

HISTORIA

Herschrijf de laatste 12.000 jaar van de geschiedenis. Vanaf de oorsprong van de beschaving, via landbouw en navigatie, kernenergie en dan de toekomst in! In Historia leidt elke speler een beschaving vanaf de late steentijd. Het doel is deze beschaving te ontwikkelen vanaf de eerste vonken van het vuur tot aan de technologische singulariteit. Beschavingen ontwikkelen nieuwe technologieën en verspreiden zich over onze planeet. Handel met verder ontwikkelde burens om nieuwe uitvindingen te leren kennen of buit het land uit om meer energie te vergaren voor toekomstige acties. Ontwikkel je strijdkrachten en voer oorlog met elkaar. Door het oprichten van grote wonderen kan je beschaving zich verheffen boven de anderen, en in het eindspel meer toeristen trekken. Leaders en adviseurs helpen je je weg te vinden door het spel. De speler die de grootste impact op de geschiedenis van de mensheid heeft zal uiteindelijk de winnaar zijn.

DANKWOORD

Spelontwerper: Marco Pranzo

Illustraties: Miguel Coimbra en Marina Fischetti

Ontwikkeling: Michele Quondam

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

Speciale dank aan de vrienden van de spelontwerper in Roma (Virginio Flaminia Carlo Claudia), Verme Jena groep (Giacomo Luca Alessandro Vittorio Riccardo Paolo), en verschillende vrienden die nog steeds met hem praten na het testen van Historia (Mauro Sonia Stefano Francesca Alessandro Marco Flaminia Alessio Marco Adolfo Eleni Luca) en vele anderen. Speciale dank aan Paul Grogan, Michele Morosini, Giandomenico Martorelli, Davide Favargiotti, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, Rene Raps, alle testspelers van de Civetta Rome Game-bar en nog veel meer (te veel om op te noemen).

Speciale dank aan onze sponsors: Vincent Jehl, Piero Natoli, Morris Montenero, Luca Di Gennaro, Pierpaolo Colancecco, Donn Maguire, Alexios Mavrouidakis, Janusz Marchewa, Philippe Nauny, Andrea Prampolini, Andrea Mecci, Stefano Francesi, Sergio Montes Congostrina, Clive Patmore, Giulio Virzo, Pierpaolo Capezzera, Fabrizio Senesi, Alessandro De Santis, Nicolas Pupat, Josep Armengol Jové, Paolo Giovanni De Antoni, Paolo Camanzi, Ryan Goodson, Paul Heald, Tissier Samuel, Yoshinori Kuno, Kevin Rohrer, Alex Sandomirski, Chris Allumi, Reid Goldin, Osamu Hirai, Lyndon Martin, Raymond Regular, Joe Willette, William Loudon, Pankaj Gupta, Benjamin Scheiner, Alisa Yamanaka, Rodrigo Atherino, Nelson Cox en Lori Phillips, Mark Stanoch, William S. Walker, David Minken, Ryan Jones, Good Games Melbourne, Gregory Gurski, Laurent Bourdat, Arnaldo Lefebvre, Simon Kennerley, Sean Chen, Andreas Giese, Kristofer Dingwell, R Wauls, Tony Simpkins, Tony Brum, Michael okelly, Alain Rameau, Cornelis DeBruin, Cyril Blin, Wayne L. Giza, Christopher McKeon, matthew miller, Kristin Olson, Mike Manfrin, Alexis Desgagné Hébert, Joseph E. Pilkus III, Yosuke Miyoshi, Patrick Menard, Konstantin Goreley, Maystadt michael, Robert Duman, Lawrence Hurst, Ron Isdale, Derek Nangle, Michael Dillenbeck, Julio dos Santos Rodrigues, Mr Sevy Singh, Johannes Haseitl, João Umberto Ciocca de Almeida, Ilan Spieler, Angie Hamill, Dario Compelta, Martin A Lawrence, Robert Corbett, Nathan Henderson, Maurizio Filardi, Mattias Lonnqvist, Chuck Lazarow, Glen Shakespeare, Christian A. Doub, Sean Restall, Magnus Kristiansen, susan grogan, John Thomasser, Marc Rohroff, Sebastian Stöber, Erik Seelen, Thomas Baczewski, Petra Dorfmueller, David Ruddat, Tom Snäll, Tobias Schlosser, Rene Schwerin, Thomas Lang, Niclas Granström, Frank Winter, Sebastian Brauer, Andreas Wirtz, Andrea en Patrick Lüscher-Caderas, Kai Tiedge, Thomas Knobloch, Johannes Mahnke, Daniel Reinsch, Thomas Ringhof, Daniel "Erhardsson" Hansch, Marco Engel, Oliver Kreuels, Dirk Bosawe, Petra Alberti, Michael Kiggel König, Daniel Bischofberger, Christian Blanz, Sebastian Alexander Ernst Peter Böttger, Ulrich Hilverkus, Joachim Schöler, Walter Floth, Gary Duke, Kay Schroeder, Wolfram Herre, Frank Scholtz, Alexander Spahr, Lasse Hynninen, Andre "Teacher" Pape, Michael Werner, Jan Ludwig, Tom Heiko Tennert, Hans Braunhuber, Helga Duffner, Michael Schalles, Sebastian Duval, Hartmut Madlener, Liem-Binh Tran, Ivano Brindisi, Marco Lotti, Mark Ashton, Marco Fregoso, Alessio Buzzanca.



SPEELBORD

54
BLOKJES



48
WONDERKAARTEN



12
GEBEURTENISKAARTEN



18
LEIDERKAARTEN



16
GEBIEDSFICHES



60
ACTIEKAARTEN



35
ADVISEURSKAARTEN



7
CIVBOTKAARTEN



2
TIJDMARKERS



6
MATRIXMARKERS



6
SPELERSOVERZICHTEN



12 PUNTEN-/
SPEELVOLGORDE-
MARKERS





HET SPEELBORD

Het speelbord bestaat uit verschillende delen:

Wereldkaart: is verdeeld in gebieden. Een witte lijn tussen twee gebieden betekent dat ze aangrenzend zijn.

Tijdcirkel: wordt gebruikt om de verstreken tijd bij te houden. De buitenste cirkel is verdeeld in 4 segmenten die ieder een fase voorstellen. De binnenste cirkel toont de 3 tijdperken in het spel.

Telspoor: wordt gebruikt om de overwinningpunten (OP) bij te houden. Wanneer een beschaving OP krijgt, wordt de bijbehorende telsteen verplaatst op het telspoor.

Speelvolgordespoor: wordt gebruikt om de speelvolgorde

de van de spelers bij te houden.

Ontwikkelingsmatrix: toont het militaire niveau (verticaal) en het technologische niveau (horizontaal) van een beschaving.

Staatsvormbonus: toont de bonus die bij een staatsvorm hoort.

