται για την ολοκλήρωση των στόχων που απαιτούν κομμάτια πόλεων. Ωστόσο, εξακολουθεί να υπολογίζεται για το μέγεθος της πόλης και τους ΠΙΝ στο τέλος.
- Αν καταλάβετε μια πόλη με κομμάτια ενός είδους που δεν έχετε άλλα στη διάθεσή σας (δηλαδή, βρίσκονται και τα 7 ήδη στο ταμπλό), τότε απλά αυτά αφαιρούνται από την κατειλημμένη πόλη. Αν είναι το κομμάτι Οικισμού αυτό που σας λείπει, τότε αφαιρείται ολόκληρη η πόλη. Κάθε κομμάτι που αφαιρείται με τον τρόπο αυτό, σας δίνει αποζημίωση από 1 Χρυσό.

ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑ ΜΑΧΗΣ

1. Παίξιμο κάρτας Ενέργειας; Ο επιτιθέμενος αποφασίζει πρώτος.
2. Ικανότητες καρτών Ενέργειών; Εκτελέστε τις ικανότητες των καρτών Ενέργειών αν εκτελούνται πριν τη ζαριά μάχης.
3. Ζαριά Μάχης; Και οι δύο παίκτες ρίχνουν από τόσα ζάρια όσες και οι μονάδες που έχει ο κάθε ένας. Κάθε παίκτης προσθέτει τα αποτελέσματα της ζαριάς του για την AM (Αξία Μάχης) του. Διαιρέστε το σύνολο αυτό με το 5, για να βρείτε τα «χτυπήματα» που έγιναν.
4. Αφαίρεση Απωλειών
5. Τέλος της Μάχης; Αν και οι δύο παίκτες έχουν μονάδες, ο επιτιθέμενος αποφασίζει αν θα συνεχίσει την επίθεση. Αν το κάνει, τότε επαναλάβετε την αλληλουχία αυτή.

Άποικοι στη Μάχη

Οι Άποικοι δεν πολεμούν. Αν Άποικοι καταλήξουν σε μια θέση με αντίπαλη μονάδα Στρατού, μόνοι τους, μια μάχη ξεκινάει, με τους Άποικους να ηττούνται αυτομάτως (δεν παίζονται κάρτες ούτε ρίχνονται ζαριές). Οι άποικοι μαζί με φιλικό Στρατό εξοντώνονται αν εξοντωθεί και ο Στρατός. Ομοίως, ένας Άποικος που μετακινείται με Στρατό, επίσης υποχωρεί στην αρχική του θέση αν ο Στρατός παύσει την επίθεση.

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΔΟΙ

Tactics/Τακτική (Πόλεμος):

- Μπορείτε να «Μετακινήσετε» Στρατούς
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ικανότητες μάχης των καρτών Ενέργειών

Siegecraft/Πολιορκία (Πόλεμος): Ακυρώνει την ικανότητα ενός Οχυρού:

- να επιτεθεί (πληρώνοντας 2 Ευλείες)
- να ακυρώσει ένα «χτύπημα» (πληρώνοντας 2 Ορυκτά)

Steel Weapons/Ατσάλινα Όπλα (Πόλεμος): [Πληρώστε +2 Ορυκτά για την απόκτησή της] Οι Σαρτοί σας κάνουν +1 «χτύπημα» στην πρώτη ζαριά μάχης, κατά Στρατών χωρίς «Ατσάλινα Όπλα».

Fanaticism/Φανατισμός (Θεοκρατία): Οι μάχες σε πόλεις με Ναούς =

- +2 AM στην πρώτη ζαριά μάχης
- Χαμένη μάχη = Δωρεάν μονάδα Στρατού σε μία πόλη σας

ΝΑΥΜΑΧΙΑ

Μία Ναυμαχία συμβαίνει αν «Μετακινήσετε» ή «Κατασκευάσετε» Πλοία σε θέση Θάλασσας με εχθρικό Πλοίο. Η Μάχη γίνεται όπως και παραπάνω και τα Πλοία επίσης μπορούν να παύσουν την επίθεση, επιστρέφοντας στη θέση από την οποία ξεκίνησαν τη μετακίνησή τους.

Οι μονάδες Ξηράς που μεταφέρονται από τα Πλοία δεν παίζουν κανένα ρόλο στις Ναυμαχίες. Ωστόσο, όταν ένα πλοίο δεχτεί χτύπημα και εξοντωθεί, τυχόν μονάδες Ξηράς που βρίσκονταν πάνω του εξοντώνονται επίσης.

Αν και ένα Πλοίο δεν μπορεί να μετακινηθεί ξανά αφού συμμετάσχει σε μία μάχη, οι μονάδες που είναι πάνω του μπορούν να επιβιβαστούν ή να αποβιβαστούν από αυτό με μια ενέργεια «Μετακίνησης». Αν οι μονάδες αποβιβαστούν σε θέση με εχθρικές μονάδες, ξεκινάει μια μάχη Ξηράς (με τους παραπάνω κανόνες).

ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΜΕ ΤΗ ΝΑΥΜΑΧΙΑ ΠΡΟΟΔΟΙ

Warships/Πολεμικά Πλοία (Ναυτικό): Ναυμαχίες & μάχες Ξηράς εκεί όπου οι Σαρτοί σας αποβιβάζονται από Πλοία: Ακύρωση 1 «χτυπήματος» τον πρώτο γύρο.

ΆΛΛΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

Οι κάρτες γεγονότων αναπαριστούν γεγονότα που μπορεί να επηρεάσουν έναν πολιτισμό και να τραβήξουν το ενδιαφέρον των ιστορικών και των αφηγητών. Όταν το *Επίπεδο Πολιτισμού* ή *Ευτυχίας* σας φτάσει στο 3, 5 ή 7 τραβάτε μία κάρτα Γεγονότος και την *επιλύετε αμέσως*. Οι περισσότερες κάρτες Γεγονότων επηρεάζουν μόνο τον παίκτη που τις τράβηξε, ενώ κάποιες επηρεάζουν και τους υπόλοιπους παίκτες. Αν μία κάρτα Γεγονότος υποχρεώνει τους παίκτες να κάνουν κάτι, τότε αυτό γίνεται με τη Σειρά των Παικτών, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη.

Σύμβολα Γεγονότων

Κάποιες κάρτες Γεγονότων εμφανίζουν ένα μικρό σύμβολο στην πάνω δεξιά γωνία τους. Αυτά αντιστοιχούν σε ειδικά αποτελέσματα που επιλύονται αμέσως αφού τραβηχτεί η κάρτα. Προσέξτε ότι τα σύμβολα καρτών Γεγονότων επιλύονται πάντοτε μόλις η κάρτα τραβηχτεί, ακόμη κι αν το βασικό αποτέλεσμα της κάρτας δεν εκτελείται μέχρι αργότερα (όπως η κάρτα Γεγονότος «Σημαντικός Επιστήμονας»). Τα σύμβολα Γεγονότων επηρεάζουν μόνο τον παίκτη που τράβηξε την κάρτα.

Χρυσουρχείο!

Λαμβάνετε αμέσως 2 Χρυσούς.



Εξάντληση!

Τοποθετήστε έναν δείκτη Εξαντλημένου Πόρου σε μία κενή (χωρίς μονάδες/πόλεις), όχι Άγωνα θέση γειτονικά σε μία πόλη σας.



Δεν μπορούν να «Συλληχθούν» πόροι από τη θέση αυτή, ούτε να ιδρυθούν εκεί πόλεις (ούτε και των Βαρβάρων).

Η πρόοδος «Άρδευσης» δεν έχει κανένα αποτέλεσμα σε θέση με τον δείκτη αυτό).

Εμφάνιση Βαρβάρων



Κάντε τα παρακάτω με την εξής σειρά:

1. Τοποθετήστε έναν οικισμό Βαρβάρων μαζί με έναν Βάρβαρο, μαζί σε μια κενή (χωρίς μονάδες/πόλεις), όχι Άγωνα θέση, σε απόσταση μέχρι 2 θέσεις από μια πόλη σας.
2. Τοποθετήστε τη μονάδα Βαρβάρων σε έναν οικισμό Βαρβάρων της επιλογής σας (ακόμη και στον νέο οικισμό που τοποθετήσατε).

