

# CIVILIZATION

Het spel van de dageraad van de geschiedenis tot 250 jaar vóór Christus.

"Civilization" is een bordspel voor 2 tot 7 spelers. Het spel wordt gespeeld op een landkaart van het oostelijk deel van de Middellandse Zee en het Nabije Oosten. Iedere speler heeft een volk, dat uit stammen bestaat, die als fiches op het bord komen. De bewegingen van de verschillende volken en hun handelingen onderling worden op het speelbord uitgevoerd. Elk volk wordt door één speler gespeeld.

Hoewel veldslagen en territoriale strategieën belangrijk zijn, is dit geen oorlogsspel. Civilisation wordt namelijk niet gewonnen door oorlogen. Integendeel: het doel van het spel is het bereiken van een algehele ontwikkeling op cultureel, economisch en diplomatiek gebied zodat gevechten eerder plaatsvinden vanwege rivaliteit en landgebrek dan uit een verlangen om andere spelers te elimineren. Nomaden en boeren, soldaten en kooplieden, kunstenaars en burgers spelen allen een belangrijke rol in het spel. Er zijn geen aparte speelstukken voor deze figuren; om te winnen dienen de spelers zelf een evenwichtige samenstelling van deze ambachten, kunsten en wetenschappen op te bouwen.

## HOOFDSTUK 1. Introductie

Elke speler begint met 1 nomadenstam. Hij verplaatst en vermenigvuldigt zijn volk elke beurt, en bevolkt uitgekozen gebieden op het bord, welke vruchtbaar zijn en strategisch liggen. Dit geeft de trektochten van nomadenstammen weer en hun zoektochten naar een geschikt thuisland.

Wanneer op het bord de grenzen bereikt worden van het aantal stammen, die per gebied in hun bestaan kunnen voorzien, breekt er een tijdperk van strijd aan. Door middel van grensoorlogen worden de gebiedsverdelingen bepaald. Agressieve expansiedrift biedt beperkte mogelijkheden door verliezen die dit in de betrokken gebieden met zich meebrengt. De drang tot uitbreiding kan beter aangewend worden om steden te bouwen die aan meer bevolking onderdak bieden en beter te verdedigen zijn. Andere aspecten van stedenbouw zijn dat steden een agrarisch achterland behoeven en dat ze belastinggeld genereren, waarmee de schatkist gevuld wordt. Deze komt de ontwikkeling van uw volk ten goede, maar vormt ook een last voor uw volk, die hem steeds opnieuw moeten vullen.

Te snelle verstedelijking zal onvermijdelijk leiden tot een grotere groei van uitgaven dan van inkomsten (inflatie), en de ontwikkeling van uw volk doen stagneren. Steden zijn essentieel om rijkdom te genereren die een zich uitbreidende beschaving nodig heeft. Als deze rijkdom echter niet aangewend wordt om handel te drijven, zal deze beschaving snel voorbij gestreefd worden door anderen, die een energiekere instelling hebben. Het handelen kent echter zijn gevaren in de vorm van buitenlandse denkwijzen en epidemieën die een catastrofaal effect kunnen hebben op volkeren die geen uitgebalanceerde cultuur hebben ontwikkeld. Maar zulke rampen kunnen aan een goed georganiseerde maatschappij ook de kracht geven om langs nieuwe wegen te herrijken en nog grootser te worden.

## HOOFDSTUK 2. Beschrijving

### 2.0. Opmerking vooraf

Er kunnen ook simpele en verkorte versies van dit spel gespeeld worden. Deze versies zijn bij uitstek geschikt voor beginners en kinderen, of als de speeltijd beperkt is. Zie Hoofdstuk 7 voor deze varianten.

HET STREKT TOT AANBEVELING DAT HET KORTE SPEL EERST EEN-OF TWEEMAAL GESPEELD WORDT, WANNEER ALLE SPELERS VOOR HET EERST "CIVILIZATION" SPELEN. Het is onmogelijk om alle mogelijkheden van een spel van dergelijke proporties te overzien wanneer men de regels voor het eerst doorleest, en zich daarna in de uitgebreide versie van het spel stort. Dit leidt ongetwijfeld tot verspilling van tijd, slechte strategie en taktische fouten.

### 2.1. Thema en doel van het spel

Het doel van het spel is om de eerste speler te zijn die het einde van de tijdschaal bereikt onderaan het bord. Hiervoor dient u ruim boven 1000 punten te komen. Aan het begin van het spel heeft iedere speler één fiche met een waarde van 1 punt. U zult iedere beurt nieuwe fiches op het bord krijgen, maar aangezien iedere speler er ongeveer 50 heeft, zal het bord al gauw verstopt raken en zal het nodig zijn om andere manieren te vinden om verder uit te breiden. 6 fiches mogen samengevoegd worden om één stad te bouwen. Door middel van steden komt u in aanmerking om handelskaarten te trekken. Handelskaarten hebben verschillende waarden, van 1 tot 9 punten. Combinaties van handelskaarten hebben sterk toenemende waarden (van 4 tot 256 punten). Handelskaarten en fiches die in de schatkist liggen kunnen gebruikt worden om civilizationkaarten te kopen. Civilizationkaarten hebben een waarde van 30 tot 240 punten. Het zijn deze kaarten die het belangrijkste middel vormen om voldoende punten op te bouwen om het spel te kunnen beëindigen.

## HOOFDSTUK 3. Benodigheden

- 3.1: het bord met de tijdschaal en de volkstellingstabel
- 3.2: 7 sets met speelstukken
- 3.3: 7 spelerskaarten
- 3.4: 74 handels- en rampenkaarten
- 3.5: 72 civilizationkaarten
- 3.6: de spelregels

### 3.1 Het bord en de tijdschaal

Het bord bestaat uit 4 in elkaar passende segmenten: de kaart is verdeeld in gebieden waarvan de meeste een nummer in een gekleurde cirkel bevatten. Deze nummers geven aan hoeveel bevolkingsfiches in dit gebied onderhouden kunnen worden. (Kijk ook bij Landbouw 5.3.8). In enkele gevallen worden de gebiedsgrenzen onderbroken door bepaalde details maar deze moeten als doorlopend beschouwd worden.

In sommige gebieden zijn lokaties om steden te bouwen, aangegeven door een vierkantje.

Het bord is gekleurd om de 4 verschillende regio en hun zeegebieden aan te duiden. Niet alle regio worden gebruikt als er minder dan 6 spelers meedoen (zie 4.2). Zeegebieden die niet aan land grenzen mogen ongeacht het aantal spelers gebruikt worden. Er zijn 4 overstromingsgebieden die worden aangegeven door een tint die donkerder is dan de kleur van het gebied waar ze in liggen. De details in deze gebieden zijn uitgevoerd in wit. Er zijn 3 vulkanen; deze worden aangeduid door witte driehoekjes.

Fiches mogen altijd over landgrenzen bewegen; grenzen tussen zeegebieden mogen alleen gepasseerd worden met behulp van schepen. Gebieden met open zee (dit zijn de zeegebieden die niet aan land grenzen) kunnen normaal niet overgestoken worden behalve met behulp van Astronomie (zie 5.3.6). Meerdere eilanden in een gebied worden als één land beschouwd.

### De tijdschaal

Deze tabel is verdeeld in 9 horizontale banen; iedere baan wordt geassocieerd met een volk op het bord (zie 4.2). Iedere speler beweegt zijn wijzer op zijn baan van links naar rechts.

Er zijn vijftien stappen per baan plus een startpijl en een finish-cirkel. De tabel is verdeeld in 5 genummerde tijdvakken die niet allemaal dezelfde lengte hebben. In het laatste tijdperk ziet u de punten aangegeven die u nodig hebt om voort te mogen. Ook hier zijn er verschillen tussen de diverse kolommen.

Aan het einde van iedere beurt mogen de fiches normaal gesproken één vakje vooruitgeschoven worden; bij het aanbreken (binnengaan) van een nieuw tijdperk moet echter aan onderstaande voorwaarden voldaan worden:

2e tijdperk (Vroeg Brons):	u moet 2 steden op het bord hebben
3e tijdperk (Laat Brons):	u moet civilizationkaarten van 3 verschillende groepen (kleuren) bezitten
4e tijdperk (Vroeg IJzer):	u moet 7 civilizationkaarten bezitten
5e tijdperk (Laat IJzer):	u moet civilizationkaarten met een totaalwaarde van 1000 punten bezitten

Op het bord is ook plaats voor de stapeltjes handelskaarten en voor de volkstellingstabel.