Reservoir (= voorraad gebruikte blokjes): twee gelijkwaardige velden die samen het reservoir vormen waarin gebruikte blokjes van alle spelers kunnen liggen. Blokjes in het reservoir zijn niet beschikbaar om acties mee uit te voeren.

SPELVOORBEREIDING

1. Leg het **speelbord** op tafel.
2. Plaats de **tijdmarkers** op de **tijdcirkel**: één op het startveld van de tijdcirkel ★ en de andere op veld I van de centrale tijdperkcirkel.
3. Verdeel de **wonderkaarten** in 3 stapels (één voor elk tijdperk – overeenkomstig het aantal stippen op de achterkant). Schud elke stapel apart en leg ze als gedekte stapels naast het speelbord. Trek van tijdperkstapel I een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +2 en leg ze open op tafel in een wonderrij.
4. Geef iedere speler een beschaving (of laat ze er een kiezen), en geef hen de bijbehorende 10 **actiekaarten**. Van deze kaarten worden de kaarten 'oorlog'  en 'toerisme'  weggelegd (zij kunnen later in het spel komen). De resterende 8 actiekaarten vormen de speler's starthand.
5. Geef iedere speler de 5 bijbehorende **adviseurskaarten** voor zijn beschaving. Iedere speler schudt zijn eigen stapel adviseurs en legt deze stapel dicht voor zich op tafel, en neemt de bovenste kaart in zijn hand.
6. Iedere speler neemt 4 **blokjes** in zijn kleur, legt er 1 in het reservoir op het speelbord, en legt de andere 3 voor zich neer. De overblijvende blokjes komen in een algemene voorraad naast het speelbord. Gevorderde spelers die een uitdagender spel willen, kunnen het spel beginnen met alleen 3 blokjes, en geen blokje in het reservoir.
7. Bepaal willekeurig een speelvolgorde voor alle spelers en geef dit met een speelvolgordemarker aan op het speelvolgordespoor.
8. Iedere speler plaatst een puntenmarker op veld '0' van het **telspoor** en een matrixmarker op het veld linksonder op de **ontwikkelingsmatrix**.
9. Leg een willekeurig **gebiedsfiche** open op elk gebied op de wereldkaart. Overblijvende fiches gaan uit het spel.
10. Verdeel de **leiderkaarten** in 3 stapels (één voor elk tijdperk – overeenkomstig het aantal stippen op de achterkant). De laatste speler op het speelvolgordespoor trekt van tijdperkstapel I een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +1 (trek slechts 6 kaarten in een spel met 6 spelers). Hij kiest er één en geeft de andere kaarten door aan de speler vóór hem op het speelvolgordespoor. Dit gaat zo door totdat alle spelers een leiderkaart hebben. Eventueel overblijvende leiderkaarten van dit tijdperk gaan uit het spel. Alle spelers leggen hun leiderkaart open voor zich neer.
11. In speelvolgorde plaatst iedere speler 1 blokje (van de overgebleven 3) in een leeg gebied op de wereldkaart. Aanwezige gebiedsfiches blijven liggen. In het eerste spel is het handig om niet te ver van andere beschavingen te starten.

HET SPELVERLOOP

Het spel is verdeeld in **3 tijdperken**. Ieder tijdperk is verdeeld in **4 fasen**. Het complete spel bestaat dus uit 12 fasen.

Aan het eind van elke fase voert elke speler de acties uit die staan afgebeeld in het huidige segment van de tijdcirkel (zie: 'Eind van een fase', pagina 7) en wordt de tijdmarker in de richting van de klok verplaatst naar het volgende segment.

Na 4 fasen, als de tijdcirkel is voltooid, wordt de tijdperkmarker naar het volgende tijdperk verplaatst, en wordt de tijdmarker weer op het startveld van het eerste segment geplaatst. Na de laatste fase in het derde tijdperk is het spel afgelopen.

OVERWINNINGSVOORWAARDEN

Winnaar is de speler met de meeste overwinningpunten aan het eind van het spel. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met de hoogste som van zijn militaire en technologische niveau.

EEN FASE

Iedere fase bestaat uit een variabel aantal ronden, afhankelijk van het aantal gespeelde actiekaarten. In iedere ronde kiezen spelers acties die ze vervolgens uitvoeren door middel van het spelen van actie- en/of adviseurskaarten uit hun hand.

ACTIEKAARTEN

Om acties uit te voeren kiezen alle spelers tegelijkertijd een aantal actie- en/of adviseurskaarten uit hun hand en leggen deze dicht voor zich neer. Het aantal kaarten dat mag worden gespeeld in een ronde hangt af van het technologische niveau van een beschaving. Het aantal mogelijke acties bij het begin van het spel is 1. Als een speler op technologisch niveau 5 (het wiel) is, mag hij maximaal 2 kaarten spelen. Als een speler op technologisch niveau 13 (medicijnen) is, mag hij maximaal 3 kaarten spelen. Als alle spelers hun kaart(en) hebben gekozen, worden ze tegelijkertijd opengedraaid.

Het spelen van een kaart moet aan de volgende regels voldoen:

- In iedere ronde moet iedere speler **minstens 1 actie-/adviseurskaart** spelen, zelfs als die kaart niet kan worden uitgevoerd. *Voorbeeld: Geel mag 2 kaarten per beurt spelen. Hij kan er echter voor kiezen om er maar 1 te spelen. Groen mag maar 1 kaart spelen, maar moet dat dan ook doen.*
- Als een kaart eenmaal is opengedraaid kan dat **niet worden teruggedraaid**: de actie moet worden uitgevoerd indien mogelijk.
- Sommige acties kosten **blokjes** die de speler voor zich moet hebben liggen om de actie te kunnen uitvoeren. Als blokjes zijn gebruikt, worden ze in het reservoir op het speelbord gelegd.

- In **speelvolgorde** voeren de spelers al hun gespeelde actie-/adviseurskaarten uit.
- Tijdens zijn **beurt bepaalt een speler in welke volgorde hij zijn kaarten speelt**.
- Sommige actiekaarten hebben zowel een **basisactie** als een **geavanceerde actie**.
- Sommige acties hebben voorwaarden. Als niet aan de voorwaarde(n) wordt voldaan, heeft de actie geen effect.



Voorbeeld: Om de geavanceerde actie 'plundering' te kunnen uitvoeren, moet een beschaving ten minste technologisch niveau 10 (kruit) hebben bereikt.

Nadat een actiekaart is gespeeld, wordt deze open in de **aflegrij** van de speler gelegd (kaarten worden zo gelegd dat alle actiesymbolen zichtbaar zijn).

Nadat een adviseurskaart is gespeeld, wordt deze open onderop de stapel **adviseurskaarten** gelegd i.p.v. op de aflegrij.

Aflegrij

De laatst gespeelde kaart (met de rode lijn) wordt bovenop de andere kaarten gelegd zoals afgebeeld.



Als alle spelers al hun kaarten hebben gespeeld, begint een nieuwe ronde. Dit herhaalt zich totdat **één of meer spelers de actie 'revolutie' spelen**.

