

Epoca

Componente:

- 1 tablă de joc
- 4 planșete pentru jucători
- 58 resurse din lemn
- 40 oameni din lemn
- 8 marcaje din lemn
- 53 jetoane hrană
- 28 jetoane clădiri
- 18 jetoane unelte
- 1 figurină de start
- 36 cărți de civilizație
- 7 zaruri
- 1 pahar pentru zaruri
- 1 foaie de informare

1. Așezați **tabla de joc** la mijlocul mesei.

2. Separați **jetoanele hrană** după valoare și așezați-le în teancuri pe câmpul de vânătoare.

13. Alegeți un jucător care ia **figurina de start** și începe jocul după cum este descris la pagina 4.



12. Așezați **oamenii rămași** (5 de fiecare culoare) lângă tabla de joc. De asemenea, așezați acolo cele 7 zaruri și paharul.



schema valorică a punctelor necesare pentru producerea resurselor și calcularea scorului

11. Fiecare jucător alege câte o **planșetă**. Pe aceasta, așează 5 **oameni** de culoarea sa și 12 **unități de hrană**. Planșetele jucătorilor servesc ca spațiu pentru materialele jocului, informații din timpul jocului, și scorul final.

10. Fiecare jucător alege o culoare, apoi un **marcaj** de acea culoare îl așează pe spațiul 0 de pe **pista de hrană** (stânga jos) și unul pe spațiul 0 de pe **pista de scor** (stânga sus).

de piatra

2-4 jucători
10 +
60-90 minute

3. Așezați în pădure cele 20 de resurse de lemn.

4. Așezați în groapa cu argilă cele 16 resurse de cărămidă.

5. Așezați în carieră cele 12 resurse de piatră.

6. Așezați pe râu cele 10 resurse de aur.

7. Separați uneltele după valori $1/2$ și $3/4$ și așezați-le în două teancuri în spațiul de lângă creatorul de unelte.

9. Amestecați jetoanele clădiri și așezați-le cu fața în jos în 4 teancuri de câte 7 clădiri fiecare. Pentru 4 jucători, așezați toate cele 4 teancuri pe tabla de joc; pentru 3 jucători, așezați 3 teancuri; iar pentru 2 jucători, așezați 2 teancuri. Puneți în cutie teancurile pe care nu le folosiți. Întoarceți jetonul de deasupra fiecărui teanc.

8. Amestecați cărțile de civilizație și așezați-le cu fața în jos lângă tabla de joc. Trageți primele 4 cărți de deasupra (în funcție de numărul de jucători) și așezați-le pe cele 4 spații, de la dreapta la stânga.

Prezentare generala

Fiecare epocă are provocările sale. Epoca de piatră a fost modelată de apariția agriculturii, prelucrarea resurselor, și de construirea colibelor simple. Comerțul începe și se dezvoltă, și civilizațiile prind rădăcini și se extind. În plus, sunt necesare abilitățile tradiționale ca iscusința de a vâna, pentru a putea hrăni populația aflată în continuă creștere.

Scopul jucătorilor este să facă față acestor provocări. Sunt mai multe metode de a reuși acest lucru. Deci fiecare poate să își atingă scopul în modul său.


Descoperă calea ta și la final descoperă care ar fi fost cea mai bună metodă.

O runda de joc

Fiecare rundă este împărțită în 3 faze, care sunt făcute în ordinea descrisă:

1. Jucătorii își plasează oamenii pe tabla de joc.
2. Jucătorii execută acțiunile oamenilor plasați pe tabla de joc.
3. Jucătorii își hrănesc oamenii.

1. Jucătorii își așează oamenii pe tabla de joc.

Jucătorul care începe trebuie să așeze 1 sau mai mulți din oamenii săi într-o zonă la alegere. Apoi următorul jucător în sensul mișcării acelor de ceas trebuie să așeze 1 sau mai mulți din oamenii săi într-o zonă la alegere. Se continuă astfel până când toți jucătorii și-au așezat toți oamenii pe tabla de joc. Numărul de cercuri  dintr-o zonă indică numărul maxim de oameni care pot ocupa zona respectivă. **Nu** este permisă trecerea peste rândul unui jucător, dacă încă mai sunt locuri disponibile pentru oameni. **Nu** este permisă o nouă plasare pe lângă alta deja existentă. De exemplu, dacă un jucător plasează 4 oameni în pădure, el nu mai poate plasa oameni în pădure mai târziu în aceeași rundă, chiar dacă mai sunt locuri libere.



