

SID MEIER'S

# CIVILIZATION: HET BORDSPEL

*Gebaseerd op het bekroonde computer spel*



EAGLE GAMES

## INTRODUCTIE

Welkom, oh Nobe! Je staat op het punt om je mensen door millennia en in de toekomst te leiden. Diplomatie, oorlog, economische groei, en technologische ontwikkeling zijn de instrumenten die je tot je beschikking hebt. Handhaaf een balans tussen deze vier en jouw onderdanen zullen gedijen. Faal je, dan zal jouw beschaving verdwijnen onder de stoflagen van eeuwen.

*Sid Meier's Civilization: Het Bordspel* is gebaseerd op de succesvolle PC spellen. Het Bordspel stelt je in staat het spel aan de eetkamertafel te spelen met maximaal 6 spelers. Sid Meier's Civilization: Het Bordspel is tevens een veel korter spel - je kunt het in een sessie uitspelen. Maar net als het origineel waarop het gebaseerd is, biedt Het Bordspel je vele keuzes, en moet je weloverwogen beslissingen maken. De geslaagde heerser heeft balans in expansie, economische groei, handel, onderzoek, diplomatie en militaire kracht.

Laten we beginnen, roem en welvaart wachten op ons!

## OVERZICHT

*Sid Meier's Civilization: Het Bordspel* speelt zich af in 4 "tijdperken." Het eerste is de oudheid, gevolgd door de middeleeuwen, het buskruit/industriële tijdperk, en tenslotte het moderne tijdperk. Elk tijdperk heeft zijn eigen unieke militaire eenheden, stadsverbeteringen, technologieën en wereldwonderen, elk superieur aan die van het voorgaande tijdperk.

## DE REGELS

Het Bordspel heeft twee verschillende sets met regels:

- **De Standaard Regels:** De standaard regels zijn geschikt voor een snel en opwindend spel van beschavingsgroei en interactie.
- **De Uitgebreide Regels:** De uitgebreide regels bevatten meer details zonder de speelbaarheid op te offeren. Doordat er meer details in zitten lijken de uitgebreide regels meer op het PC spel.

De uitgebreide regels zijn gebaseerd op de standaard regels. Als er vragen zijn, dan overtreffen de regels die je gebruikt alle conflicterende regels uit de andere set. Bijvoorbeeld, als je de uitgebreide regels gebruikt en productie wordt anders omschreven dan in de standaard regels, negeer dan de standaard regels.

## INHOUD

- Een speelbord van 90 x 115 cm
- 6 plastic raamwerken in 6 verschillende kleuren
- 8 huidkleurige plastic raamwerken
- 1 blad met voorgesneden verkennings- en muntfiches (goud)
- 78 technologie- en wereldwonderkaarten:
  - 15 oudheid, 10 middeleeuwse, 10 buskruit / industriële en 18 moderne technologieën
  - 7 oudheid, 5 middeleeuwse, 5 buskruit / industriële en 8 moderne wereldwonderen
- 2 lege kaarten die als vervanging dienst kunnen doen
- 61 vierkante stadskarten
- 64 vierkante stadsverbeteringskaarten
- 3 vierkante kaarten "productief"
- 1 technologie stroomschema
- 1 overzichtskaart
- 4 dobbelstenen (2 rode en 2 witte)
- Deze spelregels

### Het Speelbord:

Het speelbord is opgedeeld in gebieden voor het uitvoeren van bewegingen en productie. Gebieden op land zoals Orinoco of Gobi zijn landgebieden. Blauwe gebieden zijn oceanen en noemen we zeegebieden. Beweging is mogelijk van de linkerkant van het bord naar de rechterkant van het bord en omgekeerd. Met andere woorden, de kaart loopt rond waarbij de linkerkant tegen de rechterkant aansluit.

### De Speelstukken:

Er zijn 4 soorten speelstukken in het spel:

- Nederzettingen (in 4 groottes)
- Militaire eenheden (16 soorten)
- Kolonisten
- Vaandeldragers

# SID MEIER'S CIVILIZATION: HET BORDSPEL

## Nederzettingen:

Nederzettingen vormen de basis voor elke beschaving. Mensen wonen in nederzettingen, en met het groeien van de culturen, groeien hun nederzettingen ook. Er zijn nederzettingen in 4 verschillende groottes:

- Dorp (nederzetting grootte 1)
- Gemeente (nederzetting grootte 2)
- Stad (nederzetting grootte 3)
- Metropool (nederzetting grootte 4)



**Belangrijk!** Zodra een nederzetting gebouwd is, kun je deze niet meer verplaatsen.

## Militaire eenheden:


















De militaire eenheden zijn legers of voertuigen. Er zijn specifieke legers en voertuigen voor elk tijdperk. Legers zijn opgedeeld in infanterie, cavalerie of artillerie. Voertuigen zijn opgedeeld in vloten en vliegtuigen. De tabel hieronder toont elke eenheid gecategoriseerd per soort en tijdperk.

Tijdens je beurt kun je jouw militaire eenheden op het speelbord bewegen.

- Legers kun je naar elk aangrenzend landgebied bewegen (1 BewegingsPunt)
- Vliegtuigen kun je tot 3 aangrenzende land en/of zeegebieden bewegen (3 BP)
- Galeien kun je naar elke aangrenzend zeegebied bewegen (1 BP)
- Karvelen en Fregatten kun je tot 2 aangrenzende zeegebieden bewegen (2 BP)
- Slagschepen kun je tot 3 aangrenzende zeegebieden bewegen (3 BP)

Alleen militaire eenheden kunnen slag leveren. Zie de sectie Slag Leveren van de regels die je gebruikt om te leren hoe slag geleverd wordt.

**Opmerking:** Vloten kunnen legers niet rechtstreeks aanvallen, noch kunnen legers vloten aanvallen.

MILITAIRE EENHEDEN TABEL					
	Legers			Voertuigen	
	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	Vloten	Vliegtuigen
Oudheid	Zwaardvechter	Ruiter	Katapult	Galei	
					-
Middeleeuwen	Krijgsman	Ridder	Katapult	Karveel	
					-
Buskruit / Industriële Tijdperk	Musketier	Dragonder	Kanon	Fregat	
					-
Moderne Tijdperk	Mitrailleur	Tank	Houwitser	Slagschip	Jachtvliegtuig
					



### Kolonisten:

Kolonisten zijn vergelijkbaar met legers. Het grootste verschil is dat ze geen slag kunnen leveren. Kolonisten zijn echter erg belangrijk. Kolonisten zijn de enige speelstukken die je kunt gebruiken om landgebieden te verkennen en nederzettingen te bouwen. Als jouw kolonisten hun beweging beëindigen in een landgebied met dichte verkenningfiches dan mag je deze verkenningfiches oppakken en bekijken. De verkenningfiches geven aan of het gebied grondstoffen, bijzonder terrein, een kleine beschaving of andere bijzondere gebeurtenissen bevat. Deze staan hieronder uitvoeriger beschreven in de sectie Verkenningfiches in de spelregels.

Je kunt nederzettingen bouwen tijdens de productiefase van een speelbeurt. Om dit te doen vervang je de kolonist met een dorp en betaal de overeenkomstige prijs aan de bank. Er is meer informatie in de sectie Productie van de standaard en de uitgebreide regels. Er kan in elk landgebied maar 1 enkele nederzetting zijn!

In tegenstelling tot legers, kunnen kolonisten tot 2 aangrenzende landgebieden bewegen. (2 BP)



### Vaandeldragers:

Je gebruikt vaandeldragers in jouw kleur om jouw militaire eenheden aan te geven. Als je jouw militaire eenheden naar een land- of zeegebied verplaatst waar zich geen stad van jou bevindt, plaats er dan een vaandeldrager bij om aan te geven dat ze van jou zijn. Vaandeldragers hebben geen verdere betekenis in het spel.

## De Spelfiches:

### Verkenningfiches:

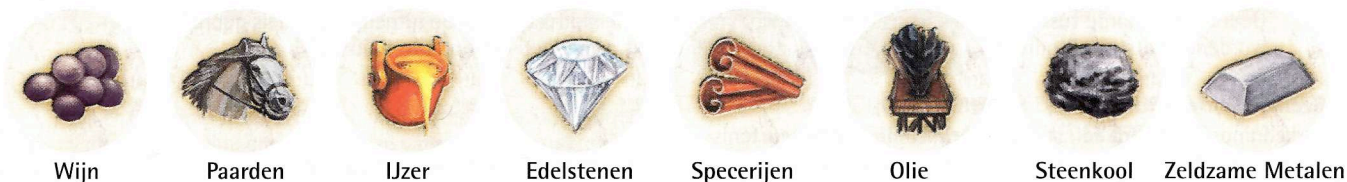
Verkenningfiches geven dingen aan die je kolonisten kunnen ontdekken in een landgebied. Er zijn 4 soorten verkenningfiches:

- Grondstoffen
- Gebeurtenissen
- Terrein
- Geen Gebeurtenis

# CIV

**Grondstoffen:** Er zijn 8 verschillende soorten grondstoffen die je op de verkenningfiches kunt vinden: wijn, paarden, ijzer, edelstenen, specerijen, olie, steenkool en zeldzame metalen. Als een nederzetting wordt gebouwd op een gebied met een grondstoffiche, krijgt de eigenaar van de nederzetting een stadskaart met het overeenkomstig grondstof symbool erop.

De symbolen voor de grondstoffen zijn:



Wijn

Paarden

Ijzer

Edelstenen

Specerijen

Olie

Steenkool

Zeldzame Metalen

**Gebeurtenissen:** Er zijn 4 verschillende soorten gebeurtenissen die je op een verkenningfiche kunt vinden: gratis technologie, schat, kleine beschaving en plaag. Als je een gebeurtenis vindt, verkondig dan welke soort het is en verwijder het fiche van het speelbord. De gevolgen van de gebeurtenissen zijn:

1.



**1. Gratis Technologie:** Je wijze mannen hebben een grote ontdekking gedaan! Je krijgt een gratis ontdekking van het huidige tijdperk. Als je met de uitgebreide regels speelt mag je alleen kiezen uit de technologieën waarvan aan de noodzakelijke voorwaarden is voldaan.

**2. Schat:** Je kolonist heeft een rijke, maar beperkte goudader ontdekt! Je krijgt onmiddellijk gratis 10 goud.

2.



**3. Kleine beschaving:** Je kolonist heeft een kleine beschaving ontdekt. Als je dit fiche opendraait, moeten alle spelers, inclusief jezelf, 2 dobbelstenen werpen en daar het aantal nederzettingen van aftrekken dat ze bezitten. De speler met het hoogste totaal verkrijgt controle over de kleine beschaving. Deze speler plaatst onmiddellijk een nieuw dorp en een nieuwe legereenheid van het huidige tijdperk in dat landgebied. (De speler mag elke eenheid kiezen die momenteel beschikbaar is).

3.



**4. Plag:** Plagen zijn uitbarstingen van ziektes, en de effecten ervan worden sterker naarmate het spel vordert. Tijdens de oudheid hebben plagen alleen effect op het gebied waar het fiche is gevonden. Tijdens de middeleeuwen hebben plagen effect op het gebied waar het fiche is gevonden en alle aangrenzende landgebieden. Tijdens het buskruit/industriële tijdperk hebben plagen effect op het gebied waar het fiche is gevonden en alle aangrenzend landgebied tot op 2 gebieden afstand. Tijdens het moderne tijdperk hebben plagen effect op het gebied waar het fiche is gevonden en alle aangrenzend landgebied tot op 3 gebieden afstand.

4.



Plagen zijn dodelijk. Alle militaire eenheden en kolonisten in de landgebieden die door een plaag zijn getroffen worden verwijderd. Verklein elke nederzetting in de getroffen landgebieden met 1 stap, tenzij het al een dorp is (nederzetting van grootte 1). Dorpen mogen niet worden verwijderd door plagen. De effecten van plagen komen niet in zeegebieden en kunnen deze ook niet oversteken.

# SID MEIJER'S CIVILIZATION: HET BORDSPEL

**Voorbeeld:** Het is het buskruit/industriële tijdperk. Ronald heeft een gemeente in TANGANIK, een dorp in ERITREA, 2 dragonders in KALAHARI, en een kolonist met een dicht verkenningsschijfje in FUNA. Jeroen heeft 1 musketier en 1 kanon in ATLANTIA, en een stad in NIGERIA. Monique heeft een kolonist, een kanon en een gemeente in EUPHRATES.

Ronald besluit het ontdekkingschijfje in FUNA te bekijken, en ontdekt een plaag. Ronald verkondigt dit aan alle spelers. Ronald's kolonist in FUNA en 2 dragonders in KALAHARI worden verwijderd, net zoals Jeroen's musketier en kanon in ATLANTIA. De kolonist en het kanon van Monique in EUPHRATES zijn 3 gebieden verwijderd van FUNA en blijven dus gespaard.

Ronald's gemeente in TANGANIK wordt verkleind tot een dorp, maar zijn dorp in ERITREA overleeft omdat dorpen niet verkleind / verwijderd worden door een plaag. Jeroen's stad in NIGERIA wordt ook 1 stap verkleind tot een gemeente. Net als bij de kolonist en het kanon van Monique in EUPHRATES, is ook de stad hier 3 gebieden verwijderd en blijft dus gespaard.

**Terrein:** Verschillende terreinsoorten kunnen het makkelijker of moeilijker maken om in een bepaald landgebied een nederzetting te vestigen. Er zijn 4 soorten terrein: woestijn, bergen, oerwoud/bos, en vruchtbaar/productief. Verkondig het type terrein en plaats het schijfje open in het landgebied. De effecten van de terreinsoorten:



1. **Woestijn:** Dit gebied kan geen nederzettingen bevatten. Je kunt in dit gebied dus geen dorpen plaatsen.

2. **Bergen:** Dit gebied kan geen nederzettingen bevatten groter dan een dorp. Je kunt een dorp dat hier gebouwd is nooit uitbreiden.

3. **Oerwoud / Bos:** Dit gebied kan geen nederzettingen bevatten groter dan een gemeente. Zodra je een dorp tot een gemeente hebt uitgebreid kan die nederzetting niet meer groeien.

4. **Vruchtbaar / Productief:** Nederzettingen die in deze vruchtbare gebieden zijn gebouwd produceren bovengemiddeld. Bij het bepalen van de productie van een alhier gebouwde nederzetting:

- Behandel deze vestiging alsof deze van het 1 grotere type is bij gebruik van de standaard regels
- Gebruik de waarde tussen haakjes (naast het tandwielsymbool op de stadskaart) als de uitgebreide regels gebruikt worden. Plaats een Productief kaart naast de stadskaart om de extra productiviteit aan te duiden.