DE ACTIES IN DETAIL



Militair: ontwikkel de militaire kracht van je beschaving. De speler betaalt 1 blokje om 1 militair niveau te stijgen, verplaatst de marker 1 veld omhoog en legt het blokje in het reservoir. Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'metaalbewerking') mag een speler 3 blokjes gebruiken om 2 militaire niveaus te stijgen

- Als een beschaving zijn militaire niveau **niet kan verhogen** omdat er geen veld is om naar te verplaatsen, heeft de actie geen effect. Echter, staat

de marker **al bovenaan** de ontwikkelingsmatrix (niveau 16), dan levert iedere verhoging **2 OP op**.

- Een bonus verkregen door het nieuwe militaire niveau (zie pagina 8) is onmiddellijk actief en kan gebruikt worden tijdens de volgende actie **in dezelfde beurt**.



Blauw kan zijn militaire niveau niet verhogen. Hij moet eerst zijn technologische niveau verhogen.



Technologie: ontwikkel nieuwe technologieën. De speler betaalt 1 blokje om 1 technologisch niveau te stijgen, verplaatst de marker 1 veld naar rechts en legt het blokje in het reservoir.

Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'wetenschap') mag een speler 3 blokjes gebruiken om 2 technologische niveaus te stijgen.

- Als een beschaving zijn technologische niveau **niet kan verhogen** omdat er geen veld is om naar te verplaatsen, heeft de actie geen effect. Echter, staat de marker al uiterst rechts op de ontwikkelingsmatrix (niveau 16, 'singulariteit'), dan levert iedere verhoging **2 OP op**.
- Een bonus verkregen door het nieuwe technologische niveau (zie pagina 9) is onmiddellijk actief en kan gebruikt worden tijdens de volgende actie **in dezelfde beurt**.



Blauw kan zijn technologische niveau niet verhogen. Hij moet eerst zijn militaire niveau verhogen.



Kunst: bouw wonderen. De speler betaalt 1 blokje om 1 wonderkaart uit de wonderrij te pakken. De speler legt de wonderkaart voor zich neer en legt het blokje in het reservoir.

Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'schrift') mag een speler 3 blokjes betalen om 2 wonderen te bouwen.

- Wonderen mogen geactiveerd worden telkens wanneer de speler een actie uitvoert, beginnend tijdens de volgende actie (zelfs tijdens de huidige beurt).
- De kaarten in de wonderrij worden niet aangevuld. De wonderrij wordt alleen aangevuld op het moment dat dat wordt aangegeven op de tijdcirkel (zie pagina 7).



Uitbuiting: buit je bevolking uit. De speler neemt maximaal 2 eigen blokjes terug uit het reservoir op het bord en/of van de wereldkaart.

Laat een speler hierdoor een gebied leeg achter, dan verliest hij zoveel OP als aangegeven op het gebiedsfiets. Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'drukkers') mag een speler 1 OP inleveren om 4 blokjes terug te nemen.

- De actie 'uitbuiting' kan ook worden gekozen als een speler minder eigen blokjes in het reservoir plus gebieden heeft liggen dan hij mag terugnemen. Hij neemt dan gewoon al zijn blokjes terug.



Uitbreiding: breidt je beschaving uit op de wereldkaart. De speler zet 1 blokje op de wereldkaart in een gebied grenzend aan een al door hem bezet gebied. Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'wiel') mag een speler 1 blokje terugnemen uit het reservoir voordat hij een blokje op de wereldkaart zet.

- Een beschaving die de technologie 'navigatie' heeft ontwikkeld, kan uitbreiden in elk gebied op de wereldkaart.
- Amerika en Rusland grenzen **niet** aan elkaar. Centraal- en Zuid-Amerika grenzen aan elkaar bij het Panamakanaal. Oceanië en Zuidoost-Azië grenzen aan elkaar omdat ze een grens delen.



Handel: drijf handel met een aangrenzende beschaving die een hoger technologisch niveau heeft. De speler die de actie 'handel' uitvoert stijgt 1 technologisch niveau.

In de basisactie krijgt de aangrenzende beschaving waarmee wordt gehandeld 2 OP. Wordt handel gedreven met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'navigatie'), dan krijgt deze beschaving slechts 1 OP.

- Een beschaving die de technologie '**navigatie**' heeft, kan handel drijven met **elke beschaving**.
- Beschavingen die zich in hetzelfde gebied bevinden worden beschouwd als aangrenzend.



Plundering: plunder je burens. De beschaving voert een plundering uit op een aangrenzende beschaving met een lager militair niveau. Een beschaving in hetzelfde gebied wordt beschouwd als aangrenzend, en kan dus worden geplunderd. De plunderaar neemt maximaal 1 eigen blokje terug uit het reservoir en krijgt 1 OP. Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'kruit') mag een speler 2 eigen blokjes terugnemen en krijgt hij 2 OP

- Een beschaving die de technologie 'navigatie' heeft ontwikkeld, kan plunderen in elk gebied op de wereldkaart.
- Als er geen aangrenzende beschaving is met een lager militair niveau, dan heeft de plundering geen effect.
- Als een speler niet alle blokjes kan terugnemen, krijgt hij wel de verdiende OP.
- Let op: de actie 'plundering' heeft geen effect op de beschaving die geplunderd wordt.



*Voorbeeld: beschaving **Blauw** is in Afrika. Hij kan beschaving **Paars** in Zuid-Amerika plunderen omdat hij de technologie 'navigatie' heeft ontwikkeld. Zijn militaire niveau is hoger dan dat van Paars. Hij neemt dus 1 blokje terug en krijgt 1 OP.*



Oorlog: verklaar de oorlog aan een beschaving in hetzelfde gebied. De actie 'oorlog' kan pas worden uitgevoerd vanaf technologisch niveau 2 (landbouw).

De beschaving met het hogere militaire niveau wint de oorlog en krijgt 2 OP. De verliezer neemt zijn blokje uit het bevochten gebied en legt deze in het reservoir. Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'kernenergie') krijgt de winnaar 4 OP.

- Als een kaart met de actie 'oorlog' wordt gespeeld moet de actie worden uitgevoerd, zelfs als de speler niet kan winnen of er geen beschaving is om aan te vallen.
- Bij een gelijk militair niveau van beide beschavingen heeft de oorlog geen effect.
- Een speler kan zijn **laatste blokje op het bord** niet kwijtraken. Als een speler een oorlog verliest met zijn laatste blokje op de wereldkaart, dan krijgt de winnaar gewoon zijn OP, maar het blokje blijft liggen.
- Als er meer dan twee blokjes in een gebied liggen, beslist de aanvaller wie er aangevallen wordt.



