

Advanced Civilization

Rules in Danish

# ADVANCED CIVILIZATION

REGLER

Oversat af Morten Lundsteen

## Indholdsfortegnelse:

1. Introduktion
2. Beskrivelse af spillet
3. Komponenter
4. Spilbrættet (kortet)
5. Spillebrikker
6. Civilisations kort
7. Handelskort
8. Varekort
9. Katastrofekort
10. Arkæologisk rækkefølge kort
11. Spillerhjælpekort
12. Placeringskort
13. Sammenfatning af katastrofeeffekter.
14. Civilisationskort kreditter og spiloptegnelsesarket.
15. Sådan sættes spillet op.
16. Antal deltagere
17. Spiltrækket
18. Spil sekvens.
19. Beskatning.
20. Forøgelse af befolkning.
21. Census [Folketælling]
22. Skibskonstruktion.
23. Bevægelse
24. Konflikt.
25. Bygning af byer.
26. Fjernelse af overskudspopulation.
27. Modtagelse af handelskort.
28. Handel
29. Udførelse af katastrofer.
30. Katastrofer
31. Anskaffelse af civilisationskort.
32. Egenskaber ved civilisationskort.
33. Regulering af markører på A.S.T.'en.
34. Slutspillet
35. Udpegelse af vinderen

# I. Overblik

1.1 ADVANCED CIVILIZATION [ACIV] er et spil uden tilfældigheder, for to til otte spillere, som dækker udviklingen af oldtidige civilisationer, fra opfindelsen af agerbrug til fremkomsten af Rom som den dominerende magt omkring Middelhavet - et tidsspan på næsten 8.000 år. Hver spiller leder en nation af folk over et kort, forestillende Middelhavsområdet og mellemøsten, mens de prøver at skabe sig en niche for dem selv og deres kultur.

1.2 Selvom krig og territorial strategi er vigtigt, er ACIV ikke et krigsspil, da det ikke bliver vundet ved krig og erobring. Spillets mål er derimod at opnå et generelt avanceret niveau, der involverer kulturelle, økonomiske, politiske og religiøse faktorer. De konflikter der alligevel opstår, er mere på grund af rivalisering og mangel på land, end ønsket om at eliminere andre spillere. Normader, bønder, krigere, handelsfolk, kunstnere, præster og borgere har alle en vigtig rolle at spille i udviklingen af hver nations civilisation. Den spiller der bedst formår at afpasse disse forskellige synspunkter efter hinanden, vil opnå den bedste balance - og vinde spillet!.

1.3 Et spil ACIV kan tage op til ti eller tolv timer at gennemfører. Hvis der ikke er så meget tid til rådighed, bør spillerne aftale at spille til en fast tidsgrænse ( se 34.1B, herunder).

2.1 Formålet med ACIV er at opnå det størst mulige antal sejrpoint [ victory points] (35). Vinderen er ikke nødvendigvis den spiller der først når enden af det arkæologiske rækkefølge tabel [Archaeological Succession Track] ( A.S.T), heller ikke spilleren med det største antal civilisations kort point, selvom disse er vigtige faktorer når vinderen skal udpeges. Civilisations kort [Civilization Cards] købes i en trin efter trin proces, som afspejler den faktiske udvikling af civilisationer.

2.2 Tilstedeværelse på kortet er markeret med brikker, som repræsenterer grupper af mennesker og byer. Ved spillets start begynder hver nation med en enkelt brik i et af dens startområder. Hver spiller øger i hvert træk, sin befolkning ved at lægge en brik til hvert område der indeholder en brik, og to brikker til hver område, der indeholder to eller flere brikker.

2.3 Hver spiller må herefter flytte sine brikker til nye områder over land, eller ved at gå ombord på skibe og sejle til andre landområder. Spillere flytter som hovedregel deres brikker til områder på kortet der er frugtbare og mulige at forsvare. Denne flytten brikker repræsenterer normadestammernes søgen efter et egnet hjemland.

2.4 Efter flytning bliver konflikter, i områder der indeholder overskudsbeholdning, afgjort. Efterhånden som befolkningen på kortet når tæthedsgrænsen, bliver konflikter mere almindelige, idet grænsekrige hjælper med til at etablerer hver nations grænser. Ekspansionen er hyppigt begrænset af tabet af brikker i eftertragtede områder.

2.5 Når konflikter er afgjort, må der bygges byer i de områder der indeholder nok brikker. Konstruktion af byer er en mere produktiv måde at opsuge overskudsbeholdning end territorial ekspansion, for selvom byer kræver et landbrugsmæssigt bagland, er de bedre til at modstå angreb og de oparbejder indtægter ved hjælp af skatter, som kan anvendes til til at etablerer en central kasse til hele statens bedste. Betalingen af skatter er repræsenteret ved at flytte brikker fra "folk" [Stok] til "financer" [Treasury]. Spillere bør stræbe efter at vedligeholde en balance mellem land- og bybefolkningen.

2.6 I hvert træk modtager spillerne et handelskort for hver by de har på kortet. De fleste handelskort er varekort, men nogen er katastrofekort, som kan påvirke en eller flere nationer. Handelskort, inklusive nogle katastrofekort, er herefter udvekslet mellem spillerne under handelsperioden , dette tillader spillerne at opbygge sæt af varekort. Når alle katastrofer er bragt til udførelse, kan disse varekort sæt og brikker i "financer" byttes ud med civilisationskort.

2.7 Byer er således yderst vigtige til at fremskaffe den rigdom der er nødvendig for at avancerer en civilisation, men en nation som ikke søger at øge denne rigdom ved hjælp af handel vil blive overhalet af andre med et mere dynamisk udsyn.. Handel er dog ikke uden farer i form af ulykker, som kan have en katastrofal effekt på folk, som det ikke er lykkedes at udvikle en balanceret kultur. Sådanne katastrofer kan også indirekte være grundstenen fra hvilken et velorganiseret samfund, kan løfte sig på nye måder og opnå endnu mere storhed. Meen, de bedste katastrofer er dog stadig de der rammer andre nationer.

2.8 Rigdom fra handel kan anvendes til at forstærke forskellige aspekter af en nations civilisation, som igen kan hjælpe til udviklingen. Civilisationskort giver ejeren specielle evner og immuniteter, og giver også spilleren hovedparten af de point de behøver til at flytte fremad på A.S.T.'en, og vinde. Den hastighed og

effektivitet, en nation er i stand til at udvikle disse forskellige aspekter af civilisation, vil afgøre den chancer for succes og sejr i spillet. Strategisk planlægning er essentiel, idet visse civilisationskort er dyre og for at kunne købe disse må spilleren normalt akkumulerer kredit fra en serie af mindre dyre kort. F. eks kan prisen på kortet Democracy (200) reduceres med 45 point hvis man også indehaver Drama and Poetry, Architecture og Literacy.

## II. Spil komponenter

3.1 Spillet indeholder følgende komponenter:

A. Et spilbræt (kort) lavet af fire paneler. Italienerne starter på panelet yderst mod vest, Babylonernes starter på panelet længst mod øst. det vestlige udvidelses panel kan også anvendes, med er ikke nødvendigt for spillet.

B. Ni sæt spillebrikker.

C. Sæt med 24 civilisationskort (otte af hver type).

D. 114 varekort ( plus blanke reservekort). 70 varekort er indeholdt i ACIV.

E. 12 katastrofekort. 8 katastrofekort er indeholdt i ACIV.

F. Arkæologist rækkefølge kort, indeholdende Arkæologist rækkefølge spor, folketælingsspor, og handelskort bunkerne.

G. 8 spillerhjælpekort

H. Placeringskort

I. Regelhæfte med strategiforslag.

J. Sammenfatning af Katastrofe-efekter.

K. Civilisations kort kredit tabel, trykt på bagsiden af regelhæftet.

3.2 For at spille ACIV skal der bruges det originale spillebræt, spillerhjælpekort, placeringskort, og nogle af handelskortene fra det originale CIVILIZATION spil, ligesom de nye civilisations- vare- og katastrofekort. Reglerne der anvendes er naturligvis dem fra ACIV. Spillere kan evt. fotokopiere den spilsekvens, (afsnit 18.1) og overfører den til spillerhjælpekortene.

3.3 Der anvendes IKKE terninger i ACIV.

4.1 Spilbrættet består af fire paneler, som danner et stiliseret kort over den oldtidige civiliserede verden fra Italien til den Persiske Golf. Et femte panel, det vestlige udvidelses panel, kan også anvendes, selv det ikke er nødvendigt for at spille ACIV. Kortet er delt ind i områder for at regulere bevægelse og befolkning. Disse områder indeholder betydningsfulde kendetegn, der vigtige i spillet.

4.2 Områder.

4.21 Landområder består af hvilket som helst område afgrænset af hvide linjer, som indeholder forskelligt grønt og brunt territorium. Flere øer indenfor et område opfattes som en ø i regelsammenhæng.

4.22 Vandområder består af hvilket som helst område, der indeholder blå. Områder der indeholder både grønt eller brunt territorium og blå, opfattes både som land- og vandområder.

4.23 Åbent hav områder er vandområder der kun indeholder blå.

4.3 Afgrænsninger.

4.31 Landafgrænsninger er markeret ved en hvid linje der deler to landområder.

4.32 Vandafgrænsninger er markeret ved en hvid linje der deler to vandområder, dette gælder også søer.

4.33 En afgrænsning der krydser både land og vand opfattes som både en land- og vandafgrænsning. Hvor reglerne udelukkende refererer til land- eller vandafgrænsninger, anvendes udtrykkene "kun landafgrænsninger" eller "kun vandafgrænsninger".

4.4 Geografiske kendetegn.

4.41 Vulkaner er repræsenteret ved hvide trekanten. En af disse vulkaner, den i det Ægæiske Hav, dækker et område. De andre to vulkaner, den på Sicilien og den i Italien dækker to områder.

4.42 Flodsletter er afmærket med en mørkegrøn farve. Alle områder der indeholder denne mørkegrønne farve, betragtes som værende på en flodslette.

4.43 Byfelter er markeret med små firkanter. De fleste byfelter er sorte. Hvide byfelter ligger på flodsletter og er sårbare overfor oversvømmelse.

4.5 Befolkningsgrænser i landområder, er markeret med et tal indeholdt i en farvet cirkel. Disse tal viser det maksimale antal brikker området kan understøtte. For at nemme aflæsningen har hver værdi sin egen farve.

4.6 Startområder for hver nation er markeret med en farvet kant. Ved begyndelsen af spillet må spillerne kun placere deres første brik, i et område med en kant i samme farve som brikken. Kretas startområder er markeret med en lysegrøn kant omkring øen Kreta.

4.61 Hvis det vestlige udvidelses panel anvendes, ses der bort fra startområderne på det oprindelige spilbræt.

Afrikas og Italiens startområder bliver således ændret.

4.7 Spilbræt - inddeling, er repræsenteret af en stiplet linje i det midterste panel, anvendes til at dele spilbrættet op i mindre spilområder, hvis der spilles med mindre end 6 spillere.