**Geen gebeurtenis:**

Verkenningsschijfjes met een stip erop bevatten geen gebeurtenis.

**Opmerking:** Als het spel eenmaal begonnen is, en je een verkenningsschijfje in een landgebied opendraait waar een speler al een nederzetting heeft gebouwd, volg dan onmiddellijk de instructies van het verkenningsschijfje op. Dientengevolge zou bij een plaag de nederzetting en alle speelstukken direct vernietigd worden, bij een kleine beschaving moeten alle spelers rollen om te zien wie de controle over de nederzetting krijgt, bij een woestijn zou de nederzetting vernietigd worden (maar niet de speelstukken), enz.



**Munten:**

Net als in de PC spellen, is de geldeenheid in het spel "goud" (zelfs al zijn sommige munten van zilver of koper). De munten worden gebruikt om de productie van elke beschaving bij te houden. Als je de opbrengst van jouw beschaving voor een beurt berekent, dan krijg je die hoeveelheid goud. Tijdens de koopfase van de speelbeurt, kun je munten gebruiken voor de aanschaf van militaire eenheden, kolonisten, nederzettingen, stadsverbeteringen en nieuwe technologieën.



**De Overzichtskaarten:**

Er zijn 2 overzichtskaarten in Sid Meier's Civilization: Het Bordspel:

- **Algemene overzichtskaart:** De algemene overzichtskaart toont de belangrijkste informatie, zoals de kosten van militaire eenheden, hun bewegingsafstand, etc. Spelers kunnen deze kaart gebruiken voor het eenvoudig opzoeken van informatie tijdens het spel.
- **Technologie stroomschema:** Het technologie stroomschema beschrijft de "technologische boom", oftewel welke technologie is vereist voordat je een geavanceerdere ontdekking kunt doen. Het technologie stroomschema wordt alleen in de uitgebreide regels gebruikt.

**Civ. opmerking:** Het computerspel houdt 3 verschillende soorten productie bij: voedsel (bevolkingsgroei), schilden (productieresultaat) en commercie (geld). Commercie houdt op zichzelf ook weer 3 dingen bij: research, belasting en vermaak. Om al deze zaken bij te houden is erg moeilijk in een bordspel. Om die reden is dit proces gestroomlijnd. In Sid Meier's Civilization: Het Bordspel produceert je beschaving simpelweg "goud". Je kent dit goud naar eigen inzicht toe aan bevolkingsgroei (vergroten van je nederzettingen), productie (het produceren van kolonisten, militaire eenheden, stadsverbeteringen, etc.) en research (technologieën).

## De Speelkaarten:

Er zijn 4 verschillende soorten speelkaarten in Sid Meier's Civilization: Het Bordspel:

**Opmerking!** Niet alle speelkaarten worden gebruikt in elke speelvariant!

### 1. Technolgiekaarten:

De technologiekaarten vertegenwoordigen de verschillende vooruitgangen van de beschavingen. Er zijn 53 verschillende technologiekaarten in het spel.

### 2. Wereldwonderkaarten:

De wereldwonderkaarten vertegenwoordigen de verschillende prestaties die je beschaving kan volbrengen. Er zijn 25 verschillende wereldwonderkaarten in het spel.

### 3. Stadskaarten:

Stadskaarten hebben een tweeledig gebruik in het spel. In de standaardregels worden stadskaarten gebruikt om grondstoffen weer te geven. Alleen de stadkaarten met grondstoffen worden gebruikt.

In de uitgebreide regels geeft elke stadkaart een nederzetting aan in je beschaving. Elke keer als je een nieuwe nederzetting sticht, krijg je een stadkaart die de betreffende stad voorstelt. Plaats deze kaart voor je met de kant "Size One (Grootte 1)" aan de bovenkant

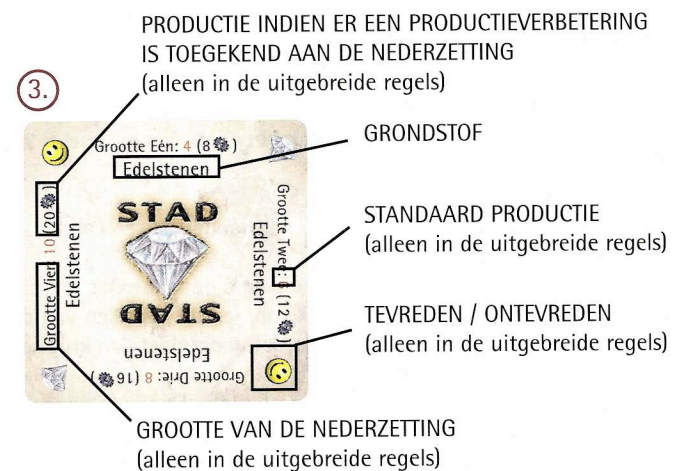
### 4. Verbeteringskaarten:

De verbeteringskaarten beschrijven de verschillende gebouwen die in je nederzetting kunnen staan. Verbeteringskaarten zijn er in 2 soorten:

**tevredenheidsverbeteringen** of **productiviteitsverbeteringen**. Deze kaarten worden alleen in de uitgebreide regels gebruikt.

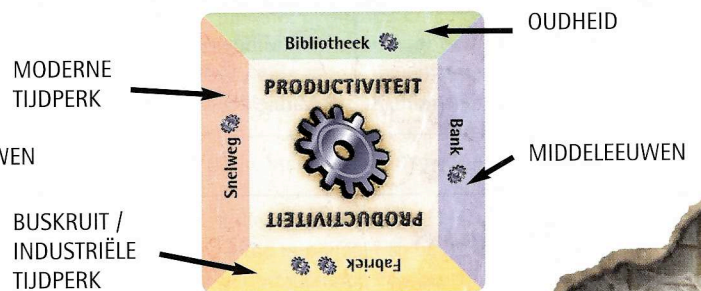
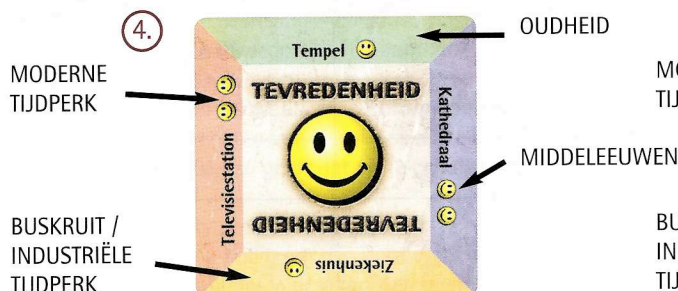
## Onthoud Het Volgende:

- Als er te weinig nederzettingen, kolonisten of vaandelragers van een kleur zijn, dan kun je deze van een ongebruikte kleur erbij nemen. Het aantal onderdelen in een kleur is geen beperkende factor.
- Verwijderde speelstukken zijn beschikbaar om opnieuw gebruikt te worden
- Je kunt je geld op elk willekeurig moment in het spel omwisselen in grotere en kleinere munteenheden.
- Onderhandelingen en tafelgesprekken zijn toegestaan en worden aangemoedigd. Je bent echter nooit verplicht je aan dergelijke afspraken te houden.
- Beweging is mogelijk van de linkerkant van het bord naar de rechterkant van het bord en omgekeerd. Met andere woorden, de kaart loopt rond waarbij de linkerkant tegen de rechterkant aansluit.



Tevredenheidsverbetering (alleen in de uitgebreide regels)

Productiviteitsverbetering (alleen in de uitgebreide regels)



## DE STANDAARD REGELS

### SPEL OVERZICHT

Het doel van *Sid Meier's Civilization: Het Bordspel* is de meest indrukwekkende beschaving te hebben als het spel ten einde is. Tijdens je beurt heb je de mogelijkheid om je speelstukken te bewegen, slag te leveren, handelen, nieuwe technologieën ontdekken, en nieuwe militaire eenheden, kolonisten en nederzettingen te bouwen. Door het vakkundig mengen van economische ontwikkeling, militaire macht, diplomatie en winstgevende handel ben je in staat om de grootste beschaving te creëren en het spel te winnen!

**Opmerking:** Wees voorzichtig met het gebruik van je militaire macht. Je legers kunnen helpen je beschaving te laten groeien of haar grenzen te beschermen. Echter, eindeloze oorlogsvoering zal de kracht van je beschaving ondermijnen waardoor deze een achterstand zal oplopen ten opzichte van meer vredelievende en welvarende culturen. Oorlog is slechts één van de middelen die tot je beschikking staan. Vertrouw er niet te veel op. Aangezien grondstoffen gebruikt worden voor de bouw van militaire eenheden zal de technologische vooruitgang daardoor stagneren. Aanhoudende wereldoorlogen zullen daardoor het spel aanzienlijk vertragen.

### De tijdperken:

Het spel is opgedeeld in 4 tijdperken:

1. De oudheid
2. De middeleeuwen
3. Het buskruit / industriële tijdperk
4. Het moderne tijdperk

Het spel begint in de oudheid. Een tijdperk eindigt als:

- Een speler zijn derde technologie van het huidige tijdperk koopt, of
- Een speler koopt de laatste technologie van het huidige tijdperk.

Het volgende tijdperk begint aan het begin van de volgende beurt. Wereldwonderen, technologieën en militaire eenheden zijn alleen beschikbaar in hun betreffende tijdperk. Dientengevolge kun je alleen ridders, galeien en middeleeuwse technologieën aanschaffen tijdens de middeleeuwen. Als een tijdperk eindigt, dan zijn al de bijbehorende overgebleven wereldwonderen, technologieën en militaire eenheden niet meer beschikbaar.

### Technologieën:

In de standaard regels zijn alle technologiekaarten van hetzelfde tijdperk "algemeen" en worden op dezelfde manier behandeld. Negeer de beschrijving van elke technologie op de kaarten. Ondanks dat ze "algemeen" zijn, zijn de technologieën de sleutel tot het succes. Technologieën helpen je militaire eenheden beter te vechten, verbeteren de productiviteit van je beschaving en leveren winstpunten op aan het einde van het spel.

- Voor elke twee technologieën die je bezit (ongeacht van welk tijdperk), mogen je militaire eenheden +1 optellen bij de worp van hun dobbelsteen.
- Tijdens de productiefase, als onderdeel van het berekenen van je goudproductie, vermenigvuldig je het totaal aantal technologieën dat je bezit met het aantal unieke grondstoffen dat je bezit.
- Elke technologie die je bezit aan het einde van het spel is 2 winstpunten waard.

### Wereldwonderen:

In de standaard regels worden alle wereldwonderkaarten van hetzelfde tijdperk op dezelfde manier behandeld. Negeer de beschrijving van elk wereldwonder op de kaarten.

Als je één van de mijlpalen van het huidige tijdperk bereikt (zie hieronder) deel dit dan mee aan alle spelers en plaats één van de wereldwonderkaarten van dit tijdperk voor je. **Het bereiken van de mijlpaal is niet voldoende - je moet de mededeling doen.** Als een andere speler de mededeling doet voordat jij dat doet dan krijgt die speler de wereldwonderkaart, zelfs als jij de mijlpaal eerder bereikte dan de andere speler!

Elk wereldwonder kan slechts door 1 speler in bezit zijn (12 wereldwonderen in totaal, 3 in elk tijdperk). Als 2 spelers een wereldwonder gelijktijdig opeisen gooien ze beide met twee dobbelstenen. De speler met de hoogste worp krijgt het wereldwonder.

**Onthoud!** Zodra een tijdperk beëindigd is zijn alle wereldwonderen die nog niet zijn opgeëist niet langer beschikbaar.

De mijlpalen zijn:

Oudheid	Middeleeuwen	Buskruit / Industriële Tijdperk	Moderne Tijdperk
6 Dorpen	2 Middeleeuwse Vloten	2 Buskruit Vloten	10 Metropolen
2 Technologieën uit de Oudheid	2 Middeleeuwse Technologieën	2 Buskruit Technologieën	2 Moderne Technologieën
8 Legers uit de Oudheid	60 Goud	80 Goud	100 Goud

## VOORBEREIDING

Voordat je het spel begint schud je alle verkenningfiches en plaatst er 1 dicht in elk landgebied met een naam op het bord. Doe de resterende verkenningfiches, zonder deze te bekijken, terug in de doos. Voor een spel met meer grondstoffen verwijder je voor elke speler in het spel 2 fiches "geen gebeurtenis" uit de voorraad.

Geef elke speler munten met een waarde van twintig (20) goud, 2 dorpen, 2 zwaardvechters, en 2 kolonisten in de kleur van hun keuze. Nu gooit elke speler de 2 dobbelstenen. De speler met de hoogste worp begint. In het geval van een gelijke worp gooien deze spelers opnieuw.

De startspeler kiest een startgebied. Vervolgens kiezen de overige spelers elk een startgebied in de richting van de klok. Ze plaatsen allemaal een dorp, een zwaardvechter en een kolonist in hun gekozen gebied. Als alle spelers een startgebied hebben gekozen, dan mag de speler die als laatste had gekozen een tweede gebied kiezen en plaatst zijn of haar tweede dorp, zwaardvechter en kolonist. Het plaatsen gaat vervolgens tegen de richting van de klok totdat elke speler 2 startgebieden heeft.

---

*Voorbeeld : Ronald is de startspeler. Hij plaatst een dorp, een zwaardvechter en een kolonist in MISSISSIPPI. Jeroen is de tweede speler. Hij plaatst zijn dorp zwaardvechter en kolonist in STEPPE. Monique is de derde en laatste speler en plaatst een dorp, zwaardvechter en een kolonist in GRAN CHACO. Nu draait de richting om. Monique plaatst het resterende dorp, de zwaardvechter en kolonist in ORINICO. Jeroen is de volgende en kiest YUNNAN als locatie voor zijn resterende stukken. Ronald is als laatste aan de beurt en kiest MEXICA als zijn laatste startgebied.*

---

Nu draaien de spelers de verkenningfiches om in hun startgebieden. Deze treden onmiddellijk in effect. Vind je echter een kleine beschaving, woestijn en/of een plaag, dan gaan deze terug in de doos. Deze gebeurtenissen worden genegeerd en hebben geen effect indien ze tijdens de voorbereiding worden ontdekt.

Zodra iedereen zijn start speelstukken op het bord geplaatst heeft gooit iedereen nogmaals met 2 dobbelstenen. De speler met de hoogste worp begint, in geval van een gelijke worp gooien deze spelers opnieuw. Het spel gaat vanaf nu in de richting van de klok verder. Je bent nu klaar om het spel te beginnen!

