

## הליך תחילת התור

### רענו את שורת הקלפים (מלבד בסיבוב הראשון)

הסירו את הקלפים מהמקומות הראשונים, היזו את הקלפים שנשארו שמאלה וחלקו קלפים חדשים

- עידן A מסתיים ברגע שזה נעשה בפעם הראשונה.
- העידנים הבאים נגזרים כשפיסת הקלפים האזרחיים שלהם נגמרת. בצעו את הפעולות שעל לוח העידן הנוכחי.

### בדקו תוצאות מלחמה (אם הכרוזתם על אחת בסיבוב הקודם)

- למי שיש את העוצמה הגבוהה ביותר (לא ניתן לשחק קלפי יתרון בשלב הזה) ינצח. בצעו את ההוראות שעל הקלף בהתאם וזרקו את הקלף.
- הפכו טקטיקות לזמינות (אם יש לכם טקטיקות אישיות)
- היזו את הקלף הטקטיקה שלכם לאזור הטקטיקות המשותפות.

## השלב הפוליטי (אתם רשאים לבצע פעולה אחת מבין אלו לכל היותר)

### הכינו אירוע (קלף צבאי ירוק עם סמל 🟢 בפניה הימנית למעלה)

- הניחו קלף עם הפנים כלפי מטה על הפיסת האירועים העתידיים. קבלו נקודות 🟢 בשווי רמת הקלף שהנחתם.
- חשפו את הקלף העליון בפפיסת האירועים הנוכחיים ובצעו את מה שכתוב בו. אם זה שטח, בצעו התיישבות.
- אם הקלף שחשפתם היה האחרון בפפיסת האירועים הנוכחיים, ערבבו (וסדרו מחדש) את הפיסת האירועים העתידיים כדי ליצור חפיסת אירועים נוכחיים חדשה.

### שחקו קלף עוינות (קלף צבאי חום עם המילה עוינות בשם)

- חשפו את הקלף, בחרו יריב ושלמו את עלות הפעולות הצבאיות של הקלף.
- היריב יוכל להגן ע"י שימוש בקלפי יתרון צבאי וע"י זריקת קלפים צבאיים בעבור +1 על כל אחד כדי להשוות או לעבור את העוצמה הצבאית שלכם (סך כל הקלפים שניתן לשחק מוגבל לכמות הפעולות הצבאיות המקסימלי של היריב).
- אם היריב לא הצליח להגן, בצעו את מה שכתוב בקלף.
- בכל מקרה, זרקו את הקלף.

### הכריזו על מלחמה (קלף צבאי אפור עם "מלחמה על" בשם)

- חשפו את הקלף, בחרו יריב ושלמו את עלות הפעולות הצבאיות של הקלף.
- המלחמה תתבצע בתחילת התור הבא שלכם.

### הציעו ברית (קלף צבאי כחול עם סמל של לחיצת ידיים מעל השם)

- חשפו את הקלף. הציעו את הברית לשחקן אחר והבהירו את הכללים.
- אם הברית התקבלה, הניחו את הקלף באזור השחקן שלכם והסירו קלף ברית אחר שנמצא שם. אם היא לא התקבלה, החזירו אותה ליד.

### בטלו ברית

- בחרו ברית במשחק שאתם צד בה והסירו אותה מהמשחק.

### פרשו (אתם לא יכולים לפרוש בעידן IV)

## שלב הפעולות

**קחו קלף משורת הקלפים:** שלמו 1, 2, או 3 פעולות אזרחיות. פלאי עולם עולים 1 יותר על כל פלא שכבר השלמתם.

**הגדילו את האוכלוסייה:** היזו קוביה מהמאגר הצהוב לעמדת הפועלים שלכם. שלמו את כמות ה- 🎲 שכתובה מתחת לאזור שבו הייתה הקוביה.

**בנו חווה, מכרה או מבנה עירוני:** שלמו את עלות ה- 🏠.

**שדרגו חווה, מכרה או מבנה עירוני:** היזו פועל מקלף אל קלף ברמה גבוהה יותר מאותו הסוג. שלמו את ההפרש בין עלויות ה- 🏠.

**הרסו חווה, מכרה או מבנה עירוני:** היזו קוביה הצהובה מהקלף אל עמדת הפועלים שלכם.

**שחקו מנהיג:** הניחו מנהיג באזור השחקן שלכם. קבלו חזרה פעולה אזרחית אם הוא החליף מנהיג אחר.

**בנו שלב של פלא עולם:** שלמו את עלות ה- 🌍 השמאלית ביותר שעדיין גלייה. כסו אותה עם קוביה כחולה.

**פתחו טכנולוגיה:** הניחו קלף במשחק ושלמו 🧠. החליפו קלף ישן יותר אם יש צורך (טכנולוגיות מיוחדות, שיטות ממשל).

**הכריזו על הפיכה:** החליפו את שיטת הממשל שלכם. שלמו פעולות אזרחיות בשווי כל הפעולות שלכם ואת עלות ה- 🗳️ הנמוכה.

**שחקו קלף פעולה:** (אסרו לשחק קלף שלקחתם משורת הקלפים בתור זה). בצעו את ההשפעה של הקלף.

לא תצטרכו לשלם פעולה אזרחית נוספת על פעולות המתבצעות כחלק מהשפעת הקלף.

