

VINCI

APOGÉE ET DÉCLIN DES CIVILISATIONS

UN JEU DE PHILIPPE KEYAERTS



A játék a civilizációk felemelkedését és hanyatlását mutatja be az ókortól a reneszánsz koráig. E hosszú idő alatt birodalmak alakultak ki, virágzottak, majd omlottak össze s tűntek el nyomtalanul, hogy átadják helyüket az utánuk következőknek.

A játékosok a *Vinci*-ben ilyen civilizációk sorsát irányítják. Ezek különböző adottságokkal bírnak, s birodalmuk kiépítése során állandóan egymásba ütköznek. A terjeszkedés azonban nem mehet a végtelenségig: idővel elkerülhetetlenül eljön a pillanat, mikor a leghatalmasabbak is elbuknak. Ilyenkor a játékos egy új civilizációt választ, és új birodalmat alapít.

A *Vinci* alapjátékot 3-tól 6 játékos számára terveztük, de különleges szabályok alkalmazásával kettesben, vagy akár egyedül is lehet játszani.

TARTALOM

- 150 fakorong 6 színben, ezek képviselik a birodalmak lakosságát
- 16 vastagabb korong a győzelmi pontok jelzésére
- 33 faszínű korong, ezek képviselik az őslakókat és az erődöket
- 52 négyszögletes lapka, ezeket a hanyatló birodalmak tartományaira kell tenni
- 52 képességlapka, ezek a civilizációk különböző adottságait jelzik
- játéktábla, amelyen a zónákra és tartományokra osztott Európa látható
- 6 segédlap a különböző civilizációs adottságok összefoglalásával
- áttekintés, részletes példákkal
- szabályfüzet
- vászonzsák

ÁTTEKINTÉS

A játékot győzelmi pontok gyűjtésével lehet megnyerni. Minél több tartománya van egy birodalomnak, annál több győzelmi pont jár érte.

Minden civilizáció adott számú koronggal indul. Ezekkel a korongokkal lehet újabb tartományokat meghódítani, ehhez bizonyos tényezőktől függően különböző számú korong szükséges. Ilyen tényező a tartomány típusa vagy a védők létszáma. A kör végén minden játékos összeszámolja, hány győzelmi pontot ér a birodalma, majd a birodalmon belül átcsoportosítja korongjait, hogy biztosítsa a tartományai feletti uralmát és megvédje azokat. Ily módon a körök múlásával minden játékos egyre több pontot kap a birodalmáért, ugyanakkor egyre kevesebb korongja marad új tartományok meghódítására és határai védelmére a terjeszkedő szomszédok ellen. Mikor a játékos úgy gondolja, hogy kimerítette a civilizációjában rejlő lehetőségeket, és birodalma tovább nem képes ellenállni a támadásoknak, bejelentheti a birodalom hanyatlását. Ezután új civilizációt választhat, amellyel új birodalmat alapít. Azonban a régi, hanyatlásnak indult birodalma után szintén megkapja a győzelmi pontokat, mindaddig, míg annak tartományait más civilizációk el nem foglalják.

A győzelmi pontok körönként összeadódnak, míg egyvalaki el nem éri a játék megnyeréséhez szükséges pontmennyiséget. Ez az összeg a résztvevők számától függ:

| | | | | |
|-------------------------|-----|-----|-----|-----|
| játékosok száma | 6 | 5 | 4 | 3 |
| szükséges pontok | 100 | 100 | 120 | 150 |

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Minden játékos választ magának egy szint, magához veszi a korongjait és a vastag korongját felteszi a tábla szélén futó pontjelző sáv 10-es helyére.
- 2) A tábla minden tartományára - a hegyek és a tengerek kivételével - helyezzünk fel egy-egy faszínű korongot. Ezek olyan ősi civilizációk túlélőit jelképezik, akik foggal-körömmel védik területüket. A képességlapkat tegyük a vászonzsákba, hogy húzni lehessen abból.
- 3) Ezután véletlenszerűen húzzunk ki 12 képességlapkat, méghozzá párosával. Az első párt tegyük fel a táblán erre elkülönített sarok első helyére. Az ezután kihúzott párokat a soron következő helyekre kell tenni. Ha két ugyanolyan lapkát húzzunk ki, tegyük vissza őket és húzzunk újra. Minden lapkapár azon hat civilizáció egyikének adottságait jelzi, amelyek készen állnak a történelem színpadára (azaz a táblára) való belépésre. Mind a hat pár rendelkezésre áll már a játék elején is.
- 4) Válasszunk kezdőjátékost valamilyen véletlenszerű módszerrel (pl. kockadobással). A többiek az óramutató járásának megfelelően kerülnek sorra.

