



180 min.



14+



2-4 Graczy

CLASH OF CULTURES

MONUMENTALNA EDYCJA POLSKA

*Poprowadź swój lud na drodze od pojedynczej osady do rozległego imperium.
Eksploruj nowe ziemie, buduj starożytne metropolie, prowadź badania
zapewniające technologiczny i społeczny rozwój, i podbijaj tych, którzy ci się
przeciwstawią. Stwórz cywilizację, która zostanie zapamiętana na wieki.*

Pierwsza edycja **CLASH OF CULTURES** ukazała się w 2012 roku. Dwa lata później wydano, ciesząc się wielkim uznaniem, rozszerzenie *Civilizations*. **CLASH OF CULTURES: MONUMENTALNA EDYCJA POLSKA** zawiera zaktualizowaną i usprawnioną wersję zarówno gry podstawowej, jak i rozszerzenia.

By ułatwić przyswojenie reguł, ta edycja posiada wyraźnie oznaczone zasady wprowadzane przez rozszerzenie. Pozwoli ci to nauczyć się i zagrać w grę podstawową, a rozszerzenie *Cywilizacje* wprowadzić, gdy będziesz na to gotowy. Rozszerzenie wprowadza nowe karty, nowe Jednostki, dodatkowe Budynki i, co najważniejsze, pozwala każdemu z graczy poprowadzić jedną z 15 historycznych cywilizacji.

Ta ikona  znajduje się na wszystkich komponentach z rozszerzenia *Cywilizacje*. Możesz ją też zauważyć na komponentach wspólnych, takich jak np. plansza Pomocy Gracza, co ma wskazywać, czy dany element ma znaczenie tylko podczas gry z rozszerzeniem. Jedna strona Pomocy Gracza jest przeznaczona dla gry podstawowej, a druga staje się użyteczna podczas rozgrywek z rozszerzeniem.

Dobrej zabawy!

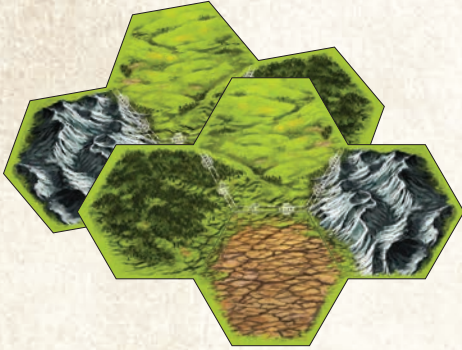
SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	2
PRZYGOTOWANIE GRY	4
PRZEBIEG GRY	8
GŁÓWNE ZAŁOŻENIA	8
ROZGRYWKA	10
AKCJA: ROZWÓJ	10
AKCJA: ZAŁÓŻ MIASTO	11
AKCJA: AKTYWUJ MIASTO	11
AKCJA: RUCH JEDNOSTEK	14
AKCJA: ZWIĘKSZENIE SZCZĘŚLIWOŚCI	16
AKCJA: WPŁYW KULTUROWY	16
FAZA PODSUMOWANIA	18
KARTY AKCJI	19
KARTY CELÓW	19
EKSPLORACJA	20
WALKA	22
WYDARZENIA	25
CUDA	28
ANEKS	30
ROZWINIĘCIA	30
ROZWINIĘCIA CYWILIZACJI	32
WARIANTY	35
IKONY WYDARZEŃ	36
EFEKTY BARBARZYŃCÓW	36
EFEKTY PIRATÓW	36
PRZEJMOWANIE MIAST	36
GŁOSARIUSZ POJĘĆ I IKON	36

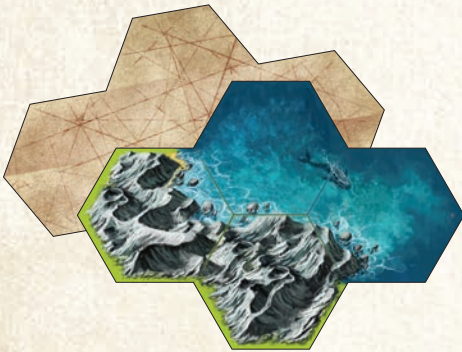
KOMPONENTY

PLANSZE I KAFLE

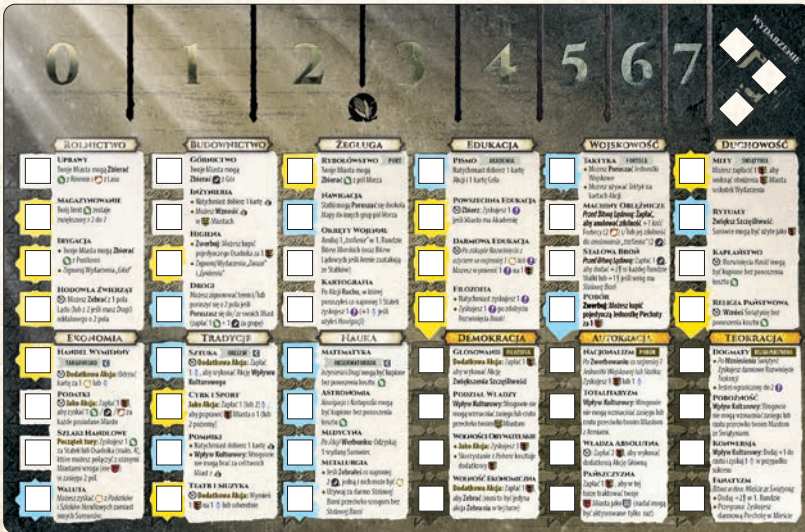
4 kafle Obszarów Startowych, po 1 dla gracza



16 kafli Zwykłych Obszarów



4 plansze Gracza, po 1 dla gracza



4 Pomoce Gracza, po 1 dla gracza



1 Tor Rund (dwustronny)



KARTY

38 kart Wydarzeń

20 < kart Wydarzeń



42 karty Akcji



32 karty Celów

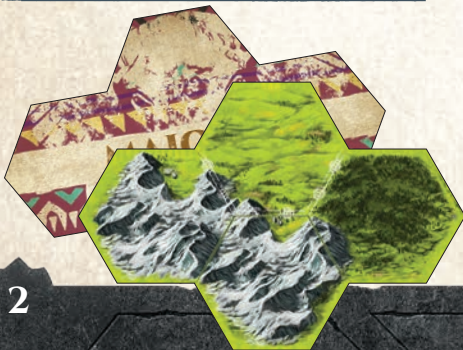
6 < kart Celów



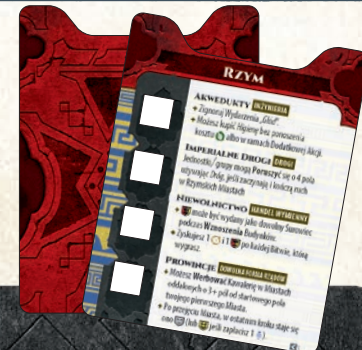
8 kart Cudów



5 < kafli Obszarów Startowych Cywilizacji



15 < plansz Cywilizacji



45 < kart Przywódców



KOSTECZKI I KOŚCI

200+ kosteczek

~50 czerwonych, ~50 żółtych,
~50 fioletowych, ~50 niebieskich



9 kości 12-ściennych



ZNACZNIKI SUROWCÓW

4 znaczniki Żywności

po 1 dla gracza



4 znaczniki Rudy

po 1 dla gracza



4 znaczniki Drewna

po 1 dla gracza



4 znaczniki Idei

po 1 dla gracza



4 znaczniki Złota

po 1 dla gracza



ŻETONY

50 żetonów Kultury



60 żetonów Nastroju



1 znacznik Rundy



6 znaczników Jałowej Ziemi



1 znacznik Pierwszego Gracza



ELEMENTY MIASTA Uwaga: Wszystkie poniższe, za wyjątkiem Osad i Cudów nazywane są „Budynkami”.

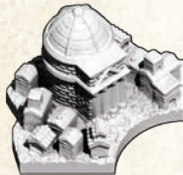
38 Osad

7 czerwonych,
7 fioletowych,
7 niebieskich,
7 żółtych,
10 szarych



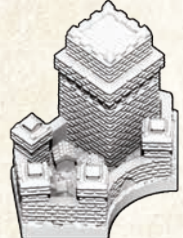
20 Świątyń

5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



20 Fortec

5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



20 Akademii

5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



20 Portów

5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



20 < Obelisków

5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



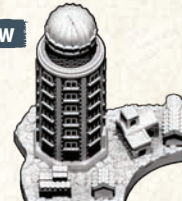
20 < Targowisk

5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



20 < Obserwatoriów

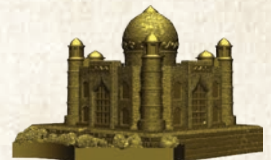
5 czerwonych,
5 fioletowych,
5 niebieskich,
5 żółtych



8 CUDÓW



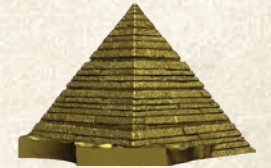
WIELKA ARENA



WIELKIE MAUZOLEUM



WIELKIE OGRODY



WIELKA PIRAMIDA



WIELKA BIBLIOTEKA



WIELKI POSĄG



WIELKA LATARNIA



WIELKI MUR

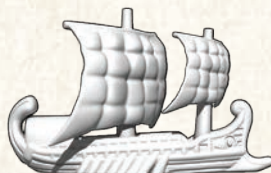
JEDNOSTKI

16 Osadników

4 czerwone,
4 fioletowe,
4 niebieskie,
4 żółte



20 Statków 4 czerwone, 4 fioletowe, 4 niebieskie, 4 żółte, < 4 czarne



20 < Kawalerii

4 czerwone,
4 fioletowe,
4 niebieskie,
4 żółte,
4 szare



84 Piechoty

16 czerwonych,
16 fioletowych,
16 niebieskich,
16 żółtych,
20 szarych



20 < Słoni

4 czerwone,
4 fioletowe,
4 niebieskie,
4 żółte,
4 szare



4 < Przywódców

1 czerwona,
1 fioletowa,
1 niebieska,
1 żółta



OGRANICZENIE KOMPONENTÓW

Wszyscy gracze są ograniczeni liczbą komponentów zawartych w grze. Na przykład oznacza to, że nie możesz mieć więcej niż 7 Osad lub 5 Świątyń. Wyjątkiem są żetony Kultury i Nastroju, które są nielimitowane. Jeśli ich zabraknie użycie dowolnego zamiennika.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie Mapę zgodnie z poniższymi ilustracjami. Obszar Startowy każdego gracza umieszczany jest odkryty (zwróćcie uwagę na położenie Gór względem pozostałych pól).

Uwaga: Kafle Obszarów Startowych są dwustronne. Strony różnią się od siebie rozmieszczeniem pól Gór i Lasu. To, która strona będzie wykorzystywana zależy od wskazówek dotyczących przygotowania Mapy.

Wszystkie kafle Zwykłych Obszarów są dobierane i rozmieszczane losowo jako zakryte, i są nazywane “nieodkrytymi” Obszarami.

W rozgrywkach dla 3 i 4 graczy losowo określcie miejsca, które będziecie zajmować wokół Mapy.

OBSZARY

Każdy Obszar składa się z czterech pól, z których każde przedstawia pewien rodzaj terenu. Każde pole niebędące polem Morza nazywane jest polem Łądu.



RÓWNINA

GÓRY

LAS

PUSTKOWIE

MORZE

Każdy z graczy wybiera kolor i umieszcza przed sobą:

1. Planszę Gracza i Pomoc Gracza.
2. Kosteczki w swoim kolorze, tworząc z nich swoją pulę.
3. Elementy Miasta w swoim kolorze: 7 Osad, 5 Świątyń, 5 Akademii, 5 Fortec, 5 Portów.
◀ Bierze również 5 Obelisków, 5 Targowisk, 5 Obserwatoriów.
4. Jednostki w swoim kolorze: 16 Jednostek Piechoty, 4 Statki, 4 Osadników.
◀ Bierze również 4 Słonie, 4 Jednostki Kawalerii i 1 Przywódcę.
5. 5 znaczników Surowców (Żywność 🍖, Drewno 🌲, Ruda 🪨, Idee 💡, Złoto 🏆). Znacznik Żywności umieszczany jest na polu 2 twojej planszy Gracza, a pozostałe umieszczane są na polu 0.
6. ◀ Losową planszę Cywilizacji.
7. ◀ 3 karty Przywódców odpowiadających wylosowanej Cywilizacji. Przywódców i plansze niewybranych Cywilizacji odłóżcie z powrotem do pudełka z grą. Nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.
8. ◀ Niektóre Cywilizacje mają unikatowy Obszar Startowy, wskazany na ich planszy Cywilizacji. Dla tych Cywilizacji, zamieńcie standardowy Obszar Startowy na ten wskazany na ich planszy Cywilizacji. Nie są one dwustronne jak zwykle Obszary Startowe. Połóżcie je tak, żeby pole Równiny było umieszczone zgodnie ze wskazówkami przygotowania Mapy.
9. Każdy z graczy umieszcza po kosteczce ze swojej puli na swojej planszy Gracza na Rozwinięciach *Uprawy* i *Górnictwo*. Kosteczki te wskazują, które Rozwinięcia posiadasz na początku rozgrywki. Wszyscy gracze rozpoczynają z tymi samymi dwoma Rozwinięciami.
10. Każdy z graczy umieszcza po 3 kosteczki ze swojej puli na trzech polach Toru Wydarzeń w prawym górnym rogu swojej planszy Gracza.

PRZYGOTOWANIE MAPY DLA 2 GRACZY.



PRZYGOTOWANIE MAPY DLA 3 GRACZY.



PRZYGOTOWANIE MAPY DLA 4 GRACZY.



1

The image displays several components from a board game. At the top left is a blue arrow icon pointing left. Below it are three character cards, each with a blue shield icon containing a number. The first card is labeled '7' and 'RANGER II', featuring a portrait of a man with a blue headdress. The second card is labeled '8' and 'INKWIZYTOR', featuring a portrait of a man with a blue cap. The third card is labeled '9' and 'KIEROWNIK', featuring a portrait of a woman with blonde hair. Below these cards is a blue shield icon containing the number '6'. To the right of this shield is a game board with a landscape featuring a river, a bridge, and a large rock formation. The board has a yellow and black border. The text on the cards and board is in Polish.

2

[illegible]

Pomoc Gracza zawiera ważne odniesienia i informacje. Kiedy już zaznajomisz się z grą możesz grać bez niej. Pomoc Gracza jest dwustronna, przy czym czerwona strona zawiera informacje z rozszerzenia *Cywilizacje*.

4



A collection of Roman military figurines. The top row features four chariots, each with a driver and an archer, and a legionary on the right holding a large flag. The bottom row features four mounted archers, each holding a bow. The figurines are made of a light-colored material, possibly terracotta or stone, and are set against a dark background.

11. Każdy z graczy rozpoczyna ze swoim pierwszym Miastem na Mapie. Połóż Osadę na polu Równiny swojego Obszaru Startowego. Na tym samym polu, obok Miasta, umieść Osadnika oraz żeton Nastroju, stroną „Szczęśliwe” ku górze, aby wskazać, że to Miasto jest Szczęśliwe.
12. Potasujcie karty Celów i umieśćcie je zakryte w talii Celów. Potasujcie karty Wydarzeń i umieśćcie je zakryte w talii Wydarzeń.

◀ Jeśli gracze z rozszerzeniem, dołączcie dodatkowe karty Wydarzeń i dodatkowe karty Celów do odpowiednich talii. Te dodatkowe karty są oznaczone ikoną rozszerzenia. W innym wypadku odłóżcie je z powrotem do pudełka. Nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.

13. Potasujcie karty Akcji i umieśćcie je zakryte w talii Akcji.
14. Potasujcie karty Cudów i umieśćcie je zakryte w talii Cudów.

15. Każdy z graczy dobiera 1 kartę Akcji i 1 kartę Celu z wierzchu ich talii. Karty Akcji i Celów należy trzymać na ręku, zakryte przed innymi graczami.
16. Osady Barbarzyńców (szare), Jednostki Barbarzyńców (szare), żetony Kultury, żetony Nastroju i kości umieśćcie we wspólnej puli, w swobodnym zasięgu wszystkich graczy.

◀ Grając z rozszerzeniem we wspólnej puli umieśćcie również czarne Statki.

17. Umieśćcie kafel Toru Rund obok Mapy. Użyjcie odpowiedniej strony kafa, w zależności od tego czy gracie według zasad wariantu „Zmienny Koniec Gry” str. 35. Umieśćcie znacznik Rundy na pierwszym polu Toru Rund (Wiek I, Runda 1)
18. W dowolny losowy sposób wybierzcie pierwszego gracza - ten gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.



PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA 4 GRACZY Z ROZSZERZENIEM CYWILIZACJE <



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka podzielona jest na 6 Wieków, a każdy Wiek podzielony jest na 3 Rundy, po których następuje Faza Podsumowania.



Podczas każdej Rundy, każdy z graczy rozegra swoją turę, w której będzie musiał wykonać 3 Akcje Główne.

Pierwszy gracz rozgrywa pierwszą turę, a po nim kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do chwili kiedy każdy z graczy rozegra swoją turę.

Po 3 Rundach następuje Faza Podsumowania, a następnie rozpoczyna się kolejny Wiek. Znacznik Rundy wykorzystany jest do śledzenia upływu Wieków i Rund.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gra kończy się po 6 Wiekach, lub wcześniej jeśli którykolwiek z graczy na początku Fazy Podsumowania nie ma żadnego Miasta na Mapie. Kiedy gra się kończy, gracze podliczają swoje Punkty Zwycięstwa (🏆):

- 1 🏆 za Osadę i Budynek
- 1/2 🏆 za każde posiadane Rozwinięcie (nie zaokrąglajcie w dół).
- 2 🏆 za ukończony Cel
- 4 🏆 za Cud (2 🏆 jeśli został on przejęty)
- ? 🏆 za niektóre karty Wydarzeń
- 2 🏆 za pokonanego Przywódcę

Gracz z największą liczbą 🏆 zostaje zwycięzcą.

Jeśli gracze remisują pod względem liczby zdobytych punktów, prześledźcie powyższą listę od początku. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał najwięcej punktów za Osady i Budynki, jeśli nadal jest remis, przejdźcie do sprawdzenia punktów za Rozwinięcia itd. Jeśli po przejściu przez całą listę nadal utrzymuje się remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

ZYSKIWANIE / WYDAWANIE SUROWCÓW

W grze występuje 5 rodzajów Surowców. Żywność 🌾, Ruda ⚙️ i Drewno 🪵 są zbierane poprzez pracę na ziemiach wokół twoich Miast. Idee 💡 i Złoto 💰 zyskujesz za określone Rozwinięcia i Budynki.



Idee (Surowiec) mogą zastąpić Żywność podczas zakupu Rozwinięć, a Złoto (Surowiec) może być wykorzystane jako dowolny inny Surowiec, chyba że wskazano inaczej.



W górnej części twojej planszy Gracza znajduje się rząd pól o wartościach z zakresu od 0-7, wykorzystywany do śledzenia liczby posiadanych przez ciebie Surowców każdego typu.



Kiedy zyskujesz Surowiec przesun odpowiedni znacznik w prawo. Kiedy wydajesz Surowiec, przesun odpowiedni znacznik w lewo. Nigdy nie możesz mieć więcej niż 7 Surowców danego typu; zignoruj dalsze pozyskane Surowce po osiągnięciu tego maksimum. Nie możesz wydać Surowców, których nie posiadasz.



ŻETONY KULTURY I NASTROJU

W różnych momentach gry zyskasz jeden lub więcej z tych żetonów. Kiedy tak się stanie weź je ze wspólnej puli i umieść przed sobą. Nie ma limitu określającego ile możesz mieć tych żetonów.

Żetony Nastroju wykorzystywane są do zwiększania poziomu szczęścia w twoich Miastach. Jedna strona żetonu przedstawia 😊 twarz i jest ona wykorzystywana do wskazania, że Miasto jest Szczęśliwe. Na drugiej stronie widać 😞 twarz i jest ona wykorzystywana, aby oznaczyć Rozgniewane Miasto.

Żetony Kultury wykorzystywane są do wywierania Wpływu Kulturowego na inne Miasta, a także podczas Wznoszenia Cudów.

Wydając żetony Nastroju i Kultury odłóż je z powrotem do wspólnej puli.

WYMIANA POMIĘDZY GRACZAMI

Podczas swojej tury, w ramach Dodatkowej Akcji, możesz wymieniać się z pozostałymi graczami. Możesz swobodnie wymieniać wszystkie z poniższych zasobów.

- ♦ Surowce
- ♦ Posiadane na ręku karty Akcji
- ♦ Posiadane na ręku karty Celów
- ♦ Posiadane na ręku karty Cudów
- ♦ Żetony Nastroju
- ♦ Żetony Kultury



Uzgodnienie zasad wymiany należy do graczy zaangażowanych w tę wymianę. Wszystkie karty, które są wymieniane mogą zostać wymienione bez ujawniania ich treści drugiemu graczowi lub, jeśli wolicie, mogą zostać ujawnione. Wszystkie transakcje w ramach wymiany muszą być wypełnione natychmiast. Jednakże ustne porozumienia o charakterze dyplomatycznym/politycznym oraz pożyczki i obietnice transakcji, które mają nastąpić w późniejszym czasie, także są dozwolone, ale nie muszą być wypełniane. Tylko sumienie i cele graczy decydują o respektowaniu takich umów.

Przykład 1: Możesz zgodzić się na natychmiastową wymianę z innym graczem dając mu 2 🍷 i 1 kartę Akcji w zamian za 3 żetony 🏰. Ta wymiana jest rozpatrywana natychmiast i jej warunków muszą dotrzymać obie strony.

Przykład 2: Rozpaczliwie potrzebujesz Żywności, a inny gracz zgodził się dać ci 2 🍷 w zamian za 1 🍷 teraz i następną kartę Celu, którą dobierzesz. Wymiana Żywności i Drewna następuje natychmiast, ale to czy dasz mu następną kartę Celu zależy tylko od ciebie.

WROGOWIE

Termin „wróg” jest wykorzystywany podczas gry do określenia wszystkiego, co nie należy do ciebie. Może to być inny gracz lub element Barbarzyńców.

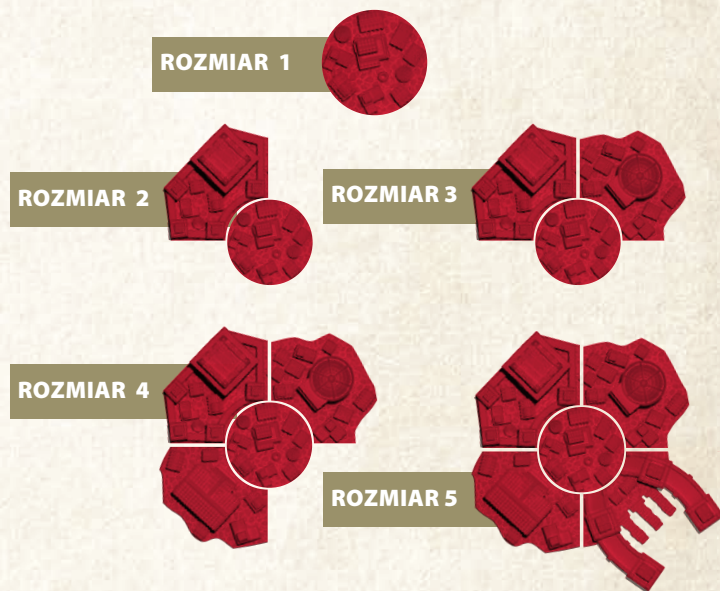
❗ Piraci są uważani za wrogów, tak jak Barbarzyńcy.

ROZMIAR MIASTA

Rozmiar Miasta równy jest posiadanej przez nie liczbie elementów Miasta. Każda Osada, Budynek i Cud liczą się jako elementy Miasta.

Rozmiar Miasta wpływa głównie na to:

- ♦ Ile Surowców ono **Zbiera** „Aktywuj Miasto: Zbierz”, str. 11
- ♦ Ile Jednostek można w nim **Zwerbować** „Aktywuj Miasto: Zwerbuj”, str. 12
- ♦ Jaki ma zasięg **Wpływu Kulturowego** „Akcja: Wpływ Kulturowy”, str. 16



Maksymalny rozmiar Miasta to 5. Ponadto Miasto nie może rozrosnąć się do rozmiaru większego niż liczba Miast, które aktualnie posiadasz na Mapie. Jednakże, kiedy Miasto osiągnie już określony rozmiar, zachowuje go nawet jeśli stracisz kilka Miast.

Przykład: Jeśli masz 3 Miasta na Mapie, żadne z twoich Miast nie może rozrosnąć się do rozmiaru większego niż 3.

ROZWINIĘCIA

W centralnej części planszy Gracza widocznych jest 12 kategorii, każda z 4 Rozwinięciami.

Rozwinięcia podzielone są na kilka kategorii. Odblokowanie danej kategorii następuje w momencie zakupu pierwszego od góry Rozwinięcia tej kategorii. Kiedy już masz górne Rozwinięcie, możesz kupować w dowolnej kolejności pozostałe Rozwinięcia w obrębie danej kategorii.

Niektóre Rozwinięcia posiadają frazę-klucz „Jako Akcja”. Oznacza to, że musisz wydać jedną z Akcji Głównych, aby móc zrobić to, na co wskazuje tekst.



ROZGRYWKA

W swojej turze musisz wykonać 3 Akcje Główne.

Do wyboru masz 6 Akcji Głównych i możesz wykonać je w dowolnej kolejności, a większość z nich także wielokrotnie (jednakże **Wpływ Kulturowy** może zakończyć się sukcesem tylko raz na turę).

Podczas swojej tury, przed lub po dowolnej twojej Akcji Głównej, możesz wykonać też dowolną liczbę Dodatkowych Akcji, jeśli tylko są one dla ciebie dostępne dzięki Budynom, Rozwinięciom czy Przywódcom. (Zawsze dostępna jest Wymiana pomiędzy graczami). Możesz również przeznaczyć Akcję Główną, aby wykonać efekt Rozwinięcia lub karty Akcji z frazą-kluczem: „Jako Akcja”.

Szczegóły dotyczące tych Akcji znajdują się na odpowiednich komponentach lub w odpowiedniej części tej instrukcji.

6 możliwych do wykonania Akcji Głównych to:

- ♦ **Rozwój**
- ♦ **Założenie Miasta**
- ♦ **Aktywacja Miasta** – wybierz jedną z poniższych Akcji:
 - Zbierz Surowce**
 - Wznies Budynek**
 - Zwerbuj Jednostki**
- ♦ **Ruch Jednostek** (do 3 Jednostek/grup)
- ♦ **Zwiększ Szczęśliwość**
- ♦ **Wpływ Kulturowy** (zakończony sukcesem maks. raz na turę)

AKCJA: ROZWÓJ

Kiedy wykonujesz tę Akcję, wydaj 2 , aby kupić Rozwinięcie. Kupując Rozwinięcie możesz zastąpić  przez  i/lub  w proporcji 1:1.

Przesuń kosteczkę z Toru Wydarzeń swojej planszy Gracza na pole odpowiadające zakupionemu Rozszerzeniu. Jeśli to pole jest oznaczone kolorem niebieskim, natychmiast zyskujesz 1 żeton . Jeśli jest oznaczone na żółto, natychmiast zyskujesz 1 żeton .

Przykład: Jeśli kupisz Rozwinięcie: Mity, zyskujesz 1 żeton .



ROZWINIĘCIA WYWOŁUJĄCE WYDARZENIA

Jeśli po zakupie Rozwinięcia nie ma już żadnej kosteczki na twoim Torze Wydarzeń rozpatrz Wydarzenie „Wydarzenia”, str. 25.

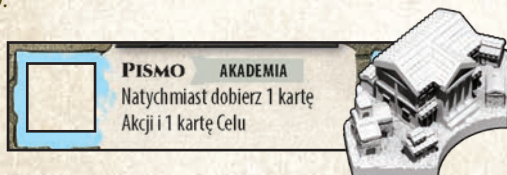
Następnie uzupełnij swój Tor Wydarzeń 3 nowymi kosteczkami ze swojej puli.



BUDYNKI WYMAGAJĄCE ROZWINIĘĆ

Niektóre Rozwinięcia mają obok swojej nazwy wskazaną także nazwę Budynku. Aby móc wzniesić taki Budynek musisz najpierw kupić to Rozwinięcie.

Przykład: Aby Wzniesić Akademię musisz mieć Rozwinięcie: Pismo.



ROZWINIĘCIA FORMY RZĄDÓW

Trzy kategorie z nazwą na złotym tle to kategorie Formy Rządów. Górne Rozwinięcie w każdej z tych kategorii posiada wskazane obok wymagane Rozwinięcie.

Przykład: Musisz posiadać Filozofię, aby móc kupić Głosowanie.



Możesz posiadać Rozwinięcia tylko z jednej kategorii Formy Rządów. Jednakże podczas Fazy Podsumowania możesz zmienić swoją Formę Rządów „Faza Podsumowania”, str. 18.

ROZWINIĘCIA CYWILIZACJI

Szczegóły znajdziesz w „Rozwinięcia Cywilizacji”, str. 32

PODSUMOWANIE ROZWINIĘĆ

- ♦ Możesz kupić Rozwinięcie za 2  (Idee  i Złoto  mogą być wykorzystywane zamiast Żywności).
- ♦ Musisz posiadać górne Rozwinięcie w danej kategorii, nim kupisz inne w tej kategorii.
- ♦ Wszystkie górne Rozwinięcia Formy Rządów posiadają wymagania.
- ♦ Niektóre Budynki mogą być Wzniesione tylko, jeśli posiadasz określone Rozwinięcie.

DLACZEGO ZA ROZWINIĘCIA TRZEBA PŁACIĆ ŻYWNOSCIĄ?

Z historycznego punktu widzenia, nadwyżka Żywności była niezbędna dla rozwoju technologicznego i kulturowego. Oznaczało to, że mniej ludzi musiało poświęcić swój czas na produkcję Żywności potrzebnej do przeżycia, a zamiast tego mogli realizować się na innej drodze rozwoju, takiej jak bycie rzemieślnikami, duchownymi, nauczycielami, artystami, myślicielami lub żołnierzami.

AKCJA: ZAŁÓŻ MIASTO

Wykonując tę Akcję, **Zakładasz** nowe Miasto usuwając jednego ze swoich Osadników z Mapy i zastępując go jedną ze swoich Osad. Możesz **Założyć** Miasto na polu, które spełnia wszystkie poniższe kryteria:

- a. Musi to być pole Łądu
- b. Nie może to być Pustkowie
- c. Na tym polu nie ma innego Miasta
- d. Na tym polu nie ma wrogich Jednostek
- e. Na tym polu nie ma znacznika Jałowej Ziemi

Nie możesz wykonać tej Akcji, jeśli w swojej puli nie masz już dostępnych Osad.



AKCJA: AKTYWUJ MIASTO

Wykonując tę Akcję wybierzesz jedno ze swoich Miast i przeprowadzisz **jedną** z poniższych Akcji w tym Mieście:

- ✦ **Zbierz** Surowce
- ✦ **Wznies** Budynek
- ✦ **Zwerbuj** Jednostki

Jeśli aktywujesz to samo Miasto więcej niż raz w ciągu tury, po tym gdy ta Akcja zostanie rozpatrzona, obniż Nastrój w tym Mieście o jeden poziom, dla drugiej i każdej kolejnej aktywacji.

Rozgniewane Miasta mogą być aktywowane tylko raz na turę. Jeśli wielokrotne aktywacje obniżą Nastrój Miasta, to Miasto które właśnie stało się Rozgniewane nadal może zostać aktywowane jeszcze jeden raz w tej turze.



Przykład: Pierwsza aktywacja 😊 Miasta nie wpływa na jego Nastrój. Jeśli aktywujesz je po raz drugi stanie się Neutralne. Jeśli aktywujesz je po raz trzeci stanie się 😡, ale nadal możesz je jeszcze raz aktywować.

Możesz poprawić Nastrój w Mieście wykorzystując Akcję **Zwiększenia Szczęśliwości**. Zobacz na stronie 16.

AKTYWUJ MIASTO: ZBIERZ

Kiedy wybierzesz tę Akcję, **Zbierasz** Surowce w liczbie równej rozmiarowi Miasta. Jeśli Miasto jest 😊, **Zbierasz** 1 dodatkowy Surowiec. Jeśli Miasto jest 😡, to niezależnie od jego rozmiaru, **Zbierasz** tylko 1 Surowiec.

Rodzaj **Zbieranych** Surowców zależy od rodzaju terenu na polach sąsiadujących z aktywowanym Miastem, a także na polu, na którym się ono znajduje. Podczas zbiorów każde pole zapewnia 1 Surowiec określonego rodzaju i może być on z niego zebrany tylko raz na aktywację Miasta.



