

INSTRUKCJA

Vlaada Chvátil **CYWILIZACJA** POPRZEZ WIEKI

W tej instrukcji znajdują się wszystkie zasady gry *Cywilizacja: Poprzez Wieki* – opisane punkt po punkcie. Jest ona szczególnie użyteczna dla graczy, którzy potrzebują szybko odnaleźć jakąś zasadę. Gracze, którzy dopiero uczą się gry, powinni rozpocząć od podręcznika, który zawiera bardziej szczegółowe i rozbudowane opisy oraz przykłady.

Pierwsza połowa niniejszej instrukcji opisuje, co dzieje się w czasie gry.

Druga połowa to wyjaśnienie używanych terminów i pojęć.



OGÓLNY PRZEBIEG ROZGRYWKI

- ▷ Przygotowanie do gry (*Przygotowanie do gry s. 2*).
- ▷ Gracze wykonują swoje tury, począwszy od gracza rozpoczynającego, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (*Twoja tura s. 3*).
- ▷ Wykonanie tury przez wszystkich graczy to jedna runda. Gracz rozpoczynający wykonuje swoją turę jako pierwszy w każdej rundzie.
 - Pierwsza runda różni się od pozostałych (*Pierwsza tura s. 3*).
 - Uwaga! Zwykle ani początek, ani koniec rundy nie wyróżniają się niczym specjalnym.
- ▷ W czasie gry aktualna era zmienia się – od Ery A, poprzez I, II i III, po Erę IV (*Uzupełnienie toru kart s. 3*).
 - Jeżeli Era III skończy się w czasie tury gracza rozpoczynającego, aktualna runda jest ostatnią w grze.
 - Jeżeli Era III skończy się w czasie tury innego gracza, następna runda jest ostatnią w grze.
- ▷ Gra kończy się, gdy zakończy się ostatnia runda. Każdy z graczy rozegra w ten sposób identyczną liczbę tur. Czas na punktowanie końcowe:
 - Wszystkie wydarzenia Ery III w stosach aktualnych oraz przyszłych wydarzeń są rozpatrywane w dowolnej kolejności (*Rozpatrywanie wydarzeń s. 7*).
 - Przyznawane są dodatkowe punkty na zakończenie gry (*Bill Gates*).
 - Gracz z największą liczbą punktów kultury zostaje zwycięzcą.
 - W przypadku remisu gracze dzielą się wygraną.

PLANSZE

Ułóżcie plansze kultury, nauki, epok i planszę militarną w dowolnym układzie na środku stołu.

PRZYGOTOWANIE TALII

Ery A, I, II i III mają swoje własne talie kart cywilnych i militarnych – w sumie 8 oddzielnych talii, każda z innym rewersem.



talie cywilne



talie militarne

- W rozgrywce 2- lub 3-osobowej musicie usunąć niektóre karty, ponieważ nie będą używane.

- Przed rozgrywką 3-osobową:

- W taliach cywilnych I, II i III znajdują się po 3 karty z tym oznaczeniem. Usuńcie je z talii.

- Przed rozgrywką 2-osobową:

- W taliach cywilnych I, II i III znajduje się po 9 kart z jednym z tych oznaczeń. Usuńcie je z talii.
- Talia militarna I ma dwie karty pak-tów, a talie militarne II i III mają po cztery. Usuńcie te karty z talii.

ELEMENTY DLA GRACZY

Wyберите swój kolor i pobierzcie elementy w tym kolorze.

PLANSZA GRACZA

Na planszy gracza znajduje się 6 początkowych technologii: *Wojownicy*, *Rolnictwo*, *Brąz*, *Filozofia*, *Religia* i *Tyrania*. Traktowane są tak, jak wynalezione karty technologii.

- Połóż niebieskie znaczniki na każdym z 16 pól w niebieskim banku.
- Połóż żółte znaczniki na każdym z 18 pól w żółtym banku, na każdym z 6 pustych pól na kartach technologii oraz 1 w puli wolnych robotników.
- Na podstawowym polu ustroju, *Tyranii*, przedstawione są 4 akcje cywilne i 2 akcje militarne. Weź 4 białe znaczniki i 2 czerwone znaczniki, połóż je obok pola (nie na nim).

WSKAŹNIKI CYWILIZACJI

Każdy otrzymuje 4 znaczniki w swoim kolorze.

- Połóż znacznik przyrostu nauki na polu 1 na torze przyrostu nauki.
- Połóż znacznik przyrostu kultury na polu 0 na torze przyrostu kultury.
- Połóż znacznik siły na polu 1 na torze siły militarnej.
- Połóż znacznik poziomu zadowolenia na polu 0 na torze zadowolenia na swojej planszy gracza.

Uwaga! Powyższe ustawienia wynikają bezpośrednio z liczby robotników ustawionych na początkowych kartach technologii. (*Wskaźniki* s. 10.)

ZNACZNIKI PUNKTACJI

- Połóż znacznik punktów nauki na polu 0 na torze punktów nauki.
- Połóż znacznik punktów kultury na polu 0 na torze punktów kultury.

SZTANDAR TAKTYKI

- Połóż swój znacznik taktyki (sztandar) na obszarze wspólnych taktyk na planszy militarnej. Oznacza to, że nie masz aktualnie żadnej taktyki.

W PUDEŁKU

Po przygotowaniu do gry pozostanie pewna liczba niebieskich, żółtych, czerwonych i białych znaczników. Mogą przydać się później. W zasadach będą określone jako znajdujące się „w pudełku”.

PRZYGOTOWANIE TALII WYDARZEŃ

- Potasujcie talię militarną A.
 - Wyciągnijcie z niej liczbę kart równą liczbie graczy plus 2. Te karty należy położyć rewersem do góry na planszy militarnej jako stos aktualnych wydarzeń.
 - Pozostałe karty z tej talii odłóżcie do pudełka, bez oglądania ich.

GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

Wybercie dowolną metodą gracza rozpoczynającego. Gracz rozpoczynający nie będzie zmieniał się przez całą grę, oznaczcie go, wkładając jedną nieużywaną kartę militarną z talii A rewersem do góry pod jego planszę.

AKCJE W PIERWSZEJ RUNDZIE

- Gracz rozpoczynający będzie miał do wykorzystania 1 akcję cywilną w swojej pierwszej turze. Aby to zaznaczyć, przełóżcie jeden z jego białych znaczników na polu *Tyranii*.
- Kolejność graczy zmienia się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy kolejny gracz ma dostępną o jedną akcję cywilną więcej niż poprzedni. Aby to zaznaczyć, przełóżcie 2, 3 albo 4 białe znaczniki na ich polach *Tyranii*.
- W pierwszej turze nie macie dostępu do żadnych akcji militarnych, Wasze czerwone znaczniki pozostają obok planszy graczy.

PRZYGOTOWANIE TORU KART

- Potasujcie talię cywilną A.
 - Połóżcie pierwsze 13 kart odkrytych na polach na torze kart.
 - Połóżcie resztę talii na jasnej części planszy aktualnej ery.
- Pozostałe talie połóżcie w pobliżu. Będziecie ich potrzebowali dopiero w późniejszej fazie gry.

PRZEBIEG TURY

Tura gracza składa się z następujących faz i kroków:

- Początek tury:
 - Uzupełnienie toru kart.
 - Wynik wojny, jeżeli jakaś jest.
 - Udostępnienie własnej taktyki, jeżeli ją posiadasz.
- Faza polityczna
- Faza akcji
- Koniec tury:
 - Odrzucenie nadmiaru kart militarnych.
 - Faza produkcji (pomiń w przypadku powstania).
 - Dobranie kart militarnych.
 - Odzyskanie akcji cywilnych i militarnych.

POCZĄTEK TURY

- **Ery I, II i III kończą się**, kiedy ostatnia karta z danej talii cywilnej zostanie wyłożona na tor. Następna era rozpoczyna się natychmiast:

- Karty z er wcześniejszych niż ta, która się właśnie zakończyła (ale nie karty z właśnie zakończonej ery), stają się przestarzałe:
 - Odrzućcie z rąk wszystkie przestarzałe karty.
 - Wszyscy przestarzały liderzy są usuwani z gry.
 - Wszystkie przestarzałe cuda w budowie są usuwane z gry.
 - Wszystkie przestarzałe pakt są usuwane z gry.
 - Uwaga! Pozostałe karty (wynalezione technologie, kolonie, ukończone cuda, wystawione taktyki, wypowiedziane wojny) pozostają w grze, nawet jeżeli są przestarzałe.

- Każdy traci po 2 żółte znaczniki ze swojego **żółtego banku**.
- Potasuj talię kart cywilnych ery, która się właśnie rozpoczęła, i połóż ją na planszy aktualnej ery. Stanowi ona teraz aktualną talię cywilną.
- Uzupełnij puste pola na torze, jeżeli takie pozostały.
- Jeżeli rozpoczęła się era IV, puste pola pozostaną puste, jako że w erze IV nie występuje talia kart cywilnych.

- Usuń talię militarną z minionej ery. Potasuj talię kart militarnych ery, która się właśnie rozpoczęła, i połóż ją na planszy aktualnej ery.
- W erze IV nie ma możliwości dobierania kart militarnych, jako że w erze IV nie występuje talia kart militarnych.
- Era IV to **era końca gry**. W momencie jej rozpoczęcia ustalcie, która runda będzie ostatnią w grze.
- Jeżeli era IV rozpoczęła się w turze gracza rozpoczynającego, jest to ostatnia runda.
- W przeciwnym wypadku następna runda będzie ostatnią w grze.

PIERWSZA TURA

Pierwsza tura różni się od pozostałych:

- Rozpoczynasz z określoną liczbą akcji cywilnych (*Akcje w pierwszej rundzie* s. 2).
- Pomijasz Początek tury oraz Fazę polityczną.
- W swojej Fazie akcji możesz wyłącznie:
 - wziąć kartę niebędącą cudem z toru kart;
 - wziąć kartę cudu świata i wyłożyć ją jako cud w budowie.

WYNIK WOJNY

Jeżeli nie zagrałeś w poprzedniej rundzie wojny, pomiń ten krok. Jeżeli masz kartę wojny w swoim obszarze gry, musisz teraz rozstrzygnąć jej wynik.