CIVILIZÁCIÓK KIVÁLASZTÁSA

A játék indulásakor, s később is, ha valaki egy aktív birodalom hanyatlását jelenti be, civilizációt kell választani. Ez az induláskor a következőképpen zajlik (a módszer hasonló a játék során mindvégig): A kezdőjátékos választ egy civilizációt az induláskor rendelkezésre álló hat közül. Ha azt választja, amelynek lapkái az I-es számmal jelölt helyen fekszenek, nem változik a győzelmi pontjainak száma. Ha viszont átugrotta az első civilizációt (az I-es helyet), és a másodikat választja (II), **2 győzelmi pontot kell fizetnie** (vastagabb korongját két hellyel vissza kell tolni a pontjelző sávon). Minden további ugrás 2 ponttal többre kerül, tehát a III-as helyen lévő civilizáció 4, a IV-es helyen lévő 6 pontba stb. Minden egyes átugrott civilizációra le kell tenni egy jelzőt. Pl. ha valamelyik játékos a negyedik civilizációt választotta, az első három mindegyikére le kell tenni egy-egy jelzőt, s a játékos 6 pontot fizet. Ha egy civilizációt többen is átugranak, akkor minden esetben rá kell tenni egy jelzőt a megfelelő lapkapárra. Ha ezután valaki egy jelzős civilizációt választ, akkor minden rajta lévő jelző után 2 győzelmi pontot kap. (Ezután a jelzőket eltávolítjuk.) A jutalom-, illetve büntetőpontok szabálya az egész játékra érvényes, nem csak a kezdésre. A játékos elveszi a választott civilizációhoz tartozó lapkapárt és maga elé helyezi. A választott párostól jobbra lévő lapkákat egy hellyel balra kell mozgatni (pl. ha a játékos a II-es civilizációt választotta, az eddigi III-as civilizációt a II-es helyre, a IV-est a III-asra stb. kell tolni). Ezután ugyanaz a játékos kihúz két új képességlapkát, és felteszi a megüresedett VI-os helyre. Így az utána jövőknek szintén hat civilizáció áll rendelkezésére.

A KORONGOK KIOSZTÁSA

Miután civilizációt választott, a játékos kap bizonyos számú korongot a saját színéből. A kapott korongok alapmennyisége a részt vevő játékosok számától függ, a következőképpen:

Ehhez az alapmennyiséghez hozzá kell adni a választott civilizáció képességlapkáin látható piros számokat. Ezekkel együtt jön ki a játékos által kapott korongok száma.

| játékosok száma | 6 | 5 | 4 | 3 |
|-----------------|---|---|---|---|
| alapmennyiség | 3 | 4 | 6 | 8 |

Ha valamelyik színből nem lenne elegendő korong (ez nagyon ritkán fordulhat csak elő), használjunk egy gazdátlan színt, vagy - 6 játékos esetén - a semleges faszínű korongokat.

Példa: Öt játékos esetén a Csillagászat és a Hegylakók képességgel rendelkező civilizáció 13 korongot ad a tulajdonosának: 5 (Csillagászat) + 4 (Hegylakók) + 4 (mert öt játékos van). Ha négyen játszanának, ugyanez a civilizáció 15 koronggal indulna.

JÁTÉKMENET

Egy játékos köre a következő négy fázis végrehajtásából áll:

- 1) Saját bábuk mozgósítása / új civilizáció alapítása
- 2) Terjeszkedés
- 3) Átcsoportosítás
- 4) Győzelmi pontok begyűjtése

Ha a játékos hanyatlást jelent be, akkor a fázisok átalakulnak:

- 1) Hanyatlás bejelentése
- 2) Minden tartományon 1 korong marad, a többit le kell venni
- 3) Minden tartományra le kell rakni 1 hanyatlásjelzőt
- 4) A civilizáció képességlapkáinak eltávolítása (kivéve a hanyatláskor is érvényeseket)
- 5) Győzelmi pontok begyűjtése
- 6) Új civilizáció választása



