

VINCI

Een partij Vinci bootst de opkomst en ondergang van de beschavingen na en dit vanaf de Oudheid tot aan de Renaissance. Tijdens deze enorme tijdsspanne werden rijken gesticht, kwamen ze tot bloei, raakten ze in verval om op hun beurt weer plaats te maken voor nieuwe rijken.

De spelers besturen meerdere beschavingen die onderling van elkaar verschillen en die tijdens de opbouw van hun enorme imperium voortdurend met elkaar in conflict komen. Echter, geen énkél rijk kan eindeloos blijven uitdeinen en onvermijdelijk zal voor elk rijk het moment aanbreken waarop zelfs het machtigste imperium zal instorten. Op dat ogenblik zal de speler een nieuwe beschaving kiezen waarmee hij een nieuw rijk kan opbouwen.

Bij voorkeur speelt men Vinci met 3 tot 6 spelers. Toch zijn er ook speciale regels voorzien zodat partijen met 2 spelers of zelfs met 1 enkele speler mogelijk worden.

SPELMATERIAAL

150 houten speelstukken in 6 kleuren die de bevolking van de verschillende rijken vertegenwoordigen;
 6 dikke ronde houten speelstukken die de winstpunten van de spelers aanduiden;
 33 houtkleurige speelstukken voor de laatste overblijfselen van een rijk in verval en vestingen;
 45 vierkante markeerplaatjes die in de provincies van een rijk in verval geplaatst worden;
 52 beschavingskaartjes die de eigenschappen van de beschavingen aangeven;
 1 speelbord met een afbeelding van Europa, onderverdeeld in zones en provincies;
 6 hulpfiches met een samenvatting van de eigenschappen van de verschillende beschavingskaartjes;
 1 samenvatting met een uitgebreid voorbeeld;
 1 reglement;
 1 linnen zak

SPELVERLOOP EN DOEL

Alle spelers trachten zoveel mogelijk winstpunten te verzamelen om uiteindelijk het spel te winnen. Hoe meer provincies een rijk telt, hoe meer winstpunten men hiervoor krijgt.

Elke beschaving begint met een welbepaald aantal speelstukken. Met behulp van deze stukken kan je de controle over andere provincies overnemen. Om nieuwe provincies in te palmen, heeft men een wisselend aantal speelstukken nodig, afhankelijk van de aard (bodemgesteldheid) van de provincie in kwestie, alsook van het aantal verdedigers in deze provincie. Op het einde van zijn beurt bepaalt elke speler hoeveel winstpunten hij voor zijn rijk krijgt en herverdeelt hij zijn speelstukken over zijn rijk als markering van de controle over de provincies en om de verdediging ervan te optimaliseren. Zo zal een speler steeds meer winstpunten verwerven maar tegelijkertijd zullen er hem steeds minder speelstukken overblijven om zijn rijk uit te bouwen en zijn grenzen te beschermen tegen andere uitdeinende rijken.

Zodra een speler oordeelt dat het potentieel van zijn rijk is uitgeput en het nu vatbaar wordt voor overnamepogingen door zijn tegenstanders, kan de speler de ondergang van zijn rijk afkondigen. Vervolgens zal hij een nieuwe beschaving kiezen en kan hij weer een nieuw rijk stichten. Zolang de provincies van het ondergaande rijk niet door een andere beschaving zijn ingepalmd, blijven deze hem nog winstpunten opleveren.

De winstpunten van elke speelronde worden bij elkaar opgeteld tot een speler het vereiste puntentotaal heeft bereikt dat nodig is om het spel te winnen.

Dit puntentotaal hangt af van het aantal spelers :

Aantal spelers	Winstpunten
6	100
5	100
4	120
3	150

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur en legt het dikke ronde speelstuk op veld 10 van de waardeschaal aan de rand van het speelbord.

In elke provincie wordt een houtkleurig speelstuk gelegd, uitgezonderd in de berg- en zeegebieden waar er géén speelstuk wordt gelegd.