### 3.2. De speelstukken

Iedere speler heeft een set met speelstukken die bestaat uit 56 ronde fiches, 9 vierkante steden, 4 schepen en 2 fiches die hij gebruikt op de tijdschaal en de volkstellingstabel. Elk volk heeft zijn eigen kleur. De fiches worden op het bord gebruikt maar kunnen ook als geld in de schatkist komen. Fiches en andere speelstukken die niet in het spel zijn worden in het voorraadvak op de spelerskaart bewaard. Als er 7 spelers zijn gebruikt iedere speler maar 48 fiches. Het overschot wordt afgelegd.



### 3.3. De Spelerskaarten

Iedere speler gebruikt een spelerskaart waarop aparte vakken staan voor zijn voorraad en zijn schatkist. De spelerskaarten geven ook een verkorte weergave van de verschillende fasen, waaruit iedere beurt bestaat.

### 3.4. Handels- en rampenkaarten

De handelskaarten stellen 11 verschillende soorten handelswaar voor; ieder type koopwaar heeft zijn eigen waarde (van 1 t/m 9). De waarde van de koopwaar vermeerderd als er series kaarten van hetzelfde type gespaard worden (zie 5.1). Er zijn ook 8 rampenkaarten die worden beschreven in sectie 5.2.

### 3.5. Civilizationkaarten

Deze kaarten vertegenwoordigen 16 kanten van de beschaving. Ze zijn verdeeld in 4 groepen die zich onderscheiden naar kleur. Sommige kaarten vallen onder 2 groepen, en hebben dus ook 2 kleuren. De kleuren en hun groepen zijn:

Kunsten:	blauw
Wetenschappen:	groen
Ambachten:	oranje
Geleerdheid:	roze

## HOOFDSTUK 4. Het spel

### 4.0. Beknopte weergave

Gebiedsverdeling op het bord wordt aangegeven door het plaatsen van fiches. Iedere beurt mag er één fiche toegevoegd worden per gebied waarin al een fiche van die kleur ligt. Er mogen twee fiches worden toegevoegd worden als er twee of meer Fiches liggen. **Uw bevolking verdubbelt dus niet zondermeer!**

Iedere beurt mag elk fiche (= volksstam) naar een **aangrenzend** gebied trekken. Voor fiches op **schepen** zie 4.3.5.

6 fiches in een gebied waarin een lokatie voor een stad ligt, mogen samengevoegd worden om 1 stad te bouwen.

Steden betalen iedere beurt opnieuw belasting aan de schatkist en genereren ook iedere beurt handelskaarten. Handelskaarten kunnen verhandeld worden tussen spelers om langere series te krijgen waardoor de waarde van uw hand met kaarten vermeerderd.

Handelskaarten en het geld in uw schatkist kunnen omgeruild worden voor civilizationkaarten, die speciale vaardigheden en bescherming geven aan de speler.

### 4.1. Procedure

Het spel is verdeeld in beurten. In elke beurt is een hele reeks van fasen mogelijk. Tijdens iedere fase kunnen de spelers om beurten of tegelijkertijd, als aangegeven, de gebeurtenissen in die fase afhandelen. Zie uw spelerskaart. Als iedereen zo'n fase afgehandeld heeft kan aan de volgende fase begonnen worden. Als alle dertien fasen afgehandeld zijn, is er één speelbeurt voorbij en begint de volgende beurt.

**Dit is voor beginners even wennen: u handelt dus met zijn allen fase voor fase af. Zo heft iedereen eerst belasting (als u steden heeft); dan volgt fase twee: iedereen vermeerderd zijn bevolking; daarna werkt iedereen fase drie af enzovoorts. Elke fase heeft zijn eigen volgorde, zie de spelerskaart. In het begin zijn de meeste fasen nog niet aktueel.**

Gemiddeld zijn er tussen de 16 en 20 beurten per spel en iedere beurt telt 13 fasen. Tijdens het eerste stadium van het spel zullen maar een paar van de 13 fasen plaatsvinden. Ze moeten echter wel in de juiste volgorde gespeeld worden; de fasen die niet van toepassing zijn kunt u dan overslaan. De onmiddellijke konsekwenties van bepaalde fasen kunnen in gegeven situaties secundaire akties tot gevolg hebben. Op de fasentabel hieronder worden de secundaire akties tussen haakjes vermeld.

### 4.2. Het opzetten van het spel

Pas het bord in elkaar, sorteer de handelskaarten en leg ze op de juiste plaats met de achterkant boven, leg onderaan de diverse stapels de juiste rampenkaart. Onder de eerste stapel komt geen rampenkaart. De verschillende handelskaarten met de waarden 1 resp. 2 worden geschud voor u ze neerlegt. Leg de civilizationkaarten gesorteerd neer.

Neem nu 1 kaart van iedere stapel handelskaarten, net zoveel als er spelers zijn, schud deze kaarten en deel ze uit aan de spelers. Deze kaarten geven de volgorde aan waarin de spelers hun volk mogen kiezen. De speler met het laagste nummer mag als eerste kiezen, daarna de speler met het op een na laagste nummer enz. Als alle spelers hun volk gekozen hebben worden de handelskaarten weer op de stapels teruggelegd.

Spelers	Regio	Volk
2	Lichtbruin	Azië (start te Hattusas) Kreta (start te Knossos) Thracië (start te Odessa) Gebruik 1 Mystiek-kaart

3	Lichtbruin/Roze	Azië (start te Hattusas) Kreta (start te Knossos) Illyrië (start vanaf een "5"-gebied aan de noordzijde van het bord) Italië (start te Tarquinia) Thracië (start vanaf een "3" gebied aan de noordzijde van het bord) Gebruik 1 Mystiek-kaart
---	-----------------	--

4	Lichtbruin/Groen	Azië (start vanaf een "2" gebied aan de noordzijde van het bord) Assyrië (start vanaf een "2"-gebied aan de noordoostelijke zijde van het bord) Babylon (start te Susa) Kreta (start te Knossos) Thracië (start te Odessa) Gebruik 2 Mystiek-kaarten
---	------------------	---

5	Alle, behalve Roze	Afrika (start te Carthago) Azië (start vanaf een "2" gebied aan de noordzijde van het bord) Assyrië (start vanaf een "2" gebied aan de noordoostelijke zijde van het bord) Babylon (start te Susa) Kreta (start te Knossos) Egypte (start te Hieraconpolis) Thracië (start te Odessa) Gebruik 2 Mystiek-kaarten
---	--------------------	--

6/7	Alle	Afrika (start te Carthago) Azië (start vanaf een "2" gebied aan de noordzijde van het bord) Assyrië (start vanaf een "2" gebied aan de noordoostelijke zijde van het bord) Babylon (start te Susa) Kreta (start te Knossos) Egypte (start te Hieraconpolis) Illyrië (start vanaf een "5"-gebied aan de noordzijde van het bord) Italië (start vanaf Tarquinia) Thracië (start te Odessa)
-----	------	--

Onthoud dat elke speler maar over 48 fiches beschikt bij een spel met 7 deelnemers.

Iedere speler neemt zijn set speelstukken en legt zijn rechthoekige wijzer op de pijl bij de juiste baan op de tijdschaal, en één fiche op de juiste plaats op het bord volgens bovenstaande instructies.

### 4.3 Fasen

Behalve een aanduiding van de volgorde waarin de diverse fasen plaatsvinden geeft de spelerskaart tevens een beknopte aanduiding van de spelregels. De fasen E2, E5, E7, E9 en E10 zijn het middelpunt van het spel.

Fasen, gemerkt met een \* (ster) moeten in de voorgeschreven volgorde door de spelers gespeeld worden. De andere fasen kunnen door de spelers tegelijkertijd uitgevoerd worden.

4.3.1	E1 Belastingheffen (Opstanden)	Alleen als er steden zijn
4.3.2	E2 Bevolkings-uitbreiding	Altijd
4.3.3	E3 Volkstelling	Altijd
4.3.4	E4 Scheepsbouw/onderhoud	Indien gewenst (verwijder overtollige schepen)
4.3.5	E5 *Bewegen	Altijd
4.3.6	E6 Oorlog	Indien noodzakelijk na E5 (overgave van steden en reductie van steden die niet onderhouden kunnen worden)
4.3.7	E7 Stedenbouw	Indien van toepassing
4.3.8	E8 *Trekken van handelskaarten	Alleen als er steden zijn (goud kopen)
4.3.9	E9 Handel	Alleen als men genoeg handelskaarten bezit
4.3.10	E10 Koop civilizationkaarten	Indien van toepassing
4.3.11	E11 *Behandel rampen	Indien veroorzaakt door (reduceren steden die niet onder - E8 en E9 houden kunnen worden)



## 4.3.13 E13 Werk de tijdschaal bij

Altijd

## 4.3.1 Belastingheffen (E1)

Als een speler steden heeft moet hij per stad 2 fiches belasting betalen uit zijn voorraad aan zijn Schatkist (zie ook Muntenstelsel, 5.3.9). Als een speler niet voldoende fiches op voorraad heeft om de belasting te betalen, dan zullen de steden waarvoor niet betaald kan worden in Opstand komen.

