Terra Concordia

Uyum İçinde Medeniyetler

Oyun Kılavuzu

Sürüm 2.0 için tüm kurallar

Sürüm 2.0 · Windows · Linux · SteamOS

NCB

İçindekiler

1 Genel Bakış

2 Oyun Modları ve Varyantlar

3 Medeniyetler (başlangıç kaynakları ve eşsiz yetenekleri)

4 Haritadaki Altıgen/Arazi Türleri (üretim, toplama, izin verilen yapılar)

5 Kaynak Türleri (ne işe yarar, nasıl toplanır ve kullanılır)

6 Oyun Kartları (destelerin oluşturulması, kart çekme ve açma)

7 Başlangıç Hazırlığı (İlk turdan önce)

8 Küresel ve Medeniyet Sürdürülebilirlik Çubuğu

9 Oyunun Akışı — Turun 4 Evresi

10 Ana Eylemler ve Serbest Eylemler

11 Oyun Boyunca Sınırlar ve Kurallar

12 Son Puanlama

13 Önemli Bilgiler ve İpuçları

14 Automa (Yapay Zekâ) Davranışı

15 Oyun Arayüzü (çubuk, paneller, düğmeler ve harita)

16 Kart Özeti

1 Genel Bakış

Terra Concordia, 1 ila 4 oyuncu için euro game tarzında stratejik bir bağımsız oyundur (oyun moduna bağlı olarak 40 ila 120 dakika). Oyuncular bir medeniyet seçer; her medeniyetin kendine özgü bir avantajı vardır. Her oyunda rastgele bir harita ortaya çıkar; her arazi türü keşfedildikçe açığa çıkacak bir altıgendir. Farklı destelerden (farklı kategorilerde: teknolojiler, yapılar, keşif, ticaret, projeler, nüfuz, özel işçiler, miraslar, olaylar, ortak hedefler ve gizli hedefler) kartlar her tur açılır ya da çekilir. Oyuncular arazileri keşfettikçe kontrol etmek için yarışır; inşa eder, işçi yerleştirerek kaynak toplar, teknoloji araştırır, bir yere nüfuz eder (ZP çalmak ve altıgeni kontrol etmek için), sürdürülebilirliği yüksek tutmak için (iş birliği içinde) doğayı onarır.

Kazanmak için oyuncular oyun eylemleriyle ve kart oynayarak zafer puanı kazanmalıdır. Oyunun sonunda en çok zafer puanını kazanan oyuncu kazanır; ancak bir kazanan olabilmesi için küresel sürdürülebilirlik asla 0 değerine ulaşmamalıdır, aksi takdirde tüm oyuncular birlikte kaybeder. Bir medeniyetin sürdürülebilirliği 0'a ulaşırsa o oyuncu oyunu kaybeder.

Zafer Puanları (ZP); yapı, teknoloji, harika, keşif, nüfuz ve diğer kartları oynayarak, ortak ve gizli hedef kartlarının koşullarını sağlayarak, altıgen keşfederek, oyun sonunda biriken kaynaklarla, sürdürülebilirliği yüksek tutarak ve oynanan kartların bonusları ile etkileriyle kazanılır.

2 Oyun Modları ve Varyantlar

Tek Oyunculu Mod (1 insan oyuncu, en fazla 3 Automa - yapay zekâ rakibe karşı)

Ayrıca aynı masaüstü ya da dizüstü bilgisayarda en fazla 4 insan oyuncuyla, yalnızca bir oyuncunun 2 ila 4 medeniyeti yönettiği şekilde ya da aynı bilgisayarda 2 insan oyuncunun 2 Automa rakibe karşı oynadığı şekilde oynamak da mümkündür.

Çok Oyunculu Mod (Steam P2P veya LAN ağında 2 ila 4 insan oyuncu)

Ayrıca internet ağında veya yerel olarak 2 insan oyuncu + 1 ya da 2 Automa oyuncusu veya 3 insan oyuncu + 1 Automa oyuncusuyla oynamak da mümkündür.

Tek Oyunculu ve Çok Oyunculu oyun modlarında oyunlar varyantlarla oynanabilir.

Varyantı oyun ayarlarında seç (tek oyunculu veya çok oyunculu modlarda):

Hızlı (6 tur) — kısa oyunlar için. Yalnızca 3 harika inşa edilebilir, 3 yerine 2 ortak hedef, oyuncu başına 1 gizli hedef. Tahmini süre 40 ila 60 dakika. Kolay Zorluk Seviyesinde Automa'ya karşı ya da yalnızca 2 oyunculu oyunlar için önerilir.

Standart (9 tur) — çok oyunculu ve birden fazla rakipli tek oyunculu oyunlar için önerilen mod. En fazla 5 harika inşa edilebilir, 3 ortak hedef, oyuncu başına 1 gizli hedef. Tahmini süre 50 ila 80 dakika. Orta Zorluk Seviyesinde 1 veya 2 Automa oyuncusuna karşı oynamak için de önerilir.

Destansı (12 tur) — En fazla 8 harika inşa edilebilir, 4 ortak hedef, oyuncu başına 2 gizli hedef. 2., 4., 6. ve 8. turlarda oyunculara yarayabilecek ya da engel olabilecek 2 Olay Kartı (olumlu veya olumsuz) açılır. Oyun sonunda daha fazla ZP kazanmak için önerilir, ancak daha zorludur. Ayrıca Zor Zorluk Seviyesinde Automa'ya karşı, 3 Automa rakibe karşı ya da 4 oyunculu oyunlar için de önerilir. 70 ila 120 dakika.

Acemiler (8 tur) — Olumsuz olay kartı yok. En fazla 4 harika inşa edilebilir, 2 ortak hedef, oyuncu başına 2 gizli hedef. Tahmini süre 45 ila 70 dakika. 2 oyuncu ve Automa'ya (yapay zekâ) karşı oynamak için önerilir.

Diplomasi (8 tur, 2 ila 4 insan) — 4 insan oyuncuyla oynanması önerilir. Turlar boyunca altın kazanmak için oyuncular arasında ittifak kurulabilir. En fazla 4 harika inşa edilebilir, 3 ortak hedef, oyuncu başına 1 gizli hedef. Tahmini süre 50 ila 80 dakika. Automa'ya (yapay zekâ) karşı oynanamaz. İkili ittifak sistemi: bir oyuncu önerir, diğeri kabul eder ya da reddeder. Her oyuncunun aynı anda yalnızca 1 aktif ittifakı olabilir. Bir ittifak kurulduğunda iki oyuncu da anında +3 altın kazanır. İttifaklar 2 tur sürer, ardından sona erer ve yeniden kurulabilir ya da kurulmayabilir. İttifak kurmak için oyunda " Diplomasi" düğmesi bulunur.

Solo Mod (Rakip yok, 10 senaryoda oyna — her senaryonun birden çok farklı hedefi vardır)

Tek bir insan oyuncuyla, rastgele bir haritada, tamamlanacak birkaç hedefi olan bir senaryo. Bir senaryo seçersin. Her senaryonun BİLEŞİK HEDEFLERİ vardır — oyunu kazanmak için HEPSİNİ tamamlamak gerekir; tamamlanmamış tek bir hedef bile kalırsa oyuncu yenilir. 10 senaryo şunlardır:

İlk İmparatorluk (6 tur, Solaris medeniyetiyle oynanır) — Hedefler: 4 yapın olsun (harikalar dahil) + 6 araştırılmış teknoloji + yapı, harika veya araştırma olmayan en az 7 kart oyna. Çok kolay seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

İkinci İmparatorluk (6 tur, Mariteia medeniyetiyle oynanır) — Hedefler: 5 yapın olsun (harikalar dahil) + 9 araştırılmış teknoloji + 8 işçi + en az 3 nüfuz eylemi yap. Kolay seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Ormanın Muhafızı (7 tur, Verdantis medeniyetiyle oynanır) — Hedefler: Botanik Bahçesini inşa et + 3 orman altıgenini/arazisini kontrol et + 1 harika inşa et + 8 teknoloji araştır + oyunu 7 veya daha yüksek medeniyet sürdürülebilirliğiyle bitir. Kolay seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Efsanevi Tüccar (9 tur, Aurifera medeniyetiyle oynanır) — Hedefler: Pazarı inşa et + 14 teknoloji araştır + herhangi bir kaynağı Altına çevirerek 6 kez Ticaret eylemi yap + 3 harika inşa et. Orta seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Puan Fatihi (9 tur, Solaris medeniyetiyle oynanır) — Hedefler: oyunu en az 230 zafer puanıyla bitir + 7 yapı + 12 araştırma + yapı, harika veya araştırma olmayan en az 12 kart oyna. Orta seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Yalnız Amiral (9 tur, Mariteia medeniyetiyle oynanır) — Liman veya Tersane inşa et + 15 teknoloji araştır + 4 okyanus veya ada altıgenini/arazisini kontrol et + 2 harika inşa et. Orta seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Küresel Kâşif (9 tur, Mariteia medeniyetiyle oynanır) — haritadaki tüm altıgenleri keşfet + 11 teknoloji araştır + 8 yapı (harikalar dahil) + en az 5 keşif kartı oyna. Zor seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Vizyoner Mimar (12 tur, Solaris medeniyetiyle oynanır) — Atölye zorunlu olmak üzere 9 yapın olsun (harikalar dahil) + 17 teknoloji araştır + 2 harika inşa et. Zor seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Bilge Araştırmacı (12 tur, Aurifera medeniyetiyle oynanır) — en az 3'ü 4. seviye olmak üzere 18 teknoloji araştır ve 6 yapın olsun (harikalar dahil) + 3 harika + yapı, harika veya araştırma olmayan en az 15 kart oyna. Zor seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

Son Sığınak (12 tur, Verdantis medeniyetiyle oynanır) — Tapınak zorunlu olmak üzere 9 yapın olsun (harikalar dahil) + 19 teknoloji araştır + 3 harika inşa et + oyun sonunda Küresel ve Medeniyet Sürdürülebilirliğini ⩾9'da tut + en az 320 zafer puanı kazan. Çok zor seviye bir senaryo olarak kabul edilir.