JÁTÉKMENET

1. Saját bábuk mozgósítása vagy új civilizáció alapítása

Saját bábuk mozgósítása

Köre kezdetén a játékos egy-egy korongot hagy minden tartományán, a többit pedig maga elé veszi. Ha valamelyik tartományán mégsem kíván korongot hagyni, megteheti, ám ez esetben a tartományt elveszíti - ha vissza akarja szerezni, újra meg kell hódítania. Az elvett korongokkal azután új tartományokat hódíthat meg (*ld. Terjeszkedés*). Ez azt jelenti, hogy minél nagyobbra nő a birodalom, annál kevesebb korong marad terjeszkedésre. A szabályok alapján nincs kizárva, hogy egy játékos az összes bábuját kézbe vegye az 1. fázisban. Ilyenkor újra be kell jönnie a tábla széléről, mintha új civilizációt indítana. (*A fordító megjegyzése: Ezzel a lehetőséggel illik csínján bánni, hiszen kiszámíthatatlanná teszi a játékot. Szerintem célszerű a játék előtt megegyezni, hogy engedélyezzük-e az ilyen hirtelen újrakezdést.*)

Új civilizáció alapítása





Új civilizáció indításakor a civilizáció összes korongja rendelkezésre áll. Az új civilizáció megalapítása a kezdőtartomány meghódításával történik. Az új birodalom innen fog majd szétterjedni, amint egymás után meghódítja a szomszédos tartományokat (*ld. Terjeszkedés*). Kezdőtartomány csak olyan szárazföldi tartomány lehet, amely a tábla szélén fekszik, vagy a tábla széléről elérhető legfeljebb egy tengerzónán való áthaladással. Egy új civilizáció indulhat Skóciából vagy Írországból, de Franciaországból vagy Észak-Itáliából nem. Tengerzónákat nem lehet elfoglalni; áthaladni is csak olyan civilizáció haladhat át rajtuk, amely most indul a játékban, vagy birtokában van a *csillagászat* képességnek. A többiek számára a tengerzónákon való átkelés tilos. A kezdőtartományt a rendes szabályoknak megfelelően meg kell hódítani (*ld. Terjeszkedés*).

Hogy mindenki láthassa a játékban lévő civilizációk képességeit, tegyük a két képességlapkánkat a kezdőtartományunkra (vagy egy másik, később elfoglalt tartományra).

2. Terjeszkedés

A birodalom terjeszkedése tartományról tartományra történik (ezeknek szomszédosaknak kell lenniük egymással), és az éppen meghódított tartományból is lehet továbbterjeszkedni. Két tartomány akkor szomszédos egymással, ha közös szárazföldi vagy tengeri határuk (fehér) van, de nincs közöttük tengerzóna. Pl. Írország szomszédos Skóciával.

A korongok sosem a játéktáblán mozognak. A játékos a maga elé lerakott vagy kezében tartott korongokat használja terjeszkedésre, mindig lerakva hódításkor a szükséges mennyiségű - vagy több - korongot az adott tartományra. A terjeszkedésre felhasznált korongok a játékos körének végéig a meghódított tartományban maradnak (*ld. Átcsoportosítás*). Egyetlen korongot sem lehet tartalékban hagyni, hanem mindet fel kell tenni a táblára. Egy tartomány meghódításához bizonyos mennyiségű korongot kell felhasználni:

-  erdős vagy hegyi tartományokhoz legalább 3 korong lerakása szükséges
-  bármely másik tartományhoz legalább 2 korong kell
-  minden, a tartományban álló védekező egység után eggyel több korongra van szükség
-  hegyi tartományból kiinduló támadásnál a szükséges korongok száma eggyel csökken

Tehát: hódításhoz szükséges korongok száma = 2 (erdőnél vagy hegynél 3), + 1 minden védekező korong után, -1 ha hegyről támadunk.

Különleges esetben (bizonyos civilizációs adottságok és módosítók használatával) megtörténhet, hogy a hódítás egyetlen korongba se kerül. Az ilyen tartomány a támadás bejelentésekor automatikusan, tehát korong felhasználása nélkül a támadó birtokába kerül (aki innét is folytathatja terjeszkedését). Ahhoz azonban, hogy az új tartományt a birodalomba integrálja, a tulajdonosnak a köre végén legalább egy korongját a tartományra kell helyeznie, különben elveszíti fölötte az uralmat.



Sikeres támadáskor **a védő egy korongot elveszít**, ezt le kell venni a tábláról. A csatát túlélő védőkorongok a meghódított tartományban maradnak a támadó körének végéig. Ekkor a védekező játékosnak fel kell őket venni és szét kell osztani saját tartományai között. Ha a védekező játékosnak már nem maradt tartománya, mert mindet elfoglalták, akkor a megmaradt korongjaival a tábla széléről kell bejőnie, mintha új civilizációt alapítana.

