

Cărțile de civilizație

Jucătorul își păstrează toate cărțile acumulate până la evaluarea finală pe locul de depunere de pe tabla lui.



Fiecare carte de civilizație e împărțită în două:

Jucătorul primește **pe loc**, respectiv pe parcursul jocului, cele indicate în partea superioară a cărții.

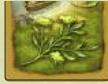
Elementele indicate în partea inferioară contează la **evaluarea finală**.

Partea inferioară a cărții – pentru evaluarea finală



16 cărți cu fundal verde, formate din 8 cărți cu diferite simboluri, fiecare x 2 ori

Fundal verde



arta vindecării



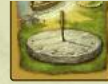
arta



scrisul



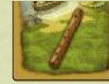
olăritul



discul solar



transport



muzică



țesătoria

În cursul evaluării finale fiecare jucător își adună aceste cărți și înmulțește numărul tipurilor de cărți deținute cu el însuși.

Exemplu: Un jucător deține 5 tipuri de cărți de civilizație diferite (cu 5 simboluri diferite) = 25 puncte (5x5)

Suplimentar mai deține încă o dată olăritul: + 1 punct (1x1) = 26 puncte



scrisul



arta vindecării



olăritul



arta



muzica

20 de cărți cu fundal nisipiu



Fundal nisipiu: vezi „Evaluarea finală”, regula de pe pagina 8 a regulamentului.

Partea superioară a cărții – beneficii pe parcursul jocului

Următoarele cărți sunt valorificate pe loc, în momentul în care sunt dobândite de jucător:

Carte-grilă cu zaruri (10 cărți)

Jucătorul care dobândește această carte, aruncă pe loc cu un număr de zaruri identic cu numărul participanților la partidă. După aceasta așază zarurile în jurul cărții.

Fiecare jucător își alege câte un zar, începând cu jucătorul care a aruncat cu zarurile. Jucătorul obține bunul indicat la poziția respectivă și îndepărtează zarul. Apoi continuă următorul jucător în sensul acelor de ceasornic, până când cu toții și-au ales câte ceva.

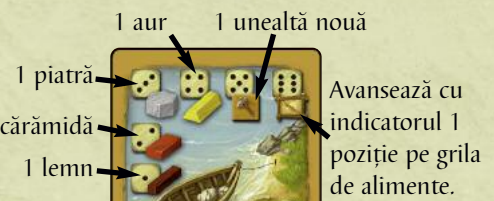
Valoarea zarului nu poate fi modificată prin utilizarea vreunor unelte.

Exemplu: **Rosu** a obținut această carte și aruncă cu zarurile:

Își poate alege primul un zar și se decide pentru 1 unealtă suplimentară. După aceea retrace zarul cu 5 puncte.

Urmează **Albastru** care avansează 1 pas cu indicatorul pe grila de alimente, apoi îndepărtează zarul cu 6 puncte.

Verde și **Galben** își aleg câte 1 cărămidă.



Alimente (7 cărți)

Jucătorul își ia pe loc din rezervă cantitatea de alimente indicată de carte.

Exemplu: Pentru cartea din imagine jucătorul ia 4 alimente din rezervă.



Resurse naturale (5 cărți)

Jucătorul își ia pe loc din rezervă resursele naturale indicate pe carte.

Exemplu: Pentru cartea din imagine jucătorul ia 1 aur din rezervă.



Resurse naturale obținute în urma aruncării cu zaruri (3 cărți)

Jucătorul aruncă pe loc 2 zaruri și obține resursa naturală reprezentată conform descrierii de la capitoul „Procurarea resurselor naturale”. Își poate completa punctele indicate de zar cu unelte încă nefolosite.

Exemplu: Pentru cartea reprezentată, jucătorul aruncă cu 2 zaruri și pentru fiecare 3 puncte întregi își ia câte 1 lemn din rezervă (conform descrierii din capitoul „Procurarea resurselor naturale”).



