

החוקה

ולאדה חואטיל

דורך הענידנים

סיפור חדש של ציוויליזציות

חוברת חוקים זו מציגה את כל החוקים של **דרך העיידנים** בפירוט. היא יעילה במיוחד לשחקנים שצריכים למצוא מידע על חוק במהירות. אם אתם רק לומדים את המשחק, לא מומלץ להשתמש בחוברת זו. במקום, מומלץ להשתמש ב**מדריך למנהיג**, שמספק רקע סיפורי, דוגמאות מפורטות, וליווי צעד אחר צעד של התקדמות המשחק.

החצי הראשון של חוברת זו מסביר מה קורה במשחק. החצי השני מגדיר מונחים ומושגים.



סדר המשחק

- ◀ הכנת המשחק. (הכנה עמוד 2).
- ◀ שחקנים משחקים לפי התור, החל מהשחקן הראשון ובכיוון השעון. (בתורכם עמוד 3).
- ◀ תורות מתנהלים בסיבובים. כל סיבוב מתחיל עם התור של השחקן הראשון.
- הסיבוב הראשון שונה משאר הסיבובים. (התור הראשון עמוד 3).
- הערה: רוב הזמן שום דבר מיוחד לא קורה בתחילת סיבוב או בסופו.
- ◀ במהלך המשחק, העידן הנוכחי ישתנה בין עיידנים I, II, III, A, ולבסוף IV. (רענון שורת הקלפים עמוד 3).
- אם עידן III נגמר בתחילת תורו של השחקן הראשון, זה הסיבוב האחרון.
- אם עידן III נגמר בתחילת תורו של שחקן אחר, הסיבוב הבא יהיה האחרון.
- ◀ המשחק יסתיים כשיגמר הסיבוב האחרון. לכל שחקן יהיה מספר שווה של תורות. אז יגיע הזמן לניקוד הסופי:
- כל האירועים של עידן III מופעלים. הסדר לא משנה. (הפעלת אירועים עמוד 7).
- ניקוד על בונוסים של סוף משחק (הקלף ביל גייטס).
- מי שיש לו הכי הרבה נקודות תרבות, ניצח.
- אם יש שוויון, השחקנים חולקים בניצחון.

הכנת המשחק

לוחות משחק

הניחו את לוחות המשחק במרכז השולחן, בצורה נוחה ונגישה לכולם.

הכנת החפיסות

לכל אחד מהעידנים יש חפיסות אזרחיות וצבאיות. כך שיש 8 חפיסות שונות, כל אחת עם גב שונה.



חפיסות אזרחיות



חפיסות צבאיות

במשחק ל-2 או 3 שחקנים, תצטרכו להוציא חלק מהקלפים. קלפים אלו לא יהיו חלק מהמשחק.

לפני משחק ל-3 שחקנים:

- 4 חפיסות האזרחיות של עידנים I עד III מכילות כל אחת שלושה קלפים עם הסמל הזה. הסירו את הקלפים האלו מהחפיסות.

לפני משחק ל-2 שחקנים:

- 3+ 4 חפיסות האזרחיות של עידנים I עד III מכילות כל אחת תשעה קלפים עם אחד מהסמלים האלו. הסירו את הקלפים האלו מהחפיסות.
- בחפיסה הצבאית של עידן I יש שני קלפי ברית, בחפיסות הצבאיות של עידנים II ו-III יש ארבע כאלו בכל אחת. הסירו את כל קלפי הברית מהחפיסות.

רכיבים אישיים

כל אחד מכם יבחר צבע ויקח את הרכיבים בצבע שלו:

לוח שחקן

לוח השחקן מציג 6 טכנולוגיות ראשוניות: **לוחמים, חקלאות, ברונזה, פילוסופיה, דת ועריצות**. הן נחשבות קלפי טכנולוגיה.

הניחו קוביה כחולה על כל אחד מ-16 הריבועים שבמאגר הכחול.

הניחו קוביה צהובה על כל אחד מ-18 הריבועים שבמאגר הצהוב, על כל אחד מ-6 הריבועים שעל קלפי הטכנולוגיה, ועל הריבוע שבעמדת הפועלים.

קלף שיטת הממשל התחלתי שלכם, **עריצות**, מציג 4 פעולות אזרחיות ו-2 פעולות צבאיות. הניחו 4 קוביות לבנות ו-2 קוביות אדומות ליד הלוח (אבל לא עליו).

סמני איכות

יש לכם 4 סמנים בצבע שבתרם.

הניחו את סמן איכות המדע שלכם על 1 במדד איכות המדע.

הניחו את סמן איכות התרבות שלכם על 0 במדד איכות התרבות.

הניחו את סמן העוצמה שלכם על 1 במדד העוצמה.

הניחו את סמן האושר שלכם על 0 במדד האושר שלכם.

הערה: מדדים אלו נקבעו ע"י הפועלים שיש לכם על קלפי הטכנולוגיה התחלתיים שלכם. (מדדים עמוד 10).

סמני נקודות

הניחו את סמן נקודות המדע שלכם על 0 במדד נקודות המדע.

הניחו את סמן נקודות התרבות שלכם על 0 במדד נקודות התרבות.

דגל הלגיון

הניחו את דגל הלגיון שלכם באזור הטקטיקות המשותף על לוח הצבא. זה מראה שאין לכם טקטיקה נוכחית.

בקופסה

חלק מהקוביות הכחולות, הצהובות, הלבנות והאדומות ישאר בקופסה לאחר ההכנה. במקרים מסוימים תצטרכו אותן במהלך המשחק. הקוביות העודפות תמיד נחשבות "בקופסה".

הכנת חפיסת האירועים

ערבבו את חפיסת הקלפים הצבאיים של עידן A.

קחו קלפים כמספר השחקנים ועוד 2. הניחו אותם עם הפנים מטה על הלוח הצבאי בחפיסת האירועים הנוכחיים (אל דאגה, כל הקלפים בחפיסה הם קלפי אירוע).

חזירו את שאר הקלפים מהחפיסה לקופסה בלי להסתכל עליהם.

השחקן הראשון

בחרו את השחקן הראשון באיזו דרך שתרצו. השחקן הראשון לא יתחלף במהלך המשחק. אתם יכולים לסמן זאת ע"י הכנסת אחד מהקלפים מחפיסת הקלפים הצבאיים של עידן A אל מתחת ללוח שלו (כשהוא מציץ קצת).

פעולות התחלתיות

השחקן הראשון יקבל פעולה אחת לשחק בתור הראשון. סמנו זאת ע"י הנחת קוביה לבנה אחת על קלף שיטת הממשל שלו (**עריצות**).

לפי הסדר בכיוון השעון, כל שחקן מתחיל עם פעולה אחת יותר מהשחקן שלפניו. חסמנו זאת ע"י הנחת 2, 3, ו-4 קוביות (בהתאמה) על קלפי שיטת הממשל הרלוונטיים (**עריצות**).

אין לכם פעולות צבאיות בתור הראשון. כל הקוביות האדומות ישארו כרגע ליד לוחות השחקנים.

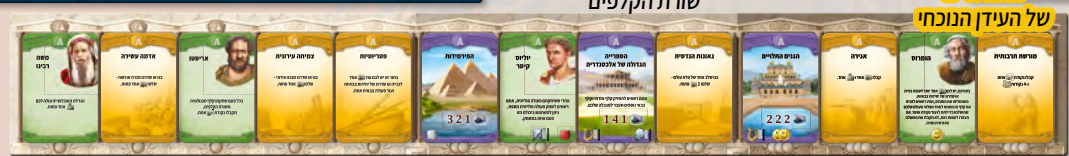
הכנת שורת הקלפים

ערבבו את חפיסת הקלפים האזרחיים של עידן A.

חלקו 13 קלפים עם הפנים כלפי מעלה על המקומות בשורת הקלפים.

הניחו את שאר החפיסה על הצד הבהיר של לוח העידן הנוכחי.

שמרו את שאר החפיסות קרובות, אבל בצד. לא תצטרכו אותן עד שלב יותר מאוחר במשחק.



תורכם מורכב משלבים וצעדים אלו:

◀ הליך תחילת התור:

– רעננו את שורת הקלפים.

– בדקו תוצאות מלחמה (אם יש כזאת).

– הפכו את הטקטיקה האישית שלכם זמינה לכולם (אם יש כזאת).

◀ השלב הפוליטי

◀ שלב הפעולות

◀ הליך סוף התור:

– זרקו קלפים צבאיים עודפים.

– שלבו הייצור (דלגו במקרה של מרד).

– שלפו קלפים צבאיים חדשים.

– החזירו קוביות פעולה צבאיות ואזרחיות.

התור הראשון

התור הראשון שלכם יהיה שונה:

◀ אתם מתחילים את התור הראשון עם מספר מוגבל של פעולות אזרחיות. (פעולות התחלתיות עמוד 2).

◀ אתם מדלגים על הליך תחילת התור ועל שלב הפעולה הפוליטי.

◀ במהלך שלב הפעולות שלכם אתם לא רשאים לעשות שום דבר מלבד:

– לקחת קלף שאינו פלא עולם משורת הקלפים.

– לקחת קלף פלא עולם ולהכניס אותו למשחק בתור פלא לא גמור.

הליך תחילת התור

בדיקת תוצאות מלחמה

אם אין לכם מלחמה על הלוח, דלגו על שלב זה. אבל אם יש לכם קלף מלחמה באזור המשחק שלכם, אתם חייבים לבדוק את תוצאות המלחמה בשלב זה.

◀ השוו את העוצמה שלכם לזו של היריב שהכרזתם עליו מלחמה.

– אם יש לכם קלף במשחק שנותן לכם תוספת כאשר אתם תוקפים את היריב הזה, כללו את התוספת.

◀ אם לאחד מכם יש עוצמה יותר גבוהה מהשני, השחקן היה הוא המנצח השחקן השני מוביל את הציוויליזציה שהובסה. הפרש העוצמות שלכם הוא יתרון העוצמה. עקבו אחר ההוראות שעל הקלף.

– אם המנצח גונב טכנולוגיה מיוחדת, הוא לוקח את הקלף מאזור המשחק של הציוויליזציה שהובסה ושם אותו באזור המשחק שלו.

– אתם לא יכולים לגנוב טכנולוגיה מיוחדת זהה לאחת שיש לכם באזור המשחק או ביד.

– אם אתם גונבים טכנולוגיה מיוחדת מסוג זהה לכזאת שיש לכם במשחק, שמרו את זאת ברמה הגבוהה יותר וזרקו את השנייה.

◀ אם לשחקנים יש את אותה העוצמה, המלחמה מסתיימת ללא השפעה על המשחק.

◀ בכל מקרה, זרקו את קלף המלחמה.

הערה: אף אחד מהצדדים לא יכול להשתמש בקלפי יתרון צבאי כדי לשנות את העוצמה שלהם בזמן המלחמה.

הפיכת טקטיקות לזמינות

אם יש לכם קלף טקטיקה באזור המשחק שלכם, אתם חייבים להפוך אותו לזמין לכולם בשלב הזה.

◀ הזיזו את קלף הטקטיקה שלכם לאזור הטקטיקות המשותף שעל לוח הצבא.

– אין מגבלה על מספר הטקטיקות שיכולות להיות באזור המשותף.

– אם כבר קיים קלף טקטיקה זהה באזור המשותף, תוכלו לאחד אותו עם החדש ("ע"י הנחתם אחד מעל השני), או שתוכלו להסיר אותו מהמשחק. שימו לב לא לזרוק אותו לערימת הקלפים הזרוקים. (לזרוק או להסיר מהמשחק עמוד 8).

– הערה: דגל הלגיון שלכם נשאר על הקלף כשהוא עובר לאזור המשותף וזו נשאר הטקטיקה הנוכחית שלכם.