Deze stukken vertegenwoordigen de restanten van rijken die in verval zijn geraakt maar die nog steeds hun territorium verdedigen.

Alle beschavingskaartjes worden in de linnen zak gelegd zodat de trekking willekeurig gebeurt.

Nu worden er 6 maal 2 beschavingskaartjes getrokken :

- de eerste 2 beschavingskaartjes worden naast elkaar op het eerste aflegveld bovenaan het speelbord gelegd;
- de volgende beschavingskaartjes worden eveneens per 2 getrokken en, per paar, op de aflegvelden ernaast gelegd.
- Indien er 2 dezelfde kaartjes getrokken worden, moet men ze beide terugleggen in het zakje en 2 nieuwe kaartjes trekken.

Elk paar beschavingskaartjes stelt de eigenschappen van één van de 6 beschikbare beschavingen voor die in het spel kunnen gebracht worden.

De startspeler wordt bepaald door het lot (dobbelsteen) en er wordt steeds gespeeld in klokwijzerszin.

SPELREGELS

UITKIEZEN VAN DE BESCHAVINGEN

De beschavingen worden uitgekozen bij aanvang van het spel en in de loop van de partij zelf nadat de ondergang van een rijk werd afgekondigd. Eenmaal werd bepaald wie de startspeler is, worden de beschavingen gekozen.

BEGIN VAN HET SPEL

De startspeler kiest zijn eerste beschaving uit de 6 beschavingen die bij aanvang van het spel beschikbaar zijn. Kiest hij de beschaving waarvan de kaartjes op het eerste veld liggen, moet hij géén winstpunten afgeven, maar krijgt hij er ook géén bij. Slaat hij de eerste beschaving over en kiest hij voor de tweede beschaving, dan moet hij 2 winstpunten afgeven. De dikke ronde speelsteen van zijn kleur wordt 2 vakjes achteruitgeschoven op de waardeschaal.

Voor elke beschaving die de spelers overslaan, moeten zij telkens 2 winstpunten afgeven. Dus wanneer een speler de derde of de vierde beschaving uitkiest, dan moet hij 4, resp. 6 winstpunten afgeven enz.

Wanneer een speler bij het uitkiezen inderdaad één of meerdere beschavingen overslaat, dan wordt één **markeerplaatje op elk van de overgeslagen beschavingen gelegd**. Vb. : kiest de speler voor de vierde beschaving, dan legt hij een plaatje op beschaving 1, op 2 en op 3 en geeft hij 6 winstpunten af. Wordt een bepaalde beschaving door meerdere spelers overgeslagen, dan moet er telkens één plaatje op de kaarten van de overgeslagen beschaving gelegd worden. Telkens zullen de spelers 2 winstpunten moeten afgeven per beschaving die zij zo overslagen.

Wanneer nu een speler uiteindelijk wél kiest voor een beschaving die al één of meerdere malen werd overgeslagen en waar dus één of meerdere plaatjes op liggen, dan krijgt hij **2 extra winstpunten per plaatje** !

Na het uitkiezen van een beschaving waarop plaatjes liggen, worden deze plaatjes verwijderd en bij de rest gelegd.

Deze regels voor het toekennen van straf- en bonuspunten blijven **gedurende het hele spel van kracht**, dwz.ook wanneer er in de loop van het spel nieuwe beschavingen worden uitgekozen na het ineenstorten van een rijk.

Een speler heeft uiteindelijk beslist een bepaalde beschaving uit te kiezen. Hij legt de beide beschavingskaartjes voor zich uit. Alle overige paren beschavingskaartjes die rechts van de geselecteerde beschaving lagen, worden nu allemaal **1 vakje naar links opgeschoven** om de vrijgekomen plaats op te vullen. De speler trekt 2 nieuwe kaartjes en legt deze op vak 6. Zo zullen ook alle volgende spelers steeds de keuze hebben uit 6 verschillende beschavingen.