## SPEELBEURT VOLGORDE

Een speelbeurt is verdeeld in beurtfasen. Tijdens elke fase mogen alle spelers, te beginnen met de startspeler en vervolgens in de richting van de klok verder, de acties van die fase uitvoeren. Als alle fasen zijn afgehandeld, eindigt de beurt. De speler links van de huidige startspeler wordt de nieuwe startspeler en de beurtfasen worden herhaald.

---

*Voorbeeld: Ronald wierp na de voorbereiding een 11 en is de startspeler. Jeroen zit links van hem, Monique zit links van Jeroen en rechts van Ronald. Nadat de eerste beurt is afgerond wordt Jeroen de nieuwe startspeler. Als ook de tweede beurt is afgerond wordt Monique de startspeler. Nadat de derde beurt is afgerond wordt Ronald weer de startspeler.*

---

**Opmerking:** Aangezien de startspeler tijdens het spel verwisselt, kan het verstandig zijn de huidige startspeler een herkenningsteken te geven ter herinnering wie de startspeler is. Een kroon of scepter is het beste, maar als dat niet haalbaar is dan is een bokaal ook voldoende.

## BEURT FASES

Er zijn 4 beurt fasen in een speelbeurt:

1. Bewegings- en Gevechtsfase
2. Handelsfase
3. Productiefase
4. Aanschaffase

Elke fase staat hieronder in detail beschreven.

### 1. Bewegings- en Gevechtsfase:

**Militaire Eenheden:** Militaire eenheden zijn ofwel legers ofwel voertuigen. Er zijn specifieke legers en voertuigen voor elk tijdperk. Legers zijn verdeeld in infanterie, cavalerie en artillerie. Voertuigen zijn verdeeld in vloten en vliegtuigen. De tabel hieronder toont alle eenheden onderverdeeld naar soort en tijdperk. (Tabel S.4) Let op dat de oudheid en de middeleeuwen hetzelfde speelstuk gebruiken voor de artillerie-eenheid. Artillerie uit de Oudheid (Katapulten) zijn de enige eenheden die opwaarderden als het volgende tijdperk begint.

**Beweging:** Tijdens de bewegings- en aanvalsfase mag je naar keuze geen, enkele of alle militaire eenheden en kolonisten bewegen. Ze mogen zoveel velden bewegen als het aantal bewegingspunten (BP's) dat ze hebben. Je kunt je eenheden naar een land- of zeegebied bewegen waar al speelstukken van andere spelers staan. Eenheden van meerdere spelers kunnen in een gebied staan zonder te vechten. Gevechten vinden alleen plaats als een van de spelers met militaire eenheden in het gebied dat je binnengaat wil vechten. Zodra je begint te vechten kun je geen speelstukken meer bewegen! Zorg dus dat je eerst alle bewegingen uitvoert voordat je aan de gevechten begint. Evenzo geldt dat als je eenmaal een verkenningfiche hebt bekeken, je die kolonist niet naar een ander landgebied mag verplaatsen!

Om legers en/of kolonisten over zeegebieden te bewegen heb je een vloot in het aangrenzende zeegebied nodig. Je legers en kolonisten hebben één beweging nodig om een vloot binnen te gaan of te verlaten. Legers zullen dus altijd minimaal één beurt in een vloot verblijven, terwijl het voor kolonisten mogelijk is om een vloot binnen te gaan en te verlaten binnen één beurt.



*Voorbeeld: Ronald begon zijn bewegings- en aanvalsfase met 2 kolonisten en een katapult in het landgebied MEKONG. Hij beweegt een karveel één zeegebied tussen MEKONG en TANAMI. Nu plaatst hij zijn katapult en kolonisten in het zeegebied met het karveel. Ronald kan:*

- *Zijn kolonisten naar TANAMI bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt.*
- *Een van zijn kolonisten naar TANAMI bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt, en zijn andere kolonist naar TASMANIA bewegen.*
- *Zijn kolonisten naar TANAMI bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt, en vervolgens zijn karveel met de katapult naar het zeegebied aangrenzend aan Java en TASMANIA bewegen.*
- *Zijn karveel met kolonisten en katapult naar het zeegebied aangrenzend aan JAVA en TASMANIA bewegen om daar een van zijn kolonisten naar Tasmania bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt.*
- *Zijn karveel met kolonisten en katapult naar een ander zeegebied bewegen en al zijn eenheden daar laten staan.*

*Merk op dat als Ronald's kolonist de fase in HIMALAYA was begonnen, hij deze kolonist eerst naar MEKONG had kunnen bewegen, en dan naar het zeegebied met de karveel. Hij zou dan niet na het betreden van de vloot in het zeegebied de kolonist van de karveel mogen bewegen omdat hij deze kolonist al 2 keer heeft bewogen in de bewegings- en aanvalsfase.*

**Belangrijk!** Elke vlooteenheid kan tot 3 legers en/of kolonisten vervoeren! Plaats de vloot en de speelstukken die daarmee vervoerd worden dicht bij elkaar zodat duidelijk is welke vloten welke speelstukken vervoeren.

**Opmerking:** De wereldkaart kaart loopt rond waarbij de linkerkant tegen de rechterkant aansluit. Daardoor is het mogelijk om bewegingen te maken van de zeegebieden aan de linkerkant naar de zeegebieden aan de rechterkant en omgekeerd.

**Beweging door de lucht:**

Je kunt jachtvliegtuigen per beurt tot 3 gebieden door de lucht bewegen. Jachtvliegtuigen moeten hun beweging eindigen in een landgebied met jouw militaire eenheden en/of jouw nederzetting, of in een zeegebied waar een van je slagschepen ligt.

**Gevechten:**

Nadat je al je bewegingen hebt afgerond ga je alle aangekondigde gevechten voeren.

Gevechten kunnen op 2 manieren voorkomen in het spel:

1. **Nadat je jouw speelstukken hebt bewogen kun je gevechten aankondigen in elk van de gebieden waar je militaire eenheden hebt.**
2. **Als je een van je speelstukken in een gebied beweegt waar één of meer spelers al militaire eenheden hebben, kan elk van die spelers daar een gevecht aankondigen. Plaats je speelstukken daar op hun kant om te onthouden dat hier een gevecht aangekondigd is.**

Als een andere speler een gevecht tegen je aankondigt moeten de speelstukken die dat gebied (waar het gevecht is) binnenkomen meteen stoppen. Je kunt echter nog wel de speelstukken bewegen die nog niet bewogen hebben, net zolang totdat je geen bewegingen meer kunt maken. **Alle gevechten worden gevoerd nadat je de laatste beweging hebt gedaan.**

Zodra een gevecht aangekondigd is mogen alle andere spelers met militaire eenheden in het gebied een van beide partijen steunen. Echter, voor de duur van het gevecht geven deze spelers de leiding over hun militaire eenheden aan de originele aanvaller of verdediger. Als meer dan een speler in een gebied een gevecht wil beginnen tegen de speler die dat gebied met militaire eenheden binnentreedt, dan krijgt de speler met de meeste militaire eenheden de leiding over het gevecht. Als 2 of meer van die spelers evenveel militaire eenheden hebben, gooi dan 2 dobbelstenen. De speler met de hoogste worp wordt de aanvaller.

*Hoe gevechten worden beslist:*

Als de aanvaller en verdediger zijn vastgesteld:

1. Verwijder alle militaire eenheden van het gebied waar het gevecht plaatsvindt.
2. Plaats een scherm tussen jou en je tegenstander (je kunt hiervoor de overzichtskaart gebruiken)
3. Jij en je tegenstander kiezen elk één militaire eenheid waarmee je gaat vechten en plaatst deze voor de andere eenheden.
4. Verwijder het scherm.
5. Gooi het overeenkomstige aantal dobbelstenen voor de gekozen militaire eenheden, en pas alle extra effecten toe op de worp.
6. De speler met het hoogste resultaat wint het gevecht. In geval van gelijke stand worden beide eenheden verwijderd.

**Zodra een gevecht begint kan geen van beide spelers zich meer terugtrekken!** Herhaal stap 2 tot en met 6 (een gevechtsronde) tot een van beide spelers geen eenheden over heeft. Als je tegen vloten vecht in een zeegebied, en een vloot moet worden verwijderd, dan worden alle militaire eenheden en kolonisten die worden vervoerd in die vloot ook verwijderd. Legers in een zeegebied kunnen niet vechten tegen vijandelijke vloten (Ze zijn slechts hulpeloze vracht).

**Opmerking:** Luchteenheden vormen de uitzondering. Zij vechten mee en kunnen slagschepen ondersteunen (zie hieronder).

**Opmerking:** Steden kunnen alleen veroverd worden als de eigenaar geen eenheden in dat gebied heeft.

### Dobbelstenen en extra effecten:

In elk gevecht wordt voor het door elke speler gekozen speelstuk het overeenkomstige aantal dobbelstenen gegooid en daarbij de extra effecten opgeteld voordat het totaal vergeleken wordt.

### Dobbelstenen:

- Militaire eenheden uit de **oudheid** gooien elk met **1 dobbelsteen**.
- Militaire eenheden uit de **middeleeuwen** gooien elk met **2 dobbelstenen**.
- Militaire eenheden uit het **buskruit / industriële tijdperk** gooien elk met **3 dobbelstenen**.
- Militaire eenheden uit het **moderne tijdperk** gooien elk met **4 dobbelstenen**.

**Extra effecten:** Er zijn 3 mogelijke soorten extra effecten die bij de gevechtsworp kunnen worden opgeteld als ze van toepassing zijn.

### Slagveld Superioriteit:

Elk type leger (Infanterie, Cavalerie en Artillerie) is superieur aan een type en inferieur aan een ander type. Als het type dat je hebt gekozen superieur is aan het type dat je tegenstander heeft gekozen dan tel je het getal van het huidige tijdperk (1 tot 4) op bij het resultaat van de worp.

- Als cavalerie tegen infanterie vecht, tel dan de bonus van het huidige tijdperk op bij de worp van de cavalerie.
- Als infanterie tegen artillerie vecht, tel dan de bonus van het huidige tijdperk op bij de worp van de infanterie.
- Als artillerie tegen cavalerie vecht, tel dan de bonus van het huidige tijdperk op bij de worp van de artillerie.

Huidige Tijdperk	Oudheid	Middeleeuwen	Buskruit/Industriële Tijdperk	Moderne Tijdperk
Bonus:	+1	+2	+3	+3

**Opmerking:** Je kunt eenvoudig onthouden welk leger superieur is als je de afkorting CIA onthoudt: C(avalerie) is superieur aan: I(nfanterie) is superieur aan: A(rtillerie) is superieur aan cavalerie.

### Wetenschappelijke Superioriteit:

Verhoog je dobbelsteenworp met 1 voor elke 2 technologieën die je hebt (afgerond naar beneden).

### Vliegtuigen:

Anders dan bij legers en vloten vechten vliegtuigen niet tegen andere militaire eenheden. In plaats daarvan kun je een vliegtuig en een militaire eenheid kiezen om samen te vechten. Het vliegtuig geeft je extra dobbelstenen bij de worp van de militaire eenheid. Alle andere extra effecten zijn nog steeds van toepassing. Als je het gevecht verliest, dan worden zowel het leger als het vliegtuig uitgeschakeld! Vliegtuigen kunnen 3 velden per beurt bewegen. Je kunt je vliegtuigen in land- en zeegebieden bewegen. Je moet echter hun beweging eindigen in een gebied met een van je steden, of in een gebied met een van je legers, of in een zeegebied waar een van je vliegdekschepen ligt.

Vliegtuigen kunnen tijdens hun beweging niet gestopt of aangevallen worden door eenheden van andere spelers. Dit betekent dat ze door vijandelijk gebied kunnen vliegen zonder te worden aangevallen.

Vliegtuigen worden uitgeschakeld als ze worden aangevallen door vijandelijke legers of vloten terwijl er geen vriendschappelijke legers of vloten in hetzelfde gebied staan.

---

**Voorbeeld:** Jeroen beweegt 2 tanks (cavalerie), 1 houwitser (artillerie), en 1 jachtvliegtuig (vliegtuig) naar ORINOCO. Monique heeft daar 1 musketier (infanterie), 1 tank (cavalerie), 1 kanon (artillerie), 3 kolonisten, en een metropool. Jeroen besluit Monique aan te vallen.

Nadat de legers achter de schermen geplaatst zijn, kiest Jeroen 1 van zijn tanks en zijn jachtvliegtuig om samen te vechten. Monique kiest haar kanon. Nu halen ze het scherm weg.

Jeroen gooit 5 dobbelstenen: 4 dobbelstenen voor de tank, een leger uit het moderne tijdperk, plus een extra dobbelsteen voor zijn jachtvliegtuig. Het resultaat is 20.

Monique gooit 3 dobbelstenen, want het kanon is een eenheid uit het buskruit/industriële tijdperk. Monique gooit 16. Nadat ze haar bonus van 4 hierbij optelt (het huidige tijdperk is het moderne tijdperk en haar artillerie vecht tegen cavalerie) is het eindtotaal 20. Aangezien beide eindtotalen gelijk zijn worden alle 3 eenheden uitgeschakeld.

Jeroen kiest vervolgens zijn andere tank. Monique kiest ook een tank. Als het scherm verwijderd wordt gooien beide met 4 dobbelstenen, zonder bonussen. Jeroen gooit 17, Monique 12. De tank van Monique wordt uitgeschakeld.

Jeroen kan nu kiezen om nogmaals zijn tank te gebruiken, of zijn houwitser. Aangezien hij weet dat Monique alleen nog een musketier over heeft kiest hij voor de tank om de plus 4 op zijn worp te krijgen. Nadat het scherm verwijderd is gooit Jeroen met 4 dobbelstenen een totaal van 13. Na optelling van de bonus is Jeroen's totaal 17. De enige hoop voor Monique is om met 3 dobbelstenen 18 te gooien, maar ze gooit 12. Jeroen heeft dit gevecht gewonnen! Aangezien Jeroen nu ORINOCO bezit verwijdert hij de 3 kolonisten van Monique en vervangt de metropool door een van zijn kleur.

---

Voorbeeld: *Monique beweegt twee slagschepen naar een zeegebied waar Jeroen een fregat en een karveel heeft. Jeroen heeft ook een mitrailleur en een houwitser pal naast zijn karveel staan om aan te geven dat de karveel deze vervoert.*

*Monique kiest een van haar slagschepen. Jeroen kiest zijn fregat. Nadat het scherm verwijderd is, gooit Monique met 4 dobbelstenen en heeft een totaal van 7! Jeroen gooit met 3 dobbelstenen en heeft een totaal van 6. Het fregat van Jeroen wordt uitgeschakeld.*

*Nu moet Jeroen zijn karveel laten vechten tegen een slagschip van Monique. Jeroen gooit twee dobbelstenen en heeft een totaal van 12! Monique gooit 4 dobbelstenen en heeft 16. Jeroen's karveel en de lading bestaande uit mitrailleur en de houwitser worden verwijderd.*

## 2. Handelsfase:

Tijdens de handelsfase kun je overeenkomsten onderhandelen met elk van de andere spelers. De meest normale handel is een grondstof stadkaart tegen een andere. Deze overeenkomst duurt slechts tot het einde van de productiefase. Spelers die 3, 4, of 5 van dezelfde grondstof stadkaarten bezitten krijgen extra goud tijdens de productiefase. Dit is tevens je kans om grondstoffen te krijgen die als kritieke grondstof gegooid kunnen worden in de productiefase.