Un singur om poate ocupa un cerc.

Creator de unelte:

1 om

Câți oameni pot fi așezați pe fiecare zonă?



Creatorul de unelte

Aici poate fi așezat **un singur om**.

*Exemplu: **Albastru** așează un om pe locul creatorului de unelte. Acest loc este acum ocupat.*



Coliba

Aici pot fi așezați **doar 2 oameni ai aceluiași jucător**.

*Exemplu: **Verde** plasează 2 oameni în colibă (dacă un jucător alege să-și plaseze oamenii în colibă, el **trebuie** să plaseze 2 oameni aici). Coliba este plină!*



Ogorul

Aici poate fi plasat **1 om**.

*Exemplu: **Galben** plasează 1 om pe ogor. Ogorul este plin.*



Vânătoarea

Acesta este singurul loc în care nu se găsesc cercuri. Aici, fiecare jucător poate plasa cați oameni dorește, **dar doar o singură dată pe rundă!**



Pădurea, groapa cu argilă, cariera de piatră, și râul

În fiecare din aceste zone, pot fi plasați **până la 7 oameni în total**. *Exemplu: În pădure, sunt deja 4 oameni **roșii**. **Galben** plasează 2 oameni acolo, fiind în total 6 oameni. **Albastru** plasează 1 om acolo. Acum sunt 7 oameni în zona respectivă și pădurea e plină!*



Groapa de argilă, cariera de piatră, și râul au același număr de spații.

Colibă:
2 oameni

Ogor:
1 om

Vânătoare:
fără limită de oameni

Resurse:
până la 7 oameni de fiecare



Cărți de civilizație

Pe **fiecare** carte, poate fi plasat **un singur om**. Cărțile pot fi ocupate în orice ordine.

Exemplu: **Roșu** plasează 1 om pe a doua carte de civilizație. Această carte este ocupată acum. Celelalte 3 cărți de civilizație rămase pot fi ocupate de ceilalți jucători sau de același jucător.



Clădiri

Pe **fiecare** clădire, poate fi plasat doar **1 om**. Clădirile pot fi ocupate în orice ordine.

Exemplu: **Galben** plasează 1 om pe a treia clădire. Această clădire este acum ocupată. Cele 3 clădiri rămase pot fi ocupate de ceilalți jucători sau de același jucător.

Exemplu de plasare într-o rundă, în următoarea ordine: Roșu (primul), Albastru, Verde, Galben.



Roșu plasează 1 om pe această carte.



Albastru plasează 5 oameni la vânătoare.



Verde plasează 2 oameni în colibă.



Galben plasează 1 om pe această clădire.

Deoarece fiecare zonă găzduiește un număr diferit de oameni, se întâmplă adesea ca unul sau mai mulți jucători să nu mai aibă oameni de plasat, iar alții încă să mai aibă. Dacă niciun jucător nu mai poate plasa oameni (deoarece au fost plasați toți sau niciun jucător nu mai are spațiu liber în care să-și plaseze oamenii), începe faza a doua.

Pe o carte:
1 om

Pe o clădire:
1 om

Ordinea jucătorilor este în sensul mișcării acelor de ceas.

Locurile în care sunt plasați oamenii pot fi alese în orice ordine.

2. Jucătorii execută acțiunile oamenilor pe care i-au plasat

Primul jucător începe. El folosește toți oamenii pe care i-a plasat. Apoi, următorul jucător în ordinea mișcării acelor de ceas, își folosește oamenii. Fiecare jucător își folosește oamenii în ce ordine dorește. După ce își folosesc oamenii, jucătorii îi returnează pe planșetele lor. În acest fel, jucătorii au toți oamenii la dispoziție după ce termină de executat toate acțiunile.



Ce acțiuni poate face un jucător pe locurile ocupate de oameni?



Creatorul de unelte

Aici, jucătorul ia o nouă unealtă. Dacă nu are nicio unealtă, atunci ia o unealtă de valoare 1 și o așează cu cifra 1 în sus pe unul din spațiile pentru unelte de pe planșeta sa.

Apoi, continuă după cum urmează:



Când un jucător ia o a doua și a treia unealtă, pune unelte cu valoarea 1 pe celelalte două spații pentru unelte.