## Opstanden

Als er een opstand plaatsvindt, moet de speler die de meeste fiches in voorraad heeft na belastingbetaling, kiezen in welke steden er een opstand plaatsvindt. Deze steden neemt hij over. Hij mag alleen het aantal steden overnemen waarvan de oorspronkelijke speler geen belasting kon voldoen. De speler die de steden overneemt ruilt ze om voor steden van zijn eigen kleur. Als deze speler niet voldoende steden op voorraad heeft, moet de speler met de daaropvolgende grootste voorraad de overgebleven steden overnemen, enzovoorts.

Een speler die steden overneemt hoeft hiervoor pas bij het begin van de volgende beurt belasting te betalen. Steden die door een opstand naar een andere speler overgaan mogen op het bord blijven als ze niet onderhouden worden. Deze situatie blijft bestaan tot de eerstvolgende bevolkingsaanwasfase (E2).

## 4.3.2 Bevolkingsaanwas (E2)

Iedere speler moet 1 fiche toevoegen aan een gebied waar zich al 1 van zijn fiches bevindt. Hij moet 2 fiches toevoegen waarin zich 2 of meer van zijn fiches bevinden. Iedere bevolkingsaanwas moet uitgevoerd worden tenzij de speler niet voldoende fiches op voorraad heeft. In dat geval mag de speler zelf uitmaken waar hij zijn fiches plaatst. (Hint: Leg de fiches waarmee men uitbreidt bovenop de al aanwezige fiches.)

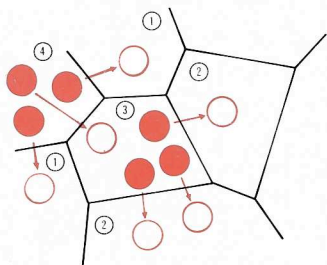
## 4.3.3 Volkstelling (E3)

Iedere speler moet in deze fase het aantal fiches tellen die hij op het bord heeft en dit met de vierkante wijzer aangeven op de volkstellingstabel (dit geeft aan in welke volgorde er gespeeld moet worden, zie E5).

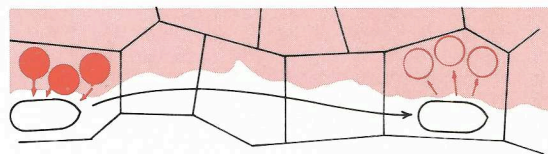
## 4.3.4 Scheepsbouw (E4)

Schepen geven fiches de mogelijkheid om over zee te reizen. Om één schip te bouwen moet een speler 2 fiches betalen; normaal gesproken betaalt de speler met fiches die in de schatkist liggen. Deze fiches gaan terug naar de voorraad op de spelerskaart. Om een reeds bestaand schip aan te houden betaalt de speler 1 fiche (onderhoudskosten). Een andere manier om een schip te bouwen of aan te houden is als volgt: de speler verwijderd uit de gebied waarin hij het schip wil bouwen of aan wil houden, het aantal fiches dat hiervoor nodig is en legt deze fiches op voorraad. Schepen kunnen alleen in kustgebieden gebouwd worden.

Schepen die de speler niet onderhoudt worden van het bord gehaald en naast de spelerskaart bewaard.



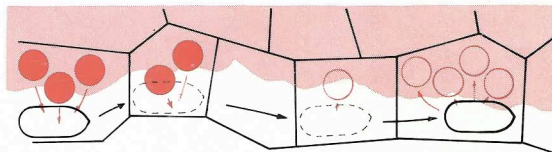
A Typische beweging te land



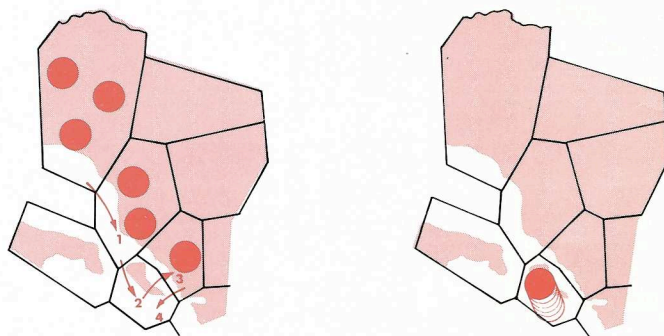
B. Hier ziet u dat 3 fiches per schip over 4 gebieden vervoerd zijn. Dit is de maximale afstand die een schip kan reizen, tenzij het desbetreffende volk de kaart Weven bezit. N.B. De fiches begonnen en eindigden allemaal in een kustgebied. Fiches kunnen namelijk niet van land naar land bewegen en dan inschepen in dezelfde beurt, of varen, ontschepen en dan nog verder trekken over land! Bewegingen over zee gaat veel sneller dan over land en wordt daarom veel gebruikt om zeestraten over te steken en om eilanden te bevolken. Later in het spel wordt deze tactiek veel gebruikt om veroveringsacties te voeren door invasie. Landen die de civilizationkaarten Weven, Astronomie en Smeden bezitten moeten goed in de gaten gehouden worden (zie 5.3.1, 5.3.6, en 5.3.7., daar wordt u uitgelegd wat de voordelen van deze kaarten zijn).

Alle fiches die een speler op het bord heeft mogen gezet worden. De fiches mogen 1 landgrens passeren, ze mogen inschepen en weer ontschepen in een ander gebied.

Een schip mag 5 fiches tegelijk vervoeren en mag 4 zeegebieden varen (zie ook Weven 5.3.1). Een schip mag geheel of gedeeltelijk langs zijn route terugvaren en mag onderweg in- en ontschepen zolang de laadcapaciteit maar niet overschreden wordt en het schip niet meer dan viermaal een grens passeert. Een schip kan dus meerdere ladingen fiches over een smalle zeestraat vervoeren of fiches op verschillende plaatsen inladen en neerzetten tijdens zijn reis. Schepen mogen ieder watergebied gebruiken inclusief meren, maar ze mogen niet over rivieren varen of over land gaan. Meestal blijven ze in kustwateren, dat zijn de gebieden die zowel land als water bevatten (voor varen over open zee zie Astronomie, 5.3.6).



C. Schepen nemen niet altijd een volle lading fiches mee vanuit eenzelfde gebied of zetten niet altijd een volle lading fiches in een gebied af. Hier vervoert één schip fiches vanaf twee verschillende landen en laat ze op verschillende plaatsen weer aan land gaan. U dient goed op te letten, dat één schip per beurt nooit meer dan 5 fiches tegelijk mag vervoeren, en dat het niet meer dan vier watergrenzen over mag.



D. Dit is een uitgebreidere variant op het voorgaande voorbeeld en laat zien hoe een schip in een beurt 6 fiches kan verplaatsen, wat genoeg is om de stad Crocyra op het eiland Korfu te bouwen.

N.B. Het schip vervoert nooit meer dan 5 fiches tegelijkertijd. Dit voorbeeld toont ook dat een schip heen en weer mag varen langs dezelfde gebieden zelfs zonder fiches te vervoeren. Tijdens fase E5 (bewegingsfase) maakt het niet uit hoeveel fiches zich in een gebied bevinden (Het overschot wordt pas in E7 verwijderd, zodat aan het einde van de beurt de capaciteit van een landgebied niet wordt overschreden). Fiches mogen ook naar een gebied gezet worden waar een stad ligt (dit mag alleen om een stad te verdedigen of aan te vallen). Er is tussen fase E5 en E7 geen beperking voor het aantal fiches van verschillende spelers die tegelijkertijd in hetzelfde gebied mogen staan.

A. Dit is een typische beweging over land. Alle rode fiches zijn één landgrens gepasseerd: dit is de maximale afstand die ze per beurt mogen afleggen.

N.B.: De fiches zijn zoveel mogelijk verspreid teneinde zoveel mogelijk gebieden in bezit te nemen. Massale volksverhuizingen zoals deze komen veel voor in Civilization, zeker in de beginfase van het spel. Een ervaren speler kan veel tijd besparen door het zorgvuldig plannen van zijn zetten, en er voor zorgen dat er zo min mogelijk fiches verloren gaan door overbevolking.

## 4.3.5 Bewegingsfase (E5)

Tijdens deze fase gaan de spelers hun fiches bewegen in de volgorde van bevolkingsgrootte (E3). De speler met de meeste fiches op het bord moet het eerst bewegen, hierna komt de speler met het op één na grootste aantal fiches, enzovoorts. Dit voorkomt problemen die kunnen ontstaan als spelers tegelijkertijd bewegen. Het geeft ook een voordeel aan militair zwakkere spelers: die kunnen zich nu eventueel uit een bedreigd gebied terugtrekken of een gebied versterken.