Επίθεση Βαρβάρων



1. Βρείτε τους οικισμούς Βαρβάρων που βρίσκονται μέχρι και 2 θέσεις από τις πόλεις σας, ακόμη και πέρα από θέσεις Θάλασσας (όχι μέσω μη αποκαλυμμένων περιοχών).
2. Μεταξύ τους, ο οικισμός με τους περισσότερους Βάρβαρους, επιτίθεται στην κοντινότερη πόλη σας.

Σε περίπτωση ισοπαλίας για το μέγεθος ή την απόσταση, αποφασίζετε εσείς ποιος από τους οικισμούς αυτούς θα επιτεθεί, σε ποιά από τις πόλεις σας.

ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ ΓΙΑ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΠΟΛΗ;

Κάποιες κάρτες Γεγονότων, όπως ο «Σεισμός» και το «Ηφαίστειο» μπορεί να καταστρέψουν πόλεις. Οι παίκτες κερδίζουν ΠΝ όταν συμβεί κάτι τέτοιο. Μπορεί αρχικά να σας φανεί περιεργο, αλλά γίνεται τόσο για τη διατήρηση της ισορροπίας, όσο και για θεματική συνέπεια. Σκεφτείτε πως ένα τέτοιο κατακλυσμικό γεγονός θα συζητηθεί από τους ιστορικούς, θα ερευνηθεί από τους αρχαιολόγους και συνεχώς θα εξάπτει την φαντασία αμέτρητων επόμενων γενεών.

ΒΑΡΒΑΡΟΙ

Οι Βάρβαροι είναι μικρές ανεξάρτητες πόλεις, οι οποίες περιορίζουν τις μετακινήσεις σας, την πρόσβαση σε πόρους και μπορεί πιθανώς να σας επιτεθούν. Οι Βάρβαροι μπαίνουν στο παιχνίδι με δύο τρόπους.

- Κάρτες γεγονότων: Όπως εξηγήθηκε παραπάνω και
- Εξερεύνηση: Όταν εξερευνείτε (δείτε σελίδα 16), αν αποκαλύψετε μια περιοχή με σύμβολο Βαρβάρων στο κέντρο (όλες οι περιοχές με δύο ή περισσότερες Γόνιμες θέσεις έχουν το σύμβολο αυτό, όπως φαίνεται σε κόκκινο κύκλο στο σχήμα), έχουν έναν οικισμό και μια μονάδα Βαρβάρων σε μία από τις Γόνιμες θέσεις της περιοχής, της επιλογής του παίκτη που εξερευνεί (όχι όμως τη θέση όπου μετακινήθηκε ο Άποικος).



Επίθεση Βαρβάρων!

Οι Βάρβαροι κυρίως επιτίθενται μέσω καρτών Γεγονότων, αλλά μπορεί να επιτεθούν και με την κάρτα Ενέργεια «Μισθοφόροι». Μία επίθεση Βαρβάρων ακολουθεί τους βασικούς κανόνες μάχης, με τις εξής διαφορές:

- Η μάχη διαρκεί μόνο 1 γύρο μάχης.
- Τα «Χτυπήματα» εφαρμόζονται στις μονάδες της πόλης αν υπάρχουν (Άποικοι ή Στρατοί, επιλέγει ο παίκτης στόχος). Μόλις δεν υπάρχουν άλλες μονάδες για να δεχτούν τα χτυπήματα, κάθε χτύπημα μειώνει το μέγεθος της πόλης κατά ένα βήμα (αφαιρώντας ένα κομμάτι πόλης). Αν η πόλη πέσει κάτω από μέγεθος 1, καταστρέφεται. (Ένα Οχυρό ακυρώνει κανονικά τα χτυπήματα/επιθέσεις του πρώτου γύρου.)
- Αν η πόλη μειωθεί κατά ένα ή περισσότερα μεγέθη, γίνεται «οργισμένη».
- Τυχόν Βάρβαροι που επιβιώνουν, επιστρέφουν μετά τον πρώτο γύρο της μάχης στον οικισμό τους.

Επίθεση σε Οικισμό Βαρβάρων

Αν μετακινήσετε τις μονάδες σας σε έναν οικισμό Βαρβάρων, ξεκινάει μια μάχη. Η μάχη κατά των Βαρβάρων επιλύεται σαν κάθε κανονική μάχη. Ένας από τους άλλους παίκτες ρίχνει τα ζάρια για τους Βαρβάρους, αλλά δεν μπορεί να παίξει κάρτες Ενεργειών για αυτούς.

Αν μετακινήσετε μονάδες Στρατού σε οικισμό Βαρβάρων χωρίς άμυνα ή κερδίσετε όλες τις μονάδες τους, καταλαμβάνετε τον οικισμό αυτό.

Κατάληψη ενός Οικισμού Βαρβάρων

Αν καταλάβετε έναν οικισμό Βαρβάρων, κερδίζετε 1 Χρυσό για κάθε Βάρβαρο που νικήσατε στη μάχη. Έπειτα:

1. Κρατάτε την πόλη (την αλλάζετε στο χρώμα σας) και μένει «οργισμένη», ή
2. Ισοπεδώνετε την πόλη (την αφαιρείτε από το ταμπλό) και κερδίζετε επιπλέον 1 Χρυσό.

ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟΧΩΝ

Κάθε παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι με μία κάρτα Στόχου και λαμβάνει επιπλέον στόχους κατά τη Φάση Κατάστασης. Οι κάρτες Στόχων παραμένουν κρυφές από τους αντίπαλους.

Όλες οι κάρτες Στόχων έχουν δύο στόχους πάνω τους. Ο πάνω στόχος έχει σχέση με την ανάπτυξη, ενώ ο κάτω είναι περισσότερο προσανατολισμένος προς στρατιωτικούς στόχους. Μόνο ένας από τους δύο στόχους κάθε κάρτας μπορεί να ολοκληρωθεί.

Κάποιοι στόχοι ολοκληρώνονται κατά το πρώτο βήμα της Φάσης Κατάστασης, ενώ άλλοι αμέσως μόλις κάποια συγκεκριμένα κριτήρια καλυφθούν. Ποτέ δεν μπορούν πολλοί ίδιοι στόχοι (στόχοι με την ίδια ονομασία) να ολοκληρωθούν ταυτόχρονα από τον ίδιο παίκτη. Έτσι η κατάληψη μιας πόλης δεν σας επιτρέπει να ολοκληρώσετε δύο στόχους «Κατακτητή», αλλά η κατάληψη δύο διαφορετικών πόλεων το επιτρέπει. Μπορείτε, ωστόσο, να ολοκληρώνετε δύο διαφορετικούς στόχους μαζί, καταλαμβάνοντας μια πόλη, αρκεί να καλύπτете τα κριτήρια και των δύο στόχων.

Όταν ολοκληρώσετε έναν στόχο, τον τοποθετείτε μπροστά σας.

ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

Οι κάρτες Ενεργειών σας δίνουν επιπλέον επιλογές ή ενέργειες και είναι κρυφές από τους αντίπαλους. Ξεκινάτε το παιχνίδι με μία κάρτα Ενέργειας και παίρνετε επιπλέον κάρτες κυρίως κατά τη Φάση Κατάστασης.

Στην ίδια την κάρτα Ενέργειας αναγράφεται το αποτέλεσμα της όταν παηχτεί. Αφού παίξετε μια κάρτα Ενέργειας, την ξεσκαρτάρετε.

Δεν υπάρχει όριο στις κάρτες Ενεργειών που μπορείτε να παίξετε για το εκτός μάχης αποτέλεσμα τους (εκτός από τους περιορισμούς που θέτει η ίδια η κάρτα). Ωστόσο, δεν μπορείτε να παίξετε δύο ίδιες κάρτες στην ίδια ενεργοποίηση (όπως για παράδειγμα δύο κάρτες «Εμπνευσης» μετά την κατάληψη μιας πόλης).

Αν έχετε την πρόοδο «Τακτικής» (Πόλεμος), μπορείτε να παίξετε κάρτες Ενεργειών για το αποτέλεσμα μάχης τους. Τα αποτελέσματα μάχης φαίνονται στο κάτω μέρος των καρτών Ενεργειών. Δείτε τη Μάχη στη σελίδα 12.

