



A játékosok Mezopotámia termékeny félholdján vezérlik a civilizáció útján népeiket. Az győz, ki leginkább jól boldogul háborúban és békében, ki legokosabban fejleszti a földművelést, kereskedelmet, a kultúrát, és persze az, aki az isteneknek leginkább tetsző módon építi a zikkuratokat.

Tartalom

- 40 kétoldalas civilizációlapka (minden fajtából 4)
- 5 zikkurat
- 80 fakocka (minden színből 20)
- kezdőjátékos-jelző
- szabályfüzet

matrica →



Előkészületek

1) Keverjétek meg a civilizációlapkákat, majd rakjatok ki belőlük egy 6x6-os négyzetet. Vigyázzatok, hogy a szomszédos lapkák látható oldalai ne legyenek azonosak (két lapka akkor szomszédos, ha van közös oldaluk). **(A szabály szerint nem lehet egymás mellett két ugyanolyan lapka, de ahogy a játékot tanították a kiadónál, aszerint két ugyanolyan színű lapka sem lehet szomszédos egymással, vagyis például nem lehet lila lapka mellett lila lapka.)** Válasszatok magatoknak egy-egy színt, vegyétek el az ahhoz tartozó kockákat. A megmaradt négy civilizációlapkából is kap mindegyikötök egyet - három játékos esetén a negyediket a játéktér mellé kell tenni, az a játék folyamán "becserélhető".

2) Véletlen segítségével jelöljétek ki egy kezdőjátékost, aki megkapja a jelzőt. Először ő, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek is lerakják egy kockájukat egy üres civilizációlapkára (egy lapka akkor üres, ha még nincs rajta kocka). Miután ez megtörtént, még kétszer megisméltétek, de kissé megváltozott szabályokkal: **a kockát olyan lapkára kell tenni, amelyen már van egy ilyen színű kocka, vagy egy ilyennel szomszédos üres lapkára.**

3. Végül minden játékos **kicszerélheti** a kezében lévő civilizációlapkát egy üres civilizációlapkára. Ez a csere nem kötelező, ha valakinek megfelel a kezében tartott lapka, megtarthatja.

A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A soron lévő játékos az alábbiakat teszi:

- 1) **Végrehajt kettőt, egyet vagy egyet sem azon cselekedetek közül, amelyet a kezében tartott civilizációlapka megenged - de ehelyett építhet is zikkuratot.**
- 2) **A kezében tartott civilizációlapkát becseréli egy üres civilizációlapkára.**

Kockalimit

A játék folyamán egy civilizációlapkán sosem lehet ötnél több kocka! Az is kiderülhetett már, hogy egy civilizációlapkán csak egy játékosnak lehet kockája.

A cselekedetek végrehajtása

A civilizációlapkák szerepe kettős: egyrészt ezek alkotják a játékkeret (ezekre kerülnek a kockák), másrészt ezek segítségével hajthatnak végre cselekedeteket a játékosok.

Minden lapka két különböző cselekedet végrehajtását teszi lehetővé - amilyen képek láthatók a lapka két oldalán. (A nagy képen; a kicsi csupán azt mutatja, hogy mi van a lapka másik oldalán.)

A soron lévő játékos először eldönti, hogy a kezében tartott civilizációlapka engedte cselekedetek közül melyeket hajtja végre: mindkettőt, csak az egyiket, vagy egyet sem. (De ugyanazt nem hajthatja végre kétszer.)

Ha a játékos csak **egy** cselekedetet hajt végre, **lerakhat egy kockát egy saját civilizációlapkára** (az a civilizációlapka az övé, amelyen már van legalább egy kockája).

Ha a játékos **egy cselekedetet sem** hajt végre, **lerakhatja két kockáját egy saját civilizációlapkára, vagy egy kockáját egy üres civilizációlapkára.**

Ha a játékos lapkája mindkét cselekedetét végrehajtja, ő határozza meg azok sorrendjét. Ha csak az egyiket hajtja végre, kockáját a cselekedetet előtt, illetve utána is lerakhatja.