A támadó sosem veszít bábut.

Az összefüggő terület szabálya

A játékos birodalmának *a köre végén* összefüggő területet kell alkotnia. Ez azt jelenti, hogy a birodalom minden tartományának szomszédosnak kell lennie a birodalom legalább egy másik tartományával. Azokból a tartományokból, amelyek nem szomszédosak a játékos birodalmával, el kell távolítani a korongokat.

E szabály betartását a játékos saját lépése után, a győzelmi pontok kiosztása előtt kell ellenőrizni, így egy korábban megtámadott játékos lehetőséget kap rá, hogy elszakított tartományait sikeres terjeszkedésekkel újra birodalmába olvassza. Ha a tulajdonos nem tudja vagy nem akarja újraegyesíteni birodalmát, célszerű a köre elején felvennie az elszakított tartományokban álló korongjait (hiszen ezek úgyis elvesznének a tartományokkal együtt), és máshol más feladatot adnia nekik.

Ha egy játékos befejezte terjeszkedését, de birodalma még mindig két - vagy több - részből áll, szabadon eldöntheti, melyik birodalomrészt tartja meg.

A hanyatló birodalmakra nem vonatkozik az összefüggés szabálya. Ezek tartományai elszakadhatnak egymástól.

3. Átcsoportosítás

Ha a játékos befejezte a terjeszkedést, átcsoportosíthatja a birodalmához tartozó tartományokban lévő korongokat, hogy biztosítsa tartományai védelmét. Ennek során az összes korongot a táblán kell hagyni, nem lehet őket "tartalékba" visszavonni.

Figyelem: Egy tartomány csak akkor tartozik egy birodalomhoz, ha a tulajdonosának **legalább egy korongja** rajta áll. Ebben a fázisban tilos üresen hagyni tartományt, kivéve, ha nem jut minden tartományba legalább egy korong.

4. Győzelmi pontok begyűjtése

A játékos a köre végén aktív és hanyatló birodalma minden egyes tartományáért 1 győzelmi pontot kap, kivéve a hegyekért (ezek nem érnek pontot). Vastag korongját ennek megfelelően előre kell tolni a pontjelző sávon.

Bizonyos civilizációs adottságok módosíthatják a tartományokért kapott győzelmi pontok számát.

A BIRODALOM HANYATLÁSA

Köre elején a játékos dönthet úgy, hogy feladja eddig vitt civilizációját és bejelenti a birodalma hanyatlását. Ekkor mindkét képességlapkáját el kell távolítani a tábláról, **kivéve** azokat, amelyeken **oszlopcsonk** jelzi, hogy az adott képesség hanyatló birodalomban is érvényben marad. Az eltávolított képességlapkákat vissza kell tenni a zsákba. A játékosnak birodalma összes tartományára fel kell raknia egy-egy hanyatlásjelzőt, ugyanakkor le kell vennie azokról a plusz korongjait - a hanyatló birodalom összes tartományán csak egy-egy korong maradhat.



Ezután a játékos végrehajtja 4. fázisát, azaz **begyűjti a (hanyatló) birodalma után járó győzelmi pontokat** (az 1-3. fázisa elmarad). Végül a játékos ezután választ egy új civilizációt és megkapja az azzal járó korongokat; a játékba való belépéssel azonban meg kell várnia a következő körét - gyakorlatilag a játékos egy teljes körből kimarad, amikor birodalma hanyatlásnak indul.

A hanyatlásnak induló birodalom ezután nyugalomban lesz és továbbra is hozza játékosának a győzelmi pontokat, viszont nem terjeszkedhet, mivelhogy inaktív.

Egy játékosnak egyszerre **egy inaktív (hanyatló) és egy aktív birodalma** lehet. Ha hanyatlást jelent be, amikor még az előző hanyatló birodalma fenn van a táblán, a régebbi birodalom összes korongját azonnal el kell távolítani.

A játékos aktív és hanyatló birodalmi **sohasem** kerülhetnek szomszédságba egymással. Olyan tartományokat tehát, amelyek szomszédosak a játékos hanyatló birodalmával, nem lehet meghódítani. **Errata: Igenis meg lehet őket hódítani, de ilyenkor a játékosnak a végén ki kell üríteni a birodalmával szomszédos összes hanyatló tartományát.** Aktív birodalom nem foglalhatja el az ugyanazon játékos hanyatló birodalmához tartozó tartományokat. Az új aktív birodalom nem használhatja a hanyatló birodalom esetleg megmaradó civilizációs adottságait.