(Irygacja) (Rybołówstwo)

Nie możesz **Zbierać** Surowców z żadnego pola, na którym znajdują się wrogie Jednostki, znacznik Jałowej Ziemi lub inne Miasto, niezależnie od tego, kto jest jego właścicielem.

*Przykład: Decydujesz się **Zebrać***

*🌾 z Morza (posiadasz Rozwinięcie: Rybołówstwo) i 🐟 z Gór. Chciałbyś **Zebrać** kolejną 🌾 z Gór, ale uniemożliwia to obecność Barbarzyńców. Zamiast tego **Zbierasz** więc 🌲 z Lasu.*



POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

Magazynowanie - Twój limit 🌾 zwiększa się z 2 do 7.

Irygacja - Twoje Miasta mogą **Zbierać** 🌾 z pól Pustkowi.

Hodowla Zwierząt - Raz na turę możesz **Zebrać** z jednego pola Łądu, odległego o 2 pola. Jeśli masz również **Drogi**, możesz tak **Zebrać** z dwóch pól Łądu.

Rybołówstwo - Twoje Miasta mogą **Zbierać** 🐟 z jednego sąsiadującego pola Morza.

Wolność Ekonomiczna - Dodatkowa Akcja: Zapłać 1 🪙, aby wykonać Akcję **Zbierania**, ale będzie to twoja jedyna Akcja **Zbierania** w tej turze.

Powszechna Edukacja - Raz na turę, zyskujesz 1 🧠 podczas Akcji **Zbierania** w Mieście z Akademią.

AKTYWUJ MIASTO: WZNIEŚ

Kiedy wybierasz tę Akcję musisz zapłacić 1 1 i 1 , aby umieścić jeden ze swoich dostępnych Budynków w Mieście, które zostało aktywowane. Mają przy tym zastosowanie poniższe zasady:

- ♦ Każdy Budynek wymaga określonego Rozwinięcia zanim może zostać wzniesiony.
- ♦ Nie możesz Wznosić Budynków w Mieście.
- ♦ Nie możesz Wznosić Budynków w Mieście, którego rozmiar przekroczyłby łączną liczbę Miast, które posiadasz.
- ♦ Każde Miasto może mieć tylko jeden Budynek z każdego rodzaju.

Przykład: Chcesz zbudować Akademię w jednym z twoich Miast.

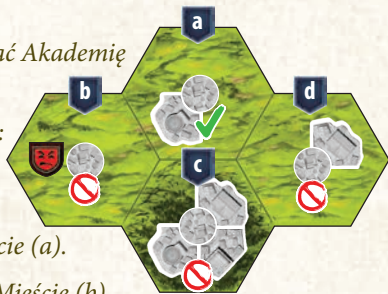
Posiadasz już Rozwinięcie: Pismo, więc możesz to zrobić.

Możesz wznieść ją w Mieście (a).

Nie możesz wznieść jej w Mieście (b) ponieważ jest ono Rozgiewane.

Nie możesz wznieść jej w Mieście (c) ponieważ ma ono już rozmiar 4, a ty masz łącznie 4 Miasta na Mapie.

Nie możesz wznieść jej w Mieście (d) ponieważ znajduje się w nim już Akademia.



POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

Religia Państwowa - Raz na turę, Wznosząc Świątynię, nie płacisz kosztu Żywności.

BUDYNKI

Nowe Miasta są tworzone za pomocą Akcji Założenia Miasta „Akcja: Załóż Miasto”, str. 11. Element Miasta jakim jest Osada stanowi podstawę wszystkich Miast i wskazuje do kogo należy dane Miasto.

Każde Miasto może także posiadać pewną liczbę Budynków, opisanych poniżej:

Akademia (Wymaga Pisma)

Po Wzniesieniu zyskujesz 2 .

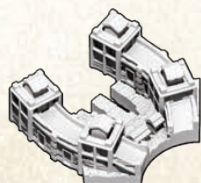
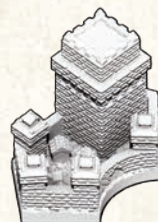
Forteca (Wymaga Taktyki)

Zdolności Fortecy mogą być wykorzystane nawet, jeśli Miasta nie broni żadna Armia. Podczas pierwszej Rundy Walki w Bitwie:

- ♦ +1 kość do walki (nie wymaga obecności Armii)
- ♦ Może anulować jedno trafienie Wroga

Port (Wymaga Rybołówstwa)

Port może zostać Wzniesiony jedynie w Mieście, które sąsiaduje z polem Morza. Port musi zostać umieszczony tak, aby przylegał do pola Morza.



Miasto może teraz **Werbować** Statki. Kiedy tak się stanie, Statki są umieszczane na polu Morza przylegającym do Portu.

Miasto z Portem może zebrać 1 żeton lub 1 z pojedynczego sąsiadującego pola Morza zamiast użycia Rybołówstwa do zyskania .

Świątynia (Wymaga Mitów)

Po Wzniesieniu zyskujesz 1 lub 1 .



Targowisko (Wymaga Handlu Wymennego)

Miasta z Targowiskiem mogą **Werbować** Jednostki Kawalerii i Słonie.

Zyskujesz maksymalnie 1 za każdym razem gdy przeciwnik korzysta z Rozwinięcia: Szlaki Handlowe z co najmniej 1 twoim Miastem z Targowiskiem „Szlaki Handlowe”, str. 31.

Uwaga: Gracze nie muszą w każdej turze korzystać ze wszystkich swoich Szlaków Handlowych (np. gracz może nie chcieć skorzystać ze Szlaku Handlowego, który łączy się z twoim Miastem z Targowiskiem, abyś ty nie zyskał .

Obelisk (Wymaga Sztuki)

Budynek jakim jest Obelisk jest odporny na Akcje Wpływu Kulturowego i pozostaje w twoim kolorze nawet, jeśli Miasto zostanie przejęte.

Przejęte Miasto z Obeliskiem w innym kolorze jest uważane za objęte Wpływem Kulturowym przez właściciela Obelisku.



Obserwatorium (Wymaga Matematyki)

Po Wzniesieniu zyskujesz 1 kartę Akcji.

CUDA

Szczegóły dotyczące Wznoszenia Cudów znajdziesz w „Cuda”, str. 28

AKTYWUJ MIASTO: ZWERBUJ

Kiedy wybierzesz tę Akcję, **Werbujesz** liczbę Jednostek równą rozmiarowi Miasta. Jeśli Miasto jest możesz **Zwerbować** 1 dodatkową Jednostkę. Jeśli Miasto jest , to niezależnie od rozmiaru Miasta, możesz **Zwerbować** tylko 1 Jednostkę.

Możesz **Werbować** Jednostki w dowolnej kombinacji.

Statki mogą być **Zwerbowane** tylko w Mieście, które posiada Port.

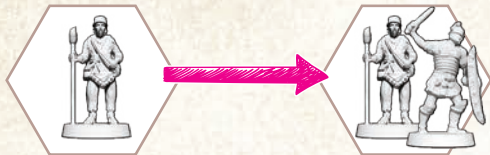
◀ Słonie i Kawaleria mogą zostać **Zwerbowane** tylko w Mieście, które posiada Targowisko.

Koszt Surowców i wszelkie dodatkowe wymagania dotyczące **Werbunku** każdej Jednostki są przedstawione w tabeli na następnej stronie.

Zwerbowane Jednostki Lądowe są umieszczane na tym samym polu co Miasto.

Zwerbowane Statki umieszczane są na polu Morza, do którego przylega Port tego Miasta. Jeśli na tym polu znajduje się wrogi Statek, natychmiast rozpoczyna się Bitwa Morska „Bitwa Morska”, str. 24.

Jeśli **Werbujesz** Jednostkę danego rodzaju, a nie masz jej dostępnej (wszystkie umieszczone są już na Mapie) nadal możesz **Zwerbować** tę Jednostkę przenosząc jedną ze swoich Jednostek takiego samego rodzaju i umieszczając ją w Mieście, w którym **Werbujesz**.



Przykład: Werbujesz 1 Jednostkę Piechoty i 1 Osadnika płacąc koszt 1 🌾 i 3 🏠. Masz już wszystkich 4 swoich Osadników w grze, więc przenosisz jednego ze swoich Osadników, aby umieścić go w Mieście, w którym właśnie werbowales.

RODZAJE JEDNOSTEK

W grze występują trzy rodzaje Jednostek:

- Osadnicy mogą **Zakładać** Miasta, ale nie mogą walczyć.
- Statki mogą transportować Jednostki Lądowe i walczyć z innymi Statkami.
- Jednostki Wojskowe mogą walczyć i przejmować Miasta.

Termin „Jednostka Lądowa” odnosi się do dowolnej Jednostki, która nie jest Statkiem.

W grze podstawowej jedyną Jednostką Wojskową jest Piechota.

🔍 Rozszerzenie Cywilizacje wprowadza trzy dodatkowe rodzaje Jednostek Wojskowych: Kawalerię, Słonie i Przywódców.

LIMIT KONCENTRACJI WOJSK

Nigdy nie możesz mieć więcej niż 4 Jednostki Wojskowe na tym samym polu Lądu. (Do Jednostek Wojskowych transportowanych na Statkach nie stosuje się limitu Koncentracji, ale każdy Statek może jednocześnie transportować maksymalnie 2 Jednostki). Statków i Osadników nie dotyczą limity Koncentracji Wojsk.

JEDNOSTKA	KOSZT I WYMAGANIA
Osadnik	
Piechota	
Statek	Może być Zwerbowany tylko w Mieście z Portem. Musi zostać umieszczony na polu Morza przylegającym do Portu.
Kawaleria	Może być Zwerbowana wyłącznie w Mieście, które posiada Targowisko.
Słoń	Może być Zwerbowany wyłącznie w Mieście, które posiada Targowisko.
Przywódca	

POWIĄZANE ROZWIĄNIĘCIA

Higiena — za każdym razem gdy przeprowadzasz Akcję **Werbunku**, możesz **Zwerbować** 1 Osadnika za 1 🏠 zamiast normalnego kosztu.

Medycyna — Po przeprowadzeniu Akcji **Werbunku**, zyskujesz 1 z Surowców, który właśnie został przez ciebie wydany.

Pobór - Za każdym razem gdy wykonujesz Akcję **Werbunku**, możesz **Zwerbować** 1 Jednostkę Piechoty za 1 🏠 zamiast jej normalnego kosztu.

Nacjonalizm — Po **Zwerbowaniu** co najmniej 1 Jednostki Wojskowej lub Statku, zyskujesz 1 🏠 lub 1 🏠.

PRZYWÓDCY

Każda Cywilizacja posiada 3 Przywódców, których możesz **Zwerbować** podczas gry. Przywódca to nowy rodzaj Jednostki Wojskowej dodany w rozszerzeniu 🔍.

Podczas **Werbunku** wybierz jedną ze swoich dostępnych kart Przywódców i umieść ją powyżej swojej planszy Cywilizacji. Umieść Jednostkę Przywódcy na polu Miasta, w którym została **Zwerbowana**.

W dowolnym momencie gry możesz posiadać na Mapie tylko 1 Przywódcę. Jeśli masz już Przywódcę i **Werbujesz** nowego, karta starego Przywódcy jest odrzucana, a jego Jednostka jest usuwana z Mapy przed **Zwerbowaniem** nowej. Odrzucony Przywódca nie może być ponownie wykorzystany w tej rozgrywce.

ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCY

Każdy Przywódca posiada dwie potężne zdolności, wymienione na jego karcie Przywódcy. Jeśli nie wskazano inaczej, zdolności te mają wpływ tylko na Miasto, w którym znajduje się Przywódca lub na Bitwę Lądową, w której bierze on udział. Odnosi się to do Bitew Morskich i Statków tylko kiedy jest to wyraźnie wskazane. Bonusy do Wartości Bojowej 📈 mają zastosowanie w każdej Rundzie Walki, chyba że wskazano inaczej.

Przykład: „Kiedy się broni: Zyskuje +2 📈” oznacza to, że kiedy Jednostka tego Przywódcy jest obecna w Bitwie, w której to wróg jest atakującym, może dodać +2 📈 w każdej Rundzie Walki, w której bierze udział.

ODRZUCENIE I ŚMIERĆ

Przywódcy mogą zginąć podczas Bitwy, w efekcie niektórych kart Wydarzeń lub mogą zostać zastąpieni, gdy **Werbujesz** nowego Przywódcę. Kiedy twój Przywódca zginie lub zostanie zastąpiony, usuń Jednostkę tego Przywódcy z Mapy. Odrzuć również swoją kartę Przywódcy znajdującą się powyżej twojej planszy Cywilizacji i odłóż ją do pudełka (lub oddaj przeciwnikowi – zobacz poniżej). Ten Przywódca nie może być użyty ponownie w tej rozgrywce.

Jeśli stracisz wszystkich 3 Przywódców nie możesz **Zwerbować** kolejnych Przywódców.

Jeśli zabijesz Przywódcę wroga w Bitwie Lądowej lub Morskiej weź kartę Przywódcy i umieść ją zakrytą przed sobą. Liczy się jako 2 🏠.

AKCJA: RUCH JEDNOSTEK

Kiedy wykonujesz tę Akcję, **Porusz** do 3 swoich Jednostek Lądowych lub Morskich lub grup Jednostek. Grupa to 1 lub więcej Jednostek poruszających się z tego samego pola początkowego na to samo pole docelowe, w tym samym czasie. **Poruszasz** Jednostkami w dowolnej kolejności. Jednostki rozpoczynające ruch z tego samego pola nie muszą **Poruszyć** się w tym samym kierunku (lub w tym samym czasie), ale staną się wtedy dwiema (lub więcej) różnymi grupami.

Jeśli **Poruszysz** Jednostkę na nieodkryty Obszar, musisz eksplorować ten Obszar. Zobacz „*Eksploracja*”, str. 20.

Jeśli **Poruszysz** Jednostki na pole z Jednostkami wroga lub wrogim Miastem, to przed poruszeniem innych Jednostek należy natychmiast rozpatrzyć Bitwę „*Walka*”, str. 22.

Pamiętaj, że nigdy nie możesz mieć więcej niż 4 Jednostek Wojskowych na tym samym polu Lądu. (Do Jednostek Wojskowych transportowanych na Statkach nie stosuje się limitu Koncentracji, ale mają one ograniczenie do dwóch Jednostek na Statek). Statków i Osadników nie dotyczą limity Koncentracji Wojsk.

RUCH NA LĄDZIE

Każda Jednostka lub grupa Jednostek może zostać poruszona o 1 pole na każdą Akcję **Ruchu**. Możesz jednak wybrać Akcję **Ruchu** więcej niż raz w ciągu swojej tury, aby poruszyć tę samą Jednostkę lub grupę więcej niż raz, pamiętając jednak, że:

- ♦ **Bitwy:** Jednostki, które brały udział w Bitwie (również w przejęciu Miasta) nie mogą zostać poruszone ponownie w tej samej turze.
- ♦ **Góry:** Jednostki, które poruszyły się na pole Gór nie mogą zostać poruszone ponownie w tej samej turze.
- ♦ **Las:** Jednostki, które poruszyły się na pole Lasu, mogą zostać poruszone ponownie, lecz do końca tury nie mogą zostać poruszone na pole, na którym zainicjowałoby to Bitwę.

WAŻNE UWAGI:

- ♦ Nie możesz **Poruszać** Jednostek Wojskowych dopóki nie będziesz posiadał Rozwinięcia: *Taktyka*. Możesz nadal **Werbować** Jednostki Wojskowe i walczyć nimi jeśli zostaniesz zaatakowany.
- ♦ Osadnicy nie mogą być **Poruszeni** na to samo pole, które zajmują wrogie Jednostki lub wrogie Miasto, chyba że są częścią grupy z co najmniej 1 Jednostką Wojskową.

POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

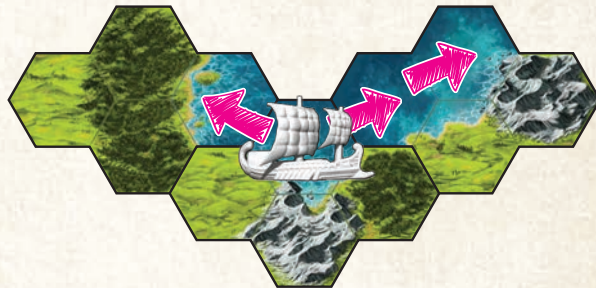
Taktyka – Możesz **Poruszać** Jednostki Wojskowe.