עידנים I, II, ו-III נגמרים כשהקלף האחרון מהעידן הנוכחי מונח על שורת הקלפים. העידן הבא מתחיל מיד:

– קלפים מעידן ישן יותר מהעידן שנגמר (אבל לא קלפים מהעידן שהרגע נגמר) הופכים למיושנים:

- זרקו מהיד את כל הקלפים המיושנים.
- הסירו מהמשחק את כל המנהיגים המיושנים.
- הסירו מהמשחק את כל פלאי העולם שאינם גמורים. (קוביות כחולות שהיו עליהם חוזרות למאגר הכוח של השחקנים שלהם).
- הסירו מהמשחק את כל הבריות המיושנות.
- הערה: קלפים אחרים שבמשחק (טכנולוגיות, מושבות, פלאי עולם שבנייתם הושלמה, טקטיקות, שיטות ממשל, ומלחמות שהוכרזו) נשארים במשחק למרות שהם מיושנים.

– כל שחקן מאבד 2 קוביות צהובות.

– ערבבו את חפיסת הקלפים האזרחיים של העידן שזה עתה התחיל ושימו אותה על לוח העידן הנוכחי. עכשיו היא חפיסת העידן הנוכחי.

- המשיכו למלא את שורת הקלפים עד שאין מקומות ריקים.
- אם עידן IV התחיל, אין חפיסת קלפים אזרחיים חדשה והמקומות הריקים ישארו ריקים.
- הסירו את החפיסה הצבאית של העידן הקודם. ערבבו את החפיסה הצבאית של העידן החדש והניחו אותה על לוח העידן הנוכחי.
- אם עידן IV התחיל, אין חפיסת קלפים צבאיים חדשה. בעידן IV לא אפשרי לקחת קלפים צבאיים.

– עידן IV הוא עידן סוף המשחק. אם עידן IV מתחיל, זה הזמן לבדוק כמה סיבובים נשארו למשחק.

- אם זה תורו של השחקן הראשון, סיבוב זה הוא הסיבוב האחרון.
- אם זה תורו של אחד השחקנים האחרים, הסיבוב הבא יהיה האחרון.

רענון שורת הקלפים

הערה: לא מרעננים את שורת הקלפים בסיבוב הראשון.

כל תור שלכם יתחיל ברענון שורת הקלפים:

זרקו קלפים שנשארו במקומות השמאליים ביותר בשורת הקלפים:

– השלושה הראשונים במשחק ל-2 שחקנים.

– השניים הראשונים במשחק ל-3 שחקנים.

– הראשון בלבד במשחק ל-4 שחקנים.

– אם מישהו פרש (עמוד 4) התייחסו למספר השחקנים הנוכחי, לא לזה שאיתו התחלתם את המשחק.

הזיזו את כל הקלפים שמאלה ככל הניתן, בלי להשאיר מקומות פנויים ביניהם.

חלקו קלפים מעידן הנוכחי אל המקומות הריקים\משמאל לימין. (דלגו על צעד זה בעידן IV, שאין לו קלפים).

סוף עידן

לפעמים רענון שורת הקלפים גורם לסוף עידן:

עידן A מסתיים כשמרעננים את שורת הקלפים בפעם הראשונה.

– הערה: זה קורה בתחילת התור השני של השחקן הראשון.

– אחרי שחילקתם את הקלפים מעידן A לכל המקומות הריקים בשורה, הסירו את שאר החפיסה מהמשחק.

– ערבבו את החפיסות האזרחיות והצבאיות של עידן I והניחו אותן על לוח העידן הנוכחי. הן עכשיו חפיסות העידן הנוכחי.

– אם כל הקלפים האזרחיים מעידן A חולקו ועדיין נשארו מקומות ריקים בשורת הקלפים, מלאו אותה באמצעות קלפים אזרחיים מעידן I.



כשהעידן מתחיל...

...זרקו מהיד קלפים מיושנים...

...הסירו קלפים מיושנים אלו מהמשחק...

...ואבדו 2 קוביות צהובות.

השלב הפוליטי

להציע ברית



ברית היא קלף צבאי כחול עם סמל של לחיצת יד מעל השם.

במשחק לשני שחקנים אין בריתות. כדי להציע ברית, בצעו את הצעדים הבאים:

- < חשפו את הקלף.
- < הכריזו על השחקן שאיתו אתם רוצים להיות בברית.
- < אם לברית יש שני צדדים שונים, הכריזו באיזה צד של הברית אתם רוצים להיות.
- < בשלב הזה השחקן השני יחליט אם לקבל את הברית או לא.
- < אם השחקן סירב להצעה, החזירו את הקלף לידיכם. בכל מקרה, הפעולה הפוליטית שלכם בזוהר.
- < אם השחקן הסכים להצעה, הברית נכנסת למשחק:
 - כל ברית אחרת שיש באזור המשחק שלכם מבטלת, לא משנה אם היא הייתה עם השחקן הזה או עם אחר. הסירו אותה מהמשחק.
 - הערה: אתם עדיין יכולים להיות חלק מבריתות נוספות, כל עוד היא נמצאת על אזור משחק של שחקנים אחרים.
 - הניחו את הברית החדשה באזור המשחק שלכם כשהיא מכוונת לשחקן שאיתו עשיתם את הברית והצד הרלוונטי מופנה אליכם (במקרה שזו ברית עם צדדים שונים).
 - הברית החדשה תקפה מיד.
 - הערה: ברית שמונעת התקפות או הכרזות מלחמה, לא מונעות מלחמות שכבר הוכרזו.

לבטל ברית

- פעולה זו מאפשרת לכם לבטל ברית שאתם חלק ממנה. חלק מהפעולות הפוליטיות שתיארונו למעלה יכולות לגרום לביטול ברית בנוסף לפעולות שלהן. כדי לבטל ברית, בצעו את הצעדים הבאים:
- < בחרו את הברית שאתם חלק ממנה ואתם רוצים לבטל, היא לא חייבת להיות באזור המשחק שלכם.
 - < הסירו אותה מהמשחק. היא מפסיקה להשפיע עליכם ועל השחקן השני בברית.

לפרוש

- אתם רשאים להשתמש בפעולה הפוליטית שלכם כדי לפרוש.
- < הציוויליזציה שלכם יוצאת מיד מהמשחק. הפסדתם.
 - < זרקו את הקלפים מהיד שלכם והסירו את כל הקלפים מאזור המשחק שלכם. אם אתם חלק מברית, שנמצאת באזור השחקן של שחקן אחר, הסירו אותה מהמשחק.
 - < אם הוכרזו עליכם מלחמות, השחקנים שהכריזו אותן יסירו את הקלפים מהמשחק ויקבלו 7 נקודות תרבות.
 - < אם יש רק שחקן אחד מלבדכם, המשחק נגמר והוא ניצח.
 - < אם עדיין יש שניים או שלושה שחקנים, הם ממשיכים בלעדיכם:
 - הם לא משנים את חפיסות העידן הנוכחי (כך שיכולים להיות קלפים שלא מתאימים למספר השחקנים החדש).
 - לפני מעבר לעידן II או III, הם יסדרו את החפיסות בהתאם למספר השחקנים החדש. (הכנת החפיסות עמוד 2).
 - אם נשארו רק שני שחקנים, הם מתייחסים לחוקים המתאימים כשהם חושפים אירועים. (חשיפת אירוע עמוד 7).
 - < יוצא דופן: אתם לא רשאים לפרוש בעידן IV.

לשחק עוינות



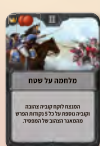
עוינות היא קלף צבאי חום ויש את המילה "עוינות" בשם שלו. כדי לשחק אותו, בצעו את הצעדים הבאים:

- < חשפו את הקלף.
- < שלמו את עלות הפעולות הצבאיות שלו לפי מה שמסומן ליד סמל הכתר.
- < הכריזו על השחקן שאיתו אתם תוקפים. השחקן הזה נחשב היריב שלכם.
 - אתם לא יכולים לתקוף אם יש ביניכם לבין המותקף ברית שאומרת שאסור לכם לתקוף.
 - אתם לא יכולים לתקוף שחקן שהעוצמה שלו שווה או גבוהה משלכם.
 - זכרו לכלול יתרונות שנותנים לכם קלפים שונים כשאתם תוקפים את היריב.
 - אל תכללו יתרונות מבריתות שמתבטלות אם אתם תוקפים.
- < אם יש לכם וליריב ברית שאומרת שהיא מתבטלת אם אתם תוקפים, הסירו אותה מהמשחק.
- < היריב שלכם רשאי להגן מפני העוינות באמצעות הוספה זמנית של עוצמה כדי להשוות או לעקוף את רמת העוצמה שלכם:
 - היריב יכול לשחק קלף יתרון צבאי אחד או יותר. ערך ההגנה שמופיע בחלק העליון שלהם, מתווסף לעוצמה של היריב. (קלפים אלו נזרקים לאחר שמוסיפים את היתרון שלהם לחישוב).
- < היריב יכול גם לזרז קלפים צבאיים אחרים בלי לחשוף אותם, בשביל יתרון של +1 על כל אחד.
- < הגבלה: מספר הקלפים הכולל שיריב יכול לשחק בשביל יתרון בהגנה לא יכול להיות גבוה יותר ממספר הפעולות הצבאיות שלו.



- < אם היריב הצליח להשוות או לעבור את העוצמה שלכם, העוינות נכשלה. זרקו את הקלף בלי שפיע על המשחק.
- < אם היריב לא יכול או לא רוצה להשוות או לעבור את העוצמה שלכם, היריב לא משחק או זורק קלפים והעוינות הצליחה:
 - בצעו את מה שכתוב על הקלף.
 - אם אחת ההשפעות מתייחסת לעלות של קלף, התייחסו רק לעלות המודפסת. התעלמו מהנחות או משתנים אחרים.
 - זרקו את קלף העוינות.

להכריז מלחמה



מלחמה היא קלף צבאי אפור עם המילים "מלחמה על" בכותרת. כדי להכריז מלחמה, בצעו את הצעדים הבאים:

- < חשפו את הקלף.
- < שלמו את עלות הפעולות הצבאיות שלו לפי מה שמסומן ליד סמל הכתר.
- < הכריזו על השחקן שאיתו אתם תוקפים. השחקן הזה נחשב היריב שלכם:
 - אתם לא יכולים לתקוף אם יש ביניכם לבין המותקף ברית שאומרת שאסור לכם לתקוף.
 - אם יש לכם וליריב ברית שאומרת שהיא מתבטלת אם אתם תוקפים, הסירו אותה מהמשחק.
- < הניחו את קלף המלחמה באזור המשחק שלכם, עם החלק העליון מופנה ליריב שלכם.
- < תוצאות המלחמה יבדקו רק בתחילת התור הבא שלכם.
- < הגבלות: אתם לא רשאים להכריז מלחמה בסיבוב האחרון.

במהלך השלב הפוליטי שלכם, אתם יכולים לבצע אחת מהפעולות הבאות, אם תרצו:

- < להכין אירוע
- < לשחק עוינות
- < להכריז מלחמה (לא במהלך הסיבוב האחרון)
- < להציע ברית (לא במשחק לשני שחקנים)
- < לבטל ברית (לא במשחק לשני שחקנים)
- < לפרוש (לא בעידן IV)
- 👑 סמל זה על קלף צבאי אומר שניתן לשחק אותו בשלב הפוליטי בלבד.