VERDELING VAN DE SPEELSTUKKEN

Zodra een speler een beschaving heeft gekozen, krijgt hij een welbepaald aantal speelstukken in zijn kleur. Afhankelijk van het aantal spelers zal de beginwaarde aan speelstukken verschillen :

Aantal spelers	Beginwaarde speelstukken
3 spelers	8 stukken
4 spelers	6 stukken
5 spelers	4 stukken
6 spelers	3 stukken

Dan worden de rode getallen die op de beschavingskaartjes staan afgebeeld, bij elkaar opgeteld en de som hiervan wordt bij de beginwaarde van de speelstukken opgeteld. **Het eindresultaat (beginwaarde speelstukken + som van rode getallen op de beschavingskaartjes) vormt de uiteindelijke beginwaarde aan speelstukken** die de speler voor zijn beschaving zal ontvangen.

Indien er niet voldoende speelstukken van een bepaalde kleur beschikbaar zijn (wat in uitzonderlijke gevallen zou kunnen voorkomen), dan worden extra speelstukken van een niet gebruikte kleur genomen of, bij 6 spelers, neutrale houtkleurige speelstukken.

VERLOOP VAN EEN SPELBEURT

- 1) Verzamelen van de eigen speelstukken of opstarten van een nieuwe beschaving
- 2) Uitbreiding van het rijk
- 3) Herorganisatie
- 4) Bepalen van de winstpunten

Wanneer een speler aan de beurt is, voert hij faze 1 tot en met faze 4 in deze volgorde uit.

Kondigt een speler de ondergang van zijn huidige rijk af, dan vervallen fazes 1, 2 en 3 (ondergang van een rijk).

1) VERZAMELEN VAN DE EIGEN SPEELSTUKKEN OF OPSTARTEN VAN EEN NIEUWE BESCHAVING

Verzamelen van de eigen speelstukken :

Bij het begin van zijn beurt laat een speler in elk van de door hem gecontroleerde provincies minstens 1 speelstuk staan. De overige stukken legt hij voor zich uit. Echter, indien de speler dit verkiest, kan hij bepaalde provincies ook volledig ontruimen ! In dat geval worden deze provincies als niet gecontroleerd beschouwd. De speler verzamelt zijn speelstukken en kan hiermee nu nieuwe provincies inpalmen (uitbreiding van het rijk). Dit heeft echter tot gevolg dan hoe groter het rijk wordt, hoe minder speelstukken er zullen overblijven om weer nieuwe provincies over te nemen.

Opstarten van een nieuwe beschaving :

Wanneer een speler met een nieuwe beschaving begint, krijgt hij alle speelstukken van deze beschaving ter beschikking.

De speelstukken van een nieuwe beschaving komen **via de rand van het speelbord** in het spel. Vanuit een provincie aan de rand van het bord breidt de beschaving zich uit waarbij de aangrenzende provincies één voor één kunnen overgenomen worden (uitbreiding van het rijk).

De provincie waar een beschaving begint, moet een **landprovincie** zijn die aan de rand van het bord gelegen is of een landprovincie die vanuit de rand van het bord kan bereikt worden door maximum 1 zeegebied over te steken. Een beschaving kan bvb. in Schotland of Ierland ontstaan maar niet in Frankrijk of in Noord-Italië.

Een **zeegebied kan niet gecontroleerd** of bezet worden.

Zeegebieden kunnen alleen overgestoken worden , maar dit kan alleen door beschavingen die in het spelgebeuren ingrijpen of over het beschavingskaartje **ASTRONOMIE** beschikken. Geen enkele andere beschaving kan een zeegebied oversteken.

De provincie die de startprovincie van een bepaalde beschaving zal worden, moet door de speler ingenomen worden (uitbreiding van het rijk).

Opdat alle spelers steeds inzage zouden hebben in de specifieke eigenschappen van alle rijken, moeten de **beschavingskaartjes worden opgelegd** in de startprovincie of in een andere, later overgenomen provincie.