Definitieve ruil voor andere voorwerpen is ook toegestaan: kolonisten, militaire eenheden, steden, goud, technologieën en zelfs wereldwonderen kunnen verruild worden. De ruil hoeft niet gelijkwaardig te zijn, en alle bijkomende beloftes zijn niet bindend. Echter, elke overeenkomst die tijdens deze fase volledig uitgevoerd kan worden (bijvoorbeeld handel in goud en/of kaarten) moet direct worden uitgevoerd.

## 3. Productiefase:

Tijdens de productiefase tel je hoeveel goud je beschaving produceert. Er zijn 4 componenten die het inkomen van je beschaving bepalen. Dat zijn:

1. Productie van nederzettingen
2. Kritieke grondstof
3. Technologie en unieke grondstoffen
4. Monopolies

Al deze 4 componenten worden bij elkaar opgeteld om de totale productie van je beschaving in de beurt te bepalen.

### Productie van nederzettingen:

Elke nederzetting produceert zoveel goud als zijn grootte. Oftewel, een dorp produceert 1 goud, een gemeente produceert twee goud, een stad produceert 3 goud en een metropool produceert 4 goud. Denk eraan dat een nederzetting met een productiviteitsfiche telt alsof hij een maat groter is! Een metropool in een productief gebied produceert daarom 5 goud.

Tel de productie van alle afzonderlijke nederzettingen bij elkaar op. De startspeler gooit vervolgens 2 dobbelstenen, en kijkt in de kritieke grondstof tabel hieronder. De kritieke grondstof voor die beurt wordt bepaald door het gegooide getal en het huidige tijdperk. Als je een stadkaart hebt met daarop de grondstof die in de tabel aangegeven staat, dan verdubbel je de totale goudopbrengst van je nederzettingen in deze beurt!

**KRITIEKE GRONDSTOF TABEL**

	Resultaat van de worp				
	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Oudheid	Wijn	Paarden	IJzer	Edelstenen	Specerijen
Middeleeuwen	Wijn	Edelstenen	Specerijen	IJzer	Paarden
Buskruit / Industriële Tijdperk	Olie	Edelstenen	Steenkool	IJzer	Paarden
Moderne Tijdperk	Steenkool	Zeldzame Metalen	Olie	Olie	IJzer

---

**Voorbeeld:** Tijdens de middeleeuwen is Ronald startspeler. Hij heeft 3 dorpen, elk in een gebied met wijn. Ronald telt zijn stadsproductie: elk dorp is 1 goud waard, dus hij heeft een totaal van 3 goud.

Jeroen heeft 1 dorp in een landgebied met wijn, een gemeente in een landgebied met specerijen, en een gemeente in een landgebied met een verkenningssfiche "productief".

Jeroen telt zijn stadsproductie: zijn dorp is 1 goud waard, zijn gemeente met specerijen is 2 goud waard, en zijn gemeente met productiviteitsfiche is 1 goud meer waard dan normaal, dus heeft deze waarde 3. De totale stadsproductie van Jeroen is 6 goud.

Monique heeft twee gemeentes, 1 in een landgebied zonder grondstoffen en een andere in een gebied met olie. Monique telt haar stadsproductie: elke gemeente is 2 goud waard, dus ze heeft een totaal van 4 goud.

Vervolgens gooit Ronald met 2 dobbelstenen met als resultaat 8, en kijkt in de kritieke grondstof tabel hierboven. Het resultaat is specerijen. Jeroen is de enige speler die een stadkaart met specerijen heeft. Jeroen verdubbelt zijn stadsproductie tot 12 goud.

---

### Technologie en unieke grondstoffen:

Vermenigvuldig het totale aantal unieke grondstof soorten (niet de individuele kaarten) met het totaal aantal technologiekaarten die je bezit.

---

**Voorbeeld:** Verdergaand met bovenstaand voorbeeld heeft Ronald 3 stadskarten met daarop afgebeeld de grondstof wijn. Aangezien Ronald 3 identieke grondstoffen heeft (wijn), heeft hij slechts 1 soort grondstoffen. Hij heeft tevens 2 technologieën (een uit de oudheid en een uit de middeleeuwen). Hij vermenigvuldigt 1 (zijn unieke grondstof) met 2 (zijn technologieën) en het resultaat is de hoeveelheid extra goud die hij krijgt: 2 extra goud.

Jeroen heeft 1 grondstofkaart met wijn en 1 grondstofkaart specerijen (2 unieke grondstoffen). Jeroen heeft 4 technologieën (2 uit de oudheid en 2 uit de middeleeuwen). Hij vermenigvuldigt 2 unieke grondstoffen met 4 technologieën, en het resultaat is de hoeveelheid extra goud die hij krijgt: 8 extra goud.

Monique heeft 1 grondstofkaart met olie en 4 technologieën. (3 uit de oudheid, 1 uit de middeleeuwen). Ze vermenigvuldigt 1 grondstofsoort met 4 technologieën, en het resultaat is de hoeveelheid extra goud die ze krijgt: 4 extra goud. De hoeveelheden extra goud opgeteld bij hun eerdere totalen geeft een totaal van 5 goud voor Ronald, Jeroen 20 goud en Monique 8 goud.

---

### Monopolies:

Als je 3 of meer van dezelfde grondstoffen in je bezit hebt krijg je een monopolie bonus.

Als je ...

- 3 dezelfde hebt, krijg je een extra bonus van 20 goud.
- 4 dezelfde hebt, krijg je een extra bonus van 40 goud.
- 5 dezelfde hebt, krijg je een extra bonus van 80 goud.

---

**Voorbeeld:** In bovenstaand voorbeeld heeft alleen Ronald meerdere grondstoffen van dezelfde soort. Zijn 3 grondstofkaarten wijn betekenen dat hij een extra bonus van 20 goud krijgt. Hierdoor heeft Ronald nu een totaal van 25 goud, terwijl Jeroen en Monique nog steeds 20 respectievelijk 8 goud hebben.

---

### Minimum Goudproductie:

Je beschaving produceert in deze fase nooit minder dan 10 goud. Als je berekende goudproductie 9 of minder is, krijg je toch 10 goud aan het einde van de productiefase.

---

**Voorbeeld:** In bovenstaand voorbeeld is de goudproductie van Monique in totaal 8 goud. In plaats daarvan krijgt Monique toch 10 goud van de bank. De uiteindelijke productietotalen zijn:

- Ronald: 25 goud
  - Jeroen: 20 goud
  - Monique: 10 goud
- 

Na het berekenen van het totaal van de drie verschillende soorten productie, ontvangen de spelers hun goud en voegen dit toe aan het goud wat ze uit de eerdere speelbeurten hadden overgehouden.

#### 4. Aanschaffase:

Tijdens de aanschaffase gebruik je het goud dat je hebt verkregen voor de aanschaf van nieuwe militaire eenheden, kolonisten, nederzettingen, technologieën enz. De tabel hieronder geeft aan wat elk voorwerp kost in elk tijdperk. Gewoonlijk bereken je simpelweg de totale kosten van de dingen die je wilt aanschaffen, je betaalt dat bedrag aan de bank, en je pakt de nieuwe aanschaffen. Sommige voorwerpen hebben echter specifieke regels:

AANSCHAFTABEL				
	Oudheid	Middeleeuwen	Buskruit / Industriële Tijdperk	Moderne Tijdperk
Legers	5	10	15	20
Vloten	10	20	30	40
Vliegtuigen	-	-	-	40
Kolonisten	5	10	15	20
Dorpen	5	10	15	20
Opwaarderen naar een nederzetting van de volgende grootte	5 (van dorp naar gemeente) 10 (van gemeente naar stad) 20 (van stad naar metropool)			
Technologieën	10 + 10 per technologie die je al bezit			

#### Aanschaffen van militaire eenheden:

Je kunt alleen eenheden van het huidige tijdperk aanschaffen. Tijdens de middeleeuwen kun je dus alleen krijgsmannen, ridders, katapulten en karvelen aanschaffen.

#### Nieuwe nederzettingen aanschaffen:

Om een nieuwe nederzetting te bouwen moet je een kolonist in het landgebied hebben waar je het nieuwe dorp wilt plaatsen. Verwijder de kolonist, plaats een dorp in het landgebied en betaal het bedrag aan de bank.

#### Nederzettingen opwaarderen:

Je kunt zoveel nederzettingen opwaarderen als je wilt tijdens de aanschaffase, maar elke nederzetting kan per beurt maar 1 stap vergroot worden. De kosten van het vergroten van een nederzetting nemen niet toe per nieuw tijdperk, maar in plaats daarvan stijgen de kosten afhankelijk van de grootte van de nieuwe nederzetting.

#### Technologieën aanschaffen:

Je kunt alleen technologieën van het huidige tijdperk aanschaffen. Je eerste technologie kost 10 goud, en elke volgende technologie kost 10 goud meer dan de vorige kostte. Dus, je eerste technologie kost 10 goud, je tweede technologie kost 20 goud, je derde technologie kost 30 goud, enz.

Als een tijdperk afgelopen is (zie boven: De tijdperken) kun je de technologieën van het nieuwe tijdperk aanschaffen in de aanschaffase van de **volgende** beurt. De technologieën van het oudere tijdperk mogen dan nog tot het einde van de beurt gekocht worden.

Als alle spelers hun aanschaffase afgerond hebben, vergeet dan niet om de grondstoffen die tijdens de handelsfase geruild zijn terug te geven aan hun eigenaars.

## EINDE EN HET WINNEN VAN HET SPEL

*Sid Meier's Civilization: Het Bordspel* eindigt aan het einde van de beurt waarin 1 van de spelers 3 technologieën van het moderne tijdperk heeft. Als alle spelers hun aanschaffase hebben beëindigd, tel dan hoeveel winstpunten iedereen heeft gescoord. De speler met de meeste winstpunten wint het spel. In geval van een gelijke score winnen alle spelers met de hoogste scores.

### Winstpunten:

Je krijgt winstpunten voor:

1. Het aantal en grootte van je nederzettingen,
2. Het aantal technologieën die je bezit,
3. Het aantal wereldwonderen die je bezit.

#### 1) Grootte van je Nederzettingen

Je krijgt winstpunten voor elke nederzetting in je bezit:

- Elk dorp is 1 winstpunt waard
- Elke gemeente is 2 winstpunten waard
- Elke stad is 3 winstpunten waard
- Elke metropool is 4 winstpunten waard

#### 2) Technologieën:

Je krijgt 2 winstpunten voor elke technologie in je bezit

#### 3) Wereldwonderen

Je krijgt 3 winstpunten voor elk wereldwonder in je bezit

---

*Voorbeeld: Jeroen heeft 2 technologieën uit het moderne tijdperk. Tijdens zijn aanschaffase koopt hij een derde technologie uit het moderne tijdperk, waarmee het spel eindigt. Nadat ook Monique de aanschaffase heeft afgemaakt tellen alle spelers hun winstpunten.*

*Ronald heeft 2 dorpen, 1 gemeente, 2 steden en 1 metropool. Ronald heeft ook 8 technologieën en een wereldwonder.*

*Zijn winstpunten zijn:*

- 2 winstpunten voor zijn 2 dorpen
- 2 winstpunten voor zijn gemeente
- 6 winstpunten voor zijn 2 steden
- 4 winstpunten voor zijn metropool
- 16 winstpunten voor zijn 8 technologieën
- 3 winstpunten voor zijn wereldwonder

*Zijn totale score is 33 winstpunten.*

*Jeroen heeft geen dorpen en gemeentes, 4 steden en 3 metropolen. Hij heeft tevens 12 technologieën en 4 wereldwonderen.*

*Zijn winstpunten zijn:*

- 12 winstpunten voor zijn 4 steden
- 12 winstpunten voor zijn 3 metropolen
- 24 winstpunten voor zijn 12 technologieën
- 12 winstpunten voor zijn 4 wereldwonderen

*Zijn totale score is 60 winstpunten.*

*Monique heeft al haar nederzettingen opgewaarderd en technologieën aangeschaft om de score te verhogen. Ze heeft geen dorpen, 2 gemeentes, 3 steden en 3 metropolen. Ze heeft tevens 11 technologieën en 5 wereldwonderen.*

*Haar winstpunten zijn:*

- 4 winstpunten voor haar 2 gemeentes
- 9 winstpunten voor haar 3 steden
- 12 winstpunten voor haar 3 metropolen
- 22 winstpunten voor haar 11 technologieën
- 15 winstpunten voor haar 5 wereldwonderen

*Haar totale score is 62 winstpunten.*

---

*Monique heeft de meeste winstpunten en heeft het spel gewonnen!*

## UITGEBREIDE SPELREGELS

### SPELOVERZICHT

Het doel van *Sid Meier's Civilization: Het Bordspel* is het creëren van de grootste, meest geavanceerde en krachtigste beschaving. Gedurende je spelbeurt krijg je de mogelijkheid om je speelstukken te bewegen, gevechten te leveren, te handelen, nieuwe technologieën te ontdekken en nieuwe militaire eenheden, kolonisten en nederzettingen op te bouwen. In de uitgebreide regels heb je meer controle over de toekomst van je beschaving, maar je zult nog steeds heel zorgvuldig de behoeften van je bevolking en de relaties met de andere beschavingen moeten balanceren om te kunnen winnen.

### De tijdperken:

Het spel begint in de oudheid. Een tijdperk eindigt aan het eind van de beurt waarin een speler de eerste technologie uit het volgende tijdperk verkrijgt. Het nieuwe tijdperk begint aan het begin van de volgende beurt.

Als een nieuw tijdperk begint, gelden de volgende regels:

1. Alle nog niet verkregen technologieën uit het oude tijdperk kosten nog maar de helft van de prijs.
2. Alle wereldwonderen uit het oude tijdperk hebben verder geen effect meer. (Maar je houdt ze wel, omdat ze overwinningpunten waard zijn aan het eind van het spel.)
3. De stadsverbeteringen uit het oude tijdperk hebben verder geen effect meer. Retourneer de kaarten naar de algemene voorraad zodat ze opnieuw gebruikt kunnen worden. (Elke kaart heeft één verbetering uit elk tijdperk, zodat ze in elk tijdperk gebruikt kunnen worden.)
4. De kosten voor nieuwe eenheden en verbeteringen stijgen.

