

# EGYSZERŰ JÁTÉK – JÁTÉKOS FORDULÓ

## 1.A KÁRTYASOR (kivéve az 1. körben)

- Kártyák eltávolítása a kártyasor elejéről, kártyák balra tolása, az üres helyekre új lapok osztása.

## 2.ESEMÉNYEK (csak ha Te vagy a kezdőjátékos, és nem ez az 1. vagy 2. kör)


- Az „Aktuális események” pakli legfelső lapjának felfordítása, mielőtt elkezdődne a fordulód. Mindenki kövesse a kártya által leírt utasításokat!

## 3.CIVIL ÉS KATONAI AKCIÓK (kivéve az 1. körben)



○/○/○/...

**Egy civil kártya elvétele** a kártyasorról (1,2 vagy 3 civil akcióért) (Egy csoda elvételéért minden már megépült csodád után eggyel több civil akciót kell fizetned!)

- Egy korból csak 1 vezető (zöld) húzható fel.
- Egy csoda (lila) egyből az asztalra kerül. Csak 1 csodád állhat „építés alatt”.
- Nem vehetsz fel egy olyan technológia kártyát, (narancs, piros, kék, barna, szürke), amivel megegyező nevű technológia kártyád már van a kezvedben vagy az asztalon kijátszva.

○ **Lakosság növelése** (Fizesd ki azt az -t, amit az elvett sárga jelzőre mutató szám előír!)

- 1 sárga jelzőt a sárga bankodból rakj a nem dolgozó munkásaid közé.

○ **Egy bánya, tanya vagy városi épület építése**  (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!)

- Városi épületnél ellenőrizd a vezetési rendszered városépítési korlátját!
- 1 sárga jelzőt a nem dolgozó munkásaid közül rakj az egyik szürke vagy barna kártyádra!

○ **Egy bánya, tanya vagy városi épület fejlesztése**  (Fizesd ki azt az -t, ami a régi és az új épület építési költségeinek különbsége.)

- Egy sárga jelzőt rakj egy régebbi (szürke vagy barna) kártyádról egy újabb (magasabb szintű, azonos típusú) kártyádra!

○ **Egy bánya, tanya vagy városi épület megsemmisítése** 

- Egy sárga jelzőt rakj egy szürke vagy barna kártyádról a nem dolgozó munkásaid közé!

○ **Egy csoda egy szintjének felépítése**  , a kártyán előírt költségért.




- Rakj egy kék jelzőt a kék bankodból a most megépített szint költségét kifejező számra.
- Ha kész a csoda, tedd vissza a kék jelzőket a kék bankodba, és tedd a csoda kártyát a vezetési kártyád fölé.

○ **Egy vezető játékba hozása**  

- Tedd az új vezető kártyádat az asztalra a vezetési kártyád mellé, és távolítsd el a korábbi vezetődet, ha volt ilyen.

○ **Egy új technológia játékba hozása**   (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!, Vezetési kártyáknál a magasabb értéket!)



- Játssz ki egy technológia kártyát a kezedből az asztalra!
- Dobjd el a korábbi azonos típusú kártyát, ha Speciális vagy Vezetési technológia kártyát játszol ki.

○...○ **Forradalom kikiáltása**   (Az összes civil akcióért, és a vezetési kártyán előírt alacsonyabb  értékért.)



- Tegyél egy új vezetési kártyát az asztalra, a korábbi vezetési kártyád helyett!

○ **Egy akció kártya kijátszása** (csak olyat játszhatsz ki, amit nem ebben a körben vettél fel)

- Kövesd a kártya szövegét (amely más akciót is magába foglalhat); majd dobd el a kártyát!

○ **Egy katonai egység kiképzése**  (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!)

- 1 sárga jelzőt a nem dolgozó munkásaid közül rakj az egyik piros kártyádra!



○ **Egy katonai egység fejlesztése**  (Fizesd ki azt az -t, ami a régi és az új katonai egység kiképzési költségeinek különbsége.)