Különleges esetben előfordulhat, hogy egy aktív birodalom ellenséges terjeszkedés következtében elveszíti utolsó tartományát is. Ilyenkor az érintett játékos bejelenti birodalma **automatikus hanyatlását**. Ezután egy kört várnia kell, mielőtt új civilizációt indíthatna. Ha volt már egy hanyatló birodalma, akkor ennek korongjait is le kell szednie, még akkor is, ha az aktív civilizációjának nincs egyetlen korongja sem a táblán - a játékosnak tehát egy körig egyáltalán nem lesz korongja a táblán.

(A fordító megjegyzése: Mint látható, ezen a ponton két szabály ellentmond egymásnak:

- “Ha a védekező játékosnak már nem maradt tartománya, mert mindet elfoglalták, akkor a megmaradt korongjaival a tábla széléről kell bejönnie, mintha új civilizációt alapítana.”
- “Különleges esetben előfordulhat, hogy egy aktív birodalom ellenséges terjeszkedés következtében elveszíti utolsó tartományát is. Ilyenkor az érintett játékos bejelenti birodalma automatikus hanyatlását.”

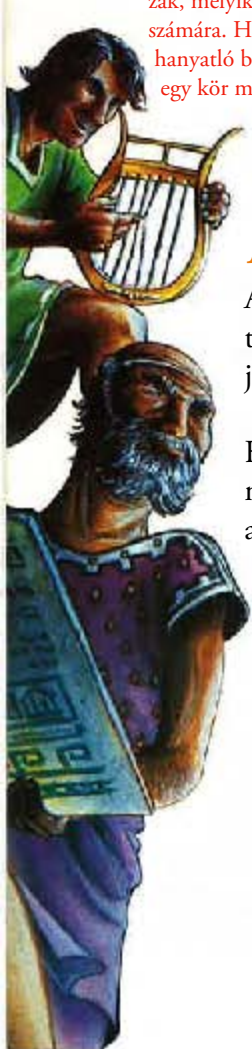
Mivel erre vonatkozó hivatalos pontosítást nem találtunk, javasoljuk, hogy a játékosok kezdés előtt, ill. a helyzet első felmerülésekor tisztázzák, melyik szabályhoz tartják magukat. De rábízhatjuk a birodalmát veszített játékosra is a döntést, hogy melyik megoldás a szimpatikusabb számára. Ha elegendőnek tartja megmaradt korongjait, ragaszkodhat a régi civilizációjához, és bejöhet a tábla széléről: ilyenkor a korábbi hanyatló birodalma megmarad. Ha viszont veszteségeit túl nagyra érzi, bejelentheti a hanyatlást: ilyenkor elveszíti mindkét birodalmát, de egy kör múlva új civilizációt indíthat.)

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos összegyűjtötte a szükséges mennyiségű győzelmi pontot. Ez 5 vagy 6 játékos esetén 100 pont (tehát a 100-as mező a tábla szélén futó pontjelző sávon), 4 játékosnál 120 pont, 3 játékosnál pedig 150 pont.

Ha az egyik játékos elérte a szükséges pontmennyiséget, a többi játékos még befejezi a körét (vagyis mindig a kezdőjátékos jobbján ülő játékos lépésével ér véget a játék.). A győztes az a játékos, akinek az utolsó kör végén a legtöbb győzelmi pontja van.

A játék hosszát szabályozhatjuk a megszerzendő győzelmi pontok számának módosításával.



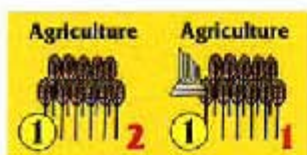
KÉPESSÉGLAPKÁK

A képességlapkák minden hatása összeadódik, de a terjeszkedés nehézsége soha nem csökkenhet nulla alá.

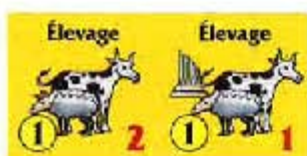
A földművelés-, állattenyésztés-, bányászat- és kikötőlapkák egy részén oszlopocsonk látható, ilyenkor ezek a képességek a hanyatlás alatt is megőrzik hatásukat.

Az erődlapkán azért szerepel az oszlopocsonk, mert a korábban feltett erődök a hanyatló birodalom tartományain is megmaradnak. Egyébként azonban az erőd hatása a hanyatlás bejelentésekor megszűnik.

