

A civilizáció kártyák

Az egyes kártyákat, amelyeket a játékos megszerz, a játék végéig a tábláján tartja.



Minden kártya két részre osztható.

A felső részt a játékos **azonnal** vagy a játék folyamán kapja meg..

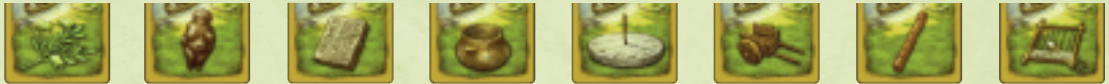
Az alsó részt csak a **végő értékelésnél** számítjuk..

A kártya alsó része – a zöld és homokszínű háttérű kártyák a végő értékelésnél



16 zöld háttérű kártya, 8 különböző kulturális szimbólummal mindegyikből 2 darab.

Zöld háttérű kártyák



Gyógyítás Művészet Írás Kézművesség Napóra Szállítás Zene Szövöde

A végő értékelésnél minden játékos összeszámolja ezeket a lapokat és önmagukkal szorozza meg.

Példa: Egy játékosnak 5 különböző szimbólumú civilizáció kártyája van = 25 (5*5). Van még egy Kézművesség kártyája + 1 pont (1*1).

Összesen = 26 pont



Írás Gyógyítás Kézművesség Művészet Zene

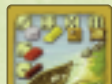
20 homokszínű háttérű kártya



Homokszínű háttérű kártyák: lásd végő értékelés a Játékszabály 8. oldalán.

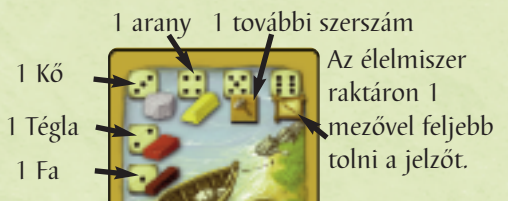
A kártya felső része – haszon a játék folyamán

A következő kártyákat, amikor a játékos megszerzi, azonnal ki kell játszani:



Kártya szélén kockákkal (10 kártya)

Az a játékos, aki a kártyát megszerzi, azonnal dob a játékosok számával megegyező számú kockával. Aztán a kockákat a kártya köré rakja. A kártyát megszerző játékosal kezdve, minden játékos kiválaszt ezek közül egy kockát. Megkapja a megfelelőt és eltávolítja a kockát. Ezután az óramutató járásának megfelelően következik a többi játékos, és mindenki választ egyet.



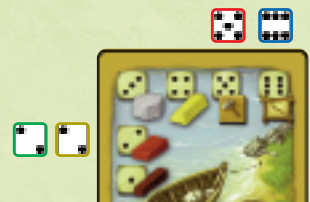
A dobás értékét csak a szerszámok segítségével lehet megváltoztatni.

Példa: A **piros** megkapta a kártyát, és ezeket dobja:

Ővé az első választás és 1 szerszám felhasználása mellett dönt. Ezután az 5-ös kockát veszi el.

A **kék** következik, a 6-os kockát választja, és az élelmiszer raktárát jelző skálán eggyel feljebb tolja a jelzőjét.

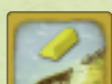
A **zöld** és a **sárga** mindketten 1-1 téglát kapnak.



Élelmiszer (7 kártya)

A játékos azonnal elveszi a kártyán megadott mennyiségű élelmiszert a készletből.

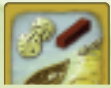
Példa: Az itt látható kártyáért a játékos 4 élelmiszert kap a készletből.



Nyersanyag (5 kártya)

A játékos azonnal elveszi a kártyán megadott számú nyersanyagot a készletből.

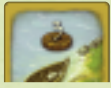
Példa: Az itt látható kártyáért a játékos 1 aranyat kap a készletből.



Nyersanyagok kockadobás után (3 kártya)

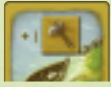
A játékos azonnal 2 kockával dob és a nyersanyagbeszerzéshez hasonlóan megkapja a megadott számú nyersanyagot. A kockadobáshoz természetesen a még fel nem használt szerszámait igénybe veheti.