*Voorbeeld: **Blauw** en **Rood** zijn in hetzelfde gebied aanwezig. Rood heeft militair niveau 8, Blauw niveau 7. Blauw speelt de geavanceerde actie 'militair', terwijl Rood de actie 'oorlog' speelt. In speelvolgorde is Blauw voor Rood, dus de geavanceerde actie 'militair' van Blauw wordt eerst uitgevoerd en Blauw bereikt militair niveau 9. Als Rood zijn actie 'oorlog' uitvoert, er vanuit gaande dat Rood geen ander gebied deelt, verliest hij de oorlog en het gebied en Blauw krijgt 2 OP.*



Toerisme: trek toeristen om je wonderen te bezoeken.

De actie 'toerisme' kan pas worden uitgevoerd vanaf technologisch niveau 12 (industrie).

De speler krijgt 1 OP per 4 wonderen (afgerond naar beneden).

Met de geavanceerde actie (voorwaarde: 'internet') krijgt de speler 1 OP per 3 wonderen (afgerond naar beneden).



Revolutie: markeert de laatste ronde van de huidige fase. De actie 'revolutie' (of een adviseur met het revolutie-effect) **kan niet worden gespeeld** als de aflegrij van de speler **minder dan 3 actiekaarten** bevat aan het begin van de ronde. Als je meerdere kaarten speelt in een ronde, moet 'revolutie' als laatste gespeeld worden. Een speler die 'revolutie' speelt neemt zijn laatst gespeelde actiekaart terug uit zijn aflegrij  (meestal de kaart 'revolutie' zelf) plus één kaart naar keuze .

Voorbeeld: de aflegrij van Rood bevat 2 kaarten. Hij mag 3 kaarten per ronde spelen. Echter, hij kan geen 'revolutie' spelen omdat zijn aflegrij aan het begin van de ronde maar 2 kaarten bevat.

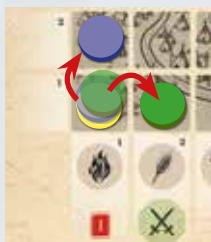
Aan het eind van een fase waarin 1 of meer revolutiekaarten zijn gespeeld, wordt de administratiefase gestart en de tijdmarker wordt verplaatst naar het volgende segment van de tijdcirkel.

VOORBEELD VAN EEN FASE

In een spel met 3 spelers start beschaving **Groen** in het Midden-Oosten, **Blauw** in China en **Geel** in Noord-Amerika. De speelvolgorde is: Groen, Blauw, Geel.



De spelers spelen tegelijkertijd een actiekaart. **Groen** speelt 'technologie', **Blauw** speelt 'militair' en **Geel** speelt 'uitbreiding'. De acties worden in speelvolgorde afgewikkeld.



Groen betaalt 1 blokje en stijgt 1 technologisch niveau.

Blauw betaalt 1 blokje en stijgt 1 militair niveau.

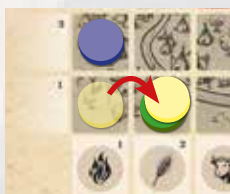


Geel plaatst 1 blokje op de wereldkaart en breidt zijn beschaving uit met Midden-Amerika.

De volgende ronde begint. **Groen** speelt 'uitbreiding', **Blauw** speelt 'plundering' en **Geel** speelt 'technologie'.



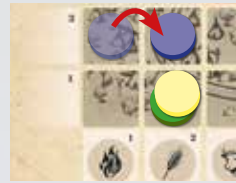
Groen breidt zijn beschaving uit met China. **Blauw** plundert **Groen** (die een lager militair niveau heeft), krijgt 1 OP en neemt 1 blokje terug.



Geel ontwikkelt 'landbouw' door 1 blokje te betalen.

Aan het eind van de tweede ronde heeft **Groen** geen blokjes voor zich liggen en 2 in het reservoir, **Blauw** heeft 2 blokjes en 1 in het reservoir, terwijl **Geel** geen blokjes heeft en 2 in het reservoir.

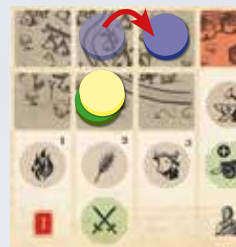
De derde ronde begint. **Groen** en **Geel** spelen 'uitbuiting' en nemen 2 blokjes terug.



Blauw speelt 'handel' en handelt met Groen, hij ontwikkelt 'landbouw'; Groen krijgt 2 OP.

De vierde ronde: **Groen** speelt 'kunst', **Blauw** speelt 'technologie' en **Geel** speelt 'revolutie'.

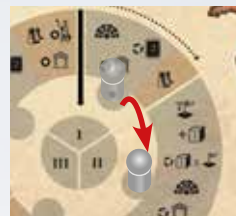
Groen betaalt 1 blokje en neemt een wonder uit de wonderrij. Het wonder plaatst hij voor zich.



Blauw betaalt 1 blokje en ontwikkelt 'veeteelt'.

Geel speelt de revolutie en neemt uit zijn aflegrij zijn laatst gespeelde kaart terug ('revolutie') en een kaart naar keuze.

De eerste fase is afgelopen.

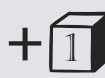


De acties die horen bij de administratiefase worden uitgevoerd: alle spelers nemen 2 kaarten terug (🗺️🗺️), krijgen een staatsvormbonus (🏰) en draaien hun wonderen terug (🔮🔮). De speelvolgorde wordt aangepast (🔄). Ten slotte wordt de tijdmarker naar het volgende segment verplaatst.

Aan het begin van de tweede fase bevat de aflegrij van **Groen** 'uitbreiding' en 'kunst', de aflegrij van **Blauw** 'handel' en 'technologie', terwijl de aflegrij van **Geel** leeg is.

EIND VAN EEN FASE (ADMINISTRATIEFASE)

Na elke fase volgt een administratiefase waarin elke afgebeelde actie in het segment op de tijdcirkel wordt uitgevoerd. Symbolen in het grijze gedeelte tonen acties die alle spelers tegelijkertijd kunnen uitvoeren. De symbolen in het kleinere bruine gedeelte tonen acties die invloed hebben op andere zaken in het spel. Alle symbolen in het grijze gedeelte worden eerst afgehandeld, daarna die in het bruine gedeelte. In het grijze gedeelte moeten de acties 'voeg blokje toe' en 'gebiedsbonus' eerst worden uitgevoerd, terwijl de resterende acties in willekeurige volgorde kunnen worden uitgevoerd. In het bruine gedeelte moet de actie 'speelvolgorde' eerst worden uitgevoerd.

 **Voeg blokje toe:** iedere speler neemt één blokje in zijn kleur uit de algemene voorraad en legt deze in het reservoir op het speelbord.

 **Gebiedsbonus:** iedere beschaving krijgt de OP zoals aangegeven op de gebiedsfiches in de gebieden waar hij als enige aanwezig is. Het fiche blijft liggen.

  **Neem kaarten terug:** iedere speler neemt de 2 oudste (onderste) kaarten uit zijn aflegrij terug.

  **Neem blokjes terug:** iedere speler neemt blokjes terug uit het reservoir, evenveel als het aantal gebieden op de wereldkaart waarin hij aanwezig is (alleen of gedeeld).