להכין אירוע



אירוע הוא קלף צבאי בצבע ירוק המציג את הסמל בפינה הימנית למעלה. כדי להכין אירוע, בצעו את השלבים הבאים:

- < הניחו את קלף האירוע שבחרתם כשפניו כלפי מטה על חפיסת האירועים העתידיים (או על המקום הריק של אותה חפיסה, אם הוא פנוי).
- < קבלו נקודות תרבות בשווי רמת הקלף. חשפו את האירוע העליון בחפיסת האירועים הנוכחיים ובצעו את מה שאמרו בו. אם זה שטח, בצעו התיישבות. (אירועים נוכחיים עמוד 7).
- < אם הקלף שחשפתם היה האחרון בחפיסת האירועים הנוכחיים:
 - ערבבו את חפיסת האירועים העתידיים.
 - סדרו אותם, כשפניהם כלפי מטה, כך שהקלפים מעידנים מוקדמים יותר יהיו מעל החדשים יותר.
 - הניחו אותם על המקום לאירועים הנוכחיים. עכשווים הם חפיסת האירועים הנוכחיים.
- הערה: אירוע שהנחתם בתור מסוים, ייחשף ויבוצע רק בתור עתידי כלשהו.

שלב הפעולות

לבנות שלב של פלא עולם

- ◀ אתם רשאים לעשות את זה רק אם יש לכם **פלא עולם שאינו גמור במשחק**.
- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ **שלמו משאבים** לפי המספר השמאלי ביותר שעדיין גלוי.
- ◀ כסו את המספר שלפיו שילמתם עם קוביה כחולה מהמאגר הכחול.
- אם לא נשאר לכם קוביות כחולות במאגר הכחול, השתמשו באחת מהקוביות שעל קלפי הטכנולוגיה שלכם.
- ◀ אם כל מספרי העלויות מכוסים, **פלא העולם הושלם**.
- החזירו את כל הקוביות הכחולות למאגר הכחול.
- סובבו את הקלף כך שיהיה ישר.
- **פלא העולם מתחיל להשפיע מיד**. עדכנו את המדדים **שלכם**, אם יש צורך.
- ◀ **אם קלף מאפשר לכם לבנות מספר שלבים עם פעולה אזרחית אחת**, ההליך זהה. אתם תחברו את העלויות של כל השלבים שתרצו לבנות, תשלמו את כל העלויות בבת-אחת, ואז תכסו את כל העלויות ששילמתם בעזרת קוביות כחולות מהמאגר.

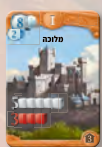
לפתח טכנולוגיה



תוכלו לזהות את קלפי הטכנולוגיה בידכם ע"י עלות המדע שנמצאת בפינה השמאלית העליונה של הקלף. הסוגים השונים מתוארים תחת (קלפי טכנולוגיה במשחק עמוד 9).

- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ בחרו קלף טכנולוגיה מהיד.
- ◀ **שלמו את עלות נקודות המדע** המוצגת על הקלף.
- אם זו טכנולוגיה ממשל, שלמו את העלות הגבוהה מבין השתיים.
- ◀ הניחו את קלף הטכנולוגיה באזור המשחק שלכם.
- אם הקלף הוא טכנולוגיה מיוחדת (כחול) מסוג שכבר יש לכם במשחק, רק הקלף מהרמה הגבוהה יותר ישאר במשחק.
- לרוב, הקלף הישן יוחלף בחדש.
- במקרים נדירים, הקלף שהרגע שיחקתם יוסר. בשביל קלפים אחרים (לדוגמה, **איינשטיין**), זה עדיין נחשב ששיחקתם קלף טכנולוגיה.
- אם הטכנולוגיה ששיחקתם היא שיטת ממשל, הקודמת מוחלפת. הסירו את הקלף הישן או הניחו את החדש מעליו.
- ◀ השפעות של טכנולוגיות מיוחדות ושיטות ממשל קורות מיד.
- ◀ עדכנו את המדדים שלכם, אם יש צורך.

להכריז על הפיכה



הכרזה על הפיכה היא דרך מיוחדת לפתח טכנולוגיה שיטת ממשל.

- ◀ בחרו קלף טכנולוגיה שיטת ממשל מהיד.
- ◀ **שלמו פעולות אזרחיות** בשווי כל הפעולות **האזרחיות שלכם**.
- אם אירוע (**פיתוח הציוויליזציה**) מאפשר לכם לפתח טכנולוגיה, תצטרכו לשלם את כל הפעולות האזרחיות שלכם כדי להכריז על הפיכה.
- אם קלף פעולה (**פריצת דרך**) מאפשר לכם לפתח טכנולוגיה, אתם רשאים לשלם על ההפעלה של הקלף את כל הפעולות האזרחיות שלכם בשביל להכריז על הפיכה.
- הערה: לרוב זה אומר שלא תוכלו לבצע הפיכה אלא אם כל הפעולות שלכם **פנויות**.

- ◀ קחו את הקוביה הצהובה הימנית ביותר במאגר הצהוב ושימו אותה בעמדת הפועלים שלכם. (היא הופכת לפועל פנוי).
- ◀ הערה: אתם לא רשאים להגדיל את האוכלוסייה שלכם אם לא נשאר לכם קוביות צהובות במאגר.

לבנות חווה, מכרה, או מבנה עירוני

- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ בחרו קלף טכנולוגיה חווה, מכרה או מבנה עירוני שיש לכם במשחק.
- ◀ **שלמו את עלות המשאבים** שכתובה על הקלף.
- הערה: הטכנולוגיות המיוחדות עם הסמל מורידות את עלות המבנים העירוניים בלבד.
- ◀ הזיזו את אחד **הפועלים הפנויים** שלכם לקלף שבחרתם.
- ◀ **עדכנו את המדדים שלכם**, אם יש צורך.
- ◀ הגבלה: המספר בצד ימין למטה של קלף שיטת הממשל שלכם מגדיר את המספר המקסימלי של מבנים עירוניים מכל סוג. אם כבר יש לכם כמות כזו של מבנים עירוניים מהסוג שבחרתם, אתם לא יכולים לבנות את המבנה.

לשדרג חווה, מכרה, או מבנה עירוני

- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ בחרו את אחת מהחווה, המכרות או המבנים העירוניים שלכם (כל אחד כזה מיוצג ע"י פועל שנמצא על קלף טכנולוגיה).
- ◀ בחרו קלף טכנולוגיה שיש לכם מאותו סוג ומרמה גבוהה יותר.
- ◀ **שלמו משאבים** בהתאם להבדל בין עלויות המשאבים שעל שני הקלפים.
- אם העלות של אחד המבנים או שניהם מושפעת ע"י קלף אחר, קחו את השינוי בחשבון.
- ◀ הזיזו את הפועל לקלף ברמה הגבוהה יותר.
- ◀ **עדכנו את המדדים שלכם**, אם יש צורך.

להרוס חווה, מכרה, או מבנה עירוני

- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ בחרו את אחת מהחווה, המכרות או המבנים העירוניים שלכם (כל אחד כזה מיוצג ע"י פועל שנמצא על קלף טכנולוגיה).
- ◀ הזיזו את הפועל מהקלף אל עמדת הפועלים שלכם. (הוא הופך לפועל פנוי).
- ◀ **עדכנו את המדדים שלכם**, אם יש צורך.

לשחק מנהיג

- ◀ מנהיג הוא קלף אזרחי ירוק עם דיוקן של דמות היסטורית בפינה הימנית למעלה.
- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ בחרו קלף מנהיג מהיד שלכם.
- ◀ הכניסו את קלף המנהיג למשחק.
- ◀ אם כבר יש לכם קלף מנהיג במשחק, הוא **מוחלף**.
- זרקו את המנהיג הישן.
- **קבלו פעולה אזרחית חזרה**.
- ◀ המנהיג מתחיל להשפיע מיד. **עדכנו את המדדים שלכם**, אם יש צורך.



במהלך שלב הפעולות שלכם, תהיו רשאים להשתמש בפעולות האזרחיות והצבאיות שלכם בשביל לבצע כל שילוב שתרצו מבין הפעולות שנציג, בכל סדר.

- ◀ בתור הראשון שלכם, אתם לא רשאים לבצע שום פעולה מלבד לקיחת קלפים משורת הקלפים. (אם לקחתם פלא עולם, הוא נכנס ישר למשחק).
- ◀ אתם רשאים לבצע פעולה רק אם אתם יכולים לבצע את כל השלבים בה ושלם את כל העלויות שלה.
- ◀ אתם רשאים לסיים את שלב הפעולות שלכם גם אם נשאר לכם פעולות אזרחיות או צבאיות זמינות.
- ◀ חלק מהפעולות שנתאר בהמשך יכולות להיות מבוצעות כחלק מהשפעות קלף פעולה. **אם פעולה מסוימת מתבצעת כחלק של קלף:**
- ◀ הפעולה עצמה לא עולה לכם פעולות אזרחיות או צבאיות אלא אם הקלף אומר אחרת. (יוצא דופן: **להכריז על הפיכה** עמוד 5).
- ◀ לפעולה עלולות להיות עלויות נוספות (לרוב מזון, משאבים או נקודות מדע) שעליכם לשלם אותן אלא אם הקלף מציין שאתם יכולים לבצע אותה בחינם.

לקחת קלף שאינו פלא עולם משורת הקלפים

- ◀ בחרו קלף שאינו פלא עולם משורת הקלפים.
- ◀ **שלמו 1, 2, או 3 פעולות אזרחיות**, לפי מה שמופיע בתחתית מיקום הקלף בשורת הקלפים.
- ◀ הוסיפו את הקלף ליד שלכם.
- ◀ הגבלות:
- אתם לא רשאים לקחת קלף אזרחי שאינו פלא עולם אם מספר הקלפים ביד שלכם זהה למספר הפעולות שלכם.
- אתם לא יכולים לקחת קלף טכנולוגיה אם כבר יש לכם קלף עם שם זהה ביד או באזור המשחק.
- אם כבר לקחתם מנהיג, אתם לא יכולים לקחת מנהיג נוסף מאותו העידן. הגבלה זו תקפה גם אם המנהיג כבר לא במשחק.

לקחת פלא עולם משורת הקלפים



פלא עולם הוא קלף סגול עם שורה של מספרים בחלק התחתון של האזור שלו, שמראה את עלות הבנייה של כל שלב בו. הוא יכנס למשחק ברגע שתקחו אותו:

- ◀ בחרו פלא עולם משורת הקלפים.
- ◀ **שלמו פעולות אזרחיות** לפי מה שמופיע בתחתית מיקום הקלף בשורת הקלפים. שלמו פעולה נוספת על כל פלא עולם שהשלמתם זה כולל פלאי עולם שהתפוררו בעקבות השפעות כמו זו של **פנעי הזמן**.
- ◀ הניחו את הפלא באזור המשחק שלכם כשהוא על הצד כדי להבהיר שהוא **פלא עולם שבנייתו לא הושלמה**.
- ◀ הגבלות: אתם לא רשאים לקחת פלא עולם אם יש לכם במשחק פלא עולם שלא הושלם.
- ◀ הערה: אתם רשאים לקחת פלא עולם גם אם היד שלכם מלאה.
- ◀ הערה: ההשפעה של פלאי העולם לא תקפה כל עוד הם בבנייה.

להגדיל את האוכלוסייה

- ◀ **שלמו פעולה אזרחית אחת**.
- ◀ **שלמו מזון** בהתאם למספר הלבן שמתחת לאזור הימני ביותר שעדיין לא ריק במאגר הצהוב.

שחרור יחידה צבאית

- ◀ שלמו פעולה צבאית אחת.
- ◀ בחרו את אחת מהיחידות הצבאיות שלכם (כל אחת כזו מיוצגת ע"י פועל שנמצא על קלף טכנולוגיה).
- ◀ היזו את הפועל מהקלף אל עמדת הפועלים שלכם. (הוא הופך לפועל פנוי).
- ◀ עדכנו את המדדים שלכם.