Când un jucător ia o unealtă de nivelele 4 - 6, întoarce uneltele de valoare 1, pe fața cu valoarea 2.



De la nivelele 7 - 9, jucătorul înlocuiește jetoanele de valoare 2 cu jetoane de valoare 3. În final, de la nivelele 10 - 12, jucătorul le întoarce pe acestea pe fața cu valoarea 4.

o unealtă nouă

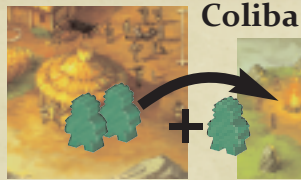
Utilizare: Fiecare unealtă poate fi folosită o singură dată pe rundă pentru a da cu zarul când jucătorul vânează sau procură resure. O unealtă poate fi folosită doar în totalitate. Un jucător poate să adauge câte unelte dorește unei aruncări cu zarul. Pentru a arăta că o unealtă a fost folosită, jucătorul răsucesce jetonul cu 90°.

Pentru exemple de folosire a uneltelor, vedeți "vânătoarea" și "achiziționarea resurselor" (la pagina 6).



Un jucător poate folosi fiecare unealtă o singură dată pe tură.

Coliba 1 om în plus



Jucătorul ia un om în plus de culoarea sa din cei de rezervă. Astfel, pentru toate rundele următoare, are disponibil un om în plus.

Exemplu: Verde a plasat 2 oameni în colibă.

El ia cei 2 oameni din colibă și un om verde dintre cei de rezervă și așează cei 3 oameni pe planșeta sa.

Ogorul Mărește producția de hrană a jucătorului



Jucătorul își retrage omul pe planșeta sa și își mută marcatorul cu un spațiu mai sus pe pista de hrană. Prin urmare își mărește producția de hrană pe care o primește la finalul fiecărei runde.

Vânătoarea – aici jucătorii aruncă zarurile.

Vânătoarea hrană suplimentară procurată prin vânătoare



Jucătorul ia câte un zar pentru fiecare om pe care îl are în zona de vânătoare și le aruncă pe toate. Adună toate punctele. Apoi poate adăuga câte unelte dorește la puntele de pe zar(uri). Pentru fiecare valoare întreagă de 2, el ia o unitate de hrană de pe tabla de joc.

Exemplu: Albastru ia 5 zaruri și dă în total 14 puncte.

El nu folosește unelte, deci va lua 7 unități de hrană de pe tabla de joc (de 7 ori valoarea întreagă de 2).





Exemplu: Verde ia 3 zaruri și dă un total de 11 puncte. Prin urmare, ar lua 5 unități de mâncare. El decide să folosească o unealtă de valoare 1. Astfel, își mărește totalul punctelor la 12 și ia 6 unități de hrană (de 6 ori 2 întreg). El răsucesce unealta folosită cu 90° și nu mai poate folosi această unealtă în această rundă.


Exemplu: Galben ia două zaruri și dă un total de 4 puncte. Galben are două unelte de valoare 1 și le folosește pe ambele. Astfel, își mărește totalul punctelor la 6 și ia 3 unități de hrană (de 3 ori valoarea lui 2 întreg). Prin vânătoare, jucătorii iau hrană suplimentară, deoarece producția de hrană de pe pista de hrană, nu este suficientă de obicei pentru a-și hrăni oamenii (hrănirea: vezi faza a treia).

Resursele achiziționare

 lemn

 cărămidă

 piatră

 aur

Pădurea, Groapa cu argilă, Cariera, și Râul – aici jucătorii aruncă zarurile.



În aceste 4 zone, jucătorii iau lemn, cărămidă, piatră, și aur.

Achiziționarea acestor resurse funcționează în același mod ca și vânătoarea, doar că valorile necesare producerii lor, sunt diferite:

Pădurea - pentru fiecare 3 întreg, jucătorul ia un lemn din stoc.

Groapa cu argilă - pentru fiecare 4 întreg, jucătorul ia o cărămidă din stoc.

Cariera - pentru fiecare 5 întreg, jucătorul ia o piatră din stoc.

Râul - pentru fiecare 6 întreg, jucătorul ia un aur din stoc.

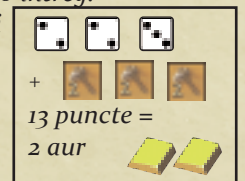
Exemplu: Verde are 2 oameni la râu și aruncă 2 zaruri, obținând suma de 5. El a folosit deja uneltele la vânătoare, deci nu le mai poate folosi din nou pentru aur. El nu ia aur deoarece nu are un 6 întreg.