## 4.3.6 Oorlog (E6)

Oorlog ontstaat als 2 of meer spelers fiches in hetzelfde gebied hebben en daarmee de bevolkingslimiet voor het gebied overschreden wordt. Als de bevolkingslimiet (dit is het omcirkelde cijfer) niet overschreden wordt, dan mogen verschillende volken in hetzelfde gebied wonen.

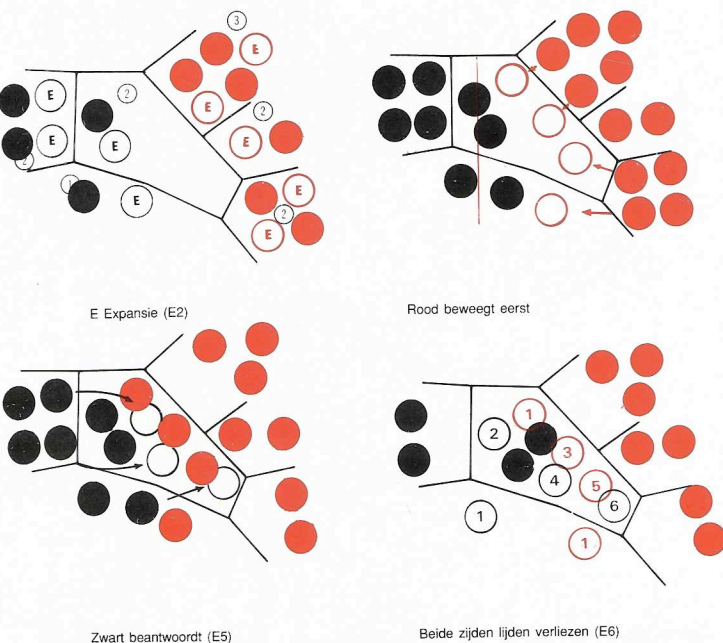
N.B.: Een gebied is volledig bezet als er zich een stad in bevindt. Oorlog kan ontstaan tussen fiches onderling, tussen fiches en steden,



en tussen fiches en andere fiches die een stad verdedigen. Alle oorlogen vinden plaats op het land. Schepen kunnen nooit aan oorlogen deelnemen, ook al hebben ze misschien fiches naar het gevechtsgebied vervoerd. Fiches die verwijderd moeten worden als gevolg van oorlogen gaan terug naar de voorraad.

### 4.3.6.1 Oorlogvoering tussen fiches(stammen) onderling

Deze oorlogen worden door beide partijen uitgevochten door het beurteelings verwijderen van fiches, tot één van de spelers vernietigd is in het gebied, of tot het moment waarop de bevolkingslimiet voor het gebied niet meer overschreden wordt. De speler die de minste fiches in het gebied heeft, begint als eerste met het verwijderen van 1 fiche. Daarna moet de andere speler 1 fiche verwijderen; dit gaat net zo lang door totdat aan de bevolkingslimiet is voldaan. Als beide spelers evenveel fiches in hetzelfde gebied hebben moeten ze tegelijkertijd fiches verwijderen. In een geval als dit moet er altijd een even aantal fiches aanwezig zijn in het omstreken gebied. Een gebied met een bevolkingslimiet van 1 blijft dan zonder bevolking achter. Als meerdere spelers in een oorlog verwikkeld zijn dan moet degene met de minste fiches eerst uitnemen, dan de volgende enz. (zie ook Smeden 5.3.7).



E. Deze situatie laat zien hoe de resultaten van uitbreiding, beweging en oorlog, de belangrijkste acties van het middenspel, op elkaar kunnen inwerken. Zowel Rood als Zwart hebben in hun gebieden de bevolkingslimiet bereikt. Alleen in het door Zwart bezette gebied is nog ruimte. Met een E worden de fiches aangeduid die door de uitbreiding verkregen zijn, waardoor tevens een overbevolking in deze gebieden is ontstaan. Als Rood aan de beurt is om te bewegen, besluit deze om twee gebieden die door Zwart bezet zijn binnen te vallen. Rood hoopt het centrale gebied in te kunnen nemen met drie fiches; de inval in het daaronder gelegen gebied heeft geen kans van slagen tenzij Zwart zich terugtrekt. Deze aanval van de rode fiches kan de zwarte fiches in het onderste gebied afleiden en bezig houden, zodat Rood in het centrale gebied om de rode fiches te kunnen elimineren. Hij laat in het onderste gebied net voldoende fiches staan, zodat hij de rode fiches kan elimineren, alhoewel hij daarmee ook zijn eigen fiche verliest.

N.B. In het onderste gebied moeten beide spelers tegelijkertijd hun fiche verwijderen omdat ze met een even aantal in hetzelfde gebied staan. Als dit gebeurt in een gebied met een bevolkingslimiet van 1, dan blijft dit gebied zonder bevolking achter. Dit laat zien hoe belangrijk het is om als tweede te mogen bewegen, waardoor tegenaanvallen ingezet kunnen worden met precies het juiste aantal fiches om het beste resultaat te bereiken. Beide spelers hebben evenveel fiches verloren, maar de speler die als tweede mag bewegen kan er vaak voor zorgen dat hij beter uit de strijd komt.

### 4.3.6.2 Oorlogen tussen fiches(stammen) en steden

Steden houden altijd stand tegen aanvallen, tenzij ze door 7 fiches of meer aangevallen worden. (Zie ook Bouwkunde 5.3.1.1). Aanvalslegers, die uit 6 fiches of minder bestaan worden automatisch vernietigd. Als een stad door 7 of meer fiches wordt aangevallen dan wordt de stad eerst vervangen door 6 fiches van de eigenaar waarna de slag op de normale manier wordt uitgevochten. Als 2 of meer groepen fiches een stad aanvallen, dan moeten ze eerst onderling de strijd uitvechten; de overwinnaar mag nu de stad aanvallen als hij tenminste nog voldoende fiches over heeft.

### 4.3.6.3 Oorlogen tussen fiches en steden die door fiches verdedigd worden

De vijandige fiches moeten eerst onderling de slag uitvechten. Als er hierna voldoende aanvallers overblijven dan gaat de strijd verder als sub 4.3.6.2.

### 4.3.6.4 Overgave van steden

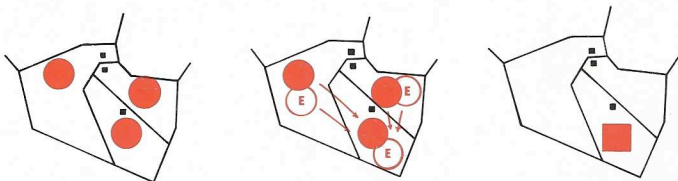
Als een speler onvoldoende fiches op voorraad heeft om een stad die aangevallen wordt om te ruilen voor fiches, dan geeft deze stad zich over. Dit houdt in dat de speler die de stad aanvalt, deze omruilt voor een stad van zijn eigen kleur. Een speler die op deze manier een stad of steden kwijt zou raken heeft het recht om eerst andere oorlogen waarin hij verwikkeld is af te werken.

### 4.3.6.5. Verwijderen van steden die niet onderhouden kunnen worden

Nadat alle veldslagen afgehandeld zijn moet een speler, om zijn steden te kunnen onderhouden, per stad tenminste 2 fiches op het bord hebben. Als dit niet het geval is, dan moeten steden die niet onderhouden kunnen worden, **gereduceerd** worden. Een stad wordt gereduceerd door deze te vervangen door de bevolkingslimiet in uw eigen kleur. (met het bezit van Landbouw moet rekening gehouden worden).

### 4.3.7. Stedenbouw (E7)

Als een speler 6 of meer fiches in een gebied heeft waar hij steden mag bouwen (dit wordt aangegeven door de zwarte en witte vierkantjes in een gebied) dan mag hij deze fiches omruilen voor een stad. Als een gebied géén vierkantje bevat moet de speler 12 fiches in het gebied zetten om er een stad te kunnen bouwen.



F Bevolkingsaanwas (E2), beweging (E5) en stedenbouw (E7).