- Porównaj swoją siłę z siłą przeciwnika, któremu wypowiedziałeś wojnę.
 - Jeżeli jakaś wystawiona karta daje Ci dodatkową siłę przy ataku na tego przeciwnika, uwzględnij ją.
- Jeżeli jeden z graczy biorących udział w wojnie ma większą siłę niż jego przeciwnik, zostaje **zwycięzcą**, a jego przeciwnik staje się **pokonaną cywilizacją**. Różnica między ich siłami militarnymi określona jest jako **przewaga w sile**. Zastosuj się do tekstu z karty wojny.
 - Jeżeli zwycięzca **kradnie specjalną technologię**, zabiera kartę z obszaru gry pokonanej cywilizacji i kładzie ją u siebie.
 - Gracz nie może ukrąść specjalnej technologii, którą już posiada w obszarze gry lub na ręku.
 - Jeżeli gracz kradnie **specjalną technologię** takiego samego typu jak już przez niego wynaleziona, zatrzymuje kartę wyższego poziomu i odrzuca kartę niższego poziomu.
- Jeżeli gracze mają taką samą siłę militarną, wojna zostaje rozstrzygnięta bez efektów.

- Po rozstrzygnięciu wojny odrzuć jej kartę.

Uwaga! Żadna ze stron nie może używać bonusu-wych kart militarnych, aby zmienić swoją siłę w czasie wojny.

UDOSTĘPNIENIE TAKTYKI

Jeżeli masz w swoim obszarze gry własną kartę taktyki, musisz ją udostępnić.

- Przenieś kartę taktyki do obszaru wspólnych taktyk na planszy militarnej.
 - Obszar wspólnych taktyk nie ma ograniczenia na liczbę kart, które mogą się w nim znajdować.
 - Jeżeli taka taktyka znajduje się już w obszarze wspólnych taktyk, możesz połączyć je, kładąc jedną kartę na drugą. Nie odrzucaś duplikatu taktyki na stos kart odrzuconych. (*Odrzucenie albo usunięcie z gry* s. 8.)
 - Uwaga! Twój sztandar taktyki pozostaje na karcie i oznacza, że jest ona aktualną taktyką Twojej cywilizacji.



Kiedy rozpoczyna się nowa era...

... odrzuć przestarzałe karty z ręki...

... odrzuć z gry przestarzałe karty...

... każdy traci po 2 żółte znaczniki.

FAZA POLITYCZNA

W czasie fazy politycznej możesz wykonać maksymalnie jedną akcję polityczną, jeżeli chcesz. Jest to:

- ▷ planowanie wydarzenia,
- ▷ zagranie karty agresji,
- ▷ wypowiedzenie wojny (oprócz ostatniej rundy),
- ▷ oferta paktu (oprócz gry 2-osobowej),
- ▷ anulowanie paktu (oprócz gry 2-osobowej),
- ▷ rezygnacja z gry (oprócz IV ery).

👑 Ten symbol na karcie militarnej oznacza, że może zostać zagrana jako akcja polityczna.

PLANOWANIE WYDARZENIA

Wydarzenie to zielona karta militarna oznaczona symbolem 🏰 w prawym górnym rogu. Aby zaplanować wydarzenie, postępuj w ten sposób:

- ▷ Wybierz kartę wydarzenia z ręki i połóż ją zakrytą na górze stosu przyszłych wydarzeń (lub na miejscu na ten stos, jeżeli jeszcze go nie ma).
- ▷ Dodaj sobie tylko punktów kultury, ile wynosi poziom tej karty.
- ▷ Odśłoń górną kartę ze stosu aktualnych wydarzeń i rozstrzygnij jej efekt. Jeżeli jest to terytorium, rozstrzygnij kolonizację. (*Aktualne wydarzenia* s. 7.)
- ▷ Jeżeli była to ostatnia karta na stosie aktualnych wydarzeń:
 - Potasuj stos przyszłych wydarzeń.
 - Ułóż te karty rewersami do góry na miejscu aktualnych wydarzeń tak, aby karty z wcześniejszych er znalazły się nad kartami z późniejszych er.
 - Tak przygotowane karty tworzą stos aktualnych wydarzeń.

Uwaga! Wydarzenie, które zaplanowałeś, zostanie odślonięte i rozstrzygnięte w późniejszych turach.

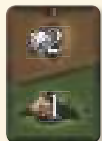


ZAGRANIE KARTY AGRESJI

Agresja to brązowa karta militarna ze słowem „Agresja” w nazwie. Aby ją zagrać, postępuj w ten sposób:

- ▷ Wybierz kartę agresji z ręki i pokaż ją.
- ▷ Zapłać koszt w akcjach militarnych pokazany przy symbolu korony.
- ▷ Wybierz gracza, którego cywilizację chcesz atakować. Staje się on Twoim **przeciwnikiem**.
 - Nie możesz zaatakować gracza, jeżeli macie zawarty pakt, który mówi, że nie możesz go atakować.
 - Nie możesz zaatakować gracza, który ma siłę równą albo większą od Twojej.
 - Pamiętaj o kartach, które mogą dać Ci dodatkową siłę przy ataku na tego gracza.
 - Nie naliczaj siły wynikającej z paktów, które kończą się w przypadku ataku.

- ▷ Jeżeli Ty i Twój przeciwnik macie pakt, który kończy się w przypadku ataku, usuńcie ten pakt z gry.
- ▷ Twój przeciwnik może bronić się przeciw agresji, dodając tymczasową siłę poprzez zagranie kart militarnych, aby mieć siłę równą albo wyższą od Twojej.
 - Może zagrać z ręki jedną albo więcej kart militarnych „bonus”. **Wartość obrony** podana w górnej połowie zagranych kart jest dodawana do jego siły na czas rozpatrywania tej agresji. (Użyte karty są odrzucane).
 - Na czas rozpatrywania tej agresji może otrzymać +1 siły za każdą kartę militarną odrzuconą z ręki (zakrytą).
 - Uwaga! Przeciwnik może zagrać lub odrzucić tylko tyle kart, ile ma wszystkich akcji militarnych.



- ▷ Jeżeli siła przeciwnika jest równa albo wyższa od Twojej, agresja jest nieudana. Odrzuć ją bez efektu.
- ▷ Jeżeli Twój przeciwnik nie może albo nie chce dorównać do Twojej siły, nie zagrywa ani nie odrzuca żadnych kart, to agresja jest udana:
 - Wprowadź efekt opisany na karcie agresji.
 - Jeżeli efekt odnosi się do kosztu karty, zapłać koszt wydrukowany na karcie, ignorując wszelkie modyfikatory.
 - Odrzuć kartę agresji.

WYPowiedzenie wojny

Wojna to szara karta militarna zatytułowana „Wojna o...”. Aby wypowiedzieć wojnę, postępuj w ten sposób:

- ▷ Pokaż kartę wojny z ręki.
- ▷ Zapłać koszt w akcjach militarnych pokazany przy symbolu korony.
- ▷ Wybierz gracza, którego cywilizację atakujesz. Staje się on Twoim **przeciwnikiem**.
 - Jeżeli jakaś karta mówi, że nie możesz zaatakować tego gracza, nie możesz mu także wypowiedzieć wojny.
- ▷ Jeżeli Ty i Twój przeciwnik macie pakt, który kończy się w przypadku ataku, usuńcie ten pakt z gry.
- ▷ Połóż wojnę w swoim obszarze gry, skierowaną górną krawędzią w stronę przeciwnika.
- ▷ Wojna zostanie rozstrzygnięta na początku następnej Twojej tury.
- ▷ Uwaga! Nie możesz wypowiedzieć wojny w czasie ostatniej rundy gry.



Oferta paktu

Pakt to niebieska karta militarna z symbolem połączonych dłoni nad nazwą. W grach dwuosobowych pakt nie są używane. Aby zaoferować pakt, postępuj w ten sposób:

- ▷ Pokaż kartę paktu z ręki.
- ▷ Wybierz gracza, któremu oferujesz zawarcie paktu.
- ▷ Jeżeli pakt ma określone strony nazwane A i B, zadeklaruj, którą z nich ma być Twoja cywilizacja. Dopiero wtedy wybrany gracz decyduje, czy akceptuje pakt, czy nie.
- ▷ Jeżeli gracz odrzuci ofertę, karta paktu wraca do Twojej ręki, jednakże akcja polityczna w tej turze zostaje zużyta.
- ▷ Jeżeli gracz zaakceptuje ofertę, pakt wchodzi do gry.
 - Jeżeli masz inny pakt w swoim obszarze gry, natychmiast się kończy i jest usuwany z gry.
 - Uwaga! Nadal możesz mieć aktywne pakt z graczami, jeżeli leżą one w ich obszarach gry.
 - Połóż nowo zawarty pakt w swoim obszarze gry zwrócony odpowiednią stroną (A, B albo dowolną, jeżeli strony nie są określone) w kierunku Twojego sojusznika.
 - Nowy pakt działa natychmiast.
 - Uwaga! Pakt, który chroni przed atakami i wojnami, nie anuluje wojny, która została wywołana przed jego zawarciem.

ANULOWANIE PAKTU

Ta akcja pozwala Ci anulować pakt, którego jesteś stroną. Zwróć uwagę, że niektóre akcje polityczne opisane powyżej także anulują pakt. Aby anulować pakt, postępuj w ten sposób:

- ▷ Wybierz pakt, którego jesteś stroną. Nie musi to być pakt w Twoim obszarze gry.
- ▷ Usuń pakt z gry. Jego efekt natychmiast przestaje działać na Ciebie i Twojego sojusznika.

REZYGNACJA Z GRY

Możesz użyć swojej akcji politycznej, aby zrezygnować z gry.

- ▷ Twoja cywilizacja natychmiast opuszcza grę. Przegrałeś.
- ▷ Odrzuć karty z ręki i usuń wszystkie karty ze swojego obszaru gry. Jeżeli jesteś stroną jakiegoś paktu, także usuń go z gry.
- ▷ Jeżeli toczą się z Tobą jakieś wojny, przeciwnicy, którzy je wypowiedzieli, usuwają je i otrzymują po 7 punktów kultury.
- ▷ Jeżeli w grze został tylko jeden gracz, rozgrywka kończy się, a ten gracz wygrywa.
- ▷ Jeżeli nadal jest dwóch albo więcej graczy, kontynuują rozgrywkę bez Ciebie.
 - Nie zmienia się talia aktualnej ery (niektóre karty przewidziane dla większej liczby graczy mogą pojawić się w tej erze).
 - Przed zmianą na erę II lub III należy przygotować talie dla nowej liczby graczy (*Przygotowanie talii* s. 2).
 - Jeżeli w grze pozostało tylko dwóch graczy, od tej pory używa się zasad dla dwóch graczy przy rozstrzyganiu wydarzeń (*Rozstrzyganie wydarzeń* s. 7).
- ▷ Wyjątek: **nie możesz zrezygnować z gry w erze IV**.