Exemplu: Roșu aruncă 3 zaruri pentru cei 3 oameni ai săi și obține 7. El are 3 unelte de valoare 2 și le folosește să-și mărească totalul de puncte la 13. Așadar, el ia 2 de aur (de două ori 6 întreg).

Resursele nu sunt limitate. Dacă o resursă este

epuizată, folosiți material înlocuitor (ex: chibrite pentru lemn).

Jucătorii au nevoie de resurse pentru obținerea cărților de civilizație și pentru construirea clădirilor.



Achiziționarea cărților de civilizație



Jucătorul plătește numărul de resurse indicat deasupra cărții și ia cartea.

Jucătorul plătește cu ce resurse dorește (lemn, cărămidă, piatră, și/sau aur). De obicei va fi lemn și/sau cărămidă, dar nu poate plăti cu hrană.

Dacă jucătorul nu poate sau nu vrea să plătească resursele necesare, el își retrage omul și lasă liberă cartea de pe tabla de joc.

Fiecare jucător stivuiește cu fața în jos cărțile de civilizație obținute, și le așează pe spațiul corespunzător de pe planșeta sa.

Detaliile despre folosirea cărților, sunt descrise pe foile de informații de la finalul acestui regulament.



Clădirile – câștigă puncte în timpul jocului

Jucătorul plătește resursele indicate pe clădire și o ia. Apoi jucătorul mută imediat marcatorul de scor cu un număr de spații egal cu punctele scrise pe carte. Apoi o așează cu fața în jos, peste teancul de clădiri de pe planșeta sa. **Exemplu: Galben** plătește două lemne și o cărămidă către rezerva de bunuri. El așează clădirea pe planșeta sa și avansează marcatorul cu 10 spații pe pista de scor.

Dacă jucătorul nu poate sau nu vrea să plătească resursele necesare, își retrage omul și eliberează clădirea pe tabla de joc. Există **8 clădiri** pentru care jucătorul poate alege cu ce resurse să plătească, dar numărul lor este fix. Și sunt **3 clădiri**, pentru care jucătorul poate alege și tipul și numărul de resurse cu care plătește (maxim 7). Când un jucător ia una din aceste clădiri, el trebuie să calculeze numărul de spații (= puncte) pe care le mută pe pista de scor. Calculul este foarte simplu.

Clădiri diferite:



Punctele câștigate de jucător.
Resursele cerute pentru dobândirea clădirii.



Jucătorul calculează punctele în funcție de valoarea resurselor.
Trebuie să plătească exact 4 resurse.
Cele 4 resurse trebuie să conțină două tipuri diferite de resurse.
Jucătorul hotărăște care sunt cele două tipuri.



Jucătorul calculează punctele după valoarea resurselor.
El trebuie să plătească cel puțin o resursă și cel mult 7.
Numărul tipurilor de resurse, e la alegerea jucătorului.



Exemplu: Albastru plătește folosind aceste 4 resurse: 3 pietre și 1 lemn (cele 4 resurse de două tipuri, care sunt necesare pentru dobândirea clădirii). Din resursele folosite, jucătorul câștigă 18 puncte: fiecare din cele 3 pietre valorează câte 5 puncte fiecare, iar lemnul valorează 3 puncte.

Jucătorul așează clădirea obținută pe unul din spațiile pentru clădiri de pe planșeta sa. Dacă un jucător obține mai mult de 5 clădiri, le stivuește pe aceste spații.

achiziția de clădiri

Clădiri cu un număr exact de resurse

Clădiri cu resurse la alegere

3. Jucătorii își hrănesc oamenii.

După ce toți jucătorii și-au retras oamenii pe planșetele lor, ei trebuie să-i hrănească. Fiecare om necesită o unitate de hrană.

Mai întâi, fiecare jucător ia hrană din stoc conform poziției marcatorului de pe pista de hrană. Apoi fiecare jucător returnează în stoc câte o unitate de hrană pentru fiecare om de pe planșeta sa.

Dacă un jucător nu are suficientă hrană pentru a-și hrăni oamenii, atunci:

Trebuie să dea toată hrana pe care o are înapoi în stoc. Apoi, are posibilitatea, dacă dorește (și poate), să plătească diferența de hrană cu orice fel de resurse. Fiecare resursă înlocuiește o unitate de hrană. Dacă jucătorul nu vrea sau nu poate să facă asta, el își mută imediat marcatorul de scor cu 10 puncte înapoi pe pista de scor.