F. De optie om 6 fiches in één gebied samen te trekken om er een stad te bouwen is niet zo moeilijk als het lijkt. In dit voorbeeld wordt de stad Sparta gebouwd hoewel dit gebied en de 2 aangrenzende gebieden Mycene en Corinthië aan het begin van de beurt ieder maar één fiche hebben staan en de respectievelijke bevolkingslimiet 1, 1 en 2 is. Omdat het teveel aan bevolking pas na het bouwen van steden verwijderd hoeft te worden, is het mogelijk om na de uitbreidingsfase over het benodigde aantal fiches te beschikken. De situatie begint een probleem te worden als in de aangrenzende gebieden al steden gebouwd zijn. Deze gebieden krijgen geen bevolkingsaanwas. Stel dat Mycene gebouwd is; dan is het nog steeds mogelijk om Sparta te bouwen, maar dan moeten er 4 fiches uit het gebied Corinthië komen om samen met de twee fiches van het gebied Sparta deze stad te kunnen bouwen. Stel dat Corinthië gebouwd was en niet Mycene, dan kan Sparta alleen gebouwd worden als er fiches van overzee aangevoerd worden. Als het desbetreffende volk Landbouw heeft (zie 5.3.8), dan wordt de hele situatie een stuk eenvoudiger.

Er mag zich in één gebied nooit meer dan één stad bevinden. Niemand mag meer dan 9 steden bouwen; als dit te gebeuren zou staan door samentrekking van de benodigde fiches, dan worden de overtollige fiches afgevoerd (zie: 4.3.6.5). Een speler moet voor elke stad minstens twee stammen op het bord hebben, maar hij mag tot na de fasen E6 en E11 wachten met de benodigde aanpassingen. Een speler mag nooit steden bouwen zonder ze te kunnen onderhouden, ofwel zonder dat er voor elke stad twee fiches op het bord zijn.

Nadat de steden gebouwd zijn, worden de samengetrokken stammen op voorraad gelegd op de spelerskaart. Geen enkel gebied mag hierna nog meer fiches bevatten dan de limiet (uitzondering: zie Landbouw, 5.3.8). Er mogen nu géén fiches meer liggen in gebieden met een stad.

### 4.3.8. Het verkrijgen van handelskaarten (E8)

Spelers mogen net zoveel handelskaarten trekken als zij steden hebben; beginnende met de eerste stapel, moeten ze van elke stapel 1 kaart nemen. De speler met de minste steden moet als eerste zijn kaarten trekken, daarna de andere spelers in oplopende volgorde. Als een stapel op is mogen daarvoor in de plaats geen kaarten van andere stapels gepakt worden; de speler krijgt dan gewoon minder kaarten.

Het is niet verstandig als spelers bekend maken wat zij getrokken hebben. Ze kunnen namelijk een rampenkaart getrokken hebben die ze in de handelsfase mogen verhandelen. Rampenkaarten met een rode achterkant zijn uiteraard voor iedereen zichtbaar en mogen dan ook **niet** verhandeld worden (zie 4.3.1.1 Afhandeling van rampen).

Een speler met genoeg geld mag eventueel een Goudkaart kopen wanneer hij aan de beurt is. Deze Goudkaart heeft een waarde van 18 (als de speler een Piraterijkaart trekt in plaats van Goud, gebruikt hij hem op de normale manier, zie 5.2.9).

### 4.3.9. Handel (E9)

De handelsfase begint is voor alle spelers tegelijkertijd. Dit is een drukke fase. Er mag onbeperkt zaken gedaan worden en aanbiedingen mogen worden veranderd, opgeschort, of teruggetrokken in de open onderhandelingen tussen alle spelers. Elke handelsovereenkomst mag zich slechts tussen 2 spelers voltrekken.

De handel gaat volgens een systeem van ruilhandel waarbij alleen de handelskaarten gebruikt worden, geen fiches. Elke speler wil handelen biedt een aantal handelskaarten aan dat minimaal **drie** moet zijn. Hij geeft hierbij de **totale waarde** aan van het aantal aangeboden kaarten **en** noemt **één soort** koopwaar van de aangeboden kaarten. Deze informatie moet altijd **korrekt** zijn. Alle andere extra informatie die men geeft, of dit nu vrijwillig gedaan wordt danwel op verzoek, hoeft niet juist te zijn.

Een andere speler biedt nu zijn handel aan als tegenbod. Als tussen de spelers overeenstemming wordt bereikt, dan worden de kaarten tegelijkertijd geruild (met de beeldzijde omlaag). Deze fase duurt voort totdat alle spelers klaar zijn met handelen. Men mag ook 3 voor 4 kaarten ruilen, enzovoorts.

N.B.: een speler met minder dan 3 kaarten kan geen handel drijven.



#### 4.3.10 Het kopen van civilizationkaarten (E10)

Speel deze fase uit in de omgekeerde volgorde van de tijdschaal. Start met Egypte, daarna met de andere volkeren; Afrika komt als laatste aan de beurt. Elke speler heeft de mogelijkheid om, als hij aan de beurt is, enkele of al zijn handelskaarten om te ruilen voor civilizationkaarten. Hij mag fiches uit de schatkist gebruiken om het bedrag aan te zuiveren. Bij de handelskaarten telt de totale waarde die zij hebben; als de handelskaarten méér waard zijn dan de civilizationkaarten, dan krijgt u géén geld terug. Er kunnen meerdere civilizationkaarten tegelijkertijd gekocht worden indien de speler dit wenst. Indien men fiches toevoegt, moet het totaalbedrag precies kloppen met de prijs; men mag geen overtollige fiches uitgeven.

Spelers mogen nooit meer dan één van elke civilizationkaart bezitten. Men mag maximaal 11 civilizationkaarten kopen. Ze mogen **nooit** geruild of teruggegeven worden.

De meeste civilizationkaarten geven een korting op de prijs van bepaalde andere civilizationkaarten. Dit staat op de kaarten aangegeven. In het algemeen geven blauwe kaarten (Kunsten) 5 punten korting op andere blauwe kaarten en de kaart Rechten. Alle oranje kaarten (Ambachten) geven 10 punten korting op de prijs van andere oranje kaarten en de kaart Democratie. Alle groene kaarten (Weten-schappen) geven 20 punten korting op andere groene kaarten en de kaart Filosofie. Roze kaarten (Geleerdheid) geven geen kortingen op het verkrijgen van andere kaarten met uitzondering van de vermeldingen die bij Architectuur en Literatuur staan. Kortingen mogen opgeteld worden voor alle aankopen van de speler, maar de kortingen van de kaarten mogen maar één keer per beurt genoten worden. Koopt men méér kaarten, dan telt de korting maar voor één kaart. Architectuur geeft 15 punten korting op de aankoop van Literatuur als een Geleerdheidskaart; u mag echter de 5 punten korting die u krijgt omdat Literatuur een Kunstenkaart is, niet extra meetellen. Mystiek, Muziek en Architectuur zouden  $5 + 5 + 15 = 25$  punten korting geven op Rechten: de eerste twee kaarten omdat ze tot de Kunsten behoren met een korting op rechten, en Architectuur omdat deze een speciale korting geeft op iedere Geleerdheidskaart. Dezelfde kaarten zouden  $20 + 30 + 15 = 65$  punten korting geven om Filosofie aan te kunnen schaffen. Deze keer telt Mystiek als een Wetenschapskaart en de andere twee kaarten geven weer een speciale korting. De korting die u krijgt door een civilizationkaart mag u pas in de volgende beurt gebruiken.

De handelskaarten waarmee de spelers gekocht hebben, worden gesloten teruggelegd onderaan de stapel waar ze vandaan kwamen. Fiches waarmee gekocht is gaan terug naar de voorraad.

Civilizationkaarten die de speler eenmaal gekocht heeft, kunnen nooit worden geruild, afgenomen of teruggelegd. Dit maakt strategische planning belangrijk, omdat de spelers 1000 punten nodig hebben om het 5de tijdperk in te mogen en nog meer om te winnen. Omdat er een beperking is aan het aantal civilizationkaarten die u mag bezitten, houdt dit in dat een teveel aan kaarten met een lage waarde een handicap vormen, vooral voor volken die 1400 punten nodig hebben om te winnen.

#### 4.3.11 Afhandeling van rampen (E11)

Met uitzondering van de eerste stapel ligt er een rampenkaart onder iedere stapel handelskaarten (zie 5.2 voor details). Rampenkaarten met een rode achterkant kunnen niet verhandeld worden; de speler die ze trekt moet ze melden en ondergaan. Rampenkaarten met een zwarte achterkant hoeven niet uitgespeeld te worden door de eerste speler die ze trekt. In de handelsfase mag deze speler rampen bijsluiten in een stapeltje handelskaarten die hij ruilt; de speler die op deze manier aan een ramp komt, moet hem ondergaan. Deze ramp mag niet nog een keer verhandeld worden aan een andere speler. Rampenkaarten hebben een waarde van nul; een speler die een neutrale rampenkaart niet verhandeld heeft mag hem tijdens fase E12 terugleggen onder de stapel waar hij vandaan kwam. De speler mag de ramp ook vasthouden om deze later te verhandelen.