Zikkurat

Amikor egy játékosra kerül a sor, megteheti, hogy úgy dönt, egész körében zikkuratot épít. Ennek feltétele az, hogy legyen legalább egy olyan civilizációlapkája, amelyen van öt kockája. **Egyszerre legfeljebb két zikkurat építhető fel.** Ha a játékos úgy dönt, zikkuratot épít, nem hajt végre cselekedetet. A zikkurat építésének lépései:

- 1) A játékos visszaveszi az öt kockát a civilizációlapkáról, amelyen zikkuratot épít.
- 2) Lerak egy zikkuratot a civilizációlapkára.
- 3) Egy kockáját rárakja a zikkuratra.

A zikkuratokra lerakott kockák a játék végéig nem távolíthatóak el onnét. A zikkuratokra más módon nem rakható le kocka, és a zikkuratokra nem lehet cselekedetekkel hatni. *A zikkurat eltakarja a lapkát, annak többé nincs "fajtája", így cselekedetnél (pl. kultúra, kereskedelem) nem használható ki. Ha a játékos zikkuratot épít, az építés után ilyenkor is ki kell cserélnie a kezében lévő civilizációlapkát.*

Civilizációlapka cseréje

Cselekedetei **után** a játékosnak ki kell cserélnie a kezében tartott civilizációlapkát egy üres, más fajtájú civilizációlapkára. A játékos dönti hogy, hogy az eddig a kezében tartott civilizációlapkát melyik oldalával felfelé rakja le. A játékosoknál lévő civilizációlapkák mindig láthatók, így tudható, hogy ki milyen cselekedeteket hajthat majd végre, ha rákerül a sor.

Fontos: Ha egy játékosra úgy kerül sor, hogy a játéktéren nincs egyetlen kockája sem, cselekedetei helyett lerak 3 kockát egy üres civilizációlapkára, majd cserél, és máris bal oldali szomszédján a sor.

A játék vége

A játék véget ér:

- Azonnal, **amint valaki, cselekedete után, nem tud lapkát cserélni**, mivel nincs már üres lapka a játéktéren, vagy csak olyan, amilyen a kezében van.
- **Miután valaki megépítette az utolsó (ötödik) zikkuratot**, a játék még folytatódik, de csak addig, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra, vagyis a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja fejezze be a játékot. *(Ekkor azonban természetesen már nem építhető zikkurat.)*

A győztes

A játék befejezte után a játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat. **Győzelmi pontok**

a játéktéren lévő saját civilizációlapkákért járnak (az nem számít, hogy pontosan hány kocka van rajtuk). Mindenki elveszi és maga elé lerakja saját civilizációlapkáit (a kockák le-szórhatók, de a lapkák nem forgathatók át másik oldalukra). Ezután ezekből a lapkákból ötös készleteket alkotnak olyasformán, hogy egy készletben mind az öt színből legyen egy (a hátoldalak nem számítanak). **A kezükben lévő civilizációlapkát tetszés szerinti oldallal felhasználhatják. A zikkuratok bármelyik készlethez hozzárakhatók, így egy készlet akár 6 lapkából is állhat.** (Egy készletben azonban csak egy zikkurat lehet - a zikkurat egy "hatodik szín", nem pedig dzsóker.)

A készletekért, mérettől függően, az alábbi győzelmi pontokat kapják:

lapkák száma

győzelmi pontok

	1	2	3	4	5	6
VP	1	3	6	10	15	21

Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. *Egyenlőség esetén az győz, akinek a játék végén több kockája volt a játéktáblán (úgyhogy talán mégse söpörjék le a játékosok azokat a civilizációlapkákról). Ha ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.*

Példa

Az egyik játékosnak a játék végén 9 civilizációlapkája van a játéktéren: 3 mezőgazdaság, 2 kereskedelem, 2 háború, 1 politika és 1 kulturális fejlődés. Emellett épített egy zikkuratot, a kezében pedig egy háború/politika van. Lapkáiból össze tud állítani egy 5-ös (teljes) készletet, egy 4-es készletet (mezőgazdaság, kereskedelem, háború, és a kezéből a politika), és egy 1-es (mezőgazdaság). A zikkuratot hozzá tudja tenni az első készlethez, így az 6-os lesz. $21+10+1$, vagyis összesen 32 győzelmi pontja van.