3 Medeniyetler (başlangıç kaynakları ve eşsiz yetenekleri)

Medeniyet seçimi

Her oyuncu oyun ayarlarında bir medeniyet seçer (her medeniyetin bir rengi vardır).

Automa'ya (yapay zekâ) karşı oynanacaksa insan oyuncu Automa'nın medeniyetini de seçer.

Solaris

RENK: KIRMIZI

BAŞLANGIÇ KAYNAKLARI: 1 Odun, 3 Taş, 4 Altın, 1 Demir, 1 Su, 1 Yiyecek, 2 Prestij, 3 Nüfuz

TARZ: Daha fazla taş, altın, nüfuz ve prestijle başlar.

EŞSİZ YETENEK: Mimarlar — yapılar ve harikalar 2 kaynak daha ucuzdur; indirim her zaman kartın en pahalı kaynaklarından yapılır.

Mariteia

RENK: MAVİ

BAŞLANGIÇ KAYNAKLARI: 3 Odun, 1 Taş, 3 Altın, 3 Su, 1 Yiyecek, 1 Eser, 1 Prestij, 2 Nüfuz

TARZ: Daha fazla odun ve su, ayrıca 1 eserle başlar.

EŞSİZ YETENEK: Deniz Beyleri — okyanus ve adayı işçi (bu durumda denizci) harcamadan keşfeder; her turun ilk okyanus veya ada keşfi +1 ek altıgen açığa çıkarır.

Verdantis

RENK: YEŞİL

BAŞLANGIÇ KAYNAKLARI: 3 Odun, 1 Taş, 2 Altın, 2 Su, 4 Yiyecek, 1 Prestij, 2 Nüfuz

TARZ: Daha fazla yiyecek ve odunla başlar.

EŞSİZ YETENEK: Orman Muhafızları — onarma eylemi işçi harcamaz ve ek olarak +1 medeniyet sürdürülebilirliği ve +1 ZP kazandırır (yani onarmak anında +1 küresel sürdürülebilirlik, +2 medeniyet sürdürülebilirliği ve +2 ZP verir).

Aurifera

RENK: SARI

BAŞLANGIÇ KAYNAKLARI: 1 Odun, 1 Taş, 6 Altın, 1 Demir, 1 Su, 1 Yiyecek, 1 Enerji, 1 Prestij, 2 Nüfuz

TARZ: Daha fazla altın ve kaynak çeşitliliğiyle başlar.

EŞSİZ YETENEK: Tüccarlar — her ticaret eyleminde +1 altın ve tur başına +1 Ticaret eylemi (1 yerine 2 eylem). Dönüşüm oranı, altın dışındaki herhangi bir kaynaktan 1 birime 2 altındır (diğer medeniyetlerin 3'ü yerine).

4 Haritadaki Altigen/Arazi Türleri (Üretim, Toplama, İzin Verilen Yapılar)

Orman

Üretim/Toplama: Odun ×2. İzin verilen yapılar: Kereste Atölyesi, Botanik Bahçesi, Laboratuvar, Gözlemevi, Gözetleme Kulesi, İletim Kulesi, Enerji Santrali.

Dağ

Üretim/Toplama: Taş ×2, Demir ×1. İzin verilen yapılar: Laboratuvar, Gözlemevi, Gözetleme Kulesi, İletim Kulesi, Enerji Santrali, Maden ve Büyük Su Kemeri, Kristal Kule ve Asma Bahçeler Harikaları.

Göl

Üretim/Toplama: Su ×3. İzin verilen yapılar: Su Deposu ve Büyük Su Kemeri Harikası.

Ova

Üretim/Toplama: Yiyecek ×2. İzin verilen yapılar: Ambar, Çiftlik, İletim Kulesi.

Harabeler

Üretim/Toplama: Eser ×1, Altın ×1, Nüfuz ×1. İzin verilen yapılar: Tapınak, Kolezyum, tüm Harikalar (Dünyanın Sonu Feneri hariç).

Volkanik

Üretim/Toplama: Enerji ×2, Taş ×1. İzin verilen yapılar: Maden, Enerji Santrali, İletim Kulesi ve Kristal Kule Harikası.

Okyanus

Üretim/Toplama: Altın x2. Çoklu üretim için Tersane inşa etmek gerekir. İzin verilen yapılar: Liman, Tersane ve Dünyanın Sonu Feneri Harikası.

Ada

Üretim/Toplama: Odun ×1, Yiyecek ×1, Altın ×1, Nüfuz x1. İzin verilen yapılar: Tapınak, Kale, Gözlemevi, Laboratuvar, Gözetleme Kulesi, Ambar ve Asma Bahçeler, Uyum Tapınağı ve Dünyanın Sonu Feneri Harikaları.

Başlangıç

Üretim/Toplama: Oyuncunun Başlangıç Altıgeni — Odun ×1, Yiyecek ×1. İzin verilen yapılar: Akademi, Kütüphane, Kolezyum, Kale, Botanik Bahçesi, Laboratuvar, Pazar, Atölye, Tapınak, Gözetleme Kulesi, İletim Kulesi ve tüm Harikalar (Dünyanın Sonu Feneri hariç).

5 Kaynak Türleri (ne işe yarar, nasıl toplanır ve kullanılır)

Odun

Bazı yapılar ve araştırmalar ile sürdürülebilirliği korumak için gerekir (onarma eylemiyle, su kaynağıyla birlikte). Orman, Ada veya Başlangıç Arazisinde toplanır. Odun = 0 olursa kıtlık medeniyet sürdürülebilirliğini etkiler.

Taş

Bazı yapılar, harikalar ve araştırmalar için bedel olarak gerekir. Dağ veya Volkanik Arazide toplanır.

Altın

Oyunun para birimi — ticarette, kart oynama bedeli olarak, araştırmak, işçi işe almak veya inşa etmek için kullanılır. Harabe, Ada ve Okyanus Arazisinde toplanır. Turda ilk pas geçen oyuncu +1 altın kazanır. Altın eksiye düşebilir (bir "borç", örneğin vergi öderken); bu sürdürülebilirliği ETKİLEMEZ, ancak bakiye yeniden artıya geçene kadar oyuncunun bedel ödemesini engeller.

Demir

Bazı teknolojiler, yapılar ve harikalar için bedel olarak gerekir. Dağ Arazisinde toplanır.

Su

Sürdürülebilirliği korumak için temeldir (onarma eylemiyle, odun kaynağıyla birlikte). Bazı su yapıları ve araştırmalar için gerekir. Göl Arazisinde toplanır. Su = 0 olursa kıtlık medeniyet sürdürülebilirliğini etkiler.

Enerji

Bazı yapıların, harikaların ve araştırmaların bedeli için gerekir. Volkanik Arazide toplanır.

Yiyecek

Yelken açma eylemi için ve bazı kartların, yapıların, araştırmaların bedeli olarak gerekir. Ortak bonuslarla (yüksek sürdürülebilirlikte) yiyecek kazanılır. Ova Arazisinde toplanır. Yiyecek = 0 olursa kıtlık medeniyet sürdürülebilirliğini etkiler.

Eser

En nadir olanlar. Harabe Arazisinde toplanır. Bazı özel teknolojileri araştırmak, bazı harikaları inşa etmek ve bazı kartları oynamak için (bedel olarak) gerekir.

Prestij

Oyun sonunda eşitlik bozma ölçütlerinden biri olarak kullanılır. Yapılar tarafından üretilir (haritadaki her yapı üretim evresinde +1 prestij üretir). Medeniyet sürdürülebilirliği ⩾7 ise bonus olarak da elde edilir. Bazı harikaların, teknolojilerin ve diğer kartların bedeli olarak kullanılır.

Nüfuz

Diplomasi eylemi (ittifaklar) ve nüfuz etme eylemi için bedel olarak kullanılır. Bazı oyun sonu hedeflerini tamamlamak için ve bazı kartların bedeli olarak gerekir. Harabe ve Ada Arazisinde toplanır.

OYUNCUNUN SAHİP OLDUĞU KAYNAKLAR, OYUN EKRANININ SOL YAN ÇUBUĞUNDAKİ OYUNCU PANELİNDE GÖSTERİLİR. OYUNCU KAYNAKLARIN YANI SIRA DAHA AYRINTILI BİLGİLERİ GÖRMEK İÇİN PANELE TIKLAYABİLİR (ARAŞTIRILAN TEKNOLOJİLER, HARİTADAKİ YAPILAR, OYNANAN KARTLAR, ELDEKİ KARTLAR, GİZLİ HEDEF, KONTROL ETTİĞİ ALTIGENLER/ARAZİLER).

6 Oyun Kartları (destelerin oluşturulması, kart çekme ve açma)

Kartlar (toplam 142 benzersiz kart, tekrar eden teknoloji kartları hariç)

12 Kart Destesi vardır:

20 Yapı Kartı

24 Teknoloji Kartı (her kategori için 4 adet 1. seviye, 4 adet 2. seviye, 4 adet 3. seviye ve 4 adet 4. seviye kart; 6 kategoriye ayrılır: tarım, mühendislik, denizcilik, bilim, enerji ve kültür) – araştırma teknoloji ağacını oluşturur (teknoloji ağacı oyun sırasında istenildiği an görüntülenebilir).

15 Proje Kartı

10 Keşif Kartı

8 Ticaret Kartı

8 Nüfuz Kartı

6 Özel İşçi Kartı

6 Miras Kartı

15 Olay Kartı

10 Ortak Hedef Kartı

12 Gizli Hedef Kartı

Her kart türü ayrı bir destede bulunur (oyunun başındaki hazırlıkta karıştırılır); ardından yine hazırlık sırasında 5 deste birleştirilerek 43 kartlık karma bir deste oluşturulur (ticaret, nüfuz, özel işçi, proje ve miras kartları).

Başlangıç hazırlığında her oyuncu gizli hedef destesinden 1 veya 2 kart çeker (oynanacak varyanta bağlı olarak 1 veya 2) ve 2, 3 veya 4 ortak hedef kartı (oynanacak varyanta bağlı olarak 2, 3 veya 4) tüm oyunculara açılır. İnşa edilmek üzere 2 Harika Kartı açılır; bir harika inşa edildiğinde başka bir harika kartı açılır ve bu böyle sürer. Yine başlangıç hazırlığında, her oyuncu için 6 adet 1. Seviye Teknoloji Kartı (her kategoriden bir tane) araştırma eylemine açık olur. Diğer teknoloji kartları (2. ila 4. seviye), bir önceki seviyenin kartı oynandıkça/araştırıldıkça açılır.