לשחק טקטיקה



טקטיקה היא קלף צבאי אדום עם סמלים של יחידות צבאיות בחצי התחתון שלו.

- ◀ שלמו פעולה צבאית אחת.
- ◀ בחרו קלף טקטיקה מיזכם.
- ◀ שימו את הקלף באזור המשחק שלכם בתור טקטיקה אישית.
- ◀ הניחו את דגל הלגיון שלכם על הקלף. עכשיו זוהי הטקטיקה הנוכחית שלכם.
- ◀ עדכנו את מדד העוצמה שלכם. (קלפי טקטיקה עמוד 9).
- ◀ הגבלה: אתם רשאים לשחק או להעתיק טקטיקה פעם אחת בתור.

להעתיק טקטיקה

- ◀ שלמו שתי פעולות צבאיות.
- ◀ בחרו טקטיקה משותפת מהלוח הצבאי.
- ◀ הניחו את דגל הלגיון שלכם על הקלף. עכשיו זוהי הטקטיקה הנוכחית שלכם.
- ◀ עדכנו את מדד העוצמה שלכם. (קלפי טקטיקה עמוד 9).
- ◀ הגבלה: אתם רשאים לשחק או להעתיק טקטיקה פעם אחת בתור.

- אם אתם לא יכולים לבצע את הפעולה שרשומה על הקלף, לא תוכלו לשחק את הקלף בכלל.
- אם קלף נותן לכם משהו "לתור זה", התוספת לא מעודכנת במדדים והיא לא מיוצגת ע"י רכיבים פיזיים במשחק.
- הערה: אם קיבלתם פעולה צבאית נוספת מקלף ששיחקתם, תוכלו להשתמש בה בשביל לשלוף קלף צבאי בסוף התור. (לשלוף קלף צבאי עמוד 6).
- ◀ זרקו את הקלף אחרי ששיחקתם אותו.

לבנות יחידה צבאית

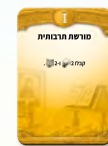
- ◀ שלמו פעולה צבאית אחת.
- ◀ בחרו קלף טכנולוגיה צבאית מאזור השחקן שלכם.
- ◀ שלמו את עלות המשאבים המוצגת על הקלף.
- ◀ היזו את אחד מהעובדים הפנויים שלכם אל הקלף.
- ◀ עדכנו את המדדים שלכם.

לשדרג יחידה צבאית

- ◀ שלמו פעולה צבאית אחת.
- ◀ בחרו את אחת מהיחידות הצבאיות שלכם (כל אחת כזו מיוצגת ע"י פועל שנמצא על קלף טכנולוגיה צבאית).
- ◀ בחרו את אחד מקלפי היחידות הצבאיות שלכם מאותו הסוג, אך מרמה גבוהה יותר.
- ◀ שלמו משאבים בהתאם להבדל בין עלויות המשאבים שעל שני הקלפים.
- אם העלות של אחד המבנים או שניהם מושפעת ע"י קלף אחר, קחו את השינוי בחשבון.
- ◀ היזו את הפועל לקלף ברמה הגבוהה יותר.
- ◀ עדכנו את המדדים שלכם.

- ◀ שלמו את עלות נקודות המדע הנמוכה המוצגת על קלף שיטת הממשל שלכם.
- ◀ הניחו את קלף שיטת הממשל במקום. הסירו את הקלף הישן או הניחו את החדש מעליו.
- ◀ כל ההשפעות של שיטת הממשל החדשה מופעלות מיד.
 - עדכנו את המדדים שלכם, אם יש צורך.
 - אם נוספה לכם פעולה אזרחית, שימו את הקוביה החדשה לצד הקוביות שנוצלו. במקרה זה לא תוכלו להשתמש בה.
- ◀ השפעות שקורות בכל פעם שתשחקו קלף טכנולוגיה (דה-וינצ'י, ניוטון, איינשטיין) מושפעות מהמהלך. (אז אם יש לכם את ניוטון, תקבלו פעולה אזרחית אחת לשימוש בהמשך התור).

לשחק קלף פעולה



- ◀ קלף פעולה הוא קלף אזרחי צהוב.
- ◀ שלמו פעולה אזרחית אחת.
- ◀ בחרו קלף פעולה מהיד. לא תוכלו להשתמש בקלף שלקחתם משורת הקלפים בתור הזה.
- ◀ חשפו את הקלף ובצעו את מה שהוא אומר:
 - אם הקלף אומר לכם לבצע פעולה כלשהי, עקבו אחרי כל ההוראות של אותה פעולה, אבל אל תשלמו פעולה אזרחית או צבאית בעבורה.
 - אם הקלף מוריד עלות של משהו אל מתחת ל-0, העלות היא 0.
 - אם קלף אומר "פתחו טכנולוגיה" אתם רשאים להכריז על הפיכה. במקרה זה, במקום שלם פעולה אחת על השימוש בקלף, שלמו את העלות של הפיכה. (להכריז על הפיכה עמוד 5).
 - אם קלף אומר "בנו שלב אחד של פלא עולם" אתם יכולים לבנות רק שלב אחד, גם אם יש לכם קלף שמאפשר לכם לבנות שלבים מרובים "בעבור פעולה אזרחית אחת".

הליך סוף התור

לשלוף קלפים צבאיים

- ◀ בעבור כל פעולה צבאית פנויה שנשארה לכם, תוכלו לקחת קלף צבאי.
- הגבלה: אתם רשאים לקחת רק 3 קלפים בצורה זו.
- בעידן IV אין קלפים צבאיים ולכן לא תוכלו לשלוף קלפים.
- הערה: בסיבוב הראשון אין לכם פעולות צבאיות פנויות ולכן לא תוכלו לקחת קלפים.
- ◀ אם תיגמר לכם חפיסת הקלפים הצבאיים, ערבבו את כל הקלפים הצבאיים מהעידן הנוכחי מערימת הקלפים הזרוקים (עמוד 8) והניחו אותם על לוח העידן הנוכחי. עכשיו זו חפיסת הקלפים הצבאיים.
- אם לא סיימתם לשלוף את מספר הקלפים הדרוש, המשיכו מהחפיסה החדשה.

החזרת פעולות

- ◀ החזירו את כל קוביות הפעולה הלבנות והאדומות אל קלף שיטת הממשל שלכם. כל הפעולות זמינות לכם שוב. חלק מהאירועים עלולים לדרוש מכם לבזבז פעולות לפני התור הבא שלכם.

- אבדו משאבים בשווי רמת השחיתות שלכם.
- אם איבדתם את כל המשאבים ועדיין לא שילמתם את רמת השחיתות, אבדו מזון כדי לכסות את מה שנשארה.
- ◀ ייצור מזון
 - על כל פועל שיש לכם על קלף טכנולוגיית חווה קחו קוביה כחולה אחת מהמאגר הכחול ושימו אותה על הקלף.
 - אם אין מספיק קוביות כחולות, העבירו כמה שתוכלו, החל מהטכנולוגיה ברמה הגבוהה ביותר.
- ◀ צריכת מזון
 - על הריבוע השמאלי ביותר בכל אחד מהאזורים במאגר הצהוב שלכם יש מספר שלילי.
 - אם כל הריבועים האלו מכוסים בקוביות צהובות, אין לכם בעיה של צריכה.
 - אם לא, המספר השמאלי ביותר שחשוף מייצג את כמות הצריכה שלכם.
- אבדו מזון בשווי כמות הצריכה שלכם.
- אם איבדתם את כל המזון ועדיין לא שילמתם את כל הצריכה, אבדו 4 נקודות תרבות על כל יחידת מזון שלא הצלחתם לשלם.
- ◀ ייצור משאבים
 - על כל פועל שיש לכם על קלף טכנולוגיית מכרה קחו קוביה כחולה אחת מהמאגר הכחול ושימו אותה על הקלף.
 - אם אין מספיק קוביות כחולות, העבירו כמה שתוכלו, החל מהטכנולוגיה ברמה הגבוהה ביותר.

- אחרי שתכריזו שסיימתם את שלב הפעולות, בצעו את הליך סוף התור לפי הסדר.
- רק הצעד הראשון דורש החלטה שלכם. השלבים שאחרי שתבחרו אילו קלפים צבאיים לזרוק הם סטניים בלבד. כדי לאפשר למשחק לזרום, השחקן שאחרים יתחיל את תורו ברגע שסיימתם לזרוק.

לזרוק קלפים צבאיים עודפים

- ◀ אם מספר הקלפים הצבאיים שיש לכם גדול ממספר הפעולות הצבאיות שלכם, זרקו קלפים עודפים כשפניהם כלפי מטה.

לבדוק אם היה מרד

- ◀ אם יש לכם יותר פועלים לא מרוצים מאשר פועלים פנויים, יש לכם מרד בידיים ואתם חייבים לדלג על שלב הייצור. (פועלים לא מרוצים עמוד 10).

שלב הייצור

- אם אתם לא מתמודדים עם מרד, בצעו את הצעדים הבאים לפי הסדר.
- ◀ הרוויחו נקודות מדע ותרבות
 - הרוויחו נקודות מדע בהתאם למדד איכות המדע שלכם.
 - הרוויחו נקודות תרבות בהתאם למדד איכות התרבות שלכם.
- ◀ שחיתות
 - על הריבוע השמאלי ביותר בכל אחד מהאזורים במאגר הכחול שלכם יש מספר שלילי.
 - אם כל הריבועים האלו מכוסים בקוביות כחולות, אין לכם בעיה של שחיתות.
 - אם לא, המספר השמאלי ביותר שחשוף מייצג את רמת השחיתות שלכם.

אירועים נוכחיים



כשאחד מכם יניח אירוע בחפיסת האירועים העתידיים בתור בעולה פוליטית, הקלף העליון בחפיסת האירועים ייחשף ויופעל. חלק מהאירועים מייצגים גילוי של שטחים חדשים. לקלפים אלו יש את המילה "שטח" בשם שלהם. לאירועים אחרים יש השפעה כלשהי שכתובה על הקלף.

- < אם לאירוע הנוכחי יש השפעה כתובה, הפעילו אותו לפי מה שכתוב.
- < אם הוא מייצג גילוי של שטח חדש, השחקנים מנסים להתיישב בו.