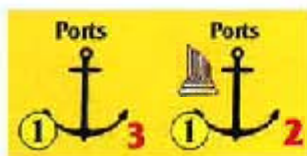
A sárga lapkák, amelyeken sárga körben fekete számok láthatók, plusz győzelmi pontokat adnak bizonyos típusú tartományok birtoklásáért.



Állattenyésztés: Minden puszta (világoszöld tartomány) +1 győzelmi pontot ér. Az egyik változata csak aktív birodalomban érvényes (oszlopocsonk nélkül), a másik aktív és hanyatló birodalomban is (oszlopocsonkkal).



Földművelés: Minden síkság (sárga tartomány) +1 győzelmi pontot ér. Az egyik változata csak aktív birodalomban érvényes (oszlopocsonk nélkül), a másik aktív és hanyatló birodalomban is (oszlopocsonkkal).



Kikötő: Minden olyan tartomány, amelyen kikötő található (jele a horgony), +1 győzelmi pontot ér. Az egyik változata csak aktív birodalomban érvényes (oszlopocsonk nélkül), a másik aktív és hanyatló birodalomban is (oszlopocsonkkal).

Bányászat: Minden olyan tartomány, amelyen bányá található (jele a csákány) +2 győzelmi pontot ér. Az egyik változata csak aktív birodalomban érvényes (oszlopocsonk nélkül), a másik aktív és hanyatló birodalomban is (oszlopocsonkkal).



Pénzverés: Minden tartomány +1 győzelmi pontot ér (a hegyek is).



Rabszolgák: Minden ellenséges vagy semleges korong, amely ebben a körben megsemmisült, +1 győzelmi pontot ér. (A hanyatló birodalmak korongjai is számítanak, de az erődök nem.)



Gálya: Eggyel kevesebb korong szükséges az olyan támadáshoz, amikor a kiinduló, illetve a céltartomány ugyanazon tengerpart mentén fekszik. (Tehát nem csak egy szárazföldi, hanem egy tengeri határuk is közös, pl. Észak- és Dél-Itália vagy Anglia és Írország.) A hatás akkor is érvényes, ha a támadó a tengerrel érkezik (ld. csillagászat képesség, ill. új civilizáció alapítása).

Kém: Körönként egy tartomány elfoglalása csak 2 korongra kerül, a védekezők számától függetlenül. Semmiféle módosító hatása nem érvényesül (más képességlapkáké sem). A kör többi terjeszkedése a rendes szabályoknak megfelelően történik.



Hegylakó: A hegyi tartományok meghódításához eggyel kevesebb korong szükséges. Ezenfelül minden hegyi tartomány +1 győzelmi pontot ér.

Milícia: A birodalom minden tartománya +1-gyel védekezik, tehát eggyel több támadó korong kell a meghódításához.



Fegyverzet: Minden tartomány meghódításához eggyel kevesebb korong szükséges.

Erőd: A játékos köre végén egy tartományába feltehet egy erődöt (faszínű korongot). Az erőddel védett tartomány elfoglalásához eggyel több korong szükséges, az innen kiinduló támadások viszont eggyel olcsóbbak. Az erődök a birodalom hanyatlása után is megmaradnak, csak akkor kell őket levenni, ha a tartományt meghódítják vagy a birtokosa feladja. Hanyatló birodalomba már nem lehet újabb erődöket építeni. Egy tartományban csak egy erőd állhat. Hegyre is építhetünk erődöt.



Hadvezér: A birodalom minden kör elején kap 7 korongot, amelyeket felhasználhat terjeszkedésre, azonban a terjeszkedési fázis végén le kell adnia őket. (Tehát védekezésre már nem használhatók.) Az eltávolításnak még a győzelmi pontok kiosztása, illetve a birodalom összefüggésének ellenőrzése előtt kell megtörténnie.

A rózsaszín lapkák, amelyeken kék négyzetben fehér számok vannak, és az új tartományok meghódításánál vagy a régiek megvédésénél, egyszóval a harcban adnak előnyöket.

A kék lapkák különleges adottságokat jelölnek.



Csillagászat: Két tartomány szomszédosnak számít akkor is, ha egy vagy több tengerzóna (sötétkék terület) köti össze őket (pl. Írország és Dél-Itália). A szomszédosság mind támadásra, mind a birodalom összefüggésére érvényes. (A partmenti tartományok világoskék része nem számít tengernek, azokon bárki átkelhet.) A hegyről kiinduló támadás bónuszát nem lehet kombinálni *csillagászattal*, de a *gályát* igen.