Oyuncular her turun planlama evresinde bu karma desteden 2 kart ve yapı destesinden 1 kart çeker.

Eylem evresinde, her tur her oyuncu ilk keşif eylemini yaptığında keşif destesinden bir kart çeker (turdaki diğer keşif eylemlerinde oyuncular kart çekmez).

Tur boyunca çekilen kartlar oyuncunun “kart elini” oluşturur. Oyuncu pas geçene kadar elinde en fazla 9 kart olabilir; pas geçtiğinde elinde en fazla 5 kart kalacak şekilde kart atmalıdır. Planlama evresinde çekilen kartlara ek olarak, oyuncunun daha fazla kart çekmesine izin veren bazı oynanmış kartların etkilerine bağlı olarak bu evrede başka kartlar da çekilebilir (bununla ilgili kart etkilerini oyunun kart kitapçığında görebilirsin).

Her turun başında pazarda en uzun süredir bekleyen 2 teknoloji atılır ve Teknoloji destesinden yenileriyle değiştirilir; böylece pazar sürekli döner.

Başvuru ve referans için oyunun tüm kartları bu dosyanın sonundaki kart kitapçığında (Kılavuzdan sonra) yer alır.

7 Başlangıç Hazırlığı (İlk Turdan Önce)

Küresel sürdürülebilirlik işareti 6 değeriyle başlar.

Her medeniyetin (her oyuncunun) sürdürülebilirlik işareti 6 değeriyle başlar.

Her oyuncu 5 uygun işçiyle başlar (oyun boyunca en fazla 8 olabilir).

Her oyuncu seçtiği medeniyetin başlangıç kaynaklarıyla başlar (insan oyuncunun seçtiği zorluk seviyesine göre başlangıç kaynakları alan Automa yapay zekâsı hariç).

Rastgele bir harita açığa çıkar ve her oyuncu haritada bir başlangıç altıgeniyle/arazisiyle başlar.

11 Kart Destesi ayrı ayrı karıştırılır: Yapı, Harika, Olay, Keşif, Proje, Ticaret, Nüfuz, İşçi, Miras, Ortak Hedef ve Gizli Hedef Kartları.

24 Teknoloji Kartı 6 kategoriye ayrılır (her kategori için 4 kart).

Her oyuncu için 6 adet 1. Seviye Teknoloji Kartı araştırma eylemine açık olur. Diğer teknoloji kartları (2. ila 4. seviye), bir önceki seviyenin kartı oynandıkça/araştırıldıkça açılır.

5 Deste birleştirilip yeniden karıştırılır ve 43 kartlık karma bir deste oluşturulur (proje + ticaret + nüfuz + işçi + miras kartları birlikte karıştırılır).

Her oyuncu bir ya da iki Gizli Hedef kartı alır (oynamayı seçtiği varyanta bağlı).

2, 3 veya 4 Ortak Hedef Kartı açılır (oynamayı seçtiğin varyanta bağlı).

2 Harika Kartı açılır (bir harika oynandığında/inşa edildiğinde yerine bir başkası açılır).

1. tur ilk oyuncuyla başlar.

8 Küresel ve Medeniyet Sürdürülebilirlik Çubuğu

Küresel sürdürülebilirlik göstergesi, değerine göre dolan ya da boşalan, 0 ile 10 arasında değer alan, TÜM oyuncular arasında ortak ve oyunda ekranın üst kısmında bulunan bir çubuktur:

Eylem evresi bittiğinde değer ⩾ 5 ise tüm oyuncular Üretim Evresinde +1 Yiyecek kazanır.

Eylem evresi bittiğinde değer ⩾ 7 ise tüm oyuncular Üretim Evresinde +1 Prestij kazanır.

Turun sonunda değer 0 ise Küresel Ekolojik Çöküş yaşanır: tüm oyuncular kaybeder ve oyun hemen sona erer.

Her medeniyetin (yani her oyuncunun) sürdürülebilirlik göstergesi, değerine göre dolan ya da boşalan, 0 ile 10 arasında değer alan ve medeniyet/oyuncu panelinde (her oyuncunun paneli ekranın sol yan çubuğundadır) bulunan bir çubuktur:

Herhangi bir oyuncunun bireysel sürdürülebilirliği 0'a ulaşırsa Medeniyet Çöküşü yaşanır: o medeniyeti yöneten oyuncu oyunu kaybeder.

Herhangi bir oyuncunun odunu, suyu veya yiyeceği oyunun herhangi bir anında 0'a ulaşırsa 1 medeniyet sürdürülebilirliği kaybeder.

Oyun sırasında küresel ve medeniyet sürdürülebilirliğinin değerini 1 artırmak için oyuncu, odun ve su bedelini ödeyerek onarma eylemini yapmalıdır (Verdantis medeniyetiyle oynanıyorsa medeniyet sürdürülebilirliği 2 artar). Oynanan bazı kartlar, yapılar, harikalar ve teknolojiler küresel ya da medeniyet sürdürülebilirliğinin değerini artırabilir. Turda açılan olumsuz olay kartları ise küresel sürdürülebilirliği düşürür; ayrıca bir turdan diğerine geçiş de küresel sürdürülebilirliği 1 düşürür (insan eylemlerinden kaynaklanan doğal bir yıpranma olur).

Sürdürülebilirliği yüksek tutmak için odun ve su kaynaklarına sahip olmak çok önemlidir; medeniyet sürdürülebilirliğinin yüksek olması da oyuncunun oyun sonunda daha fazla zafer puanı kazanmasını sağlar.

9 Oyunun Akışı — Turun 4 Evresi

- **1. Evre** — Planlama ve Kart Dağıtımı

Bu Planlama Evresi turun başında şu sırayla gerçekleşir:

Her oyuncu 1 yapı kartı (yapı destesinden) + karma desteden 2 kart çeker (proje + ticaret + nüfuz + özel işçi + miras kartları birlikte karıştırılmış; keşif eylemlerinde dağıtılacak keşif kartları hariç). İkinci turdan itibaren, önceki turlarda oynanan diğer kartların etkilerine bağlı olarak oyuncular daha fazla kart çekebilir/açabilir.

Bir Olay kartı (olumlu veya olumsuz) otomatik olarak açılır ve anında etkileri tüm oyunculara uygulanır. Acemi varyantında oynanıyorsa yalnızca olumsuz olay kartları oyundan çıkarılır (olumlu olaylar kalır). Destansı varyantta oynanıyorsa 2., 4., 6. ve 8. turlarda bir yerine 2 olay kartı açılır (olumlu veya olumsuz olabilir).

Pasif gelir: ikinci turdan itibaren her oyuncu, önceki turlarda oynadığı kartların tur başına bonuslarını alır (bir sonraki turun başında bir şey kazandıran kart etkilerinden – hangi kartların bu etkiye sahip olduğunu kart kitapçığında görebilirsin).

Yorgun (harcanmış) işçiler, bir sonraki Eylem Evresinde kullanılmak üzere "boşta" duruma döner (uygun olur).

Kart destelerinin yenilenmesi:

Yapı Kartı Destesi: Her turun başında tüm yapı kartlarının çekilip çekilmediği kontrol edilir. Koşul doğruysa yeni bir deste şöyle oluşturulur: önceki turlarda eylem evresinde pas geçerken oyuncuların attığı yapı kartları yeniden karıştırılır. Yeni deste oluşturacak atılmış yapı kartı yoksa oyuncular o tur yapı kartı çekmez. Önemli: oyuncuların oynadığı/inşa ettiği yapı kartları desteye geri dönmez, oyun sonuna kadar oyuncuda “saklı” kalır.

Aynı kural Karma Kart Destesi için de geçerlidir (proje + ticaret + nüfuz + özel işçi + miras kartları).

Keşif Kartı Destesi: Her turun başında tüm keşif kartlarının çekilip çekilmediği kontrol edilir. Koşul doğruysa yeni bir deste şöyle oluşturulur: önceki turlarda eylem evresinde pas geçerken oyuncuların attığı keşif kartları ile oyuncuların oynadığı keşif kartları birleştirilir. Yani bir oyuncunun oynadığı keşif kartı sonraki turlarda yeniden onun eline gelebilir ve aynı oyuncu tarafından birden fazla kez oynanabilir.

- **2. Evre** — Ana Eylemler ve Serbest Eylemler

Bu Eylem Evresidir. Sıra düzeninde her oyuncu, herkes pas geçene kadar kendi sırasında bir seferde TEK eylem yapar. Tüm oyuncular pas geçtiğinde Üretim Evresine geçilir.

Her Topla, İnşa Et, Keşfet, Onar ve Nüfuz Et eylemi 1 işçi harcar (Araştır, Yelken Aç, Ticaret, İşe Al, Elden kart oynama ve Diplomasi eylemleri hariç – sonuncusu yalnızca diplomasi varyantında vardır).

Her eylemden sonra sıra otomatik olarak bir sonraki oyuncuya geçer.

Oyuncu, tüm işçilerini eylemlerde harcamış olsun ya da olmasın, işçi gerektirmeyen eylemleri kalmış olsa ya da daha fazla kart oynama serbest eylemini hâlâ yapabilecek olsa bile istediği an pas geçebilir. İlk pas geçen, bonus olarak hemen +1 Altın alır.

Eylem evresi tüm oyuncular pas geçtiğinde biter.

- **3. Evre** — Üretim

Bu evrede, herkes eylem evresinde pas geçtikten sonra, işçi yerleştirilmiş tüm altıgenler/araziler şu sırayla kaynak üretir:

Bir oyuncunun kontrol ettiği ve toplama veya yelken açma eylemiyle işçi yerleştirilmiş her altıgen/arazi, arazisine ait kaynakları üretir.

Kontrol edilen altıgenlerdeki her yapı: +1 Prestij kazandırır (3 yapılı bir altıgen +3 prestij üretir).

Küresel bonus: Küresel Sürdürülebilirlik çubuğu ⩾5 ise → herkes +1 Yiyecek kazanır; ⩾7 ise → herkese +1 Prestij.