### Stadskaarten:

Elke nederzetting wordt gerepresenteerd door een stadskaart. Als je een nieuw dorp bouwt in een landgebied met een grondstoffiche, dan krijg je een stadskaart waarop die grondstof staat. Als je een dorp bouwt in een landgebied zonder grondstoffen, dan heeft je stadskaart ook geen grondstofaanduiding.

Elke stadskaart is vierkant en heeft vier randen. Elke rand komt overeen met de afmeting van de nederzetting. Als je een dorp bouwt, dan krijg je een nieuwe stadskaart. Leg de kaart voor je neer met de "grootte één" rand aan de bovenkant. Als je een nederzetting uitbreidt naar een nederzetting van grootte twee (gemeente), draai dan de kaart zo dat de "grootte twee" rand aan de bovenkant ligt. Elke stadskaart heeft twee kanten. De ene kant geeft aan dat de nederzetting "tevreden" is (geel lachend gezicht) en de andere kant dat de nederzetting "ontevreden" is (rood somber gezicht). Je kunt nederzettingen tevreden maken door bepaalde tevredenheidsstadsverbeteringen (zoals Tempels en Rechtenbanken) of wereldwonderen (zoals de Sixtijnse Kapel en Algemeen Stemrecht).

### Tevredenheid:

Alle nederzettingen beginnen "ontevreden" en moeten tevreden gemaakt worden (behalve nederzettingen die wijn of edelstenen als grondstof hebben - Zij zijn altijd tevreden.) Je kunt een ontevreden nederzettingen tevreden maken door:

1. Eén van je ontevreden nederzettingen aan te wijzen als je enige "gratis" tevreden nederzetting: Elke speler-beschaving krijgt één gratis tevreden nederzetting in aanvulling op de wijn en edelstenen nederzettingen.
2. Tevredenheidsstadsverbeteringen of wereldwonderen toekennen aan diverse ontevreden nederzettingen: Plaats de verbetering of het wereldwonder gewoon naast de desbetreffende stadskaart en draai de stadskaart van ontevreden naar tevreden.
  - Toekenningen zijn niet definitief en kunnen op elk moment worden gewijzigd.
  - Als een verbetering of een wereldwonder twee lachende gezichten heeft, dan kan het gebruikt worden om twee nederzettingen tevreden te maken.

**Opmerking:** Technologie kaarten kunnen niet gebruikt worden om nederzettingen tevreden te maken. De lachende gezichten op de technologie kaarten geven aan dat een nieuwe tevredenheidsstadsverbetering kan worden gebouwd, zodra die technologie is verkregen.

---

*Voorbeeld: Ronald heeft drie nederzettingen. Een van hen is een dorp op een landgebied met een wijn grondstoffiche. Een andere nederzetting is een gemeente op een landgebied met een olie grondstoffiche. Zijn derde nederzetting is een dorp op een landgebied zonder grondstoffiche.*

*Ronald heeft een dorp dat wijn produceert, dus die nederzetting is automatisch tevreden. Hij kiest zijn olieproducerende gemeente als zijn "gratis" tevreden nederzetting en draait deze naar de tevreden zijde. Zijn dorp zonder grondstof blijft over op de ontevreden zijde. Hij heeft dus twee tevreden nederzettingen en één ontevreden nederzetting. Als hij een tempel bouwt, dan kan hij deze toekennen aan zijn laatste dorp en deze ook tevreden maken.*

---

### Productiviteit:

De waarden op elke rand van de stadskaarten geven aan hoeveel goud je stad kan produceren wanneer deze grootte wordt bereikt. De rode getallen worden in de meeste gevallen gebruikt. De zwarte getallen (tussen haakjes met een klein tandwielsymbool) worden gebruikt wanneer aan de nederzetting een productiviteitsverbetering of wereldwonder is toegekend. (Productiviteitsverbeteringen en Wereldwonderen hebben tandwielsymbolen.)

Toekennen van productiviteitsverbeteringen, productieve terreinkaarten en productiviteits wereldwonderen aan verschillende nederzettingen: Leg de verbetering, productief terrein of wereldwonderkaart naast de desbetreffende stadskaart. Die nederzetting is nu productief en het getal tussen haakjes mag worden gebruikt bij de bepaling van de goudproductie van die stad.

*Civ. Opmerking: Baanbrekende ontdekkingen zijn technologische doorbraken die de mensheid de mogelijkheid geven om een grote sprong voorwaarts te maken in de technologie. Drie van deze (Alfabet / Schrift, Drukkers en Computers) zijn een monumentale vooruitgang in de mogelijkheid van de mens om nieuwe ideeën vast te leggen, te organiseren en te verspreiden en ondersteunen daarmee de overige vooruitgang. De vierde (Stoommachine) doorbrak de limiterende factor van de spierkracht op de productiviteit van de mens en leidde een nieuw tijdperk in van snelle verplaatsingen en industriële productiviteit. De ontdekking van deze technologieën gaf de beschavingen die verantwoordelijk waren voor hun ontdekking veel prestige.*

- Deze toekenningen zijn niet definitief en mogen op elk moment gewijzigd worden (behalve productief terrein - zie hieronder).
- Als een verbetering of een wereldwonder twee tandwielen heeft, dan kan het gebruikt worden om twee nederzettingen productief te maken.
- Productieve terreinkaarten moeten worden toegekend aan de stadskaart die correspondeert met de desbetreffende nederzetting op het bord. (Degene die het productiviteitsfiche in hetzelfde gebied heeft.)

### Stadsverbeteringen:

Stadsverbeteringen kunnen de tevredenheid of de productiviteit van een nederzetting beïnvloeden. De tevredenheidsverbeteringen hebben een lachend gezicht en de productiviteitsverbeteringen hebben een tandwiel op de kaarten staan. Net zoals de stadskaarten heeft elke rand van een verbeteringskaart de naam van een verbetering. Als je een stadsverbetering aanschaft neem je een kaart met de desbetreffende stadsverbetering erop en legt deze voor je neer met de zojuist aangeschafte stadsverbetering aan de bovenkant. De andere drie randen hebben geen betekenis. Alleen de verbetering aan de bovenrand (van het huidige tijdperk) neemt deel aan het spel.

Je mag nooit meerdere dezelfde stadsverbeteringen hebben. Elke speler kan slechts één exemplaar van elke stadsverbetering aanschaffen. Zo kun je een kasteel en een kathedraal hebben, maar niet twee kastelen of twee kathedralen. Tevens kan aan elke nederzetting maximaal één verbetering van elk type worden toegekend - één tevredenheidsverbetering en één productiviteitsverbetering.

Om een verbetering aan een nederzetting toe te kennen, leg je de desbetreffende stadsverbeteringskaart naast de nederzetting waaraan je deze wilt toekennen. Een tevredenheidsverbetering staat je toe de stadskaart waaraan deze is toegekend om te draaien naar de tevreden zijde. Een productiviteitsverbetering staat je toe de hogere productiewaarde te gebruiken van de stadskaart waaraan deze is toegekend (de zwarte getallen tussen haakjes). Stadsverbeteringen met twee lachend gezichtjes of twee tandwielletjes kunnen twee verschillende nederzettingen beïnvloeden.

Stadsverbeteringen kunnen niet worden verhandeld. Als één van je nederzettingen wordt veroverd, dan verlies je de verbeteringen die je had toegewezen aan die nederzetting niet. Je kunt hem gewoon toekennen aan een andere stadskaart.

### Technologieën:

In de uitgebreide regels hebben technologieën verschillende kosten en verschillende voordelen. De kosten om een technologie aan te schaffen staan vermeld op de rechterzijde van de technologiekaart in een bronzen muntje. Zodra je een technologie hebt aangeschaft krijg je de technologiekaart en het speciale voordeel dat staat vermeld naast "Eigenaar". Verder kun je "fooiën" ontvangen van andere spelers die jouw technologie gebruiken.

### Fooiën:

Elke militaire eenheid en stadsverbetering in het spel is gekoppeld aan een technologie. Zodra een speler een technologie aanschaft, dan mag iedere speler de militaire eenheid of stadsverbetering aanschaffen die gekoppeld is aan die technologie (en niet eerder). Als je echter niet de eigenaar van de technologie bent en je schaft militaire eenheden en/of stadsverbeteringen aan die daaraan gekoppeld zijn, dan gaat een deel van het betaalde goud naar de eigenaar. Dit deel (of "fooi") is 5 goud in de Oudheid en de Middeleeuwen en 10 goud in het Industriële en Moderne tijdperk. Deze fooi maakt deel uit van de gebruikelijke kosten en wordt er niet bij opgeteld. Opmerking: De eigenaar van een technologie betaalt deze fooi niet, maar betaalt de volledige kosten voor de eenheid of de verbetering aan de bank.

### Voorwaarden:

De meeste technologieën hebben voorwaarden en kunnen niet worden aangeschaft voordat de benodigde technologieën die vóór die technologieën komen zijn aangeschaft. Deze voorwaarden staan aangegeven op elke technologiekaart achter "VOORW:". De voortgang van technologieën en voorwaarden kan tevens worden bekeken op het technologie stroomschema ("technologie boom").

### Bonus voor de eigenaar:

De meeste technologieën geven de speler die ze koopt een bonus, meestal in de vorm van extra militaire eenheden of een wereldwonder. Deze bonus staat aangegeven onderaan de technologiekaart achter het woord "EIGENAAR:". Deze bonus wordt direct toegekend nadat de technologie is aangeschaft.

### Baanbrekende Ontdekkingen:

Er zijn vier technologieën aangegeven als "baanbrekend". ★ Deze technologieën geven naast het normale voordeel aan het eind van het spel vier overwinningpunten.

### Wereldwonderen:

Er zijn 25 wereldwonderen in *Sid Meier's Civilization: Het Bordspel*. Je verkrijgt wereldwonderen als je bepaalde technologieën aanschaft gedurende de aanschaffase van een spelbeurt. Als je een technologie aanschaft die je beloont met een wereldwonder, dan neem je de bijbehorende wereldwonderkaart en legt deze voor je neer.

De effecten van een wereldwonder treden direct in werking. Als je een technologie aanschaft die je met een wereldwonder beloont en dat wereldwonder geeft je op haar beurt nieuwe spelstukken, dan ontvang je de nieuwe stukken zodra je de wereldwonderkaart ontvangt. Als de technologie je echter een spelvoordeel geeft, dan kun je dat voordeel gebruiken totdat het tijdperk op de wereldwonderkaart voorbij is.



*Voorbeeld: Ronald schaft het LEENSTELSEL aan. Hij ontvangt tegelijkertijd de SUN TSU'S KRIJGSKUNST wereldwonderkaart. Aangezien de Strijdkunst de eigenaar beloont met twee gratis middeleeuwse infanterie eenheden, ontvangt hij ze onmiddellijk, alsof hij ze had aangeschaft gedurende de aanschaffase.*

*Jeroen schaft BOUWKUNDE aan. Hij ontvangt tegelijkertijd de CHINESE MUUR wereldwonderkaart. Aangezien de Chinese Muur de eigenaar beloont met +2 wanneer hij nederzettingen verdedigt, ontvangt hij deze bonus totdat de Oudheid eindigt en de Middeleeuwen beginnen. Wanneer de Middeleeuwen beginnen verliest Jeroen zijn +2 verdedigingsbonus en krijgt de gebruikelijke +1 bonus.*

**Nederzettingen verliezen:**

Als je een nederzetting verliest aan een andere speler, dan krijgt die speler je stadskaart, maar niet de stadsverbeteringen of wereldwonderen die er aan waren toegekend.

Als je je laatste nederzetting verliest, dan is je beschaving uitgeroeid en lig je uit het spel.

Als dit gebeurt dan:

- krijgt de speler die je uitschakelde als je goud en wereldwonderen
- worden je technologieën terzijde gelegd. Hoewel niemand ze nu bezit mogen ze wel gebruikt worden om eenheden en stadsverbeteringen aan te schaffen en als voorwaarden.

## VOORBEREIDING

### Spelduur:

Voordat je het speelbord klaarlegt bepaal je wat voor spel je wilt spelen.

1. Het Korte Spel: het korte spel duurt tussen twee en drie uur.
2. Het Gemiddelde Spel: het gemiddelde spel duurt tussen drie en vier uur.
3. Het Lange Spel: het lange spel duurt tussen vier en zes uur.

Het korte spel eindigt in de Middeleeuwen. Als een speler een technologie uit de Middeleeuwen aanschafft, gooi je een dobbelsteen. Als de dobbelsteenworp gelijk is aan of lager dan het aantal Middeleeuwse technologieën in het bezit van alle spelers, dan eindigt het spel aan het eind van die ronde.

Het gemiddelde spel eindigt in het Buskruit / Industriële tijdperk. Als een speler een technologie uit het Buskruit / Industriële tijdperk aanschafft, gooi je een dobbelsteen. Als de dobbelsteenworp gelijk is aan of lager dan het aantal technologieën uit het Buskruit / Industriële tijdperk in het bezit van alle spelers, dan eindigt het spel aan het eind van die ronde.

Het lange spel eindigt als één van de volgende situaties voorkomt:

1. Totale overheersing
2. Diplomatieke overwinning
3. Militaire overwinning
4. Technologie/Ruimtevaart overwinning

Diplomatieke, Militaire en Technologie / Ruimtevaart overwinningen verlenen verschillende bonuspunten naast de reguliere overwinningspunten aan het eind van het spel (zie Het Winnen van het Spel hieronder).

### Totale overheersing:

Als er aan het eind van een ronde slechts één speler is met nederzettingen op het bord, dan is die speler de winnaar.

### Diplomatieke overwinning:

Als je het Verenigde Naties wereldwonder bezit, dan kun je het einde van het spel op elk moment aankondigen. Aan het eind van de ronde waarin je de aankondiging hebt gedaan, tellen alle spelers hun overwinningspunten en wordt de winnaar bepaald.

### Militaire overwinning:

Als je het Apollo Programma wereldwonder bezit, dan kun je het einde van het spel op elk moment aankondigen. Aan het eind van de ronde waarin je de aankondiging hebt gedaan, tellen alle spelers hun overwinningspunten en wordt de winnaar bepaald.

### Technologie / Ruimtevaart overwinning:

Zodra een speler de Alpha Centauri Kolonie Ruimteschip aanschafft, dan eindigt het spel aan het eind van die ronde.