2) UITBREIDING VAN HET RIJK

Een rijk breidt zich uit van provincie naar provincie waarbij deze provincies **aan elkaar moeten grenzen**. Vanuit elke pas verworven provincie kan een speler opnieuw aangrenzende provincies overnemen. De speelstukken blijven tot het einde van de beurt (herorganisatie) in de overgenomen provincies liggen. Een speler mag geen speelstukken achterhouden als reserve maar moet al zijn speelstukken op het bord plaatsen.

Om een provincie over te nemen, moet een welbepaald aantal speelstukken ingezet worden :

- voor de inname van een bos- of een bergprovincie zijn steeds minimum 3 speelstukken nodig;
- voor alle andere provincies moet men minstens 2 speelstukken inzetten;
- bovendien moet de aanvaller voor elk verdedigend speelstuk in een provincie nog een extra speelstuk inzetten;
- gebeurt de overname vanuit een bergprovincie, dan is er 1 speelstuk minder nodig.

HET AANTAL SPEELSTUKKEN DAT NODIG IS VOOR EEN OVERNAME =

2 STUKKEN (OF 3 STUKKEN VOOR BOS OF BERG) + 1 EXTRA STUK PER VERDEDIGER – 1 STUK BIJ OVERNAME VANUIT HET GEBERGTE

Opgelet : Het is mogelijk dat door de verschillende beschavingseigenschappen en aanpassingen er voor de overname van een bepaalde provincie géén speelstukken nodig zijn. Om een dergelijke provincie over te nemen, moet een speler tijdens de herorganisatie aan het einde van zijn beurt minstens 1 eigen speelstuk in deze provincie plaatsen (herorganisatie), zoniet zal deze provincie niet onder zijn controle komen.

In elke 'verloren' provincie **verliest de verdediger 1 speelstuk** dat van het bord genomen wordt. Alle overige verdedigende speelstukken blijven liggen. Aan het einde van de speelbeurt van de aanvaller, moeten de overgebleven verdedigende speelstukken over de overige provincies van de desbetreffende speler verdeeld worden.

De aanvaller verliest nooit een speelstuk.

Samenhang van een rijk :

Aan het eind van zijn beurt moet het rijk van de speler uit een reeks **aan elkaar grenzende provincies** bestaan. Speelstukken in provincies die weliswaar door een speler gecontroleerd worden maar die niet aan minstens één provincie van zijn rijk grenzen, worden van het speelbord verwijderd.

Deze regel wordt pas toegepast aan het einde van de speelbeurt maar voor het toekennen van de winstpunten zodat de speler tijdens zijn beurt alsnog de kans heeft deze geïsoleerde provincie(s) door overname van andere provincies opnieuw in zijn rijk op te nemen. Wanneer het onmogelijk of zelfs niet wenselijk is deze geïsoleerde delen weer in te lijven, is het raadzaam om bij aanvang van de speelbeurt meteen de speelstukken uit deze provincies weg te nemen en voor andere doeleinden in te zetten. De spelers kunnen steeds zelf beslissen hoe ze hun rijk wensen uit te breiden.

Voor rijken die worden opgegeven en ten onder gaan, geldt deze regel niet ! De provincies van rijken in verval hoeven niet met elkaar verbonden te zijn.

3) HERORGANISATIE

Wanneer een speler zijn uitbreiding heeft beëindigd, kan hij zijn speelstukken in de door hem gecontroleerde provincies hergroeperen om **de verdediging van zijn provincies te optimaliseren**.

Hij moet hierbij echter al zijn speelstukken op het speelbord plaatsen en mag er dus **geen als reserve** achterhouden.

Opgelet : Een provincie behoort alleen tot het rijk van een bepaalde speler indien er **minstens 1 speelstuk** van hem in deze provincie staat.