Mezőgazdaság

1. Vegyél le egy kockát minden saját civilizáció-lapkádról, amely nem szomszédos egy mezőgazdasági lapkával.

2. Rakj legfeljebb két

kockát minden mezőgazdasági lapkára. *(Lapkára akár 0 kockát is lerakhatsz - például, ha már nincs elég kockád a készletben.)*



Kereskedelem

Minden kereskedelmi lapkánál nézd meg, hány olyan szomszédja van, amely más játékosé, illetve hány oldalával érinti a játéktér szélét, és minden ilyenért rakj rá egy kockát. *(Ha kevesebb kockád van, mint amennyit fel kell tenned, te döntöd el, hogy ezeket melyik lapkákra rakod le.)*



Kultúra

Minden kultúralapkánál egy kocka kerül minden szomszédos nem-üres lapkára, természetesen a tulajdonos színében (e cselekedetből játékosársaid is profitálhatnak). *(Egy lapka több szomszéd kultúralapka miatt is kaphat kockákat. Ha például van két kultúralapka olyasformán, hogy közöttük csak egy lapka van, e lapkára két kockád kerül. Ha egymás mellett két saját kultúralapka van, azok mindegyikére kerül egy kockád. Ha kevesebb kockád van, mint amennyit fel kell tenned, te döntöd el, hogy ezeket mely lapkákra teszed fel. Ettől függetlenül a többiek mind megkapják a nekik járó kockákat - ha van elég kockájuk.)*



Politika

Civilizációlapkáidon lévő kockáidat tetszésed szerint átcsoportosíthatod saját lakáidon. *(Az átcsoportosítás során üresen is hagyhatsz lapkákat. A politika-cselekedetet végrehajtásához nem szükséges, hogy legyen legalább egy politikalakád a játéktéren.)*



Háború

Jelöld ki egy saját civilizációlapkádat támadónak, egy üres vagy másik játékoshoz tartozó szomszédos lapkát pedig megtámadottnak (*saját lapkát nem támadhatsz meg*). Ezután:



1. Vegyél le minden kockát a megtámadott lapkáról.
2. Vegyél le ugyanennyi kockát a támadó lapkáról.
3. Ha a megtámadott lapka másmilyen, mint a támadó, ez utóbbiról vegyél le még egy kockát. **(Erre nem kerül sor, ha a támadó lapka háború.** - Ezt a kivételt az olasz szabály tartalmazza, a németből és az angolból kimaradt.)
4. A támadóról tetszés szerinti számú (de legalább 1) kockát mozgass át a megtámadott lapkára.

Fontos, hogy a háború mind a négy lépését végre kell hajtani, vagyis a harc végén a megtámadott lapkán legalább egy kockádnak kell lennie. *(Eközben a támadó lapkát akár üresen is hagyhatod.)* Háború indításához nem szükséges, hogy legyen háborúlapkád a játéktéren - ha azonban egy olyanról indítasz támadást, a támadás olcsóbb.

Egy háborús cselekedet során tetszőleges számú háborút indíthatsz.

Stratégiai tanácsok

A játék elején leginkább a mezőgazdaság és a kereskedelem kombinálásával lehet szaporodni.

Az új lapka kiválasztásánál először azt fontold meg, mire van szüksége a te civilizációdnak, utána pedig azt, hogy milyen lapkák vannak a többieknél.

A zikkuratok nagyon fontosak, de nem szabad túl hamar megépíteni őket - a túl gyors építkezés meggátolhatja egy civilizáció fejlődését. (A lapkákra, amelyeken zikkuratok vannak, már nem hatnak a cselekedetek.)

Tervező: Paolo Mori · **Illusztrátor:** Mariano Iannelli

Szerkesztő: Alessandro Lanzuisi · **Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)

Külön köszönet: Guido "The Goblin" Ceccarellinek, Silvio "SdP" De Pechernek és Valerio "Lobo" Salvinak, a "La Tana dei Goblin" (www.goblins.net) alapítóinak és összes tagjának.

Köszönet az IDG (www.inventoridigiochi.it) tervezői közösségének és a Gmi játéktesztelőinek.

info@whatsyourgame.it - www.whatsyourgame.it

© 2006 Paolo Mori © 2006 What's Your Game? srl

