

Tigris & Eufrátesz kiegészítő: a civilizációs épületek

Ez a játékvariáció csak tapasztalt játékosoknak ajánlott. A játékmenet sokkal izgalmasabb és dinamikusabb lesz azáltal, hogy több győzelmi pontot lehet szerezni, de több elemzést és tervezést is igényel.

Civilizációs épület építése

Civilizációs épület akkor építhető, ha a soron lévő játékos elhelyez egy lapkát a táblán úgy, hogy három azonos színű lapka kerüljön egymás mellé vízszintesen vagy függőlegesen. Civilizációs épületek: palota (fekete), vásárcsarnok (zöld), magtár (kék), könyvtár (piros)

Ekkor a játékos építhet egy, a lapka színével megegyező civilizációs épületet. A játékos egyszerűen ráhelyezi a megfelelő civilizációs épületet a vízszintesen vagy függőlegesen egymáshoz kapcsolódó lapkák bármelyikére. Ez a lapka továbbra is számít a külső konfliktusok során, azonban egy vesztes konfliktus után nem távolítható el.

Ha a civilizációs épületet megépítették, akkor az aktív játékos később áthelyezheti azt egy másik azonos színű lapkákból álló sorra, vagy oszlopra, de csak akkor, ha az újonnan létrehozott „lánc” hosszabb, mint a régi. Ha az új lánc rövidebb, vagy ugyanolyan hosszú, akkor a civilizációs épület nem mozdítható el.

Ha az újonnan lehelyezett lapka egyszerre okoz konfliktust, s teszi lehetővé egy civilizációs épület megépítését, akkor először a konfliktust kell megoldani. Ha a konfliktus megoldása után is megtalálható a három egymáshoz kapcsolódó lapka, akkor az aktív játékos megépítheti a civilizációs épületet.

Példa:

A bika játékos lerak egy gazdaság lapkát. Így ráhelyezheti a magtárat az újonnan elkészült sorra, hiszen hosszabb láncot alkotott a lapkákból, mint az oroszlán játékos. Elveheti a magtárat a korábbi pozíciójából.

Ha a civilizációs épületet megépítették az a helyén marad, még akkor is, ha a játék során a láncban a lapkák száma három alá csökken. Katasztrófalapka nem rakható le közvetlenül a civilizációs épületre. Az egyetlen mód, hogy eltávolítsuk a civilizációs épületet, hogy létrehozunk egy hosszabb láncot.

Példa:

Az új játékos első cselekedetként lerak egy katasztrófalapkát közvetlenül a vásárcsarnok mellé, lerombolva ezzel a piac lapkák láncát. Azonban a vásárcsarnok a helyén marad. Második cselekedetként az új játékos lerak egy piac lapkát úgy, hogy 3 lapka egymás mellé kerüljön. Most elveheti a vásárcsarnokot a régi helyéről, s átrakhatja a piac lapkák újonnan létrehozott láncára. Ha nem rak le lapkát, azonban már korábbról volt egy három lapkából álló sora, akkor nem helyezheti át a vásárcsarnokot.

A civilizációs épületek győzelmi pontot eredményeznek

Ha egy játékos lerak egy lapkát, normális esetben 1 győzelmi pontot kap érte. Azonban ha van a lerakott lapka színével megegyező civilizációs épület a királyságban, akkor két győzelmi pontot kap. Természetesen a megfelelő színű vezérnek vagy a királynak a királyságban kell lennie, hogy a játékos megkaphassa a győzelmi pontokat.