Drogi – Kiedy **Poruszasz** Jednostkę lub ich grupę, do lub z jednego z twoich Miast: Zapłać 1  i 1 , aby zignorować kary terenu Lasu/Gór i/lub **Poruszyć** ją do 2 pól.

RUCH STATKU

Statek lub grupa Statków może **Poruszyć** się z jednego pola Morza na dowolne inne połączone pole Morza. Pola Morza są uważane za połączone, jeśli znajdują się w nieprzerwanej grupie sąsiadujących pól Morza. Chociaż możesz poruszyć się o dowolną liczbę pól, nadal musisz śledzić trasę po jednym polu na raz i będziesz zmuszony zatrzymać się i walczyć, jeśli poruszysz się na pole Morza z wrogiem Statkiem.

Statki, które stoczą Bitwę z innymi Statkami nie mogą kontynuować swojego ruchu lub poruszyć się ponownie w tej samej turze.



Przykład: Możesz poruszyć swój Statek tak jak wskazują to strzałki.

POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

Nawigacja — Twoje Statki mogą poruszać się dookoła krawędzi Mapy z jednej grupy pól Morza na pierwsze dostępne pole Morza lub grupę pól Morza w kierunku, w którym żeglujesz. Statek może poruszać się przez wiele pól Morza zarówno w grupie początkowej, jak i w końcowej grupie pól Morza. Jeśli wrogi Statek blokuje jedyne wejście do następnej grupy pól Morza, to nadal możesz poruszyć się na to pole, ale musisz zakończyć na nim swój ruch i stoczyć Bitwę.

Zauważ, że nie możesz poruszyć się przez nieodkryte Obszary, ale możesz poruszyć się na nie w ramach *Eksploracji*.

„*Eksploracja Statkiem*”, str. 21.



Przykład: Posiadasz Rozwinięcie: *Nawigacja*. Możesz poruszyć się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara na dowolne pole Morza na północ lub poruszyć się zgodnie z ruchem wskazówek zegara na nieodkryty Obszar (ale nie poza niego).

TRANSPORTOWANIE JEDNOSTEK

Każdy Statek może transportować do 2 Jednostek Lądowych. Poruszając Jednostkę Lądową możesz poruszyć ją na Statek znajdujący się na sąsiadującym polu Morza lub, jeśli Jednostka już jest na Statku, może zejść na sąsiadujące z nim pole Lądu (wywołując wszystkie efekty terenu). Możesz również poruszyć Jednostkę Lądową i Statek podczas tej samej Akcji **Ruchu**, o ile nie poruszyysz w sumie więcej niż 3 różnych Jednostek/grup i żadna Jednostka/grupa nie poruszy się więcej niż raz na Akcję.

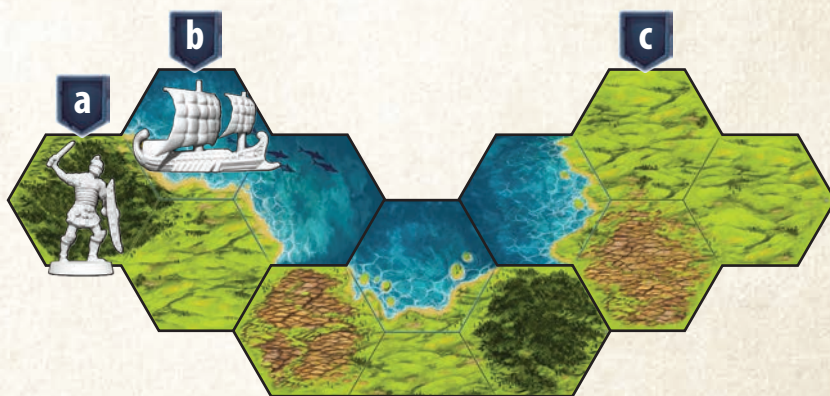
Jednostki Lądowe nadal mogą opuścić lub wejść na Statek, który brał udział w Bitwie. Jednostki Lądowe, które brały udział w Bitwie nie mogą wejść na Statek, gdyż nie mogą się one ponownie poruszyć się w tej samej turze.

WSKAZÓWKA WYJAŚNIANIA REGUŁ

Objaśniając grę nowym graczom, rozważ pominięcie wszystkich szczegółów ruchu Statków, dopóki nie zostaną odkryte części Mapy z polami Morza. Powiedz, że Statki mogą transportować po dwie Jednostki Lądowe i że mogą poruszać się po dowolnych połączonych polach Morza, a dzięki *Nawigacji* mogą poruszać się dookoła Mapy. Później, kiedy wystarczająca część Mapy zostanie odkryta, możesz szczegółowo wyjaśnić jak poruszają się Statki.

*Przykład: Chcesz **Poruszyć** Piechotę (a) na Statek (b), poruszyć Statek, a następnie zejść z niego Piechotę (c).*

*Wymagałoby to wykonania 2 Akcji **Ruchu**.*



Pierwsza Akcja **Ruchu**:

Poruszasz Piechotę na Statek na sąsiadującym polu Morza.

Następnie poruszasz Statek (z Piechotą, która jest teraz transportowana) do celu.

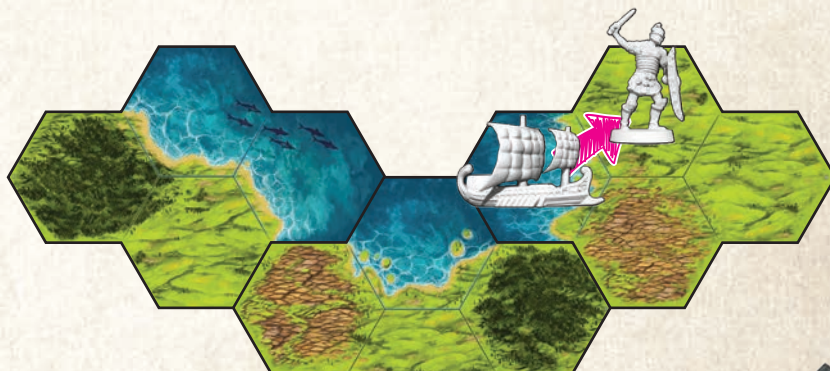
Ponieważ poruszyłeś tylko dwie Jednostki/grupy (Piechotę i Statek), nadal mógłbyś poruszyć trzecią Jednostkę/grupę w innym miejscu na Mapie, ale nie możesz zejść ze Statku ponieważ ta Jednostka Piechoty już została poruszona.



Druga Akcja **Ruchu**:

*Jeden z trzech ruchów drugiej Akcji **Ruchu** wykorzystujesz do zejścia Jednostką Piechoty ze Statku.*

Masz teraz jeszcze dwa pozostałe ruchy, które możesz wykorzystać na ruch dowolnej innej Jednostki/grupy na Mapie, w tym Statku, który może wrócić i zabrać więcej Jednostek Lądowych.



AKCJA: ZWIĘKSZENIE SZCZĘŚLIWOŚCI

Wykonując tę Akcję możesz poprawić Nastrój w jednym lub kilku swoich Miastach o dowolną liczbę poziomów, dopóki masz wystarczającą liczbę żetonów Nastroju.

By poprawić Nastrój w Mieście musisz, za każdy poziom, wydać liczbę żetonów Nastroju równą rozmiarowi Miasta. Jeśli Miasto stanie się 😊 zaznacz to umieszczając obok Miasta jeden z wydanych żetonów, stroną 😊 ku górze.



Przykład: Posiadasz Rozgniewane Miasto o rozmiarze 2. Poprawienie jego Nastroju do Neutralnego wymagać będzie 2 żetonów 😞. Aby sprawić żeby Miasto z Rozgniewanego zmieniło się od razu w Szczęśliwe trzeba wydać 4 żetony 😞 (2 żeby stało się Neutralne i kolejne 2 żeby stało się Szczęśliwe). Wszystko to można wykonać w ramach jednej Akcji Zwiększenia Szczęśliwości.

POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

Głosowanie – Dodatkowa Akcja: Zapłać 1 😞, aby wykonać Akcję Zwiększenia Szczęśliwości.

Rytuały – Wykonując Akcję: Zwiększenie Szczęśliwości, zamiast żetonów Nastroju możesz użyć dowolnych Surowców w proporcji 1:1.

Cyrk i Sport - Jako Akcja: Zapłać 1 lub 2 🎪, aby poprawić Nastrój w jednym Mieście o odpowiednio 1 lub 2 poziomy.

NASTROJE W MIEŚCIE

Miasta mogą mieć trzy różne rodzaje Nastroju:

Szczęśliwe: Wskazuje na to żeton 😊 leżący obok elementu Osady. Podczas **Zbierania** Surowców i **Werbowania** Jednostek Szczęśliwe Miasta liczą się jako większe o 1 rozmiar.

Neutralne: Wskazuje na to brak żetonu Nastroju obok Osady. Wszystkie Miasta tuż po ich **Założeniu** są Neutralne.

Rozgniewane: Wskazuje na to żeton 😞 leżący obok elementu Osady. Rozgniewane Miasta, podczas **Zbierania** i **Werbunku** traktowane są tak, jakby miały rozmiar 1. Nie możesz **Wznosić** nowych Budynków w Rozgniewanym Mieście. Rozgniewane Miasta mogą być aktywowane tylko raz na turę.

PODSUMOWANIE REGUŁ

- ✦ Aby poprawić Nastrój Miasta o jeden poziom zapłać żetony Nastroju w liczbie równej rozmiarowi tego Miasta.
- ✦ Dopóki masz wystarczającą liczbę żetonów Nastroju możesz w ramach jednej Akcji Zwiększenia Szczęśliwości poprawić Nastrój tyłu swoich Miast, ile chcesz i o tyle poziomów, o ile chcesz.

AKCJA: WPŁYW KULTUROWY

Wykonując tę Akcję, wykorzystujesz jedno ze swoich Miast, aby wyrzucić **Wpływ Kulturowy** na inne Miasto. (W pewnych okolicznościach Miasto może wyrzucić Wpływ na siebie samo). Docelowe Miasto musi mieć co najmniej 1 Budynek i znajdować się w zasięgu twojego Miasta. Zasięg Miasta równy jest jego rozmiarowi (niemodyfikowanemu przez Nastrój). Dla przykładu Miasto o rozmiarze 4 może wpływać na Miasta znajdujące się do 4 pól od niego.

Określ docelowe Miasto i rzuć kością.

Jeśli wyrzucisz 5 lub 6 odnosisz sukces: wymień jeden z Budynków w docelowym Mieście na ten sam typ Budynku w swoim kolorze. Nie ma znaczenia, który Budynek wymienisz, gdyż wpływa to jedynie na punktację. Miasto nadal należy do oryginalnego właściciela, a Budynek nadal funkcjonuje, pod każdym względem, normalnie, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej (np. na karcie Celu).

Jednakże tak długo, jak ten Budynek jest twojego koloru, to ty – a nie właściciel Miasta – zdobywasz za niego 🏰 na koniec gry.

WZMACNIANIE TWOJEJ AKCJI WPŁYWU KULTUROWEGO

Możesz wzmocnić swoje próby wywierania **Wpływu Kulturowego** wydając żetony 🏰. Każdy wydany żeton 🏰 może być wykorzystany, aby:

- ✦ Zwiększyć zasięg o 1 pole, lub
- ✦ Po rzucie dodać 1 do uzyskanego wyniku na kości.

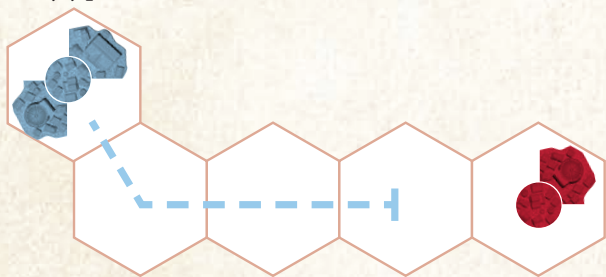
WAŻNE UWAGI:

- ✦ Możesz wywierać **Wpływ Kulturowy** tylko wobec Budynków, nigdy wobec Osad czy Cudów.
- ✦ Możesz odnieść tylko jeden sukces **Wpływu Kulturowego** w turze. Możesz skorzystać z wielu Akcji lub zdolności, aby spróbować osiągnąć ten jeden sukces.
- ✦ Możesz obrać za cel swoje własne Miasta, aby usunąć z nich wrogi **Wpływ Kulturowy**.
- ✦ Miasto, na które wywarty został **Wpływ Kulturowy** (tj. takie z wrogim Budynkiem) może wziąć na cel wyłącznie samo siebie i nie może wzmocniać tej Akcji.

- ♦ **Wpływ Kulturowy** może przekraczać pola Morza, ale nie nieodkryte Obszary.
- ♦ Możesz wziąć za cel Budynek w Miastach Barbarzyńców (M). (Miasta Barbarzyńców (M) mogą posiadać Budynki, jeśli przed przejściem przez Barbarzyńców były wcześniej Miastami graczy).
- ♦ Możesz wymieniać Budynki, które nie pasują do koloru właściciela Miasta (tj. takie, na które wywarł już **Wpływ Kulturowy** inny gracz).

Zauważ, że masz tylko pięć Budynków z każdego rodzaju, więc uważaj, aby nie wykonywać **Wpływu Kulturowego** wykorzystując swój ostatni Budynek danego rodzaju, jeśli masz zamiar samemu wznieść ten Budynek.

Podobnie, jeśli masz już na Mapie 5 Budynków danego rodzaju, w ramach **Wpływu Kulturowego** nie możesz wziąć na cel tego rodzaju Budynku, jako że nie masz już żadnego w swojej puli.



Przykład: Posiadasz Miasto o rozmiarze 3, położone w odległości 4 pól od wrogiego Miasta. Miasto docelowe ma rozmiar 2 i zgodnie z zasadami możesz na nie wyrzucić Wpływ, ale jest poza zasięgiem, gdyż twoje Miasto ma zasięg 3 pól.



Wydajesz 1 (blue token), aby rozszerzyć zasięg swojego Miasta z 3 do 4. Następnie rzucasz kością, na której wypada 3.



Decydujesz się wydać kolejne 2 (blue tokens), dodając 2 do uzyskanego wyniku, dzięki czemu masz 5, co oznacza sukces. Wymieniasz teraz jeden z Budynków w docelowym Mieście na taki sam Budynek twojego koloru.

POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

Sztuka – Raz na turę, w ramach Dodatkowej Akcji: Zapłacić 1 (blue token), aby wykonać Akcję **Wpływu Kulturowego**.

Podział Władzy - Wrogowie nie mogą wzmacniać zasięgu/rzutu podczas prób wywarcia **Wpływu Kulturowego** na twoje Szczęśliwe Miasta.

Totalitaryzm - Wrogowie nie mogą wzmacniać zasięgu/rzutu podczas prób wywarcia **Wpływu Kulturowego** na twoje Miasta, w których znajdują się Jednostki Wojskowe.

Pobożność - Wrogowie nie mogą wzmacniać zasięgu/rzutu podczas prób wywarcia **Wpływu Kulturowego** na twoje Miasta ze Świątyniami.

Konwersja - Dodaj +1 do wyniku rzutu kością podczas próby wywarcia **Wpływu Kulturowego**, a jej sukces sprawia, że zyskujesz 1 (blue token).

PODSUMOWANIE REGUŁ

- ♦ Weź na cel Miasto (o rozmiarze co najmniej 2) w zasięgu jednego z twoich Miast (zasięg = rozmiar twojego Miasta).
- ♦ Rzuć kością - wynik 5 lub 6 oznacza sukces.
- ♦ Jeśli rzut jest udany: wymień Budynek (ale nie Osadę lub Cud) w obranym za cel Mieście na taki sam Budynek w twoim kolorze.

Wzmocnienie twojej Akcji **Wpływu Kulturowego**:

- ♦ Dodaj +1 do zasięgu za każdy wydany żeton (blue token).
- ♦ Dodaj +1 do wyniku rzutu kością za każdy wydany żeton (blue token).

CZYM JEST WPŁYW KULTUROWY?

Wpływ na inną kulturę to sposób, w jaki zwyczaje, język, filozofia, religia, ubiór i style architektoniczne danej kultury mogą rozprzestrzenić się na sąsiednie kultury i zostać zauważone dopiero całe wieki później. Mówi się, że Miasto jest pod Wpływem Kulturowym jeśli zawiera co najmniej jeden Budynek w kolorze innym niż kolor właściciela.