Medeniyet bonusu: Medeniyet Sürdürülebilirliği ⩾7 ise → medeniyeti yöneten oyuncuya +1 Prestij.

Kart bonusları: oynanan/araştırılan/inşa edilen ya da diğer kartlardan gelen üretim bonusları (bu, bu turun üretim evresinde belirli miktarda kaynak kazandıran kart etkilerinden gelir – hangi kartların bu etkiye sahip olduğunu kart kitapçığında görebilirsin).

- **4. Evre** — Bakım ve Kontrol

Bu Bakım ve Kontrol evresi her turun sonunda ve şu sırayla gerçekleşir:

Odunu 0 VEYA suyu 0 VEYA yiyeceği 0 olan her oyuncu: 1 medeniyet sürdürülebilirliği kaybeder (bu tur bu koşul nedeniyle henüz cezalandırılmadıysa — ceza, bu üç kaynaktan biri 0'a ulaştığı anda oyun sırasında da hemen uygulanır).

Vergiler: oyuncular, kontrol ettikleri altıgenlerdeki her 3 yapı için 1 Altın öder. Altın kaynağı eksiye (sıfırın altına) düşebilir.

Küresel Sürdürülebilirlik 1 azalır (doğal yıpranma).

Medeniyet Sürdürülebilirliği Kontrolü: bir oyuncunun medeniyet sürdürülebilirliği 0'a ulaştıysa oyunu kaybeder.

Oyun sonu kontrolü: son turun sonuna gelindiyse VEYA küresel ekolojik çöküş yaşandıysa (küresel sürdürülebilirlik 0'a ulaşırsa) doğrudur.

Küresel ekolojik çöküş yaşandıysa tüm oyuncular kaybeder (son ZP'ler hesaplanıp toplanmaz), oyun hemen sona erer.

Oyun sonu koşulu doğruysa (son turun sonuna gelindiyse) kazananı belirlemek için oyuncuların son ZP'leri hesaplanır ve toplanır.

Oyun sonu koşulu yanlışsa Tur işareti 1 ilerler ve planlama evresiyle bir sonraki tur başlar. Turun İlk Oyuncu işareti, eylem evresinde ilk pas geçen oyuncuya geçer.

EVRELER ARASINDAKİ İLERLE DÜĞMESİ ŞÖYLE ÇALIŞIR:

Oyunda ekranın sağ üst köşesinde bulunan ilerle düğmesi, oyun boyunca bir evreden diğerine geçirir.

İlerle düğmesine tıklaması gereken aktif oyuncudur (düğme yalnızca aktif oyuncu için etkindir).

Eylem evresinde son pas geçen oyuncu, üretim evresine geçmek için ilerle'ye tıklamak üzere aktif kalır. Aynı oyuncu bakım evresine geçmek için ilerle'ye tıklar.

Bakım evresinin sonunda ilk oyuncu işareti, eylem evresinde ilk pas geçen oyuncuya geçer. Bu oyuncu planlama evresine geçmek için ilerle'ye, ardından eylem evresine geçmek için yine ilerle'ye tıklamalıdır (turda eylemleri ilk yapan oyuncu o olacaktır).

10 Ana Eylemler ve Serbest Eylemler

Topla

BEDEL: 1 boşta/uygun işçi

Bir işçiyi, sahibi olmayan ve zaten kontrol ettiğin bir altıgene komşu olan açığa çıkmış bir altıgene/araziye ya da zaten kontrol ettiğin bir altıgene yerleştir. Arazinin ürettiği kaynakları hemen al (ve üretim evresinde tekrar). Altıgenin kontrolü sana geçer (daha önce kontrol edilmiyorsa, yani sahibi yoksa) ve işçi yorulur (harcanmış olur). Bir işçi yerleştirildiğinde altıgenin içinde bir işçi figürü görünür.

Keşfet

BEDEL: 1 boşta/uygun işçi

Zaten kontrol ettiğin bir altıgene komşu bir altıgeni/araziyi açığa çıkarır ve otomatik olarak kontrol eder, ancak toplama eylemindeki gibi işçi yerleştirmez (üretim evresinde yalnızca işçi yerleştirilmiş altıgenler kaynak üretir). Her turdaki ilk keşfinde 1 Keşif kartı al. Keşfedilen arazi Harabe ise: anında +1 ZP bonus alırsın. Bazı kart veya harika etkileri oynandığında haritada daha fazla altıgen açığa çıkarabilir, ancak bunlar kartı oynayanın kontrolüne geçmez (bu altıgenlerde toplama, yelken açma veya nüfuz etme eylemi yapılana kadar sahipsiz kalırlar). Oyun sonunda keşfedilen/kontrol edilen her altıgen 1 ZP değerindedir. Bu eylem, oyun sonunda rakiplerden daha fazla altıgen kontrol etmek için önemlidir.

İnşa Et

BEDEL: 1 boşta/uygun işçi + kartın kaynak bedeli + 1 altın (kartı oynamak için)

İnşa ederken Yapı veya Harika kartı, seçtiğin ve zaten kontrol ettiğin bir altıgende/arazide oynanır (yapı arazi türüne uygun olmalıdır; örneğin Dağlarda Maden, Ormanlarda Kereste Atölyesi, Başlangıç veya Harabe altıgeninde Tapınak, Okyanuslarda Liman veya Tersane, Göllerde Su Deposu, Ovalarda Çiftlik vb. – neyin nereye inşa edilebileceğini arazi türü açıklamalarında ve yapı kartlarında görebilirsin). Tur başına inşa eylemi en fazla 2 kez kullanılabilir. Oyun boyunca altıgen başına en fazla 4 yapı (harikalar dahil), oyuncu başına toplamda en fazla 9 yapı (harikalar dahil) izin verilir. İnşa ettiğin kartların ZP'lerini ve etkilerini oynadığın anda kazanırsın. Bir şey inşa edildiğinde altıgenin içinde bir yapı figürü görünür; altıgende birden fazla yapı varsa yapı sayısı da gösterilir.

Araştır

BEDEL: Yalnızca kartın kaynak bedeli, işçi gerektirmez

Araştırmaya açık bir teknoloji kartı oynayarak teknoloji edin. 6 adet 1. Seviye Teknoloji Kartı (her araştırma kategorisinden bir tane: tarım, mühendislik, denizcilik, bilim, enerji ve kültür) oyunun başında araştırma eylemine açıktır. Diğer teknoloji kartları (2. ila 4. seviye), bir önceki seviyenin kartı oynandıkça/araştırıldıkça açılır. 4. Seviye kartlar Özeldir (★) ve yalnızca 1 oyuncu tarafından edinilebilir. Oyuncu başına tur başına araştırma eylemi en fazla 2 kez kullanılabilir. Araştırdığın kartların ZP'lerini ve etkilerini oynadığın anda kazanırsın.

Ticaret

BEDEL: İşçi gerektirmez

Her oyuncu bu eylemi tur başına yalnızca bir kez kullanabilir; tur başına iki ticaret eylemi yapabilen Aurifera medeniyetiyle oynayan hariç.

Tek bir eylemde en fazla 3 kaynak takası yapabilirsin. Dönüşüm: altın dışındaki herhangi bir kaynaktan 3 birim karşılığında 1 altın. Altın dışındaki kaynaklar arasındaki takaslar = 1:1 oran. Aurifera medeniyetiyle oynuyorsan dönüşüm oranı, altın dışındaki herhangi bir kaynaktan 1 birime 2 altındır. Bu eylem altına ihtiyaç duyduğunda ya da bol kaynakları kıt olanlarla takas etmen gerektiğinde önemlidir.

Nüfuz Et

BEDEL: 1 Nüfuz + 1 boşta/uygun işçi

Her oyuncu bu eylemi tur başına yalnızca bir kez kullanabilir. Haritanın herhangi bir yerindeki bir altıgenin kontrolünü talep et; yeter ki başka bir oyuncunun başlangıç altıgeni olmasın, üzerinde inşa edilmiş harika, birden fazla yapı ya da yerleştirilmiş işçi bulunmasın. Altıgen, nüfuz eden oyuncuya geçer. Ayrıca her altıgen tur başına (herhangi bir oyuncu tarafından) yalnızca bir kez nüfuz altına alınabilir. Bu tur başka bir oyuncu o altıgene zaten nüfuz ettiyse başka bir altıgen seçmen gerekir; ancak bu tur nüfuz edilemeyen altıgen sonraki turlarda yeniden nüfuz için uygun hâle gelir. Bir altıgene nüfuz edildiğinde altıgende yıldızlı bir nüfuz diski görünür. Bu eylem, bir rakibin altıgenini "çalmak" ve oyun sonunda daha fazla ZP kazanmak için önemlidir; çünkü altıgendeki ZP'ler, altıgeni "çalan" ve kontrolünü ele geçiren oyuncuya geçer.

Onar

BEDEL: 1 odun + 1 su + 1 boşta/uygun işçi (Verdantis işçi harcamaz).

Her oyuncu bu eylemi tur başına yalnızca bir kez kullanabilir. Bu eylem anında +1 küresel sürdürülebilirlik, +1 medeniyet sürdürülebilirliği ve +1 zafer puanı (ZP) kazandırır. Bu eylem, oyuncuların ekolojik çöküşle oyunu kaybetmemesi için özellikle bireysel ya da küresel sürdürülebilirlik düşükken kullanılmalıdır; ayrıca yapan oyuncuya daha fazla zafer puanı kazandırır. Verdantis medeniyetiyle oynarken anında +1 küresel sürdürülebilirlik, +2 medeniyet sürdürülebilirliği ve +2 zafer puanı (ZP) kazandırır.

İşe Al

BEDEL: 2 altın

+1 işçi tut/işe al. İşçi oyuncu panelinde hemen kullanılabilir olur. Her oyuncu, 8 işçi sınırına ulaşana kadar oyun başına en fazla 3 işçi işe alabilir (her oyuncu oyuna zaten 5 uygun işçiyle başlar). Aynı turda yalnızca 1 işçi işe alınabilir. İşçi işe almak, oyuncunun tur boyunca işçi gerektiren daha fazla eylem yapabilmesi için önemlidir.