4.8 Alle andre kendetegn på spillebrættet er kun påført for udseendes skyld, og har ingen effekt i spillet.

5.1 Der forefindes 9 sæt spillebrikker i spillet, hver med sin bestemte nationale farve. Hvert sæt indeholder 55 store firkantede brikker, ni runde byer, fire rektangulære skibe, en lille firkantet folketælingsmarkør, der er påtrykt et nummer, og en lille firkantet rækkefølgemarkør.

5.2 Brikker er firkantede, og anvendes til at repræsentere landbefolkning. Når udtrykket brik anvendes, omfatter dette IKKE byer eller skibe.

5.3 Byer er runde, og anvendes til at repræsentere bybefolkning.

5.4 Skibe er rektangulære, og anvendes kun til at flytte brikker over vandområder.

5.5 Udtrykket enheder refererer til brikker og byer, men ikke skibe.

5.6 Udtrykket enhedspoint anvendes til at referere til værdien af brikker og byer, sædvanligvis i sammenhæng med udførelsen af katastrofer. Hver by har en værdi på fem enhedspoint, og hver brik har en værdi af et enhedspoint.

6.1 Civilisationskort repræsenterer 24 vigtige aspekter ved civilisation. Der er fem grupper af civilisationskort, der hver kan genkendes ved sin farve og sin symbolske form. Fire kort hører til to grupper. Grupperne er: Kunst (blå - trekant), håndværk (orange - firkant), videnskab (grøn - cirkel), samfundslære (rød - hexagon), og religion (gul - stjerne).

6.2 I de tilfælde hvor civilisationskortenes egenskaber bevirker undtagelser til de generelle regler, er disse trykt i kursiv. Egenskaberne de forskellige civilisationskort giver, er trykt i kort form på kortets bagside.

7.1 Der er to slags handelskort - varekort og katastrofekort. Når udtrykket handelskort anvendes i reglerne, refereres til både varekort og katastrofekort. Regler der specifikt nævner varekort eller katastrofekort omhandler kun disse kort.

Der er 114 varekort. Den følgende tabel viser værdien og antallet af den enkelte varer.

Værdi	Varer	Antal
1	Ochre	7
1	Hides	7
2	Iron*	8
2	Papyrus*	7
3	Salt	9
3	Timber*	8
4	Grain	8
4	Oil*	7
5	Cloth	7
5	Wine*	6
6	Bronze	6
6	Silver*	5
7	Spices*	6
7	Resin*	5
8	Gems*	5
8	Dye*	4
9	Gold*	5
9	Ivory*	4

\* Anvend de varekort, der følger med ACIV.

9.1 Der er i spillet 12 katastrofekort. Den følgende tabel viser i hvilken bunke, de enkelte katastrofekort skal placeres og kortenes handelsstatus. "Kan" betyder at kortet kan handles, "kan ikke" betyder at kortet ikke kan handles.

Bunke	Katastrofe	Status
2	Volcano/Earthquake*	Kan ikke
2	Treachery*	Kan
3	Famine*	Kan ikke
3	Superstition*	Kan
4	Civil War*	Kan ikke
4	Slave Revolt*	Kan
5	Flood*	Kan ikke
5	Barbarian Hordes*	Kan
6	Epidemic	Kan
7	Civil Disorder	Kan
8	Iconoclasm/Heresy	Kan
9	Piracy	Kan

\* Anvend de katastrofekort der følger med ACIV.

10.1 Det arkæologiske rækkefølge kort, er delt ind i tre sektioner: Den arkæologiske rækkefølge tabel (A.S.T.), handelskort stakkene og folketællingssporet.

10.2 Den arkæologiske rækkefølge tabel (A.S.T.) indeholder et horisontalt spor til hver nation. Hver spillers rækkefølgemarkør flyttes ad hans nations spor, fra venstre mod højre. Der er ialt 16 felter på hvert spor, hvilket inkluderer startpilen og slut firkanten.

10.21 A.S.T.'en er, ved hjælp af farvelægning, delt ind i fem regioner ( kaldet epoker ) : stenalderen, tidlig bronzealder, sen bronzealder, tidlig jernalder og sen jernalder. I den sidste epoke indeholder hvert felt en pointværdi. Der må ikke rykkes ind i sådanne felter, medmindre spilleren har opnået det påtrykte antal point (33.25). Ikke alle nationer træder ind i den samme epoke på samme tid.

10.3 Handelskort stakkene anvendes til at anbringe de forskellige handelskort gennem spillet. Der er ni stakke, en for hvert handelskort-niveau.

10.4 Folketællingssporet. Her lægges spilleren folketællingsmarkør. Efter formering, afgøres hvor mange af deres brikker der er på spilbrættet, og folketællingsmarkøren lægges på det tal på folketællingssporet.

11.1 Spillerhjælpekort anvendes til at opbevare alle brikker, byer og skibe, der ikke er i spil på brættet. Disse refereres til, som "Folk" og skal ligge i afsnittet "Folk" på hjælpekortet. Når brikker, byer og skibe fjernes fra brættet placeres de i "Folk" og kan anvendes igen senere. Ingen spillebrikker elimineres på noget tidspunkt permanent fra spillet.

11.2 Når brikker lægges i "Finans" afsnittet på hjælpekortet, omdannes de til valuta, der kan anvendes til at købe civilisationskort for. Det er vigtigt at man ikke blander brikker i Folk med brikker i Finans, idet de har forskellige funktioner. For lettere at kunne kende forskel, bør man vende brikker om, når de i Finans.

Spilsekvensen, der er trykt på hjælpekortet er ikke korrekt, - se 18.

12.1 Placeringskortene anvendes i starten af spillet, til at afgøre i hvilken rækkefølge spillerne vælger deres nation. Disse har ingen anden funktion, og lægges til side, når spillet begynder.

13.1 Dette kort beskriver effekten af hver katastrofe, og er trykt separat for nemheds skyld.

14.1 Civilisationskort kredit tabellen kan spare spilleren for meget tid, ved at hjælpe med beregning af samlede kreditter, ved køb af yderligere civilisationskort.

14.2 Spilsoptegnelsesarket hjælper spilleren med, på en nem måde, at kunne optegne deres civilisationskortkøb, og holde regnskab med det samlede antal civilisationskortpoint. Spilleren skal på et hvilket som helst tidspunkt, kunne oplyse det samlede antal point, han på dette tidspunkt har samlet sammen, hvis han bliver forespurgt af andre spillere. Spilleren vil muligvis ønske at optegne, i hvilket træk han har købt dette eller hint kort, således han senere kan referer hertil.

14.3 Disse hjælpemidler er trykt bag på det originale regelhæfte. Disse bør fotokopieres således der er nok til alle.

### **III. Sådan starter spillet.**

15.1 Fold spilbrættet og det Arkæologiske Rækkefølge kort ud. Alle spillere lægger et spillerhjælpkort foran sig.

15.2 Sorter Civilisationskortene efter type, og læg dem til side. Sorter varekortene efter nummer, bland hver bunke, tæl et antal kort, der svarer til antal spillere, fra af alle bunker på nær bunke 1. Disse lægges til side. De otte katastrofekort, der kan handles, blandes herefter ind i de bunker der har samme tal på trykt. ( F.eks. Treachery blandes sammen med Iron og Papyrus, Superstition blandes med Salt og Timber o.s.v.), dernæst lægges de varekort, der før blev taget fra, øverst i de respektive bunker. Dette sikre at ingen spiller vil få et katastrofekort, før spillet er godt i gang. De fire katastrofekort, der ikke kan handles, lægges nederst i de bunker, der svare til deres numeriske værdi. Der er ingen katastrofekort i den første bunke.

15.3 De nummerede placeringskort blandes, og et gives til hver spiller. Nummeret afgør i hvilken rækkefølge spillerne vælger en af de ni nationer, der er i spillet. Spilleren vælger nation, tager et sæt brikker i nationens farve, lægger en brik i et af nationens startområde (4.6). Der er flere startområder for alle nationer, undtagen Trace.

15.31 Selv med otte spillere, vil der være en nation der ikke er i spil. Enheder fra dette nation bruges ved katastroferne Barbarian Hordes og Piracy. Udover dette anvendes disse enheder ikke.

15.4 Rækkefølgemarkøren lægges på nationens startpil på A.S.T'en, og folketælningmarkøren lægges på folketælningssporet ved siden af A.S.T'en. Spillet kan nu begynde.

#### **15.5 Spillere der komme til, efter spillet er begyndt.**

15.51 Spillere der ønsker at deltage efter spillet er begyndt, vælger en ubrugt nation og afventer katastrofen Civil War.

15.52 Når der kommer Civil War, vil den nye spiller være den begunstigede da han vil have flest brikker i "Folk" (30.411). Udover de brikker og byer den nye nation får efter borgerkrigen, modtager nationen, uden omkostninger, de samme civilisationskort som den oprindelige nation er indehaver af, ligesom rækkefølgemarkøren placeres på samme højde som den oprindelige nation. Dette gælder kun når en ny spiller skal ind i spillet.

#### **15.6 Hvis spillere skal forlade spillet i utide.**



15.61 Hvis en spiller skal forlade et spil før det er slut, forbliver hans enheder, inaktive, på spilbrættet indtil de er elimineret af andre spillere. Den inaktive nation bevæger sig ikke, populationen øges ikke, og byerne kræver ingen støtte. En inaktiv nation kan ikke vælges som sekundært offer for katastrofer.

15.62 Når en spiller forlader spillet, bibeholder hans nation et handelskort, udvalgt tilfældigt, for hver by nationen har på brættet. Overskydende kort returneres til de respektive bunkere. Når en by, tilhørende en inaktiv nation, ødelægges, trækker den angribende nation et af disse handelskort og plyndre byen (24.5).

15.63 En inaktiv nation beholder sine civilisationskort, og deres fordele regnes med når den angribes.

16.1 ACIV kan spilles af mellem 2 og 8 spillere. Afhængigt af antallet af spillere, varierer spilområdet på spillebrættet, og antallet af spilbrikker, ligesom nogle regler er ændret, se nedenfor. Alle øvrige regler er uændrede.

16.11 Når et spil kun spilles på en del af spilbrættet, må landområder der kun er delvis på brættet kun anvendes, hvis befolkninggrænsen er trykt på den del der er i spil. Et spilbart landområde der normalt indeholder et byfelt, antages ikke at indeholde et byfelt hvis markeringen ligger uden for "panelgrænsen".

16.12 Nationer, hvis startområde ligger på et panel der ikke er i spil, kan ikke vælges. Hvis det vestligste panel ikke er i spil, ændres Afrikas og Italiens startområder.

16.2 **Otte deltagere** - Alle fire paneler anvendes. Hvis det vestlige udvidelses kort er ved hånden, anvendes dette også. Hver deltager bruger 47 brikker.

16.3 **Syv deltagere** - Alle fire paneler anvendes. Hvis det vestlige udvidelses kort er ved hånden, anvendes dette også. Hver deltager bruger 55 brikker.