FAZA PODSUMOWANIA

Po trzech Rundach, na koniec aktualnego Wieku, ma miejsce **Faza Podsumowania**, złożona z 6 kolejnych kroków. W kolejności tury, wszyscy gracze wykonują pierwszy krok, a po nim drugi itd.

1. ZREALIZUJ CELE

Jeśli spełniasz wymagania przedstawione na dowolnej z twoich kart Celów (z frazą **Faza Podsumowania**), umieść takie karty odkryte przed sobą. Możesz zrealizować tyle Celów, ile tylko jesteś w stanie, ale warunki wymagane do spełnienia dwóch lub więcej Celów o tej samej nazwie muszą być inne.

Po VI Wieku lub jeśli dowolny gracz nie ma żadnych Miast na Mapie, gra kończy się po tym kroku Fazy Podsumowania.



2. DARMOWE ROZWINIĘCIE



Otrzymujesz jedno darmowe Rozwinięcie. Jak zwykle może to skutkować zyskaniem żetonów Nastroju i Kultury, a jeśli nowe Rozwinięcie wywoła Wydarzenie, rozpatrz je natychmiast.

3. DOBIERZ NOWE KARTY



Dobierz 1 kartę Akcji oraz 1 kartę Celu i dodaj je do swojej ręki. Nie ma ograniczenia liczby kart, które możesz mieć na rękę.

4. SPAL MIASTO O ROZMIARZE 1

Możesz spalić jedno ze swoich Miast o rozmiarze 1 usuwając je z Mapy, a w ramach rekompensaty zyskujesz 1 . Niekiedy może być to przydatne jeśli Miasto blokuje większemu Miastu dostęp do Surowców albo jeśli jest zagrożone, a ty nie możesz lub nie chcesz go bronić.



5. ZMIANA FORMY RZĄDÓW

Możesz przesunąć wszystkie swoje kostki z pół Rozwinięć z jednej Formy Rządów do innej, której wymagania spełniasz. Górne Rozwinięcie zawsze musi zostać wybrane jako pierwsze, ale kolejnymi mogą być dowolne w obrębie danej kategorii.



Przykład: Obecnie posiadasz Rozwinięcia: Głosowanie i Wolność Ekonomiczna z kategorii Demokracja. Chcesz zmienić swoją Formę Rządów na Autokrację, więc przesuwasz obie kosteczki; jedną musisz umieścić na Nacjonalizmie, ponieważ jest górnym Rozwinięciem, ale druga kosteczka może trafić na dowolne z pozostałych trzech.

Taka zmiana na Autokratyczną Formę Rządów nadal będzie wymagała posiadania Rozwinięcia: Pobór, które jest koniecznym Rozwinięciem dla Nacjonalizmu.

6. WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA

Gracz z największą łączną liczbą żetonów Nastroju i Kultury wybiera, kto będzie pierwszym graczem w następnej Rundzie. W przypadku remisu, jeśli aktualny pierwszy gracz jest wśród remisujących, to on decyduje kto rozpocznie następną rundę. Jeśli aktualny pierwszy gracz nie jest wśród remisujących, pierwszy z remisujących graczy na lewo od obecnego pierwszego gracza wybiera, kto będzie pierwszym graczem.



WSKAZÓWKI DO FAZY PODSUMOWANIA

Aby zapewnić rozsądny czas rozgrywki, gracze powinni rozważyć przed swoją turą, które karty Celów zrealizowali i jakie darmowe Rozwinięcie mogą uzyskać.

KARTY AKCJI

Rozpoczynasz grę z 1 kartą Akcji i zdobędziesz ich więcej podczas gry - najczęściej podczas Fazy Podsumowania. Należy je trzymać w tajemnicy przed innymi graczami, a gdy zostaną zagrane mogą dać ci dodatkowe możliwości lub Akcje. Jeśli otrzymasz polecenie dobrania karty Akcji, a nie ma już kart do dobrania, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię dobierania.

Na każdej karcie Akcji wskazane są dwa oddzielne efekty. Górny efekt wykorzystywany jest poza walką i zawiera spis warunków, po spełnieniu których można go zagrać. Na niektórych kartach Akcji znajduje się fraza **Jako Akcja**. Oznacza to, że musisz wydać jedną z Akcji Głównych, aby zrobić to, na co wskazuje tekst.

Dolna połowa karty Akcji zawiera efekt bojowy, który może być wykorzystany w walce, jeśli tylko posiadasz Rozwinięcie: *Taktyka*.

Po zagraniu karty Akcji, jest ona odrzucana awersem do góry na stos kart odrzuconych. Nie ma ograniczeń w zakresie liczby kart Akcji i efektów, nie związanych z walką, które możesz zagrać (poza ograniczeniami wskazanymi na kartach).

Nie możesz jednak zagrać dwóch kart Akcji o tej samej nazwie w reakcji na jedno zdarzenie.

Na przykład nie możesz zagrać dwóch kart „Nauczaj Nas!” po przejściu jednego Miasta.



KARTY CELÓW

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 kartą Celu i otrzymuje kolejne podczas gry. Karty Celów należy trzymać w tajemnicy przed innymi graczami. Na każdej karcie wskazane są dwa Cele. Górny jest zwykle związany z rozwojem twojej Cywilizacji, a dolny odnosi się zazwyczaj do osiągnięć militarnych.

Tylko jeden z tych dwóch Celów na każdej karcie może zostać zrealizowany, ale niezależnie od tego, który to będzie, zapewnia 2  na koniec gry. Kiedy zrealizujesz Cel umieść go odkryty przed sobą.

Niektóre Cele mogą zostać zrealizowane w trakcie pierwszych kroków Fazy Podsumowania, podczas gdy inne są realizowane natychmiast po spełnieniu określonych kryteriów.

Wielokrotności tego samego Celu (Cele o tej samej nazwie) nigdy nie mogą być zrealizowane w tej samej chwili i w reakcji na jedno zdarzenie.

Dlatego przejście jednego Miasta nie umożliwi zrealizowanie dwóch Celów „Zdobycyca”, ale przejście dwóch Miast już tak. Możesz jednak zrealizować dwa Cele o różnych nazwach poprzez przejście pojedynczego Miasta, jeżeli to sprawiło, że spełniasz kryteria obu Celów.



EKSPLORACJA

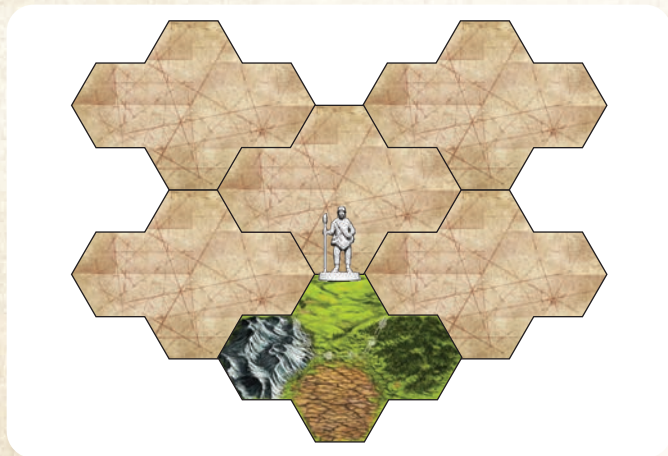
Na początku rozgrywki odkryte są tylko Obszary Startowe. Pozostałe Obszary odkrywasz poruszając na nie Jednostki. Chociaż do odkrywania Obszarów można użyć zarówno Jednostek Wojskowych jak i Osadników, to tylko Osadnik może **Założyć** Miasto. Również Statki mogą eksplorować nieodkryte Obszary, lecz na nieco innych zasadach, wyjaśnionych poniżej.

EKSPLORACJA JEDNOSTKAMI LĄDOWYMI

Obszary są odkrywane kiedy **Poruszasz** na nie swoje Jednostki. Najpierw zapamiętaj na które pole poruszyły się twoje Jednostki. Następnie odwróć kafel Obszaru i połóż go zgodnie z następującymi zasadami:

1. Obszar musi być położony tak, aby zajmował dokładnie to samo miejsce co przed odwróceniem (tj. może być ułożony tylko w jeden z dwóch możliwych sposobów).
2. Pole na które została poruszona Jednostka Lądowa nie może być polem Morza.
3. Obszar musi być położony tak, aby pole Morza sąsiadowało z innym polem Morza (chyba że stoi to w sprzeczności z drugą zasadą).
4. Jeśli pole Morza nie może być umieszczone w sąsiedztwie innego pola Morza, a Obszar znajduje się na krawędzi Mapy, umieść Obszar tak, aby pole Morza, jeśli takie występuje, przylegało do krawędzi Mapy.

Jeśli po zastosowaniu się do powyższych zasad nadal istnieją dwa dopuszczalne sposoby położenia Obszaru, wybierz jeden z nich.



Powyżej przedstawiono jak może wyglądać twoje najbliższe otoczenie na początku gry. Kolejne ilustracje przedstawiają Obszary, które będą eksplorowane. Zostanie wyjaśnione jak odkryty Obszar powinien zostać umieszczony. Niezbadane Obszary można rozpoznać po jednakowym rewersie o wyglądzie „pergaminu”.



Poruszając swojego Osadnika z Obszaru Startowego, eksplorujesz Obszar (a). Jedynym możliwym sposobem na położenie tego Obszaru będzie taki, jak wskazano (b), gdyż jego inne ułożenie skutkowałoby umieszczeniem pola Morza w miejscu, na które właśnie weszła Jednostka. Stoi to w sprzeczności z drugą zasadą: Jednostki Lądowe nie mogą **Poruszać** się na pole Morza. Osadnik nie może poruszyć się ponownie w tej turze, gdyż został poruszony na pole Gór. Może jednakże **Założyć** Miasto.



Kilka tur później, Osadnik znajduje się na polu Równiny uprzednio odkrytego Obszaru (c) i eksploruje ponownie. Nowy Obszar musi zostać umieszczony tak jak wskazano (d), gdyż tak długo jak nie narusza to drugiej zasady, należy umieścić obszar z polem Morza tak, aby w miarę możliwości połączył się on z sąsiednimi polami Morza.



Później, inny Osadnik **Porusza** się na lewo od startowego Miasta w kierunku Obszaru (e).

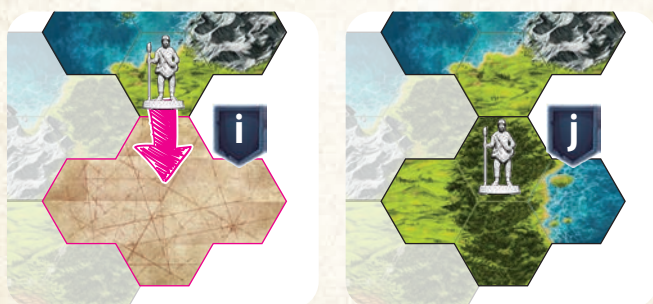


W obydwu położeniach Obszaru (f) lub (g) Osadnik nie porusza się na pole Morza i w obu pole Morza znajduje się na krawędzi Mapy.

Ponieważ nie ma innych pól Morza do połączenia, jedyną zasadą do rozpatrzenia pozostała ta o polach Morza, które muszą stykać się z krawędzią Mapy, co będzie mieć miejsce niezależnie od tego jak obrócimy kafel. W tym przypadku możesz zdecydować o ostatecznym położeniu Obszaru.



Później Osadnik porusza się na Obszar (h), który może być położony tylko w jeden sposób. Gdyby Obszar został ułożony w drugą stronę, Osadnik wszedłby na pole Morza.



Następnie, Osadnik eksploruje Obszar (i). Jedyną zasadą, która ma zastosowanie do tego Obszaru stanowi, że pole Morza musi leżeć na krawędzi Mapy. Jedyną możliwością jest położenie Obszaru jak pokazano (j).

EKSPLORACJA STATKAMI

Również Statki mogą być używane do eksploracji nieodkrytych Obszarów. W przeciwieństwie do eksploracji Jednostkami Lądowymi nie ma znaczenia na jakie pole nieodkrytego Obszaru poruszy się Statek. Po prostu odkryj Obszar do którego dotarł Statek. Jeśli to możliwe umieść Obszar tak, aby Statek mógł dotrzeć na pole Morza bez wpływania na inne Obszary.



Przykład: Eksplorujesz swoim Statkiem zaznaczony Obszar.



Obszar może być umieszczony w ułożeniu (a) lub (b). Statek jest następnie umieszczany na nowo odkrytym Obszarze na dowolnym z dwóch pól Morza (ponieważ Statek może **Poruszać się** pomiędzy wszystkimi połączonymi polami Morza).

Jeśli nie jest to możliwe (np. jeśli na odkrytym Obszarze nie ma pól Morza), umieść go zgodnie ze standardowymi zasadami kładzenia Obszarów i przesun Statek z powrotem na pole Morza, z którego zaczął eksplorację. Te same zasady mają zastosowanie kiedy korzystasz z Rozwinięcia: *Nawigacja*, aby poruszać się wzdłuż krawędzi Mapy.



Przykład: W następnej Akcji **Ruchu**, poruszasz Statek na Obszar (c), aby go eksplorować.



Ten Obszar nie ma żadnych pól Morza dlatego decydujesz o ułożeniu (d) lub (e).



Następnie przesuwasz Statek z powrotem na pole Morza, z którego wyruszył.

WALKA

BITWA LĄDOWA

Bitwy zwykle mają miejsce podczas Akcji **Ruchu**, kiedy co najmniej 1 Jednostka Wojskowa wkroczy na pole z co najmniej 1 wrogą Jednostką lub wrogim Miastem. Bitwy muszą zostać rozpatrzone natychmiast, gdy tylko się wydarzą i muszą zostać ukończone, nim poruszą się kolejne Jednostki/grupy.

Bitwy rozstrzyga się, wykonując kilka **Rund Walki**, dopóki atakujący nie wycofa się, albo jedna ze stron (lub obie strony) nie straci wszystkich swoich Jednostek Wojskowych.

Każda Runda Walki składa się z 5 następujących po sobie kroków:

1. ZAGRANIE KARTY AKCJI

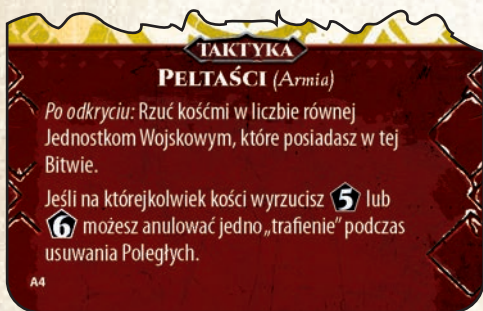
Na początku Bitwy, jeśli atakujący ma Rozwinięcie: *Taktyka*, może zagrać 1 kartę Akcji i położyć ją zakrytą przed sobą. Następnie, niezależnie czy atakujący zagrał kartę czy nie, jeśli obrońca ma Rozwinięcie: *Taktyka*, on także może zagrać 1 zakrytą kartę Akcji.



2. ODKRYCIE KART AKCJI

Równocześnie odkryjcie wszystkie zagrane karty Akcji i przeczytajcie na głos ich działanie. Każdy efekt, który zawiera frazę „Po odkryciu” ma zastosowanie natychmiast, podczas gdy inne efekty mogą mieć miejsce na późniejszym etapie Rundy Walki. Karta Akcji ma zastosowanie tylko w Rundzie Walki w której została zagrana i jest odrzucana awerssem do góry na stos kart odrzuconych po zakończeniu tej Rundy Walki.

Każdy efekt walki posiada nazwę i przedstawia co najmniej jedno wymaganie. Może nim być: Armia, Statek lub Forteca, co wskazuje na typ Jednostek/Budynku, które gracz musi posiadać w danej Bitwie, aby móc zagrać tę kartę.



3. RZUT NA WALKĘ

Główną częścią każdej Rundy Walki jest rzut na walkę. Każdy z graczy wykonuje rzut na walkę, rzucając kośćmi w liczbie równej liczbie swoich Jednostek Wojskowych biorących udział w Bitwie. Niektóre karty Akcji mogą zwiększyć tę wartość.

Na wszystkich ściankach kości znajdują się ikony Konfliktu przedstawiające typ Jednostki Wojskowej. Jeżeli wyrzucono ikony odpowiadające Jednostkom Wojskowym biorącym udział w Bitwie, to należy aktywować zdolności Konfliktu tych Jednostek. Zignoruj wszystkie ikony Konfliktu dla Jednostek, których nie masz w Bitwie.