W czasie fazy akcji możesz wydawać swoje akcje cywilne i militarne, aby wykonywać w dowolnej kolejności wybrane kombinacje akcji opisanych w tym rozdziale.

- ▷ **W pierwszej turze** nie możesz wykonywać innych akcji niż wzięcie kart z toru kart (jeżeli jest to cud świata, wyłóż go w swoim obszarze gry).
 - ▷ Nie możesz wykonać akcji, jeżeli nie masz możliwości wykonania wszystkich wymaganych kroków i opłacenia wszystkich wymaganych kosztów.
 - ▷ Możesz zakończyć swoją fazę akcji, nawet jeżeli masz jeszcze nieużyte akcje cywilne lub militarne.
- Niektóre z poniżej opisanych akcji mogą być także wykonane jako efekt działania karty. **Jeżeli akcja jest efektem działania karty:**
- ▷ Wykonanie jej nie kosztuje Cię żadnych akcji cywilnych ani militarnych, chyba że karta mówi inaczej (Wyjątek: *Przeprowadzenie rewolucji* s. 5).
 - ▷ Ta akcja może mieć inny koszt (zwykle żywność, surowce lub punkty nauki), który musisz opłacić, chyba że karta mówi, że wykonujesz akcję za darmo.

WZIĘCIE KARTY NIEBĘDĄCEJ

Cudem z toru kart

- ▷ Wybierz kartę z toru kart, która nie jest cudem świata.
- ▷ Zapłać 1, 2 albo 3 akcje cywilne – ich liczbę wskazują ikony pod polem, na którym karta się znajduje.
- ▷ Weź kartę do ręki.
- ▷ Ograniczenia.
 - Nie możesz wziąć żadnych kart niebędących cudami, jeżeli liczba kart w Twoim ręku jest równa albo wyższa od liczby Twoich wszystkich akcji cywilnych.
 - Nie możesz wziąć karty technologii, jeżeli masz już kartę o tej samej nazwie w ręku lub w obszarze gry.
 - Jeżeli wzięłeś już lidera, nie możesz wziąć innego lidera z tej samej ery. Ma to zastosowanie nawet wtedy, gdy lider został usunięty z gry.

WZIĘCIE KARTY CUDU

Z toru kart

Cud świata to fioletowa karta z rzędem liczb na dole pokazującym koszt budowy kolejnych etapów cudu. Wchodzi do gry w momencie wzięcia go z toru.



- ▷ Wybierz kartę cudu z toru kart.
- ▷ Zapłać tyle akcji cywilnych, ile pokazano na polu, na którym karta się znajduje, plus jedną akcję cywilną za każdy posiadany przez Ciebie ukończony cud świata (dotyczy to także cudów, które straciły swoje właściwości poprzez efekty takie jak wydarzenie *Upływ czasu*).
- ▷ Połóż cud w swoim obszarze gry i obróć go o 90 stopni, aby zaznaczyć, że jest to **cud w budowie**.
- ▷ Ograniczenie: nie możesz wziąć cudu, jeżeli masz aktualnie jakiś cud w budowie.
- ▷ Uwaga! Możesz wziąć cud, nawet jeżeli wykorzystałeś limit kart w ręku.
- ▷ Uwaga! Żadne efekty cudu nie działają, dopóki nie zostanie ukończony.

ZWIĘKSZENIE POPULACJI

- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Zapłać żywnością w liczbie równej białej cyfrze znajdującej się pod wysuniętą najbardziej na prawo zajętą sekcją Twojego żółtego banku (posiadasz w niej co najmniej jeden znacznik).

FAZA AKCJI

- ▷ Weź wysunięty najbardziej na prawo żółty znacznik ze swojego żółtego banku i przesuń go do puli wolnych robotników.
- ▷ Uwaga! Nie możesz zwiększać populacji, jeżeli w Twoim żółtym banku nie posiadasz już znaczników.

BUDOWA FARMY, KOPALNI

LUB BUDYNKU PUBLICZNEGO

- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Wybierz 1 ze swoich kart technologii farm, kopalń lub budynków publicznych w grze.
- ▷ Zapłać pokazany na karcie koszt w surowcach.
 - Uwaga! Specjalne technologie 🏭 zmniejszają wyłącznie koszt budynków publicznych.
- ▷ Przesuń jednego ze swoich wolnych robotników na tę kartę.
- ▷ Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.
- ▷ Ograniczenie: w prawym dolnym rogu Twojej karty ustroju widnieje Twój **limit budynków publicznych**. Jeżeli posiadasz już tyle albo więcej budynków publicznych danego typu, nie możesz zbudować nowego budynku tego typu.

ULEPSZENIE FARMY, KOPALNI

LUB BUDYNKU PUBLICZNEGO

- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Wybierz 1 ze swoich farm, kopalń lub budynków publicznych (reprezentowane przez robotników na kartach technologii).
- ▷ Wybierz inną kartę technologii w grze, tego samego typu i wyższego poziomu.
- ▷ Zapłać liczbą surowców równą różnicy pomiędzy kosztem w surowcach pokazanym na tych dwóch kartach.
 - Jeżeli koszt jednej lub obu kart jest jakoś modyfikowany, uwzględnij to przed liczeniem różnicy.
- ▷ Przesuń robotnika na kartę wyższego poziomu.
- ▷ Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.

ZNISZCZENIE FARMY, KOPALNI

LUB BUDYNKU PUBLICZNEGO

- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Wybierz 1 ze swoich farm, kopalń lub budynków publicznych (reprezentowane przez robotników na kartach technologii).
- ▷ Przesuń robotnika z karty do puli wolnych robotników.
- ▷ Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.

WYSTAWIENIE LIDERA

Lider to zielona karta cywilna z portretem sławnej historycznej postaci w prawym górnym rogu.

- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Wybierz lidera z ręki.
- ▷ Wyłóż lidera do gry (w swoim obszarze gry).
- ▷ Jeżeli posiadasz już jakiegoś lidera w grze, zostaje on **zastąpiony**.
 - Odrzuć starego lidera.
 - Odzyskaj jedną akcję cywilną.
- ▷ Efekty lidera działają natychmiast. Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.



BUDOWA ETAPU CUDU ŚWIATA

- ▷ Możesz wykonać tę akcję, tylko jeżeli masz cud w budowie w swoim obszarze gry.
- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Zapłać liczbą surowców wskazaną przez niezakryty koszt znajdujący się najbardziej po lewej stronie karty cudu.
- ▷ Zakryj ten koszt niebieskim znacznikiem ze swojego niebieskiego banku.
 - Jeżeli nie masz już znaczników w swoim niebieskim banku, użyj jednego z leżących na kartach technologii.
- ▷ Jeżeli wszystkie koszty na karcie cudu są teraz zakryte, cud zostaje **ukończony**.
 - Zwróć wszystkie niebieskie znaczniki z karty cudu do swojego niebieskiego banku.
 - Obróć kartę tak, aby jej nazwa była na górze.
 - Efekty cudu działają natychmiast. Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.
- ▷ **Jeżeli jakaś karta pozwala Ci zbudować kilka etapów cudu w jednej akcji**, procedura pozostaje taka sama. Sumujesz wszystkie koszty za kolejne etapy (rozpatrując od lewej strony), które chcesz wybudować, opłacasz je i zakrywasz na karcie niebieskimi znacznikami.

WYNALEZIENIE TECHNOLOGII

Karty technologii w ręku można odróżnić od innych kart dzięki kosztowi w punktach nauki znajdującemu się w jej lewym górnym rogu. Różne typy technologii opisano w sekcji *Karty technologii w grze* (s. 9).



- ▷ Zapłać 1 akcją cywilną.
- ▷ Wybierz kartę technologii z ręki.
- ▷ Zapłać oznaczony na karcie koszt w punktach nauki.
 - Dla technologii ustroju obowiązuje wyższy z kosztów na karcie.
- ▷ Połóż wynalezioną technologię w swoim obszarze gry.
 - Jeżeli karta jest technologią specjalną (niebieską) i posiadasz już w grze technologię tego samego typu, odrzuć technologię niższego poziomu.
 - Zwykle oznacza to zastąpienie starej karty nową.
 - W rzadkich przypadkach, kiedy karta, którą zagrałeś, od razu jest odrzucana, nadal liczy się to jako wynalezienie technologii dla potrzeb innych kart (jak np. *Einstein*).
 - Jeżeli karta jest technologią ustroju, poprzednia karta ustroju jest odrzucana.
- ▷ Efekty specjalnych technologii i ustrojów działają natychmiast. Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.

WYWOŁANIE REWOLUCJI

Wywołanie **rewolucji** jest specjalnym trybem wynalezienia technologii ustroju.

- ▷ Wybierz kartę technologii ustroju z ręki.
- ▷ Zapłać tyle akcji cywilnych, ile masz wszystkich akcji cywilnych.
 - Jeżeli wydarzenie (*Rozwój cywilizacji*) pozwala Ci wynaleźć technologię, możesz wywołać rewolucję, płacąc powyższy koszt w akcjach cywilnych.
 - Jeżeli karta akcji (*Przełom technologiczny*) pozwala Ci wynaleźć technologię, możesz wywołać rewolucję, płacąc powyższy koszt w akcjach cywilnych, zamiast płacić akcją cywilną za zagranie karty.
 - Uwaga! Zwykle oznacza to, że nie możesz wywołać rewolucji, jeżeli zużyłeś jakąś akcję cywilną.



- Zapłać niższy koszt w punktach nauki podany na karcie ustroju.
- Połóż wynaleziony ustrój w swoim obszarze gry. Usuń poprzedni ustrój z gry.
- Efekty nowego ustroju działają natychmiast.
 - Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeżeli to konieczne.
 - Jeżeli dzięki rewolucji zwiększyłeś liczbę swoich akcji cywilnych, nowe białe znaczniki połącz obok karty ustroju – w tej turze nie masz już dostępnych żadnych akcji cywilnych.
- Efekty, które są wywoływane, gdy wynajdziesz technologię (*Da Vinci, Newton, Einstein*), są wprowadzane właśnie w tym momencie (w przypadku *Newtona* będziesz mieć dostępną akcję cywilną).