- Egy sárga jelzőt rakj egy régebbi (piros) kártyádról egy újabb (magasabb szintű, azonos típusú) kártyádra!

○ **Egy katonai egység feloszlása** 

- 1 sárga jelzőt rakj egy piros kártyárról a nem dolgozó munkásaid közé!

## 4.TERMELES ÉS ELLÁTÁS (A következő játékos itt már elkezdheti a saját fordulóját!)

- **Tudományos és kulturális pontok szerzése** (A tudományos és kulturális mutatódnak megfelelő értékben.)
- **Étel termelés** (Minden egyes tanya technológia kártyán lévő munkásod után helyezz 1-1 kék jelzőt az adott kártyára.)
- **Étel fogyasztás** (Fizesd ki a sárga bankod legbaloldalibb üres régiójában található negatív fogyasztási szám által meghatározott -t!) Ha nem tudod kifizetni az étel költséget, akkor a civilizációban éhínség üti fel a fejét, és 4 -t veszítesz minden ki nem fizetett étel után.
- **Erőforrások termelése** (Minden egyes banya technológia kártyán lévő munkásod után helyezz 1-1 kék jelzőt az adott kártyára.)


 = ételmennyiség

 = erőforrás mennyiség

 = tudományos pont

 = Kulturális pont

 = Módosítsd a mutatóidat, ha szükséges!

 = Módosítsd a katonai ill. civil akcióid számát, ha szükséges



Kártyák színe:

**VEZETŐ = ZÖLD / AKCIÓ KÁRTYA = SÁRGA / CSODA = LILA / KATONAI EGYSÉG = PIROS / VÁROSI ÉPÜLET = SZÜRKE / TANYA- és BANYATECHNOLÓGIA = BARNA / VEZETÉSI RENDSZER = NARANCS / SPECIÁLIS TECHNOLÓGIA = KÉK**

# HALADÓ ÉS TELJES JÁTÉK – JÁTÉKOS FORDULÓ

A kiemelt részek csak a Teljes játékra vonatkoznak!

## 1. A KÁRTYASOR (kivéve az 1. körben)


- Kártyák eltávolítása a kártyasor elejéről, kártyák balra tolása, az üres helyekre új lapok osztása.
- Kor végén:** Ha az I. (II. III.) civil pakli utolsó lapja a kártyasorra került:
- Dobd el az A. (I. II.) kori vezetőidet, „építés alatt álló” csodáidat, kezvedben lévő kártyáidat és egyezményeidet!
- Tegyéél vissza 2 sárga jelzőt a sárga bankodból a dobozba!

## 2. HÁBORÚ KIMENETELÉNEK ELDÖNTÉSE (előző körben történt hadüzenet esetén)

- Az utolsó kört kivéve először a támadó, utána a védő feláldozhat egységeket. (Senki sem használhat bónusz kártyákat!)
- Akinek nagyobb a harci ereje, az nyeri a háborút és követi a háborús kártya szövegét.

## 3. POLITIKAI AKCIÓ (az 1. kört kivéve végrehajthatsz legfeljebb egyet az alábbiak közül)

**Jövőbeli esemény kijátszása** (zöld esemény vagy „új terület” kártya)

- Helyezd a kártyát a „Jövőbeli események” paklira! Kapsz a kártya korának megfelelő számú -t.
- Fedjétek fel és hajtsátok végre az „Aktuális események” pakli felső kártyáját. (Ha ez egy „új terület”, akkor kövessétek a gyarmatosítás szabályait!)
- Ha ez volt az utolsó „Aktuális esemény” a pakliban, csináljatok egy új paklit a „Jövőbeli események” pakli korok szerint történő szétválogatásával és megkeverésével.

**Egy Agresszió kijátszása** (barna agresszió kártya)

- Játszd ki a kártyát, és válassz egy ellenfelet! Fizesd be a kártya által előírt számú katonai akciót!
- Az utolsó kör kivételével először te, utána a védő feláldozhat egységeket. (A védő Védelmi bónusz kártyákat is használhat.)
- Ha nagyobb a harci erőd, mint a védőnek, kövesd az Agresszió kártya utasításait!