Gyógyítás: A birodalom minden körben, a mozgósítási fázisban kap +1 korongot (már az első körben is).



Hírnök: A birodalom tartományainak nem kell összefüggő területet alkotniuk.



Diplomácia: A játékos minden köre elején kiválaszthat egy ellenfelet, akivel békét köt. A *diplomácia*s játékos következő körének kezdetéig egyikük sem támadhatja meg a másikat. A békekötés csak aktív birodalmakkal érvényes, a hanyatló birodalmakat továbbra is meg lehet támadni. A játékos minden körben más ellenfelet választhat, de dönthet úgy is, hogy senkivel nem kíván békében lenni. **Olyan ellenfél is választható, akinek éppen nincs aktív birodalma a pályán - ezzel megelőzhető a háttámadások.**

Barbárok: Nincs külön képesség - de hat korongot ad!



Specializáció: A birodalom megkapja még egyszer azt a képességet, ami a másik lapkán szerepel. A *specializáció* után eggyel több korong jár, mint a másik lapka után (pl. öt játékos esetén a *barbárok* és a *specializáció* után $6 + 6 + 1 + 4$, azaz 17 korong jár.) Ha a másik lapka hanyatlás alatt is érvényes, akkor mind a két lapka érvényben marad.



Reneszánsz: A birodalom hanyatlását elég a kör végén bejelenteni, a győzelmi pontok összeszámolása után. (Győzelmi pontokat mindenképpen csak egyszer kap a játékos körében.) A játékos így nem marad ki egy körből a hanyatlás miatt.



Örökség: A játékos aktív és hanyatló birodalma lehet szomszédos egymással. (Ha akarja, az aktív birodalmával tartományokat is elfoglalhat a hanyatló birodalmától.)



Felkelés: Az új civilizáció bármelyik tartományból indulhat, a tábla belsejéből is, nem csak a széléről. A kezdőtartományt a rendes szabályoknak megfelelően meg kell hódítani (amelynek során viszont esetlegesen felhasználható a civilizáció másik adottságának bónusza - pl. a *hegylakóé* vagy a *gályáé*.)



SZABÁLYOK EGY VAGY KÉT JÁTÉKOS ESETÉRE


Koncepció: Egyszemélyes játék esetén három, két játékosnál pedig két fiktív ellenfél vesz részt a játékban. A fiktív ellenfelek viselkedését néhány speciális szabály és kockadobások segítségével szimuláljuk. Ehhez szükségünk lesz egy hatoldalú dobókockára. Ha fiktív játékos lépése következik, meg kell vizsgálni a birodalmával szomszédos tartományokat, és fel kell állítani közöttük egyfajta "ranglistát", aszerint, hogy melyik mennyire értékes célpont a fiktív játékos számára. A fiktív játékos ezt a ranglistát fogja követni terjeszkedése során. Több tartomány egyenrangúsága esetén a fiktív birodalom következő hódítását véletlenszerűen (kockadobással) határozzuk meg. Elég gyakran fordul elő ilyen egyenlőség ahhoz, hogy a fiktív birodalmak viselkedése kellően kiszámíthatatlan legyen.

A játék kezdete: Véletlenszerűen meghatározzuk a játékosok sorrendjét. A játék megnyeréséhez 150 győzelmi pont kell.

Civilizáció kiválasztása: A fiktív játékosok mindig elviszik az első rendelkezésre álló civilizációt. Kapott korongjaik alapmennyisége mindig 8 - szemben az emberi játékosok által kapott alapmennyiséggel, ami 6 korong.

Kezdőtartomány: A fiktív játékos mindig a számára legértékesebb tartományt választja kezdőtartományául. A legértékesebb tartomány természetesen az, amelyik a legtöbb győzelmi pontot hozza neki. Egyenlőség esetén a legkönnyebben megszerezhető tartomány mellett dönt, s ha így is több tartomány marad "versenyben", kockadobással döntünk.

Variáns: A játékot nehezíthetjük azzal a szabállyal, hogy a fiktív játékos egyenlőség esetén kockadobás helyett mindig egy emberi játékos tartományát támadja meg (ha lehet).



Terjeszkedés: A fiktív játékos mohó és szüklátó körű: terjeszkedésnél csak az azonnal megszerezhető győzelmi pontok lebegnek a szeme előtt. A hódításra kiszemelt tartományokat ugyanúgy kell megállapítani, mint a kezdőtartományt, tehát előbb a legértékesebb, azután a legkönnyebben meghódítható tartományt választja, végső esetben pedig a kocka dönt. Ha a fiktív birodalomnak nincs elég korongja az első számú célpont meghódítására, akkor a másodikat támadja meg stb. A fiktív birodalom terjeszkedése addig tart, amíg ki nem fogy a korongokból. Soha nem üríti ki a saját tartományait, hogy ezzel újabb korongokhoz jusson.