ZAGRANIE KARTY AKCJI

Karty akcji to żółte karty cywilne.

- Zapłać 1 akcją cywilną.
- Wybierz kartę akcji z ręki, ale nie taką, którą wzięłeś do ręki podczas tej fazy akcji.
- Pokaż kartę i wprowadź jej efekty.
 - Jeżeli efekt karty nakazuje Ci wykonać inną akcję, należy postępować zgodnie z normalnymi zasadami dla tej akcji, nie płaci się jedynie jej kosztu w akcjach.
 - Jeżeli karta redukuje jakiś koszt poniżej 0, koszt pozostaje na poziomie 0.
 - Jeżeli karta mówi „wynajdź technologię”, możesz także wywołać rewolucję. Zamiast płacić 1 akcją cywilną za użycie tej karty, płacisz koszt rewolucji. (*Wywołanie rewolucji* s. 5.)
 - Jeżeli karta mówi „zbuduj etap cudu”, możesz zbudować tylko jeden etap, nawet jeżeli inne karty w grze pozwalają Ci zbudować kilka etapów w 1 akcji cywilnej.



- Jeżeli nie możesz wykonać akcji, którą wskazuje karta, nie możesz jej zagrać.
- Jeżeli wyłanie Ci coś „w tej turze”, nie licz się to do wskaźników i nie jest odzwierciedlane w żadnych fizycznych elementach.
- Uwaga! Dodatkowa akcja militarna może być użyta do pociągnięcia karty militarnej na koniec swojej tury (*Dobranie kart militarnych* s. 6).

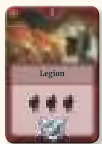
➤ Po zagranie odrzuć tę kartę.

BUDOWA JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

- Zapłać 1 akcją militarną.
- Wybierz jedną ze swoich technologii jednostek wojskowych w grze.
- Zapłać koszt w surowcach pokazany na karcie.
- Przesuń jednego ze swoich wolnych robotników na tę kartę.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji.

ULEPSZENIE JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

- Zapłać 1 akcją militarną.
- Wybierz jedną ze swoich jednostek wojskowych (reprezentowaną przez robotnika na karcie technologii jednostek wojskowych).
- Wybierz własną kartę technologii jednostek wojskowych w grze, tego samego typu i wyższego poziomu.
- Zapłać liczbą surowców równą różnicy między kosztami w surowcach pokazanymi na tych dwóch kartach.
 - Jeżeli koszt jednej albo obu kart jest w jakiś sposób modyfikowany, uwzględnij to przed liczeniem różnicy.
- Przesuń robotnika na kartę wyższego poziomu.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji.



ROZWIĄZANIE JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

- Wybierz jedną ze swoich jednostek wojskowych (reprezentowaną przez robotnika na karcie technologii jednostek wojskowych).
- Zapłać 1 akcją militarną.
- Przesuń robotnika z tej karty do puli wolnych robotników.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji.

ZAGRANIE TAKTYKI

- Taktyka to czerwona karta militarna z ikonami jednostek wojskowych na dole.
- Zapłać 1 akcją militarną.
 - Wybierz kartę taktyki z ręki.
 - Połóż wybraną kartę taktyki w swoim obszarze gry jako swoją własną taktykę.
 - Połóż na niej swój sztandar taktyki. Stanowi teraz Twoją aktualną taktykę.
 - Zaktualizuj wskaźnik siły swojej cywilizacji (*Karty taktyk* s. 9).
 - Ograniczenie: możesz zagrać albo skopiować taktykę tylko raz na turę.
- SKOPIOWANIE TAKTYKI**
- Wybierz taktykę z obszaru wspólnych taktyk na planszy militarnej.
 - Zapłać 2 akcjami militarnymi.
 - Połóż na niej swój sztandar taktyki. Stanowi teraz Twoją aktualną taktykę.
 - Zaktualizuj wskaźnik siły swojej cywilizacji (*Karty taktyk* s. 9).
 - Ograniczenie: możesz zagrać albo skopiować taktykę tylko raz na turę.

KONIEC TURY

Gdy oznajmisz koniec swojej fazy akcji, wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności.

Tylko pierwszy krok wymaga decyzji gracza. Kiedy już wybrałeś karty militarne do odrzucenia, reszta jest automatyczna. Aby gra przebiegała płynnie, następny gracz może rozpocząć swoją turę, gdy tylko odrzucisz te karty.

ODRZUCENIE NADMIARU

KART MILITARNYCH

- Jeżeli liczba kart militarnych w ręku przekracza liczbę Twoich wszystkich akcji militarnych, odrzuć nadmiarowe karty jako zakryte.

SPRAWDŹ, CZY NIE MA POWSTANIA

- Jeżeli Twój niezadowolony robotnik przewyższa liczbą Twoich wolnych robotników, w Twojej cywilizacji wybucha powstanie i pomijasz fazę produkcji. (*Niezadowoleni robotnicy* s. 10.)

FAZA PRODUKCJI

Jeżeli w Twojej cywilizacji nie wybuchło powstanie, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności.

- **Punkty nauki i kultury**
 - Otrzymujesz punkty nauki w liczbie równej Twojemu przyrostowi nauki.
 - Otrzymujesz punkty kultury w liczbie równej Twojemu przyrostowi kultury.
- **Korupcja**
 - Pole widniejące po lewej stronie każdej sekcji Twojego niebieskiego banku jest oznaczone ujemną liczbą.
 - Jeżeli wszystkie te liczby są przykryte przez niebieskie znaczniki, korupcja nie zachodzi.

- W przeciwnym wypadku odsłonięta liczba najbardziej z lewej to wskaźnik poziomu Twojej **korupcji**.
- Tracisz tyle surowców, ile wynosi poziom Twojej korupcji.
- Jeżeli straciłeś wszystkie swoje surowce i nadal nie udało się opłacić korupcji, tracisz tyle żywności, ile zabrakło surowców.

➤ **Produkcja żywności**

- Za każdego robotnika na każdej z Twoich kart technologii farm przesuń jeden niebieski znacznik z niebieskiego banku na tę kartę.
- Jeżeli nie masz wystarczającej liczby znaczników, przesuń tyle, ile możesz, zaczynając od kart najwyższego poziomu.

➤ **Konsumpcja żywności**

- Pole widniejące po lewej stronie każdej sekcji Twojego żółtego banku jest oznaczone ujemną liczbą.
 - Jeżeli wszystkie te liczby są przykryte przez żółte znaczniki, konsumpcja nie zachodzi.
- W przeciwnym wypadku odsłonięta liczba najbardziej z lewej wskazuje wskaźnik poziomu Twojej **konsumpcji**.
- Tracisz tyle żywności, ile wynosi poziom Twojej konsumpcji.
- Jeżeli straciłeś całą swoją żywność i nadal nie udało się pokryć konsumpcji, tracisz 4 punkty kultury za każdą brakującą jednostkę żywności.

➤ **Produkcja surowców**

- Za każdego robotnika na każdej z Twoich kart technologii kopalń przesuń jeden niebieski znacznik z niebieskiego banku na tę kartę.
 - Jeżeli nie masz wystarczającej liczby znaczników, przesuń tyle, ile możesz, zaczynając od kart najwyższego poziomu.

DOBRANIE KART MILITARNYCH

- Za każdą dostępną akcję militarną, która pozostała Ci na koniec tury, dobierz jedną kartę militarną z aktualnej talii kart militarnych.
 - Ograniczenie: możesz dobrać w ten sposób maksymalnie 3 karty.
 - W erze IV nie ma talii militarnej, więc nie dobierasz kart.
 - Uwaga! W pierwszej rundzie gracze nie mają dostępnych żadnych akcji militarnych, więc nie dobierają kart militarnych.
- Jeżeli dobierzesz ostatnią kartę z talii militarnej, potasuj stos odrzuconych kart militarnych z aktualnej ery (s. 8) i połóż go na planszy aktualnej ery. Jest to teraz aktualna talia militarna.
 - Kontynuuj dobieranie z nowej talii, jeżeli nie dobrałeś jeszcze tylu kart, ile powinienieś.

ODZYSKANIE WYKORZYSTANYCH AKCJI

- Przesuń czerwone i białe znaczniki akcji z powrotem na swoją kartę ustroju. Wszystkie akcje militarne i cywilne są teraz dostępne. Niektóre wydarzenia mogą wymagać od Ciebie zużycia jakichś akcji przed następną turą.

Gdy gracz zagra kartę wydarzenia na stos przyszłych wydarzeń jako swoją akcję polityczną, to odkrywa i rozpatruje górną kartę ze stosu aktualnych wydarzeń. Niektóre wydarzenia reprezentują odkrycie nowych **terytoriów** – mają wtedy słowo „terytorium” w nazwie. Pozostałe wydarzenia mają efekt opisany na karcie.

- Jeżeli aktualne wydarzenie ma opisany efekt, należy go rozpatrzyć tak, jak został opisany.
- Jeżeli jest to karta terytorium, gracze mogą spróbować je skolonizować.



ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ

Postępujcie zgodnie z opisem na karcie.