ΕΜΠΟΡΙΟ ΠΑΙΚΤΩΝ

Στη σειρά σας, μπορείτε να κάνετε εμπόριο με τους άλλους παίκτες. Μπορείτε επίσης να κάνετε εμπόριο με έναν παίκτη στη δική του σειρά. Μπορείτε να ανταλλάξετε (σε ότι κόστος συμφωνήσετε):

- Πόρους
- Κάρτες Ενεργειών
- Κάρτες Στόχων
- Δείκτες Διάθεσης
- Δείκτες Πολιτισμού

Οι Εμπορικές συναλλαγές με άμεση ανταλλαγή των παραπάνω αντικειμένων πρέπει να τηρούνται. Οι προφορικές συμφωνίες για διπλωματικά/πολιτικά θέματα, καθώς και δάνεια ή συναλλαγές που ολοκληρώνονται αργότερα, δεν επιβάλλονται με κάποιον τρόπο από το παιχνίδι. Μόνο η συνείδηση και οι στόχοι των παικτών καθορίζουν την εγκυρότητα τέτοιων συμφωνιών.

ΘΑΥΜΑΤΑ

Υπάρχουν 7 Θαύματα στο παιχνίδι, το κάθε ένα από τα οποία αναπαριστάται από μία κάρτα και έναν όρθιο δείκτη.

Τα Θαύματα αποκαλύπτονται με τις προόδους «Μηχανικής» και «Μνημείων». Η αποκάλυψη σημαίνει ότι παίρνετε την πρώτη κάρτα Θαύματος και την τοποθετείτε ανοιχτή στο τραπέζι ώστε να την βλέπουν όλοι. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να κτίσει ένα αποκαλυμμένο Θαύμα στη σειρά του, καλύπτοντας τις απαιτήσεις του και πληρώνοντας το κόστος (το οποίο περιλαμβάνει τόσο πόρους, όσο και δείκτες Πολιτισμού.) Οποιοσδήποτε Θαύμα μπορεί να κατασκευαστεί από έναν μόνο παίκτη. Μόλις κτιστεί, η αντίστοιχη κάρτα Θαύματος τοποθετείται δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη και ο αντίστοιχος δείκτης τοποθετείται σε μία από τις πόλεις του.

Το ίδιο το Θαύμα δεν προσθέτει κάτι στο μέγεθος της πόλης, ούτε την επηρεάζει με κάποιον τρόπο, εκτός αν αναφέρεται κάτι διαφορετικό στην κάρτα του Θαύματος. Κάθε πόλη μπορεί να φιλοξενεί από ένα μόνο Θαύμα.

Αν η πόλη καταστραφεί, χάνετε το Θαύμα (και τους ΠΝ του).

Αν χάσετε την πόλη από άλλον παίκτη, ο κατακτητής κερδίζει και το Θαύμα μαζί με τους πόντους του.





Κρεμαστοί Κήποι - 5 ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Μηχανική • Άρδευση

Δύναμη:

- Αφού χρησιμοποιήσετε την πόλη με το Θαύμα αυτό για «Συλλογή», πάρτε 1 Τροφή.
- ΑΑΑ: Πληρώστε 1 δείκτη Διάθεσης για να αυξήσετε τη διάθεση μιας πόλης σας κατά ένα βήμα.



Πυραμίδα της Γκίζας - 5 ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Μηχανική • Τελετουργικά

Δύναμη:

- Έχοντας το Θαύμα αυτό, κερδίζετε όλες τις ισοπαλίες για ΠΝ στο τέλος του παιχνιδιού.
- Όταν το Θαύμα αυτό κατασκευαστεί, η πόλη αυτή μπορεί να κάνει δύο προσπάθειες «Πολιτισμικής Επιρροής» χωρίς επιπλέον κόστος ενεργειών.



Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας - 5 ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Μηχανική • Φιλοσοφία

Δύναμη:

- Μόλις κατασκευάσετε το Θαύμα αυτό κερδίζετε 2 πόρους Ιδέας.
- Κερδίζετε 1 πόρο Ιδέας, όταν ο παίκτης στα αριστερά σας, στη σειρά του, αποκτήσει τουλάχιστον μία πρόοδο που εσείς δεν έχετε.



Κολοσσός της Ρόδου - 5ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Μηχανική • Μνημεία

Δύναμη:

- Το Θαύμα αυτό προσθέτει +1 στην εμβέλεια της «Πολιτισμικής Επιρροής» της πόλης.
- Η πόλη με το Θαύμα αυτό, μαζί με όσες βρίσκονται σε απόσταση 2 από αυτή, δεν μπορούν να γίνουν στόχος ξένης «Πολιτισμικής Επιρροής».



Φάρος της Αλεξάνδρειας - 5 ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Πρέπει η πόλη να έχει Λιμάνι.
- Μηχανική • Χαρτογραφία

Δύναμη:

- Μόλις κατασκευάσετε το Θαύμα αυτό κερδίζετε ένα Πλοίο (στην πόλη όπου κατασκευάστηκε).
- Μπορείτε να «Μετακινήσετε» ένα Πλοίο, αφού ενεργοποιήσετε την πόλη με το Θαύμα.



Σινικό Τείχος - 5 ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Μηχανική • Πολιορκία

Δύναμη:

- Οι Βάρβαροι δεν επιτίθενται στις πόλεις σας.
- Οι παίκτες δεν μπορούν να επιτεθούν σε πόλεις σας με Οχυρά, εκτός κι αν έχουν την «Πολιορκία» (αλλά δεν χρειάζεται να πληρώνουν για τη χρήση της ενέργειας αυτής).



Μαυσωλείο της Αλικαρνασού - 5 ΠΝ

Απαιτήσεις:

- Μηχανική • Ιερατείο

Δύναμη:

- Οι επιτιθέμενοι παίκτες πρέπει να πληρώσουν 1 δείκτη Διάθεσης ή Πολιτισμού για κάθε μονάδα Στρατού τους που επιτίθεται στην πόλη με το Θαύμα αυτό.
- Όταν κάνετε «Αύξηση Μεγέθους Πόλης» με Ναούς, οι πόλεις σας δεν ενεργοποιούνται.

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ

Στην αρχή του παιχνιδιού, μόνο τα αρχικά πλακίδια είναι ανοιχτά. Αποκαλύπτετε τις υπόλοιπες περιοχές, μετακινούμενοι εκεί. Αν και τόσο οι Στρατοί όσο και οι Αποικοί μπορούν εξερευνήσουν μια περιοχή, μόνο ένας Αποίκος μπορεί να «Ιδρύσει» μια πόλη. Τα Πλοία μπορούν επίσης να εξερευνήσουν μη αποκαλυμμένες περιοχές, αλλά με λίγο διαφορετικούς κανόνες. Δείτε στη σελίδα 19.

Εξερεύνηση με μονάδες Ξηράς

Οι περιοχές αποκαλύπτονται καθώς μετακινείτε τις μονάδες σας εκεί. Δεν έχει σημασία ο τρόπος που ανοίγετε μια περιοχή αφού την εξερευνήσετε, μιας και τοποθετείται σύμφωνα με τρεις κανόνες. Το σημαντικό είναι η θέση στην οποία φτάνει η μονάδα. Αυτό είναι σημαντικό, γιατί η περιοχή πρέπει να περιστραφεί έτσι ώστε η θέση στην οποία μετακινήθηκε η μονάδα να μην είναι θέση Θάλασσας. Τοποθετήστε την περιοχή σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες:

Ι Έτσι θα είναι στην αρχή του παιχνιδιού, το περιβάλλον γύρω σας. Στις επόμενες σελίδες, περιοχές αποκαλύπτονται και εξηγείται η τοποθέτησή τους. Οι συννεφιασμένες περιοχές είναι ακόμη ανεξερεύνητες. Το πλακίδιο που αντιστοιχεί στο παράδειγμα είναι αυτό με το κόκκινο περίγραμμα.