  **Draai wonderen terug:** iedere speler draait al zijn wonderkaarten terug (zie pagina 10 'Wonderkaarten').

 **Staatsvormbonus:** iedere speler krijgt de bonus die hoort bij de staatsvorm van zijn beschaving (afhankelijk van zijn positie op de ontwikkelingsmatrix).

Staatsvorm	Staatsvormbonus
Clan	Neem 1 blokje terug
Nomadisch	Krijg 1 OP
Stadstaat	Krijg 2 OP
Imperium	Krijg 3 OP
Mercantilisme	Krijg 4 OP
Verlicht	Krijg 5 OP
Consumentisme	Krijg 5 OP Neem 1 blokje terug
Utopie	Krijg 7 OP
Barbarij	Krijg 3 OP Neem 2 blokje terug



Speelvolgorde: de nieuwe speelvolgorde wordt bepaald. De speler met de minste OP wordt de nieuwe startspeler, de andere spelers volgen in volgorde van oplopend aantal OP. De speler met de meeste OP wordt laatste in de speelvolgorde. Bij een gelijke stand gaat de speler die later was in de afgelopen fase nu voor.

Voorbeeld: de speelvolgorde is Geel, Groen, Blauw. Aan het eind van de fase heeft Groen 26 OP, Blauw en Geel 23 OP. De nieuwe speelvolgorde is Blauw, Geel, Groen. Blauw gaat voor Geel omdat Geel eerder was in speelvolgorde in de afgelopen fase.



Nieuwe wonderen: de wonderen die nog in de wonderrij liggen gaan uit het spel en een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +2 wordt weer in de wonderrij gelegd. Nieuwe wonderkaarten komen van de tijdperkstapel die overeenkomt met het tijdperk van de komende fase.

Voorbeeld: in de tweede fase komen wonderen van tijdperk I in het spel. In de vierde fase komen kaarten van tijdperk II in het spel en gaan overgebleven kaarten van tijdperk I uit het spel.



Leiderbonus: Leaders bepalen de richting waarin beschavingen zich ontwikkelen. Iedere leiderkaart heeft twee voorwaarden. Als een beschaving aan één of beide voorwaarden voldoet, krijgt de speler de getoonde OP. Alle leiderkaarten (of ze OP hebben opgeleverd of niet) gaan daarna uit het spel.

Voorbeeld: aan het eind van het tweede tijdperk levert Lorenzo il Magnifico 4 OP op, als zijn beschaving ten minste technologisch niveau 11 heeft bereikt en/of 7 OP als zijn beschaving ten minste 7 wonderen bezit.



Nieuwe leiders: nieuwe leiders worden verdeeld. De startspeler (in de nieuwe speelvolgorde) trekt van de nieuwe tijdperkstapel een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +1 (trek slechts 6 kaarten in een spel met 6 spelers). Hij kiest er één en geeft de andere kaarten door aan de speler na hem op het speelvolgordespoor. Dit gaat zo door totdat alle spelers een leiderkaart hebben. Eventueel overblijvende leiderkaarten van dit tijdperk gaan uit het spel. Alle spelers leggen hun leiderkaart open voor zich neer. Deze kaart wordt bij de volgende actie 'leiderbonus' gewaardeerd.

SPELMATERIAAL

SPEELBORD

WERELDKAART

De gebieden op de kaart worden gebruikt om de uitbreiding van de beschavingen aan te geven. Een beschaving heet **aangrenzend te zijn aan een ander** als ze een gebied delen, of als ze in twee aangrenzende gebieden aanwezig zijn. Als een beschaving de technologie 'navigatie' heeft ontwikkeld gelden alle gebieden als aangrenzend.

Voorbeeld: beschaving Blauw is in Noord-Amerika en heeft 'navigatie'. Hij grenst aan beschaving Groen in Afrika. Groen heeft geen 'navigatie' en grenst dus niet aan beschaving Blauw.

ONTWIKKELINGSMATRIX

De ontwikkelingsmatrix wordt gebruikt om zowel de **technologische** (horizontaal) als de **militaire** (verticaal) ontwikkeling van de beschavingen aan te geven.

Technologisch niveau: dit geeft de technologische ontwikkeling van een beschaving aan. Ieder technologisch niveau heeft een symbool dat aangeeft wat dit niveau inhoudt.



Beschaving Blauw heeft technologisch niveau 4. Dat betekent dat 'Vuur', 'Landbouw', 'Veeteelt' en 'Metaalbewerking' ontwikkeld zijn. Geel heeft alleen 'Vuur' en 'Landbouw' ontwikkeld.

Militair niveau: dit geeft de militaire ontwikkeling van een beschaving aan.



Beschaving Geel heeft militair niveau 4.

Beschaving Geel heeft militair niveau 2.

Staatsvorm: ieder veld in de ontwikkelingsmatrix heeft een kleur die verwijst naar de staatsvorm die de beschaving heeft. Deze staatsvorm levert een bonus op aan het eind van een fase.



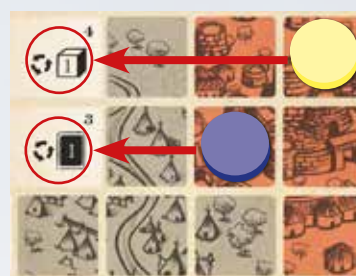
De staatsvormbonus staat linksboven op het speelbord.

Voorbeeld: een speler in het groene gebied van de ontwikkelingsmatrix krijgt 3 OP aan het eind van de fase.

BONUSSEN VOOR DE ONTWIKKELINGSMATRIX

Als een nieuw technologisch of militair niveau is bereikt, kan de beschaving een bonus krijgen. De bonussen die zijn te krijgen, zijn:

Een blokje of actiekaart terugnemen: Neem respectievelijk een blokje terug uit het reservoir of neem de onderste kaart terug van je aflegrij.



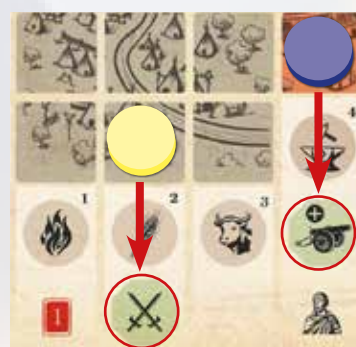
Geel neemt een blokje terug uit het reservoir op het speelbord.

Blauw neemt de onderste (oudste) kaart terug uit zijn aflegrij.

Een nieuwe actiekaart of een geavanceerde actie krijgen.

Sommige technologische niveaus geven respectievelijk een nieuwe actiekaart (niveau 2 'oorlog' en niveau 12 'toerisme') of de mogelijkheid de geavanceerde actie op een actiekaart te gebruiken.

Als de speler een nieuwe actiekaart krijgt neemt hij deze onmiddellijk in de hand en kan hij deze in de volgende ronde gebruiken.