- Jeżeli kilku graczy musi podjąć jakąś decyzję, podejmują ją w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza, który odkrył wydarzenie.
- Jeżeli karta wymaga od graczy porównania wskaźników, to ewentualne remisy są rozstrzygane w następujący sposób:
 - Aktualny gracz albo gracz, który jest najbliżej niego w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, jest traktowany jako posiadający wskaźnik o wyższej wartości.
 - Uwaga! W niektórych przypadkach (takich jak *Terroryzm* czy *Barbarzyńcy*) posiadanie wskaźnika o wyższej wartości może być niekorzystne.
 - Jeżeli wydarzenie jest rozpatrywane na koniec gry, gracz rozpoczynający jest traktowany jako gracz aktualny przy rozstrzygnięciu remisów.
 - Jeżeli karta mówi o wszystkich cywilizacjach z największą albo najmniejszą wartością w jakiejś kategorii (np. w *Imigracji*), wtedy remisów się nie rozstrzyga.
- **W grze dwuosobowej:** zawsze gdy karta mówi o 2 cywilizacjach z największą albo najmniejszą wartością w jakiejś kategorii, dotyczy tylko jednej z nich. Na przykład „dwie najsilniejsze cywilizacje” powinno zostać wtedy odczytane jako „najsilniejsza cywilizacja”.
- Jeżeli efekt pozwala graczowi wykonać jedną z akcji dostępnych w czasie fazy akcji, wykonuje się ją zgodnie z normalnymi zasadami, ale gracz nie płaci akcji militarnych ani cywilnych (chyba że karta mówi inaczej).
 - Wyjątek: jeżeli karta mówi „wynajdź technologię”, gracz może wywołać rewolucję, która nadal będzie kosztowała go wszystkie akcje cywilne (*Wywołanie rewolucji* s. 5).
- Gdy efekt karty został rozpatrzony, połóżcie ją na stosie minionych wydarzeń. Nie trafia ona na stos odrzuconych kart militarnych i nie może być dobrana ponownie.



KOLONIZACJA

Jeżeli aktualne wydarzenie jest odkryciem terytorium, wszyscy gracze mają szansę na skolonizowanie go. Gracze licytują, kto chce wysłać największe siły do kolonizacji.

- Stawka jest zawsze liczbą całkowitą wyższą od zera i wyższą niż poprzednia stawka (jeżeli ktoś już zalicytował).
 - Gracz nie może zalicytować więcej sił kolonizacyjnych, niż jest w stanie wysłać.
- Gracze licytują w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza, który odkrył terytorium.
 - W swojej kolejce gracz może zalicytować albo spasować. Gracz, który spaśuje, odpada z licytacji.
 - Jeżeli nikt nie licytuje, karta terytorium jest odkładana na stos minionych wydarzeń i kolonizacja się kończy.
 - Jeżeli ktoś weźmie udział w licytacji terytorium, licytacja trwa, dopóki nie zostanie w niej tylko jeden gracz. Ten gracz musi skolonizować to terytorium.
- Zwycięzca musi utworzyć **siły kolonizacyjne** równe albo większe zalicytowanej stawce.
 - Gracz musi wysłać jedną albo więcej jednostek wojskowych. Ich siła jest sumowana, aby uzyskać bazową wartość sił kolonizacyjnych.
 - Jednostki mogą być grupowane w armie zgodnie z aktualną taktyką gracza. Siła każdej armii jest dodawana do sił kolonizacyjnych (*Karty taktyk* s. 9).
 - W tej chwili nie ma znaczenia, w jaki sposób jednostki były zgrupowane, żeby ustalić wartość wskaźnika siły cywilizacji.
 - Modyfikator kolonizacji jest dodawany do sił kolonizacyjnych (*Modyfikator kolonizacji* s. 10).
 - Gracz może zagrać dowolną liczbę kart militarnych „bonus” i dodać ich **wartość kolonizacji** (w dolnej części karty) do sił kolonizacyjnych.
 - Uwaga! Nie ma możliwości utworzenia sił kolonizacyjnych z samych bonusów i modyfikatorów. Gracz musi wysłać co najmniej jedną jednostkę wojskową.
 - Uwaga! Efekty, które modyfikują siłę cywilizacji, takie jak zapewniane przez *Napoleona* czy *Aleksandra*, nie mają wpływu na siły kolonizacyjne.
- Gdy zwycięzca ogłosi skład swoich sił kolonizacyjnych:
 - jednostki wojskowe są **poświęcane**, a odpowiadające im żółte znaczniki wracają do żółtego banku gracza;
 - wykorzystane karty bonusowe są odrzucone.
- Zwycięzca bierze kartę terytorium i układa ją w swoim obszarze gry. Jest to teraz jego **kolonia**.
 - Gracz aktualizuje swoje wskaźniki.
 - Należy wprowadzić stałe efekty pokazane w dolnej części karty kolonii.
 - Należy przeliczyć siłę cywilizacji gracza (po stracie poświęconych jednostek).
 - Następnie gracz wprowadza natychmiastowe efekty pokazane w środkowej części karty.
 - Otrzymaj pokazaną liczbę surowców.
 - Otrzymaj pokazaną liczbę żywności.
 - Otrzymaj pokazaną liczbę punktów nauki.
 - Otrzymaj pokazaną liczbę punktów kultury.
 - Zwiększ populację o 1 za każdy z tych symboli.
 - Dobierz pokazaną liczbę kart militarnych z aktualnej talii militarnej, zignoruj limity. W erze IV nie dobierasz kart.
 - Uwaga! Kolejność jest istotna. Efekt stały może dać graczowi żółte albo niebieskie znaczniki, które pozwolą mu wykonać efekt natychmiastowy.



TWOJE KARTY

Poniżej znajdują się ogólne zasady dotyczące dobierania, zagrywania i odrzucania kart. Podstawowe funkcje poszczególnych typów kart są wyjaśnione na kolejnych stronach.

POZIOM KARTY

Poziom karty określony jest liczbowym odpowiednikiem ery, z której pochodzi: era A = 0, era I = 1, era II = 2, era III = 3.

Poziom jednostki wojskowej, farmy, kopalni albo budynku publicznego to poziom karty technologii, na której znajduje się dany robotnik. Jeżeli karta mówi o **najlepszej kopalni, laboratorium, bibliotece**, itp., oznacza to taką z najwyższym poziomem spośród robotników danego typu.

TWOJA RĘKA

W ręku możesz mieć karty cywilne i militarne.

KARTY CYWILNE

Karty cywilne są dobierane z toru kart (*Wzięcie karty niebędącej cudem z toru kart* s. 5).

Karty cywilne zawsze są dobierane w sposób jawny, gracze mogą więc zdecydować, że karty cywilne w ręku są jawne przez całą grę.

Liczba kart cywilnych, które możesz mieć w ręku, jest ograniczona przez liczbę Twoich wszystkich akcji cywilnych. Kiedy masz lub przekroczysz limit kart, nie możesz w żaden sposób dodać kolejnych kart cywilnych do ręki. Jeżeli jednak z jakiegoś powodu limit jest przekroczony, nie musisz odrzucać nadmiarowych kart. Nie wolno Ci jednak dobrowolnie ich odrzucić.

KARTY MILITARNE

Karty militarne są dobierane z aktualnej talii militarnej bez pokazywania ich pozostałym graczom.

Liczba kart militarnych, które możesz mieć w ręku, jest ograniczona przez liczbę Twoich wszystkich akcji militarnych. Możesz dobierać karty, które przekroczą ten limit, ale będziesz zmuszony odrzucić nadmiarowe karty na koniec tury (*Odrzucenie nadmiaru kart militarnych* s. 6).

KARTY W GRZE

Karta **w grze** to karta wyłożona awersem do góry znajdująca się na stole jako część obszaru gry danej cywilizacji albo jako wspólna taktyka na planszy militarnej.

Pozostałe karty (w rękach graczy, na stosach kart odrzuconych, w taliach, na torze kart) nie są uznawane za karty w grze.

Kiedy zasada lub efekt odnosi się do lidera, kolonii, cudu lub technologii, dotyczy ona kart w grze, chyba że wprost napisano inaczej.

ODRZUCENIE ALBO USUNIĘCIE Z GRY

Odrzucenie zwykle oznacza odrzucenie karty z ręki.

Usunięcie z gry oznacza odrzucenie karty, która była w grze. W obu przypadkach karta trafia w to samo miejsce.

Jeżeli karta cywilna jest odrzucana albo usuwana z gry, nigdy więcej do niej nie wraca.

Kiedy karta militarna jest odrzucana albo usuwana z gry, trafia zakryta na **stos kart odrzuconych** danej ery. Karty, które są odrzucane bez zagrania, nie są pokazywane pozostałym graczom.

Jeżeli aktualna talia militarna wyczerpie się, należy potasować stos kart odrzuconych aktualnej ery i stworzyć z niego nową aktualną talię militarną.

Uwaga! Wydarzenia, które zostały rozpatrzone, trafiają na stos minionych wydarzeń, a nie na stos kart odrzuconych.

Uwaga! Tylko karty militarne tworzą stos kart odrzuconych danej ery. Karty cywilne po odrzuceniu lub usunięciu, należy każdorazowo usuwać z gry.

KARTY TECHNOLOGII W GRZE

Większość kart, które będziesz miał w grze, to karty technologii. Są to:

- Wszystkie karty cywilne, które mają koszt w punktach nauki w lewym górnym rogu.
- Twoje **początkowe technologie** wydrukowane na planszy gracza (są zawsze traktowane jako karty w grze).

Typ technologii jest przedstawiony w prawym górnym rogu karty.

TECHNOLOGIE FARM I KOPALŃ

Te technologie pozwalają Ci budować farmy i kopalnie oraz przechowywać żywność i surowce.

Farma albo **kopalnia**. Każdy robotnik na karcie technologii farm albo kopalni w grze reprezentuje farmę albo kopalnię odpowiadającego poziomu. Nie ma żadnych ograniczeń co do liczby farm i kopalni, które możesz posiadać.

Farmy i kopalnie nie mają wpływu na Twoje wskaźniki. W czasie fazy produkcji każda farma i kopalnia produkuje żywność i surowce (*Faza produkcji* s. 6).

Technologie farm i kopalni pozwalają Ci przechowywać **żywność** i **surowce**. Każdy niebieski znaczek na karcie jest wart tyle żywności albo surowców, ile narysowano na karcie. Nie ma żadnego ograniczenia co do liczby niebieskich znaczków na kartach. (*Żywność i surowce* s. 11.)

Uwaga! Karty technologii farm i kopalni mogą przechowywać żywność i surowce, nawet jeżeli nie ma na nich robotników.

TECHNOLOGIE BUDYNKÓW PUBLICZNYCH

Te technologie pozwalają Ci budować budynki publiczne. **Budynek publiczny**. Każdy robotnik na karcie technologii budynków publicznych w grze reprezentuje budynek publiczny odpowiadającego poziomu i typu.

Twój ustrój określa **limit budynków publicznych**, czyli maksymalną liczbę budynków jednego typu, którą możesz posiadać.

Każdy budynek publiczny (czyli każdy robotnik na karcie technologii budynków) wpływa na Twoje wskaźniki, jak pokazano na dole karty (*Twoje wskaźniki* s. 10).