**Opmerking:** Het Alpha Centauri Kolonie Ruimteschip wereldwonder is het enige wereldwonder dat moet worden aangeschaft. Zodra de kernfusie technologie (de voorwaarde voor het Alpha Centauri wereldwonder) is aangeschaft, dan kan het kolonie ruimteschip worden aangeschaft voor 200 goud.

**Civ. Opmerking:** Behalve het kolonieschip wereldwonder, kost het bouwen van een wereldwonder in het Bordspel geen tijd, zoals in de computerspellen. In plaats daarvan zijn het prestigieuze beloningen voor beschavingen op de rand van technologische vooruitgang. Deze ontwerpbeslissing is genomen om het spel te stroomlijnen en te versnellen, terwijl toch de functie van de wereldwonderen uit de computerspellen wordt behouden.

## Spelvoorbereiding:

Zodra je een beslissing hebt genomen over de lengte van het spel, schud je alle verkenningfiches en plaatst er één gedekt op elk landgebied met een naam op het speelbord. Zonder ze te bekijken worden de overgebleven verkenningfiches terug in de doos gedaan. (Opmerking: Als je in een wereld met meer grondstoffen wilt spelen, verwijder dan voor het plaatsen van de verkenningfiches per speler twee "geen gebeurtenis" fiches.)

Geef elke speler munten met een waarde van twintig (20) goud, twee dorpen, twee zwaardvechters en twee kolonisten in de kleur van hun keuze. Nu gooit elke speler twee dobbelstenen. De speler met de hoogste worp begint de voorbereiding. In het geval van een gelijke worp, gooien deze spelers opnieuw.

De eerste speler kiest een startgebied. Als je aan de beurt bent, doe je hetzelfde. Plaats een dorp, een zwaardvechter en een kolonist in het gebied dat je hebt geselecteerd. Zodra alle spelers een startgebied hebben gekozen, kiest de laatste speler die gekozen heeft een tweede gebied en plaatst daar zijn tweede dorp, zwaardvechter en kolonist. Het plaatsen gaat vanaf nu tegen de klok in, totdat iedereen twee startgebieden heeft.

Elke speler begint het spel met een technologie uit de oudheid. Zoek alle technologieën uit de oudheid uit die geen voorwaarden hebben. Schud ze en geef er één aan elke speler. De overgebleven technologieën gaan weer terug.

---

*Voorbeeld: Ronald is de eerste speler. Hij plaatst een dorp, een zwaardvechter en een kolonist in MISSISSIPPI. Jeroen is de tweede speler. Hij plaatst zijn dorp, zwaardvechter en kolonist in STEPPE. Monique is de derde en laatste speler. Zij plaatst haar dorp, zwaardvechter en kolonist in GRAN CHACO.*

*Nu wordt de volgorde omgedraaid. Monique plaatst haar overgebleven dorp, zwaardvechter en kolonist in ORINOCO. Jeroen is daarna en kiest YUNNAN als het gebied voor zijn resterende stukken. Ronald is als laatste en kiest MEXICA als zijn laatste startgebied.*

*Nu schud Ronald de Het Wiel, Bronsbewerking, Metselwerk, Alfabet / Schrift, Aardewerk, Begrafenisritueel technologiekaarten. Hij geeft er één aan elke speler. Ronald krijgt Metselwerk, Jeroen krijgt Bronsbewerking en Monique krijgt Aardewerk.*

---

Nu draait iedereen de verkenningfiches op hun startgebieden open. Deze treden direct in werking. Als je echter kleine beschavingen, woestijnen en of plagen vindt, dan worden deze verkenningfiches terug in de doos gedaan. Deze gebeurtenissen worden genegeerd en hebben geen effect als ze worden ontdekt bij de spelvoorbereiding.

Zodra iedereen zijn startstukken op het bord heeft geplaatst, worden opnieuw twee dobbelstenen gegooid. De speler met de hoogste worp begint het spel. In het geval van een gelijke worp, gooien deze spelers opnieuw. Vanaf nu zal het spel kloksgewijs rond de tafel gaan. Nu ben je klaar om het spel te beginnen!

## SPEELBEURT VOLGORDE

Een speelbeurt is verdeeld in beurtfasen. Tijdens elke fase mogen alle spelers, te beginnen met de startspeler en vervolgens in de richting van de klok verder, de acties van die fase uitvoeren. Als alle fasen zijn afgehandeld, eindigt de beurt. De speler links van de huidige startspeler wordt de nieuwe startspeler en de beurtfasen worden herhaald.

---

*Voorbeeld: Ronald wierp na de voorbereiding een 11 en is de startspeler. Jeroen zit links van hem, Monique zit links van Jeroen en rechts van Ronald.*

*Nadat de eerste beurt is afgerond wordt Jeroen de nieuwe startspeler. Als ook de tweede beurt is afgerond wordt Monique de startspeler. Nadat de derde beurt is afgerond wordt Ronald weer de startspeler.*

---

**Opmerking:** Aangezien de startspeler tijdens het spel verwisselt, kan het verstandig zijn de huidige startspeler een herkenningsteken te geven ter herinnering wie de startspeler is. Een kroon of scepter is het beste, maar als dat niet haalbaar is dan is een bokaal ook voldoende.

## BEURT FASES

Er zijn 4 beurt fasen in een speelbeurt:

1. Bewegings- en Gevechtsfase
2. Handelfase
3. Productiefase
4. Aanschafffase

Elke fase staat hieronder in detail beschreven.

### 1. Bewegings- en Gevechtsfase:

#### Beweging:

Tijdens de bewegings- en aanvalsfase mag je naar keuze geen, enkele of alle militaire eenheden en kolonisten bewegen. Ze mogen zoveel velden bewegen als het aantal bewegingspunten (BP's) dat ze hebben. Je kunt je eenheden naar een land- of zeegebied bewegen waar al speelstukken van andere spelers staan. Eenheden van meerdere spelers kunnen in een gebied staan zonder te vechten.

Gevechten vinden alleen plaats als een van de spelers met militaire eenheden in het gebied dat je binnengaat wil vechten.

Zodra je begint te vechten kun je geen speelstukken meer bewegen! Zorg dus dat je eerst alle bewegingen uitvoert voordat je aan de gevechten begint. Evenzo geldt dat als je eenmaal een verkenningfiche hebt bekeken, je die kolonist niet naar een ander landgebied mag verplaatsen!

# SID MEIERS'S CIVILIZATION: HET BORDSPEL

Om legers en/of kolonisten over zeegebieden te bewegen heb je een vloot in het aangrenzende zeegebied nodig. Je legers en kolonisten hebben één beweging nodig om een vloot binnen te gaan of te verlaten. Legers zullen dus altijd minimaal één beurt in een vloot verblijven, terwijl het voor kolonisten mogelijk is om een vloot binnen te gaan en te verlaten binnen één beurt.

*Voorbeeld: Ronald begon zijn bewegings- en aanvalsfase met 2 kolonisten en een katapult in het landgebied MEKONG. Hij beweegt een karveel één zeegebied tussen MEKONG en TANAMI. Nu plaatst hij zijn katapult en kolonisten in het zeegebied met het karveel. Ronald kan:*

- *Zijn kolonisten naar TANAMI bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt.*
- *Een van zijn kolonisten naar TANAMI bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt, en zijn andere kolonist naar TASMANIA bewegen.*
- *Zijn kolonisten naar TANAMI bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt, en vervolgens zijn karveel met de katapult naar het zeegebied aangrenzend aan JAVA en TASMANIA bewegen.*
- *Zijn karveel met kolonisten en katapult naar het zeegebied aangrenzend aan Java en TASMANIA bewegen om daar een van zijn kolonisten naar TASMANIA bewegen en daar het verkenningsscherm bekijken, als dat daar ligt*
- *Zijn karveel met kolonisten en katapult naar een ander zeegebied bewegen en al zijn eenheden daar laten staan.*

*Merk op dat als Ronald's kolonist de fase in Himalaya was begonnen, hij deze kolonist eerst naar Mekong had kunnen bewegen, en dan naar het zeegebied met de karveel. Hij zou dan niet na het betreden van de vloot in het zeegebied de kolonist van de karveel mogen bewegen, omdat hij deze kolonist al 2 keer heeft bewegen in de bewegings- en aanvalsfase.*

**Belangrijk!** Elke vlooteenheid kan tot 3 legers en/of kolonisten vervoeren! Plaats de vloot en de speelstukken die daarmee vervoerd worden dicht bij elkaar zodat duidelijk is welke vloten welke speelstukken vervoeren.

**Opmerking:** De wereldkaart kaart loopt rond waarbij de linkerkant tegen de rechterkant aansluit. Daardoor is het mogelijk om bewegingen te maken van de zeegebieden aan de linkerkant naar de zeegebieden aan de rechterkant en omgekeerd.

#### Beweging door de lucht:

Je kunt vliegtuigen per beurt tot 3 gebieden door de lucht bewegen. Vliegtuigen moeten hun beweging eindigen in een landgebied met jouw militaire eenheden en/of jouw nederzetting, of in een zeegebied waar een van je slagschepen ligt.

#### Gevechten:

Nadat je al je bewegingen hebt afgerond ga je alle aangekondigde gevechten voeren.

Gevechten kunnen op 2 manieren voorkomen in het spel:

1. Nadat je jouw speelstukken hebt bewogen kun je gevechten aankondigen in elk van de gebieden waar je militaire eenheden hebt.
2. Als je een van je speelstukken in een gebied beweegt waar één of meer spelers al militaire eenheden hebben, kan elk van die spelers daar een gevecht aankondigen. Plaats je speelstukken daar op hun kant om te onthouden dat hier een gevecht aangekondigd is.

Als een andere speler een gevecht tegen je aankondigt moeten de speelstukken die dat gebied (waar het gevecht is) binnenvoeren meteen stoppen. Je kunt echter nog wel de speelstukken bewegen die nog niet bewogen hebben, net zolang totdat je geen bewegingen meer kunt maken. **Alle gevechten worden gevoerd nadat je de laatste beweging hebt gedaan.**

Zodra een gevecht aangekondigd is mogen alle andere spelers met militaire eenheden in het gebied een van beide partijen steunen. Echter, voor de duur van het gevecht geven deze spelers de leiding over hun militaire eenheden aan de originele aanvalleur of verdediger. Als meer dan een speler in een gebied een gevecht wil beginnen tegen de speler die dat gebied met militaire eenheden binnentreedt, dan krijgt de speler met de meeste militaire eenheden de leiding over het gevecht. Als 2 of meer van die spelers evenveel militaire eenheden hebben, gooi dan 2 dobbelstenen. De speler met de hoogste worp wordt de aanvalleur.

#### Hoe gevechten worden beslist:

Als de aanvalleur en verdediger zijn vastgesteld:

1. Verwijder alle militaire eenheden van het gebied waar het gevecht plaatsvindt.
2. Plaats een scherm tussen jou en je tegenstander (je kunt hiervoor de overzichtkaart gebruiken)
3. Jij en je tegenstander kiezen elk één militaire eenheid waarmee je gaat vechten en plaatst deze voor de andere eenheden.
4. Verwijder het scherm.
5. Gooi het overeenkomstige aantal dobbelstenen voor de gekozen militaire eenheden, en pas alle extra effecten toe op de worp.
6. De speler met het hoogste resultaat wint het gevecht. In geval van gelijke stand worden beide eenheden verwijderd.

**Zodra een gevecht begint kan geen van beide spelers zich meer terugtrekken!** Herhaal stap 2 tot en met 6 (een gevechtsronde) tot een van beide spelers geen eenheden over heeft. Als je tegen vloten vecht in een zeegebied, en een vloot moet worden verwijderd, dan worden alle militaire eenheden en kolonisten die worden vervoerd in die vloot ook verwijderd. Niet-vloot eenheden in een zeegebied kunnen niet vechten tegen vijandelijke vloten (Ze zijn slechts hulpeloze vracht).

**Opmerking:** Luchteenheden vormen de uitzondering. Zij vechten mee en kunnen slagschepen ondersteunen (zie hieronder).

**Opmerking:** Steden kunnen alleen veroverd worden als de eigenaar geen eenheden in dat gebied heeft.

**Dobbelstenen en extra effecten:**

In elk gevecht wordt voor het door elke speler gekozen speelstuk het overeenkomstige aantal dobbelstenen gegooid daarbij de extra effecten opgeteld voordat het totaal vergeleken wordt.

**Dobbelstenen:**

- Militaire eenheden uit de oudheid gooien elk met 1 dobbelsteen.
- Militaire eenheden uit de middeleeuwen gooien elk met 2 dobbelstenen.
- Militaire eenheden uit het buskruit/industriële tijdperk gooien elk met 3 dobbelstenen.
- Militaire eenheden uit het moderne tijdperk gooien elk met 4 dobbelstenen.

**Extra effecten:**

Er zijn 3 mogelijke soorten extra effecten die bij de gevechtsworp kunnen worden opgeteld als ze van toepassing zijn.

**Verdedigen van een Nederzetting:**

- Als je een landgebied verdedigt met één van je nederzettingen, tel dan één op bij de worp.

**Slagveld Superioriteit:**

Elk type leger (Infanterie, Cavalerie en Artillerie) is superieur aan een type en inferieur aan een ander type. Als het type dat je hebt gekozen superieur is aan het type dat je tegenstander heeft gekozen dan tel je het getal van het huidige tijdperk (1 tot 4) op bij het resultaat van de worp.

- Als cavalerie tegen infanterie vecht, tel dan het getal van het huidige tijdperk op bij de worp van de cavalerie.
- Als infanterie tegen artillerie vecht, tel dan het getal van het huidige tijdperk op bij de worp van de infanterie.
- Als artillerie tegen cavalerie vecht, tel dan het getal van het huidige tijdperk op bij de worp van de artillerie.  
(Het huidige tijdperk: Oudheid=1, Middeleeuwen=2, Buskruit/Industriële tijdperk=3, Moderne tijdperk=4)

**Opmerking:** Je kunt eenvoudig onthouden welk leger superieur is als je de afkorting CIA onthoudt:  
C(avalerie) is superieur aan: I(nfanterie) is superieur aan: A(rtillerie) is superieur aan cavalerie.

**Extra effecten van eenheden:**

Sommige typen eenheden hebben extra effecten. Deze zijn aangegeven achter het plusteken (+) in de eenhedentabel op de technologiekaart en op het overzicht hieronder.

**Verbeteringen van Militaire Eenheden:**

Militaire eenheden worden niet vervangen door nieuwe eenheden zodra een nieuw tijdperk aanbreekt, behalve katapults, die allemaal worden vervangen door trebuchets zodra de middeleeuwse technologie "Bouwtechniek" wordt verkregen (omdat hetzelfde speelstuk wordt gebruikt voor beide eenheden).