16.4 **Seks deltagere** - Alle fire paneler anvendes. Hvis det vestlige udvidelses kort er ved hånden, kan deltagerne vælge ikke at anvende det østlige panel. Hver deltager bruger 55 brikker.

16.5 **Fem deltagere** - Der anvendes tre paneler. Hver deltager bruger 47 brikker.

16.6 **Fire deltagere** - Der anvendes kun tre paneler, og den stiplede linje, der deler spilbrættet, markerer vestkanten af spilområdet. Åbne havområder, indeholdende den stiplede linje, kan anvendes. Der kan kun vælges mellem fire nationer. Hvis det vestlige udvidelses kort er ved hånden, anvendes den vestlige del af spilbrættet, med fem nationer at vælge mellem. Der anvendes 55 brikker i begge tilfælde.

16.7 **Tre deltagere** - Der anvendes kun de tre vestligste paneler og den stiplede linje, der deler spilbrættet, markerer østkanten af spilområdet. Åbne havområder, indeholdende den stiplede linje, kan anvendes. Der kan kun vælges mellem fem nationer. Det vestlige udvidelses kort kan ikke anvendes.

Hver deltager bruger 47 brikker.

16.8 **To deltagere** - Der anvendes kun de tre vestligste paneler og den stiplede linje, der deler spilbrættet, markerer østkanten af spilområdet. Åbne havområder, indeholdende den stiplede linje, kan anvendes. Det vestlige udvidelses kort kan ikke anvendes. Der ses bort fra byfelter på øer - der kræves 12 brikker for at bygge en by på øer. Der kan kun vælges mellem følgende fire nationer: Italien, Afrika, Illyrien og Trakien. Hver deltager bruger 55 brikker.

## IV. Træk for træk procedure

17.1 Hvert træk i ACIV er delt ind i et antal bestemte aktiviteter, fremover kaldet faser. Under hver fase udfører spillerne den til fasen hørende aktivitet samtidigt eller, hvis det er nødvendigt i en foreskriven rækkefølge. Når alle faser er gennemført er trækket færdigt og et nyt træk begynder.

17.2 For at øge hastigheden, kan spillerne i mange tilfælde udføre den givne aktivitet samtidigt, da handlingen ikke nødvendigvis påvirker andre spillere. Der kan dog opstå situationer, hvor en spillers

handlinger har afgørende indflydelse på hvad en anden spiller vil udfører. Spillere kan altid insistere på at aktiviteter, i en fase skal foretages i den rigtige rækkefølge.

17.3 Spillerrækkefølgen i de forskellige faser afgøres ud fra diverse kriterier, som beskrives i reglerne for faserne. En kort beskrivelse findes spil sekvensen.

17.4 A.S.T. rækkefølge anvendes til at afgøre alle situationer, hvor nationerne står lige, undtagen konflikt. A.S.T. rækkefølge svarer til den liste over nationerne, der befinder sig på A.S.T.'en - d.v.s. Africa er først, Italien nr. 2 og så videre ned til Egypt.

18.1 Den følgende sekvens anvendes i hvert træk:

	<b>Aktivitet</b>	<b>Betingelser</b>
1	Opkræv skat (byer kan revolt)(19)	Kun hvis der findes byer (A.S.T rækkefølge)
2	Førøgelse af befolkning (20)	Altid (A.S.T rækkefølge)
3	Folketælling (21)	Altid
4	Bygge og vedligeholde skibe (22)	Hvis det ønskes (Census-rækkefølge)
5	Bevægelse (23)	Altid (Census-rækkefølge)
6	Konflikt (24)	Hvis nødvendigt (Samtidigt, medmindre andet ønskes.
7	Bygge byer (25)	Hvis betingelserne er til stede (A.S.T rækkefølge)
8	Fjern overskudsbefolkning (Tjek for understøttelse af byer)(26)	Hvis nødvendigt (A.S.T rækkefølge)
9	Mødtag handelskort (Køb Gold/Ivory)(27)	Hvis der findes byer (Færrest byer får først)
10	Handel (28)	Mindst tre handelskort kræves (samtidigt)
11	Bringe katastrofer til udførelse (Monotheism omvendelse, Tjek for understøttelse af byer)(29)	Hvis nødvendigt (I stigende orden)
12	Køb civilisationskort (returner handelskort i overskud)(31)	Hvis nødvendigt (A.S.T rækkefølge)
13	Flyt markøren på A.S.T.'en (33)	Altid

18.2 Der er 13 faser i et træk. Kun få af disse 13 faser vil udgøre et træk tidligt i spillet. De faser hvor der ikke er aktivitet springes simpelthen over.

18.3 Den primære aktivitet i en fase, kræver til tider at der udføres en sekundær aktivitet. Disse sekundære aktiviteter nævnes i parenteser under "aktivitet" i spilsekvensen.

## V. Faserne

19.1 Hver spiller skal flytte to brikker fra "Folk" til "Finans" for hver by han har på spilbrættet. Dette er den eneste måde at få brikker over i "Finans", bortset fra udplyndring (24.52)

*19.2 Spillere som har coinage kortet, må variere deres beskatning, ved at øge den til tre brikker per by, eller sænke beskatningen til en brik per by. Beskatningen skal være ens for alle byer i et givent træk. Beskatningen må gerne sættes, således at nogen byer vil revoltere.*

### 19.3 Revolter [Oprør]

19.31 Revolter udløses, hvis en spiller ikke har brikker nok til at betale den krævede skat. Når mangoen er bestemt, vil de overskydende byer revoltere. Byer revoltere først, når alle spillere har betalt deres skat.

19.32 Spilleren med flest enheder i "Folk" (byer tæller for fem hver, brikker tæller for en) er den begunstigede af revolten. Han vælger hvilke byer der revoltere, og bytter dem ud med sine egne. Han må kun overtage det antal byer, som den oprindelige ejer ikke kunne betale skat for. Hvis den begunstigede ikke har ledige byer nok, til at overtage alle revolterende byer, overgår resten til spilleren med næstmest enheder i "Folk", og så videre indtil alle revolterende byer er byttet ud. De ubetalte skatter betales ikke af den nye ejer.

19.33 I de sjældne tilfælde hvor der ikke er nogen spillere til at overtage de revolterende byer, er byerne eliminerede i stedet.

*19.34 Byer der tilhører en spiller der har democracy revoltere aldrig.*

20.1 Spilleren øger befolkningen i områder med en brik med en, og med to brikker i områder hvor befolkningen er to eller flere. Der øges aldrig befolkning i områder med byer. Der må lægges brikker i områder, hvor befolkningsgrænsen overskrides.

20.2 Hvis en spiller ikke har brikker nok i "Folk" til at foretage befolkningsforøgelsen, uddeler han de brikker han har mellem de mulige områder han ønsker. Udover denne situation, er befolkningsforøgelsen tvungen og skal foretages.

20.3 Befolkningen forøges i A.S.T. rækkefølge. Hvis befolkningsforøgelsen er automatisk eller ikke påvirker andre spillere, kan denne aktivitet foretages simultant.

21.1 Hver spiller tæller antallet af egne brikker på spilbrættet. Byer og skibe tælles ikke med. Med undtagelse af spillere der har military, er det den spiller med flest brikker på spilbrættet, der bygger skibe først og rykker først i bevægelsesfasen, fulgt af de øvrige spillere i faldende rækkefølge, for så vidt angår antallet af brikker.

21.2 Hver spillers folketælingsmarkør placeres på folketælingssporet, på det felt der passer med antallet af spillerens brikker. En optegnelse er nu til rådighed, til afgørelse af rækkefølgen for bevægelse. Hvis to står lige, henviser tallet på markøren til nationens position i A.S.T. rækkefølgen.

22.1 Spillerne bygger og vedligeholder skibe i census rækkefølge. Det koster to brikker at bygge et skib. Dette kan betales enten fra "Finans" eller ved at tage brikkerne fra området, hvor skibet bygges eller ved en kombination af de to muligheder.

*22.11 Spillere der har military bygger og vedligeholder skibe, efter spillere der ikke har military. Rækkefølgen blandt de spillere der har military afgøres normalt, ifølge census rækkefølge.*

22.2 Et skib der er finansieret udelukkende fra "Finans", må placeres hvor som helst, hvor spilleren har mindst en enhed. Et skib bygget helt eller delvist ved at fjerne brikker fra spilbrættet, skal lægges i området hvorfra brikkerne er fjernet. Alle brikker brugt på skibe returneres til "Folk".

22.3 Skibe der allerede er i spil, vedligeholdes til en pris af en brik, der enten fjernes fra området hvor skibet befinder sig, eller betales fra "Finans". Skibe der ikke vedligeholdes, returneres med det samme til "Folk". En spiller må gerne fjerne skibe fra spilbrættet, ved ikke at betale vedligeholdelse, og købe dem igen i et andet område i samme fase.

22.4 En spiller kan ikke have mere end fire skibe i spil på en gang.

23.1 Når der er bygget skibe, må spillere bevæge nogle, alle eller ingen af deres brikker eller skibe. Byer kan ikke flyttes. En spiller må ikke flytte en anden spillers enheder.

23.2 Spillere flytter i census rækkefølge, spilleren med flest brikker flytter først.

*23.21 Spillere der har military flytter altid efter spillere der ikke har military. Rækkefølgen blandt spillere der har military afgøres normalt, efter census rækkefølgen.*

23.22 Barbarer, der dukker op med jævne mellemrum som følge af en katastrofe, bevæger sig kun i den katastrofefase de kommer.

23.3 Brikker må bevæges enten over en landafgrænsning, eller ombord på et skib der befinder sig i samme område. Brikker må ikke bevæges over både land og vand i samme træk.

*23.31 Spillere som har roadbuilding må bevæge deres brikker gennem et landområde, og indtil et andet landområde i samme bevægelsesfase. Det første område må ikke indeholde enheder, der tilhører en anden spiller, barbarer eller en piratby. Roadbuilding må ikke anvendes til at bevæge brikker gennem et landområde, og så ombord på et skib.*

23.4 Der må flyttes et hvilket som helst antal brikker, der tilhører et hvilket som helst antal spillere, ind i et område. Brikker må flyttes ind i et område, hvor der er en by. Brikker må flyttes ind i områder, således de overskrider områdes befolkningsgrænse, selvom dette muligvis senere vil resultere i elimineringen af overskudsrikker.

### **23.5 Bevægelse af skibe.**

23.51 Et skib må bære op til fem brikker på en gang. Kun brikker der ikke er flyttet over land i nærværende bevægelsesfase, må gå om bord og lade sig transportere på skibe.

23.52 Skibe kan kun bevæges over vandafgrænsninger. Et skib må bevæge sig op til fire vandområder i samme fase. Spillere må ikke bevæge sig ud i åbent hav områder (4.23) medmindre de har astronomy. Skibe må bevæges i alle vandområder, inklusive søer, men må ikke krydse landafgrænsninger, hvor der kun er land.