Puncte (3 cărți)

Jucătorul avansează pe loc cu indicatorul lui 3 poziții pe grila de punctaj.



O nouă unealtă permanentă (1 carte)

Jucătorul obține pe loc 1 unealtă suplimentară (ca și la meșteșugar).



Aliment permanent suplimentar (2 cărți)

Jucătorul avansează pe loc cu indicatorul lui 1 poziție pe grila de alimente (ca și pe terenul arabil).



Carte suplimentară, numai pentru evaluarea finală (1 carte)

Jucătorul ia cartea de civilizație superioară de pe teancul acoperit. O privește și o depune pe celelalte cărți de civilizație pe care le deține. El poate utiliza această carte numai la evaluarea finală. Cele indicate de partea superioară a cărții nu vor fi puse în practică.

Următoarele cărți pot fi utilizate de jucător fie pe loc, fie pe parcursul partidei:



Unealtă de unică folosință (3 cărți)

Jucătorul își depune această carte lângă tabla lui cu fața întoarsă în sus. El poate utiliza această carte **o singură dată**, adunând-o la numărul de puncte indicat de zaruri (chiar și suplimentar la uneltele sale permanente). După ce a utilizat-o, unealta este consumată și jucătorul depune cartea cu fața în jos lângă teancul lui de cărți de civilizație de pe tabla proprie.

Exemplu: Jucătorul dispune de o unealtă suplimentară de unică folosință de valoarea 4.



2 resurse naturale la alegere (1 carte)

Jucătorul își depune această carte lângă tabla lui cu fața întoarsă în sus. **Fie pe loc, fie mai târziu**, jucătorul își poate lua într-o singură acțiune din rezervă 2 resurse naturale la alegere (fie 2 diferite, fie 2 identice). După ce și-a luat resursele, depune cartea cu fața întoarsă în jos pe locul de depunere pentru cărțile de civilizație.

Sugestii referitoare la tactică

- Nu neglijați cărțile de civilizație! Pe lângă câștigul imediat în resurse, alimente etc., acestea pot valora la sfârșitul partidei foarte multe puncte.
- Membrii de trib suplimentari, alimentele permanente sunt valoroase pentru că sunt disponibile pe tot restul partidei, dar chiar și o carte care costă 1 singură resursă naturală își merită **întotdeauna** prețul.
- Colectați cărțile de civilizație întotdeauna având în vedere evaluarea finală. O dispersare prea mare nu își atinge efectul scontat. Dacă v-ați propus de exemplu să jucați într-o partidă cu cât mai mulți membri de trib cu puțință, aceștia trebuie și hrăniți. Dacă strategia voastră dă roade, la sfârșitul partidei veți dispune de un trib numeros și indicatorul vostru de pe grila de alimente se va afla pe cea mai avansată poziție. Asta înseamnă că de la începutul partidei veți colecta în primul rând cărți cu șamani și cu țărani. Acest lucru este valabil și pentru alte strategii.
- Nu vă sfiți să blocați accesul celorlalți jucători la resurse naturale „ieftine”, pentru ca aceștia să fie obligați să-și plătească cărțile de civilizație cu resurse naturale mai valoroase.
- Fiți foarte precaut la efectuarea turului dumneavoastră. Dacă de exemplu dispuneți de un membru de trib pe o carte de civilizație care vă aduce o unealtă de unică folosință, este mai avantajos să vă procurați această carte înainte de a acționa de exemplu cu membrii tribului vostru staționați în carieră. Este posibil ca aceștia să poată utiliza cu succes unealta de unică folosință.
- Din când în când puteți să blocați liniștit și o colibă. Când un teanc de colibe se apropie de epuizare, însă nu este în interesul dumneavoastră ca partida să se termine prea curând, puteți așeza un membru al tribului vostru pe această clădire, deși sunteți conștient de faptul că nu puteți sau nu doriți să procurați coliba. Și astfel se poate câștiga încă o rundă.