התיישבות

- אם שטח חדש נחשף כאירוע נוכחי, לכל השחקנים יש הזדמנות להתיישב בו. תוכלו להציע הצעות כדי לראות מי מוכן לשלוח את כוח ההתיישבות הגדול ביותר כדי ליישב את השטח.
- < הצעה תמיד צריכה להיות מספר שלם, גבוה מאפס וגבוה מההצעה שקדמה לו (אם היתה כזו).
 - אתם לא יכולים להציע יותר כוח התיישבות ממה שאתם יכולים לשלוח.
 - < אתם תציעו הצעות בתורות, בכיוון השעון, החל מהשחקן שחשף את הקלף.
 - בתורכם תוכלו להציע, או לוותר. אם ויתרתם, לא תוכלו להציע שוב.
 - אם אף אחד מכם לא מציע הצעה, הקלף יזרק לערימת אירועי העבר וההתיישבות תסתיים.
 - אם לפחות אחד מכם מציע הצעה, ההצעות ימשיכו עד שכולם יפרשו מלבד אחד. אם ניצחתם, אתם חייבים ליישב את השטח.
 - < אם ניצחתם, אתם חייבים ליצור **כוח התיישבות** ששווה או גדול מהמספר שהצעתם.
 - כוח ההתיישבות שתשלחו חייב להיות מורכב מיחידה צבאית אחת או יותר. העוצמה של היחידות נספר כדי להגדיר את העוצמה הבסיסית של כוח ההתיישבות.
 - תוכלו לאחד את היחידות שנשלחו לצבאות לפי הטקטיקה הנוכחית שלכם. היתרון הטקטי של הצבאות מתווסף לעוצמת כוח ההתיישבות. (קלפי טקטיקה עמוד 9).
 - הדרך שבה היחידות היו מסודרות לחישוב העוצמה של הציוויליזציה לא מחייבת אתכם.
 - יתרון ההתיישבות של הציוויליזציה שלכם 🏰 מתווסף לכוח ההתיישבות. (יתרון התיישבות עמוד 10).
 - תוכלו לשחק כל מספר של קלפי יתרון צבאי כדי להוסיף לערך ההתיישבות. היתרון בהתיישבות מופיע בחצי התחתון של הקלף.
 - הערה: אתם לא יכולים ליצור כוח התיישבות עם תוספות בלבד. תהיו חייבים לשלוח לפחות יחידה אחת.
 - הערה: השפעות שמשנות את העוצמה של הציוויליזציה שלכם כמו **נפוליאון** או **אלכסנדר**, לא משפיעות על עוצמת כוח ההתיישבות.
 - < אחרי שתכריזו באילו יחידות וקלפים אתם משתמשים בשביל ההתיישבות:
 - היחידות ששלחתם יוקרבו. הקוביות הצהובות שלהן יחזרו למאגר הצהוב.
 - קלפי יתרון צבאי שהשתמשתם בהם יזרקו.
 - < קחו את קלף השטח שזכיתם בו ושימו אותו באזור המשחק שלכם. עכשיו הוא נחשב מושבה שלכם.
 - עליכם לעדכן את המדדים שלכם, במיוחד:
 - ההשפעות הקבועות המופיעות בתחתית קלף השטח.
 - תצטרכו לחשב מחדש את העוצמה שלכם (אחרי שהקרבתם חלק מהיחידות).
 - אחר-כך, התייחסו להשפעות המיידיות המופיעות במרכז הקלף:
 - **הרנויחו** את מספר המשאבים שמוצג.
 - **הרנויחו** את כמות המזון שמוצג.
 - **קבלו** את מספר נקודות המדע שמוצג.
 - **קבלו** את מספר נקודות התרבות שמוצג.
 - **הגדילו** את האוכלוסייה בהתאם למספר הפעמים שהסמל מופיע.
 - **שלפו** מחפיסת הקלפים הצבאיים את מספר הקלפים הצבאיים שמצויין. התעלמו מהגבלות. אם אתם בעידן IV, אל תשלפו כלום.
 - הערה: הסדר חשוב פה. יכול להיות שההשפעות הקבועות יתנו לכם קוביות צהובות או חולות שיאפשרו לכם לבצע את ההשפעות המיידיות.



להפעיל אירוע

- עקבו אחרי ההוראות על הקלף.
- < אם שחקנים שונים צריכים לבצע החלטות, בצעו אותן בכיוון השעון, החל מהשחקן שחשף את הקלף.
- < אם הקלף דורש מהשחקנים להשוות **מדדים**, שוברי שוויון מתנהלים כך:
 - השחקן שחשף את הקלף, או זה שהכי קרוב אליו בסדר התורות, נחשב בעל הערך הגבוה יותר.
 - הערה: במקרים מסוימים (לדוגמה **טרור** או **ברברים**) זה יכול להיות חיסרון.
 - אם אירוע נפתח בסוף המשחק, השחקן הראשון נחשב זה ששלף את הקלף לצורך שוברי שוויון.
 - אם קלף מתייחס ל"כל הציוויליזציות" עם הכי הרבה או הכי מעט ממשוה (לדוגמה **הגירה**) אין צורך לשבור שוויון.
 - < **במשחק לשני שחקנים**: בכל פעם שקלף מתייחס לשתי ציוויליזציות עם הכי הרבה או הכי מעט ממשוה, יש לנהוג כאילו הוא מתייחס לאחת. לדוגמה, "שתי הציוויליזציות החזקות ביותר" צריך להיקרא בתור "הציוויליזציה החזקה ביותר".
 - < אם קלף מאפשר לכם לבצע פעולה שיכולתם לבצע בשלב הפעולות שלכם, עקבו אחר החוקים הרגילים של ביצוע הפעולה, אבל אל תשלמו פעולה צבאית או אזרחית אלא אם הקלף מצוין את זה מפורשות.
 - יוצא דופן: אם כתוב על קלף "פתח טכנולוגיה" אתם יכולים להכריז על הפיכה, אבל תצטרכו להשתמש בכל הפעולות האזרחיות שלכם. (להכריז על הפיכה עמוד 5).
 - < אחרי שסיימתם לבצע את ההוראות הכתובות על הקלף, הניחו אותו בערימת אירועי העבר. אין לשים אותו בערימת הקלפים הצבאיים שנזרקו. הוא לא יכול להשלף שוב.



הציוויליזציה שלכם...

הקלפים שלכם

לזרוק או להסיר מהמשחק

לזרוק מתייחס לרוב לזריקה של קלף מהיד שלכם. הסרה מהמשחק מתייחסת לזריקה של קלף שכבר נמצא במשחק. בכל מקרה, הקלף הולך לאותו המקום. אם קלף אזרחי נזרק או מוסר מהמשחק, הוא לא יחזור למשחק שוב. כשקלף צבאי נזרק או מוסר מהמשחק, הוא מונח עם הפנים כלפי מטה בערימת הקלפים הזרוקים של העידן המתאים. קלפים שנזרקים לפני ששחקן לא מוצגים לשאר השחקנים. אם חפסת הקלפים הצבאיים נגמרה, קחו את ערימת הקלפים הזרוקים של העידן הנוכחי, ערבבו אותה, והניחו אותה על לוח העידן הנוכחי בתור חפסת הקלפים הצבאיים. הערה: אירועים שהופעלו נזרקים לערימת אירועי העבר, שהיא לא ערימת הקלפים הצבאיים הזרוקים.

קלפים צבאיים

קלפים צבאיים נלקחים בלי שיראו אותם ישר מחפסת הקלפים הצבאיים. לכן שאר השחקנים יראו את הקלפים רק כשהם נחשפים. מספר הקלפים הצבאיים שמותר לכם להחזיק ביד הוא מספר הפעולות הצבאיות שלכם. מותר לכם לשלוף יותר מהגבול שלכם, אבל בשלב הרלוונטי בהליך סוף התור, תצטרפו לזרוק קלפים עודפים. (לזרוק קלפים צבאיים עודפים עמוד 6).

קלפים במשחק

קלף במשחק הוא קלף שנמצא עם הפנים כלפי מעלה על השולחן, אם הוא באזור המשחק של אחד מכם, או באזור הטקטיקות המשותפות על לוח הצבא. קלפים אחרים (בידיים של השחקנים, בערימות הקלפים הזרוקים, בחפסות, על שורת הקלפים) לא נחשבים "במשחק". אלא אם צויין אחרת, כשהשפעה מתייחסת למנהיגים, מושבות, פלאים או טכנולוגיות, היא מתייחסת לקלפים שבמשחק - אלא אם נכתב אחרת.

החוקים הבאים הם חוקים כלליים לגבי הדרכים לשלוף, לשחק ולזרוק קלפים. הסבר על סוגי קלפים ספציפיים מופיע בעמודים הבאים.

רמת הקלף

רמת הקלף היא הערך המספרי המתאים לעידן שממנו הוא מגיע: עידן 0 = I, עידן 1 = II, עידן 2 = III, עידן 3 = III.

הרמה של יחידה צבאית, חווה, מכרה או מבנה עירוני היא הרמה של הקלף שעליו הם נמצאים. אם קלף מתייחס למכרה, מעבדה, ספרייה (וכדומה), הטוב או הטובה ביותר. הוא מתייחס לרמה הגבוהה ביותר מתוך הפועלים מהסוג המדובר.

היד שלכם

אתם רשאים להחזיק קלפים אזרחיים וצבאיים ביד.

קלפים אזרחיים

קלפים אזרחיים נלקחים משורת הקלפים. (לקחת קלף שאינו פלא עולם משורת הקלפים עמוד 5). מכיוון שקלפים אזרחיים לעולם לא נלקחים בלי שידעו מה הם, תוכלו להחליט שהקלפים האזרחיים חשופים לכולם. מספר הקלפים האזרחיים שמותר לכם להחזיק ביד הוא מספר הפעולות האזרחיות שלכם. אם אתם בגבול מספר הקלפים או מעליו, אתם לא רשאים לקחת קלף נוסף בשום דרך. למרות זאת, אם מסיבה כלשהי אתם מעל לגבול, אתם לא צריכים לזרוק קלפים עודפים.

אזור המשחק שלכם

דרך מומלצת לסדר את אזור המשחק שלכם



The diagram illustrates the layout of the Civilization board game. At the center is the main board, divided into zones for technologies, wonders, and settlements. Surrounding the board are various cards and tokens. Key components include:

- War Cards:** Cards like 'מלחמה שהכרזתם' (War you declared) and 'ברית שיזמתם' (Alliance you proposed).
- Leader Cards:** Cards featuring historical figures like 'מנהיג' (Leader) and 'ניסון' (Nixon).
- World Wonders:** Cards representing wonders like 'פלאי עולם' (World Wonders) and 'פלא עולם בבניה' (World Wonder under construction).
- Technology Cards:** Cards representing different technologies like 'טכנולוגיות מתקדמות של מבנים עירוניים' (Advanced technologies of urban buildings) and 'טכנולוגיה התחלתית של יחידות צבא' (Basic technology of military units).
- Personal Tactics Cards:** Cards like 'קלף טקטיקה אישי' (Personal Tactics Card) and 'מלחמה שהכרזתם' (War you declared).
- Historical Sites:** Cards like 'שטח היסטורי' (Historical Site) and 'מושבות' (Settlements).
- Player Board:** A board for tracking resources and actions, labeled 'לוח השחקן' (Player Board).
- Action Cards:** Cards for 'פעולות זמינות' (Available Actions) and 'פעולות שאינן זמינות' (Unavailable Actions).
- Government Cards:** Cards like 'דמוקרטיה' (Democracy) and 'שיתות ממל' (Government).

קלפי טכנולוגיה שבמשחק

- רוב הקלפים שנמצאים במשחק הם קלפי טכנולוגיה. הם כוללים:
 - את כל הקלפים האזרחיים שיש להם עלות מדע ביניה השמאלית למעלה.
 - הטכנולוגיות ההתחלתיות שלכם, שמודפסות על לוחות השחקן שלכם. לכל דבר ועניין הן נחשבות קלפים שבמשחק.
 - סוג הטכנולוגיה מופיע ביניה הימנית למעלה של כל קלף.

טכנולוגיות חווה ומכרה

	קלפים אלו יאפשרו לכם לבנות חוות או מכרות ולאחסן מזון או משאבים.
	חווה או מכרה: כל פועל שנמצא על קלף טכנולוגיית חווה או מכרה



שבמשחק, מייצג חווה אחת או מכרה אחד ברמת הקלף. אין הגבלה על מספר החוות והמכרות שאתם יכולים להחזיק.

חוות ומכרות לא משפיעים על המדדים שלכם. בשלב הייצור, כל חווה או מכרה מייצרים מזון או משאבים. (שלב הייצור עמוד 6).

טכנולוגיות חווה ומכרה מאפשרות לכם לאחסן מזון ומשאבים. כל קוביה כחולה על קלף שווה את כמות המזון או המשאבים שכתובה בתחתית הקלף. אין הגבלה למספר הקוביות הכחולות שיכולות להיות על קלף אחד. (מזון ומשאבים עמוד 11).

הערה: קלף טכנולוגיית חווה או מכרה יכול לאחסן מזון או משאבים גם אם אין עליו פועל.