**בנו יחידה צבאית:** היזו פועל לקלף. שלמו את עלות ה- 🛡️.

**שדרגו יחידה צבאית:** היזו פועל מקלף אל קלף ברמה גבוהה יותר מאותו הסוג.

שלמו את ההפרש בין עלויות ה- 🛡️.

**שחררו יחידה צבאית:** היזו קוביה צהובה מהקלף אל עמדת הפועלים שלכם.

**שחקו טקטיקה:** הניחו את הקלף באזור השחקן שלכם. הניחו את נס הלגיון שלכם עליו.

**העתיקו טקטיקה:** היזו את נס הלגיון שלכם לקלף טקטיקה באזור המשותף.

## הליך סוף התור

- עקבו אחר ההוראות בצורת הסמלים שעל לוח השחקן שלכם.
- השחקן הבאי יכול להתחיל את תורו ברגע שזרקתם קלפים צבאיים עודפים.

# מונחים

קוביה צהובה באזור המשחק שלכם, אבל לא במאגר הצהוב.  
פועל שלא נמצא על קלף.  
קלף טכנולוגיה באזור המשחק שלכם.  
מקביל לעידן שממנו מגיע הקלף:  
עידן  $A=0$ , עידן  $I=1$ , עידן  $II=2$ , עידן  $III=3$ .  
פועל על קלף טכנולוגיה מסוג חווה או מכרה (חום).  
פועל על קלף טכנולוגיה מסוג מבנה עירוני (אפור).  
פועל על קלף טכנולוגיה מסוג יחידה צבאית (אדום).  
זהה לרמה של קלף טכנולוגיה.  
כדי להרוס חווה, מכרה או מבנה עירוני, החזירו את הפועל לעמדת הפועלים שלכם.  
כדי לשחרר יחידה צבאית, החזירו את הפועל לעמדת הפועלים שלכם.  
כדי להקריב יחידה צבאית, החזירו את הפועל למאגר הצהוב שלכם.  
סכום נקודות האושר המיוצרות ע"י הקלפים והפועלים שלכם. חייב להיות בין 0 ל-8.  
מספר תת האזורים הריקים שנמצאים משמאל לסמן האושר שלכם.  
אם יש יותר פועלים שאינם מרוצים מפועלים פנויים, דלגו על שלב הייצור.  
עלות הנחת עובד על קלף טכנולוגיה מסוים או עלות בניית שלב של פלא עולם.  
עלות הנחת קלף טכנולוגיה במשחק.  
החזירו פועל פנוי למאגר הצהוב שלכם. אם אין פועל פנוי, תאלצו להסיר פועל מאחד מקלפי הטכנולוגיה שלכם.  
קחו קוביה צהובה מהמאגר הצהוב והניחו אותה בעמדת הפועלים שלכם.  
הרוויחו אוכלוסייה אחת אם שלמתם את עלות המזון שלה.  
החזירו קוביות כחולות שמייצגות את הכמות שאיבדתם. אם אין לכם מספיק, אבדו את כל מה שיש לכם.  
כמו "הפסידו", אבל אם אין לכם מספיק, לא תוכלו לבצע את הפעולה שדורשת את התשלום.  
היזו קוביות כחולות מהמאגר הכחול שלכם אל החוות או המכרות כדי לייצג את הכמות שהרווחתם.  
היזו את סמן נקודות המדע שלכם אחורה בהתאם למחיר. אם אין לכם מספיק נקודות פנויות, לא תוכלו לבצע את הפעולה.  
היזו את סמן נקודות המדע או התרבות שלכם כדימה בהתאם לכמה שהרווחתם.  
היזו את סמן נקודות המדע או התרבות שלכם אחורה בהתאם לכמה שהרווחתם. אתם לא יכולים לרדת מתחת ל-0.  
שברו שוויון לפי סדר המשחק. אלו שתורם קרוב יותר נחשבים חזקים יותר.  
השחקן הנוכחי הוא החזק ביותר במקרה של שוויון.  
במשחק לשני שחקנים, קראו את זה כ"ציוויליזציה החזקה/החלשה ביותר".  
שברו שוויון לפי סדר המשחק, כמו שמוצג למעלה.  
ציוויליזציות מסודרות לפי מדדים, מהגבוה לנמוך. שברו שוויון לפי סדר המשחק, כמו שמוצג למעלה.  
(בסוף המשחק, השחקן המתחיל נחשב "השחקן הנוכחי").

פועל

פועל לא מנוצל

טכנולוגיה שלכם

רמה של קלף

חווה או מכרה

מבנה עירוני

יחידה צבאית

רמה של חווה, מכרה, מבנה או יחידה

להרוס

לשחרר

להקריב

מדד האושר שלכם

מספר הפועלים שאינם מרוצים

מרד

עלות משאבים

עלות מדע

לאבד אוכלוסייה אחת

להרוויח אוכלוסייה אחת

להגדיל אוכלוסייה

הפסידו או

שלמו או

הרוויחו או

שלמו

הרוויחו או

אבדו או

הציוויליזציה החזקה/החלשה ביותר

שתי הציוויליזציות החזקות/החלשות ביותר

ציוויליזציות עם הכי הרבה/הכי מעט

מדדים יחסיים של ציוויליזציות