*23.53 Spillere der har cloth Making må flytte deres skibe et ekstra felt, i hver bevægelsesfase.*

*23.54 Spillere der har astronomy må bevæge deres skibe ud i åbent hav områder.*

23.55 Skibe må ende deres bevægelse i alle vandområder de kan nå, undtaget i åbent hav områder, uanset hvis skibe, eller enheder der også befinder sig i området.

23.56 Et skib må deltage i et hvilket som helst antal lastninger og losninger af brikker i den samme bevægelsesfase, og må sejle frem og tilbage kun begrænset af det antal områder det har sejlet i. Et skib kan på denne måde fæрге to ladninger af brikker over et smalt stræde eller sø, eller samle brikker op i forskellige områder og smide dem igen i forskellige områder på turen. Brikker skal lastes og losse i samme bevægelsesfase. En brik må ikke forblive ombord på et skib ved slutningen af bevægelsesfasen. Den samme brik må ikke transporteres af mere end et skib i samme bevægelsesfase.

23.57 I Grækenland findes områder der har to forskellige kystlinjer. Skibe må ankomme til sådanne områder fra enten den ene eller den anden side, men skal forlade området igen fra den samme side. Skibe må ikke krydse direkte fra en kystlinje til den anden.

24.1 Konflikt opstår når brikker fra en eller flere nationer befinder sig i det samme område, og det samlede antal er større end befolkningsgrænsen i området. Et område der indeholder en by, betragtes som værende fyldt op. Hvis befolkningsgrænsen i området der indeholder brikker fra to eller flere nationer ikke overskrides, vil disse brikker eksisterer side om side, uden konflikt.

24.11 Konflikter kan opstå mellem brikker, mellem brikker og byer og mellem brikker og byer forsvaret af brikker. Alle konflikter forekommer i landområder. Skibe er aldrig involveret i konflikt, selvom de eventuelt har transporteret brikker til slaget. Skibe kan ikke erobres eller ødelægges ved konflikt.

24.12 Brikker og byer elimineret som resultat af en konflikt returneres til "Folk".

## **24.2 Konflikt mellem brikker.**

24.21 Spillerne fjerner en brik ad gangen på skift indtil kun en spillers brikker er tilbage i området eller befolkningsgrænsen ikke længere er overskredet. En konflikt kan således ende i sameksistens. Spilleren med de færreste brikker fjerner brikker først.

24.22 Hvis begge spillere har lige mange brikker i området, fjerner de brikker samtidigt. Som følge heraf vil der hele tiden være et lige antal brikker, så i et område med en befolkningsgrænse på en, vil området ende med at være affolket.

24.23 Hvis der er flere end to spillere er involveret i konflikten, fjernes brikkerne i stigende styrkerækkefølge. To eller flere spillere kan stadig skulle fjerne brikker samtidigt.

*24.24 Spillere der er indehavere af metalworking fjerner deres brikker efter spillere, der ikke har metalworking, uden hensyn til antal af deres brikker, sammenholdt med andre spillere. Konflikt mellem spillere der alle har metalworking af gøres på normal måde.*

## **24.3 Konflikter mellem brikker og byer.**

24.31 Byer ødelægges ikke medmindre de angribes af syv eller flere brikker der tilhører den samme nation. Hvis der angribes med mindre end syv brikker, fjernes de simpelthen, uden at påvirke den angrebne by.

24.32 Hvis en by angrebes med det krævede antal brikker, erstatter forsvareren byen med seks brikker, og den deraf komne konflikt mellem angriber og forsvarer, afgøres. Hvis den forsvarene spiller har mindre end seks i "folk" erstatter han med de brikker han har, og kampen afgøres på normal vis. Spillere er berettiget til at afgøre andre konflikter, der involvere deres brikker, før angrebet på byen afgøres, så deres byer kan erstattes af det maksimale antal brikker.

24.33 To eller flere spillere må ikke slå deres tropper sammen for at angrebne en by. Hvis to spillere har brikker i et område, der indeholder en by der tilhører en tredje spiller, afgør de konflikten indbyrdes indtil kun en spillers brikker er tilbage. Hvis der overlever nok brikker kan disse angribe byen.

24.34 Når en piratby angribes, erstattes piratbyen med ubrugte brikker, udelukkende for at afgøre konflikten. Hvis sådanne brikker overlever konflikten, fjernes de fra brættet.

*24.35 Hvis en spiller har engineering behøver han kun seks brikker for at angribe en by. Den forsvarende by erstattes af fem brikker. Der skal anvendes otte brikker for at angribe en by hvis ejer har engineering. Byen erstattes da af syv brikker. Hvis både forsvarer og angriber har engineering har kortet ingen effekt.*

## **24.4 Konflikter mellem brikker og byer forsvaret af brikker.**

24.41 Konflikter mellem brikker afgøres før angreb på byer. Brikker der forsvarer en by skal elimineres før byen kan angribes. Byen kan kun angribes hvis et tilstrækkeligt antal brikker overlever den første konflikt mellem brikker.

#### 24.5 Konsekvenser ved ødelæggelse af byer.

24.51 **Udplyndring:** Når en by angribes og ødelægges, må angriberen overføre tre brikker fra "folk" til "finans", for at vise udplyndringen af den ødelagte by. Spilleren må vælge af overfører færre end tre brikker, hvis han måtte ønske det. Antallet af brikker der tages i udplyndringen, må ikke overstige antallet af brikker i angriberens "folk", og kan ikke overstige tre brikker per by. Offerets "finans" og "folk" berøres ikke af udplyndring.

24.52 **Trækning af handelskort:** Udover udplyndring må angriberen med det samme trække et tilfældigt handelskort fra offeret og beholde det til eget brug. Hvis offeret ikke har nogen handelskort, foretages der ikke et træk af handelskort.

24.53 Der trækkes ikke handelskort når en by omvendes ved hjælp af monotheism, erobres af pirater, elimineres af barbarer, tabes som resultat af andre katastrofer eller på grund af skatteoprør. Trækning af handelskort og udplyndring foretages kun som resultat af en spillers succesfulde angreb på en anden spillers by. En spiller der angriber og eliminerer en piratby, må udplyndre den.

25.1 Der bygges byer efter konflikter er afgjort. Byer må bygges i alle landområder. Hvert landområde må højst indeholde en by. Ingen spiller på have mere end ni byer på brættet på en gang.

25.2 En spiller med seks eller flere brikker i et område med et byfelt, må bygge en by ved at fjerne brikkerne og erstatte dem en by. I områder der ikke indeholder et byfelt kræver det mindst tolv brikker at bygge en by. Brikker der anvendes til at bygge byer returneres til "folk".

25.3 *Spillere der har architecture, må bruge brikker fra "finans" til hjælp til bygning af en by i hvert træk. Mindst halvdelen af brikkerne, skal bestå af brikker på spillebrættet, men resten må bestå af brikker taget fra "finans". Architecture må ikke bruges til at bygge byer, i områder som indeholder brikker der tilhører en anden nation eller barbarer.*

26.1 Efter konstruktion af byer, fjernes al overskudsbefolkning, og returneres til "folk". Områder med byer må ikke også indeholde brikker, og områder uden byer må ikke indeholde flere brikker end tilladt ifølge befolkningsgrænsen i området.

26.11 *Befolkningsgrænsen i områder hvor der kun er brikker øges med en, for spillere der har agriculture. Således at forstå, at i et område med en normal befolkningsgrænse på 2, nu kan understøtte 3 brikker. Dette bevirker at antallet af brikker der byttes ud med en reduceret by øges med en, men kortet har ingen effekt ved konflikter eller i områder som indeholder brikker fra flere nationer.*

26.2 Skibe tælles ikke med i forbindelse med befolkningsgrænserne. Der må befinde sig et vilkårligt antal skibe i et område. For eksempel, hvis der i et område, med en befolkningsgrænse på to, befinder sig tre skibe og tre brikker, skal en brik fjernes til "folk" men skibene må forblive urørt.

26.3 Understøttelse af byer.

26.31 Efter overskudsbefolkning er fjernet, skal hver spiller tjekke om byerne kan understøttes. Hver spiller skal have to brikker på brættet for hver by han har i spil. Dette repræsenterer den landbefolkning der skal til for at opretholde en bybefolkning. Spillere der ikke har nok brikker til at understøtte byerne skal reducere byerne, en af gangen, indtil der er brikker nok på brættet til at understøtte der tiloversblevne byer.

26.32 Spillere der skal reducere byer, må vælge hvilke byer der skal reduceres først, dog skal nybyggede byer reduceres før byer bygget eller overtaget i tidligere træk.

#### 26.4 Reducering af byer.

26.41 Byer reduceres ved at fjerne dem fra brættet, og erstatte dem med det maksimale antal brikker der må være i området i følge befolkningsgrænsen. Disse ekstra brikker kan straks anvendes til understøttelse af andre byer, der trues af reducere. Hvis en spiller, der skal reducere en by, ikke har brikker nok i "folk" til at imødekomme befolkningsgrænsen, erstatter han byen med de brikker han har. Hvis der er byer der stadig ikke er understøttet, bliver de elimineret.

26.5 Der kontrolleres kun for understøttelse af byer på to kritiske tidspunkter i hvert træk - efter fjernelse af overskudsbefolkning og efter udførelse af katastrofer. Disse tidspunkter er markeret på spilsekvenstabellen. Understøttelse af byer kontrolleres ikke på andre tidspunkter, undtaget efter slave revolt (30.42).

26.6 Når reducere af byer er krævet som resultat af katastrofer, følges ovennævnte procedurer.

27.1 Spillerne trækker et handelskort fra så mange handelskort bunker, som de har byer på brættet. Den spiller der har færrest byer på brættet, trækker sine handelskort først, fulgt af den spiller med næst færrest byer og så videre indtil alle spillere har trukket handelskort.

27.2 Handelskort modtages altid efter den samme metode. Der trækkes et kort fra hver bunke, begyndende med den første, indtil spilleren har trukket fra det samme antal bunker som han har byer på brættet. En spiller med tre byer på brættet, trækker således et handelskort fra hver af de tre første bunker, og kan ikke trække fra den fjere eller højere bunke, før han har mere end tre byer på brættet.

27.21 Hvis en bunke er tom, har en spiller ikke krav på at erstatte det tabte kort med et kort fra en anden bunke. Spilleren modtager simpelthen ikke et handelskort fra den bunke.

27.3 Spillere må ikke afslører hvilke handelskort de har modtaget, da de kan have modtaget et katastrofekort de kan handle til en anden spiller. Katastrofekort der ikke kan handles (volcano/earthquake, famine, civil war og flood) skal beholdes på hånden, indtil al handel er overstået.

27.4 Handelskort skal holdes hemmeligt. Så længe en spiller er i besiddelse af handelskort er de de eneste af hans genstande i spillet der ikke kan undersøges af andre spillere.