טכנולוגיות מבנים עירוניים



	קלפים אלו יאפשרו לכם לבנות מבנים עירוניים.
	מבנה עירוני: כל פועל שנמצא על קלף טכנולוגיית מבנה עירוני שבמשחק, מייצג מבנה עירוני אחד

ברמת וסוג הקלף.

לשיטת הממשל שלכם יש מגבלת מבנים עירוניים המציינת את המספר המקסימלי של מבנים עירוניים שתוכלו לבנות מכל סוג.

כל מבנה עירוני (כלומר, כל פועל שיש לכם על קלף טכנולוגיית מבנה עירוני) תורם למדדים שלכם כפי שמראה הסמל בתחתית הקלף. (המדדים שלכם עמוד 10, מדדים עמוד 10).



טכנולוגיות יחידות צבאיות

	קלפים אלו יאפשרו לכם לבנות יחידות צבאיות.
	יחידה צבאית: כל פועל שנמצא על קלף טכנולוגיית יחידה צבאית שבמשחק, מייצג יחידה צבאית

אחת ברמת וסוג הקלף. אין הגבלה על מספר היחידות הצבאיות שאתם יכולים להחזיק.

כל יחידה צבאית (כלומר, כל פועל שיש לכם על קלף יחידה צבאית) תורם למדד העוצמה שלכם לפי הערך שכתוב בתחתית הקלף. יחידות צבאיות יכולות להתאחד לצבאות לפי הטקטיקה הנוכחית שלכם. (קלפי טקטיקה עמוד 9).

טכנולוגיות מיוחדות

	טכנולוגיות אלו לא צריכות פועלים בשביל להשפיע על המשחק.
	ההשפעה של טכנולוגיות אלו מוצגת על הקלפים. הסמלים מוסברים תחת המדדים שלכם (עמוד 10).

הגבלה: אתם לא יכולים להיות מושפעים משני קלפי טכנולוגיה מיוחדת מאותו הסוג. אם יש לכם שניים כאלו באזור המשחק שלכם, מיד הסירו את הקלף ברמה הנמוכה יותר.

שיטות ממשל

שיטות ממשל מספקות את רוב הפעולות האזרחיות והצבאיות שלכם. אי אפשר להציב פועלים על קלפי שיטות ממשל.

תמיד יש לכם שיטת ממשל אחת במשחק. את המשחק תתחילו עם עריצות. בכל פעם שתכניסו שיטת ממשל חדשה למשחק, היא תחליף את הישנה. בנוסף לפעולות, חלק משיטות הממשל משייעות בצורות נוספות. (המדדים שלכם עמוד 10).

המספר ביניה הימנית למטה מגדיר את מגבלת המבנים העירוניים שלכם. היא מציינת את המספר המקסימלי של מבנים עירוניים שתוכלו לבנות מכל סוג.

קלפים אזרחיים אחרים שבמשחק

פלאי עולם

פלאי עולם נבנים בשלבים. (לבנות שלב של פלא עולם עמוד 5).

כשפלא עולם נכנס למשחק, הוא מונח על הצד - מה שמראה שבנייתו לא הושלמה. לא תהיה לו השפעה על המשחק עד שתשלימו את הבנייה. בכל רגע נתון אתם לא יכולים להחזיק יותר מפלא אחד שבנייתו לא הושלמה במשחק. אין הגבלה על מספר פלאי העולם שאתם יכולים להחזיק במשחק. (לקחת פלא עולם משורת הקלפים עמוד 5).

ברגע שהשלמתם בנייה של פלא עולם, סובבו אותו שיהיה ישר ותוכלו ליהנות מההשפעה שלו מיד.

על פלאי העולם של עידן III כתוב "אתם מרוויחים נקודות על השפעה חד-פעמית שקורית ברגע שהפלא הושלם."

יוצא דופן: הטקסט על הטג'ל מהאל משייע על כשהקלף נמצא בשורת הקלפים.

מנהיגים

מנהיג יתן לציוויליזציה שלכם יכולת מיוחדת. לא אפשרי שיהיה לכם יותר ממנהיג אחד בכל רגע נתון. אם לקחתם מנהיג משורת הקלפים (גם אם לא שיחקתם אותו) הוא מונע מכם לקחת מנהיג נוסף מאותו העידן. (לקחת קלף שאינו פלא עולם משורת הקלפים עמוד 5).

כשתניחו מנהיג במשחק, ההשפעה שלו תתחיל לפעול מיד. (לשחק מנהיג עמוד 5).

קלפי פעולה

קלפי פעולה אף פעם לא נכנסים למשחק. יש להם השפעה חד-פעמית והקלף ייזרק אחרי שתבצעו אותה. (לשחק קלף פעולה עמוד 6).

קלפים צבאיים שבמשחק

מושבות

חלק מקלפי האירועים מייצגים שטחים חדשים שמתגלים. אם יישבתם שטח חדש, הוא נכנס לאזור המשחק שלכם והופך למושבה. (התיישבות עמוד 7).

למושבה יש השפעה קבועה שמוצגת בתחתית. (המדדים שלכם עמוד 10).

למושבה יש גם השפעה מיידית שמוצגת במרכז הקלף, היא קורית מיד אחרי שעדכנתם את המדדים שלכם. (התיישבות עמוד 7).

ההשפעה הקבועה של המושבה נשארת איתה. אם הפסדתם את המושבה שלכם, תצטרכו להסיר אותה מהמשחק ולאבד את ההשפעות הקבועות שקיבלתם. אם אחד משאר השחקנים גונב לכם את המושבה, היזו את המושבה לאזור השחקן שלהם. אתם תאבדו את ההשפעות הקבועות והשחקן ירוויח אותן. לעומת זאת, ההשפעות המיידיות לא נאבדות לכם או נלקחות מכם.

קלפי טקטיקה

טקטיקות יאפשרו לכם לבנות צבאות. הטקטיקה הנוכחית שלכם מסומנת ע"י דגל הלגיון שלכם. הוא יכול להיות על קלף טקטיקה אישית (באזור השחקן שלכם) או קלף טקטיקה משותף (באזור הטקטיקות המשותף על לוח הצבא). בתחילת המשחק, אין לכם טקטיקה נוכחית.

(לשחק טקטיקה עמוד 6, להעתיק טקטיקה עמוד 6, הפיכת טקטיקות לזמינות עמוד 3).

ליצור צבאות: הטקטיקה הנוכחית שלכם מכתיבה אילו יחידות תצטרכו. בשביל לבנות צבא, תצטרכו לאגד יחידות צבאיות מהסוגים והכמויות שעל הקלף. (הערה: צבאות מורכבים בראש בשביל החישוב, אין להזיז יחידות מהקלפים שלהן).

בתחתית הקלף יש מספר המפרט את העוצמה הטקטית שנותן כל צבא. כל צבא שתיצרו מוסיף את העוצמה הטקטית למדד העוצמה שלכם. כל צבא יכול להכיל בנוסף גם יחידת חיל אוויר. שתכפיל את העוצמה הטקטית של הצבא.

הערה: כל יחידה בודדת יכולה להיות שייכת לצבא אחד בלבד.

צבאות מיושנים: קלפי טקטיקה מעידנים II ו-III מראים שני ערכים של עוצמה טקטית. אם יחידה כלשהי בצבא היא ברמה נמוכה ב-2 או יותר מהרמה של הטקטיקה, הצבא נחשב מיושן ומספק רק את הערך הנמוך שמציג הקלף. צבאות מיושנים עם יחידת חיל אוויר יספקו את הערך הנמוך שעל הקלף כפול 2.

הצבאות שלכם תמיד יורכבו בדרך שנותנת לכם את מספר נקודות העוצמה המקסימלי. אתם לא יכולים לבחור לסדר אותם אחרת. (מדד העוצמה עמוד 10).

בריתות

בריתות מאפשרות לכם לשתף פעולה עם ציוויליזציות אחרות. אתם יכולים להניח רק ברית אחת באזור המשחק שלכם, אבל אתם יכולים להיות חלק מברית שממוקמת באזור השחקן של אחד השחקנים האחרים בנוסף. (להציע ברית עמוד 4, לבטל ברית עמוד 4).

מלחמות

כשמלחמות מוכנסות למשחק, אין להן השפעה. יש להן השפעה חד-פעמית בסיבוב שאחר-כך, כשבדוקים את התוצאות שלהן. אחרי זה הן מוסרות מהמשחק. (להכריז מלחמה עמוד 4, בדקית תוצאות מלחמה עמוד 3).

קלפים צבאיים אחרים

קלפים צבאיים אחרים לא מונחים במשחק. יש להם השפעה חד-פעמית בלבד.

עוינות

עוינות מופעלת ברגע שמשחקים אותה ואז היא נזרקת. (לשחק עוינות עמוד 4).



אירועים

אירועים מופעלים ברגע שהם נחשפים מחפיסת האירועים הנוכחיים. לאחר מכן, הם עוברים לערימת אירועי העבר. (להכין אירוע עמוד 4, להפעיל אירוע עמוד 7).



קלפי יתרון צבאיים

קלפי יתרון צבאי משמשים כדי לקבל יתרון חד-פעמי כשמגנים מפני עוינות או כשמיישבים שטח חדש. לאחר מכן הם נזרקים. (לשחק עוינות עמוד 4, התיישבות עמוד 7).



המדדים שלכם

יתרון התיישבות

קלפים מסוימים יגרמו לכם להרוויח קוביות, להחזיר אותן לקופסה או לקחת ולתת אותן לשחקנים אחרים - לפי מה שכתוב בקלף.

אם אתם מקבלים קוביות כחולות או צהובות, הניחו אותן במאגר הכחול והצהוב, בהתאמה.

אם אתם מאבדים קוביות כחולות, החזירו אותן מהמאגר הכחול לקופסה. אם כבר אין לכם קוביות במאגר הכחול, תהיו חייבים להחזיר קוביות מהחול או המכרות שלכם, לבחירתכם.

אם אתם מאבדים קוביות צהובות, החזירו אותן מהמאגר הצהוב לקופסה. אם כבר אין לכם קוביות במאגר הצהוב, אתם לא מחזירים עוד קוביות.

אם אתם לוקחים קוביות צהובות משחקנים אחרים, קחו אותם מהמאגר הצהוב שלהם. אם כבר אין להם קוביות במאגר הצהוב, אל תקחו יותר.

פועלים ואוכלוסייה

כל קוביה צהובה שלא נמצאת במאגר הצהוב שלכם נחשבת פועל.

פועל פנוי הוא פועל שלא נמצא על אף קלף. הוא יכול להיות בעמדת הפועלים שלכם, או שהוא יכול להסתיר מחסור במדד האושר, כמו שמוסבר בהמשך.

אם השפעה אומרת לכם להרוויח אוכלוסייה אחת, היזו את אחת הקוביות הצהובות מהמאגר הצהוב שלכם לעמדת הפועלים. עכשיו הוא פועל. פעולה זו לא דורשת שתשלמו מזון.

אם השפעה אומרת לכם להגדיל את האוכלוסייה, עליכם לעקוב אחר הוראות הפעולה (להגדיל את האוכלוסייה עמוד 5). לרוב הגדלת האוכלוסייה דורשת מזון.

אם השפעה אומרת לכם ללאבד אוכלוסייה אחת, עליכם להזיז פועל מעמדת הפועלים שלכם למאגר הצהוב. אם אין לכם פועלים פנויים, עליכם להוריד פועל מאחד הקלפים. מונח זה מקביל ללאבד פועלים.