În acest caz, jucătorul trebuie să returneze către stoc toată hrana pe care o are!

După ce toți jucătorii și-au hrănit oamenii (sau nu și au pierdut 10 puncte), runda se sfârșește. Primul jucător dă marcatorul de start vecinului său din stânga, și începe următoarea rundă.

Rundă nouă

Înainte de începe o nouă rundă, mai întâi mutați spre dreapta pe spațiile goale cărțile de civilizație care au rămas. Apoi completați spațiile goale cu cărți, de la dreapta la stânga. Apoi jucătorii întorc uneltele folosite în poziție normală și începe o nouă rundă cu faza întâi.



Exemplu: În runda precedentă, jucătorii au luat a doua și a treia carte de civilizație. Prima carte rămâne unde se află, iar a patra este mutată spre dreapta, pe al doilea spațiu. Apoi jucătorii trag două cărți din teanc și le așează pe poziția a treia și a patra.



1 om -
1 unitate
de hrană

pentru a începe
o nouă rundă:

înlocuiți cărțile
lipsă și răsuciți
uneltele folosite

nu sunt destule
cărți de
civilizație

s-a golit un
teanc cu clădiri

cărți de
civilizație
cu fundal verde

cărți de
civilizație cu
fundal galben

Sfârșitul jocului

Jocul se sfârșește în una din două posibilități:

Dacă nu au mai rămas suficiente cărți de civilizație pentru a umple toate spațiile corespunzătoare la începutul rundei, jocul se sfârșește imediat. În acest caz, nu se va începe o nouă rundă.

Dacă a fost terminat cel puțin un teanc de clădiri, se joacă runda curentă până la final.

Oamenii trebuie să fie hrăniți.

Apoi urmează calcularea scorului final.

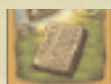
Scorul final și învingătorul!

Mai întâi, luați colile cu informații ale cărților de civilizație pentru a vedea informațiile despre scor.

Fiecare jucător procedează astfel:

Multiplificați cărțile de civilizație cu **fundal verde** cu ele însele (ridicați la pătrat).

Exemplu: un jucător are 5 cărți de civilizație cu diferite simboluri culturale.



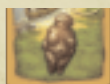
scriere



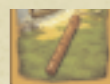
vindecare



olărit



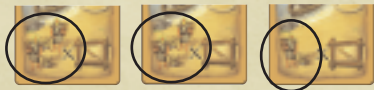
artă



muzică

= 25 de puncte (5x5)

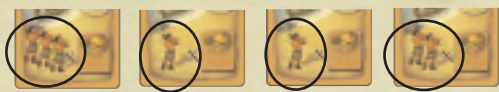
Punctați cărțile cu **fundal galben** după cum urmează:



Înmulțiți numărul fermierilor cu numărul poziției pe care se află marcatorul de pe pista de hrană.
 $5 \text{ fermieri} \times 7 \text{ producție de hrană} = 35 \text{ puncte.}$



Înmulțiți numărul de creatori de unelte cu valoarea uneltelor.
 $3 \text{ creatori de unelte} \times 7 \text{ unelte} = 21 \text{ puncte.}$



Înmulțiți numărul constructorilor de colibe cu numărul de clădiri.
 $7 \text{ constructori de colibe} \times 6 \text{ clădiri} = 42 \text{ puncte.}$



Înmulțiți numărul de șamani cu numărul de oameni.
 $3 \text{ șamani} \times 8 \text{ oameni} = 24 \text{ puncte.}$

Fiecare resursă pe care o are un jucător pe planșeta sa, valorează un punct.

Jucătorii își mută marcatoarele de scor cu fiecare calcul de puncte pe care îl fac.

Jucătorul cu cele mai multe puncte, este învingător!

Dacă jucătorii au același număr de puncte, câștigă cel care are cea mai mare producție de hrană, unelte, și oameni!

2-3 jucători

Modificări pentru 2 sau 3 jucători

Cu 2 sau 3 jucători, doar două din 3 spații: creator de unelte, colibă și ogor pot fi ocupate în fiecare rundă. Al treilea spațiu rămâne gol. Bineînțeles, spațiul liber poate fi diferit în fiecare rundă.