Példa: Az itt látható kártyáért a játékos 2 kockával dobhat és minden 3 után kap egy fát a készletből (a nyersanyagbeszerzéshez hasonlóan).



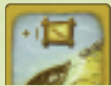
Pontok (3 kártya)

A játékos a pontozó skálán 3 mezővel előre tolja a jelzőjét.



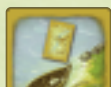
Új állandó szerszám (1 kártya)

A játékos azonnal kap egy további nyersanyagot (a szerszámkészítőhöz hasonlóan).



További állandó élelmiszer (2 kártya)

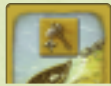
A játékos a jelzőjét az élelmiszer raktárát jelölő skálán 1 mezővel feljebb tolja (a szántóföldhöz hasonló módon).



További kártya, csak a végső értékeléshez (1 kártya)

A játékos elveszi a lefordított pakli legfelső civilizáció kártyáját. Megnézi és a többi civilizáció kártyájához rakja. Ezt a kártyát csak a végső értékelésnél használhatja fel. A kártya felső részét nem használhatja ki.

A következő kártyákat azonnal vagy a játék folyamán később is ki lehet használni:



Egyszer használható szerszám (3 kártya)

A játékos a kártyát felfordítja a táblája mellé teszi. Ezt a szerszámot csak **egyszer**, egy kockadobáshoz használhatja fel (akár egy állandó szerszámmal kombinálva). Ha felhasználta, a szerszámot elhasználta és a kártyát lefordítja a táblájára a többi kártyájához teszi.

Példa: A játékos egy további 4es, egyszer használható szerszámot kapott.



2 tetszőleges nyersanyag (1 kártya)

A játékos a kártyát felfordítva a táblája mellé teszi. A játékos **azonnal vagy később** elvesz a készletből 2 tetszőleges nyersanyagot (2 különbözőt vagy 2 egyformát). Ha elvette a nyersanyagokat, a kártyát lefordítva a táblájára teszi.n.

Taktikai tanácsok

- Ne hanyagolja el a civilizáció kártyákat! Az azonnali nyersanyag-, vagy élelmiszernyeresség mellett a játék végén sok pontot hozhatnak.
- A további emberek, az állandó nyersanyag és a szerszámok nagyon értékesek, mivel a játék további részében rendelkezésre állnak, de egy 1 nyersanyagot jelentő kártya is **megéri** az árát.
- A civilizáció kártyákat a végső értékelés szem előtt tartásával gyűjtse. Egy széles skála többnyire elveszíti a hatását. Ha például a játék során egy játékos azt a célt tűzte ki magának, hogy a lehető legtöbb emberrel játsszon, azokat el is kell tudni látnia. Ha ezt a stratégiát követi, a játék végén sok embere lesz és az élelmiszer raktárán a jelzője magasan fog állni. A civilizáció kártyákat tekintve ez azt jelenti, hogy már a **játék kezdetén** előnyben kell részesítenie a sámánokat és a parasztokat jelölő kártyákat. Ugyanez érvényes természetesen más stratégiákra is.
- Ne riadjon vissza attól, hogy a többi játékos olcsó nyersanyagot beszerzési esélyét csökkentse, azért, hogy azok rá legyenek kényszerítve, hogy drágább nyersanyagokkal fizessenek a kártyáért!
- A saját körét megfontoltan hajtsa végre! Ha például van 1 embere egy szerszámot jelentő civilizáció kártyán, inkább a kártyát vegye fel előbb, és csak utána játssza ki az embereit a kőfejtőben. Ezek hasznára lehet ugyanis a szerszám.
- Nyugodtan blokkoljon néha egy-egy épületet! Ha egy épület pakli éppen kifogyna, de nem éri meg Önnek a játékot gyorsan befejezni, tegye egyik emberét az épületre, bár tudja, hogy ezt az épületet nem akarja vagy nem tudja megszerezni. Ezzel is nyert 1 kört.