Wartość Bojowa wyrzucona na kościach reprezentowana jest przez ikonę miecza †. Ostateczna wartość † uzyskana przez gracza stanowi sumę wartości wyrzuconych przez niego na kościach, zmodyfikowaną przez aktywowane zdolności Konfliktu Jednostek Wojskowych.

Każda Jednostka może aktywować swoją zdolność Konfliktu raz na rzut, a każda z ikon Konfliktu na kościach aktywuje zdolność jednej Jednostki - nie wszystkich pasujących Jednostek.

JEDNOSTKA	IKONA KONFLIKTU	ZDOLNOŚĆ KONFLIKTU
Piechota		+1 †
Statek	Brak	Brak

Przykład: Czerwony i Niebieski gracz toczą Bitwę.



Czerwony rzuca 3 kośćmi za swoje 3 Jednostki Piechoty, uzyskując wskazany poniżej rezultat. Dzięki temu otrzymuje łącznie 14 †: 12 za sumę wartości na kościach oraz +2 za dwie ikony Piechoty (z jej zdolności Konfliktu).

$$\begin{matrix} 3 \\ 5 \\ 4 \end{matrix} = 14 \dagger$$

Niebieski rzuca 2 kośćmi za swoją Piechotę i osiąga 8 †: 7 za sumę na kościach oraz +1 za ikonę Piechoty.

$$\begin{matrix} 6 \\ 1 \end{matrix} = 8 \dagger$$

JEDNOSTKA	IKONA KONFLIKTU	ZDOLNOŚĆ KONFLIKTU
Kawaleria		+2 †
Śłoń		Wartość na tej kości nie dolicza się do twojej †, ale możesz anulować jedno trafienie wroga.
Przywódca		Zignoruj początkowy wynik i przerzucaj tę kość, dopóki nie uzyskasz nowego wyniku bez ikony Konfliktu Przywódcy.

PRZYKŁAD Z JEDNOSTKAMI Z ROZSZERZENIA

Przykład 1: W Bitwie biorą udział 4 Jednostki Fioletowego: 2 Jednostki Piechoty, 1 Kawaleria i Przywódca.



Rzuca on 4 kośćmi otrzymując poniższe rezultaty. Choć wyrzucone zostały 2 ikony Kawalerii, Fioletowy ma tylko 1 Jednostkę Kawalerii w tej Bitwie, więc tylko jedna z ikon Konflikту zostaje aktywowana dając +2 !. Ikona Słonia jest ignorowana ponieważ Fioletowy nie ma żadnego Słonia w tej Bitwie.



Kość Przywódcy zostaje przerzucona dając wynik 6 , aktywując zdolność Konflikту jednej z Jednostek Piechoty, która dodaje +1 !.



Łączny wynik Fioletowego to 18 !.

Przykład 2: W Bitwie biorą udział 3 Jednostki Żółtego: 1 Piechota, 1 Przywódca i 1 Słoń.



Rzuca on 3 kośćmi uzyskując poniższe rezultaty. Ikona Konflikту Słonia sprawia, że co prawda musi zrezygnować z 2 !, ale w zamian w następnym kroku Bitwy anuluje jedno z trafień przeciwnika. Ponieważ Żółty ma tylko 1 Przywódcę, zostaje aktywowana tylko jedna ikona Konflikту Przywódcy, pomimo wyrzuconych dwóch.

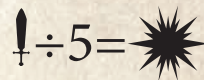


Jedna z „1” zostaje przerzucona i wypada 5 . Aktywuje to zdolność Konflikту Jednostki Piechoty i dodaje +1 !.



Ostatecznie Żółty uzyskuje 7 ! oraz anuluje jedno trafienie przeciwnika.

4. USUNIĘCIE POLEGŁYCH



Kiedy zostanie ustalona ostateczna !, gracze określają ile trafień udało im się zadać. Podziel ostateczną ! przez 5 i zaokrąglaj w dół, aby uzyskać liczbę trafień zadanych wrogo- wi. Na przykład, wyrzucając 14 ! zadajesz 2 trafienia.

Za każde zadane trafienie przeciwnik musi usunąć jedną ze swoich Jednostek Wojskowych (o ile jest to możliwe). Wszystkie karty i zdolności, które pozwalają ci anulować trafienie, należy rozpatrzyć podczas tego kroku, chyba że zapisano inaczej.

Osadnicy nie są Jednostkami Wojskowymi i nie mogą być usunięci jako Polegli. Jednakże, kiedy ostatnia Jednostka Wojskowa gracza zostanie usunięta z Bitwy, wszyscy Osadnicy jego koloru znajdujący się na tym polu również są usuwani z Mapy.

5. WERYFIKACJA KOŃCA BITWY

Jeśli jednej ze stron nie pozostała w Bitwie żadna Jednostka, to ta strona przegrywa, a strona, której pozostały jakieś Jednostki wygrywa Bitwę.

Jeśli w tej samej Rundzie Walki obie strony utracą wszystkie Jednostki, Bitwa kończy się bez wskazania zwycięzcy i przegranego.

Jeśli Obróńca dysponował tylko Fortecą, to wygrywa on pod warunkiem, że atakujący został wyeliminowany w pierwszej Rundzie Walki. Działanie Fortecy utrzymuje się tylko przez jedną Rundę Walki. Dlatego jeśli ktoś zaatakuje puste Miasto z Fortecą i przetrwa pierwszą Rundę Walki, przejmuje Miasto. Jeśli obu stronom pozostały Jednostki, atakujący może się wycofać.

Jeśli tak zrobi, Bitwa dobiega końca (bez wskazania zwycięzcy i przegranego), a Jednostki atakującego wracają na pole z którego się Poruszyły, zanim zainicjowały Bitwę. Wszystkie Jednostki biorące udział w Bitwie muszą wycofać się z niej razem i na to samo pole, z którego przyszły.

Jeśli atakujący nie wycofa się, rozpoczyna się nowa Runda Walki.

PODSUMOWANIE REGUŁ

Zagraj karty Akcji: Atakujący decyduje pierwszy, po nim obrońca. Wymaga Rozwinięcia: *Taktyka*.

Odkryj karty Akcji: Odkryj wszystkie zagrane karty Akcji i rozpatrz te efekty, które mają miejsce przed rzutem na walkę.

Rzut na walkę: Obaj gracze rzucają kośćmi w liczbie równej liczbie posiadanych Jednostek Wojskowych. Zsumuj wartości na kościach i zastosuj zdolności Konflikту, aby określić Wartość Bojową (!).

Podziel ją przez 5 (zaokrąglając w dół), aby określić liczbę zadanych trafień i **usuń Poległych**.

Weryfikacja Końca Bitwy: Jeśli obu graczom pozostały Jednostki Wojskowe, atakujący może się wycofać z Bitwy. Jeśli nie chce, powtórz Rundę Walki.

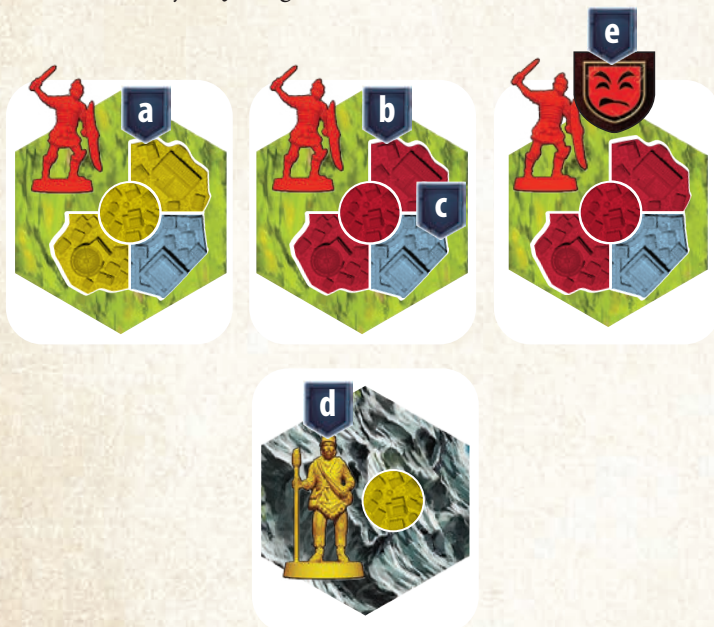
PRZEJMOWANIE MIAST

Miasto uznaje się za przejęte jeśli po Bitwie Jednostki Wojskowe pozostaną same we wrogim Mieście (tj. wejdą do niebronionego Miasta lub przetrwają walkę z wrogimi Jednostkami i/lub jego Fortecą). Jeśli tak się stanie przeprowadź następujące kroki:

1. Wymień elementy Miasta poprzedniego właściciela (a) na odpowiednie elementy w twoim kolorze (b). Budynki pod Wpływem Kulturowym innego gracza nie są wymieniane, tak jak i obecne w Mieście Cuda (c).
2. Zyskujesz  w liczbie równej rozmiarowi przejętego Miasta. Zyskujesz 1 dodatkowe , jeśli Miasto było Szczęśliwe i zyskujesz TYLKO 1  jeśli Miasto było Rozgniewane, niezależnie od jego rozmiaru.

Rozmiar			
1	1 	2 	1 
2	2 	3 	1 
3	3 	4 	1 
4	4 	5 	1 
5	5 	6 	1 

3. Poprzedni właściciel Miasta może umieścić Osadnika w jednym ze swoich pozostałych Miast (d). Jeśli nie ma innych Miast lub żadnego Osadnika w swojej puli, nie otrzymuje Osadnika.
4. Miasto staje się Rozgniewane (e).



Uwaga: w Mieście, które przejmiesz możesz używać efektu trwałego Budynku (np. Portu, Fortecy, Targowiska), nawet jeśli nie masz Rozwinięcia wymaganego do **Wzniesienia** tego Budynku.

BRAK ELEMENTÓW MIASTA

Jeśli przejmiesz Miasto z elementami Miasta, które musisz wymienić, ale nie masz ich dostępnych w swojej puli (tj. wszystkie są już na Mapie), najzwyczajniej usuń te elementy z przejętego Miasta i nie zastępuj ich. Jeśli brakującym elementem Miasta jest Osada, należy usunąć całe Miasto. Za każdy usunięty w ten sposób element Miasta (Osadę, Budynek, Cud) zyskujesz 1  (niezależnie od Nastoju Miasta lub faktu, że element Miasta był pod Wpływem Kulturowym).

OSADNICY W WALCE

Osadnicy nie mogą walczyć. Jeśli Osadnicy kiedykolwiek znajdą się samotnie na polu z wrogą Jednostką Wojskową, rozpoczyna się Bitwa, w której Osadnicy zostają automatycznie pokonani (nie zagrywa się kart Akcji i nie rzuca się kośćmi). Oznacza to, że Jednostki Wojskowe, które wyeliminowały Osadników nie mogą ponownie poruszyć się w tej turze. Osadnicy przebywający razem z przyjaznymi Jednostkami Wojskowymi nie mogą być usunięci jako Polegli, i zostają wyeliminowani tylko, jeśli wszystkie przyjazne Jednostki Wojskowe zostaną usunięte. Podobnie, Osadnik poruszający się razem z atakującymi Jednostkami Wojskowymi również cofa się na pole z którego przyszedł, jeśli atakujący wycofuje się.

POWIĄZANE ROZWINIĘCIA

Taktyka – Możesz **Poruszać** Jednostki Wojskowe. Możesz zagrywać karty Akcji podczas Bitwy.

Machiny Obłężnicze – Anuluj zdolność Fortecy polegającą na dodaniu +1 kości (zapłać 2 ) i/lub anulowaniu „trafienia” (zapłać 2 )

Stalowa Broń – Kiedy rozpoczyna się Bitwa Lądowa możesz zapłacić 1 , aby zyskać +2  lub +1  przeciwko wrogowi, który również ma **Stalową Broń**.

Fanatyzm – Podczas Bitwy w Mieście ze Świątynią, otrzymujesz +2  do pierwszego rzutu na walkę. Jeśli przegrasz Bitwę umieść za darmo 1 Piechotę w jednym ze swoich Miast.

BITWA MORSKA

Bitwa Morska ma miejsce jeśli **Poruszysz** lub **Zwerbujesz** Statek na polu Morza z co najmniej 1 wrogim Statkiem. Taka Bitwa rozpatrywana jest w ten sam sposób co Bitwa Lądowa, a Statki mogą również wycofywać się wracając na pole, z którego rozpoczęły swój ruch. Nie mogą wycofać się jeśli zostały **Zwerbowane** na to pole. Statki nie mają zdolności Konfliktu.

Jednostki Lądowe transportowane przez Statki nie odgrywają żadnej roli w Bitwach Morskich (za wyjątkiem zdolności kilku Przywódców). Jednakże, po Bitwie Morskiej musisz sprawdzić, czy masz wystarczająco dużo Statków na danym polu do transportowania Jednostek Lądowych (2 Jednostki Lądowe na Statek). Jeśli nie, musisz usuwać Jednostki Lądowe, dopóki nie będzie ich tyle, ile jesteś w stanie transportować.

Chociaż Statek nie może zostać poruszony ponownie po Bitwie, to Jednostki Lądowe mogą nadal wejść lub zejść ze Statku podczas Akcji **Ruchu**. Jeśli Jednostka zejdzie na pole z wrogimi Jednostkami, rozpoczyna się Bitwa Lądowa (zgodnie ze standardowymi zasadami).

WYDARZENIA

Wydarzenia przedstawiają okoliczności, które mogą wpłynąć na Cywilizację oraz zapadają w pamięć historykom i gawędziarzom. Niektóre Wydarzenia są dobre, inne złe.

Za każdym razem gdy zyskasz Rozwinięcie, zabierz kosteczkę z Toru Wydarzeń twojej planszy Gracza i umieść obok nowego Rozwinięcia, zyskując żeton Nastroju/Kultury, jeśli ma to zastosowanie. Jeśli twój Tor Wydarzeń jest teraz pusty, dobierz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i rozpatrz ją. Następnie uzupełnij swój Tor Wydarzeń 3 nowymi kosteczkami ze swojej puli.

Jeśli kiedykolwiek otrzymasz polecenie dobrania karty Wydarzeń, a nie ma już kart do dobrania, potasuj stos kart odrzuconych tworząc nową talię dobierania.

Aby rozpatrzeć kartę Wydarzenia, przeczytaj na głos jej tekst i zastosuj efekty. Większość Wydarzeń wpływa jedynie na gracza, który odkrył to Wydarzenie, ale niektóre efekty dotyczą wszystkich graczy. Jeśli karta Wydarzenia zmusza wszystkich graczy, żeby coś zrobili, należy to wykonać w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który dobrał kartę Wydarzenia.

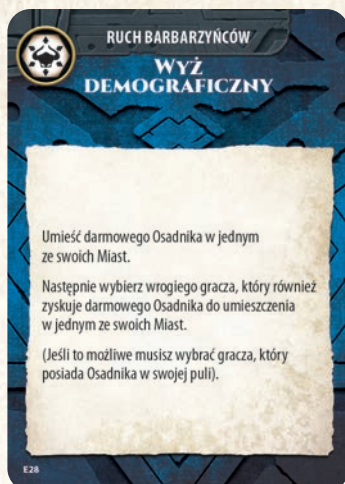
Jeśli nie zostałeś poinstruowany, aby zatrzymać kartę Wydarzenia, to po jej rozpatrzeniu należy ją odrzucić awerssem ku górze.

Do gry zostaje dodane 20 nowych kart Wydarzeń, które zostają wtasowane do talii Wydarzeń podczas przygotowania. Działają tak samo, jak karty Wydarzeń z gry podstawowej, ale mogą zawierać nowe elementy z rozszerzenia.



ZA ZNISZCZONE MIASTO?

Niektóre karty Wydarzeń takie jak „Trzęsienie Ziemi” i „Wulkan” mogą zniszczyć Miasta. Kiedy tak się stanie, gracze otrzymują . Choć z początku może się to wydawać dziwne, służy to zarówno balansowi, jak i zachowaniu tematyczności. Wyobraź sobie, jak takie katastrofalne Wydarzenie będzie roztrząsane przez historyków, badane przez archeologów i nieustannie będzie oddziaływało na wyobraźnię niezliczonych pokoleń.



IKONY WYDARZEŃ

Niektóre karty Wydarzeń w lewym górnym rogu zawierają ikonę. Są to efekty specjalne rozpatrywane natychmiast po odkryciu karty, przed resztą tekstu, nawet jeśli główny efekt karty ma miejsce dopiero w dalszej części gry. Ikona Wydarzenia ma wpływ tylko na gracza, który dobrał kartę. Różne ikony Wydarzeń zostały opisane poniżej:

KOPALNIA ŻŁOTA



Natychmiast zyskujesz 2 .