Yelken Aç

BEDEL: 1 yiyecek, işçi gerektirmez

Bu eylem, okyanus, göl veya adada zaten yerleştirilmiş bir işçinin bulunmasını ve yelken açmak için komşu, açığa çıkmış okyanus, göl veya ada türünde bir altıgen olmasını gerektirir. Turda yalnızca 2 kez kullanılabilir.

İşçiyi komşu, açığa çıkmış okyanus, göl veya ada altıgenine taşır. Yeni altıgen (sahibi yoksa) oyuncunun kontrolüne geçer. İşçi daha önce yerleştirildiği için harcanmaz; işçi (bu durumda denizci) yalnızca hareket eder. Bu eylem yapıldığında +2 altın kazandırır ve altına ihtiyaç duyduğunda ya da zaten kontrol ettiğin bir altıgene komşu sahipsiz bir altıgen olduğunda önemlidir. Haritada okyanusa veya göle yerleştirilmiş işçiler bir gemi figürü olarak görünür.

Pas Geçmek ve Elden Kart Atmak

BEDEL: Yok.

Oyuncunun Eylem Evresindeki sırasını bitirir. İlk pas geçen oyuncu +1 Altın alır. Herkes pas geçtiğinde eylem evresi sona erer. İlk pas geçen oyuncu bir sonraki turu başlatır. Oyuncu, hâlâ eylemleri veya uygun işçileri olsa bile sırası geldiğinde istediği an pas geçebilir. Pas geçerken elinde 5'ten fazla kart varsa, turun sonunda elinde 5 kart kalacak şekilde atacağı kartları seçmelidir (örneğin elinde 8 kart varsa 3 kart atmalıdır).

Elden Kart Oynama Serbest Eylemi

BEDEL: yalnızca kartın kendi kaynak bedeli; işçi gerektirmez, ancak yapı kartları (İnşa Et eylemiyle) her biri 1 işçi ve +1 altına mal olur.

Her oyuncu tur başına elden en fazla 2 kart oynayabilir (yapı, teknoloji ve harika kartları bu sınıra dahil değildir). Kart oynamak serbest bir eylemdir, oyuncunun sırasını bitirmez; aynı sırada başka bir ana eylem de yapabilir (örneğin kart oynayıp ardından toplama eylemi yapabilir ya da tersi). Elden kart oynamak önemlidir; çünkü oynanan kartlar anında ZP kazandırır ve etkileri avantaj sağlayabilir (anında, turun üretim evresinde ya da bir sonraki turun başında kaynak kazanmak veya oyun sonunda zafer puanı gibi). Teknoloji ve harika kartları oyuncunun elinde kalmaz; teknoloji kartları teknoloji panelinde, harika kartları harika panelinde durur.

Serbest Diplomasi Eylemi (Yalnızca Diplomasi varyantında)

BEDEL: 1 nüfuz; işçi gerektirmez

Diplomasi eylemi — 4 insan oyuncuyla oynanması önerilir. Oyuncular arasında ittifak kurmak, turlar boyunca aralarında altın kazanmalarını sağlar (iş birliği). Bir oyuncu ittifak önerir, diğeri kabul eder ya da reddeder. Her oyuncunun aynı anda yalnızca 1 aktif ittifakı olabilir. Bir ittifak kurulduğunda iki oyuncu da anında +3 altın kazanır. İttifaklar 2 tur sürer, ardından sona erer ve yeniden kurulabilir ya da kurulmayabilir. İttifak kurmak için oyunda " Diplomasi" düğmesi bulunur.

EYLEM DÜĞMELERİ OYUN SIRASINDA EKRANIN ALT KISMINDA YAN YANA BULUNUR. DÜĞMELERLE AYRICA TEKNOLOJİ AĞACINI, OYUNUN ORTAK VE GİZLİ HEDEFLERİNİ, OYUNCUNUN KART ELİNİ GÖRÜNTÜLEYEBİLİR; DİPLOMASİ DÜĞMESİNİ DE KULLANABİLİRSİN (bu yalnızca diplomasi varyantı modunda etkindir).

BİR DÜĞME SÖNÜKSE EYLEM ŞU AN YAPILAMAZ (YANLIŞ EVRE, TUR SINIRI, İŞÇİ VEYA KAYNAK EKSİKLİĞİ): TIKLADIĞINDA NEDENİ EKRANDA GÖRÜNÜR.

11 Oyun Boyunca Sınırlar ve Kurallar

Oyun boyunca oyuncu başına sınırlar ve kurallar

En fazla 9 yapı (harikalar dahil).

En fazla 8 işçi (5 başlangıç + işe alınabilecek 3).

Elde en fazla 9 kart (pas geçtikten sonra tur sonunda en fazla 5 kart kalacak şekilde kart atılır).

En fazla 3 harika inşa edilebilir (4 inşa edilebilen destansı varyant hariç).

Altıgen/arazi başına en fazla 4 yapı (harikalar dahil).

Teknolojiler: 4. seviye teknoloji kartları özeldir (yalnızca bir oyuncu araştırabilir/oynayabilir).

Biriken kaynaklar için sınır yoktur ve eksiye düşebilen altın dışında hiçbir kaynak 0'ın altına inemez.

Herhangi bir oyuncunun odunu, suyu veya yiyeceği 0'a ulaşırsa oyunun herhangi bir anında hemen 1 medeniyet sürdürülebilirliği kaybeder.

Tur başına sınırlar ve kurallar

Nüfuz Et Eylemi: oyuncu başına tur başına 1 kullanım. Her altıgen tur başına (herhangi bir oyuncu tarafından) yalnızca 1 kez nüfuz altına alınabilir: başka bir oyuncu aynı turda aynı altıgene nüfuz edemez. Ancak nüfuz edilen altıgen, harikası, yerleştirilmiş işçisi veya birden fazla yapısı olmadığı sürece sonraki turlarda yeniden nüfuz altına alınabilir.

Onar Eylemi: oyuncu başına tur başına 1 kullanım.

Ticaret Eylemi: oyuncu başına tur başına 1 kullanım (Aurifera medeniyeti için 2).

İnşa Et Eylemi: oyuncu başına tur başına 2 kullanım.

Araştır Eylemi: oyuncu başına tur başına 2 kullanım.

İşe Al Eylemi: oyuncu başına turda 1 kullanım

Yelken Aç Eylemi: oyuncu başına turda 2 kullanım

Elden oynanan kartlar (keşif, ticaret, nüfuz, proje, işçi, miras kartları): tur başına 2 kart sınırı. (Yapı, Harika ve Teknoloji kartları bu sınıra dahil değildir — çünkü İnşa Et ve Araştır eylemlerini kullanırlar.)

- **Elden kart oynamak** — SERBEST eylem

Elden Yapı, Harika veya Teknoloji OLMAYAN bir kart oynamak SERBEST BİR EYLEMDİR — oyuncunun sırasını harcamaz (kartı oynayıp ardından bir ana eylem yapabilir ya da bir ana eylemden sonra kart oynayabilirsin). Oynama bedeli: kartın kendi kaynak bedeli. Yapılar, Harikalar ve Teknolojiler sırasıyla İnşa Et ve Araştır eylemleriyle oynanır ve sırayı normal şekilde harcar. Oynanan bazı kartların etkileri bazı kurallara istisna oluşturabilir (kart kitapçığındaki kart etkilerinin açıklamasına bak).

- **Ticaret** — dönüşüm oranı

Dönüşüm: altın dışındaki herhangi bir kaynaktan 3 birim = 1 Altın. Altın dışındaki kaynaklar arasındaki takaslar 1:1'dir. Tek bir Ticaret eyleminde en fazla 3 takası art arda yapabilirsin; 3 takas birlikte onaylanır — takasları onaylamadan önce sıradan bir takası kaldırabilirsin.

- **Olumsuz olaylar** — bağışıklık

Kale'yi ya da Krallıklar Suru harikasını inşa eden oyuncular olumsuz olaylara karşı bağışıktır. Olumlu olaylar TÜM oyuncuları etkilemeye devam eder.

12 Son Puanlama

Oyunun sonunda (son turdan sonra) her oyuncunun zafer puanları (ZP) aşağıdaki tüm kategorilerden toplanır. Toplam zafer puanı en yüksek olan oyuncu kazanır. Aşağıda, oyun sonu ekranında ZP'lerin oyuncu bazında nasıl hesaplanıp gösterildiği ve kimin kazandığı açıklanmaktadır:

Puanlama kategorileri

Oyun sırasında ZP'ler:

- **Keşif** — keşfedilen/kontrol edilen her altıgen/arazi için 1 ZP.
- Oyun sırasında kazanılan ZP'ler oyun boyunca birikir: harabe arazisini keşfetmek, onarma eylemleri, oynanan kartların ZP'leri (her kart belirli miktarda ZP verir) ve varsa etkilerinden gelen anında ZP'ler. Oynanan kartların ZP'leri şunlardır:
- **Yapılar** — inşa edilen/oynanan her yapı kartının ZP'si.
- **Teknolojiler** — araştırılan/oynanan her teknoloji kartının ZP'si.
- **Harikalar** — inşa edilen/oynanan her harika kartının ZP'si.

Oynanan diğer kartların ZP'leri (Keşif, Proje, Ticaret, Nüfuz, İşçi, Miras).

Oyun sonunda ZP'ler:

- **Nüfuz** — biriken her 2 Nüfuz için 1 ZP.
- **Ortak Hedef Kartları** — sıralamaya göre ZP (1./2./3. sıradakiler).
- **Gizli Hedef Kartı** — koşul sağlanırsa hedefin ZP'si.
- **Medeniyet Sürdürülebilirliği (Küresel değil)** — son seviyeye göre bonus: Değer ⩾5 ise → +2 ZP, Değer ⩾8 ise → +5 ZP, Değer ⩾10 ise → +8 ZP.

- Kaynaklar — biriken Prestij + biriken her 3 Altın için 1 ZP.
- Oyun Sonu Bonusu — koşullu etkileri yerine getirilen kartlardan oyun sonunda kazanılan bonus puanlar (kaç ZP kazanıldığını görmek için oynanan kartların oyun sonu etkilerine bakılmalıdır; her kart belirli miktarda ZP verir – hangi kartların bu etkiye sahip olduğunu kart kitapçığında görebilirsin).