Militaire eenheden worden wel automatisch verbeterd tot het best beschikbare type in hun tijdperk. Zodra een nieuwe technologie wordt verkregen die de mogelijkheid geeft om een beter type te bouwen binnen hetzelfde tijdperk, dan worden alle oude types uit hetzelfde tijdperk automatisch verbeterd.

---

**Voorbeeld:** Jeroen heeft twee zwaardvechters (infanterie uit de oudheid), 1 strijdswagen (cavalerie uit de oudheid) en 1 katapult (artillerie uit de oudheid).

- Monique schaft Paardrijden aan. De strijdswagen van Jeroen wordt automatisch verbeterd tot een ruiter.
  - Later schaft Ronald het Leenstelsel aan waardoor Krijgsmannen kunnen worden aangeschaft (middeleeuwse infanterie). Jeroen's zwaardvechters worden niet verbeterd, aangezien Krijgsmannen infanterie uit een ander tijdperk zijn en worden weergegeven door een ander speelstuk.
  - Kort daarna schaft Jeroen Bouwtechniek aan waardoor Trebuchets kunnen worden gebouwd. Zijn Katapult wordt automatisch verbeterd tot een Trebuchet (uit een ander tijdperk, maar hetzelfde speelstuk).
-

MILITAIRE EENHEDEN KRACHT TABEL

Tijdperk	Eenheid type	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Oudheid	Infanterie	Lansier (1 dobbelsteen)	Zwaardvechter (1 dobbelsteen +1)	-	-
	Cavalerie	Strijdwagen (1 dobbelsteen)	Ruiter (1 dobbelsteen +1)	-	-
	Artillerie	Katapult (1 dobbelsteen +1)	-	-	-
	Vloten	Galei (1 dobbelsteen)	-	-	-
Middeleeuwen	Infanterie	Krijgsman (2 dobbelstenen)	-	-	-
	Cavalerie	Ridder (2 dobbelstenen)	-	-	-
	Artillerie	Trebuchet (2 dobbelstenen)	-	-	-
	Vloten	Karveel (2 dobbelstenen)	Galjoen (2 dobbelstenen +2)	-	-
Buskruit / Industrieel	Infanterie	Musketier (3 dobbelstenen)	Schutter (3 dobbelstenen +2)	-	-
	Cavalerie	Dragonder (3 dobbelstenen)	-	-	-
	Artillerie	Kanon (3 dobbelstenen +1)	Geschut (3 dobbelstenen +3)	-	-
	Vloten	Fregat (3 dobbelstenen)	Pantserschip (3 dobbelstenen +2)	-	-
Modern	Infanterie	Mitrailleur (4 dobbelstenen)	Gemotoriseerde infanterie (4 dobbelstenen +2)	-	-
	Cavalerie	Tank (4 dobbelstenen)	Pantserwagen (4 dobbelstenen +3)	-	-
	Artillerie	Raketinstallatie (4 dobbelstenen +2)	Kruisraket (4 dobbelstenen +4)	-	-
	Vloten	Slagschip (4 dobbelstenen +1)	Vliegdekschip (4 dobbelstenen)	-	-
	Vliegtuigen	Dubbeldekker (plus 1 dobbelsteen)	Eéndekker (plus 2 dobbelstenen)	Straaljager (plus 3 dobbelstenen)	Stealth vliegtuig (plus 4 dobbelstenen)

**Vliegtuigen:**

Anders dan bij legers en vloten vechten vliegtuigen niet tegen andere militaire eenheden. In plaats daarvan kun je een vliegtuig en een militaire eenheid kiezen om samen te vechten. Het vliegtuig geeft je extra dobbelstenen bij de worp van de militaire eenheid.

Alle andere extra effecten zijn nog steeds van toepassing. Als je het gevecht verliest, dan worden zowel het leger als het vliegtuig uitgeschakeld!

Vliegtuigen kunnen 3 velden per beurt bewegen. Je kunt je vliegtuigen in land- en zeegebieden bewegen. Je moet echter hun beweging eindigen in een gebied met een van je steden, of in een gebied met een van je legers, of in een zeegebied waar een van je vliegdekschepen ligt.

Vliegtuigen kunnen tijdens hun beweging niet gestopt of aangevallen worden door eenheden van andere spelers. Dit betekent dat ze door vijandelijk gebied kunnen vliegen zonder te worden aangevallen.

Vliegtuigen worden uitgeschakeld als ze worden aangevallen door vijandelijke legers of vloten terwijl er geen vriendschappelijke legers of vloten in hetzelfde gebied staan.

*Voorbeeld: Jeroen beweegt 2 tanks (4 dobbelstenen), 1 geschut (3 dobbelstenen +3), en 1 ééndekker (plus 2 dobbelstenen) naar ORINOCO. Monique heeft daar 1 musketier (3 dobbelstenen), 1 tank (4 dobbelstenen), 1 kanon (3 dobbelstenen +1), 3 kolonisten, en een metropool. Jeroen besluit Monique aan te vallen. Nadat de legers achter de schermen geplaatst zijn, kiest Jeroen 1 van zijn tanks en zijn ééndekker om samen te vechten. Monique kiest haar kanon. Nu halen ze het scherm weg.*

*Jeroen gooit 6 dobbelstenen: 4 dobbelstenen voor de tank, een leger uit het moderne tijdperk, plus twee extra dobbelsteen voor zijn ééndekker. Het resultaat is 20. Monique gooit 3 dobbelstenen en telt er 1 bij op (kanonnen krijgen 3 dobbelstenen +1), en telt 4 op bij het resultaat want haar artillerie gaat voor Jeroen's tank (die van het type cavalerie is). Monique telt nog één op bij haar worp aangezien ze een gebied verdedigt met een van haar nederzettingen. Ze gooit veertien. Als ze haar extra effecten (+6) bij de worp optelt is het resultaat twintig. Aangezien de uitkomst gelijk is, worden alle drie de militaire eenheden uitgeschakeld.*

Jeroen kiest vervolgens zijn andere tank. Monique kiest ook een tank. Als het scherm verwijderd wordt gooien beide met 4 dobbelstenen. Monique mag weer één bij haar worp optellen. Jeroen gooit 17. Monique gooit 12 en telt er één bij op (voor het verdedigen van een nederzetting) en heeft een resultaat van 13.. De tank van Monique wordt uitgeschakeld.

Jeroen kan nu kiezen om nogmaals zijn tank te gebruiken, of zijn geschut. Aangezien hij weet dat Monique alleen nog een musketier over heeft kiest hij voor de tank om de plus 4 op zijn worp te krijgen. Nadat het scherm verwijderd is gooit Jeroen met 4 dobbelstenen een totaal van 13. Na optelling van de bonus is Jeroen's totaal 17. Monique gooit 12 op 3 dobbelstenen en telt er één bij op voor het verdedigen van een nederzetting. Dertien is niet genoeg en zij verliest haar laatste militaire eenheid. Jeroen heeft dit gevecht gewonnen!

Aangezien Jeroen nu ORINOCO bezit verwijdert hij de 3 kolonisten van Monique en vervangt de metropool door een van zijn kleur.

**Voorbeeld:** Monique beweegt twee slagschepen (4 dobbelstenen +1) naar een zeegebied waar Jeroen een fregat (3 dobbelstenen) en een karveel (2 dobbelstenen) heeft. Jeroen heeft ook een mitrailleur en een houwitser pal naast zijn karveel staan om aan te geven dat de karveel deze vervoert.

Monique kiest een van haar slagschepen. Jeroen kiest zijn fregat. Nadat het scherm verwijderd is, gooit Monique met 4 dobbelstenen en heeft een totaal van negen. Ze telt er één bij op voor een totaal van tien. Jeroen gooit met 3 dobbelstenen en heeft een totaal van 6. Het fregat van Jeroen wordt uitgeschakeld.

Nu moet Jeroen zijn karveel laten vechten tegen een slagschip van Monique. Jeroen gooit twee dobbelstenen en heeft een totaal van 12! Monique gooit 4 dobbelstenen en heeft 16. Jeroen's karveel en de lading bestaande uit mitrailleur en de houwitser worden verwijderd.

## 2. Handelsfase:

Tijdens de handelsfase kun je overeenkomsten onderhandelen met elk van de andere spelers als hun beschaving zich binnen je handelsbereik bevindt (zie hieronder)). De meest normale handel is een grondstof stadskaart tegen een andere. Dit representeert de handel van goederen tussen deze twee steden. Deze overeenkomst duurt slechts tot het einde van de productiefase, wanneer de kaarten weer worden teruggegeven. De belangrijkste reden om zich met handel bezig te houden is het verkrijgen van productievoordelen. Spelers die 3, 4, of 5 van dezelfde grondstof stadskaarten bezitten krijgen extra goud tijdens de productiefase. Dit is tevens je kans om grondstoffen te krijgen die als kritieke grondstof gegooid kunnen worden in de productiefase. Wanneer stadskaarten worden verhandeld, dan worden stadsverbeteringen die waren toegekend aan de stadskaarten niet mee verhandeld en deze mogen worden toegewezen aan een andere stadskaart.

Definitieve ruil voor andere voorwerpen is ook toegestaan: kolonisten, militaire eenheden, steden, goud, technologieën en zelfs wereldwonderen kunnen verruild worden. De ruil hoeft niet gelijkwaardig te zijn, en alle bijkomende beloftes zijn niet bindend. Echter, elke overeenkomst die tijdens deze fase volledig uitgevoerd kan worden (bijvoorbeeld handel in goud en/of kaarten) moet direct worden uitgevoerd. Grondstof stadskaarten keren terug naar hun eigenaars aan het eind van de productiefase.

### Handelsbereik:

Als je gebruik maakt van de spelregels voor gevorderden, dan mogen overeenkomsten alleen worden gesloten tussen spelers die nederzettingen dichtbij elkaar hebben. Dit "bereik" verandert afhankelijk van de technologieën die ontdekt zijn. De HandelsBereikTabel geeft aan welke technologieën het handelsbereik vergroten.

- **Landgebieden** geeft aan hoeveel gebieden de dichtstbijzijnde nederzetting van een andere speler verwijderd mag zijn van één van jouw nederzettingen om onderhandelingen tussen jullie twee toe te staan.
- **Zeegebieden** geeft aan hoeveel zeegebieden de dichtstbijzijnde nederzetting van een andere speler verwijderd mag zijn van één van jouw nederzettingen om onderhandelingen tussen jullie twee toe te staan.

Meest Recente Technologie	HANDELS BEREIK	
	Landgebieden	Zeegebieden tussen Steden
Start van het Spel	1 (stad in een aangrenzend gebied)	Geen Zeehandel
Handel / Kaarttekenen	1	1
Astronomie	1	2
Navigatie	1	3
Stoommachine	4	3
Vliegen	Onbeperkt	

Opmerking: Land- en zeegebieden worden niet gecombineerd om het Handelsbereik te bepalen.

### 3. Productiefase:

Tijdens de productiefase tel je hoeveel goud je beschaving produceert.

Er zijn 4 componenten die het inkomen van je beschaving bepalen. Dat zijn:

1. Stadsproductie
2. Kritieke grondstoffen
3. Grondstoffen
4. Monopolies

#### Stadsproductie:

Stadskaarten geven aan hoeveel goud een nederzetting produceert. Elke nederzetting produceert verschillende hoeveelheden goud, afhankelijk van de grootte van de nederzetting, de tevredenheid en de productiviteit. Om de productie van je stad bij te houden, houd je je stadskaarten met de juiste tevreden / ontevreden zijde zichtbaar en de juiste grootte aan de bovenkant. Wees er ook zeker van dat je de stadsverbeteringen die je aan de nederzetting hebt toegekend naast de desbetreffende stadskaarten legt. Let er op dat je de rood-gekleurde waarde gebruikt voor gewone nederzettingen en de zwart-gekleurde waarde voor nederzettingen met productiviteitsstadsverbeteringen.

*Voorbeeld: Het tijdperk is de middeleeuwen. Ronald is de startspeler. Hij heeft drie dorpen, elk in een landgebied met een wijn verkenningssfiche. Alle drie de dorpen zijn automatisch tevreden. Ronald heeft tevens de Graanschuur stadsverbetering, waarmee de productiviteit van een van zijn dorpen wordt verbeterd.*

*Ronald bepaalt zijn stadsproductie: twee dorpen zijn elk 4 goud waard en het dorp met de graanschuur is 8 goud waard, dus hij heeft een totaal van 16 goud.*

*Jeroen heeft één dorp in een landgebied met een wijn verkenningssfiche, één gemeente in een landgebied met een specerijen verkenningssfiche en één gemeente in een landgebied met een productief verkenningssfiche. Jeroen's wijndorp is automatisch tevreden. Hij kiest zijn gemeente met specerijen als zijn gratis tevreden nederzetting en hij gebruikt zijn gerechtshof stadsverbetering om zijn vruchtbare gemeente tevreden te maken. Alle drie de nederzettingen van Jeroen zijn tevreden. Hij heeft geen productiviteitsstadsverbeteringen, maar hij heeft wel een gemeente met een "productief" verkenningssfiche, wat hem de mogelijkheid geeft de productieve waarde voor die gemeente te gebruiken.*

*Jeroen bepaalt zijn stadsproductie: zijn wijndorp is 4 goud waard, zijn gemeente in het landgebied met het specerijen verkenningssfiche is 6 goud waard en zijn gemeente in het landgebied met het productief verkenningssfiche is eveneens 6 goud waard. Jeroen's totale stadsproductie is 16 goud.*

*Monique heeft twee gemeentes, één in een landgebied met een leeg verkenningssfiche en een andere in een landgebied met een olie verkenningssfiche. Ze heeft ook een graanschuur, die ze toekent aan de oliegemeente.*

*Monique bepaalt haar stadsproductie: ze kiest ervoor om haar oliegemeente tevreden te maken (haar gratis tevreden nederzetting) en productief (met de graanschuur) en dus produceert de gemeente 12 goud. Haar andere gemeente is ontevreden en niet productief en heeft geen grondstoffen, dus produceert het slechts 1 goud. De totale stadsproductie van Monique is 13 goud.*

#### Kritieke Grondstof:

In elke productiefase is er een nieuwe kritieke grondstof. De startspeler van die ronde gooit twee dobbelstenen en leest de onderstaande tabel af. Elke speler die een stadskaart heeft die de gegooide grondstof uit de tabel heeft krijgt 15 goud extra ! Ze krijgen de kritieke grondstof bonus zelfs als ze deze alleen maar tijdelijk hebben als gevolg van een overeenkomst. (Opmerking: Een speler die een kritieke grondstof heeft weggedaan als gevolg van een overeenkomst in die ronde krijgt de bonus niet).