Geel kan de actiekaart 'oorlog' spelen, terwijl Blauw ook de geavanceerde actie op de actiekaart 'militair' kan uitvoeren.

Nieuwe adviseur. Bij het bereiken van technologisch niveau 4 (metaalbewerking), niveau 7 (filosofie) en niveau 13 (medicijnen) trekt de speler een nieuwe kaart

van zijn stapel adviseurskaarten. Als, na het trekken van de kaart, de bovenste adviseur van de stapel open ligt, wordt de hele stapel geschud en dicht neergelegd.



Geel trekt een nieuwe kaart van zijn stapel adviseurs.

Aantal acties. Bij het bereiken van technologisch niveau 5 (wiel) en niveau 13 (medicijnen) verdient de beschaving een extra actie. Vanaf de volgende ronde mag de speler nu maximaal twee of drie kaarten spelen in iedere ronde.



Geel mag maximaal twee kaarten spelen in iedere ronde.

Overwinningspunten. Sommige technologieën leveren overwinningspunten op.



Geel krijgt 6 OP als hij 'singulariteit' (technologisch niveau 16) ontdekt.

BLOKJES

Ieder blokje stelt de kracht van de beschaving voor in de vorm van mankracht, rijkdom en grondstoffen. Blokjes voor een speler op tafel (zijn persoonlijke voorraad) stellen kracht voor die ingezet kan worden bij de verschillende acties. Blokjes in het reservoir stellen kracht voor die opnieuw kan worden gebruikt nadat deze is teruggenomen in de spelers persoonlijke voorraad. Het vernietigen van een blokje stelt een permanente afname van de beschikbare grondstoffen voor.

ACTIEKAARTEN

Actiekaarten worden gebruikt om acties mee uit te voeren tijdens het spel. Iedere kaart toont één of twee mogelijke acties: basis en geavanceerd. Als er maar één actie is afgebeeld, geldt die als basisactie.

Als een kaart wordt gespeeld mag de speler kiezen of hij de basisactie of de geavanceerde actie uitvoert, maar hij moet wel het als voorwaarde gestelde technologische niveau hebben bereikt.



Symbol

Voorwaarde voor de geavanceerde actie

Basisactie

Geavanceerde actie

Voorbeeld: om de geavanceerde actie 'toerisme' uit te kunnen voeren, moet de beschaving ten minste technologisch niveau 15 (internet) hebben bereikt.

ADVISEURSKAARTEN

Adviseurs zorgen voor unieke acties voor iedere beschaving. Iedere speler start met 1 adviseurskaart in zijn hand en de rest in een gedekte stapel.

Als bepaalde technologieën ('metaalbewerking', 'filosofie' en 'medicijnen') zijn ontwikkeld, voegt de speler een adviseur aan zijn hand toe, door een kaart van de stapel adviseurs te trekken. Als een adviseurskaart is gespeeld, wordt hij open onderop de stapel adviseurs gelegd. Als de bovenste kaart van de stapel adviseurs open ligt, wordt de hele stapel geschud en dicht neergelegd als nieuwe trekstapel.



Beschavingssymbool

Naam adviseur

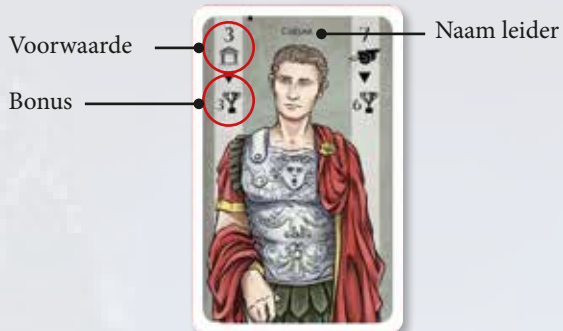
Kaarteffect

Voorbeeld: de Egyptische adviseur Cleopatra zorgt ervoor dat de oudste kaart van de aflegrij van de speler mag worden teruggenomen, en dat 2 blokjes mogen worden teruggenomen.

LEIDERKAARTEN

Iedere leiderkaart stelt een mogelijke leider voor je beschaving voor. Leiders bepalen de richting waarin de beschaving zich ontwikkelt door doelen te stellen en OP te geven als aan één of aan beide voorwaarden wordt voldaan aan het eind van het tijdperk.

Iedere speler start het spel met één leider en neemt een nieuwe leider (terwijl hij de oude aflegt) aan het eind van het eerste en tweede tijdperk.

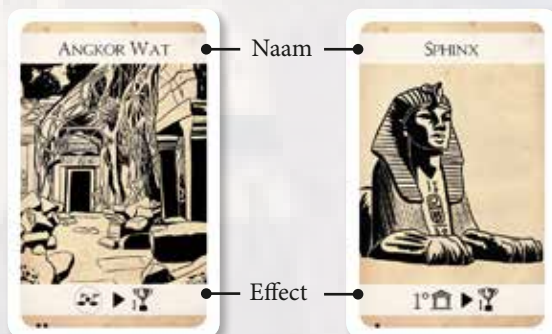


Voorbeeld: leiderkaart Caesar geeft 3 OP als de beschaving minimaal 3 wonderen bezit en/of 6 OP als de beschaving militair niveau 7 heeft bereikt.

WONDERKAARTEN

Wonderen worden gebouwd met de actiekaart 'kunst' en leveren een bonus op als aan een voorwaarde wordt voldaan. Eenmaal gebouwd kan een wonder worden geactiveerd door hem 90° te draaien. Een eenmaal gedraaide kaart kan niet worden geactiveerd totdat hij eerst is teruggedraaid. Er is geen limiet aan het aantal wonderkaarten dat een speler kan hebben of kan activeren tijdens een ronde.

Sommige wonderen worden geactiveerd door een bepaalde actiekaart te spelen, zelfs als deze niet kan worden uitgevoerd. Andere wonderen kunnen alleen worden geactiveerd als een speler de meerderheid heeft in iets; een gedeelde meerderheid is onvoldoende, het wonder kan dan niet worden geactiveerd. Enkele wonderen worden geactiveerd door het vernietigen van andere wonderen, wat het verouderen en overbodig worden van wonderen weerspiegelt.



Voorbeeld: de Sphinx vereist een meerderheid in wonderen, en levert de speler 1 OP op. Voor Angkor Wat moet de actiekaart 'uitbreiding' worden gespeeld, wat 1 OP oplevert.

GEBIEDSFICHES



Ieder gebied op de kaart heeft een gebiedsfiche. Dit fiche geeft OP (gebiedsbonus) aan de beschaving die als enige een blokje heeft in dit gebied. De gebiedsbonus wordt halverwege en aan het eind van elk tijdperk gegeven.

Het unieke kleine getal op de **gebiedsfiches** is het gebiedsnummer en speelt alleen een rol in het spel met civbots.