פועלים שאינם מרוצים

המאגר הצהוב שלכם מחולק לתת-אזורים, מעל כל אחד מהם יש מספר ולידו פרצוף מחייך. המספר שמעל תת-האזור הריק השמאלי ביותר מכתוב כמה אושר האוכלוסייה שלכם צריכה. אם אין לכם מספיק נקודות אושר, החוסר הוא מספר הפועלים שאינם מרוצים. אם יש לכם מספיק נקודות אושר, אין לכם פועלים שאינם מרוצים. (מדד אושר עמוד 10).

אם יש לכם יותר פועלים שאינם מרוצים מאשר פועלים פנויים, אתם צריכים להתמודד עם מרד ולכן מדלגים על שלב הייצור. (לבדוק אם היה מרד עמוד 6).

טריק למעקב: לא אמורים להיות לכם תת-אזורים ריקים משמאל לסמן האושר שלכם. אם יש לכם, שימו פועל פנוי מעל אותו תת-אזור. אם אין לכם מספיק, אתם תצטרכו להתמודד עם מרד אלא אם תטפלו בבעיה. פועלים שהנחתם עם עינין נחשבים פנויים, כאילו היו בעמדת הפועלים.



הערה: אין במשחק מעקב שבודק אילו מהפועלים אינם מרוצים. רק מספרם חשוב באירועים כמו התקוממות, תסיסה אזרחית, ירידה המונית, והשפעת האוכלוסייה. זה לא משנה אם הנחתם פועלים שאינם מרוצים על מדד האושר, או שלא.

המדדים שלכם נקבעים ע"י הקלפים שיש לכם במשחק וע"י המיקומים של הקוביות שלכם.

הסמלים שבתחתית כל קלף מסבירים על אילו מדדים הקלף או היחידות שעליו משפיעים:

אם קלף דורש פועלים, הסמלים שבתחתית שלו מייצגים את התרומה של כל פועל שעליו (והקלף עצמו לא תורם כלום אם אין עליו פועלים).

אם קלף לא דורש פועלים, הסמלים שבתחתית שלו מייצגים את התרומה הכוללת שלו למדדים.

– יוצא דופן: קלף טקטיקה מציין את התרומה של כל צבא. (קלפי טקטיקה עמוד 9).

– פלא עולם לא תורם דבר עד שבנייתו לא הושלמה. (לבנות שלב של פלא עולם עמוד 5).

יכול להיות שמדדים שלכם יושפעו מיכולות מיוחדות של קלפים שבמשחק.

כשחוק בחוברת זו מזכיר לכם לעדכן את המדדים שלכם, זה אומר שתצטרכו לוודא שהשינויים שקרו בזכות הפעולה שביצעתם מעודכנים במדדי האיכות, ובמספר הקוביות הלבנות, האדומות, הכחולות והצהובות.

מדדי איכות

יש לכם ארבע מדדי איכות שתוכלו לעקוב אחריהם באמצעות ארבעת סמני האיכות. (סמני איכות עמוד 2). שיטה זו היא רק לנוחותיכם, בכל רגע נתון תוכלו לוודא שהמדדים נכונים ע"י חישוב הערכים שנותנים הקלפים והפועלים במשחק.

מדד איכות מדע

סמל זה מראה את כמות המדע שמייצר בכל תור הקלף עצמו או כל אחד מהפועלים שעליו. חשבו את כלל המדע המיוצר בכל תור, כולל תוספות או שינויים מקלפי טכנולוגיה מיוחדת וממנהיגים. התוצאה היא איכות המדע שלכם (אלא אם התוצאה היא שלילית. במקרה כזה, איכות המדע שלכם היא 0). אין מגבלה עליונה לאיכות המדע שלכם.

מדד איכות תרבות

סמל זה מראה את כמות התרבות שמייצר בכל תור הקלף עצמו או כל אחד מהפועלים שעליו. חשבו את כלל התרבות המיוצרת בכל תור, כולל תוספות או שינויים מקלפי טכנולוגיה מיוחדת וממנהיגים. התוצאה היא איכות התרבות שלכם (אלא אם התוצאה היא שלילית. במקרה כזה, איכות התרבות שלכם היא 0). אין מגבלה עליונה לאיכות התרבות שלכם.

הערה: השפעה שגורמת לכם לקבל נקודות תחת תנאים מסוימים לא נכנסת לחישוב האיכות.

מדד עוצמה

על קלפי טקטיקה, סמל זה מראה את העוצמה הטקטית שמספק כל צבא. (קלפי טקטיקה עמוד 9). על כל קלף אחר, הסמל מייצג את העוצמה שמספק כל פועל שנמצא על הקלף. חברו את כל העוצמה שקיבלתם, כולל תוספות או שינויים מקלפי טכנולוגיה מיוחדת וממנהיגים. התוצאה היא העוצמה שלכם. היא לא יכולה להיות נמוכה יותר מ-0. אין מגבלה עליונה לעוצמה שלכם.

הערה: יחידה צבאית תמיד מספקת עוצמה, גם אם היא לא חלק מצבא.

מדד אושר

כל אחד מסמלים אלו מייצג נקודת אושר שמספק הקלף או כל פועל שנמצא על הקלף.

בצורה דומה, סמל זה מייצג עצבות או 1- נקודות אושר שמספק הקלף או כל עובד שעליו. (הערה: קלף עם סמל כזה לא נחשב אחד שנותן לכם אושר).

חשבו את כל נקודות האושר שלכם (אל תשכחו להחסיר עצבות). אם התוצאה היא בין 0 ל-8, זו רמת האושר שלכם. אם התוצאה היא מתחת ל-0, רמת האושר שלכם היא 0. אם התוצאה גבוהה מ-8, רמת האושר שלכם היא 8.

קלפים עם הסמל הזה יכולים לספק לכם יתרון לכוח ההתיישבות. יכול להיות שהיתרון יהיה מפורט בטקסט שעל הקלף. אם אין לכם קלפים כאלו, יתרון ההתיישבות שלכם הוא 0. יתרון ההתיישבות רלוונטי רק במהלך התיישבות. (התיישבות עמוד 7).

פעולות אזרחיות וצבאיות

סך הפעולות

סך כל הפעולות האזרחיות שלכם הוא מספר הסמלים האלו שיש לכם על קלפים במשחק. כולל על קלף שיטת הממשל שלכם ובחלק התחתון של קלפים אחרים.

סך כל הפעולות הצבאיות שלכם הוא מספר הסמלים האלו שיש לכם על קלפים במשחק. כולל על קלף שיטת הממשל שלכם ובחלק התחתון של קלפים אחרים.

להשתמש בפעולות

אמורות להיות לכם קוביות לבנות לפי מספר הפעולות האזרחיות שלכם וקוביות אדומות לפי מספר הפעולות הצבאיות שלכם. כשקוביות אלו נמצאות על קלף שיטת הממשל שלכם, הן נחשבות פנויות לשימוש. כשאתם משתמשים או משלמים בעבור פעולה, היזו את הקוביה המתאימה אל מחוץ לקלף. פעולה זו כבר לא פנויה.

אם אתם צריכים מספר פעולות כדי לבצע משהו ואין לכם מספיק פעולות פנויות, לא תוכלו לבצע את הדבר.

השפעות מסוימות יאפשרו לכם להרוויח חזרה פעולה. במקרים כאלו, תיזו קוביה חזרה אל קלף שיטת הממשל שלכם. היא פנויה שוב. אם זה קורה כשאין לכם פעולה שאינה פנויה, שום דבר לא קורה.

פעולה זמנית: אם השפעה נותנת לכם פעולה לתור ספציפי, השתמשו בה בהזדמנות הראשונה (במקום להשתמש בקוביה). הפעולה הנוספת לא משפיעה על סך הפעולות שלכם.

כשסך הפעולות שלכם משתנה

סך הפעולות שלכם ישתנה במקרים שבהם קלף יכנס או יצא מהמשחק. זה ישיפע על הפעולות הפנויות והלא-פנויות שלכם:

אם סך הפעולות שלכם גדל, קחו את הקוביות הלבנות או האדומות המתאימות מהקופסה ושימו אותן על קלף שיטת הממשל שלכם. הן מייצגות פעולות פנויות.

אם סך הפעולות שלכם קטן, החזירו את הקוביות הלבנות או האדומות המתאימות לקופסה. יש להחזיר קוביות שאינן פנויות קודם. קוביות פנויות יוחזרו רק אם אין מספיק קוביות שאינן פנויות.

אם קלף יוצא מהמשחק כי קלף אחר מחליף אותו, עדכנו את מספר הקוביות שלכם רק בסוף התהליך. אסור לכם לבצע את זה בשני שלבים נפרדים.

קוביות כחולות וצהובות

אתם מתחילים את המשחק עם מספר מסויים של קוביות כחולות וצהובות על לוח השחקן שלכם, רובן במאגר הכחול ובמאגר הצהוב.

המאגרים תמיד מתמלאים משמאל לימין וכל קוביה מונחת על ריבוע. אם כל הריבועים מלאים, ניתן לשמור קוביות נוספות באזור הימני ביותר. אין הגבלה על מספר הקוביות שמותר לכם להחזיק שם.

לרוב מה שתעשו עם הקוביות יהיה להעביר אותן בין המאגרים לקלפים שבמשחק. יוצאי הדופן הם:

אם קלף עם אחד הסמלים האלו בתחתיתו, נכנס לאזור המשחק שלכם אתם מקבלים את המספר המתאים של קוביות צהובות או כחולות. אם הקלף עוזב את אזור המשחק שלכם, אתם מאבדים את אותו המספר של קוביות.

אם קלף עם אחד הסמלים האלו בתחתיתו, נכנס לאזור המשחק שלכם אתם מאבדים את המספר המתאים של קוביות צהובות או כחולות. אם הקלף עוזב את אזור המשחק שלכם, אתם מקבלים חזרה את אותו המספר של קוביות.

תיאור קלף

קלפים אזרחיים

עלות נקודות מדע (Science points cost)

סוג הטכנולוגיה (Technology type)

עלות משאבים (Resource cost)

הערך של כל קוביה כחולה שעל הקלף (Value of each blue die on the card)

ההשפעה של כל פועל על הקלף (Effect of each action on the card)

רמת הקלף (Card level)

עלות הפיכה (Flip cost)

השפעת הקלף (Card effect)

מספר מבנים עירוניים מקסימלי (Maximum number of city buildings)

עלות של כל שלב בפלא העולם (Cost of each stage in the World Wonder)

השפעת הקלף (Card effect)

קלפים צבאיים

אפשר להכין בתור אירוע (Can be prepared as an event)

עלות פעולות צבאיות (Cost of military actions)

אפשר לשחק רק כפעולה פוליטית (Can only be played as a political action)

רמת הקלף (Card level)

השפעה מיידית של מושבה (Immediate effect of a colony)

השפעה קבועה של מושבה (Permanent effect of a colony)

האיותיות צריכות לפנות לשחקנים המתאימים לפי ההסכמה בברית (Allies must yield to the appropriate player according to the agreement in the alliance)

עלות פעולות צבאיות (Cost of military actions)

יתרון הגנה (Defense bonus)

יתרון התיישבות (Settlement bonus)

עוצמה צבאית לכלל צבא (Military strength for the entire army)

עוצמה צבאית (Military strength)

יחידות צבא המרכיבות צבא (Military units that form the army)

מזון ומשאבים

המזון והמשאבים הם מיוצגים על ידי קוביות כחולות שנמצאות על טכנולוגיות חווה ומכרה. כל קוביה כחולה מייצגת את הכמות שמודפסת בתחתית הקלף.

לקבל מזון ומשאבים

לרוב תיצרו מזון ומשאבים במהלך שלב הייצור שלכם (עמוד 6) אבל קלפים מסוימים יאפשרו לכם לקבל אותם מיד.