JAŁOWA ZIEMIA



Umieść znacznik Jałowej Ziemi na pustym polu (bez Jednostek/Miast), nie będącym Pustkowieciem i sąsiadującym z jednym z twoich Miast.



Od teraz nie można **Zbierać** Surowców z tego pola, ani nie można **Zakładać** na nim Miast (w tym Miast Barbarzyńców).

Efekt Rozwinięcia: *Irygacja* nie wpływa na pole z takim znacznikiem.

WYDARZENIA BARBARZYŃCÓW

Barbarzyńcy są niezależnymi, kontrolowanymi przez grę Armiami, posiadającymi Osady, poruszającymi się po Mapie, atakującymi cię i blokującymi **Zbieranie** Surowców. Barbarzyńcy pojawiają się w grze i aktywują głównie za sprawą kart Wydarzeń, ale niektóre karty Akcji również mogą ich aktywować. Barbarzyńcy podlegają limitowi Koncentracji Wojsk.

Do gry dodano 8 nowych Jednostek Barbarzyńców: 4 Kawalerie i 4 Słonie. Mają one te same właściwości co ich odpowiedniki należące do graczy.

Więcej o interakcji z Barbarzyńcami przeczytasz na kolejnych stronach.

PRZYBYCIE BARBARZYŃCÓW



Wykonaj poniższe 2 kroki w podanej kolejności:

1. Umieść Osadę Barbarzyńców i Piechotę Barbarzyńców na pustym polu niebędącym Pustkowiec lub Jałową Ziemią. Pole musi znajdować się w odległości dokładnie 2 pól Lądu od jednego z twoich Miast i w odległości co najmniej 2 pól od pozostałych twoich Miast. Jeśli nie jest to możliwe, musisz umieścić je w sąsiedztwie twojego Miasta. W każdym przypadku pole to musi być w odległości co najmniej 2 pól od wszystkich Miast pozostałych graczy.
2. Umieść Piechotę Barbarzyńców w wybranym przez ciebie Mieście Barbarzyńców (możesz wybrać właśnie umieszczoną Osadę).

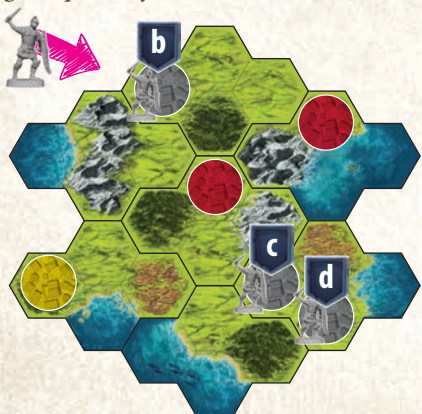
◀ Ileokroć umieszczasz w Mieście Jednostkę (niezależnie od powodu) możesz umieścić Kawalerię lub Słonia, jeśli w tym Mieście jest już Piechota.

Jeśli nie ma odpowiedniego miejsca na Osadę, Osada nie jest umieszczana. Jeśli wszystkie Jednostki lub Osady Barbarzyńców znajdują się już na Mapie, żadne z nich nie jest umieszczane.

Uwaga: Limit Koncentracji Wojsk dotyczy również Jednostek Barbarzyńców.



Przykład: Czerwony umieszcza Osadę Barbarzyńców i Piechotę Barbarzyńców w odległości 2 pól od swojego Miasta, na górze po lewej (a).



Następnie Czerwony musi dodać Piechotę do istniejącego Miasta Barbarzyńców (b), (c), lub (d).

RUCH BARBARZYŃCÓW



Wykonaj poniższe 3 kroki w podanej kolejności:

1. Sprawdź czy są jakieś Armie Barbarzyńców w odległości 2 pól od twoich Miast. Jeśli nie ma żadnej przestań rozpatrywać poniższe kroki i zamiast tego rozpatrz wyłącznie pierwszy krok Przybycia Barbarzyńców.
2. Porusz wszystkie Armie Barbarzyńców, znajdujące się w zasięgu 2 pól Lądu od twoich Miast, o 1 pole w kierunku najbliższego im twojego Miasta (licząc najkrótszy dystans w polach Lądu, nie przebiegający przez nieodkryte Obszary).

Jeśli Armia Barbarzyńców poruszy się na pole z Miastem lub Jednostkami gracza, natychmiast rozpatrz Bitwę.

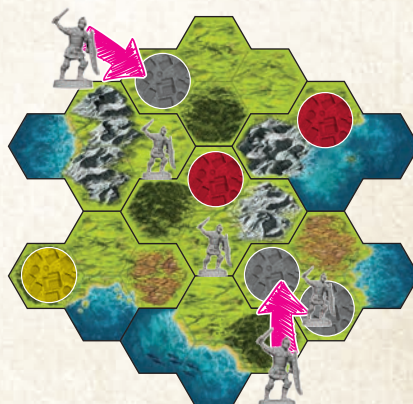
To ty decydujesz o kolejności ruchu i jeśli tak samo blisko jest więcej niż jedno Miasto, to ty wybierasz w kierunku którego z tych Miast poruszą się Barbarzyńcy. Podobnie jeśli Armia Barbarzyńców ma dwa pola na które może się poruszyć, aby zbliżyć się o 1 pole do twojego Miasta, ty wybierasz na które pole ma się poruszyć.

3. Umieść 1 Piechotę Barbarzyńców we wszystkich Miastach Barbarzyńców w zasięgu dwóch pól od twoich Miast.

Uwaga: Limit Koncentracji Wojsk dotyczy również Jednostek Barbarzyńców.



Przykład: Wszystkie Armie Barbarzyńców w zasięgu 2 pól od Miast Czerwonego gracza poruszają się o 1 pole w ich kierunku.



Następnie we wszystkich Miastach Barbarzyńców w zasięgu 2 pól zostaje umieszczona Piechota Barbarzyńców.

BITWA Z BARBARZYŃCAMI

Bitwa ma miejsce, gdy Armia Barbarzyńców znajdzie się na tym samym polu, co Jednostki lub Miasta dowolnego gracza lub jeśli Jednostki gracza znajdą się na tym samym polu, co Armia lub Miasto Barbarzyńców. Podczas Bitwy gracz będący twoim przeciwnikiem kontroluje Barbarzyńców, lecz nie może używać swoich kart Akcji ani wycofać się w ich imieniu. Jednostki Barbarzyńców mają zdolności Konfliktu odpowiadające ich rodzajowi.

PRZEJMOWANIE MIAST PRZEZ BARBARZYŃCÓW

Jeśli po Bitwie Jednostka Barbarzyńców znajdzie się sama w Mieście gracza, Miasto zostaje przejęte i staje się Miastem Barbarzyńców:

1. Zamień Osadę aktualnego właściciela (a) na Osadę Barbarzyńców (b). Wszystkie Budynki w Mieście pozostają w swoich kolorach (i uznaje się je za będące pod Wpływem Kulturowym).
2. Gracz, który stracił Miasto otrzymuje Osadnika w wybranym przez siebie Mieście (c).
3. Miasto staje się Rozgniewane (d). Miasta nie mają wpływu na Barbarzyńców.



Uwaga: Jeśli Barbarzyńcy przejmą Miasto z Fortecą, mogą użyć Fortecy, gdy gracz później zaatakuje to Miasto.

POKONANIE BARBARZYŃCÓW

Zyskujesz 1 , kiedy wygrasz Bitwę przeciw grupie złożonej z co najmniej 1 Jednostki Barbarzyńców, niezależnie czy ty zaatakowałeś ich, czy odwrotnie.

Zyskujesz 1 , kiedy przejmiesz Miasto Barbarzyńców, niezależnie od jego rozmiaru (jako dodatek do za pokonanie broniących go Jednostek Barbarzyńców).

Kiedy tak zrobisz, zastąp Osadę elementem w swoim kolorze. Od teraz jest to twoje Miasto.

Wszystkie Budynki (jeśli niegdyś było to Miasto gracza) zostają w swoim obecnym kolorze. Następnie zmień Miasto na Rozgniewane, o ile takie już nie było.

PRZYBYCIE I NAJAZD PIRATÓW

Wykonaj poniższe 2 kroki w podanej kolejności:



1. Umieść 2 Statki Piratów na polach Morza, na których nie ma żadnego Statku gracza. Jeśli to możliwe, jeden ze Statków Piratów musi sąsiadować z jednym z twoich Miast. Możesz umieścić oba Statki Piratów na tym samym polu Morza.
Jeśli we wspólnej puli nie ma wystarczająco dużo Statków Piratów abyś mógł je umieścić, musisz najpierw usunąć ich tyle z Mapy, aby w puli były 2 do umieszczenia. Możesz umieścić je tam skąd zostały zabrane, jeśli pole to jest odpowiednie.



2. Każdy gracz, który ma przynajmniej jedno Miasto sąsiadujące z przynajmniej jednym Statkiem Piratów traci 1 Surowiec, 1 albo 1 (to on wybiera). Jeśli gracz nie może zapłacić musi, o ile to możliwe, obniżyć Nastrój w jednym ze swoich Miast sąsiadujących z Piratami (chyba że wszystkie są już Rozgniewane).

Statki Piratów mają również efekty trwałe:

- ♦ Statki Piratów blokują **Zbieranie Surowców** z pól Morza, na których się znajdują, a także ze wszystkich sąsiadujących z nimi pól Morza.
- ♦ Statki Piratów blokują **Szlaki Handlowe**, rozpoczynające się lub przechodzące przez pola Morza, na których się znajdują, oraz przez wszystkie sąsiadujące pola Morza. „Szlaki Handlowe”, str. 31
- ♦ Statki Graczy nie mogą przepływać przez pola ze Statkami Piratów, a wpływając na takie pole muszą się zatrzymać i stoczyć Bitwę Morską „Bitwa Morska”, str. 24.

ATAKOWANIE PIRATÓW

Poruszanie lub **Werbowanie** twoich Statków na pole ze Statkiem Piratów rozpoczyna Bitwę Morską. Inny z graczy rzuca kośćmi za Statki Piratów, ale nie może zagrywać dla nich kart Akcji.
Po Bitwie, za każdy Statek Piratów, który wyeliminowałeś, zyskujesz 1 , a następnie do wyboru 1 lub 1 (niezależnie od tego kto wygrał Bitwę).



Każdy Cud w grze przedstawiony jest przez unikalny element Miasta i odpowiednią kartę Cudu. **Wzniesione** Cuda zapewniają  na koniec gry.

Dobierasz kartę Cudu na rękę, kiedy zdobywasz Rozwinięcia: *Inżynieria* i *Pomniki*.

Cuda są **Wznoszone** z wykorzystaniem Rozwinięcia: *Inżynieria* poprzez: aktywację Szczęśliwego Miasta, zagranie karty Cudu z ręki i opłacenie jego kosztu w Surowcach i Kulturze. Wszystkie Cuda wskazują wymagane Rozwinięcie, które musisz posiadać przed **Wzniesieniem** danego Cudu.

Miasto może posiadać więcej niż jeden Cud.

Kiedy Cud zostanie **Wzniesiony**, umieść przed sobą jego kartę, a do aktywowanego Miasta dodaj element tego Cudu. Wszystkie specjalne moce tego Cudu są od teraz aktywne.

Uwaga: Cuda to **nie** Budynki, ale są elementami Miasta. Jako takie zwiększają rozmiar Miasta i podlegają zasadzie, że żadne Miasto nie może mieć większego rozmiaru od łącznej liczby posiadanych Miast. Pamiętaj też, że maksymalny rozmiar Miasta to 5.

NISZCZENIE I PODBIJANIE CUDÓW

Jeśli nie wskazano inaczej, kiedy Miasto z Cudem zostanie zniszczone, tracisz Cud (i jego ). Usuń kartę Cudu z gry i wraz z jego elementem odłóż do pudełka.

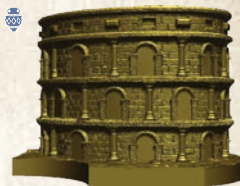
Jeśli twoje Miasto zawierające Cud zostało przejęte przez innego gracza, ten gracz przejmuje także Cud. Umieszcza przed sobą kartę tego Cudu i od teraz może korzystać z jego mocy. Jednakże, ty umieszczasz kosteczkę ze swojej puli na karcie tego Cudu, żeby zaznaczyć, że to ty byłeś graczem, który pierwotnie go **Wzniósł**. Jeśli Cud przejmie Armia Barbarzyńców, odłóż kartę Cudu wraz ze swoją kosteczką na bok.

Na koniec gry  są rozdzielane równo pomiędzy aktualnego właściciela Cudu (nieważne ile razy Miasto z Cudem zmieniało właściciela) i pierwotnego jego budowniczego: po 2  dla każdego.

Jeśli pierwotny budowniczy Cudu odbije to Miasto, zyska wszystkie  za Cud dla siebie.

WIELKA ARENA

Ten  pozwala ci wydawać  jako  i odwrotnie, za wyjątkiem wydawania  do **Wznoszenia** . Kiedy zyskujesz  lub , nadal otrzymujesz wskazany żeton.



Jednak wydając, odrzucając lub używając żetonów w innym celu, traktujesz je jako zamienne.

Po drugie, po rzucie na walkę możesz wydać 1  lub 1 , aby dodać +1 . Możesz to zrobić po zsumowaniu swoich kości, ale tylko raz na Bitwę Lądową.

WIELKA BIBLIOTEKA

W każdej turze możesz wskazać jedno Rozwinięcie spoza kategorii Formy Rządów na planszy Gracza, którego nie posiadasz, i używać jego zdolności do końca swojej tury tak, jakbyś je posiadał.



Traktuje się to tak, jakbyś kupił to Rozwinięcie wcześniej w grze, więc zignoruj wszystkie jednorazowe efekty, które występują natychmiast po uzyskaniu Rozwinięcia, takie jak zyskiwanie kart lub żetonów.

Nie musisz ogłaszać tego na początku swojej tury, lecz po prostu przed tuż użyciem Rozwinięcia, którego nie masz. Możesz wybrać dowolne Rozwinięcie na planszy Gracza, nawet jeśli nie masz górnego Rozwinięcia w danej kategorii.

◀ Ta moc nie wpływa i nie daje dostępu do żadnych Rozwinięć Cywilizacji.

WIELKA LATARNIA MORSKA

Ileokroć aktywujesz Miasto z tym , możesz wziąć Statek ze swojej puli i umieścić go za darmo na dowolnym polu Morza bez wrogiego Statku (jeśli w swojej puli nie masz Statku, żaden Statek nie jest umieszczany).

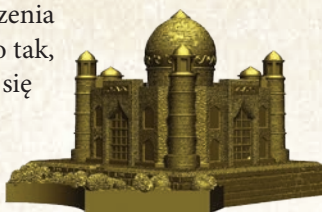
Sam Statek nie jest traktowany jako zwerbowany, więc jeśli aktywujesz Miasto poprzez **Werbunek**, liczba zwerbowanych Jednostek lub rozmiar Miasta nie ma wpływu na otrzymanie darmowego Statku.



Po drugie, podczas Fazy Podsumowania, to właściciel Latarni Morskiej, a nie gracz z największą łączną liczbą  i , zawsze decyduje o tym, kto zostanie Pierwszym Graczem w następnej Rundzie.

WIELKIE MAUZOLEUM

Ileokroć dobierzesz kartę Wydarzenia lub kartę Akcji możesz zrobić to tak, jak zazwyczaj albo zdecydować się dobrać wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu kart odrzuconych.

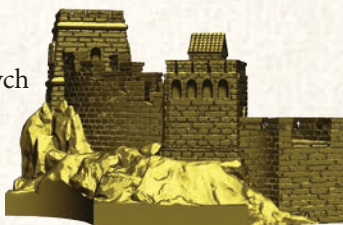


Ponieważ odrzucone karty leżą odkryte, więc wiesz dokładnie jaką kartę dobierzesz. Jeśli zdecydujesz się dobrać kartę Wydarzenia ze stosu kart odrzuconych, jak zwykle rozpatrujesz ikonę i tekst Wydarzenia.

Po **Wzniesieniu** tego  twoje karty Akcji i karty Wydarzeń są po rozpatrzeniu odrzucane na spód odpowiednich stosów kart odrzuconych. Oznacza to, że nie będziesz mógł zagrać karty, a następnie dobrać jej ponownie korzystając z mocy tego .