CIVBOTS

De civbots zijn beschavingen die door het spel zelf worden gestuurd. Ze worden gebruikt in de soloversie van het spel en optioneel wanneer minder dan 6 spelers deelnemen. In een spel met 2 spelers is hun gebruik aanbevolen.

Het gedrag van de civbots wordt gestuurd door de civbotkaarten; iedere kaart geeft aan welke actie(s) door de civbot wordt/worden uitgevoerd.

VOORBEREIDING

Het basisaantal civbots in een spel is 6 min het aantal spelers, alhoewel je met minder kunt spelen. Voorbeeld: in een spel met 2 spelers worden maximaal 4 civbots toegevoegd.

Plaats een matrixmarker voor elke civbot op het normale startveld op de ontwikkelingsmatrix.

Plaats de puntenmarker voor elke civbot op veld '0' van het telspoor. Kies voor elke civbot een moeilijkheidsgraad (hoofdman, edelman of koning) en leg een blokje op de moeilijkheidsgraadkaart om de keuze aan te geven.

Elke civbot begint met een blokje op de wereldkaart. Plaats deze, nadat de spelers hebben geplaatst, in lege gebieden beginnend met het gebied met het hoogste gebiedsnummer.

Voorbeeld: stel dat de hoogste gebiedsnummers in een spel 16, 14 en 13 zijn. In een spel met 4 spelers starten de civbots in gebied 16 en 14. Als gebied 14 al bezet is door een speler starten de civbots in 16 en 13.

DE FASE VAN DE CIVBOTS

Civbots spelen alleen aan het eind van een fase, vlak vóór de administratiefase. De civbots spelen in volgorde van moeilijkheidsgraad, de hoogste eerst. Als twee of meer civbots dezelfde moeilijkheidsgraad hebben, volg dan de volgorde op de civbotkaart van links naar rechts. De acties worden bepaald door het spelen van civbotkaarten. Schudt de 6 civbotkaarten en leg ze als gedekte stapel klaar. Als er 2 symbolen op een civbotkaart staan worden ze beide (eerst de bovenste) uitgevoerd. Speel voor iedere civbot zoveel civbotkaarten als de hoogte van de moeilijkheidsgraad (hoofdman - 3, edelman - 4, koning - 5). Als alle kaarten voor een civbot zijn uitgevoerd, worden alle kaarten weer geschud, en wordt de procedure herhaald voor de volgende civbot.

- **Technologie:** de civbot stijgt 1 technologisch niveau en krijgt 1 OP. Een eventuele bonus voor een nieuw niveau krijgt de civbot niet. Als de civbot niveau 16 nog niet heeft bereikt en tegen de grens van de matrix aan loopt, stijgt hij 1 militair niveau. Heeft hij niveau 16 bereikt dan krijgt hij bij elke volgende niveauverbetering 2 OP.
- **Militair:** de civbot stijgt 1 militair niveau en krijgt 1 OP. Een eventuele bonus voor een nieuw niveau krijgt de civbot niet. Als de civbot niveau 16 nog niet heeft bereikt en tegen de grens van de matrix aan loopt, stijgt hij 1 technologisch niveau. Heeft hij niveau 16 bereikt dan krijgt hij bij elke volgende niveauverbetering 2 OP.
- **Kunst:** verwijder de meest rechtse wonderkaart in de wonderrij (indien aanwezig) uit het spel. De civbot krijgt ook 1 OP.
- **Oorlog:** een civbot start alleen een oorlog als hij die kan winnen. De oorlog wordt gevoerd tegen de beschaving (speler of civbot) met de meeste OP die verslagen kan worden. Bij een gelijke stand valt hij de eerste speler in speelvolgorde aan (als alleen civbots betrokken zijn, volg dan de volgorde op de civbotkaart van links naar rechts). Als meerdere gebieden van dezelfde beschaving kunnen worden aangevallen, valt hij het gebied met het hoogste gebiedsnummer aan. De civbot krijgt 2 OP (of 4 OP als hij 'kernenergie' heeft ontwikkeld).



Voorbeeld: Blauw (35 OP) en Geel (29 OP) spelen met 1 civbot (Groen). De militaire niveaus zijn: Blauw 2, Geel 3, civbot 5. De civbot voert de actie 'oorlog' uit. Blauw heeft meer OP dan Geel, maar deelt geen gebied met de civbot, dus Geel wordt aangevallen. De civbot deelt 2 gebieden met Geel. Hij valt Rusland aan omdat dat een hoger gebiedsnummer heeft.

- **Uitbreiding:** vindt plaats naar een beschikbaar gebied met het hoogste gebiedsnummer. Een gebied is beschikbaar als het leeg is, of het bezet wordt door een beschaving (of meerdere) met een lager militair niveau. Als er geen beschikbaar gebied is breidt de civbot uit in het gebied met het hoogste gebiedsnummer. De gewone regels voor aangrenzende gebieden en 'navigatie' gelden ook voor civbots. Als de civbot geen blokjes heeft, wordt de actie niet uitgevoerd. Een daarop volgende actie 'oorlog' volgt de civbot-regels voor 'oorlog'.

Een civbot krijgt punten als een speler met hem handelt. Aan het eind van elke fase krijgt een civbot OP voor de staatsvormbonus en de gebiedsbonus, precies zoals de spelers. De civbots krijgen ook alle OP voor de leiders die de spelers niet gewaardeerd hebben: het totale aantal gemiste OP wordt verdeeld over de civbots (afgerond naar beneden); het maximale aantal OP dat een enkele civbot hiermee kan krijgen is respectievelijk 9, 11, 13 in tijdperk I, II en III.

- Het laatste gebied van een civbot kan worden aangevallen en vernietigd.
- De aanwezigheid van civbots telt **niet** mee voor de voorwaarden op bepaalde wonderkaarten.

Voorbeeld: Blauw heeft 'Ishtar Gate' en militair niveau 6, terwijl Groen en Geel militair niveau 5 hebben. Een civbot heeft militair niveau 7. Blauw kan nog steeds dit wonder activeren en krijgt 1 OP.

HET SOLOSPEL

Het solospel wordt gespeeld tegen maximaal 5 civbots. Het doel van het spel is te overleven en de meeste OP te behalen. De leiderkaarten worden niet gebruikt. Verwijder de wonderkaarten uit het spel die een bonus geven als een speler als enige de meerderheid heeft (te herkennen aan 1°).

Je kunt je laatste blokje op de wereldkaart verliezen door een oorlog tegen een civbot. In dit geval is het spel afgelopen en heb je verloren. Je wint het spel als je na het derde tijdperk meer OP hebt dan elke civbot.