27.5 Køb af gold, ivory eller piracy.

27.51 Uanset hvor mange byer en spiller har, må han købe et eller flere handelskort fra den niende bunke (gold/ivory), til en pris af 18 brikker per kort, fra "finans". Brikkerne returneres til "folk". Handelskort købes fra den niende bunke, straks efter spilleren har modtaget de almindelige handelskort og før nogen anden spiller modtager sine.

28.1 Spillere handler for at bygge serier af den samme vare, idet serier er mere værd end enkelte varekort. Handel er åben for alle spillere. Tilbud må trækkes tilbage, ændres eller holdes tilbage under åbne forhandlinger mellem spillere, men når kortene har skiftet hænder er handlen afsluttet og kan ikke føres tilbage eller laves om.

28.2 Handel udføres via et system med udbud og efterspørgsel, der kun omfatter handelskort. Handel kan ikke omfatte brikker eller civilisationskort. Enhver handel kan kun foregå mellem to deltagere.

28.3 Hver handel skal indeholde mindst tre handelskort fra hver side. En spiller med mindre end tre handelskort må ikke handle. Når en handel forhandles, skal hver spiller ærligt opgive antallet af kort samt indholdet af mindst to af de kort han ønsker at handle. Denne information skal være korrekt - det eller de øvrige kort behøver ikke at blive specificeret, og må være en hvilket som helst vare eller katastrofe, uanset hvad spilleren har sagt tidligere. En deltager må ikke vise sine kort til andre under forhandlingerne, ligesom man heller ikke må oplyse indholdet af en tidligere handel.

Eksempel: En spiller ønsker at købe grain siger: "Jeg ønsker grain, jeg bytter salt for grain" Han aftaler med en mulig handelspartner at han vil bytte tre kort, der indeholder to salt, for et grain, et iron og to ukendte kort. Dette garanterer at den anden spiller vil modtage to saltkort. En forsikring om at det tredje kort også er et saltkort, garanterer ikke at det tredje kort ikke er en anden varer eller muligvis en handelsbar katastrofe.

På samme måde kan vores spiller kun være sikker på at han vil modtage et grain og et ironkort og to andre kort. Han har ingen mulighed for at vide hvad de indeholder før han modtager dem, selvom alverdens forsikringer kan afgives af hans handelspartner.

#### 28.4 Begrænsning af handelsfasen.

28.41 Det er tilladt at fortsætte handlen indtil alle spillere har handlet færdig. Dog er det anbefalelsesværdigt, at der sættes en tidsbegrænsning på ikke mere end fem minutter på handelsfasen.

#### 28.5 Serier af handelskort.

28.51 Når en spiller indehaver mere end et varekort af samme type, øges værdien af kortene efter den følgende formel: Sæt antallet af holdte kort i anden og gang resultatet med varens værdi. For eksempel: tre grain kort ( hver med en værdi på fire ) har følgende samlede værdi  $3 \times 3 \times 4 = 36$ , og ikke  $4 + 4 + 4 = 12$ .

28.52 Værdien af kort der er samlet i serier, er trykt på hvert varekort. Forskellige varer, selvom de har samme værdi, må ikke kombineres i serier.

*28.53 Mining tillader indehaveren at øge værdien af alle serie af iron, bronze, silver gems eller gold med et kort når der købes civilisationskort eller ved beregning af den samlede værdi til A.S.T'en eller opgørelse af betingelserne for at vinde. Mining kan ikke anvendes til at øge værdien af varekort udover den grænse der er trykt på varekortet. Denne fordel kan kun udnyttes en gang per træk.*

29.1 Alle katastrofer bringes til udførelse umiddelbart efter handlen er færdig, og før man modtager civilisationskort.

29.2 Katastrofer der ikke kan handles, beholdes af den spiller der trak dem, indtil handelsfasen er forbi. Her efter bringes de til udførelse.

29.3 Katastrofer, der kan handles, afsløres heller ikke når de trækkes. En spiller der har trukket et sådant må handle det til andre spillere. Hvis en katastrofe modtages som del af en handel, må den handles videre indtil handelsfasen ender. Der er ikke nogen grænse for hvor mange gange et handelsbart katastrofekort kan skifte hænder i løbet af en handelsfase. Når handelsfasen slutter, afsløres alle katastrofer af de spillere der har dem på hånden.

29.4 En deltager der trak et handelsbart katastrofekort, behøver ikke at handle det, men det kan ikke beholdes til fremtidige træk. I henhold til 29.5, skal alle katastrofer bringes til udførelse i det træk en spiller fik den på hånden. Hvis en spiller beholder et handelsbart katastrofekort, bliver han det primære offer, på samme måde som hvis han havde fået kortet som del af en handel. Hvis en spiller beholder et handelsbart katastrofekort, som indebærer at der skal udpeges sekundærer offer (epidemic, iconoclasm and heresy, og piracy), kan enhver anden, i øvrigt lovlig spiller, udpeges.

29.5 En deltager kan ikke være de primære offer for mere end to katastrofer i hvert træk. Hvis en spiller modtager mere end to katastrofer i det samme træk, blandes de og to trækkes tilfældigt. De øvrige katastrofer spilleren har modtaget lægges tilbage til deres respektive bunker. Der er ingen begrænsninger for så vidt angår sekundære ofre.

29.6 Katastrofer bringes til udførelse i stigende rækkefølge, startende med volcanic eruption/earthquake og sluttende med piracy. Ikke handelsbare katastrofer bringes til udførelse før handelsbare af samme værdi (d.v.s. at rækkefølgen er volcanic eruption/earthquake, treachery, famine, superstition o.s.v.)

29.61 Den spiller der sidder med et katastrofekort når handelsfasen slutter, er der primære offer for denne katastrofe. Der er mange tilfælde hvor det primære offer skal udpege andre spillere til at være sekundære ofre. Den spiller der handlede en handelsbar katastrofe til det primære offer kan ikke udpeges som sekundært offer.

Eksempel: Creta trækker epidemic og handler kortet til Egypten. Når handelsfasen slutter taber Egypten 16 enhedspoint og Creta er immun med hensyn til de sekundære virkninger af epidemic, da han jo handlede kortet til Egypten. Hvis Creta ikke havde handlet epidemic, ville det selv være blevet det primære offer og alle andre ville være potentielle sekundære ofre.



29.62 I forbindelse med udførelse af katastrofer er byer op til fem enhedspoint værd, brikker et. Når byer reduceres, tælles overlevne brikker ikke med mod udførelsen af katastrofen.

Eksempel: Afrika skal fjerne ti enhedspoint som følge af famine. Det kunne fjerne enten to byer eller ti brikker eller en kombination heraf. Hvis Afrika bestemmer sig for at reducere en by, efterladende to brikker på byens plads, ville dette tælle som tre enhedspoint.

29.63 Spillere skal opfylde det af katastrofen påbudte tab præcist, hvis overhovedet muligt. Hvis dette ikke kan lade sig gøre, må spilleren overskride det påbudte tab, men kun med det mindst mulige antal.

29.64 Når en katastrofe påbyder det primære offer at udpege sekundære ofre, skal dette foretages.

29.65 Barbarbrikker og piratbyer er aldrig påvirket af katastrofer.

29.7 Når alle katastrofer er bragt til udførelse, lægges de til side. Når civilisationskort er blevet købt af deltagerne, blandes de handelsbare katastrofekort sammen med returnerede handelskort af samme værdi, og lægges med bunden op i bunden af den bunke de tilhører. Ikke handelsbare katastrofekort lægges herefter i bunden af den bunke handelskort de tilhører.

29.8 Når alle katastrofer er bragt til udførelse, skal spilleren tjekke om hans byer kan understøttes, som forklaret herover (26.3).

30.1 Effekten af de forskellige katastrofer forklares herunder. Katastroferne er nævnt i den rækkefølge de bringes til udførelse. D.v.s. at volcano/earthquake og treachery placeres i den anden handelskortbunke, famine og superstition i den tredje o.s.v. Der er ingen katastrofer i den første handelskortbunke.

## **30.2 Andet niveau katastrofer.**

### **30.21 Volcanic Eruption or Earthquake** [Vulkanudbrud eller jordskælv]

30.211 Hvis det primære offer har byer i områder berørt af en vulkan, bryder denne vulkan ud og ødelægger alle enheder, uanset hvem der ejer dem, i de områder der berøres af vulkanen. Hvis det primære offer har byer i flere områder der berøres af vulkaner, bryder den vulkan ud der kan gøre den største skade på det primære og eventuelle sekundære offer. Hvis det står lige må det primære offer vælge stedet for vulkanudbruddet.

30.212 Hvis det primære offer ikke har byer berørt af en vulkan, ødelægges en af hans byer i stedet af et jordskælv. En by der tilhører en anden spiller reduceres. Denne anden by skal ligge i et område ved siden af den ødelagte by, selv over vand. Som nævnt ovenfor skal jordskælvet placeres der hvor det gør mest skade.

*30.213 Hvis det primære offer er indehaver af engineering, reducerer, snarere end ødelægger, et jordskælv hans by. En spiller der er indehaver af engineering kan ikke vælges som sekundært offer for jordskælv. Engineering har ingen indflydelse på vulkanudbrud.*

### **30.22 Treachery** [Forræderi]

30.221 En by der tilhører det primære offer, byttes ud med en by der tilhører den spiller der solgte han kortet. Hvis den spiller der solgte kortet ikke har byer i "folk", er offerets by ødelagt. Den spiller der solgte kortet vælger hvilken by der ødelægges.

30.222 Hvis treachery trukkes af en spiller, der ikke videresælger det, reduceres en af hans byer. Der er i dette tilfælde ingen anden spiller der nyder godt af spillerens ulykke.

### **30.3 Niveau 3 katastrofer**

#### **30.31 Famine [Sult]**

30.311 Det primære offer mister selv 10 enhedspoint, og skal påtvinge de andre spillere at fjerne 20 enhedspoint, dog ikke mere end otte fra en enkelt spiller. Det primære offer bestemmer hvor mange enhedspoint de sekundære ofre skal miste, men ofrene bestemmer selv hvilke.

*30.312 Spillere der er indehavere af pottery må reducerer deres tab med fire point for hvert grain kort de har på hånden. Grain kort der anvendes på denne måde returneres ikke til bunken, men skal placeres med den trykte side op foran spilleren indtil trækket er slut, og kan således ikke anvendes til at købe civilisationskort for før næste træk.*

#### **30.32 Superstition [Overtro]**

30.321 Tre af det primære offers byer reduceres. Det primære offer bestemmer selv hvilke.

*30.322 Hvis det primære offer er indehaver af mysticism, reduceres to byer, hvis det primære offer er indehaver af deism, reduceres en by, hvis det primære offer er indehaver af enlightenment reduceres ingen byer. Disse effekter kan ikke lægges sammen. Det er det højeste niveau af religionskort der er gældende.*

### **30.4 Niveau 4 katastrofer**

#### **30.41 Civil War [Borgerkrig]**

30.411 Det primære offers nation deles op i to fraktioner. Den spiller med flest enhedspoint i "Folk" er den begunstigede af borgerkrigen. Dette afgøres ved at tælle enheder (1 point) og byer (5 point). Hvis det primære offer har flest enheder i "Folk" kommer der ingen borgerkrig.