**Egy hadüzenet küldése** (fekete háború kártya)

- Játszd ki a kártyát, és válassz egy ellenfelet. Fizesd be a kártya által előírt számú katonai akciót!
- Hagyd a kártyát az asztalon, amíg ki nem lesz értékelve a következő fordulód elején! (lásd 2. pont)

**Egy egyezmény kötése** (kék egyezmény kártya)




































- Olvasd fel a kártya szövegét, ajánlj egyezményt az egyik vetélytársadnak, és határozd meg a szerepeket!
- Ha elfogadta a másik fél, hozd játékba a kártyát. A korábbi egyezményedet dobod el, ha volt ilyen.
- Elutasítás esetén vedd vissza a kezvedbe a kártyát.

**Egy egyezmény felbontása**

- Dobj el egy egyezményt, amelyben részt veszel.

## 4. TÖBBLET KATONAI KÁRTYÁK ELDOBÁSA (nem lehet több, mint ahány piros jelződ van)


## 5. CIVIL ÉS KATONAI AKCIÓK (kivéve az 1. körben)

-  **Egy civil kártya elvétele** a kártyasorról (1,2 vagy 3 civil akcióért, csodáknál minden már megépült csodád után további 1 akció!)
-  **Lakosság növelése** (Fizesd ki azt az -t, amit az elvett sárga jelzőre mutató szám előír!)
-  **Egy bánya, tanya vagy városi épület építése**  (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!)
-  **Egy bánya, tanya vagy városi épület fejlesztése**  (Fizesd ki azt az -t, ami a régi és az új épület építési költségeinek különbsége.)
-  **Egy bánya, tanya vagy városi épület megsemmisítése**  (Egy sárga jelzőt távolíts el a kártyádról!)
-  **Egy csoda egy szintjének felépítése**    (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!)
-  **Egy vezető játékba hozása**   
-  **Egy új technológia játékba hozása**    (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!, Vezetési rendszer kártyáknál a magasabb értéket!)
-  **Forradalom kikiáltása**    (Az összes civil akcióért, és a vezetési kártyán előírt alacsonyabb  értékért.)
-  **Egy akció kártya kijátszása** (csak olyat játszatsz ki, amit nem ebben a körben vettél fel)
-  **Egy katonai egység kiképzése**  (Fizesd ki az adott kártyán előírt -t!)
-  **Egy katonai egység fejlesztése**  (Fizesd ki azt az -t, ami a régi és az új katonai egység kiképzési költségeinek különbsége.)
-  **Egy katonai egység feloszlata** 
-  **Egy taktika kijátszása**  (Korábbi taktikai kártya helyére, ha van ilyen.)

**Óvakodj a felkeléstől!** Ha nincs elég boldog arcod és/vagy nem dolgozó munkásod, akkor kimarad a termelés-ellátás fázisod!

(Az akciókkal kapcsolatos további részletekért lásd az áttekintő kártya másik oldalát!)

## 6. TERMELÉS ÉS ELLÁTÁS (A következő játékos itt már elkezdheti a saját fordulóját!)

- **Tudományos és kulturális pontok szerzése** (További részletekért lásd az áttekintő kártya másik oldalát!)
- **Étel termelés** (További részletekért lásd az áttekintő kártya másik oldalát!)
- **Étel fogyasztás** (További részletekért lásd az áttekintő kártya másik oldalát!)
- **Erőforrások termelése** (További részletekért lásd az áttekintő kártya másik oldalát!)
- **Korrupció** (Fizesd ki a kék bankod legbaloldali üres régiójában található negatív szám által meghatározott -t!)
- **Katonai kártyák húzása** (Fel nem használt katonai akcióként 1 kártyát húzhatsz, de legfeljebb 3-at.)