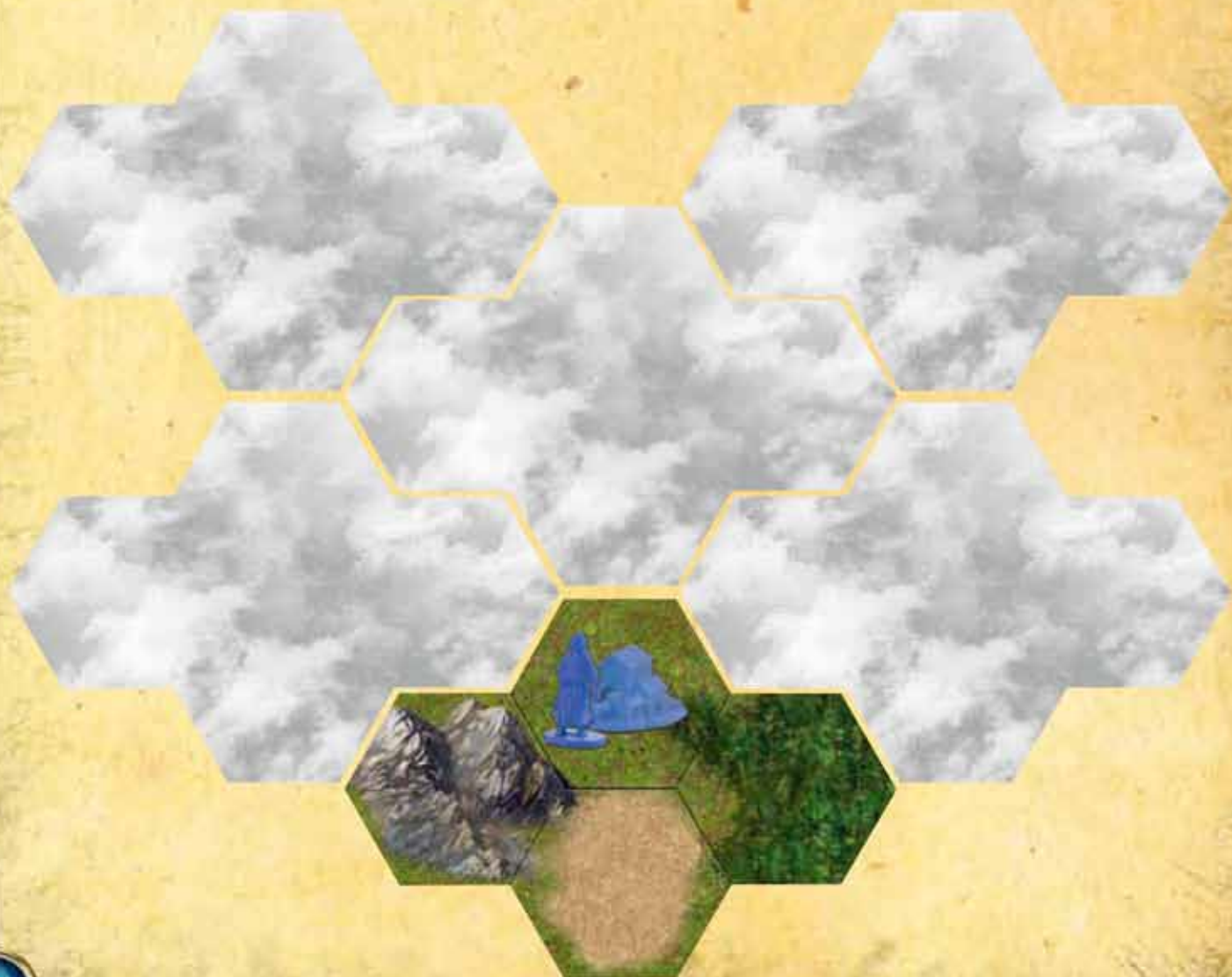
1. Η θέση στην οποία μετακινείστε δεν μπορεί να είναι θέση Θάλασσας.
2. Η περιοχή πρέπει να τοποθετηθεί έτσι ώστε τυχόν θέση Θάλασσας τοποθετείται γειτονικά σε άλλη θέση Θάλασσας (εκτός αν έτσι δεν ισχύει ο κανόνας 1).
3. Αν θέσεις Θάλασσας δεν μπορούν να τοποθετηθούν γειτονικά σε άλλες Θάλασσας και η περιοχή είναι στο άκρο του ταμπλό, τοποθετήστε την περιοχή έτσι ώστε μία θέση Θάλασσας, αν υπάρχει, να αγγίζει το άκρο του ταμπλό.

Αν ακολουθώντας τους παραπάνω κανόνες υπάρχουν ακόμη δυο τρόποι τοποθέτησης, μπορείτε να στρέψετε την περιοχή όπως θέλτε, αρκεί να διατηρείτε το γενικό στήσιμο του χάρτη (όπως ορίζεται από το στήσιμο του ταμπλό στη σελίδα 3).



Βάρβαροι!

Μην ξεχνάτε να προσθέσετε οικισμό και μονάδα Βαρβάρων όποτε μια αποκαλυμμένη περιοχή έχει το αντίστοιχο σύμβολο στο κέντρο της (κάθε περιοχή με δύο ή περισσότερες Γόνιμες θέσεις έχει το σύμβολο αυτό). Δείτε για τους Βάρβαρους στη σελίδα 13.



2 Με μετακίνηση από την αρχική περιοχή, αποκαλύπτουμε την πρώτη περιοχή. Ο μόνος πιθανός τρόπος τοποθέτησής της, είναι αυτός που φαίνεται στα δεξιά, μιας και διαφορετική περιστροφή του, θα αφήσει τη θέση Θάλασσας στο κάτω μέρος, εκεί που φτάνει η μονάδα. Έτσι γίνεται παράβαση του πρώτου κανόνα. Μία μονάδα δεν μπορεί να κινηθεί σε θέση Θάλασσας.

Στην περίπτωση αυτή, ο Άποικος δεν μπορεί να μετακινηθεί ξανά στη σειρά αυτή, αφού έφτασε σε θέση Βουνού. Ο Άποικος μπορεί, ωστόσο να ιδρύσει μια πόλη αν το επιθυμεί ο παίκτης.



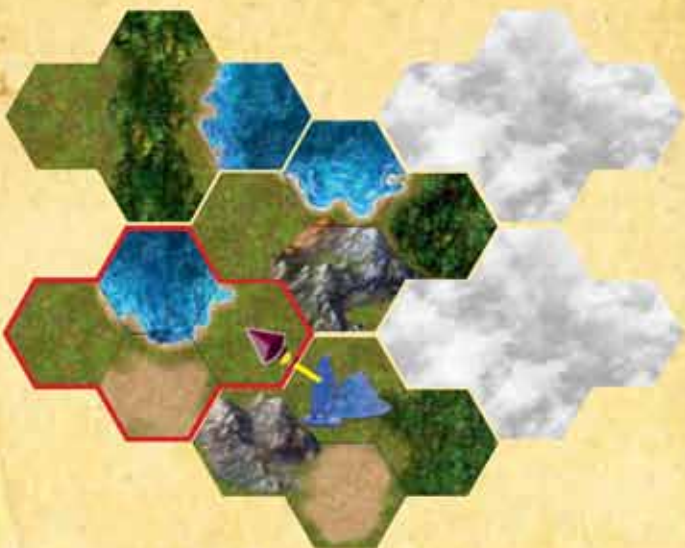
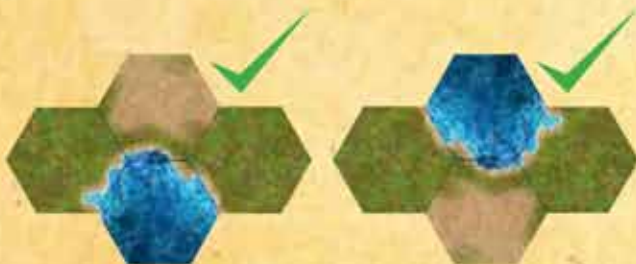
3 Μερικές σειρές αργότερα, ο Άποικος βρίσκεται πια στη Γόνιμη θέση της προηγούμενης αποκαλυμμένης περιοχής και μετακινείται σε μια νέα περιοχή.