Eşitlik bozma

Toplam puanda eşitlik olursa, aşağıdakilerden daha fazlasına sahip olan oyuncu bu sırayla belirlenir:

(1) bireysel sürdürülebilirlik

(2) inşa edilen harikalar

(3) biriken nüfuz

(4) araştırılan toplam teknoloji.

13 Önemli Bilgiler ve İpuçları

Altıgen, arazi veya altıgen/arazi dendiğinde ikisi aynı şeydir; bir arazi oyun haritasındaki bir altıgendir.

Bir altıgeni kontrol etmekten söz edildiğinde, kontrol edilen altıgen zaten oyuncuya aittir; ya oyuncu onu keşfettiği için (keşif eylemi yapıldığında altıgen hemen oyuncunun kontrolüne geçer) ya da kaynak toplamak için bir işçi yerleştirildiği için (oyuncu sahipsiz bir altıgende kaynak toplayabilir, o zaman altıgen oyuncunun kontrolüne geçer). Yelken açma eylemi de aynı şekilde çalışır (bu durumda gemi figürüyle gösterilen işçi bir altıgenden, zaten bu oyuncuya ait olan ya da sahipsiz olan komşu bir altıgene hareket eder); nüfuz etme eylemi de öyle (bir oyuncu başka bir oyuncunun altıgenini "çalar" ya da sahipsiz bir altıgene nüfuz eder).

Oynanan kartların (yapılar, harikalar veya diğer kartlar) etkisiyle haritada açığa çıkan altıgenlerin başta sahibi yoktur. Bu altıgenleri kontrol etmek için bir oyuncunun toplama eylemi, o altıgene yelken açma eylemi ya da nüfuz etme eylemi yapması gerekir.

Yerleştirilmiş işçilerden söz edildiğinde, işçiler toplama eylemiyle bir altıgene yerleştirilir ya da bir okyanus veya göl altıgenine yelken açma eylemiyle bir işçi (bir gemi) yerleştirilebilir (işçinin hareket ettiği altıgen "yerleştirilmiş" olur). Bir işçi yerleştirildiğinde "harcanır" ve yorgun düşer; o tur artık kullanılamaz; bunun tek istisnası, işçiyi (zaten yerleştirilmiş) bir altıgenden diğerine taşıyan yelken açma eylemidir.

İnşa etme ve nüfuz etme eylemleri, işçileri yapının veya nüfuz diskinin konduğu altıgene "yerleştirmez"; yalnızca işçiyi "harcar" ve onu yorgun bırakır.

"Boşta veya uygun" işçiler, işçi gerektiren ve hâlâ yapılabilecek eylemler aracılığıyla turda hâlâ kullanılabilecek işçilerdir.

"Bir altıgenden kaynak toplamak" ile "üretim evresinde üretilen kaynaklar"ı karıştırma. Toplama eylemiyle (eylem evresinde) kaynaklar hemen toplanır (örneğin bir işçi bir orman altıgenine yerleştirildi ve 2 odun topladı). Üretim evresinde ise (eylem evresinde değil) yalnızca işçi yerleştirilmiş altıgenler kaynakları yeniden toplar (örneğin eylem evresinde orman altıgenine yerleştirilip 2 odun toplayan işçi, üretim evresinde yeniden 2 odun toplar).

Bir kart için "oynandı", "inşa edildi" veya "araştırıldı" dendiğinde, inşa edilen ya da araştırılan kartın oynandığı ya da kartın yalnızca oynandığı (yapı, harika veya teknoloji kartı değilse) kastedilir; yani oynanan kartın ZP'leri ve anında etkileri hemen kazanılır.

Bazı kart etkileri hemen gerçekleşmez; etkinin koşulu sağlandıkça ya da sağlanıp sağlanmamasına göre oyun sırasında veya yalnızca oyun sonunda gerçekleşir.

“Küresel Sürdürülebilirlik” ile “Medeniyet Sürdürülebilirliği”ni karıştırma. Küresel sürdürülebilirlik tüm oyuncular arasında ortaktır; medeniyet sürdürülebilirliği ise oynamak için seçtiği medeniyeti yöneten her oyuncu için bireyseldir. Oyunun evreleri sırasında, onarma eylemiyle ya da kart etkileriyle küresel veya medeniyet sürdürülebilirliği kazanılır ya da kaybedilir; hangi tür sürdürülebilirliğin kazanıldığı ya da kaybedildiği her zaman açıkça belirtilir.

14 Automa (Yapay Zekâ) Davranışı

Yapay Zekâ (Automa) Davranışı

Yapay zekâ her sırada tüm olası hamleleri (toplamak, keşfetmek, inşa etmek, araştırmak, ticaret yapmak, nüfuz etmek, onarmak, işe almak, yelken açmak, elden kart oynamak veya pas geçmek) değerlendirir ve en iyi konumu bırakanı seçer: zaten garantilediği puanlar, sonraki turların geliri, görünen kartlarına yarayan kaynaklar ve sürdürülebilirlik riskleri (kendisinin ve küresel).

İnsan oyuncularla aynı kurallara ve aynı sınırlara uyar: aynı işçiler, tur başına aynı eylemler, aynı kart bedelleri.

Yapay zekâ zorluğu (oyundan önce seçilir)

Tüm seviyeler, tıpkı bir insan oyuncu gibi, medeniyetin aynı başlangıç kaynakları ve 0 ZP ile başlar. Seviye yalnızca yapay zekânın seçimlerinde ne kadar hata yaptığını değiştirir:

- Acemi — çok hata yapar, oyunu öğrenmek için ideal.
- Kolay — sık sık hata yapar.
- Normal — iyi oynar, ara sıra hata yapar.
- Zor — az hata yapar.
- İlahi — her zaman en iyi bulduğu hamleyi seçer.

Yapay zekâ deterministiktir: aynı oyun (aynı tohum ve aynı hamleler) aynı kararlara yol açar.

15 Oyun Arayüzü (çubuk, paneller, düğmeler ve harita)

Oyuncunun sahip olduğu kaynaklar, kazanılan zafer puanları, medeniyet sürdürülebilirliği, boşta / uygun ve yorgun işçiler, oyun ekranının sol yan çubuğundaki OYUNCU PANELİNDE gösterilir. Oyuncu kaynakların yanı sıra daha ayrıntılı bilgileri (OYUNCUNUN TAM PANELİ) görmek için panele tıklayabilir (araştırılan teknolojiler, haritadaki yapılar, oynanan kartlar, eldeki oynanabilecek kartlar, gizli hedef, keşfedilen / kontrol edilen altıgenler).

EYLEM DÜĞMELERİ oyun ekranının alt kısmında yan yana bulunur. Düğmelerle ayrıca teknoloji ağacını, oyunun ortak ve gizli hedeflerini, oyuncunun kart elini görüntüleyebilir; diplomasi düğmesini de kullanabilirsin (bu yalnızca diplomasi varyantı modunda etkindir). Bir düğme sönükse eylem şu an yapılamaz; tıkladığında oyun nedenini gösterir (yanlış evre, tur sınırı, işçi veya kaynak eksikliği). Menü (Esc) ve Kılavuz (F1) düğmeleri üst çubuktadır.

Evre geçmek için kullanılan İLERLE düğmesi şöyle çalışır:

İlerle düğmesi oyunda ekranın sağ üst köşesinde bulunur ve oyun boyunca bir evreden diğerine geçmek için çalışır.

Oyun başladığında başlangıç hazırlığı ve ilk turun planlama evresi otomatik olarak yapılır. İlk oyuncu, bir sonraki evreye, yani Eylem Evresine geçmek için Planlama Evresinde ilerle'ye tıklamalıdır.

İlerle düğmesine tıklaması gereken her zaman aktif oyuncudur (düğme yalnızca aktif olan oyuncu için etkindir).

Eylem evresinde son pas geçen oyuncu, bir sonraki evreye, yani Üretim Evresine geçmek için ilerle'ye tıklamak üzere aktif kalır. Aynı oyuncu bir sonraki evreye, yani Bakım ve Kontrol Evresine geçmek için ilerle'ye tıklar.

Bakım evresinin sonunda ilk oyuncu işareti, eylem evresinde ilk pas geçen oyuncuya geçer. Bu oyuncu bir sonraki evreye, yani Planlama Evresine (bir sonraki tur başlar) geçmek için ilerle'ye, ardından eylem evresine geçmek için yine ilerle'ye tıklamalıdır (turda eylemleri ilk yapan oyuncu o olacaktır) ve bu, son turun sonuna kadar böyle devam eder. Son turun sonunda oyun sonu ekranı gösterilir.

KÜRESEL SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK GÖSTERGESİ, değerine göre dolan ya da boşalan, 0 ile 10 arasında değer alan, TÜM oyuncular arasında ortak bir çubuktur ve oyunda ekranın üst kısmında yer alır. Her oyunda rastgele bir OYUN HARİTASI ortaya çıkar; her arazi türü, keşfedildikçe açığa çıkacak bir altıgendir. Her oyuncu oyuna haritada rastgele yerleştirilmiş bir başlangıç altıgeninde başlar. Henüz gizli olan altıgenler sis altında altın bir pusula gülü taşıyan taş levhalar olarak görünür; sıra sendeyken keşfedebileceğin altıgenlerde gül parlar. Yerin modelini dönerken ve tüm bilgilerini görmek üzere denetçiyi açmak için bir altıgene (eylem seçmeden) tıkla.

KART DESTELERİ ayrı ayrı karıştırılır. Örn.: Yapı, Teknoloji, Olay, Keşif, Proje, Ticaret, Nüfuz, İşçi, Miras Kartları.

TEKNOLOJİ AĞACI, teknoloji kartlarını kategori ve seviyelere (1 ila 4) göre ayrılmış olarak gösterir: araştırılanlar, araştırmaya açık olanlar ve henüz kilitli olanlar (bir önceki seviyeden bir teknoloji araştırılınca açılır).

Oyuncunun KART ELİ, elindeki kartları gösterir; bunlar (kart bedeli ödenerek) oynanabilir ya da oynanmayabilir.