VARIANT

GEBEURTENISSEN

De gebeurteniskaarten vertegenwoordigen belangrijke historische gebeurtenissen die de loop van de geschiedenis van de mensheid hebben bepaald. De gebeurteniskaarten worden geschud en de stapel wordt open (dus de bovenste kaart zichtbaar) neergelegd. Aan het begin van elke fase, ook de eerste fase van het spel, wordt één kaart van de stapel gepakt en naast het bord gelegd (op een nieuwe stapel). Deze gebeurtenis is deze fase actief. De gebeurtenis bovenop de eerste stapel wordt de volgende fase actief. Gebeurtenissen kunnen plaatsvinden door een specifieke actie of een willekeurige actie. Let op: de meeste adviseurs veroorzaken geen gebeurtenis omdat ze geen actiesymbool hebben.

Het effect van een gebeurtenis vindt altijd plaats vóór de actie: als een speler niet aan de voorwaarde van de gebeurtenis kan voldoen, mag de actie niet worden uitgevoerd. Negatieve OP zijn toegestaan. Gebeurtenissen hebben ook effect op civbots, indien mogelijk, d.w.z. als



Voorbeeld: de uitbarsting van de Vesuvius verplicht iedere speler (en civbot) die een actie uitvoert om 2 OP in te leveren.

een gebeurtenis plaatsvindt door een actie gespeeld door een civbot en de gebeurtenis heeft invloed op OP,



Voorbeeld: de huidige gebeurtenis is de kleine ijstijd en Blauw heeft geen blokjes. Hij kan de actie 'handel' niet uitvoeren, omdat hij 1 blokje had moeten betalen door de kleine ijstijd.

wonderen, technologische- of militaire niveaus.

REGELS VOOR GEVORDERDEN

Tijdens de voorbereiding kiest iedere speler een **leider** voor ieder tijdperk. Verdeel de leiderkaarten in 3 stapels (1 stapel per tijdperk I, II en III). Trek van iedere stapel een aantal kaarten gelijk aan het aantal spelers +1 (trek 6 kaarten in een spel met 6 spelers) en maak er één stapel van. Beginnend met de startspeler kiest elke speler er één en geeft de andere kaarten door aan de speler na hem op het speelvolgordespoor. Dit gaat zo door totdat alle spelers een leiderkaart hebben. Daarna, nu in omgekeerde spelersvolgorde, kiest iedere speler een tweede leider. Ten slotte, weer in normale spelersvolgorde, kiest iedere speler zijn derde leider. De spelers mogen voor elk tijdperk maar één leider kiezen. De overblijvende kaarten gaan uit het spel. De

leiders voor tijdperk I worden opengelegd, terwijl de andere nog geheim worden gehouden.

Ten slotte plaatst iedere speler, in omgekeerde speelvolgorde, 1 blokje (van de overgebleven 3) in een leeg gebied op de wereldkaart.

Aan het begin van het spel kiest iedere speler één adviseur uit zijn stapel adviseurs en legt deze open onderop zijn stapel. Als een speler tijdens het spel een adviseurskaart mag trekken, mag hij elke dichte kaart uit de stapel kiezen en open leggen. Als de bovenste kaart van de stapel adviseurs open ligt, wordt de hele stapel geschud en dicht neergelegd als nieuwe trekstapel.

PROMO UITBREIDINGEN

Deze uitbreidingen zijn gemaakt voor de eerste uitgave van het spel. Als ze nog verkrijgbaar zijn, zou je ze moeten vinden in je favoriete spellenwinkel.

BESCHAVINGSDOELEN (16 FICHES)

De beschavingsdoelen vertegenwoordigen mijlpalen voor de beschavingen en worden op de ontwikkelingsmatrix gelegd. De eerste beschaving (speler of civbot) die zijn matrixmarker op of over een beschavingsdoel plaatst op de ontwikkelingsmatrix **krijgt onmiddellijk de afgebeelde bonus** op het fiche, en het fiche gaat uit het spel.



Voorbereiding van het spel: leg, na stap 9, alle fiches dicht op tafel en mix ze. Beginnend met de startspeler, en daarna in speelvolgorde, neemt iedere speler een fiche, draait het open, en plaatst het op een veld op de ontwikkelingsmatrix. Voorwaarden: niet in het lichtgrijze startgebied (Clan) en niet aangrenzend (ook niet diagonaal) aan een al geplaatst beschavingsdoel. Herhaal dit totdat 8 fiches op de matrix liggen. De overblijvende gaan uit het spel. Als een civbot een beschavingsdoel bereikt, krijgt hij de afgebeelde OP en het fiche gaat uit het spel.

GEZAG (7 TEGELS)

De gezagtegels kunnen worden gebruikt om een speciale eigenschap te krijgen. Deze eigenschap is geldig tot het eind van het huidige tijdperk. Iedere speler neemt tijdens de voorbereiding de gezagtegel die hoort bij zijn beschaving. Iedere tegel toont 2 zwarte symbolen; dit zijn de **voorwaarden**. Om een gezagtegel te activeren moet een speler tijdens zijn beurt eerste zijn in één van de categorieën en niet laatste in de andere categorie. Als een speler de eerste plaats deelt met een andere beschaving is dat niet voldoende, maar als een speler gedeeld laatste is, is dat wel voldoende.



Voorbeeld: de Romeinse gezagtegel toont een gebieds- en militair symbool. Om de tegel te activeren moet de Romeinse beschaving meer gebieden hebben dan enige andere beschaving en niet het laagste militaire niveau hebben OF de beschaving zijn met het hoogste militaire niveau en niet de minste gebieden hebben.

Als een tegel geactiveerd wordt, draait de speler hem om, neemt een blokje van zijn kleur (uit de algemene voorraad, het reservoir of zijn eigen voorraad) en legt dit blokje op de gezagtegel om aan te geven welke eigenschap hij geactiveerd heeft.

De achterkant van de tegel toont de beschikbare eigenschappen:

- Neem maximaal **2 blokjes** van je eigen kleur uit de algemene voorraad en neem deze in je persoonlijke voorraad. Leg de blokjes aan het eind van het tijdperk, voor de administratiefase, terug in de algemene voorraad.
- Scoor **gebieden** die je deelt met andere spelers bij de gebiedsbonuswaarderingen in een tijdperk. Door andere spelers kunnen deze gedeelde gebieden niet

gebruikt worden om een leiderbonus te krijgen en om blokjes terug te nemen. Hebben twee of meer spelers die een gebied delen deze eigenschap, dan kunnen zij deze beide niet gebruiken.

- Stijg 2 **technologische** niveaus. Aan het eind van het tijdperk verlies je deze weer.
- Stijg 2 **militaire** niveaus. Aan het eind van het tijdperk verlies je deze weer

Bonussen verdient met het stijgen van technologische- of militaire niveaus (nieuwe adviseur, neem kaart/blokje terug, 6 OP) raak je bij het teruggaan niet kwijt en kunnen opnieuw verdient worden.

Aan het eind van het tijdperk gaan alle geactiveerde gezagtegels uit het spel.

The logo for 'giochix.it' is displayed in a stylized, rounded font. The letters are white with a thick orange outline, and the entire logo is set against a dark red background.

Alle rechten voorbehouden (2014)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it, info@giochix.it