Η περιοχή αυτή πρέπει να τοποθετηθεί όπως φαίνεται στα δεξιά, μιας και όσο δεν παραβαίνει τον πρώτο κανόνα, **μία περιοχή με θέση Θάλασσας πρέπει να τοποθετείται έτσι ώστε αυτή να συνδέεται με γειτονικές θέσεις Θάλασσας, αν είναι δυνατό.**



4 Αργότερα, ένας νέος Άποικος μετακινείται από τον αρχικό Οικισμό, προς την περιοχή στα αριστερά. Η περιοχή αυτή μπορεί να στραφεί με οποιονδήποτε τρόπο. Ασχέτως του πως θα τοποθετηθεί, ο Άποικος δεν πατάει σε θέση Θάλασσας.

Δεν υπάρχουν θέσεις Θάλασσας για να συνδεθεί, οπότε ο μόνος κανόνας που μένει είναι η θέση Θάλασσας να ακουμπάει στο άκρο του χάρτη, κάτι που και πάλι γίνεται ανεξάρτητα της θέσης της περιοχής. Στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης αποφασίζει πως επιθυμεί να περιστραφεί η περιοχή.



5

Εδώ, υπάρχει μία μόνο διαθέσιμη επιλογή. Αν η περιοχή είχε στραφεί όπως στο κάτω σχήμα, η μονάδα θα κινούνταν πάνω σε θέση Θάλασσας.



6

Εδώ, ο μόνος κανόνας που εφαρμόζεται είναι η θέση Θάλασσας να αγγίζει την άκρη του χάρτη. Έτσι, η μόνη πιθανή επιλογή είναι αυτή που φαίνεται στα δεξιά.



7

Εδώ φαίνεται ένας πιθανός μικρός χάρτης.

Αν οι άποικοι είχαν μπει από άλλες περιοχές, ή σε άλλες θέσεις, ο χάρτης θα ήταν εντελώς διαφορετικός, ακόμη και με την ίδια αρχική τοποθέτηση των περιοχών.

Περιληπτικά, είναι σημαντικό να προσέχετε σε ποιά θέση μετακινείται μια μονάδα. Έπειτα, απλά αποκαλύψτε την περιοχή και εφαρμόστε τους τρεις κανόνες.

1. Μία μονάδα Ξηράς δεν μπορεί να μετακινηθεί σε θέση Θάλασσας.
2. Οι θέσεις Θάλασσας συνδέονται αν δεν παραβιάζουν τον κανόνα #1.
3. Τοποθετήστε τις θέσεις Θάλασσας έτσι ώστε να αγγίζουν το άκρο του χάρτη αν είναι δυνατό, αρκεί να μην παραβιάζονται οι κανόνες #1 και #2.



ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΜΕ ΠΛΟΙΑ

Τα Πλοία επίσης μπορούν να εξερευνήσουν μη αποκαλυμμένες περιοχές. Αντίθετα με την εξερεύνηση ξηράς, δεν έχει σημασία η θέση στην οποία μετακινείτε το Πλοίο. Απλά αποκαλύψτε μία περιοχή στην οποία φτάνει το Πλοίο. Αν είναι δυνατό, τοποθετήστε την περιοχή έτσι ώστε το Πλοίο να μπορεί να φτάνει στις θέσεις Θάλασσας χωρίς να μπαίνει σε άλλες περιοχές. Αν δεν είναι δυνατό (για παράδειγμα, αν η περιοχή δεν έχει περιοχές Θάλασσας), τότε τοποθετήστε την περιοχή σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες τοποθέτησης, και μετακινήστε το Πλοίο πίσω στην αρχική του θέση. Οι ίδιοι κανόνες ισχύουν και με την πρόοδο «Ναυσιπλοίας» για μετακίνηση γύρω από το περίγραμμα του ταμπλό.

1 Η περιοχή αυτή μπορεί να τοποθετηθεί με δύο τρόπους, μιας και οι θέσεις Θάλασσας συνδέονται ανεξαρτήτως τοποθέτησης.

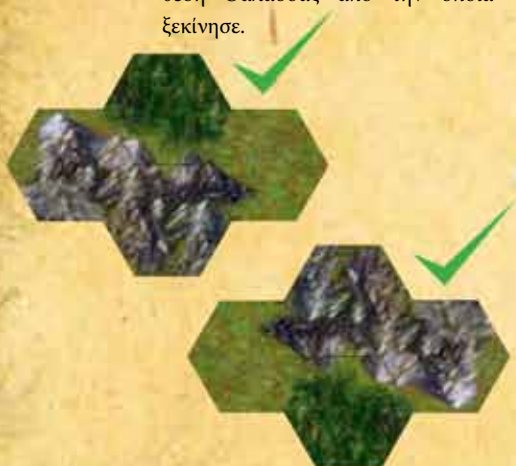
Το Πλοίο έπειτα τοποθετείται στο νέα περιοχή, σε οποιαδήποτε από τις δύο θέσεις Θάλασσας (μιας και τα Πλοία μετακινούνται σε όλες τις συνδεδεμένες θέσεις Θάλασσας).

Επιπλέον εξερεύνηση με το Πλοίο αυτό θα απαιτήσει νέα ενέργεια «Μετακίνησης».



2 Στην επόμενη ενέργεια «Μετακίνησης», ο παίκτης μετακινεί το Πλοίο στην γειτονική περιοχή.

Η περιοχή αυτή δεν έχει θέση Θάλασσας. Ο παίκτης αποφασίζει την τοποθέτηση της περιοχής, και μετακινεί το Πλοίο του, πίσω στη θέση Θάλασσας από την οποία ξεκίνησε.



ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΠΡΟΟΔΩΝ



ΓΕΩΡΓΙΑ

Άρδευση

- Μπορείτε να «Συλλέξετε» Τροφή από Άγονες θέσεις.
- Αγνοήστε τις κάρτες Γεγονότων «Λιμού».

Μπορείτε να «Συλλέξετε» Τροφή από Άγονες θέσεις. Ωστόσο, για όλες τις άλλες περιπτώσεις, οι θέσεις αυτές συνεχίζουν να είναι Άγονες (δεν ιδρύονται εκεί πόλεις, δεν τοποθετούνται Βάρβαροι, κλπ.)

Διαχείριση

Πληρώστε 1 Τροφή (0 αν έχετε «Δρόμους») για να «Συλλέξετε» από θέσεις Ξηράς μέχρι και 2 θέσεις μακριά (μία φορά σε κάθε σειρά).

Πληρώνοντας 1 Τροφή μπορείτε να «Συλλέξετε» πόρους από θέσεις Ξηράς μέχρι και 2 θέσεις μακριά από την πόλη με την οποία «Συλλέγετε» (αν έχετε την πρόοδο «Δρόμων» δεν υπάρχει το κόστος Τροφής). Η 1 Τροφή πληρώνεται πριν εκτελεστεί η ενέργεια «Συλλογής», δηλαδή πληρώνετε πρώτα την Τροφή και έπειτα χρησιμοποιείτε την ικανότητα για «Συλλογή» πόρων. Η πρόοδος αυτή σας δίνει μεγαλύτερη ευελιξία στη συλλογή πόρων, αν έχετε περιορισμένη πρόσβαση σε έναν πόρο.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Μηχανική

- Ανοίξτε το πρώτο Θαύμα.
- AAA: Ενεργοποιήστε μία «μη οργισμένη» πόλη και κτίστε ένα Θαύμα.

Όταν αποκτάτε την πρόοδο αυτή, ανοίγεται το πρώτο Θαύμα της τράπουλας Θαυμάτων και το τοποθετείτε στο τραπέζι. Επιπλέον, χρησιμοποιείτε την πρόοδο αυτή για την κατασκευή Θαυμάτων. Ενεργοποιήστε μία «μη οργισμένη» πόλη (χωρίς ήδη Θαύμα εκεί) για να κτίσετε οποιοδήποτε ανοιχτό Θαύμα (εκτός από ένα που έχει πάρει κάποιος παίκτης με την πρόοδο «Μνημείων»). Δείτε τα Θαύματα στη σελίδα 14.

Υγιεινή

- Όταν κάνετε «Αύξηση Μεγέθους Πόλης» πληρώστε 1 Τροφή για 1 Άποικο.
- Αγνοήστε τις κάρτες Γεγονότων «Πανούκλα και Επιδημία».

Όταν αυξάνετε το μέγεθος μιας πόλης, μπορείτε ταυτόχρονα να τοποθετήσετε έναν Άποικο εκεί (πληρώνοντας 1 Τροφή). Επιπλέον, μπορείτε να αγνοήσετε τα αποτελέσματα των καρτών Γεγονότων «Πανούκλα» και «Επιδημία».