30.412 Sammensætningen af den første fraktion bestemmes af det primære offer og den begunstigede på følgende måde:

30.4121 Det primære offer begynder med at vælge 15 enhedspoint (De vendes f.eks om).

*30.4122 Hvis det primære offer er indehaver af music vælger han yderligere fem enhedspoint. Hvis det primære offer er indehaver af drama and poetry vælger han yderligere fem enhedspoint. Hvis det primære offer er indehaver af democracy vælger han yderligere ti enhedspoint. Disse effekter kan sammenlægges.*

30.4123 Når det primære offer har foretaget sit valg, vælger den begunstigede yderligere 20 enhedspoint, tilhørende det primære offer, for at fuldende den første fraktion.

*30.4124 Hvis det primære offer er indehaver af philosophy, indeholder den første fraktion automatisk 15 enhedspoint, valgt af den begunstigede, uanset hvilke andre civilisationskort det primære offer ellers har.*

30.413 Hvad der herefter er tilovers, er den anden fraktion. Hvis der ikke er en anden fraktion, er der ingen borgerkrig.

*30.414 Hvis det primære offer er indehaver af military, fjernes fem enhedspoint fra hver fraktion, for at illustrere den øgede ødelæggelse ved borgerkrigen. Enhederne fjernes efter fraktionerne er bestemt. Hver spiller skal så vidt muligt fjerne enhederne fra områder ved siden af den anden fraktion.*

30.415 Det primære offer beslutter herefter om han herefter vil fortsætte spillet med den første eller anden fraktion. Spilleren beholder indholdet af "Folk" og "Finans", sine skibe, civilisationskort og sin position på A.S.T'en. Den begunstigede overtager den fraktion der ikke vælges af det primære offer, ved at bytte enhederne ud med egne enheder. Hvis han løber tør for enheder, overtages resten af den spiller med flest enheder i "folk", o.s.v.

### **30.42 Slave Revolt [ Slaveoprør ]**

30.421 Femten enheder, der tilhører det primære offer, kan ikke anvendes til at understøtte hans byer. Effekten udløses med det samme. Efter den igangværende katastrofefase, fungerer brikkerne normalt igen.

30.422 Byer reduceres en af gangen, således de nytilkomne brikker kan anvendes til at understøtte offerets øvrige byer. ( Se 26.6). Hvis det primære offer har færre end femten brikker på brættet, påvirkes kun disse af slaveoprøret. Brikker der placeres på brættet som følge af byreduktion må altid anvendes til byunderstøttelse.

*30.423 Hvis det primære offer er indehaver af mining, må yderligere fem brikker ikke anvendes til understøttelse af byer. Hvis det primære offer er indehaver af enlightenment, mindskes antallet af brikker der ikke understøtter byer med fem. Hvis en spiller har begge kort, udligner disse hinanden.*

## **30.5 Niveau 5 katastrofer**

### **30.51 Flood [Oversvømmelse]**

30.511 Hvis det primære offer har enheder på en flodslette (4.42), mister han op til 17 enhedspoint fra denne flodslette. Byer er sårbare for oversvømmelse hvis de er bygget i områder uden byfelter, eller på byfelter vist på brættet som en hvid firkant. Byer på sorte firkanter er sikre.

30.512 Ti enhedspoint på samme flodslette, der tilhører en eller flere sekundære ofre, fjernes ligeledes. Det primære offer deler de ti point ud blandt de sekundære ofre på den måde han ønsker. De sekundære ofre bestemmer dog selv hvilke enheder der skal fjernes. Hvis antallet af enheder på flodsletten, der tilhører andre spillere, er ti eller mindre, fjernes alle brikker.

30.513 Hvis det primære offer har enheder på mere end en flodslette, kommer oversvømmelsen der hvor han har flest enheder. Hvis det står lige, vælger spilleren selv, hvilken flodslette det skal gå ud over.

30.514 Hvis det primære offer ikke har enheder på en flodslette, ødelægges en af hans kyst byer. Han vælger selv hvilken. Hvis han ikke heller ikke har kystbyer, påvirkes han ikke af oversvømmelsen.

*30.515 En spiller som er indehaver engineering, og som har enheder på en flodslette, mister han maksimum syv enhedspoint ved oversvømmelse, hvad enten han er primært eller sekundært offer. Hvis det primære offer skal ødelægge en kystby, og har engineering, reduceres han by i stedet..*

### **30.52 Babarian Hordes [ Barbarinvasion ]**

30.521 Start placering

30.5211 Femten brikker, der hører til en af de nationer der ikke er i brug, placeres i et af det primære offers startområder. Disse barbarbrikker skal placeres i det startområde der påfører offret størst skade. Hvis det primære offer ikke har brikker i nogen af sine startområder, placeres barbarerne til start i et tomt startområde. De må placeres i et område, der indeholder en anden nations brikker, hvis dette er den eneste mulighed.

30.5212 Umiddelbart efter startplaceringen afgøres konflikter mellem de nyplacerede barbarer og alle enheder i området der indeholder barbarer, dette inkludere brikker tilhørende andre nationer end det primære offer.

30.523 Forsat bevægelse

30.5231 Når konflikten, der opstår på grund af startplaceringen, er afgjort, flytter overlevne barbarer, udover befolkningsgrænsen i området, videre til et tilgrænsende område, hvor de vil påføre det primære offer størst mulig skade. Herefter afgøres den nye konflikt.

30.5232 Denne proces gentages indtil der ikke er nogen barbarbrikker i overskud. Ved slutningen af katastrofefasen må overlevne barbarbrikker ikke overskride befolkningsgrænsen i nogen af de områder de optager.

30.5233 Barbarer bevæger sig altid som en enhed, bortset fra at de efterlader brikker i de områder de allerede optager. Barbarer må bevæge sig over vandgrænser, men ikke over åbent hav.

30.5234 Barbarbrikkernes bevægelse styres af det princip at de altid vil bevæge sig ind i det område hvor de vil gøre størst mulig skade på det primære offer. Der foretages ingen beregning om hvorvidt den sluttelige skade bliver størst ved at vælge det ene område frem for det andet, idet den største skade afgøres for hver enkelt barbarbevægelse.

30.5235 Al bevægelse og alle konflikter der involverer barbarer, afsluttes i katastrofefasen, før udførelsen af andre katastrofer. Når barbarerne har stoppet bevægelsen, forbliver de på brættet indtil de elimineres af spillerne. Barbarer øger ikke befolkningen og kan ikke vælges som sekundært offer ved katastrofer.

30.524 Konflikter med andre nationer.

30.5241 Barbarer skal bevæge sig ind i områder, der indeholder byer eller brikker tilhørende det primære offer, hvis de kan påføre det primære offer skade ved at gå ind i sådanne områder. Hvis de ikke er i stand til at bevæge sig ind i et sådant område, må de bevæge sig ind i tomme områder eller områder indeholdende brikker fra en anden nation, for at kunne nå det nærmeste område hvor de kan påføre det primære offer skade.

30.5242 Hvis barbarer går ind i områder indeholdende brikker der tilhører andre end det primære offer, fører de krig mod disse enheder. Barbarer fører ikke krig mod egne enheder, og kan således bevæge sig gennem områder de allerede har besat uden negative effekter. Det er muligt at et primært offer, der ikke har enheder tæt på sine start områder, ikke påvirkes af denne katastrofe, da barbarerne "løber hornene af sig" ved at ødelægge og besætte områder på vej til det nærmeste område der indeholder enheder tilhørende det primære offer.

30.525 At afgøre lige situationer.

30.5251 Hvis barbarerne kan vælge mellem flere startområder, er det spilleren der solgte katastrofen der vælger startområdet. Hvis katastrofen ikke blev solgt vælges startområdet af den spiller med flest enheder i "Folk" på tidspunktet for udførelsen.

30.5252 Barbarerne deler ikke de fordele den kontrollerende spiller nyder.

30.526 Der trækkes ikke handelskort, hvis barbarerne ødelægger en by.

30.527 Creta kan ikke være det primære offer for barbarer.

## **30.6 Niveau 6 katastrofer**

### **30.61 Epidemic [Epidemi]**

30.611 Det primære offer mister 16 enhedspoint. Det primære offer skal også beordre de øvrige spillere til at miste 25 enhedspoint efter eget valg, dog ikke mere end 10 fra en enkelt spiller. Den spiller der solgte epidemic kan ikke vælges som sekundært offer.

30.612 En nation der skal fjerne brikker som følge af epidemic, skal efterlade mindst en brik i hvert område. Byer der ødelægges af epidemic erstattes af mindst en brik, så byer tæller således højst for fire brikker når tabene beregnes i forbindelse med denne katastrofe.

*30.613 Hvis det primære offer for epidemic er indehaver af medicine, reduceres hans tab med otte enhedspoint. Hvis det sekundære offer for epidemic er indehaver af medicine, reduceres hans tab med fem enhedspoint*

*30.614 En spiller der er indehaver af roadbuilding taber yderligere fem enhedspoint, både som primært og sekundært offer.*

*30.615 Effekten af 30.613 - 30.614 kan lægges sammen.*

## **30.7 Niveau 7 katastrofer**

### **30.71 Civil Disorder [Borgerlig uro]**

30.711 Alle det primære offers byer, på nær tre, reduceres. Det primære offer bestemmer hvilke byer der reduceres.

*30.712 Antallet af det primære offers byer, der skal reduceres mindskes med en for hvert af de følgende kort der indehaves: Music, drama and poetry, law samt democracy.*

*30.713 Antallet af det primære offers byer, der skal reduceres øges med en, hvis han er indehaver af military.*

*30.714 Antallet af det primære offers byer, der skal reduceres øges med en, hvis han er indehaver af roadbuilding.*

*30.715 Effekten af 30.712 - 30.714 kan lægges sammen.*

## **30.8 Niveau 8 katastrofer**

### **30.81 Iconoclasm and Heresy [Billedstyrning og kætteri]**

30.811 Fire af det primære offers byer reduceres. Han bestemmer selv hvilke.

*30.812 Hvis det primære offer er indehaver af law, mindskes antallet af reducerede byer med en.*

*30.813 Hvis det primære offer er indehaver af philosophy, mindskes antallet af reducerede byer med en.*

*30.814 Hvis det primære offer er indehaver af theology, mindskes antallet af reducerede byer med tre.*

*30.815 Hvis det primære offer er indehaver af monotheism, mindskes antallet af reducerede byer med en.*

*30.816 Hvis det primære offer er indehaver af roadbuilding, øges antallet af reducerede byer med en.*

*30.817 Effekten af 30.812 - 30.816 kan lægges sammen.*

30.818 Det primære offer skal også beordre reduktionen af to byer, der tilhører andre spillere. Den spiller der solgte iconoclasm and heresy til det primære offer kan ikke vælges som sekundært offer.