Rampen worden in oplopende volgorde afgehandeld, te beginnen met de vulkaanuitbarsting of aardbeving en eindigend met piraterij. Een speler hoeft in één beurt niet meer dan 2 rampen te ondergaan. Zodra een speler 2 rampen heeft ondergaan, worden de andere rampenkaarten die hij nog heeft, teruggelegd. Een speler kan wel altijd te maken krijgen met de neveneffecten van rampen van andere spelers, ondanks het feit dat hij zelf misschien 2 rampenkaarten (gehad) heeft.

Als ALLE rampen uitgevoerd zijn moeten alle steden, die niet meer onderhouden kunnen worden, verwijderd worden.

Rampenkaarten die teruggelegd worden moeten dicht onder de stapel gelegd worden, waar ze vandaan kwamen.

#### 4.3.12 Het terugleggen van een teveel aan handelskaarten (E12)

De spelers mogen tot 6 handels- en rampenkaarten met zwarte achterkant bewaren voor de volgende beurt. Het overschot dient te worden afgelegd en dicht onderaan de respectievelijke stapels geplaatst te worden.

#### 4.3.13 Het bijwerken van de tijdschaal (E13)

Iedere speler mag zijn wijzer per beurt 1 vakje naar rechts opschuiven. Voordat een speler zich echter in een nieuwe tijdperk mag begeven, moet er aan enkele eisen worden voldaan. Zolang aan die eisen niet voldaan kan worden, blijft het fiche staan.

N.B.: u vult dan wel normaal uw beurt.

Verder moet een speler die na E11 geen steden meer over heeft, zijn fiche 1 vakje **terugschuiven**. Dit geldt in alle tijdperken met uitzondering van het eerste. Een speler moet 2 steden op het bord hebben om het 2de tijdperk binnen te gaan. Een speler moet tenminste 3 aparte groepen civilizationkaarten bezitten, d.w.z. hij moet 3 van de 4 kleuren hebben, voordat hij het 3de tijdperk binnen mag gaan. Een speler met de kaarten Mystiek (groen en blauw) en Weven (oranje) mag dus het 3de tijdperk binnengaan.

Een speler heeft 7 civilizationkaarten nodig om het 4de tijdperk binnen te gaan.

Een speler heeft civilizationkaarten nodig met een totaalwaarde van minimaal 1000 punten om het 5de tijdperk binnen te gaan. Een speler die zich eenmaal in het 5de tijdperk bevindt heeft de aangegeven puntenwaarde nodig om verder te kunnen gaan, maar hij mag de waarde van zijn handelskaarten en/of de waarde van zijn schatkist meetellen om aan het vereiste aantal punten te voldoen. Als een speler niet het vereiste aantal punten heeft om de volgende stap te maken, dan blijft hij staan op het vakje waar hij zich bevindt. Heeft hij echter minder dan het vereiste aantal punten voor het vakje waar hij staat, dan moet hij een vakje teruggaan.

#### 4.4 Winnen

De winnaar is de speler die als eerste zijn wijzer op de finishcirkel kan plaatsen. Hij mag alléén doen wanneer hij het vereiste aantal punten heeft van het vakje dat hij wil verlaten. Deze zet telt als de laatste stap langs de tijdschaal.

In het geval dat men gelijk eindigt, is de speler die de hoogste totaalwaarde heeft aan civilizationkaarten, handelskaarten en schatkist, winnaar.

### HOOFDSTUK 5. Informatie

#### 5.1. Handelskaarten

Er zijn in totaal 75 handelskaarten in het spel; 66 ervan tonen koopwaar en hebben een waarde van 1 tot 9 punten per kaart; 8 kaarten zijn rampenkaarten met een waarde van nul. De beschrijving van deze rampen vindt u onder nummer 5.2.

Wanneer een speler meerdere kaarten van dezelfde koopwaar heeft, is de waarde van die combinatie aanmerkelijk hoger dan die van de opgetelde waarde van elke kaart apart. Het is vaak waardevoller om meerdere kaarten van hetzelfde artikel te hebben dan een enkele kaart met een hogere waarde. Bijvoorbeeld: 1 Goudkaart is 9 punten waard, terwijl 3 Zoutkaarten samen 27 punten waard zijn. In een extreem geval zou men, wanneer men van elk type koopwaar 1 kaart heeft, een totaal aan 48 punten hebben, met dezelfde waarde als een serie van 4 Zoutkaarten.

De formule om de totale waarde van meerdere kaarten van hetzelfde artikel te berekenen is de volgende:

tel de individuele kaartwaarde op en vermenigvuldig ze dan met het aantal kaarten **van die soort** die u bezit.





Voorbeeld: 4 Stoffenkaarten met een waarde van 5 is:  $(4 \times 5) \times 4 = 80$  punten. Het is echter niet nodig om dit iedere keer uit te rekenen; de waarde van de diverse series staan op de kaarten zelf aangegeven. De series van 1 tot 4 staan bovenaan de kaart, die van 5 en hoger onderaan.

Verskillende koopwaar mag niet gekombineerd worden, ook al hebben ze dezelfde basiswaarde. Als bij transakties series van dezelfde kaarten verhandeld worden, moet men van de seriewaarden uitgaan bij de vaststelling van de totale waarde van de koopwaar. Omdat u per beurt maar 1 kaart per artikel mag trekken, is handelen onontbeerlijk bij het samenstellen van uw series. De tabel hieronder geeft een prima indicatie van het enorme potentieel dat u door succesvol handelen kunt verwerven, met name in de meest gangbare koopwaar: Zout, Graan, Stoffen en Brons.

Aantal kaarten:	2	3	4	5	6	7	8	9
Artikel:								
1 Huiden of Oker,	4	9	16	25	36	49	-	-
2 IJzer of Papyrus	8	18	32	50	-	-	-	-
3 Zout	12	27	48	75	108	147	192	243
4 Graan	16	36	64	100	144	196	256	-
5 Stoffen	20	45	80	125	180	245	-	-
6 Brons	24	54	96	150	216	-	-	-
7 Specerijen	28	63	112	175	-	-	-	-
8 Edelstenen	32	72	128	-	-	-	-	-
9 Goud	36	81	-	-	-	-	-	-

## 5.2 Rampenkaarten

De eerste 4 rampenkaarten hebben een rode achterkant en moeten door de speler die ze van de stapel trekt, ondergaan worden. Deze kaarten mogen nooit verhandeld worden. De ramp moet altijd afgehandeld worden (behalve als het uw 3e in één beurt zou zijn) waarna de kaart onderaan zijn stapel teruggelegd wordt.

De tweede serie van 4 rampenkaarten hebben een neutrale achterkant; de spelers die deze kaarten trekken hoeven de rampen niet te ondergaan. De spelers die deze kaarten toegespeeld krijgen tijdens de handelsfase, moeten de rampen wél ondergaan. De nummers onderaan verwijzen naar de stapel waar de kaart thuishoort.

Alle rampenkaarten hebben een waarde van 0.

### 5.2.1 Afhandeling van rampen

Bij het ondergaan van rampen worden fiches en steden (schepen niet) omgerekend in eenheden. Eén fiche is één eenheid en één stad is gelijk aan vijf eenheden. De schatkist en de schepen lijden niet onder rampen.

Tenzij anders vermeld, worden steden vernietigd door rampen. Dit staat voor specifieke rampen gelijk aan het verliezen van 5 eenheden per stad.

Wanneer een stad gereduceerd wordt, wordt het vervangen door het bevolkingslimiet voor dat gebied. Hierbij moet men rekening houden met eventueel bezit van Landbouw.

Fiches en steden die van het bord verwijderd worden, gaan terug naar de voorraad.

### 5.2.2 Vulkanuitbarsting of aardbeving

Als de speler eenheden heeft in een gebied waar zich een vulkaan (aangeduid door een wit driehoekje) bevindt, dan zijn alle stammen in dat gebied vernietigd, ongeacht tot welk volk ze behoren. De vulkanen bij Syracuse en Cumea treffen twee gebieden omdat ze op een grens liggen. Als de speler eenheden bij meerdere vulkanen heeft, bepaalt hij zelf welke vulkaan tot uitbarsting komt. Als de speler geen eenheden in een vulkanisch gebied heeft, verliest hij een stad naar keuze door een aardbeving; hij mag tevens een andere speler een stad laten verliezen als die in een aangrenzend gebied ligt van zijn getroffen stadsgebied, zelfs als deze gebieden door water gescheiden zijn; bijvoorbeeld Rhodos en Miletus.