Δρόμοι

Όταν «Μετακινείτε» μία μονάδα/ομάδα σας από/προς μια πόλη σας:

- Μετακινείτε 2 θέσεις (πληρώνετε 1 Τροφή).
- Αγνοείτε το έδαφος (πληρώνετε 1 Ορυκτό).

Όταν μετακινείτε μονάδες Ξηράς από ή προς τις πόλεις σας, μπορείτε να πληρώσετε πόρους για να μετακινηθούν 2 θέσεις (1 Τροφή) και/ή να αγνοήσετε ποινές μετακίνησης λόγω εδάφους (1 Ορυκτό). Μπορείτε να πληρώσετε για κάθε ομάδα (ή μονάδα) που επωφελείται από τη δύναμη αυτή.

Παράδειγμα:

Έχετε δύο Άποίκους και δύο Στρατούς στην ίδια πόλη. Εκτελείτε την ενέργεια «Μετακίνησης» και μετακινείτε 1 Άποικο 2 θέσεις προς μία διεύθυνση.

(πληρώνοντας 1 Τροφή) και 1 Άποικο μαζί με 2 Στρατούς κατά δύο θέσεις προς άλλη κατεύθυνση (με άλλη μία Τροφή). Επιπλέον της 1 Τροφής, πρέπει να πληρωθεί και 1 Ορυκτό, μιας και η ομάδα αυτή μετακινείται μέσω μιας θέσης Βουνού και καταλήγει σε μια θέση Δάσους. Πληρώνοντας 1 Ορυκτό, καμία ποινή των εδαφών δεν εφαρμόζεται στην ομάδα αυτή για τη μετακίνησή της. Η μονάδα μπορεί έτσι να μετακινηθεί ξανά και να κάνει μάχη σαν μέρος της νέας της ενέργειας «Μετακίνησης».

Δεν μπορείτε να εξερευνήσετε μη ανακαλυμμένες περιοχές με τους «Δρόμους», ούτε να διασχίσετε θέσεις Θάλασσας. Μπορείτε να επιτεθείτε σε πόλεις με τη χρήση δρόμων, αλλά οι δρόμοι δεν σας επιτρέπουν να μετακινήσετε μονάδες που συμμετείχαν σε μάχη.



ΝΑΥΤΙΚΟ

Χαρτογράφηση

AAA: Κερδίζετε 1 δείκτη Πολιτισμού και 1 Ιδέα για κάθε περιοχή με τουλάχιστον ένα Πλοίο σας (μία φορά ανά σειρά).

Σαν ενέργεια μπορείτε να πάρετε 1 δείκτη Πολιτισμού και 1 Ιδέα για κάθε περιοχή στην οποία υπάρχει τουλάχιστον ένα Πλοίο σας.



Προσέξτε ότι η περιοχή με δύο Πλοία (με το κόκκινο περίγραμμα, δίνει μόνο 1 δείκτη Ιδέας και 1 Πολιτισμού).

Πολεμικά Πλοία

Ναυμαχίες μάχες Ξηράς όπου οι Στρατοί σας Αποβιβάζονται από τα Πλοία: Ακύρωση 1 «χτυπήματος» στον 1ο γύρο μάχης.

Ακυρώνετε ένα «χτύπημα» της πρώτης ζαριάς μάχης σε Ναυμαχίες και σε μάχες Ξηράς όπου οι Στρατοί σας αποβιβάζονται από τα Πλοία σας, αμέσως σε μάχη ή σε γειτονική θέση.

Ναυσιπλοΐα

Τα Πλοία μπορούν να «Μετακινούνται» γύρω από το ταμπλό στις κοντινότερες θέσεις Θάλασσας, προς την διεύθυνση που μετακινούνται.

Για ένα οπτικό παράδειγμα της μετακίνησης Πλοίων με τη Ναυσιπλοΐα, δείτε στη σελίδα 9, κάτω από την Επικεφαλίδα «Ναυσιπλοΐα».



ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Γραφή

Τραβήξτε 1 κάρτα Ενέργειας και 1 κάρτα Στόχου, αν έχετε τυχόν πρόοδο Κυβέρνησης ή μόλις πάρετε την πρώτη σας πρόοδο Κυβέρνησης.

Η πρόοδος αυτή σας επιτρέπει να τραβήξετε μία επιπλέον κάρτα Ενέργειας και μία κάρτα Στόχου, είτε όταν πάρετε την πρώτη σας πρόοδο Κυβέρνησης ή αν έχετε ήδη προόδους Κυβέρνησης, όταν αποκτήσετε την «Γραφή».

Φιλοσοφία

Πάρτε 1 Ιδέα μόλις αποκτήσετε μια πρόοδο «Επιστήμης» ή μόλις αποκτήσετε την ίδια την πρόοδο «Φιλοσοφίας».

Η πρόοδος αυτή σας επιτρέπει να πάρετε 1 Ιδέα, όταν αποκτήσετε την πρόοδο «Φιλοσοφίας» και όταν αποκτήσετε τυχόν προόδους «Επιστήμης». Προσέξτε ότι δεν κερδίζετε Ιδέες για ήδη αποκτημένες προόδους «Επιστήμης».



ΠΟΛΕΜΟΣ

Πολιορκία

Ακυρώστε την ικανότητα των Οχυρών:

- για επίθεση (πληρώστε 2 Ξύλα).
- για την ακύρωση ενός χτυπήματος (πληρώστε 2 Ορυκτά).

Κατά την επίθεση σε πόλη με Οχυρό, δηλώνετε αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε την πρόοδο «Πολιορκίας». Αυτό συμβαίνει πριν από άλλες κάρτες ή το ριζιμο των ζαριών. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε την πρόοδο, πληρώνετε 2 Ξύλα για την ακύρωση της ικανότητας του Οχυρού για επίθεση και/ή 2 Ορυκτά για την ακύρωση της ικανότητας ακύρωσης χτυπήματος.

Ατσάλινα Όπλα

[Πληρώστε +2 Ορυκτά για την απόκτηση της προόδου αυτής]

Οι Στρατοί σας κάνουν +1 «χτύπημα» στον πρώτο γύρο κατά Στρατών χωρίς «Ατσάλινα Όπλα».

Καταφέρνετε ένα επιπλέον «χτύπημα» κατά αντιπάλων χωρίς την πρόοδο «Ατσάλινων Όπλων». Σε αυτούς περιλαμβάνονται και οι Βάρβαροι! Μετά το ριζιμο των ζαριών μάχης και τον υπολογισμό των «χτυπημάτων», απλά προσθέστε άλλο ένα χτύπημα. Η πρόοδος αυτή δεν επηρεάζει τις ζαριές που έγιναν πριν τη μάχη (λόγω καρτών Μάχης) ή τις Ναυμαχίες.

Για να αποκτήσετε την πρόοδο αυτή, πρέπει να πληρώσετε 2 Ορυκτά επιπλέον (ή Χρυσό, σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες). Η μόνη εξαίρεση υπάρχει αν έχετε την πρόοδο «Μεταλλουργίας» (δείτε σελίδα 22). Οι κάρτες Ενέργειας και Γεγονότων και η δωρεάν προώθηση στη Φάση Κατάστασης εξακολουθούν να απαιτούν την πληρωμή 2 Ορυκτών αν επιλέξετε τα «Ατσάλινα Όπλα» (χωρίς να έχετε τη «Μεταλλουργία»).

Νομοσχέδιο

Κάθε ενέργεια «Κατασκευής» μονάδας. Ένας Στρατός μπορεί να πληρωθεί με 1 δείκτη Διάθεσης.

Όταν «Κατασκευάζετε» μονάδες Στρατού, μπορείτε να ξοδέψετε 1 δείκτη Διάθεσης για να πληρώσετε για 1 μονάδα Στρατού. Αυτό γίνεται επιπλέον της αγοράς άλλων μονάδων με πόρους, ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το «Νομοσχέδιο» για να αγοράσετε μόνο τη μονάδα που πληρώνετε με δείκτη Διάθεσης. Δεν μπορείτε να αγοράσετε πολλές μονάδες Στρατού με αντίστοιχο αριθμό δεικτών Διάθεσης στην ίδια ενέργεια Κατασκευής.



ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Μύθοι

Μπορείτε να πληρώσετε 1 δείκτη Διάθεσης για να μην μειώσετε τη διάθεση μιας πόλης, λόγω μιας κάρτας Γεγονότος.

Κάποιες κάρτες Γεγονότων σας υποχρεώνουν να μειώσετε τη διάθεση μιας ή παραπάνω πόλεων σας (όπως οι «Λιμός», «Πλημμύρα» και «Σεισμός»). Με την πρόοδο «Μύθοι», μπορείτε να πληρώσετε 1 δείκτη Διάθεσης, αποφεύγοντας τη μείωση της διάθεσης (ή αρκετούς δείκτες Διάθεσης, αν επιθυμείτε την αποφυγή της μείωσης για πολλές πόλεις σας). Η πρόοδος αυτή επηρεάζει και τις δύο κάρτες Γεγονότων που σας ζητούν τη μείωση της διάθεσης κατά ένα βήμα, και αυτές τις κάρτες που μειώνουν τη διάθεση κατευθείαν σε «οργισμένη» (1 δείκτης Διάθεσης ανά πόλη επίσης).

Η δύναμη λειτουργεί μόνο σε κάρτες Γεγονότων που στοχεύουν άμεσα στην μείωση της διάθεσής σας. Για παράδειγμα, δεν λειτουργεί σε κάρτες που προκαλούν την επίθεση Βαρβάρων και σαν συνέπεια της επίθεσης αυτής πρέπει να μειώσετε τη διάθεση μιας πόλης σας.

Τελετουργικά

Οι πόροι (εκτός των Ιδεών) μπορούν να ξοδεύονται σαν δείκτες Διάθεσης για «Αστική Βελτίωση» σε αναλογία 1:1.

Όταν εκτελείτε την ενέργεια «Αστικής Βελτίωσης» μπορείτε να ξοδέψετε οποιοδήποτε είδος πόρου (εκτός των Ιδεών) αντί για δείκτες Διάθεσης. Αυτό γίνεται σε αναλογία 1:1.

Για παράδειγμα, αν έχετε μια πόλη μεγέθους 3, μπορείτε να αυξήσετε τη διάθεσή της είτε με 3 δείκτες Διάθεσης, είτε ξοδεύοντας 1-3 πόρους αντί για δείκτες Διάθεσης. Έτσι, μπορείτε να πληρώσετε με 1 δείκτη Διάθεσης 1 Τροφή και 1 Ξυλεία.



ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

Εμπορικές Οδοί

Στην αρχή της σειράς σας: Πάρτε 1 Τροφή ανά Άποικο/Πλοίο σε απόσταση το πολύ 2 από κάθε ξεχωριστή ξένη «μη οργισμένη» πόλη παίκτη (το πολύ 4).

Στην αρχή της σειράς σας μπορείτε να κερδίσετε 1 Τροφή για κάθε «μη οργισμένη» πόλη άλλου παίκτη που στην οποία έχετε κοντά (μέχρι 2 θέσεις, όχι μέσω μη αποκαλυμμένων περιοχών) Άποικο ή Πλοίο σας.

Κάθε Άποικος ή Πλοίο μπορεί να ταιριάξει με μία μόνο ξένη πόλη. Ομοίως, κάθε ξένη πόλη ταιριάζεται με διαφορετικό Άποικο ή Πλοίο. Με άλλα λόγια, για να κερδίσετε 3 Τροφές πρέπει να έχετε τουλάχιστον 3 μονάδες (Άποίκους ή Πλοία), την κάθε μία ταιριασμένη με 3 διαφορετικές πόλεις παικτών.

Περιορίστε στο μέγιστο των 4 εμπορικών οδών.

Το σχέδιο αυτό δείχνει κόκκινα Πλοία και Αποίκους, ταιριασμένα με μπλε Οικισμούς (Α με Α, Β με Β, C με C). Προσέξτε ότι επιτρέπεται ο ένας Άποικος που βρίσκεται σε Πλοίο και ο Άποικος τέρμα αριστερά δεν έχει (ταιριασμένο) Οικισμό μέσα σε 2 θέσεις απόσταση.



Φορολογία

AAA: Πληρώστε 1 δείκτη Διάθεσης και πάρτε 1 Χρυσό για κάθε πόλη που έχετε (μία φορά ανά σειρά).

Σαν ενέργεια, μπορείτε να ξοδέψετε έναν δείκτη Διάθεσης για να πάρετε τόσο Χρυσό, όσες και οι πόλεις που έχετε. Αυτό μπορείτε να το κάνετε μία φορά σε κάθε σειρά σας, και καμία πόλη δεν ενεργοποιείται.



ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Ιππόδρομος & Αθλήματα

«Αστική Βελτίωση»: Οι πόλεις σας θεωρούνται κατά ένα μέγεθος μικρότερες από ότι πραγματικά είναι (ελάχιστο μέγεθος 1).

Παράδειγμα: Μία πόλις μεγέθους 3, κανονικά απαιτεί 3 δείκτες Διάθεσης για να αυξήσει κατά ένα βήμα τη διάθεσή της. Με την πρόοδο «Ιππόδρομος & Αθλήματα», το κόστος μειώνεται στο 2. Το ελάχιστον μέγεθος μιας πόλης είναι το 1.

Μνημεία

1) Ανοίξτε το πρώτο Θαύμα. 2) Πάρτε ένα Θαύμα: μόνο εσείς μπορείτε να το κτίσετε και το κάνετε χωρίς κόστος ενέργειας.

Όταν αποκτήσετε την πρόοδο «Μνημεία», αρχικά ανοίγεται ένα Θαύμα. Έπειτα επιλέγετε ένα από τα διαθέσιμα Θαύματα και το τοποθετείτε δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη σας. Μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, μόνο εσείς μπορείτε να κτίσετε το Θαύμα αυτό, και δεν χρειάζεστε ενέργεια για να το κάνετε.

Θέατρο & Μουσική

Ανταλλάξτε έναν δείκτη Διάθεσης για δείκτη Πολιτισμού και το αντίστροφο (μία φορά ανά σειρά).

Σε οποιοδήποτε σημείο της σειράς σας (όχι στη Φάση Κατάστασης), μπορείτε να ανταλλάξετε έναν δείκτη Διάθεσης με έναν δείκτη Πολιτισμού και το αντίστροφο. Αυτό γίνεται μία φορά σε κάθε σειρά σας.



ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Μεταλλουργία

Τα «Ατσάλινα Όπλα» δεν κοστίζουν ούτε Τροφή, ούτε Ορυκτά. Πάρτε 2 Ορυκτά αν έχετε ήδη τα «Ατσάλινα Όπλα».

Μπορείτε να πάρετε την πρόοδο «Ατσάλινα Όπλα» χωρίς κόστος πόρων. Αυτό σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να πληρώσετε τις 2 Τροφές που κανονικά απαιτούνται για την αγορά μιας προόδου ή τα επιπλέον 2 Ορυκτά που απαιτούν τα «Ατσάλινα Όπλα».

Αν έχετε ήδη τα «Ατσάλινα Όπλα» όταν αποκτήσετε την «Μεταλλουργία» κερδίζετε και 2 Ορυκτά.



ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Πολιτικά Δικαιώματα

- AAA: Πάρτε 3 δείκτες Διάθεσης.
- Πρόοδος «Νομοσχεδίου»: 1 μονάδα Στρατού κοστίζει 2 δείκτες Διάθεσης

Σαν ενέργεια, μπορείτε να πάρετε 3 δείκτες Διάθεσης. Επιπλέον, η πρόοδος «Νομοσχεδίου» σας επιτρέπει, κανονικά, να πληρώσετε 1 δείκτη Διάθεσης για να αγοράσετε 1 μονάδα Στρατού. Ωστόσο, αν έχετε την πρόοδο «Πολιτικών Δικαιωμάτων», σας κοστίζει 2 δείκτες Διάθεσης κάθε μονάδα Στρατού, αντί για έναν δείκτη.

Οικονομική Ελευθερία

- Η πρώτη ενέργεια «Συλλογής» κάθε σειράς σας δεν έχει κόστος ενέργειας.
- Επιπλέον ενέργειες «Συλλογής» κοστίζουν από 2 δείκτες Διάθεσης.