*30.819 Et sekundært offer der er indehaver philosophy må ikke mindste mere end en by som følge af det primære offers ordre. En spiller der er indehaver af theology kan ikke vælges som sekundært offer.*

## **30.9 Niveau 9 katastrofer**

### **30.91 Piracy [Pirateri]**

30.911 Det primære offer mister to kystbyer. Der spiller der solgte kortet, vælger byerne. Disse byer erstattes af to piratbyer, tilhørende en af de nationer der ikke er i spil (for nemheds skyld anvendes de samme enheder som anvendes til barbarer).

30.912 To kystbyer, der til hører andre spillere, erstattes på samme måde af piratbyer, selv om det primære offer havde færre end to kystbyer, og således ikke blev ramt fuldt ud. Det primære offer vælger disse byer. De sekundære ofre kan højst miste en by. Den spiller, der solgte katastrofen, kan ikke vælges som sekundært offer.

30.913 Piratbyer kræver ikke understøttelse, og forbliver på brættet indtil de angribes og ødelægges. Når en piratby angribes erstattes den med ubrugte brikker, udelukkende med det formål at udfører konflikten. Når konflikten er overstået, elimineres overlevne piratbrikker. Når en piratby ødelægges, må angriberen udplyndre byen.

31.1 Hver spiller har muligheden for at anskaffe et eller flere civilisationskort, ved at aflevere varekort og brikker i "Finans" og ved at beregne kreditter fra tidligere indkøbte civilisationskort. Værdien af hvert kort er trykt med store typer for neden midt for på hver civilisationskort.

31.12 Civilisationskort anskaffes i A.S.T rækkefølge. Dette tillader visse spillere at se hvilke kort andre spillere anskaffer inden de selv beslutter sig for hvilke kort de vil anskaffe. Da der ikke er begrænsning i form af antallet af kort, er det ofte muligt at se bort fra denne regel, således at kort indkøbes samtidigt.

31.2 Købsprisen på kort skal tilvejebringes på følgende måder:

31.3 Varekort

31.31 Varekortenes værdi udregnes som beskrevet i 28.51

31.4 Brikker

31.41 Brikker i "Finans" kan anvendes til anskaffelse af civilisationskort, men en spiller må ikke anvende flere brikker end nødvendigt.

31.5 Kreditter

31.51 De fleste civilisationskort giver kreditter ved indkøb af andre kort i den samme gruppe, og specielle kreditter ved indkøb af visse kort.

31.52 Kreditterne sammenfattes på Civilisations kort kredit tabellen, trykt på bagsiden af regelhæftet. Ved at finde det ønskede kort for oven på tabellen og dernæst følge kolonnen ned, kan spilleren hurtigt danne et overblik over kortets kreditter.

31.53 Kreditter kan ikke anvendes i den samme tur de anskaffes. En spiller må vente til næste tur for at anvende kreditterne fra nyanskaffede kort. Den enkleste måde at håndhæve denne regel, er at spillere der anskaffer flere kort, får dem udleveret på en gang.

31.54 Kreditten fra et kort der allerede ejes af en spiller, kan anvendes ved køb af mere end et nyt kort, men kreditten kan kun anvendes en gang for hvert nyt kort. For eksempel: En spiller der har astronomy, som giver 20 point rabat ved køb af andre videnskabskort, må anvende 20 point rabat ved køb af både coinage og medicine, men rabatten må kun anvendes en gang for hvert nyt kort.

31.55 Der er fire kort (engineering, mathematics, literacy og mysticism) der tilhører to grupper. Disse er påtrykt farverne fra begge grupper. Disse kort indeholder alle fordele fra begge grupper. For eksempel: En spiller der ønsker at anskaffe engineering, modtager kreditter både fra de orange håndværkskort og fra de grønne videnskabskort. Modsat kan en spiller, der allerede er indehaver af engineering, anvende både den kredit der hidrører fra den orange og den grønne del af kortet, ved anskaffelsen af nye kort.

31.551 Et civilisationskort med to farver tæller for to grupper når det skal afgøres om der kan rykkes ind i visse epoker (33.23).

31.56 En spiller skal anvende kreditter ved køb af nye kort. Han kan ikke undlade at anvende kreditter, for i stedet at anvende brikker i "finans"

31.57 Hvis en spiller har nok kreditter til at anskaffe et civilisationskort, uden anvendelse af varekort eller brikker, må han anskaffe det gratis.

31.58 Der gives ikke "penge tilbage", hvis værdien af varekort og kreditter overskrider anskaffelsesprisen på det nye kort. Overskudsværdien er tabt.

Eksempel : En spiller er indehaver af mysticism ( anskaffet tidligere), seks varekort ( tre grain, to papyrus, og en hides) og ti brikker i "Finans". Han ønsker at købe music (værdi 60). Vor spiller ser på civilisationskort kredit tabellen at mysticism giver fem point kredit; varekortne har en samlet værdi på 45 (36 fra grain, otte fra papyrus og et fra hides); Den samlede værdi er 60 point (fem i kredit + 45 fra varekort + 10 brikker i "finans") - lige præcist nok til købet.

### 31.6 Begrænsninger

31.61 En spiller må højst købe et af hvert af de 24 forskellige civilisationskort. En spiller kan ikke være indehaver af mere end et af hvert type kort.

31.62 Visse kort kan kun anskaffes hvis spilleren har anskaffet et andet kort i et tidligere træk. Engineering skal indehaves før anskaffelsen af roadbuilding og mining; Law skal indehaves før anskaffelsen af democracy og philosophy; Enlightenment skal indehaves før anskaffelse af monotheism og theology.

31.63 Når kortene er købt kan de ikke lægges tilbage eller handles.

### 31.7 Returnering af overskudsvarekort.

31.71 Når der er købt civilisationskort må spillerne kun have otte varekort på hånden til næste træk. Spillere må ikke holde antallet af varekort på hånden hemmeligt. Overskudsvarekort, efter spillerens valg, returneres, vises frem og blandes sammen med de kort der er anvendt til anskaffelse af civilisationskort, og med de katastrofer der har været oppe og vende i trækket. De placeres herefter i bunden af de bunker de tilhører, med bagsiden op.

31.72 Handelsbare katastrofekort må ikke gemmes eller returneres. Hvis et handelsbart katastrofe ikke er handlet og anvendt på en anden spiller, anvendes det på den spiller der træk det.

### 31.8 Genplacering af returnerede handelskort.

31.81 Når alle spillere har købt civilisationskort, blandes varekort anvendt til indkøb, returnerede varekort og handelsbare katastrofekort, og lægges, med bagsiden op, i bunden af de respektive handelskortbunker.

31.82 Eventuelle ikke handelsbare katastrofekort, anvendt i trækket, placeres herefter i bunden af de respektive handelskortbunker.

32.1 De enkelte grupper, værdien, egenskaber og kreditter, der knytter sig til de enkelte civilisationskort beskrives nedenfor. Detaljer, om hvordan civilisationskort indvirker på katastrofekort, findes i de regler der omhandler katastrofen. **De kreditter hvert civilisationskort giver ved køb af yderligere civilisationskort, findes også trykt på Civilisations Kort kredit tabellen, der er på bagsiden af regelhæftet.**

### 32.2 **Craft** [Håndværk]

#### 32.21 **Pottery**[ Pottemageri ]( Craft - 45)

32.211 Effekten af Famine er reduceret, hvis spilleren har et eller flere grain kort og pottery. ( 30.312)

32.212 Pottery giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism.

#### 32.22 **Cloth Making** [Vævning] (Craft - 45)

32.221 Skibe må bevæge sig et ekstra område - fem områder istedet for 4

32.222 Cloth Making giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism.

### 32.23 **Metalworking** [behandling af metal] (Craft - 80)

32.231 Spilleren med metalworking, må i konflikter, fjerne brikker efter andre spillere uden metalworking har fjernet deres, selvom andre spillere har flere brikker. I konflikter mellem spillere der alle har metalworking er der ingen ændring.

32.232 Metalworking giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism, og 20 point til Military.

### 32.24 **Agriculture** [Landbrug] (craft - 110)

32.241 Befolkningsgrænsen i områder hvor der kun er brikker øges med en, for spillere der har agriculture. Således at forstå, at i et område med en normal befolkninggrænse på 2, nu kan understøtte 3 brikker. Dette bevirker at antallet af brikker der byttes ud med en reduceret by øges med en, men kortet har ingen effekt ved konflikter eller i områder som indeholder brikker fra flere nationer.

32.242 Agriculture giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism.

### 32.25 **Roadbuilding** [Vejbygning] (Craft - 140)

32.251 Spillere der indhaver roadbuilding, må flytte deres brikker gennem et landområde og indtil et andet i den samme bevægelsesfase. Det første område må ikke indeholde enheder der tilhøre en anden nation, barbarer eller en piratby. Roadbuilding må ikke anvendes til at flytte brikker gennem et landområde og dernæst ombord på et skib.

32.252 Roadbuilding skærper effekten af Epidemic (30.614), Civil Disorder (30.714) og Iconoclasm and Heresy (30.816)

32.253 Roadbuilding kan kun anskaffes hvis spilleren har Engineering.

32.254 Roadbuilding giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism.

### 32.26 **Mining** [Minedrift] (Craft - 180)

32.261 Mining tillader indehaveren at øge værdien af alle serie af iron, bronze, silver gems eller gold med et kort når der købes civilisationskort eller ved beregning af den samlede værdi til A.S.T'en eller opgørelse af betingelserne for at vinde. Mining kan ikke anvendes til at øge værdien af varekort udover den grænse der er trykt på varekortet. Denne fordel kan kun udnyttes en gang per træk.

Eksempel: En spiller er indehaver af mining. Hvis han afleverer tre iron kort, bliver deres værdi beregnet som om der var fire iron kort (32 i stedet for 18). Hvis der afleveres to gem kort, ville de være 72 værd snarere end 32, men mining kan ikke anvendes til at øge værdien af både iron og gems i det samme træk, det kan heller ikke anvendes til at øge værdien af varekort man har beholdt senere i samme træk, hvis det har været anvendt til at indkøbe civilisationskort for.

32.262 Mining skærper effekten af slave revolt (30.423)



32.263 Mining kan kun anskaffes hvis spilleren har Engineering.

32.264 Mining giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism.

### 32.3 **Crafts/sciences** [Håndværk/Videnskab]

#### 32.31 **Engineering** [ingeniørarbejde] (crafts/sciences)

32.311 Hvis en spiller har engineering behøver han kun seks brikker for at angribe en by. Den forsvarende by erstattes af fem brikker. Der skal anvendes otte brikker for at angribe en by hvis ejer har engineering. Byen erstattes da af syv brikker. Hvis både forsvarer og angriber har engineering har kortet ingen effekt.

32.312 Engineering mindsker effekten af earthquake (30.312) og flood (30.515)

32.313 En spiller skal have engineering, før han kan købe enten mining eller roadbuilding.

32.314 Engineering giver 10 point kredit til alle andre craft kort, samt til democracy og monotheism; og 20 point til alle andre sciencekort, philosophy og theology.