TECHNOLOGIE JEDNOSTEK WOJSKOWYCH

Te technologie pozwalają Ci budować jednostki wojskowe.

Jednostka wojskowa. Każdy robotnik na karcie technologii jednostek wojskowych w grze reprezentuje jednostkę odpowiadającego poziomu i typu. Nie ma żadnych ograniczeń co do liczby jednostek, które możesz posiadać.

Każda jednostka wojskowa (czyli każdy robotnik na karcie technologii jednostek wojskowych) wpływa na Twój wskaźnik siły, zwiększając go o wartość pokazaną na dole karty. Jednostki wojskowe mogą być grupowane w armie zgodnie z Twoją aktualną taktyką (*Karty taktyk* s. 9).

SPECJALNE TECHNOLOGIE

Te technologie zapewniają swoje efekty bez użycia robotników. Efekt każdej technologii jest opisany na karcie. Ikony są wyjaśnione w sekcji *Twoje statystyki* (s. 10).

Ograniczenie: nigdy nie możesz posiadać dwóch technologii specjalnych tego samego typu. Jeżeli masz dwie technologie specjalne tego samego typu w swoim obszarze gry, natychmiast usuń tę niższego poziomu.

USTROJE

Większość Twoich akcji cywilnych i militarnych zapewnia ustrój. Na karcie ustroju nie stawia się robotników.

Zawsze możesz mieć wyłącznie jeden ustrój w grze. Rozpoczynasz z Tyranią wydrukowaną na planszy gracza. Za każdym razem, gdy zagrywasz nowy ustrój, zastępuje on stary. Niektóre ustroje mają także inne efekty poza akcjami (*Twoje statystyki* s. 10).

3 Liczba w prawym dolnym rogu to Twój **limit budynków publicznych**. Wskazuje, ile budynków tego samego typu możesz maksymalnie posiadać.

INNE KARTY CYWILNE W GRZE

CUDA ŚWIATA

Cuda muszą być budowane etapami (*Budowa etapu cudu świata* s. 5).

Cud świata wchodzi do gry obrony bokiem, aby zaznaczyć, że jest w budowie. Dopóki nie zostanie skończony, nie ma żadnego efektu. Nigdy nie możesz posiadać więcej niż jednego cudu w budowie. Możesz mieć dowolną liczbę wybudowanych cudów. (*Wzięcie karty cudu z toru kart* s. 5.)

Gdy cud zostanie ukończony, należy go obrócić do pionu i wprowadzić jego efekty.

➤ Cuda ery III mówią „Natychmiast otrzymujesz...”. Jest to jednorazowy efekt, który rozpatrywany jest natychmiast po wybudowaniu cudu.

➤ Wyjątek: tekst na *Tadź Mahal* jest rozpatrywany, gdy karta znajduje się jeszcze na torze kart.

LIDERZY

Lider daje Twojej cywilizacji specjalną zdolność. Nigdy nie możesz mieć więcej niż jednego lidera w grze. Wzięcie lidera z toru kart powoduje, że już nigdy nie możesz wziąć innego lidera z tej ery. (*Wzięcie karty niebędącej cudem z toru kart* s. 5.)

Kiedy wprowadzasz lidera do gry, efekt opisany na karcie zaczyna działać natychmiast (*Wystawienie lidera* s. 5).

KARTY AKCJI

Karty akcji nigdy nie są wprowadzane do gry. Mają one jednorazowy efekt. Po zagraniu karty i rozpatrzeniu jej efektu na leżą ją odrzucić. (*Zagranie karty akcji* s. 6.)

KARTY MILITARNE W GRZE

KOLONIE

Niektóre wydarzenia reprezentują odkrycie nowego terytorium. Jeżeli skolonizujesz to terytorium, wprowadzasz je do swojego obszaru gry i staje się ono Twoją kolonią (*Kolonizacja* s. 7).

Kolonia ma efekt stały pokazany na dole karty (*Twoje statystyki* s. 10) oraz efekt natychmiastowy pokazany na środku karty, który rozpatruje się w momencie pierwszej kolonizacji (*Kolonizacja* s. 7).

Efekt stały przenosi się wraz z kolonią. Jeżeli stracisz kolonię, usuwasz ją z gry i tracisz pokazany stały efekt. Jeżeli inny gracz zabierze Twoją kolonię, przesuń jej kartę do jego obszaru gry. Tracisz stały efekt, a nowy właściciel go zyskuje. Efekt natychmiastowy jest pomijany, kiedy kolonia zostaje utracona lub przejęta.

KARTY TAKTYKI

Taktyki pozwalają graczom tworzyć armie.

Twoja **aktualna taktyka** jest oznaczona Twoim sztandarem taktyki. Może to być **własna karta taktyki** (w Twoim obszarze gry) albo **wspólna karta taktyki** (w obszarze wspólnych taktyk na planszy militarnej). Na początku gry nie masz aktualnej taktyki. (*Zagranie taktyki* s. 6,

Skopiowanie taktyki s. 6, *Udostępnienie taktyki* s. 3.)

Formowanie armii. Twoja aktualna taktyka pokazuje zestaw typów jednostek wojskowych. Aby stworzyć armię, potrzebujesz tyle jednostek wojskowych wskazanych typów. (Uwaga! Armie są formowane wirtualnie, nie przesuwasz znaczników robotników).

Na dole karty taktyki podana jest **siła taktyczna** armii. Każda armia, którą możesz stworzyć, dodaje swoją siłę taktyczną do wskaźnika siły Twojej cywilizacji. W skład każdej armii może także wchodzić jedna **jednostka lotnictwa**, która podwaja jej siłę taktyczną.

Uwaga! Jedna jednostka może należeć tylko do jednej armii.

Przestarzałe armie. Taktyki z ery II i III mają dwie wartości siły taktycznej – wyższą i niższą. Jeżeli którakolwiek z jednostek wchodzących w skład armii jest niższa o co najmniej dwa poziomy niż poziom karty taktyki, armia uznawana jest za przestarzałą i używa się mniejszej wartości siły taktycznej. Przestarzałe armie z lotnictwem także mają podwojoną niższą siłę taktyczną.

Twoje armie zawsze formowane są tak, aby osiągnąć jak największy wskaźnik siły. Nie możesz sformować ich inaczej. (*Wskaźnik siły* s. 10.)

PAKTY

Pakty pozwalają Ci współpracować z innymi cywilizacjami. Możesz mieć najwyżej jeden pakt w swoim obszarze gry. Możesz być jednak stroną paktów leżących w obszarach gry innych graczy. (*Oferta paktu* s. 4, *Anulowanie paktu* s. 4.)

WOJNY

Karta wojny nie ma efektu w momencie wejścia do gry. Mają one jednorazowy efekt jedną rundę później, kiedy są rozstrzygane. Po rozstrzygnięciu są **usuwane z gry**. (*Wyowiedzenie wojny* s. 4, *Wynik wojny* s. 3.)

POZOSTAŁE KARTY MILITARNE

Pozostałe karty militarne nigdy nie są wprowadzane do gry, mają wyłącznie efekt jednorazowy.

AGRESJE

Agresje są rozstrzygane po zagraniu i **odrzucające** (*Zagranie karty agresji* s. 4).

WYDARZENIA

Wydarzenia są rozstrzygane w momencie odkrycia ze stosu aktualnych wydarzeń. Po rozstrzygnięciu trafiają na stos minionych wydarzeń. (*Planowanie wydarzenia* s. 4, *Rozpatrywanie wydarzenia* s. 7.)

BONUSOWE KARTY MILITARNE

Karty bonusowe są zagrywane jako jednorazowe zwiększenie siły w czasie obrony przed agresją lub kolonizacją terytorium. Następnie są **odrzucające**. (*Zagranie karty agresji* s. 4, *Kolonizacja* s. 7.)



TWOJE STATYSTYKI

Twoje statystyki są określane przez karty w grze oraz lokalizację Twoich znaczników.

Symbole na dole karty pokazują, jak dana karta wpływa na statystyki.

- Jeżeli karta wymaga robotników, to każdy z nich wielokrotnie efekt symboli znajdujących się na dole karty (taka karta sama w sobie nie zmienia niczego bez robotników).
- Jeżeli karta nie wymaga robotników, to symbole na dole karty pokazują w jaki sposób wpływa ona na Twoją cywilizację.
 - Wyjątek: karta taktyki pokazuje wpływ każdej armii (*Karty taktyk* s. 9).
 - Cud nie wpływa na Twoje statystyki, kiedy jest w budowie (*Budowa etapu cudu świata* s. 5).

Twoje statystyki mogą być także **modyfikowane** przez specjalne zdolności opisane na kartach w grze. Kiedy zasada w niniejszej instrukcji mówi o **zaktualizowaniu wskaźników** Twojej cywilizacji, oznacza to, że należy upewnić się, że wszystkie statystyki są poprawnie odzwierciedlone w Twoich wskaźnikach oraz liczbie czerwonych, białych, niebieskich i żółtych znaczników.

WSKAŹNIKI

Twoja cywilizację opisują cztery wskaźniki odzwierciedlone na czterech torach przez znaczniki wskaźników (*Wskaźniki cywilizacji* s. 2). Ma to znaczenie wyłącznie informacyjne – wartość wszystkich wskaźników można wyliczyć w dowolnym momencie na podstawie położenia robotników oraz kart w grze.

WSKAŹNIK PRZYROSTU NAUKI

Ten symbol przedstawia, ile nauki produkuje każda karta albo każdy robotnik na danej karcie. Dodając całą produkowaną naukę i wliczając wszelkie modyfikatory, otrzymujemy przyrost nauki (jeżeli rezultat jest ujemny, przyrost nauki wynosi 0). Nie ma żadnego ograniczenia co do wysokości tego wskaźnika.

WSKAŹNIK PRZYROSTU KULTURY

Ten symbol przedstawia, ile kultury produkuje każda karta albo każdy robotnik na danej karcie. Dodając całą produkowaną kulturę i włączając wszelkie modyfikatory, otrzymujemy przyrost kultury (jeżeli rezultat jest ujemny, przyrost kultury wynosi 0). Nie ma żadnego ograniczenia co do wysokości tego wskaźnika. Uwaga! Efekt, który pozwala Ci zapunktować pod pewnymi warunkami, nie liczy się do Twojego wskaźnika.