### 5.2.3 Overstroming

De speler verliest 17 eenheden als deze zich in een overstromingsgebied bevinden. Gedeelten van gebieden waar deze ramp plaatsvindt zijn donkerder van kleur dan de rest van het gebied. Alleen lokaties van steden, aangegeven door een wit vierkantje, hebben te lijden van overstromingen. Wanneer er stammen van andere spelers zich in het overstromingsgebied bevinden, kunnen van hem maximaal 10 eenheden verwijderd worden.

Een speler die Bouwkunde bezit, verliest ten hoogste 7 eenheden ten gevolge van een overstroming.

### 5.2.4 Hongersnood

De speler verliest zelf 9 eenheden; hij mag andere spelers tot een totaal van 20 stammen laten verliezen, maximaal 11 per speler. De speler die aan de beurt is beslist hoeveel eenheden de andere spelers moeten verliezen, maar de andere spelers mogen zelf beslissen welke eenheden zij verwijderen.

Iedere speler die Pottenbakken in bezit heeft, mag zijn verlies verminderen met 4 eenheden voor elke Graankaart die hij in zijn heeft.

## 5.2.5 Burgeroorlog

35 Eenheden scheiden zich af; 15 hiervan worden gekozen door de speler, en 20 hiervan worden gekozen door een door hem aangewezen begunstigde. Deze eenheden worden tijdelijk omgedraaid, met de blanco zijde omhoog. De speler beslist met welke groep hij verder blijft spelen. Hierna neemt de begunstigde de andere groep in beslag en wisselt ze om voor zijn eigen stammen. De speler behoudt zijn voorraad, schepen, schatkist en positie op de tijdschaal. Als de speler minder dan 35 fiches bezit, heeft de burgeroorlog geen effect! De begunstigde kan een willekeurige andere speler zijn.

Als de speler Filosofie bezit, scheiden zich slechts 15 eenheden af; deze worden gekozen door de begunstigde, die in dit geval de speler met de meeste fiches in voorraad moet zijn (dit kan de speler zelf zijn!). Verder gaat alles zoals hierboven werd beschreven.

Als de speler Democratie in plaats van Filosofie in bezit heeft, scheiden zich 45 eenheden af, waarvan 15 door de speler worden gekozen en 30 door een door hem uitgekozen begunstigde.

(Wanneer er, ten gevolge van een tekort aan fiches of steden, afgeweken moet worden van de standaardprocedure, kunt u hoofdstuk 6 raadplegen).

## 5.2.6 Epidemie

De getroffen speler verliest 16 eenheden; hij mag andere spelers tot een maximum totaal van 25 eenheden laten verliezen, maar niet meer dan 10 eenheden per speler. De speler die de epidemikaart verhandelde, wordt door de ramp niet aangetast. Geen enkel gebied mag volledig ontvolkt worden. Wanneer steden getroffen worden, worden ze vervangen door 1 fiche; dit telt als het verliezen van 4 eenheden. De noodzaak om ontvolking te vermijden, kan eventueel de verliezen beperken.

Wanneer de getroffen speler Geneeskunde in bezit heeft, verliest hij slechts 11 eenheden; andere spelers die door deze speler werden aangewezen verliezen niet meer dan 5 eenheden als ze Geneeskunde in bezit hebben.

## 5.2.7 Burgerlijke ongehoorzaamheid

Wanneer de getroffen speler meer dan 4 steden heeft, worden de overige steden gereduceerd.

Als de speler Rechten bezit, worden, alleen wanneer de speler meer dan 5 steden heeft, de overige steden gereduceerd. Als de speler Democratie bezit, worden, alleen wanneer de speler meer dan 6 steden heeft, de overige steden gereduceerd.

## 5.2.8 Beeldenstorm & Ketterij

De getroffen speler verliest 4 steden die gereduceerd worden. Hij mag 2 steden van andere spelers aanwijzen, die ook gereduceerd worden.

Als de speler Rechten bezit, verliest hij slechts 3 steden; heeft hij Filosofie, dan verliest hij slechts 2 steden.

Een aangewezen speler die Rechten heeft, kan nooit meer dan 1 stad verliezen. Heeft hij Filosofie, dan gaat hij vrijuit.

## 5.2.9 Piraterij

De getroffen speler verliest 1 kuststad voor elk schip, dat de speler die hem deze kaart verhandelde, op het bord heeft. Zo'n schip mag zich overal bevinden, zolang er maar een waterverbinding is naar de stad die wordt aangevallen; het mag zich niet op een plek bevinden die door land gescheiden wordt van het gebied dat wordt aangevallen. Een kuststad is een stad in een gebied dat zowel land als zee bevat.

## 5.3 Civilizationkaarten

Alle civilizationkaarten, met uitzondering van Mystiek, geven speciale vaardigheden of bescherming aan de houder, als volgt:

### 5.3.1 Weven

Schepen mogen 1 extra gebied varen, n.l. 5 in plaats van 4.

### 5.3.2 Pottenbakken

Pottenbakken vermindert het effect van hongersnood, als deze kaart gekombineerd wordt met Graan (zie 5.2.4).

### 5.3.3 Drama en Poëzie

Deze kaart geeft een korting van 20 punten op Literatuur.



**5.3.4 Muziek**  
Muziek geeft een korting van 30 punten op Filosofie.

### 5.3.5 Architectuur

Architectuur geeft een korting van 20 punten op iedere geleerdskaart.

### 5.3.6 Astronomie

Door Astronomie kunnen schepen over open zee varen (zie 3.1 en 4.3.5).

### 5.3.7 Smeden

Als een speler, die in oorlog verwickeld is, Smeden bezit, dan moet zijn tegenstander als eerste fiches verwijderen, ook al heeft hij een grotere legermacht. Als beide spelers Smeden hebben, dan vervalt dit effect (zie 4.3.6.1 t/m 4.3.6.3).

### 5.3.8 Landbouw

Landbouw stelt de eigenaar van deze kaart in staat om de bevolkingslimiet te verhogen met 1 per gebied dat hij bezet. Dit effect vervalt tijdens oorlogen en wanneer verschillende volkeren in hetzelfde gebied wonen.

### 5.3.9 Muntstelsel

De eigenaar van deze kaart mag de belastingheffing op zijn steden per beurt opnieuw vaststellen op 1, 2 of 3 eenheden. Hij moet dan wel het zelfde belastingniveau hanteren voor al zijn steden.

### 5.3.10 Literatuur

Literatuur geeft een korting van 25 punten op Rechten, Democratie en Filosofie.

### 5.3.11 Bouwkunde

Deze kaart vermindert het effect van de overstroming (zie 5.2.3) en verbetert de verdediging van een stad zodanig dat een aanval minstens 8 (in plaats van 7) fiches moet inzetten om een stad te kunnen innemen.

### 5.3.12 Medicijnen

Medicijnen verminderen het effect van een epidemie.

### 5.3.13 Rechten

Deze kaart hebt u nodig voordat u Democratie of Filosofie mag aanschaffen. Tevens vermindert de kaart het effect van Burgerlijke ongehoorzaamheid en Beeldenstorm & Ketterij (zie 5.2.7 en 5.2.8).

### 5.3.14 Democratie

Democratie vermindert het effect van Burgeroorlog en Burgerlijke ongehoorzaamheid (zie 5.2.5 en 5.2.8).

### 5.3.15 Filosofie

Filosofie wijzigt het effect van Burgeroorlog en van Ketterij & Beeldenstorm (zie 5.2.5 en 5.2.8).

## 5.4 De Kosten en voordelen van civilizationkaarten

Alle civilizationkaarten hebben een waarde; deze waarde staat op de kaarten aangegeven. De kleur van de soortstrook geeft aan tot welke groep de kaart behoort: de Kunsten zijn blauw, de Ambachten zijn oranje, de Wetenschappen groen en Geleerdheid is roze. Sommige kaarten behoren tot twee groepen.

Alle kaarten dragen een geometrisch symbool met de bonuswaarde (de korting) die deze kaart geeft op de aanschaf van andere kaarten (zie 4.3.10). Rechten, Democratie en Filosofie geven zelf geen kortingen, maar worden goedkoper dankzij kortingen van Kunsten, Ambachten en Wetenschappen.

Van elke kaart zijn er 4, behalve van Mystiek (3), Democratie en Filosofie (5), Architectuur en Literatuur (6) en Rechten (7).

## HOOFDSTUK 6. Speciale gevallen

### 6.0 Algemene opmerkingen

In een groot en uitgebreid spel met veel spelers is het onvermijdelijk dat zich van tijd tot tijd ongebruikelijke spelsituaties voordoen. Als alle mogelijke situaties in de spelregels zouden zijn opgenomen, dan worden deze veel te omvangrijk en ingewikkeld. Het is niet nodig om alle details van te voren te bespreken, omdat deze zelden deel uitmaken van het strategische plan van de beginnende speler. Wél is het noodzakelijk om deze situaties korrekt af te handelen wanneer ze zich voordoen. We hopen dat dit onderdeel, dat deels bestaat uit regels en deels uit richtlijnen, voorziet in bovengenoemde behoefte.