4) BEPALEN VAN DE WINSTPUNTEN

Zodra een speler zijn beurt heeft beëindigd, krijgt hij **voor elke provincie in zijn rijk 1 winstpunt, uitgezonderd voor de bergprovincies die géén winstpunten opleveren**. Op de waardeschaal wordt zijn markeersteen nu evenveel vakjes vooruit geschoven als het behaalde aantal winstpunten van deze ronde.

Een aantal beschavingskaartjes kunnen er voor zorgen dat bepaalde provincies méér winstpunten opleveren.

ONDERGANG VAN EEN RIJK

Bij aanvang van zijn beurt kan een speler zijn huidige beschaving opgeven en de ondergang van zijn rijk afkondigen. Hij verwijdert de beide beschavingskaartjes van het bord tenzij er op één of beide kaartjes vermeld staat dat ze ook geldig blijven voor ondergaande rijken (**op het kaartje is dan een gebroken zuil afgebeeld**).

De beschavingskaartjes die niet meer nodig zijn, worden opnieuw in het zakje gelegd.

De speler kiest nu een nieuwe beschaving en krijgt hiervoor de overeenkomstige speelstukken. Hij zal steeds moeten wachten tot het begin van zijn volgende beurt voor zijn nieuwe beschaving actief kan worden. D.w.z. dat de speler een volledige beurt moet overslaan. Hij kan dus enkel de ondergang van zijn rijk afkondigen en zijn winstpunten bepalen. Faze 1, 2 en 3 vervallen.

Een rijk in verval zal de eerste beurt ongewijzigd blijven en voor de speler normaal winstpunten opleveren. De speler mag in géén geval dit rijk nog uitbreiden daar het niet meer actief is. Hij **laat in elke provincie één van zijn speelstukken staan en legt in elke provincie van dit rijk een markeerplaatje "Ondergang"**.

Een speler kan tegelijkertijd **slechts 1 ondergaand rijk en 1 actief rijk** hebben. Wanneer hij de ondergang van zijn rijk afkondigt en reeds over een rijk in verval beschikt, moet hij onmiddellijk alle speelstukken van het oudste vervallen rijk van het speelbord verwijderen.

Het actieve en vervallende rijk van een speler **mag op géén enkel moment over provincies beschikken die aan elkaar grenzen**. Provincies die grenzen aan een eigen ondergaand rijk, mogen niet overgenomen worden.

Het nieuwe actieve rijk kan niet beschikken over de voordelen, vermeld op de beschavingskaartjes van het ondergaande rijk, mochten deze kaartjes blijven liggen.

Een speler mag met zijn actieve rijk geen provincies overnemen die nog horen bij zijn teloorgaande rijk.

Opgelet : Het zou kunnen gebeuren dat een actief rijk door uitbreidingen van andere spelers haar laatste provincies verliest. De speler zal nu de automatische ondergang van dit rijk afkondigen. De speler in kwestie moet een volledige beurt overslaan voor hij met een nieuwe beschaving opnieuw aan het spel kan deelnemen. Wanneer hij reeds een ander rijk in verval had, worden alle speelstukken van het oudste rijk van het bord genomen vermits het door het nieuwere ondergaande rijk wordt vervangen, hoewel dat net haar laatste provincie heeft verloren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt wanneer een speler het vereiste aantal winstpunten heeft verzameld, d.w.z. 100 punten (veld 100 op de waardeschaal) voor een partij met 5 of 6 spelers, 120 punten bij 4 spelers en 150 punten bij 3 spelers. Wanneer een speler het vereiste puntentotaal heeft bereikt, zal de lopende beurt voor de nog resterende speler(s) toch nog uitgespeeld worden. **De speler die na het beëindigen van deze laatste beurt de meeste winstpunten behaald heeft, wint het spel.**

Voor aanvang van een spel kunnen de spelers in onderling overleg een ander puntentotaal afspreken om zo de speelduur aan te passen.

De hierna volgende regels zijn alleen van toepassing voor partijen met 2 spelers of wanneer je alleen een spel Vinci wil spelen.