Variáns: A fiktív játékos célpontjának meghatározására alkalmazhatjuk a következő képletet: a hódításhoz szükséges korongok száma - (a tartomány értéke \times 2).

A fiktív játékos mindig a legkisebb eredményt elért tartományt fogja választani. Pl. egy üres hegyi tartomány többet ér, mint egy olyan síkság, amelyen 6 védő áll, mert $3 - (0 \times 2) = 3$ kisebb, mint $8 - (1 \times 2) = 6$. Ez a módszer finomabb az előzőnél, bár tagadhatatlanul igényel némi fejszámolást.

Átcsoportosítás: A fiktív játékos az átcsoportosítás során arra törekszik, hogy lehetőség szerint egyenletesen védje tartományait, tehát ellenfeleinek nagyjából egyforma erővel kelljen támadnia minden tartományát (figyelembe véve a hegyek, erdők és erődök bónuszait). A maradék korongokat a tábla szélén fekvő tartományokba teszi, ha új civilizáció megjelenése várható, egyébként pedig az ellenséges (aktív) birodalmakkal szomszédos tartományait erősíti meg velük. Ha ilyenből több is van, akkor a legértékesebb tartományait védi jobban; egyenlőségnél, mint mindig, most is kockadobás dönt.

SZABÁLYOK EGY VAGY KÉT JÁTÉKOS ESETÉRE

Összefüggés: Az összefüggő terület szabálya a fiktív birodalmakra nem vonatkozik.

Hanyatlás: A fiktív játékos akkor jelenti be birodalma hanyatlását, ha a köre elején (tehát az esetleges terjeszkedés előtt) a birodalom 10 pontnál kevesebbet ér és kevesebb, mint 5 korongja van terjeszkedésre. Ha ez a két kívánalom teljesül, dobni kell a kockával: ha az eredmény nagyobb, mint a terjeszkedésre rendelkezésre álló korongok száma, a fiktív birodalom hanyatlani kezd, egyébként pedig aktív marad.

A fiktív birodalmak civilizációs adottságai

Csillagászat: Vegyük figyelembe a kezdőtartomány kiválasztásakor és a terjeszkedésnél.

Diplomácia: A fiktív játékos mindig egy emberi játékosal köt békét. Ha két emberi játékos is van, kockadobás döntse el közöttük.

Erőd: A fiktív birodalom "offenzív módon" helyezi el az erődjait, tehát abba a tartományba, amely a legtöbb ellenséges vagy semleges tartománnyal szomszédos. (Egyenlőségnél a védendő tartományok értéke dönt, végül a kockadobás.)

Felkelés: Kezdőtartomány kiválasztásakor az összes tartomány szóba jöhet.

Gálya: A fiktív birodalom egy tengerzóna partján fog kezdeni, de ez nem lehet egy beltenger része.

Hadvezér: A fiktív birodalom csak akkor indul hanyatlásnak, ha 3-nál kevesebb korongja van a terjeszkedésre (5 helyett). A kockadobásból is vonjunk le kettőt, mikor a hanyatlásra dobunk.

Kém: Vegyük figyelembe a terjeszkedésnél, ha két tartomány értéke egyenlő.

Örökség: Ha a terjeszkedés során több tartomány értéke egyenlő, a fiktív játékos azt fogja megtámadni közülük, amelyik szomszédos a saját régebbi (hanyatló) birodalmával, hogy így megvédje azt az ellenséges támadásoktól. Ha így is fennmarad az egyenlőség, marad a kocka.

Rabszolgaság: Vegyük figyelembe az így szerzhető pontot a tartomány értékének kiszámításakor.

Reneszánsz: A fiktív játékos nem fogja megvárni, amíg birodalma 10 pontnál kevesebbet ér: ha szabad korongjainak száma bármikor a megfelelő érték (5 vagy 3) alá csökken, dobni kell a hanyatlásra.

A nehézség növelése: Néhány játszma után megnövelhetjük a fiktív játékosok jelentette kihívást azzal, hogy megerősítjük őket. Pl. indulhatnak 15 győzelmi ponttal (10 helyett), és alaphoz kaphatnak 9 vagy több korong (8 helyett) új civilizáció indításakor.