בכל פעם שהשפעה אומרת לכם לקבל מזון או משאבים, הזינו הקוביות כחולות מהמאגר שלכם לקלפי החווה או המכרה. סך כל הערכים שאליהם העברתם קוביות צריך להסתכם בכמות שאתם אמורים להעביר.

אם אין מספיק קוביות כחולות במאגר, תקבלו את המקסימום שתוכלו עם הקוביות שיש. אם המאגר שלכם כבר ריק, לא תוכלו לקבל מזון או משאבים. אם קלף אחד אומר לכם לקבל גם מזון וגם משאבים, קבלו אותם בסדר שבו הם רשומים על הקלף.

לאבד מזון או משאבים

כשאתם צריכים לשלם או להשקיע מזון או משאבים, יש לכם שלוש אפשרויות:

- להחזיר קוביה כחולה מאחת החוות או המרות שלכם למאגר, וכך לשלם את הסכום.
 - להזיז קוביה כחולה מקלף טכנולוגיה לקלף מאותו הסוג, אך ברמה נמוכה יותר, כדי לשלם באמצעות הפרש.
 - לשלם כמו באפשרות הראשונה, ואז לקבל עודף בעזרת קוביה שתגיע מהמאגר אל קלף בעל ערך נמוך יותר.
- בצעו את הפעולות האלו באיזה סדר שתצו, הערך הסופי של מה ששילמתם באמצעותן צריך להיות שווה לסכום שהייתם צריכים לשלם.
- אם כלל הערך של הקוביות שלכם קטן מהסכום שתצטרכו לשלם, לא תוכלו לבצע את הפעולה שדורשת את התשלום.
- במקרים נדירים תוכלו לשלם יותר מדי, אבל לא תוכלו לשלם את הסכום המדויק. תוכלו לעשות זאת רק אם בסיום התשלום המאגר הכחול שלכם ריק.

הערה: בשום מצב אסור לכם להעביר קוביות כחולות מקלף עם ערך נמוך לקלף עם ערך גבוה.

משאבים זמניים: אם השפעה כלשהי נותנת לכם משאבים לתור ספציפי או למטרה מסוימת, השתמשו בהם בהזדמנות הראשונה שיש לכם.

לאבד מזון או משאבים זה אותו דבר כמו לשלם מזון או משאבים, מלבד העובדה שאם אתם צריכים לאבד יותר ממה שיש לכם, אתם פשוט צריכים לאבד את כל מה שיש לכם.

לקחת מזון או משאבים משחקן אחר, אומר שאתם מקבלים והם מאבדים אותם. אתם מקבלים בדיקו כמה שהצד השני איבד. (הערה: אתם מבצעים את הפעולות בנפרד, כל אחד באזור המשחק שלו. אין להעביר קוביות מאחד לשני).

נקודות מדע ותרבות

תוכלו לעקוב אחרי מספר נקודות המדע והתרבות שלכם בעזרת מדדי נקודות המדע והתרבות. אתם תרוויחו נקודות במהלך שלב הייצור שלכם (עמוד 6). קלפים מסוימים יוכלו לתת לכם נקודות בצורה חד-פעמית. אין גבול עליון לכמות נקודות התרבות והמדע שיכולות להיות לכם.

להרוויח - בכל פעם שתרוויחו נקודות, הזינו את הסמן המתאים קדימה מספר מתאים של מקומות.

לאבד או **להרוויח** - אם משהו יגרום לכם לאבד נקודות, הזינו את הסמן המתאים אחורה מספר מתאים של מקומות, אבל עצרו באפס אם הגעתם לשם. נקודות מדע ותרבות לא יכולות לרדת מתחת לאפס.

לשלם נקודות מדע: לשלם זה כמו לאבד, מלבד העובדה שאתם לא רשאים לשלם יותר ממה שיש לכם. אם אין לכם מספיק נקודות, אתם לא יכולים לבצע את הפעולה שדורשת את התשלום.

נקודות מדע זמניות: אם השפעה נותנת לכם נקודות מדע לתור אחד או למטרה מסוימת, השקיעו אותן בהזדמנות המתאימה הראשונה.

לקחת נקודות תרבות או מדע משחקנים אחרים: הצד השני מפסיד נקודות ואתם מרוויחים אותן. אם לצד השני אין מספיק נקודות, אתם מרוויחים רק מה שהם יכלו להפסיד.

מנהיגים

המורס



התייחסו לפלא העולם עם הקלף של **המורס** מתחתיו כאילו יש לו עוד סמל של סמילי עליו. **(מיכאלאנג'לו מתייחס לסמל כאילו הוא שם. בזיליקת פטרוס הקדוש** מוסיפה לפלא המדובר סמל נוסף, אבל לא עוד שניים אם לפלא כבר יש אחד).

אם הופכים את פלא העולם בעקבות **פגעי הזמן**, הסמל שעל **המורס** לא מתהפך. החורבות של פלא העולם ממשיכות לספק נקודת אושר.

גייגיס חאן



במשחק לשני שחקנים, "אחד משני הצבאות החזקים ביותר" נחשב כאילו כתוב "הצבא החזק ביותר" (אתם עדיין מנצחים במקרה של תיקו).

כשאתם מרכיבים צבאות, כל יחידת חיל רגלים יכולה להחשב או חיל רגלים או חיל רכוב (אבל לא שניהם) במטרה למקסם את העוצמה הצבאית שלכם. יחידת חיל הרגלים עדיין נחשבת יחידת חיל רגלים בשביל קלפים אחרים כמו **החומה הגדולה**, לא משנה מה התפקיד שלה בהרכב הצבא.

הערה: יכולת **U** של **גייגיס חאן** לא משפיעה על איכות התרבות שלכם.

מקסימיליאן רובספייר



כרובספייר הוא המנהיג שלכם, הפיכה שתכריזו עליה תשלם באמצעות פעולות צבאיות. הפיכה עובדת כרגיל, אבל עליכם לשלם פעולות צבאיות בסך כל הפעולות הצבאיות שלכם ואם תקבלו פעולות צבאיות נוספות מקלף הממשל, גם הן לא יהיו פנויות. תוכלו להשיג פעולות צבאיות מאוחר יותר בתור ע"י שימוש בקלפים מסוימים. הפעולה הנוספת שתקבלו אם תשחקו **פטריוטיות**, לא מתבזזת היא כי לא חלק מסך הפעולות הצבאיות שלכם. אם השתמשתם ב**פריצת דרך** כדי להכריז על הפיכה, תשלמו את כל הפעולות הצבאיות שלכם בעבור הפיכה, אבל לא תשלמו פעולה אזרחית על השימוש בקלף.

איזיק ניטון



המנהיג נותן לכם פעולה אזרחית מנוצלת חזרה גם אם אתם מפתחים טכנולוגיה בעקבות השפעה של קלף כמו **פריצת דרך**. הכרזה על הפיכה היא גם סוג של פיתוח טכנולוגיה, אז **ניטון** מאפשר לכם לבצע פעולה נוספת אחרי הפיכה.

יוהאן סבסטיאן באך



השתמשו בחוקים הרגילים של שדרוג (ספרו את העלויות של הקלפים, ושלמו את הפרש), אבל אתם לא חייבים להשתמש בטכנולוגיות מבנים עירוניים מאותו הסוג, והן יכולות להיות באותה הרמה (תוצאת השדרוג תמיד חייבת להיות לתיאטרון, אבל המבנה המשתדרג יכול להיות כל מבנה עירוני), אם המבנה שאתם משדרגים יקר יותר מהמבנה המשודרג, עלות השדרוג היא 0. אתם עדיין לא רשאים לעבור את מגבלת המבנים העירוניים שלכם.

ביל גייטס



השתמשו במעבדות שלכם (מרמה 1 ומעלה) בתור מכונית: כשגמיע שלב הייצור של משאבים הוסיפו קוביה חחולה אחת ליד כל פועל. שווי כל קוביה שווה לרמת קלף המעבדה. בנוסף תוכלו להשתמש במעבדות כדי לאחסן ובמידת הצורך "לפרוט".

אם **ביל גייטס** מוסר מהמשחק, המעבדות לא ממשיכות לייצר משאבים, אבל אתם רשאים להשתמש במשאבים אלו עד סוף המשחק.

המעבדות המייצרות משאבים לא נחשבות לספירה אם יוצא האירוע **השפעת התעשייה**.

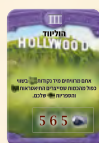
פלאי עולם

בזיליקת פטרוס הקדוש



התייחסו לכל קלף אחר עם סמל אחד או יותר של אושר שיש לכם על הלוח, כאילו יש לו סמל אושר אחד יותר.

הוליווד



השפעות שמשנות את כמות הייצור של תיאטרות וספריות (**שייקספיר**, **באך**, **צ'אפלין**) נחשבות בספירה.

אינטרנט



השפעות שמשנות את כמות ייצור של התרבות (**שייקספיר**, **באך**, **צ'אפלין**), המדע (**ניוטון**, **איינשטיין**), או שניהם (**מאיר**) של תיאטרות וספריות נחשבות בספירה.

אירועים

פיתוח הציוויליזציה



אתם לא משלמים פעולה אזרחית, אבל כן משלמים עלויות אחרות בהנחה של 1. אתם רשאים להכריז על הפיכה בעבור נקודת מדע אחת פחות, אבל תהיו חייבים לשלם את כל הפעולות האזרחיות שלכם.

נזקי הזמן



פלא העולם הרוס נחשב פלא עולם שבנייתו הושלמה לכל דבר ועניין, זה אומר שתשלמו עליו פעולה נוספת אם תקחו פלא עולם חדש, הוא נספר באירוע השפעת **פלאי עולם**, שחקנים אחרים יכולים להרוויח ממנו באמצעות הברית **תיירות בין-לאומית**, וכו'.

הסכם בין-לאומי



החוקים הרגילים של לקיחת קלפים תקפים. אם השחקן הנוכחי לוקח קלפים, הוא רשאי להשתמש בהם כבר בתור הזה.

רעננו את שורת הקלפים בהתאם לחוקים הרגילים, אבל אל חסירו קלפים מהמקומות הראשונים. אם רעננו הקלפים גורם לסיום עידן III, הוא גורם למשחק להיכנס לשלב הסיום שלו. אם זה קורה בתורו של השחקן הראשון, זהו הסיבוב האחרון של המשחק.

השחקן החזק ביותר רשאי להשתמש בהשפעה גם אם זה הסיבוב האחרון.

מפתח המשחק: ולאדה חואטיל

אירורים: מילאן ואורון

עיצוב ממשק: ג'ייקוב פוליצר

עיצוב גרפי: פיליפ מורמק

אמן תלת מימד: ראדים פאצ'

תרגום לאנגלית: ג'ייסון הולט

בודק ראשי: ויט וודיצ'קה

בודקים: וויטק, פיליפ, וודקה, וואזון, קדופין, נינו, לפי, R.A., אסה, מאתיוס, קרטן, מארסלה, דוד, ז'נצ'ה, ויטיק, דסגנאיס, מארקטה, מיכל, הונצ'ה, מירק, פיגין, ג'ארדה, רומון, מונצ'ה, גקון, ורבים אחרים.

תודות ל: ויטק וודיצ'קה, פיליפ מורמק, ואקלאב ז'ידק, וג'ידי הפורק על שעות רבות של משחקים נהדרים ושעות ארוכות של דיונים, מילאן ואורון על האירורים הפיזיים, ג'ייסון הולט על עבודה נהדרת על ספר החוקים והטקסט, ופיליפ מורמק בידח עם שאר הצוות בCGE על כך שעזרתם לגרסה הזו לצאת.

תודות מיוחדות לכל השחקנים ששיחקו, נהנו ותמכו במשחק המקורי במרוצת השנים.

© Czech Games Edition, October 2015

www.CzechGames.com