HEDEFLER, oyun sonunda zafer puanı kazandıran gizli hedefi (her oyuncunun tamamlaması gereken, kendine özgü) ve ortak hedefleri (tüm oyuncular arasında paylaşılan) gösterir.

OYUNCUNUN TAM PANELİ bilgileri daha ayrıntılı gösterir: zafer puanları (ZP), medeniyet sürdürülebilirliği, kontrol edilen altıgenler, yapılar ve teknolojiler, kaynaklar, uygun ve yorgun işçiler, kart eli ve daha önce oynanmış kartlar. TİCARET PANELİ pazarda (ticaret eylemiyle) takas edilebilecek kaynakların bilgilerini gösterir. Her ticaret eyleminde en fazla 3 kaynak takası yapılabilir. ARAŞTIRMA PANELİ, araştırma eyleminde (kart bedeli ödenerek) oynanabilecek/araştırılabilecek araştırma kartlarını gösterir (henüz kilitli olanları da gösterir). İNŞA PANELİ, inşa eyleminde (kart bedeli ödenerek) oynanabilecek/inşa edilebilecek yapı ve harika kartlarını gösterir. Kaynaklar yetersiz olduğu için henüz oynanamayanları da (kırmızı kaynaklarla) gösterir. BAŞVURU KILAVUZLARI oyunla ilgili her şeyi sekmelere ayrılmış olarak gösterir; her sekmede oyuncunun hatırlaması, plan yapması ve strateji geliştirmesi için gereken bilgiler bulunur.

16 Kart Özeti

Harika · 8

Terra Concordia Kolezyumu — 12 VP

8 6 6 Harabeler, Başlangıç

Bir sonraki turun başında +4 prestij; oyun sonunda 1. olduğun her ortak hedef için +3 ZP.

Büyük Su Kemeri — 11 VP

7 4 6 Harabeler, Dağ, Göl, Başlangıç

Bir sonraki turun başında +4 su; anında +3 küresel sürdürülebilirlik.

Kristal Kule — 12 VP

5 8 5 Harabeler, Dağ, Volkanik, Başlangıç

Bir sonraki turun başında +4 enerji; oyun sonunda araştırılmış her 4. seviye teknoloji için +2 ZP.

Asma Bahçeler — 10 VP

7 7 5 Harabeler, Dağ, Ada, Başlangıç

Bir sonraki turun başında +3 yiyecek ve +2 prestij; anında +4 küresel sürdürülebilirlik.

Dünyanın Sonu Feneri — 11 VP

8 2 6 6 Ada, Okyanus

Haritayı 3 yarıçapında açığa çıkarır; bir sonraki turun başında +2 eser; oyun sonunda kontrol edilen her okyanus ve ada altıgeni için +1 ZP.

Uyum Tapınağı — 13 VP

9 6 6 Harabeler, Ada, Başlangıç

Anında +5 küresel sürdürülebilirlik; oyun sonunda medeniyet sürdürülebilirliği ⩾ 7 ise +4 ZP.

Büyük Kütüphane — 10 VP

4 7 6 Harabeler, Başlangıç

Oyun sonunda araştırılmış her teknoloji için +1 ZP.

Krallıklar Suru — 9 VP

6 6 8 Harabeler, Başlangıç

Olumsuz olaylara karşı bağışıklık; oyun sonunda oyunda yaşanan her olumsuz olay için +2 ZP.

Yapı · 20

Kereste Atölyesi — 2 VP

2 3 Orman

Bu turun üretiminde bu altıgende +5 odun.

Maden — 2 VP

2 2 2 Dağ, Volkanik

Bu turun üretiminde bu altıgende +2 taş ve +5 demir.

Ambar — 2 VP

2 3 Ova, Ada

Bu turun üretiminde bu altıgende +4 yiyecek.

Liman — 3 VP

3 3 Okyanus

Sonraki 3 toplama eyleminde okyanusta toplama (+2 yerine) +3 altın verir.

Pazar — 2 VP

3 2 Başlangıç

Sonraki 2 ticaret eylemini onaylarken +1 altın.

Atölye — 2 VP

2 3 Başlangıç

Bu turun üretiminde komşu dağ altıgenlerinde +2 demir.

Su Deposu — 3 VP

3 3 Göl

Bu turun üretiminde bu altıgende +5 su; anında +1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Gözetleme Kulesi — 2 VP

3 3 Orman, Dağ, Ada, Başlangıç

2 yarıçapındaki tüm altıgenleri açığa çıkarır.

Akademi — 4 VP

4 Başlangıç

Oyun sonunda araştırılmış her 3. veya 4. seviye teknoloji için +1 ZP.

Tapınak — 4 VP

2 4 Başlangıç, Harabeler, Ada

Anında +2 ZP; bir sonraki turun başında +2 nüfuz; anında +1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Enerji Santrali — 3 VP

2 2 3 Orman, Dağ, Volkanik

Bu turun üretiminde bu altıgende +5 enerji.

Kütüphane — 3 VP

2 3 Başlangıç

Oyun sonunda oynanan her proje kartı için +2 ZP; bir sonraki planlamada karma desteden 1 ek kart çek.

Tersane — 4 VP

2 2 5 Okyanus

Keşfedilen her ada için anında +1 eser; bir sonraki okyanus keşfinde 2 ek altıgen açığa çıkarır.

Kolezyum — 5 VP

4 5 Başlangıç, Harabeler

Bir sonraki turun başında +3 prestij; oyun sonunda biriken nüfuz > 10 ise +2 ZP.

Örnek Çiftlik — 3 VP

2 3 3 Ova

Bu turun üretiminde bu altıgende +5 yiyecek; anında +2 medeniyet sürdürülebilirliği.

Laboratuvar — 3 VP

2 2 3 Başlangıç, Orman, Dağ, Ada

4. seviye teknolojiler 1 rastgele kaynak daha ucuz; oyun sonunda her 4. seviye teknoloji için +1 ZP.

Kale — 4 VP

4 6 Başlangıç, Ada

Oyun sonuna kadar olumsuz olaylara karşı bağışıklık; oyun sonunda +4 ZP.

Botanik Bahçesi — 4 VP

2 3 2 3 Başlangıç, Orman

Anında +3 küresel sürdürülebilirlik; oyun sonunda kontrol edilen her orman altıgeni için +1 ZP.

İletim Kulesi — 3 VP

3 3 3 Başlangıç, Orman, Dağ, Ova, Volkanik

Anında +4 nüfuz.

Gözlemevi — 4 VP

3 2 5 Orman, Dağ, Ada

Sonraki turların başında 1 rastgele altıgen açığa çıkarır; bir sonraki turda 1 ek keşif kartı çek; oyun sonunda keşfedilen her volkanik ve ada altıgeni için +1 ZP.

Teknoloji · 24

Sulama — 1 VP

2 2 Tarım ●○○○

Bu turun üretiminde ova altıgenlerinde +1 yiyecek.

Ekim Nöbeti — 2 VP

2 3 Tarım ●●○○

Anında +2 yiyecek; bu tur ovalar işçi yerleştirmeden üretim yapar.

Yoğun Tarım — 4 VP

4 2 Tarım ●●●○

Bu turun üretiminde +3 yiyecek; anında -1 küresel sürdürülebilirlik.

Tarımsal Ormancılık — 6 VP

5 3 Tarım ●●●●

Anında +2 yiyecek; bu turun üretiminde +2 odun; anında +2 küresel sürdürülebilirlik.

Temel Makineler — 1 VP

2 2 Mühendislik ●○○○

Bu tur ek inşa eylemi (2 yerine 3).

Metalürji — 2 VP

2 3 Mühendislik ●●○○

Bu turun üretiminde +2 demir.

Hidrolik Mühendisliği — 4 VP

2 3 2 Mühendislik ●●●○

Bu turun üretiminde göllerden +2 su.

Anıtsal Mimari — 8 VP

4 3 5 Mühendislik ●●●●

Oyun sonunda her yapı için +2 ZP; harikalar 2 rastgele kaynak daha ucuz.

Kıyı Denizciliği — 1 VP

2 3 Denizcilik ●○○○

Bu tur okyanus ve ada keşfetmek işçi gerektirmez.

Haritacılık — 2 VP

2 3 Denizcilik ●●○○

Bir sonraki keşif 2 ek altıgen açığa çıkarır.

Astronomi — 4 VP

2 4 Denizcilik ●●●○

Her turun başında 1 rastgele altıgen açığa çıkarır; oyun sonunda keşfedilen her okyanus altıgeni için +1 ZP.

Ticaret Yolları — 6 VP

6 4 Denizcilik ●●●●

Sonraki turlarda tamamlanan her ticaret eyleminde +4 altın.

Simya — 1 VP

2 2 Bilim ●○○○

Bir sonraki araştırma eyleminde +2 enerji kazan.

Tıp — 2 VP

2 2 3 Bilim ●●○○

Bir sonraki araştırma eyleminde +3 yiyecek kazan.

Doğa Felsefesi — 4 VP

4 3 Bilim ●●●○

Oyun sonunda gizli hedef tamamlanmışsa +5 ZP.

Deneysel Fizik — 10 VP

4 4 6 Bilim ●●●●

Anında +3 ZP; 3. veya 4. seviye teknolojiler +1 ZP değerinde; anında +3 küresel sürdürülebilirlik.

Yel Değirmenleri — 1 VP

2 3 Enerji ●○○○

Sonraki turlarda keşfedilen her ova altıgeni için +1 enerji.

Volkanik Enerji — 2 VP

2 3 Enerji ●●○○

Sonraki turlarda keşfedilen her volkanik altıgen için +1 enerji; anında -1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Güneş Enerjisi — 4 VP
3 2 2 Enerji ●●●○
Bir sonraki turun başında +3 enerji; anında +1 küresel sürdürülebilirlik.

Enerji Kristalleri — 10 VP
3 5 6 Enerji ●●●●
Bu turun üretiminde +4 enerji; anında +2 küresel sürdürülebilirlik.

Sözlü Gelenekler — 1 VP
2 2 Kültür ●○○○
Bir sonraki turun başında +2 nüfuz ve +1 prestij.

Yazı — 2 VP
3 2 Kültür ●●○○
Bir sonraki turun başında +1 prestij ve +3 nüfuz.