SPEL VOOR 1 OF 2 PERSONEN

Principe : Indien men alleen speelt, heeft men 3 fiktieve tegenspelers. Bij een partij met 2 personen zijn er 2 fiktieve tegenspelers. Het speelgedrag van deze fiktieve tegenstanders wordt bepaald door enkele regels en door worpen met een gewone dobbelsteen. Wanneer een fiktieve tegenstander aan de beurt is, worden de provincies beschouwd die grenzen aan zijn eigen provincies en zijn "voorkeur" wordt bepaald door een soort "**rangschikking**". De fiktieve speler verovert provincies in volgorde van deze "rangschikking". Indien er meerdere provincies dezelfde rangschikking hebben, laat men het lot (dobbelsteen) beslissen over het volgende doelwit van het fiktieve rijk. Het komt regelmatig voor dat verschillende provincies dezelfde rangschikking hebben. Dit verleent een onvoorspelbaar karakter aan het speelgedrag van de fiktieve spelers.

BEGIN VAN HET SPEL

De volgorde van de spelers wordt bepaald met behulp van een dobbelsteenworp. Om het spel te winnen, moeten er 150 winstpunten behaald worden.

UITKIEZEN VAN DE BESCHAVINGEN

Een fiktieve speler kiest steeds de eerste beschaving en krijgt hiervoor steeds 8 extra speelstukken.

STARTPROVINCIE

Een fiktieve speler kiest als startprovincie steeds de voor hem meest waardevolle provincie. De hoogste waarde heeft de provincie waaraan hij de meeste winstpunten zou verliezen indien hij de provincie in kwestie zou kwijtspelen. Bij een gelijke stand, kiest hij die provincie die het gemakkelijkst te veroveren is. Bij een nieuwe gelijke stand wordt de startprovincie door het lot bepaald.

Variante : Om de moeilijkheidsgraad wat te verhogen, kan je de regel invoeren dat een fiktieve speler bij een gelijke stand éérs de provincie van een echte speler overneemt.

UITBREIDING VAN HET RIJK

De fiktieve spelers hebben een kortzichtige strategie en beogen alleen onmiddellijke puntenwinst. Elke nieuwe provincie die kan worden overgenomen, wordt volgens dezelfde methode bepaald als volgens dewelke de startprovincie wordt vastgelegd. D.w.z. eerst de meest waardevolle provincie, gevolgd door diegene die met het kleinste aantal speelstukken over te nemen is waarbij een dobbelsteenworp beslist in geval van gelijke stand.

Wanneer een fiktief rijk niet genoeg speelstukken heeft om de provincie van haar eerste keuze over te nemen, dan wordt de tweede meest waardevolle provincie ingenomen enz. . Een fiktief rijk zal zo lang uitbreiden tot er geen speelstukken meer over zijn. Het zal geen provincies ontruimen om extra speelstukken te mobiliseren.

Variante : Pas eens de volgende formule toe bij het uitkiezen van de provincies :

$$\text{nodige sterkte voor overname} - 2 \times \text{provinciewaarde}$$

Zo zullen eerst provincies met een kleine opbrengst worden gekozen. Een onbezet gebergte zal nu de voorkeur krijgen op een landbouwprovincie die door 6 speelstukken bezet wordt :

$$\text{Berekening : } 3 - 2 \times 0 \text{ is kleiner dan } 8 - 2 \times 1.$$

Deze methode is subtieler maar zal zeker wat meer rekenwerk vergen.

HERORGANISATIE

Een fiktieve speler zal zijn speelstukken evenwichtig verdelen zodat een zo homogeen mogelijke verdediging van al zijn provincies ontstaat (de eigenschappen van bergen, bossen, vestingen moeten hierbij in acht genomen worden), d.w.z. dat al zijn provincies met een gelijke sterkte moeten worden aangevallen om deze te veroveren.