### 6.1 Voorkomende gevallen

Tijdens het spel kunnen speciale situaties ontstaan door het volgende:

- (6.2) Rangorde van afhandeling
- (6.3) Meervoudige acties waarbij méér dan 2 spelers betrokken zijn
- (6.4) Tekort aan steden

- (6.5) Tekort aan fiches:
  - 6.5.1 in voorraad
  - 6.5.2 in de schatkist
  - 6.5.3 op het bord
- (6.6) Vergissingen

### 6.2 Rangorde van afhandeling

Bij afwezigheid van aanwijzingen, dienen de spelers wanneer dit van belang is, te handelen volgens de volgorde op de tijdschaal, d.w.z. Afrika als eerste en Egypte als laatste. Dezelfde volgorde moet aangehouden worden om te bepalen wie er betrokken wordt bij een specifieke actie, bijvoorbeeld in het geval van een opstand wanneer 2 of meer spelers een gelijk aantal fiches op voorraad hebben.

Bij het uitvechten van oorlogen is alleen in het geval van een tekort aan fiches de spelvolgorde belangrijk. In zulke gevallen worden eerst de veldslagen tussen de stammen uitgevochten, pas daarna de slagen tussen fiches en steden. Begin met de veldslagen waarbij Afrika betrokken is, daarna de veldslagen met Italië, dan Illyrië, enzovoort.

### 6.3 Meervoudige acties

Deze moeten eerst uitgesplitst worden in individuele acties, daarna worden ze uitgevoerd zoals beschreven in 6.2.

### 6.4 Tekort aan steden

Tijdens fase E7 beperkt dit slechts het aantal steden dat gebouwd kan worden. Alleen wanneer Opstand of Burgeroorlog toeslaan, is het tekort aan steden van belang. In het eerste geval gaat u te werk volgens 4.3.1; in het geval van Burgeroorlog zal de speler die een overschot aan steden krijgt, ze verliezen tengevolge van Opstanden zoals beschreven in 4.3.1.

N.B.: het is mogelijk dat dit ertoe leidt dat de steden weer terugvallen aan de oorspronkelijke speler!

### 6.5.1 Tekort aan fiches in de schatkist

Het effect hiervan hangt af van de omstandigheden waaronder het tekort ontstaan is:

- Tijdens E1: Zie Opstand (4.3.1).
- Tijdens E2: Dit beperkt alleen de mogelijke uitbreiding, zie 4.3.2.
- Tijdens E6: Steden die aangevallen worden, geven zich over (zie 4.3.6.4 en 6.2).
- Tijdens E7 en E11: Steden die normaal gesproken gereduceerd zouden worden, worden vernietigd (maar niet in het geval van Burgeroorlog).
- Tijdens Burgeroorlog: De speler die de meeste fiches op voorraad heeft, neemt alle opstandige stammen over en vervangt ze voor de zijne.

### 6.5.2 Tekort aan fiches in de schatkist

Dit heeft geen kritische gevolgen.

### 6.5.3 Tekort aan fiches op het bord

Dit is alleen van belang wanneer er onvoldoende fiches op het bord overblijven om de steden van de speler te onderhouden. In dit geval worden overtollige steden gereduceerd zoals beschreven onder punt 4.3.6.5.

### 6.6 Vergissingen

Indien mogelijk, moeten vergissingen ongedaan gemaakt worden door het spel terug te draaien tot de korrekte situatie. Als dit niet mogelijk is, omdat de nieuwe situatie niet terug te draaien is, kan men de overtreders een straf opleggen wanneer hij voordeel heeft gehad van de fout. In dat geval mag hij zijn fiche niet verder schuiven tijdens E13 van deze beurt.

## HOOFDSTUK 7. Verkorte en vereenvoudigde spelvarianten

### 7.1 Het spel van nomaden en zeelieden

Dit is een veroveringsspel voor maximaal 4 spelers. Het is snel en nogal onbeduidend vergeleken bij het volledige spel, maar niet zo eenvoudig als het eruit ziet.

Gebruik het hele bord en 1 set speelstukken voor iedere speler. De vierkante stadssymbolen en de kaarten worden niet gebruikt. Plaats een vierkant fiche op de bovenste kolom van de tijdschaal om de beurt aan te geven; beginnende bij de startpijl schuift u de wijzer iedere beurt een vakje naar rechts.

Lees 3.2; steden, overstromingen en vulkanen spelen nu geen rol. De open zee mag per schip overgestoken worden, maar de schepen mogen niet op open zee eindigen. Kies startposities die ver uit elkaar liggen; deze startposities vindt u onder 4.2.  
N.B.: In dit spel hebben de spelers geen eigen fiche nodig op de tijdschaal.

Speel om de beurt, maak alleen gebruik van sectie 4.3, 4.3.2, 4.3.4 en 4.3.5, en let op de volgende speciale spelregels:

Stammen mogen zich niet begeven in een gebied dat al door een andere speler bezet is. Aangezien er geen schatkist is, mogen schepen alleen gebouwd en onderhouden worden door het verwijderen van stammen uit het gebied waar het schip gebouwd/onderhouden wordt. Daar er geen volkstelling is, wordt de volgorde van bewegen bepaald door de volgorde op de tijdschaal.

De speler die aan het einde van het spel het grootste aantal gebieden in zijn bezit heeft, is winnaar. Dit hoeft niet de speler te zijn met het grootste aantal fiches op het bord. Deze variant is niet helemaal uitgebalanceerd, omdat sommige startposities bepaalde voordelen bieden.

## 7.2 Het spel van boeren en burgers

Zet dit spel op zoals de voorgaande variant, met de volgende uitzonderingen: u gebruikt de steden en de tijdschaal op dezelfde manier als bij het volledige spel. U hoeft geen rekening te houden met de voorwaarden die vervuld moeten worden om het 3de tijdperk van de tijdschaal te betreden; u speelt totdat het 2e driehoekige symbool op de tijdschaal gepasseerd is. Als meerdere spelers dit punt in dezelfde beurt passeren, is de speler met de meeste steden winnaar.

Lees 3.1, 3.2 en 3.3. Overstromingsgebieden en vulkanen spelen geen rol. Gebruik de open zee als hierboven. Start zoals in 4.2; gebruik de handelskaarten alleen om de startvolgorde te bepalen. Gebruik de overige kaarten niet.

Speel met de regels 4.3, 4.3.2 t/m 4.3.7, en 4.3.13. Zoals hierboven beschreven, mogen schepen alleen gebouwd/onderhouden worden door het verwijderen van fiches uit het gebied waarin u wilt bouwen. Gebruik de volkstelling om de speelvolgorde in E5 te bepalen. De speciale regels van hierboven gelden niet. Oorlogen worden gevoerd als beschreven in 4.3.6.

Indien u dit spel te simpel vindt, kunt u het met een of twee beurten inkorten.

## 7.3 Verkorte versie van het volledige spel

Verkorte versies van het volledige spel kunt u spelen tot wanneer het 2de, 3e of 4e driehoekige symbool op de tijdschaal gepasseerd wordt (d.w.z. 9, 12 of 14 vakken na de start). Gebruik alle regels, maar verwijder de Mystiekkaarten, die in dit geval niet gebruikt worden.

De gebruikte symbolen op de fiches zijn gebaseerd op archeologische vondsten en kunnen als onderstaand aan de verschillende pre-Romeinse volken toegekend worden:

Beschrijving	Bron	Kultuur	Kleur
Stierekop	Minoïsche godsdienst	Kreta	Wit
Heilige ibis	Grafschilderingen	Egypte	Oranje
Uil	Atheens symbool	Illyrië/ Thracië	Paars
Olifant	Carthago	Afrika	Groen
Gans	Vaasbeschildering	Azië	Zwart
Gevleugelde stier	Stadspoortversieringen	Assyrië	Blauw
Sfinx	Perzische traditie	Babylonië	Rood

De figuren op het deksel van de doos stellen voor (van links naar rechts):

- Griekse hopliet, 700 - 600 v. C.
- Amoritische vrouw, 2000 - 1700 v. C.
- Boer uit het gebied van Jericho, 3500 - 2000 v. C.
- Koning in ceremoniële dracht, Babylon, 1900 - 1590 v. C.
- Egyptische priester, het Nieuwe Koninkrijk, 1570 - 1085 v. C.
- Egyptische koningin, het Nieuwe Koninkrijk, 1570 - 1085 v. C.