WSKAŹNIK SIŁY

Ten symbol na karcie taktyki przedstawia siłę taktyczną każdej armii (*Karty taktyki* s. 9). Na pozostałych kartach przedstawia siłę dodawaną przez każdą kartę albo każdego robotnika na danej karcie. Dodając całą siłę i włączając wszelkie modyfikatory, otrzymujemy wskaźnik siły Twojej cywilizacji. Nie może być ujemny. Nie ma żadnego ograniczenia co do wysokości tego wskaźnika.

Uwaga! Jednostka wojskowa zawsze dodaje swoją siłę do siły cywilizacji, nawet jeżeli jest częścią armii.

WSKAŹNIK POZIOMU ZADOWOLENIA

Każdy z tych symboli przedstawia jedną ikonę zadowolenia produkowaną przez kartę albo przez każdego robotnika na danej karcie.

Analogicznie, ten symbol przedstawia -1 ikonę zadowolenia produkowaną przez kartę albo każdego robotnika na danej karcie. (Uwaga! Karta z tym symbolem nie liczy się jako karta dająca ikonę zadowolenia). Dodając wszystkie ikony zadowolenia (nie zapominając o odjęciu ikon niezadowolenia), otrzymujemy poziom zadowolenia. Nie może być niższy niż 0 ani wyższy niż 8 (jeżeli masz więcej niż 8, poziom zadowolenia cywilizacji wynosi 8).

Liczba **ikon zadowolenia** może być także nazywana **wskaźnikiem zadowolenia**.

MODYFIKATOR KOLONIZACJI

Karty z tym symbolem zapewniają modyfikator kolonizacji. Modyfikator może być przedstawiony w opisie działania karty. Jeżeli nie masz takich kart, Twój modyfikator kolonizacji wynosi 0. Modyfikator kolonizacji ma zastosowanie tylko w czasie kolonizacji (*Kolonizacja* s. 7).

AKCJE CYWILNE I MILITARNE

WSZYSTKIE AKCJE

Twoje **wszystkie akcje cywilne** to suma tych symboli na kartach, które masz w grze. Policz symbole na swojej karcie ustroju oraz w dolnej części wszystkich pozostałych kart.

Twoje **wszystkie akcje militarne** to suma tych symboli na kartach, które masz w grze. Policz symbole na swojej karcie ustroju oraz w dolnej części wszystkich pozostałych kart.

Jednorazowy efekt, który daje Ci akcje cywilne lub militarne „w tej turze”, nie wpływa na liczbę Twoich wszystkich akcji.

UŻYWANIE AKCJI

Powinieneś mieć liczbę białych znaczników równą Twoim wszystkim akcjom cywilnym i liczbę czerwonych znaczników równą Twoim wszystkim akcjom militarnym. Kiedy te znaczniki znajdują się na Twojej karcie ustroju, reprezentują akcje dostępne do wydania. Kiedy je używasz albo nimi płacisz, zdejmij odpowiedni znacznik z karty – oznacza on zużyty akcję. Jeżeli musisz zapłacić akcjami, aby coś zrobić, i nie masz dostępnej odpowiedniej liczby akcji, nie możesz wykonać tej czynności.

Niektóre efekty pozwalają Ci odzyskać wykorzystaną akcję. W takim przypadku przesunij znacznik z powrotem na swoją kartę ustroju – akcja staje się ponownie dostępna. Jeżeli nie masz zużytych akcji, nic się nie dzieje.

KIEDY LICZBA WSZYSTKICH AKCJI SIĘ ZMIENIA?

Liczba Twoich wszystkich akcji zmienia się tylko wtedy, gdy karta wchodzi do gry albo jest z niej usuwana. Może to wpłynąć na Twoje dostępne akcje.

- Jeżeli liczba Twoich wszystkich akcji się zwiększa, weź odpowiednią liczbę czerwonych albo białych znaczników z pudełka i połóż je na swoją kartę ustroju. Reprezentują dostępne akcje.
- Jeżeli liczba Twoich wszystkich akcji się zmniejsza, zwróć odpowiednią liczbę czerwonych albo białych znaczników do pudełka. W pierwszej kolejności zwracaj zużyte akcje. Dostępne akcje są zwracane tylko wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby zużytych akcji.

Jeżeli karta jest usuwana z gry, ponieważ zastępuje ją inna, zaktualizuj liczbę swoich znaczników po zakończeniu zmiany. Nie możesz rozstrzygać tego jako dwóch oddzielnych kroków.

NIEBIESKIE I ŻÓŁTE ZNACZNIKI

Rozpoczynasz grę z określoną liczbą niebieskich i żółtych znaczników na swojej planszy gracza, w większości znajdujących się w Twoim niebieskim i żółtym banku.

Twoje banki są zawsze wypełniane od lewej do prawej. Każdy znacznik jest umieszczany na kwadratowym polu. Jeżeli wszystkie pola są zajęte, dodatkowe znaczniki mogą być trzymane w sekcji po prawej stronie. Nie ma żadnego ograniczenia co do liczby posiadanych znaczników.

Większość operacji na niebieskich i żółtych znacznikach polega na przenoszeniu ich pomiędzy planszą gracza i kartami w grze. Występują trzy wyjątki.

- Jeżeli karta z jednym z tych symboli wchodzi do Twojego obszaru gry, otrzymujesz taką liczbę niebieskich albo żółtych znaczników z pudełka. Kiedy karta opuszcza Twój obszar gry, tracisz tyle znaczników.
- Jeżeli karta z jednym z tych symboli wchodzi do Twojego obszaru gry, tracisz tyle niebieskich albo żółtych znaczników. Kiedy karta opuszcza Twój obszar gry, zyskujesz tyle znaczników.
- Niektóre karty mogą spowodować, że gracze otrzymują nowe znaczniki, zwracają znaczniki do pudełka albo zabierają je innym graczom.

Jeżeli **zyskujesz niebieskie lub żółte znaczniki**, trafiają one odpowiednio do Twojego niebieskiego lub żółtego banku.

Jeżeli **tracisz niebieskie znaczniki**, zwracasz znaczniki ze swojego niebieskiego banku do pudełka. Jeżeli nie masz ich wystarczającej liczby w banku, zwracasz znaczniki z wybranych przez siebie kart, na których zostały zmagazynowane.

Jeżeli **tracisz żółte znaczniki**, zwracasz znaczniki ze swojego żółtego banku do pudełka. Jeżeli nie masz ich wystarczającej liczby w banku, zwróć tylko tyle, ile masz.

Jeżeli **zabierasz żółte znaczniki** od innego gracza, weź je z żółtego banku i dodaj do swojego. Jeżeli ten gracz nie ma wystarczającej liczby znaczników w banku, weź tylko tyle, ile ma.

ROBOTNICZY I POPULACJA

Każdy żółty znacznik w Twoim obszarze gry, ale nie w żółtym banku, to **robotnik**.

Wolni robotnicy to tacy, którzy nie znajdują się na żadnej karcie. Mogą znajdować się w Twojej puli wolnych robotników albo mogą uzupełniać brakujące ikony zadowolenia, jak wyjaśniono poniżej.

Jeżeli jakiś efekt mówi o **zwiększeniu populacji o 1**, należy przesunąć żółty znacznik z Twojego żółtego banku do puli wolnych robotników. Nie wymaga to żadnej żywności.

Jeżeli efekt mówi o **zwiększeniu populacji**, postępujesz zgodnie z zasadami dla tej akcji (*Zwiększenie populacji* s. 5). Zwiększenie populacji zwykle wymaga żywności.

Jeżeli efekt mówi o **zmniejszeniu populacji**, przesuwasz jednego z wolnych robotników do swojego żółtego banku. Jeżeli nie masz wolnego robotnika, musisz wziąć robotnika z jednej ze swoich kart. Ten sam efekt może być także nazywany **utrata robotników**.

NIEZADOWOLENI ROBOTNICZY

Twój żółty bank jest podzielony na podsekcje. Każda jest oznaczona numerem obok ikony zadowolenia. Numer nad pustą sekcją najbardziej po lewej stronie określa, jakiego poziomu zadowolenia potrzebuje Twoja cywilizacja. Jeżeli masz mniej ikon zadowolenia, niż jest to wymagane, to różnica pomiędzy wymaganym a obecnym poziomem zadowolenia to **liczba niezadowolonych robotników**. Jeżeli masz wystarczającą liczbę ikon zadowolenia, nie masz niezadowolonych robotników. (*Poziom zadowolenia* s. 10.)

Jeżeli na koniec Twojej kolejki liczba Twoich niezadowolonych robotników jest większa niż wolnych robotników, masz do czynienia z powstaniem i musisz pominąć swoją fazę produkcji (*Sprawdź, czy nie ma powstania* s. 6).

Pomocna sztuczka. Nie powinieneś mieć żadnych pustych sekcji po lewej od Twojego znacznika zadowolenia. Jeżeli jest inaczej, połóż jednego z wolnych robotników nad każdą taką sekcją. Jeżeli nie masz ich wystarczająco dużo, spodziewaj się powstania, jeżeli nie naprawisz problemu. Robotnicy używani

w ten sposób nadal pozostają dostępni, jak pozostali wolni robotnicy.



Uwaga! W grze nie ma rozróżnienia na to, którzy robotnicy są niezadowoleni. Ważna jest wyłącznie ich liczba dla potrzeb takich wydarzeń jak *Rebelia*, *Niepoakoje społeczne*, *Emigracja* czy *Wpływ populacji*. Nie ma też znaczenia, czy wolni robotnicy są używani do przykrywania brakujących ikon niezadowolenia czy nie.

ŻYWNOSĆ I SUROWCE

Twoja żywność i surowce są reprezentowane przez niebieskie znaczniki leżące na kartach farm i kopalni, które masz w grze. Każdy znacznik reprezentuje liczbę podaną w dolnej części karty.

ZDOBYWANIE ŻYWNOSCI I SUROWCÓW

Żywność i surowce zwykle produkuje się w czasie fazy produkcji (s. 6), ale niektóre karty pozwalają Ci otrzymać je jako natychmiastowy efekt.

Kiedy efekt mówi o **otrzymaniu żywności lub surowców**, przesunij jeden albo więcej niebieskich znaczników ze swojego banku na odpowiednie karty farm lub kopalni. W rezultacie musisz otrzymać dokładnie taką liczbę zasobów, o jakiej jest mowa na danej karcie.