De overblijvende speelstukken worden als volgt verdeeld : eerst in provincies aan de rand van het bord wanneer nieuwe beschavingen afgekondigd worden. Verder in provincies die grenzen aan actieve rijken van tegenstanders. Wanneer er zo meerdere provincies zijn, worden hiervan eerst de meest waardevolle provincies bezet. Bij een gelijke stand wordt er gedubbeld.

SAMENHANG VAN HET RIJK

Voor fictieve rijken geldt de regel voor het samenhangen van de provincies **niét** !

ONDERGANG VAN HET RIJK

Een fictieve speler kondigt de teloorgang van zijn rijk af wanneer bij aanvang van zijn beurt zijn rijk minder dan 10 punten waard is (d.w.z. minder dan 10 punten zonder de eventuele nieuwe overnames die tijdens de nu volgende speelronde kunnen worden uitgevoerd) **én** wanneer hij voor zijn volgende uitbreidingsfase slechts tussen 0 en 5 speelstukken ter beschikking heeft. Wanneer aan deze beide voorwaarden is voldaan, werpt de "fictieve" speler één maal met een dobbelsteen : is het gegooide aantal ogen groter dan het aantal speelstukken dat beschikbaar is voor de uitbreiding, dan gaat het rijk tenonder. Wanneer het aantal ogen even groot of kleiner is dan het aantal beschikbare speelstukken voor uitbreiding, dan blijft het rijk bestaan.

FIKTIEVE RIJKEN EN DE EIGENSCHAPPEN VAN DE BESCHAVINGEN

(Raadpleeg hierbij ook de eigenschappen van de beschavingskaartjes op de hierna volgende paginas)

SLAVERNIJ	:	Wordt in acht genomen bij het toekennen van de waarde van een provincie die tot een fictief rijk behoort.
GALEIEN	:	In de eerste ronde zet een fictief rijk haar speelstukken aangrenzend aan een oceaan of aan een andere open zee, maar niét aan een binnensee.
GENERAAL	:	De ondergang van een fictief rijk is pas mogelijk wanneer er minder dan 3 speelstukken voor de uitbreiding overblijven (i.p.v. 5 stukken). Bovendien wordt het resultaat van de dobbelsteenworp met 2 verminderd.
SPION	:	Wordt pas in acht genomen wanneer de overnamekosten van de provincies gelijk zijn.
VESTINGEN	:	Een fictief rijk plaatst zijn vestingen offensief, d.w.z. in de provincie die grenst aan de meeste vijandelijke of neutrale provincies. Wanneer er meerdere mogelijkheden zijn, wordt de waarde van de aangrenzende provincies in aanmerking genomen. Bij een nieuwe gelijke stand beslist een dobbelsteenworp.
ASTRONOMIE	:	Moet in acht genomen worden bij de keuze van de startprovincie en tijdens de uitbreidingsfase.
DIPLOMATIE	:	Een fictief rijk gaat steeds met een "echte" speler een vredesvoorstel aan. Wanneer er 2 "echte" spelers zijn, zal het lot beslissen.
RENAISSANCE	:	Aan het einde van elke speelronde wordt gecontroleerd of het fictieve rijk zal instorten.
ERFENIS	:	Bij een gelijke stand tijdens de uitbreidingsfase zal een fictief rijk, voor het gooien met de dobbelsteen, zijn ondergaande rijk beschermen en zal het als doelwit een provincie uitkiezen die grenst aan dat teloorgaande rijk. De beoogde provincie moet deel uitmaken van een actief rijk.
REVOLUTIE	:	Alle provincies komen in aanmerking bij het uitkiezen van de startprovincie.

VERHOGEN VAN DE MOEILIKHEIDSGRAAD

Na enkele partijen kan de moeilijkheidsgraad opgedreven worden. De fictieve spelers zullen sterker voor de dag komen. Zo beginnen ze aan het spel met 15 i.p.v. 10 winstpunten en bij het opstarten van een nieuwe beschaving krijgen zij 9 speelstukken (of meer) i.p.v. slechts 8 stukken.