Cu 3 jucători: în fiecare zonă: pădure, groapa cu argilă, cariera de piatră și râu doar, 2 jucători pot plasa oameni în fiecare rundă.

Cu 2 jucători: în fiecare zonă: pădure, groapa cu argilă, cariera de piatră și râu doar un jucător poate plasa oameni în fiecare rundă.

Restul regulilor rămân neschimbate.

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

If you have comments, questions, or suggestions,

please write us at: RioGames@aol.com or

Rio Grande Games

PO Box 45715, Rio Rancho, NM 81774, USA

Also, please visit our website at www.riograndegames.com



Cartile de civilizație

Jucătorii își păstrează pe planșetele lor cărțile pe care le obțin, până la sfârșitul jocului.

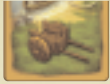
Toate cărțile sunt împărțite în două categorii.

Jucătorul ia obiectul arătat în partea de sus **imediat** ce obține cartea.

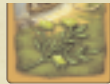
Jucătorul câștigă numărul de puncte arătat în partea de jos, când se calculează **scorul final**.

Partea de jos – se ține cont de fundalurile verzi și galbene pentru calculul scorului.

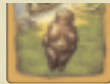
Fundalul verde



16 cărți cu fundal verde, cu 8 simboluri culturale diferite, câte două de fiecare



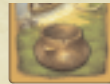
vindecare



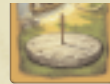
artă



scriere



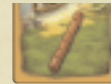
olărit



timp



transport



muzică



țesut

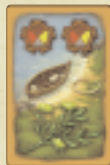
La calculul final al scorului, fiecare jucător înmulțește numărul de pe cărți cu ele însele și adaugă plusurile.

Exemplu: Un jucător are 5 cărți de civilizație cu simboluri culturale diferite = 25 points (5x5).

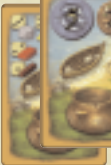
Are și un "olărit" în plus + 1 punct (1x1) = 26 puncte.



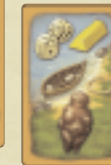
scriere



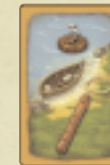
vindecare



olărit



artă



muzică

20 de cărți cu fundal galben



Fundal galben: vezi "Scorul final", regulile de la pagina 8.

Partea de sus – folosită în timpul jocului

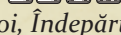
Următoarele cărți sunt folosite imediat ce sunt obținute de jucători:

Obiecte pentru zaruri (10 cărți)



Când un jucător obține cartea, el imediat dă cu atâtea zaruri câți jucători sunt în joc. Apoi așează zarurile în jurul cărții, potrivit numerelor. Începând cu jucătorul care a obținut cartea, fiecare jucător, în ordinea mișcării acelor de ceas, alege câte un zar. Jucătorul ia resursa corespunzătoare și elimină zarul. Ceilalți jucători urmează în ordinea amintită până când toate zarurile sunt eliminate și toți jucătorii au luat câte un obiect sau hrană.

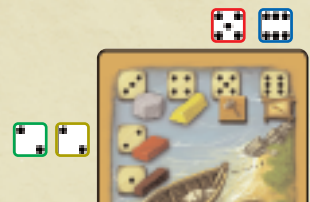
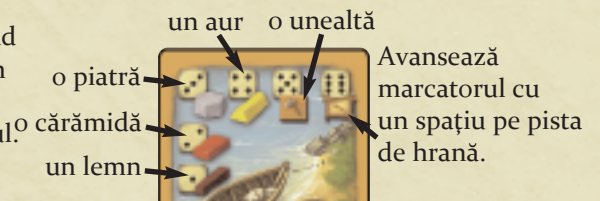
Jucătorul nu poate modifica aruncarea cu uneltele sale.

Exemplu: **Roșu** obține cartea și aruncă 4 zaruri: 

El are prima opțiune și decide să ia o unealtă. Apoi, îndepărtează zarul care indică 5.

Albastru e următorul. El își mută marcatorul de hrană, avansează un spațiu pe pista de hrană și îndepărtează zarul care indică 6.

Verde și **Galben** ia fiecare câte o cărămidă și îndepărtează zarurile care indică 2.



Hrană (7 cărți)

Jucătorul ia imediat din stoc cantitatea de hrană indicată pe carte.

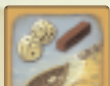
Exemplu: pentru această carte, jucătorul ia 4 unități de hrană din stoc.