Jeżeli nie masz w swoim banku wystarczającej liczby niebieskich znaczników, otrzymujesz najbliższą niższą wartość, jaką możesz. Jeżeli niebieski bank jest pusty, nie możesz zdobyć żywności ani surowców. Jeżeli efekt mówi jednocześnie o otrzymaniu żywności i surowców, zachowaj kolejność podaną na karcie.

UTRATA ŻYWNOSCI I SUROWCÓW

Jeżeli musisz **zapłacić** żywnością lub surowcami albo **stracić** je, masz trzy możliwości. Możesz:

- Zwrócić niebieski znacznik z karty famy albo kopalni do banku, płacąc w ten sposób liczbę podaną na karcie, z której pochodził.
- Przesunąć niebieski znacznik z karty farmy albo kopalni na kartę tego samego typu, ale niższego poziomu, płacąc w ten sposób różnicę między liczbami podanymi na kartach.
- Zapłacić jak powyżej, a potem otrzymać część żywności albo surowców z powrotem (o mniejszej wartości), w ten sposób płacąc różnicę między liczbą zapłaconą a liczbą otrzymaną.

Wykonaj jedną albo więcej tych czynności tyle razy, ile potrzebujesz. W rezultacie wartość zapłacona musi być równa liczbie zasobów, jaką miałeś zapłacić. Jeżeli sumaryczna wartość Twoich znaczników jest niższa niż wymagana płatność, nie możesz wykonać akcji, która wymaga tej płatności.

W rzadkich przypadkach będziesz musiał **przeplacić**, ponieważ nie masz możliwości zapłacenia dokładnej liczby. W takim przypadku możesz to zrobić, pod warunkiem, że Twój niebieski bank zostanie pusty.

Uwaga! Nigdy nie możesz przesuwać niebieskich znaczników surowców z kart niższego poziomu na karty wyższych poziomów.

Tymczasowe surowce. Jeżeli efekt daje Ci surowce „w tej turze” albo w konkretnym celu, użyj ich najpierw, kiedy płacisz za to, do czego odnosi się efekt.

Strata żywności lub surowców przebiega podobnie jak płacenie żywnością lub surowcami, z tą różnicą, że jeżeli masz stracić więcej, niż posiadasz, po prostu tracisz wszystko, co masz.

Zabranie żywności lub surowców od innego gracza oznacza, że on je traci, a Ty zyskujesz. Otrzymujesz tylko tyle, ile drugi gracz stracił. (Uwaga! Każdy gracz rozlicza stratę/zysk osobno ze swoim bankiem, znaczniki nie są przesuwane pomiędzy graczami).

PUNKTY NAUKI I KULTURY

Wartość swoich punktów nauki i kultury oznaczasz znacznikami na torach punktów nauki i kultury. Otrzymujesz punkty w czasie fazy produkcji (s. 6). Niektóre karty mogą też dawać punkty jednorazowo. Nie ma żadnego ograniczenia co do liczby punktów nauki i kultury, które możesz mieć.

Otrzymywanie. Kiedy otrzymujesz punkty, przesunij odpowiedni znacznik na torze o określonej liczbie pól.

Strata lub . Kiedy musisz stracić punkty, przesunij odpowiedni znacznik do tyłu, o określonej liczbie pól, ale zatrzymaj się, jeżeli dotrze do zera. Nigdy nie możesz mieć mniej niż zero punktów nauki i kultury.

OPIS KARTY

KARTY CYWILNE



KARTY MILITARNE



LIDERZY

HOMER



Traktuj cud świata z ikoną zadowolenia z Homera tak, jakby ta ikona była na nim wydrukowana. (Michał Anioł korzysta z tej ikony, Bazylika św. Piotra dodaje ikonę zadowolenia do tego cudu, ale nie dwie, jeżeli cud miał już jedną).

Jeżeli cud jest odwrócony z powodu wydarzenia *Upływ czasu*, ikona zadowolenia z Homera nie jest odwracana. Ruiny cudu nadal dają tę ikonę.

CZYNGIS-CHAN



W grze dwuosobowej „jedna z dwóch najsilniejszych” powinno być czytane jako „najsilniejsza” (nadal wygrywasz remisy).

Kiedy formujesz armie, każda jednostka piechoty może być kawalerią albo piechotą (ale nie dwiema na raz), tak aby siła cywilizacji była jak największa. Jednostki piechoty nadal są uważane za piechotę na potrzeby takich kart jak *Wielki mur*, niezależnie od ich roli w armii.

Uwaga! Czyngis-chana nie wpływa na Twój wskaźnik przyrostu kultury.

MAXIMILIEN ROBESPIERRE



Kiedy Robespierre jest Twoim liderem, musisz zapłacić akcjami militarnymi, aby wywołać rewolucję. Rewolucja działa tak, jak zwykle, z tym wyjątkiem, że musisz zapłacić tyle akcji militarnych, ile masz wszystkich akcji militarnych, a akcje militarne, które zdobędziesz dzięki zmianie ustroju, od razu będą zużyte. Dzięki kartom takim jak *Patriotyzm*, możesz zdobyć dodatkowe akcje militarne, które będą dostępne. Jeżeli użyjesz *Przełomu technologicznego*, aby wywołać rewolucję, płacisz wszystkimi akcjami militarnymi, ale nie musisz płacić akcją cywilną za zagranie tej karty akcji.

BILL GATES



Użyj swoich laboratoriów tak, jak kopalń: przesun na nie 1 niebieski znacznik za każdego robotnika, kiedy kopalnie produkują surowce. Każdy znacznik jest wart liczbę surowców równą poziomowi laboratorium. Możesz używać laboratoriów do przechowywania i wydawania reszty.

Jeżeli *Bill Gates* opuści grę, Twoje laboratoria przestają produkować, ale możesz używać zgromadzonych na nich surowców do końca gry.

Produkcja laboratoriów nie liczy się na końcu gry przy rozpatrywaniu wydarzenia *Wpływ przemysłu*.

ISAAC NEWTON



Pozwala Ci odzyskać akcję cywilną, nawet jeżeli wynajdujesz technologię jako efekt takich kart jak *Przełom technologiczny*. Wywołanie rewolucji także liczy się jako wynalezienie technologii, więc *Newton* pozwala Ci mieć jedną dostępną akcję cywilną po rewolucji.

JAN SEBASTIAN BACH



Użyj normalnych zasad ulepszania (policz koszty i zapłać różnicę w surowcach), jednak dwa budynki publiczne nie muszą być tego samego typu, a mogą być tego samego poziomu. Jeżeli budynek, który ulepszasz, ma wyższy koszt niż teatr, który z niego powstanie, koszt ulepszenia wynosi 0.

Nie możesz przekroczyć swojego limitu budynków publicznych.

ALEKSANDER MACEDOŃSKI



Dodaj bonus wynikający z działania tej karty do Twojej siły militarnej. Bonus nie dolicza się do siły jednostki.

CUDA ŚWIATA

BAZYLKA ŚW. PIOTRA



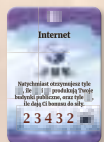
Traktuj każdą z pozostałych kart w grze, które mają jedną albo więcej ikon zadowolenia, tak, jakby miały jedną ikonę więcej wydrukowaną na karcie.

HOLLYWOOD



Efekty, które wpływają na produkcję kultury z teatrów i bibliotek (jak *Szekspir*, *Bach*, *Chaplin*), także działają.

INTERNET



Efekty, które wpływają na produkcję kultury (jak *Szekspir*, *Bach*, *Chaplin*), produkcję nauki (*Newton*, *Einstein*) lub obu (*Meier*) z teatrów i bibliotek, także działają.

WYDARZENIA

ROZWÓJ CYWILIZACJI



Wybierz jedną z możliwości. Nie płacisz akcją cywilną, ale musisz zapłacić pozostałe koszty obniżone o 1. Możesz także wywołać rewolucję za jeden punkt nauki mniej, ale zużyje to wszystkie Twoje akcje cywilne.

UPŁYW CZASU



Zniszczony cud nadal liczy się jako ukończony cud danej ery do wszelkich celów. Oznacza to, że nadal płacisz dodatkową akcję, kiedy dobierasz następny cud z toru kart, wciąż daje punkty za wydarzenie *Wpływ cudów*, inny gracz może zdobywać za niego punkty za pakt *Turystyki międzynarodowej*, itp.

POROZUMIENIE MIĘDZYNARODOWE



Zasady dobierania kart z toru działają jak zwykle. Jeżeli to aktualny gracz dobiera karty, może użyć dobranych kart akcji w tej samej turze.

Uzupełnij tor kart zgodnie z normalnymi zasadami, ale nie odrzucaj kart z pierwszych pól. Jeżeli spowoduje to zakończenie ery III, wywołuje przyszły koniec gry. Jeżeli wydarzy się to w turze gracza rozpoczynającego, jest to ostatnia runda w grze.

Najsilniejszy gracz może skorzystać z tej możliwości także w ostatniej rundzie.

AUTOR GRY: VLAADA CHVÁTIL

Ilustracje: Milan Vavroň

Projekt techniczny: Jakub Politzer

Projekt graficzny: Filip Murmak

Grafika 3D: Radim Pech

Tłumaczenie: Artur Jedliński

Główny tester: Vít Vodička

Testerzy: Víték, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Eše, Matúš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon i wielu innych.

Testerzy online: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Piotr „Widłak” Widerski, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Previč, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, Jason Chu, Artur Jedliński, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles Clairet, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafał Szczepkowski, T Bow i wielu innych.

Podziękowania: Víték Vodička, Filip Murmak, Václav Židek, i Jiří Hofírek za wiele świetnych gier online i offline oraz niezliczone godziny spędzone na dyskusjach, Milan Vavroň za piękne ilustracje, Jason Holt za świetną robotę przy tekście instrukcji oraz Petr Murmak i całe CGE za sprawienie, że ta nowa wersja powstała.

Specjalne podziękowania: Nicolas d'Halluin za niesamowitą wersję online na www.boardgaming-online.com oraz dla wszystkich graczy, którzy grali i wspierali oryginalną grę przez wiele lat.

Edycja polska, wyłączna dystrybucja: REBEL Sp. z o.o.

www.wydawnictwo.rebel.pl

© Czech Games Edition, październik 2015.

www.CzechGames.com