Αφού αποκτήσετε την πρόοδο αυτή, η πρώτη ενέργεια «Συλλογής» κάθε σειράς σας δεν χρησιμοποιεί μία από τις 3 ενέργειές σας. Ωστόσο, αν θέλετε να «Συλλέξετε» περισσότερες από μία φορές στη σειρά σας, τότε πρέπει να πληρώσετε από 2 δείκτες Διάθεσης για κάθε επόμενη ενέργεια «Συλλογής». Δεν έχει σημασία αν χρησιμοποιείτε διαφορετικές πόλεις για τη συλλογή πόρων.

Αν αγοράσετε την πρόοδο στη διάρκεια μιας σειράς, στην οποία έχετε ήδη ξοδέψει μια ενέργεια «Συλλογής», η δύναμή της (και η ποινή μαζί) δεν ισχύουν μέχρι και την επόμενη σειρά σας.



ΑΠΟΛΥΤΑΡΧΙΑ

Καταναγκαστική Εργασία

Πληρώστε 1 δείκτη Διάθεσης ώστε όλες οι «οργανισμένες» πόλεις σας να δρουν σαν «ουδέτερες» όταν ενεργοποιηθούν στη σειρά αυτή (οι «οργανισμένες» πόλεις ενεργοποιούνται μία μόνο φορά).

Μπορείτε να πληρώσετε 1 δείκτη Διάθεσης ώστε όλες οι «οργανισμένες» πόλεις σας να λειτουργούν σαν ουδέτερες όταν ενεργοποιηθούν. Έτσι, μπορείτε να «Συλλέξετε» πόρους, να «Κατασκευάσετε» μονάδες και να «Αυξήσετε το Μέγεθος της Πόλης» σαν η πόλη να ήταν ουδέτερη. Μπορείτε ακόμη και να κτίσετε Θαύματα εκεί.



ΘΕΟΚΡΑΤΙΑ

Δόγμα

- Νέος Ναός = Δωρεάν πρόοδος «Θεοκρατίας».
- Όριο πόρων, μέχρι 2 Ιδέες.

Όποτε αποκτάτε ένα νέο Ναό (είτε με την «Αύξηση Μεγέθους Πόλης» είτε παίζοντας κάρτες), αμέσως κερδίζετε δωρεάν μία πρόοδο Θεοκρατίας. Είστε, ωστόσο, περιορισμένοι σε 2 πόρους Ιδέας. Αν έχετε περισσότερους από 2 πόρους Ιδέας όταν αποκτήσετε την πρόοδο «Δόγματος», αμέσως πρέπει να ξεσκαρτάρτε στις 2 κάρτες.

Προσηλυτισμός

«Πολιτισμική Επιρροή»:

- Επιτυχία σε ζαριές 4+
- Επιτυχία = Κερδίζετε 1 δείκτη Πολιτισμού.

Τώρα πια μία επιτυχημένη «Πολιτισμική Επιρροή» έρχεται με 4, 5 και 6. Επιπλέον, τυχόν επιτυχημένη «Πολιτισμική Επιρροή» σας δίνει έναν δείκτη Πολιτισμού.

Φανατισμός

Μάχη σε πόλεις με Ναούς=

- +2 ΠΜ στην πρώτη ζαριά μάχης.
- Χαμένη μάχη = Κερδίζετε μία μονάδα Στρατού σε μια άλλη πόλη σας.

Για κάθε μάχη σε πόλη με Ναό (ασχέτως αν επιτίθεστε ή αμύνεστε), προσθέτετε +2 ΠΜ στην πρώτη ζαριά μάχης σας. Έπειτα, αν η μάχη χαθεί, κερδίζετε μία δωρεάν μονάδα Στρατού, μετά τη μάχη, την οποία τοποθετείτε σε μία πόλη σας. (Δεν παίρνετε μονάδα αν δεν έχετε πόλεις.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Δεν εκτιμούν όλοι την τυχαία φύση των γεγονότων και του τρόπου που αυτά χτυπούν. Εδώ υπάρχουν δύο διαφορετικές παραλλαγές για χρήση.

- **Χωρίς Γεγονότα:** Τραβήξτε γεγονότα, αλλά μόνο για το αποτέλεσμα των συμβόλων Γεγονότων (όπως οι Βάρβαροι).
- **Προαιρετικά Γεγονότα:** Αντί αν υποχρεώσετε να τραβήξετε μία κάρτα Γεγονότος, μπορείτε να τραβήξετε στην τύχη. Αν αρνηθείτε, η κάρτα εξακολουθεί να ανοίγει, αλλά μόνο για το αποτέλεσμα στα σύμβολα Γεγονότων.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΓΥΡΩΝ

Για συντομότερο παιχνίδι, τεσσάρων γύρω, κάνετε τα εξής:

- Ξεκινάτε με δύο Αποίκους και μία «ευτυχισμένη» πόλη.
- Κατά το κομμάτι «Δωρεάν Προόδου» της Φάσης Κατάστασης, οι παίκτες κερδίζουν δύο προόδους αντί για μία. Κάθε παίκτης λαμβάνει την πρώτη του πρόοδο με τη σειρά, και έπειτα συνεχίζει στη δεύτερη πρόοδο με την ίδια σειρά.

ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΛΗΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να εισάγετε κάποια αβεβαιότητα σχετικά με τη λήξη του παιχνιδιού, μπορείτε να παίξετε με την παραλλαγή Μεταβλητής Λήξης του Παιχνιδιού. Στην πίσω πλευρά του Μετρητή Γύρων υπάρχει ένας εναλλακτικός Μετρητής Γύρων που φτάνει μέχρι τους 7 Γύρους.



Ζαριά για Λήξη

Στις θέσεις που χρειάζονται για τους τελευταίους 5 Γύρους, θα δείτε ένα εύρος αριθμών. Ο πρώτος παίκτης ξεκινάει με έναν τέτοιο γύρο, ρίχνει ένα ζάρι και αν το αποτέλεσμα είναι μέσα στην αναγραφόμενη απόσταση, τότε το παιχνίδι ολοκληρώνεται αμέσως και οι πόντοι υπολογίζονται.

Μια Υπέροχη Λήξη

Εναλλακτικά, αντί να ρίχνετε ζαριές, το παιχνίδι τελειώνει αν ένας παίκτης κατασκευάσει ένα Θαύμα κατά τη διάρκεια των τελευταίων 5 Σειρών (αυτούς με τους κόκκινους αριθμούς). Μόλις το Θαύμα κτιστεί, ο παίκτης ολοκληρώνει τη σειρά του και οι πόντοι υπολογίζονται αμέσως μετά τον γύρο όπου κατασκευάστηκε το Θαύμα (πριν τη Φάση Κατάστασης).

Game Design

Christian Marcussen

Cover Art

Chris Quilliams

Tile & Wonders Art

Empty Room Studios

Graphic Design

Philippe Guérin

Layout

Olivier Lamontagne

Editing

Jean-François Gagné, George Orthwein

Gametesters

Toke Nielsen, Stephan Rasmussen, Christian Guldager Simonsen, Robert Schimkowitsch, Freddy Silva, Rob Bradley, Anthony Yeatts, Carey Yeatts, Josh Cossette, Rob Lupi, Matt Kozachek, Adam Ruzzo, Andrew Tullsen, Jonathan Tullsen, and Daniel Hammond

Additional Testing

Henrik Clemmensen-Nielsen, Justin Lang, Jerry Hagen, Jonathan Mathews, Isaac Wiedmann, Kevin Borchardt, Curt Bardouche, Matthew R. Toellner, Erich Huelsemann Jr., Eric Rasmussen, Mike Raily, Harry Hammermueller, Jackson Bradle, Beth Cossette, Micah Coleman, Joseph Coleman, Todd Nicholson, Jason Rosa, Andrea Ruzzo, John Guthro, Jonathan Madison, Lewis Wagner, and Brent Lloyd.

Special thanks to

Anthony Yeatts, Adam Ruzzo, Robert Schimkowitsch and the boardgamegeek.com community for feedback and support!

© 2012 Z-Man Games, Inc.

3250 FX, Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης

για την **Red Meeple**  v.3

Z-MAN
games