### 32.4 **Sciences** [Videnskab]

#### 32.41 **Astronomy** [Astronomi] (Sciences - 80)

32.411 Skibe, der tilhører en spiller der er indehaver af astronomy, må sejle over åbne hav områder.

32.412 Astronomy giver 20 point kredit til alle andre science kort, philosophy og theology.

#### 32.42 **Coinage** [møntprägning] (sciences - 110)

32.421 Spillere der har coinage må varierer beskatningen af byer, ved at øge til tre brikker eller nedsætte til en brik per by. Den samme skat skal gælde for alle byer i samme træk. Der er mulighed for at sætte beskatningen således at nogle byer vil revolterer.

32.422 Coinage giver 20 point kredit til alle andre science kort, philosophy og theology.

#### 32.43 **Medicine** [medicin] (Science - 140)

32.431 Medicine mindsker effekten af epidemic (30.613)

32.432 Medicine giver 20 point kredit til alle andre science kort, philosophy og theology.

### 32.5 **Science/Arts** [Videnskab/kunst]

#### 32.54 **Mathematics** [Matematik] (science/arts - 230)

32.541 Mathematics giver 20 point kredit til alle andre science kort, 5 point til alle andre arts kort og law, 10 point til enlightenment og 25 point til philosophy og theology.

32.6 **Arts** [Kunst]

32.61 **Drama and poetry** [Teater og poesi] (Arts - 60)

32.611 Drama and poetry mindsker effekten af civil war (30.4122) og civil disorder (30.712).

32.612 Drama and poetry giver en kredit på 5 point til mathematics, music, architecture law og mysticism, 10 point til democracy og enlightenment, og 20 point til literacy.

32.62 **Music** [Musik] (Arts - 60)

32.621 Music mindsker effekten af civil war (30.4122) og civil disorder (30.712).

32.622 Music giver en kredit på 5 point til drama and poetry, literacy, architecture, law og mysticism, 10 point til democracy og enlightenment, og 20 point til mathematics og philosophy.

32.63 **Architecture** [Arkitektur] (Arts - 120)

32.631 Spillere der har architecture, må bruge brikker fra "finans" til hjælp til bygning af en by i hvert træk. Mindst halvdelen af brikkerne, skal bestå af brikker på spillebrættet, men resten må bestå af brikker taget fra "finans". Architecture må ikke bruges til at bygge byer, i områder som indeholder brikker der tilhører en anden nation eller barbarer.

32.632 Architecture giver en kredit på 5 point til alle andre arts kort, 10 point til democracy og enlightenment, og 15 point til law.

32.7 **Arts/civics** [Kunst/samfundslære].

32.71 **Literacy** [Skriftkundskab] (Arts/civics - 110)

32.711 Literacy giver en kredit på 5 point til alle andre arts kort, 10 point til enlightenment, og 25 point til law, democracy og philosophy.

32.8 **Civics** [Samfundslære]

32.81 **Law** [Lov] (Civic - 170).

32.811 Law mindsker effekten af civil disorder (30.712) og iconoclasm and heresy (30.812)

32.812 En spiller skal have law, før han kan anskaffe enten democracy eller philosophy.

32.82 **Democracy** [Demokrati] (Civic - 200).

32.821 En spiller der har democracy er immun overfor skatteoprør.

32.822 Democracy mindsker effekten af civil war (30.4122) og civil disorder (30.712)

32.823 Democracy må først købes når spilleren har law.

32.83 **Military** [Militær] (Civic - 180).

32.831 De spillere der har military flytter altid efter spillerer, der ikke har military. Rækkefølgen blandt spillere der alle har military, afgøres på normal måde, d.v.s. ifølge folketælingsrækkefølge. Military har en tilsvarende indflydelse på bygning af skibe.

32.832 Hvis en spiller der har military, udsættes for civil war, mister begge fraktioner 5 enhedspoint efter borgerkrigen er bragt til udførelse (30.414).

32.833 Military skærper effekten af civil disorder (30.713).

32.84 **Philosophy** [Filosofi] (Civic - 240)

32.841 Philosophy ændre effekten af civil war ( ikke nødvendigvis til det bedre - 30.4124) og mindsker effekten af iconoclasm og heresy (30.813,30.819).

32.842 Philosophy må først købes når spilleren har law.

32.9 **Religion** [Religion]

32.91 **Mysticism** [Mystisime] (Religion/arts - 50).

32.911 Mysticism mindsker effekten af Superstition (30.322)

32.912 Mysticism giver en kredit på 5 point til alle andre arts kort og 15 point til alle andre religion kort.

32.92 **Deism** [Gudetro] (Religion - 80).

32.921 Deism mindsker effekten af Superstition (30.322)

32.922 Deism giver en kredit på 15 point til enlightenment, monotheism og theology.

32.93 **Enlightenment** [Oplysning] (Religion - 150)

32.931 Enlightenment ophæver effekten af superstition (30.222) og mindsker effekten af slave revolt (30.423).

32.932 En spiller skal have enlightenment, før han kan købe enten monotheism eller theology.

32.932 Enlightenment giver en kredit på 15 point til monotheism og theology.

32.94 **Monotheism** [Monotheisme] (Religion -220).

32.941 Ved slutningen af katastrofefasen, og før køb af civilisationskort, må en indehaver af monotheism omvende indbyggerne i hviket som helst enkelt område ved siden af, over land, et område der indeholder hans egne enheder, ved at bytte enheder i området ud med hans egne. Et område der indeholder enten en by, eller en eller flere brikker, kan overtages på denne måde, ved at udbytte byer eller brikker.

32.942 Hvis spilleren, der har monotheism, ikke har tilstrækkeligt med enheder i "folk" til at foretage bytningen i området, kan han ikke omvende området. Området skal være et naboområde, over land, til et område, der indeholder spillerens egne enheder, og må ikke være optaget af enheder tilhørende en spiller, der også er indehaver af monotheism eller theology. Barbar brikker eller piratbyer kan ikke omvendes ved hjælp af monotheism.

32.943 Monotheism skærper effekten af iconoclasm and heresy (30.815).

32.944 Monotheism kan kun købes af en spiller, der er indehaver af enlightenment.

32.95 **Theology** [Theologi] (Religion - 250).

32.951 Theology mindsker effekten af iconoclasm and heresy (30.814, 30.819).

32.953 Theology kan kun købes af en spiller, der er indehaver af enlightenment.

33.1 Ved slutningen af hvert træk, flyttes hver spillers markør et felt mod højre hen ad A.S.T.'en. I nogen situationer må markøren ikke flyttes, eller skal endog flyttes et felt tilbage.

33.11 En spillers markør må ikke flyttes ind i en ny epoke, hvis visse betingelser ikke opfyldt.

33.2 Epoke adgangsbetingelser:

33.21 Stone Age [stenalder] : ingen

33.22 Early Bronze Age [Tidlig bronzealder]: To byer i spil

33.23 Late Bronze Age [Sen bronzealder]: Tre byer i spil, og indehavselse af mindst tre grupper af civilisationskort ( d.v.s. tre af de fem farver skal ejes). Husk at nogle kort tæller som tilhørende to grupper.

33.24 Early Iron Age [Tidlig jernalder]: Fire byer i spil og ejerskab af mindst ni civilisationskort, der skal indeholde alle fem grupper ( d.v.s. alle fem farver skal ejes).

33.25 Late Iron Age [Sen jernalder]: Fem byer i spil. Hvert felt i sen jernalder indeholder en pointværdi. For at kunne flytte markøren ind i et sådant felt, skal værdien af en spillers civilisationskort være mindst denne point værdi. Varekort og brikker i "Finans" tælles ikke med.

33.3 Hvis en spiller har færre byer i spil, end der kræves for at træde ind i en epoke, fryser hans markør på A.S.T. og kan ikke gå videre i den epoke før han igen har mindst de antal byer der kræves. Dette tjek foretages hver gang der skal rykkes på A.S.T'en.

33.4 Hvis en spiller i slutningen af et træk ikke har nogen byer i spil, flyttes hans markør et felt baglæns. Dette gælder ikke i Stone Age, der jo ikke har krav om byer.

## VI. Hvordan vinder man

34.1 Spillet slutter når en af de følgende betingelser er mødt:

A: Mindst en spiller flytter sin markør til finish-feltet på A.S.T'en.

Bevægelsen til finish-feltet tæller som det sidste skridt hen ad A.S.T'en. Den spiller der først når finish, vinder ikke nødvendigvis spillet.

B: En tidligere fastsat tid nås.

34.2 Da det ofte tager lang tid at nå til slutningen af A.S.T'en, vil spillet ofte slutte når en fastsat tid nås. For retfærdigheden skyld, bør tidsgrænsen sættes inden spillet går i gang. Spillerne skal færdiggøre det sidste træk, før en vinder udpeges.

35.1 Vinderen udpeges ved at lægge værdien af det følgende sammen:

A. Civilisationskort (den sammenlagte værdi af pointene på forsiden).

B. Varekort (den samlede værdi af serier, samt individuelle kort).

C. Antallet af brikker i "Finans"

D. Position på A.S.T'en (hvert felt tæller 100 point).

E. Byer (50 point for hver by på brættet).

35.2 Spilleren med det højeste antal point er vinder. Dette vil ikke nødvendigvis være den spiller med de mest værdifulde civilisationskort eller den spiller der er længst fremme på A.S.T'en, selvom begge muligheder er vigtige kilder til point. Hvis to eller flere spillere har lige mange point, ender spillet lige.

18.1 Den følgende sekvens anvendes i hvert træk:

	<b>Aktivitet</b>	<b>Betingelser</b>
1	Opkræv skat (byer kan revoltare)(19)	Kun hvis der findes byer (A.S.T rækkefølge)
2	Førøgelse af befolkning (20)	Altid (A.S.T rækkefølge)
3	Folketælling (21)	Altid
4	Bygge og vedligeholde skibe (22)	Hvis det ønskes (Census-rækkefølge)
5	Bevægelse (23)	Altid (Census-rækkefølge)
6	Konflikt (24)	Hvis nødvendigt (Samtidigt, medmindre andet ønskes.
7	Bygge byer (25)	Hvis betingelserne er til stede (A.S.T rækkefølge)
8	Fjern overskudsbefolkning (Tjek for understøttelse af byer)(26)	Hvis nødvendigt (A.S.T rækkefølge)
9	Modtag handelskort (Køb Gold/Ivory)(27)	Hvis der findes byer (Færrest byer får først)
10	Handel (28)	Mindst tre handelskort kræves (samtidigt)
11	Bringe katastrofer til udførelse (Monotheism omvendelse, Tjek for understøttelse af byer)(29)	Hvis nødvendigt (I stigende orden)
12	Køb civilisationskort (returner handelskort i overskud)(31)	Hvis nødvendigt (A.S.T rækkefølge)
13	Flyt markøren på A.S.T.'en (33)	Altid

**FINANS**

**FOLK**