KRITIEKE GRONDSTOF TABEL

	Dobbelsteenworp				
	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Oudheid	Wijn	Paarden	IJzer	Edelstenen	Specerijen
Middeleeuwen	Wijn	Edelstenen	Specerijen	IJzer	Paarden
Buskruit / Industriële Tijdperk	Olie	Edelstenen	Steenkool	IJzer	Paarden
Moderne Tijdperk	Steenkool	Zeldzame Metalen	Olie	Olie	IJzer

*Voorbeeld: In vervolg op het voorbeeld hierboven gooit Ronald nu twee dobbelstenen, gooit een acht en kijkt naar de Kritieke Grondstof Tabel hierboven. Het resultaat is specerijen. Jeroen is de enige speler met een stadskaart met de specerijen grondstof.*

*Jeroen krijgt 15 goud extra.*

*Nu heeft Ronald 16 goud, Jeroen heeft 31 goud en Monique heeft 13 goud.*

**Civ. Opmerking:** Voordelen voor de diverse regeringsvormen en nationaliteiten zijn niet verwerkt in het Bordspel, maar staan gepland om te worden opgenomen in een uitbreidingsset, tezamen met een systeem om een willekeurige landkaart te maken.

**Grondstoffen:**

Tel nu hoeveel unieke grondstoffen (en niet grondstoffenkaarten) je hebt. Elke unieke grondstof is drie extra goud waard.

*Voorbeeld: In vervolg op het voorbeeld hierboven, heeft Ronald drie stadskarten met de wijngrondstof erop. Ronald heeft drie gelijke grondstoffen (wijn) en dus heeft hij maar één grondstoftype. Hij krijgt drie extra goud bij zijn totaal.*

*Jeroen heeft een wijn grondstof stadskart en een specerijen grondstof stadskart (twee unieke grondstoffen). Hij krijgt zes extra goud bij zijn totaal.*

*Monique heeft slechts één olie grondstof stadskart. Zij krijgt drie extra goud.*

*Tel het extra goud op bij de vorige totalen en Ronald heeft nu 19 goud, Jeroen heeft 37 goud en Monique heeft 16 goud.*

**Monopolies:**

Als je drie of meer van hetzelfde grondstof type hebt, dan krijg je de monopolie bonus. Als je...

- 3 van dezelfde grondstof hebt, dan krijg je twintig (20) goud extra.
- 4 van dezelfde grondstof hebt, dan krijg je veertig (40) goud extra.
- 5 van dezelfde grondstof hebt, dan krijg je tachtig (80) goud extra.

*Voorbeeld: In het voorbeeld hierboven heeft alleen Ronald meerdere grondstoffen van dezelfde soort. Zijn drie wijn grondstof stadskarten betekenen dat hij twintig goud extra krijgt bij zijn totaal. Dus heeft Ronald nu 39 goud, Jeroen en Monique hebben nog steeds respectievelijk 37 en 16 goud.*

**Minimum Goud Productie:**

Je beschaving kan nooit minder dan tien goud ontvangen in deze fase. Als je goudproductie negen of lager is, dan ontvang je toch tien goud aan het eind van de productie fase.

**4. Aanschaffase:**

Tijdens de aanschaffase gebruik je het goud dat je hebt verkregen voor de aanschaf van nieuwe militaire eenheden, kolonisten, nederzettingen, technologieën enz. De tabel hieronder geeft aan wat elk voorwerp kost in elk tijdperk.

AANSCHAF TABEL				
	Oudheid	Middeleeuwen	Buskruit / Industrieel	Modern
Legers	10	15	20	25
Vloten	20	30	40	50
Vliegtuigen	-	-	-	50
Deel van de eenheids- of verbeteringskosten dat aan de eigenaar van de technologie moet worden betaald.	5	5	10	10
Kolonist	10	10	10	10
Sticht een nieuwe nederzetting	10	10	10	10
Opwaarderen naar het volgende formaat nederzetting	20	20	20	20
Stadsverbeteringen	10	15	20	25
Technologieën van het huidige tijdperk	waarde aangegeven op de kaart			
Technologieën van vorige tijdperken	de helft van de waarde op de kaart			

Gewoonlijk bereken je simpelweg de totale kosten van de dingen die je wilt aanschaffen, je betaalt dat bedrag aan de bank, en je pakt de nieuwe aanschaffen. Sommige voorwerpen hebben echter specifieke regels:

**Militaire Eenheden Aanschaffen:**

Je kunt militaire eenheden aanschaffen uit huidige tijdperk en elk tijdperk daarvoor. Als je echter eenheden aanschafft uit vorige tijdperken, dan mogen alleen de best beschikbare eenheden van elk type worden aangeschaft. De prijs die daarvoor moet worden betaald is de oorspronkelijke prijs uit het vorige tijdperk voor dat type eenheid. (Voorbeeld: Het spel bevindt zich in het moderne tijdperk, maar Jeroen wil een vloot uit het buskruit tijdperk aanschaffen. Hij moet een pantserschip aanschaffen en geen fregat, als de technologie voor pantserschepen is ontdekt. Hij betaalt 40 goud voor het pantserschip). Daarnaast kun je een militaire eenheid pas aanschaffen, zodra een speler de technologie heeft aangeschaft die benodigd is voor de militaire eenheid. Zodra een speler de betreffende technologie aanschafft, dan kan iedere speler dat type militaire eenheden aanschaffen. Als je de technologie niet bezit voor een militaire eenheid die je wilt aanschaffen, dan krijgt de speler die de technologie wel bezit een deel van de aanschafprijs van elke militaire eenheid die je aanschafft. Als je daarentegen de technologie zelf bezit, dan betaal je de volledige prijs aan de bank.



---

*Voorbeeld: Ronald bezit de Ridderstand technologiekaart. Jeroen bezit het Leenstelsel technologiekaart. Niemand bezit de Bouwtechniek technologiekaart. In zijn aanschaffase besluit Ronald om twee krijgsmannen, drie ridders en één katapult aan te schaffen. Ronald betaalt de bank twintig goud en tien goud aan Jeroen, aangezien Jeroen het Leenstelsel bezit, die spelers toestaat om krijgsmannen aan te schaffen.*

*Vervolgens betaalt Ronald vijftienveertig goud aan de bank, aangezien hij zelf de Ridderstand technologiekaart bezit. Hij krijgt geen korting en kan zichzelf ook geen fooi geven, hoewel hij de desbetreffende technologiekaart bezit. Tot slot kan hij, aangezien niemand de Bouwtechniek technologiekaart bezit, geen katapult aanschaffen, die hij graag wilde.*

---

In elke beurt kun je zoveel speelstukken in een gebied zetten als de grootte van de nederzetting die je daar bezit. Dus je kunt een enkel speelstuk plaatsen in een landgebied met een dorp, twee in een landgebied met een gemeente enz. Vloten moeten geplaatst worden in een zeegebied aangrenzend aan één van je nederzettingen en ze tellen mee voor het aantal speelstukken dat je mag plaatsen in een gebied.

#### Militaire Eenheden Verkopen:

Je kunt militaire eenheden uit vorige tijdperken "verkopen" aan de bank voor één-vijfde van hun oorspronkelijke kosten. Dus, zodra het spel in de Middeleeuwen terechtkomt, dan kun je je ruiters terugverkopen aan de bank voor twee goud per stuk.

#### Nieuwe Nederzettingen Aanschaffen:

Om nieuwe nederzettingen te bouwen, moet je een kolonist in het landgebied hebben waar je je nieuwe dorp wilt plaatsen. Vervang de kolonist door een dorp en betaal tien goud aan de bank.

#### Nederzettingen Opwaarderen:

Zodra een speler een technologie aanschafft die de mogelijkheid biedt om nederzettingen op te waarderen (naar de volgende grootte), dan kunnen alle spelers hun nederzettingen opwaarderen. **De speler die de technologie bezit die het opwaarderen van nederzettingen toestaat ontvangt echter geen geld van spelers die hun nederzettingen opwaarderen!** Je kunt zoveel nederzettingen opwaarderen als je wilt in elke aanschaffase, maar je kunt elke nederzettingen maximaal één stap opwaarderen per beurt. Dorpen mogen niet direct opgewaardeerd worden in dezelfde beurt waarin ze zijn gebouwd.

#### Stadsverbeteringen Aanschaffen:

Je kunt alleen stadsverbeteringen aanschaffen uit het huidige tijdperk. Daarnaast kun je stadsverbeteringen pas aanschaffen, zodra een speler de technologie heeft aangeschaft die benodigd is voor de stadsverbetering. Zodra een speler de betreffende technologie aanschafft, dan kan iedere speler dat type stadsverbetering aanschaffen. Als je de technologie niet bezit voor een stadsverbetering die je wilt aanschaffen, dan krijgt de speler die de technologie wel bezit een deel van de aanschafprijs van de stadsverbetering. Als je daarentegen de technologie zelf bezit, dan betaal je de volledige prijs aan de bank.

Elke speler mag elke stadsverbetering slechts eenmaal aanschaffen.

---

*Voorbeeld: Monique zou een graanschuur kunnen aanschaffen, een marktplaats, een tempel en een gerechtshof, maar ze zou er niet twee van kunnen aanschaffen. Als ze een graanschuur aanschafft, dan kan ze geen tweede aanschaffen.*

---

Stadsverbeteringen worden onbruikbaar zodra een nieuw tijdperk begint. Alle spelers geven hun oude stadsverbeteringen terug aan de algemene voorraad, waaruit ze in het nieuwe tijdperk opnieuw kunnen worden gebruikt.

#### Technologieën Aanschaffen:

Om een technologie aan te schaffen moet je de prijs betalen die op de kaart staat en alle voorwaarden op de onderzijde van de kaart moeten in het spel zijn. Met andere woorden, je hoeft deze voorwaarden niet zelf te bezitten, maar iemand moet ze hebben.

Je kunt technologieën uit vorige tijdperken aanschaffen tegen de halve prijs als al hun voorwaarden reeds in het spel zijn. Hoewel je niet het maximale voordeel uit de technologie haalt, scoor je er toch punten voor aan het eind van het spel en je krijgt de speciale bonus voor de "eigenaar".

#### Dingen om te onthouden:

- Zodra iedere speler zijn aanschaffase heeft beëindigd, geef je alle verhandelde grondstoffen terug aan hun eigenaars.
- Als een tijdperk eindigt, geef je alle stadsverbeteringen uit het vorige tijdperk terug aan de algemene voorraad.
- Zodra een tijdperk eindigt vervallen alle voordelen van wereldwonderen uit vorige tijdperken. Je behoudt de oude wereldwonderen echter omdat ze aan het eind van het spel punten opleveren.

## HET WINNEN VAN HET SPEL

Tenzij het spel wint door totale overheersing eindigt, tellen alle spelers de overwinningspunten die ze hebben verzameld. De speler met de meeste overwinningspunten, wint het spel.

### Overwinningspunten:

Je krijgt overwinningspunten voor:

1. Het aantal en de grootte van je nederzettingen,
2. Hoeveel wereldwonderen je bezit,
3. Hoeveel baanbrekende ontdekkingen je bezit, en
4. De speciale bonus overwinningspunten afhankelijk van hoe het spel eindigde (diplomatiek, militair of technologie / ruimtevaart overwinning).

#### 1. Formaat van de Nederzettingen

Je krijgt overwinningspunten voor elke nederzetting die je hebt:

- Elk dorp is één overwinningspunt waard.
- Elke gemeente is twee overwinningspunten waard.
- Elke stad is drie overwinningspunten waard.
- Elke metropool is vier overwinningspunten waard.

#### 2. Wereldwonderen

Je krijgt twee (2) overwinningspunten voor elk wereldwonder dat je hebt.

#### 3. Baanbrekende ontdekkingen

Je krijgt vier (4) overwinningspunten voor elke baanbrekende ontdekking die je hebt.

#### 4. Bonus overwinningspunten:

- Als het spel eindigt met een diplomatieke overwinning, dan krijgt de speler die de Verenigde Naties heeft vijf (5) bonus overwinningspunten.
- Als het spel eindigt met een militaire overwinning, dan krijgen alle spelers één (1) bonuspunt voor elke militaire eenheid die ze hebben.
- Als het spel eindigt met een technologie/ruimtevaart overwinning, dan krijgen alle spelers één (1) bonuspunt voor elke technologiekaart die ze hebben.

---

*Voorbeeld: Jeroen heeft de Verenigde Naties en het Apollo Programma wereldwonder, maar hij heeft besloten te proberen het spel te beëindigen met een technologie/ruimtevaart overwinningsconditie om het spel te eindigen met een overwinningsconditie die bonuspunten geeft voor technologieën (waarvan hij er veel heeft) in plaats van militaire eenheden (waarvan Monique en Ronald er veel hebben). Hij spaart zijn goud drie rondes lang en plotseling verklaart hij dat hij de Kernfusie technologie en het Alpha Centauri Kolonie Ruimteschip aanschafft en het spel beëindigt met de technologie/ruimtevaart overwinningsconditie.*

*De andere spelers beëindigen hun aanschafffase en ze tellen hun overwinningspunten:*

*Ronald heeft één dorp, twee gemeentes, drie steden en drie metropolen. Hij heeft verder acht technologieën en één wereldwonder.*

*Zijn overwinningspunten zijn:*

- 26 overwinningspunten voor zijn nederzettingen
- 8 overwinningspunten voor zijn technologieën
- 2 overwinningspunten voor zijn wereldwonder

*Zijn totaal is zesendertig (36) overwinningspunten.*

*Jeroen heeft geen dorpen, geen gemeentes, vier steden en zes metropolen. Hij heeft verder vijftien technologieën (waarvan 3 baanbrekende ontdekkingen) en acht wereldwonderen. Zijn overwinningspunten zijn:*

- 36 overwinningspunten voor zijn nederzettingen
- 15 overwinningspunten voor zijn technologieën
- 12 overwinningspunten voor zijn baanbrekende ontdekkingen
- 16 overwinningspunten voor zijn wereldwonderen

*Zijn totaal is negenzeventig (79) overwinningspunten.*

*Monique heeft geen dorpen, twee gemeentes, vier steden en acht metropolen. Ze heeft verder zeven technologieën (waarvan 1 baanbrekende ontdekking) en vijf wereldwonderen. Haar overwinningspunten zijn:*

- 48 overwinningspunten voor haar nederzettingen
- 7 overwinningspunten voor haar technologieën
- 4 overwinningspunten voor haar baanbrekende ontdekkingen
- 10 overwinningspunten voor haar vijf wereldwonderen

*Haar totaal is negenzeestig (69) overwinningspunten.*

---

*Jeroen heeft de meeste overwinningspunten en heeft het spel gewonnen!*