Resurse (5 cărți)

Jucătorul ia imediat din stoc resursa indicată pe carte.

Exemplu: pentru această carte, jucătorul ia un aur din stoc.



Resurse câștigate cu zaruri (3 cărți)

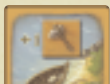
Jucătorul dă cu două zaruri și ia resursa indicată pe carte. Poate adăuga unelte nefolosite la aruncare.

Exemplu: pentru cartea alăturată, jucătorul dă cu două zaruri și ia un lemn din stoc pentru fiecare 3 întreg (exact ca la procurarea resurselor).



Puncte (3 cărți)

Jucătorul își avansează imediat marcatorul cu 3 spații pe pista de scor.



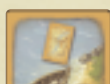
Unealtă nouă (o carte)

Jucătorul ia imediat o unealtă (exact ca și cu creatorul de unelte).



Producție de hrană în plus (două cărți)

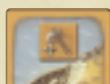
Jucătorul își avansează imedia marcatorul cu un spațiu pe pista de hrană (exact ca și cu ogorul).



Cărți adiționale, doar pentru scorul final (o carte)

Jucătorul ia cartea de civilizație cea mai de sus din teancul așezat cu fața în jos. Se uită la ea și o așează cu fața în jos, alături de celelalte cărți de civilizație pe care le are. El punctează această carte doar la calcularea scorului final. El NU folosește partea de sus a cărții.

Jucătorul poate folosi următoarele cărți imediat, sau mai târziu în joc:



Unelte de unică folosință (3 cărți)

Jucătorul pune cartea cu fața în sus, lângă planșeta sa. El poate adăuga această unealtă o singură dată la o rostogolire de zar (de asemenea, poate adăuga și alte unelte). O dată folosită, cartea este așezată cu fața în jos alături de celelalte cărți de civilizație ale jucătorului.

Exemplu: jucătorul are la dispoziție o unealtă de valoare 4, pentru o utilizare unică.



Două resurse la alegerea jucătorului (o carte)

Jucătorul așează cartea cu fața în sus lângă planșeta sa. El poate, o singură dată, imediat sau mai târziu, să ia două resurse la alegere (diferite sau la fel) din stoc. O dată ce jucătorul folosește cartea ca să ia resursele, el o așează cu fața în jos, pe planșeta sa, alături de celelalte cărți de civilizație pe care le are.

Observații tactice

- Nu neglijați cărțile de civilizație! În afară de câștigul imediat de resurse, hrană, și altele, ele pot aduce jucătorilor multe puncte la calculul final al scorului.
- Mai mulți oameni, o producție mărită de hrană și uneltele sunt prețioase, deoarece sunt disponibile pentru tot restul jocului. În plus, o carte, care costă doar o resursă, merită oricând prețul.
- Adunați cărți de civilizație avâng în minte scorul final. O arie largă de cărți, de obicei nu este atât de eficientă precum cărțile care lucrează împreună. Dacă aveți de gând să adăugați oameni pe planșeta voastră, trebuie de asemenea să aveți în plan mărirea producției de hrană pentru a-i hrăni. Dacă stăpâniți bine această strategie, la sfârșitul jocului veți avea mulți oameni, iar marcatorul vostru de pe pista de hrană, va ocupa o poziție înaltă. Cu această strategie, ar trebui să încercați de asemenea să adunați cărți de civilizație cu șamani și fermieri, **de la început**. Ar trebui să folosiți aceste indicații și pentru alte strategii.
- Nu dați înapoi de la a bloca accesul celorlalți jucători la resurse "ieftine", așa încât să fie forțați să cumpere cărți cu resurse mai valoroase.
- Alegeți cu atenție ordinea în care vă folosiți oamenii. Dacă spre exemplu aveți un om pe o carte de civilizație care vă aduce o unealtă, atunci ar trebui să luați această carte înainte de a folosi oamenii din cariera de piatră. În acest fel, puteți folosi unealta în carieră dacă va fi necesar.
- Aveți în vedere blocarea teancului cu clădiri când mai sunt una sau două clădiri. Amintiți-vă, când un teanc de clădiri este epuizat, jocul se sfârșește. Dacă nu vreți ca jocul să se sfârșească curând, atunci plasați unul din oameni pe teanc, cu intenția de a **nu** obține clădirea. În acest mod, puteți prelungi jocul cu încă o rundă sau două.