Medenî Felsefe — 4 VP
3 2 3 Kültür ●●●○
Bir sonraki turun başında +3 nüfuz.

Medeniyet Okulu — 12 VP
6 3 4 Kültür ●●●●
Anında +3 ZP; oyun sonunda senden az nüfuzu olan her oyuncu için +2 ZP; anında +2 küresel sürdürülebilirlik.

Proje · 15

Büyük Kanal — 5 VP
3 4 3
Bir sonraki turun başında +5 su; anında +2 medeniyet sürdürülebilirliği.

Kraliyet Yolu — 4 VP
3 3
Anında +6 altın.

Yeniden Ağaçlandırma Programı — 4 VP
3 3 3
Anında +2 medeniyet sürdürülebilirliği; bir sonraki turun başında +2 odun.

Volkan Seferi — 5 VP
3 3 2
Anında +2 eser ve +5 enerji; tüm volkanik altıgenleri açığa çıkarır.

Ticaret Ağı — 5 VP
5 2
Sonraki turlarda pazardaki her takasta +1 altın.

Barış Antlaşması — 4 VP
4 3
Anında +2 ZP; +6 nüfuz; Kültürel Boykot'a karşı bağışıklık.

Kültür Festivali — 4 VP
4 2 3
Anında +2 nüfuz, +1 prestij ve +1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Arkeolojik Araştırma — 6 VP
3 4 3
Anında +5 eser; tüm harabeleri açığa çıkarır; bir sonraki keşifte 1 ek keşif kartı çek.

Temiz Enerji Planı — 7 VP
4 6 2
Anında +2 medeniyet ve +1 küresel sürdürülebilirlik; bir sonraki turun başında +5 enerji.

Ada Kolonisi — 5 VP
3 2 4
Kontrol edilen her ada için anında +1 eser ve +2 yiyecek; tüm adaları açığa çıkarır.

Askerî İttifak — 4 VP
3 2 3
Anında +4 prestij.

Sağlık Kampanyası — 4 VP
3 2 3
+1 kalıcı işçi (en fazla 8); anında +1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Toprak Reformu — 5 VP
4 3 2
Bir sonraki turun başında +4 yiyecek; oyun sonunda kontrol edilen her ova altıgeni için +1 ZP.

Diplomatik Görev — 5 VP
4 3 3
Anında +4 nüfuz; oyun sonunda senden az nüfuzu olan her oyuncu için +2 ZP.

İmar Planı — 6 VP
5 3 3
Oyun sonunda her yapı için +1 ZP; gelecek tur işçi harcamadan 1 ek yapı.

Keşif · 10

Eski Harita — 1 VP
2 rastgele altıgen açığa çıkarır.

Sefer Günlüğü — 1 VP
Bir sonraki turun ilk keşfinde 1 ek keşif kartı çek.

Nadir Şifalı Bitki — 1 VP
+1 kalıcı işçi (en fazla 8).

Kadim Yazıtlar — 2 VP
Anında +2 eser.

Terk Edilmiş Maden — 2 VP
Anında +2 demir +1 taş.

Jeomanyetik Kristal — 1 VP
Anında +2 enerji.

Kutsal Emanet — 2 VP
Anında +1 prestij ve +1 nüfuz.

Batık Hazine — 2 VP
Anında +2 altın ve +1 eser.

Doğal Kaynak — 1 VP
Anında +2 su.

Teknolojik Eser — 3 VP
Bu tur 1 adet 1. veya 2. seviye teknolojiyi bedelsiz araştır.

Ticaret · 8

Tedarik Sözleşmesi — 1 VP
2
Anında +2 odun +2 taş.

Ticari Ambargo — 1 VP
2
Seçtiğin 1 oyuncu bu tur ticaret yapamaz.

Eser Müzayedesi — 1 VP
1
Anında +4 altın.

İpek Yolu — 2 VP
2 1
Liman inşa ettiysen bir sonraki turun başında +4 altın ve +3 prestij.

Uygun Kur — 1 VP
1
Anında 3 altın al.

Tekel — 2 VP
2 1
Bir sonraki turun başında +4 altın.

Stratejik Ortaklık — 1 VP
2 1
Anında +4 altın.

Pazar Spekülasyonu — 1 VP
4
Anında 6 altın al.

Nüfuz · 8

İlham Veren Konuşma — 1 VP
1
Anında +2 nüfuz.

Elçilik — 2 VP
3 2
Bir sonraki turun başında +2 nüfuz ve +4 altın.

Kültürel Boykot — 1 VP
2
1 rakip bu tur nüfuz edemez.

Şan Anıtı — 2 VP
2 3
Anında +2 nüfuz +3 prestij.

Propaganda — 1 VP
2
Anında +2 nüfuz; 1 rakip 2 nüfuz kaybeder.

Kraliyet Düğünü — 2 VP
3 2
Anında +3 nüfuz; oyun sonunda ittifakın varsa +3 ZP (Diplomasi modu).

Bilgeler Meclisi — 1 VP
2 1
Bir sonraki planlamada karma desteden 1 ek kart çek; eldeki her nüfuz kartı için +2 nüfuz.

Casus Ağı — 1 VP
2 1
Bir rakibin elinden rastgele 1 kart çal.

İşçi · 6

Usta Mimar — 1 VP
2 1
Gelecek tur işçi harcamadan 1 yapı.

Gezgin Tüccar — 1 VP
2
Bu tur 2 ticaret eylemi.

Gözü Pek Kâşif — 1 VP
1 2
Bir sonraki keşif +1 ek komşu altıgen açığa çıkarır.

Araştırmacı Bilim İnsanı — 1 VP
1 3
Bu tur 1 ek araştırma eylemi.

Usta Diplomat — 1 VP
2 2
Anında +3 nüfuz.

Hidrolik Mühendisi — 1 VP
3 2
Bu turun üretiminde +4 su.

Miras · 6

Kanunname — 2 VP
Oyun sonunda +2 ZP; 1. olduğun her ortak hedef için +1 ZP.

İskenderiye Kütüphanesi — 2 VP
Oyun sonunda +2 ZP; her 3. veya 4. seviye teknoloji için +1 ZP.

Sözlü Gelenek — 2 VP
Oyun sonunda +2 ZP; işe alınan her işçi için +1 ZP.

Ebedî Pakt — 2 VP
Oyun sonunda +2 ZP; her aktif ittifak için +3 ZP (Diplomasi modu).

Deniz Yolu — 2 VP
Oyun sonunda +1 ZP; keşfedilen her okyanus altıgeni için +1 ZP.

Yeşil Manifesto — 2 VP
Oyun sonunda medeniyet sürdürülebilirliği ⩾ 8 ise +2 ZP; küresel sürdürülebilirlik ⩾ 6 ise +1 ZP.

Olay · 15

Volkanik Fırtına
Herkes 2 enerji kaybeder; -1 küresel sürdürülebilirlik.

Bereketli Yağmurlar
Herkes +2 su +2 yiyecek kazanır; +1 küresel sürdürülebilirlik.

Kuraklık
Herkes 2 su ve 2 yiyecek kaybeder; -1 küresel sürdürülebilirlik.

Yabancı Tüccarlar
Herkes +2 altın kazanır.

Veba
Herkes 2 yiyecek kaybeder; -1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Altın Çağ
Herkes +2 altın kazanır.

Deprem
Herkes 2 taş ve 2 odun kaybeder; -1 küresel sürdürülebilirlik.

Zanaatkâr Göçü
Herkes +1 altın +1 prestij kazanır.

Pazar Çöküşü
Herkes 2 altın kaybeder.

Hasat Festivali
Herkes +3 yiyecek +1 prestij kazanır; +1 küresel sürdürülebilirlik.

Sınır Çatışması
Herkes 2 nüfuz ve 1 altın kaybeder; -1 küresel sürdürülebilirlik; -1 medeniyet sürdürülebilirliği.

Bilimsel Keşif
Herkes +2 eser kazanır.

Sert Kış
Herkes 2 odun ve 2 yiyecek kaybeder.

Kültürel Rönesans
Herkes +2 prestij +2 nüfuz kazanır.

Enerji Krizi
Herkes 2 enerji kaybeder; -1 küresel sürdürülebilirlik.

Ortak Hedef · 10

Sürdürülebilir Medeniyet
8 / 4 / 2 VP
En yüksek medeniyet sürdürülebilirliği.

Toprak Genişlemesi
8 / 5 / 3 VP
En çok kontrol edilen altıgen.

Büyük Tüccar
8 / 4 / 2 VP
En çok biriken altın.

Teknolojik Üstünlük
10 / 6 / 3 VP
En çok 3. ve 4. seviye teknoloji.

Doğanın Muhafızı
8 / 4 / 2 VP
Onarmayla küresel sürdürülebilirliğe en büyük katkı.

Teknoloji İmparatorluğu
10 / 6 / 3 VP
En çok araştırılan teknoloji.

Usta İnşaatçı
9 / 5 / 2 VP
En çok yapı (harikalar dahil).

Yüce Diplomat
9 / 5 / 2 VP
En çok biriken nüfuz.

Efsanevi Kâşif
10 / 5 / 2 VP
En çok ada ve okyanus altıgeni.

Üretimin Efendisi
9 / 5 / 2 VP
En yüksek toplam birikmiş üretim.

Gizli Hedef · 12

Ormanların Evladı — 8 VP
4+ ormanı kontrol et.

Amiral — 9 VP
5+ okyanus altıgeni.

İmparatorluk Kurucusu — 10 VP
6+ yapı (harikalar dahil).

Barışsever — 9 VP
Medeniyet sürdürülebilirliği ⩾ 8.

Harikanın Varisi — 8 VP
4. turun sonuna kadar bir harika inşa et.

Denge Ustası — 6 VP
Her kaynaktan en az 1.

Dağların Efendisi — 8 VP
Dağlarda 3+ yapı.

Dâhi Bilim İnsanı — 8 VP
5+ kategoride teknoloji.

Harabelerin Muhafızı — 8 VP
6+ keşif kartı oynandı.

Kodaman — 8 VP
15+ altın.

Barışçıl Fatih — 10 VP
En yüksek nüfuza sahip ol.

Ebedî Miras — 9 VP
3+ miras kartı oynandı.