WIELKI MUR

Po **Wzniesieniu** tego  wszyscy wrogowie, którzy atakują którekolwiek z twoich Szczęśliwych Miast, otrzymują w pierwszej Rundzie Walki -2 .



Po drugie, automatycznie pokonujesz wszystkie Armie , które atakują twoje Miasta. Bez rzutów kośćmi i bez zagrywania kart (nadal liczy się to jako Bitwa).

Zgodnie ze standardowymi zasadami otrzymujesz 1  za pokonanie Armii .

WIELKIE OGRODY

Miasto z tym  może **Zbierać** dowolny typ Surowców z pól Równin – w tym  i .

Po drugie, Jednostki wrogiego gracza, które poruszają się na pole Równiny nie mogą w tej samej turze zaatakować Miasta z tym .



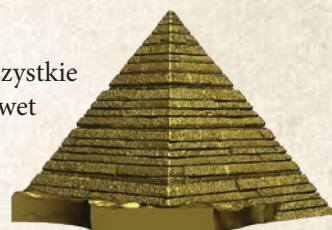
Działa to na podobnej zasadzie co kara terenu Lasu, jednak tylko dla Miasta z tym , a Rozwinięcie: *Drogi* nie może być użyte do zignorowania tego efektu. Nie wpływa to na Jednostki twoje ani Barbarzyńców.

Jeśli Barbarzyńcy przejmą Miasto z Wielkimi Ogrodami, wtedy jego moc ma zastosowanie wobec każdego gracza, który próbuje przejść to Miasto.

WIELKA PIRAMIDA

Ten  wart jest 5 , a nie jak inne 4 .

Dodatkowo zatrzymujesz wszystkie 5  (i kartę tego Cudu) nawet jeśli wróg przejmie Miasto z Wielką Piramidą. Nie ma podziału punktów.



Po trzecie, jeśli na koniec gry remisujesz w zakresie największej liczby , wygrywasz grę.

WIELKI POSĄG

Natychmiast po **Wzniesieniu** tego : Dobierz kartę Celu.

Po drugie, raz na turę możesz odrzucić z ręki kartę Celu, aby wykonać dodatkową Akcję Główną.



ROZWINIĘCIA ROLNICTWO

Irygacja

Możesz **Zbierać** z pól Pustkowi. Do wszystkich innych celów pola te cały czas uznaje się za Pustkowie (nie można na nich **Zakładać** Miast, umieszczać Osad Barbarzyńców, itd). Ignorujesz karty Wydarzeń „Głód”.

Hodowla Zwierząt

Podczas Akcji **Zbierania** Surowców możesz zebrać je z jednego pola Łądu oddalonego o 2 pola, zamiast o 1, od aktywowanego Miasta. Jeśli posiadasz Rozwinięcie: *Drogi* możesz zebrać z dwóch pól Łądu oddalonych o 2 pola. To Rozwinięcie może być wykorzystane tylko raz na turę.

BUDOWNICTWO

Inżynieria

Kiedy zdobędziesz to Rozwinięcie dobierz na rękę wierzchnią kartę z talii Cudów. Możesz również użyć tego Rozwinięcia jako Akcji, aby **Wznieść** Cud: **Aktywuj** Szczęśliwe Miasto i **Wznieś** tam. Miasto może mieć wiele. Zobacz „Cuda”, str. 28.

Higiena

Werbując możesz wydać 1 , aby zapłacić za 1 Osadnika. Możesz to zrobić jako dodatek do kupowania innych Jednostek za standardowe Surowce. Nie możesz kupić kilku Osadników za wielokrotność podczas tej samej Akcji **Werbunku**.

Higiena może być połączona z *Poborem* podczas tej samej Akcji **Werbunku**.

Ignorujesz efekty kart Wydarzeń „Zaraza” i „Epidemia”.

Drogi

Poruszając Jednostki Lądowe do lub ze swoich Miast możesz zapłacić 1 i 1 , aby pozwolić tej Jednostce (lub ich grupie) zarówno zignorować kary terenu pól Łądu, jak i **Poruszyć** się do 2 pól. Musisz zapłacić za każdą Jednostkę lub grupę, która korzysta z tej zdolności.



Przykład: W tym samym Mieście masz 2 Osadników i 2 Piechoty.



Poruszasz 1 Osadnika o 1 pole. Do tego Ruchu nie wykorzystujesz Rozwinięcia: *Drogi*, więc nie wydajesz Surowców.



Następnie płacisz 1 i 1 , aby poruszyć kolejnego Osadnika o 2 pola.



Na koniec znów płacisz 1 i 1 , aby aktywować Rozwinięcie: *Drogi*, poruszając 2 Jednostki Piechoty o 2 pola przez Góry do Lasu. Ponieważ możesz zignorować kary terenu, grupę można ponownie poruszyć i stoczyć Bitwę w ramach nowej Akcji **Ruchu**.

Jeśli grupa lub Jednostka poruszy się o 2 pola i poruszasz się przez pola z innymi Jednostkami, limit Koncentracji Wojsk musi być przestrzegany na każdym polu podczas tego **Ruchu**.

Używając *Drog* nie możesz ani eksplorować nieodkrytych Obszarów, ani nie możesz poruszać się po polach Morza. Możesz zaatakować Miasto wykorzystując *Drogi* (poruszając się z jednego z twoich Miast), ale wycofujesz się z Bitwy tylko o 1 pole, tam skąd się poruszyłeś. *Drogi* nie mogą być użyte do poruszenia Jednostek, które brały udział w Bitwie.

Nie możesz łączyć korzystania z *Drog* z wejściem lub zejściem ze Statku.

ŻEGLUGA

Nawigacja

Twój Statek może **Poruszać** się dookoła Mapy do najbliższej grupy pól Morza w kierunku, w którym został poruszony. Aby zobaczyć graficzny przykład ruchu Statku wykonanego z pomocą *Nawigacji*, zobacz „*Ruch Statku*”, str. 14.

Okręty Wojenne

Możesz anulować jedno trafienie w pierwszej Rundzie Walki dowolnej Bitwy Morskiej, a także w Bitwie Lądowej, jeżeli twoje Armie zeszyły ze Statków ruszając bezpośrednio do Bitwy na sąsiadującym polu.

EDUKACJA

Darmowa Edukacja

Po tym gdy kupisz Rozwinięcie płacąc za nie co najmniej 1 lub 1 możesz dopłacić 1 , aby zyskać 1 . Nie możesz skorzystać z tego efektu podczas zakupu *Darmowej Edukacji*, nawet jeśli wydałeś 1 lub 1 .

Filozofia

Zyskujesz 1 w momencie zakupu tego Rozwinięcia. Od teraz zyskujesz również 1 ilekroć zdobędziesz Rozwinięcie z kategorii *Nauka*. Nie zyskujesz za uprzednio pozyskane Rozwinięcia *Nauki*.

WOJSKOWOŚĆ

Machiny Obłężnicze

Atakując Miasto z Fortecą, zanim użyjesz kart, czy rzucisz kośćmi, musisz zadeklarować czy zamierzasz użyć Rozwinięcia: *Machiny Obłężnicze*. Jeśli tak, zapłać 2 , aby anulować zdolność Fortecy polegającą na dodaniu +1 kości i/lub zapłać 2 , aby zignorować zdolność Fortecy do anulowania trafienia.

Stalowa Broń

Tuż przed rozpoczęciem Bitwy Lądowej możesz zapłacić 1 , aby zyskać +2 w każdej Rundzie Walki przeciwko wrogowi, który nie ma Rozwinięcia: *Stalowa Broń*, albo +1 przeciwko wrogowi, który ma to Rozwinięcie (niezależnie od tego czy używa go w tej Bitwie, czy nie).

Stalowa Broń może być użyta, aby zyskać +2 przeciwko Armiom Barbarzyńców, gdyż ci nie mają Rozwinięcia: *Stalowa Broń*.

Jeśli obaj gracze w Bitwie mają *Stalową Broń*, atakujący jako pierwszy decyduje czy płaci za użycie *Stalowej Broni*, czy nie. Następnie tak samo musi zdecydować obrońca, przy czym atakujący nie może już zmienić swojego zdania.

Uwaga: Jeśli masz Rozwinięcie: *Metalurgia* nie płacisz 1 , aby aktywować *Stalową Broń* przeciwko wrogowi bez *Stalowej Broni*. Nadal musisz zapłacić, aby użyć jej przeciwko wrogom ze *Stalową Bronią*.

Pobór

Werbując możesz wydać 1 , aby zapłacić za 1 Jednostkę Piechoty. Możesz to zrobić jako dodatek do kupowania innych Jednostek za Surowce. Nie możesz kupić kilku Jednostek Piechoty za wielokrotność  podczas tej samej Akcji **Werbunku**.

Pobór może być połączony z *Higieną* podczas tej samej Akcji **Werbunku**.

DUCHOWOŚĆ

Mity

Niektóre karty Wydarzeń zmuszają cię do obniżenia Nastroju w 1 lub kilku Miastach (np. „Głód”, „Powódź” lub „Trzęsienie Ziemi”). Z tym Rozwinięciem możesz zapłacić 1  za każde Miasto, w którym chcesz uniknąć obniżenia jego Nastroju.

To Rozwinięcie wpływa zarówno na karty Wydarzeń, które nakazują obniżenie Nastroju o jeden poziom, jak i takie karty, które redukują Nastroj bezpośrednio do Rozgniewanego (płacisz zawsze 1  nawet jeśli Nastroj miał się obniżyć ze Szczęśliwego do Rozgniewanego).

Rytuály

Kiedy wykonujesz Akcję **Zwiększenie Szczęśliwości** możesz wydać dowolne Surowce jako zamiennik za , w proporcji 1:1. Na przykład, jeśli masz Miasto o rozmiarze 3, możesz poprawić jego Nastroj albo za 3  lub wydać 1-3 Surowców zamiast . W ten sposób możesz zapłacić np. 1 , 1  i 1 .

EKONOMIA

Podatki

Jako Akcję możesz zapłacić , aby zyskać ,  (lub ich dowolną kombinację, zgodnie z twoim wyborem) równe liczbie Miast, które posiadasz. Możesz zrobić to raz na turę i nie aktywuje to żadnego z Miast.

Szlaki Handlowe

Na początku swojej tury zyskujesz 1  za każdy *Szlak Handlowy*, który możesz przeprowadzić (maksymalnie 4). Szlak Handlowy przeprowadza się pomiędzy jednym z twoich Osadników lub Statków a nie-Rozgniewanym Miastem przeciwnika w zasięgu 2 pól (wyłącznie przez odkryte Obszary). Każdy Osadnik lub Statek może być połączony tylko z jednym Miastem wrogiego gracza. Podobnie każde Miasto wrogiego gracza musi być połączone z innym Osadnikiem lub Statkiem. Innymi słowy, aby zyskać X  musisz mieć przynajmniej X Jednostek (Osadników lub Statków), a każda z nich musi być połączona z jednym z X różnych Miast wroga.

Przykład: Czerwone Statki i Osadnik są połączeni

z niebieskimi Miastami (A z A, B z B,

C z C). Zauważ że jeden

z Osadników znajduje się na

Statku, a Osadnik

daleko po lewej

stronie nie

ma żadnego

(niepołączonego)

Miasta w promieniu 2 pól,

z którym mógłby się połączyć.



TRADYCJE

Cyrk i Sport

Jako Akcję możesz zapłacić 1 , aby podnieść Nastroj jednego Miasta o jeden poziom - nieważne jakiego to Miasto jest rozmiaru. Możesz zamiast tego zapłacić 2 , aby podnieść Nastroj o dwa poziomy (tj. z Rozgniewanego do Neutralnego, a następnie z Neutralnego do Szczęśliwego). W przeciwieństwie do Akcji **Zwiększenia Szczęśliwości**, to Rozwinięcie pozwala na poprawę Nastroju tylko jednego Miasta. Możesz jednakże użyć tej Akcji kilkakrotnie, aby poprawić Nastroj w kilku Miastach.

Pomniki

Kiedy zdobędziesz to Rozwinięcie natychmiast dobrać kartę z talii Cudów. Cud z tej karty może być później **Wzniesiony** przy użyciu Rozwinięcia: *Inżynieria*. Po drugie, od tej pory wszystkie twoje Miasta z Cudami są odporne na wrogie próby wywarcia **Wpływu Kulturowego**.

NAUKA

Medycyna

Po Akcji **Werbunku** możesz odzyskać 1 z wydanych Surowców. Stąd jeśli Zwerbowałeś 2 Jednostki Piechoty i zapłaciłeś 2  i 2  możesz odzyskać 1  lub 1 . Musisz mieć wymaganą liczbę Surowców potrzebną do werbunku. Innymi słowy, jeśli masz tylko 1  nie możesz **Zwerbować** Osadnika nawet jeśli wskutek działania *Medycyny* ostateczny koszt Osadnika wyniesie 1 . Musisz mieć 2 , zwerbować Osadnika i dopiero wtedy odzyskujesz Surowiec.

Metalurgia

Podczas dowolnej Akcji **Zbierania** Surowców, jeśli zbierzesz przynajmniej 2 , możesz zdecydować się zmienić 1  na 1 . Jeśli masz również Rozwinięcie: *Stalowa Broń*, nie musisz już płacić 1 , aby je aktywować przeciwko wrogom bez *Stalowej Broni*.

DEMOKRACJA

Wolności Obywatelskie

Jako Akcja, możesz otrzymać 3 . Jednakże korzystając z Rozwinięcia: *Pobór* do zakupu Jednostki Piechoty za , musisz zapłacić 2  zamiast 1 .

AUTOKRACJA

Pańszczyzna

Możesz zapłacić 1 , aby wszystkie twoje Rozgniewane Miasta zachowywały się w tej turze jak Neutralne. W efekcie możesz **Zbierać** Surowce, **Werbować** Jednostki i **Wznosić** Budynki tak jak w Neutralnym Mieście. Rozgniewane Miasta nadal mogą być aktywowane tylko raz na turę.

TEOKRACJA

Dogmaty

Ileokroć **Wzniesiesz** nową Świątynię, czy to poprzez Akcję **Wzniesienia**, czy zagrywając kartę, możesz natychmiast otrzymać Rozwinięcie z kategorii *Teokracja* za darmo, oznaczając je, jak zwykle, kosteczką z Toru Wydarzeń.

Od teraz jesteś ograniczony do posiadania maksymalnie 2 . Jeśli masz więcej niż 2 , to zdobywając to Rozwinięcie musisz natychmiast zredukować je do 2.

Uwaga: Rozwinięcie: *Dogmaty* nie ma zastosowania kiedy przejemiesz Miasto ze Świątynią.

Konwersja

Dodajesz +1 do swoich rzutów **Wpływu Kulturowego** – dlatego wyrzucona 4 staje się 5, a tym samym sukcesem. Dodatkowo zyskujesz 1 , kiedy przeprowadzisz udaną próbę wywarcia **Wpływu Kulturowego**.

Fanatyzm

Podczas Bitwy w Mieście ze Świątynią, niezależnie czy jesteś atakującym, czy obrońcą, dodajesz +2  do swojego pierwszego rzutu na walkę.

Jeśli przegrasz Bitwę, to natychmiast po Bitwie otrzymujesz 1 darmową Jednostkę Piechoty, którą umieszczasz w jednym ze swoich Miast (jeśli nie masz Miast lub Piechoty w swojej puli, nie otrzymujesz Jednostki).

ROZWINIĘCIA CYWILIZACJI

Każda Cywilizacja ma swoją własną kategorię Rozwinięć Cywilizacji zawierającą cztery unikatowe Rozwinięcia, które tylko ona może zdobyć. Te Rozwinięcia działają nieco inaczej od zwykłych Rozwinięć. Zamiast zdobywać je, otrzymujesz je natychmiast, gdy zdobędziesz powiązane z nimi Rozwinięcie wymienione obok każdego Rozwinięcia Cywilizacji. Na przykład, kiedy gracz Azteków zdobędzie Rozwinięcie: *Taktyka*, otrzymuje Rozwinięcie: *Jeńcy*, z kategorii swojej Cywilizacji.

Kosteczki dla Rozwinięć Cywilizacji pobierane są z twojej puli, a nie z twojego Toru Wydarzeń.

Inaczej niż w przypadku innych kategorii Rozwinięć, nie musisz zdobywać górnego Rozwinięcia jako pierwszego. Po prostu otrzymujesz Rozwinięcia Cywilizacji, zgodnie z powiązanymi z nimi Rozwinięciami. Są one cały czas uznawane za Rozwinięcia na potrzeby punktacji.

AZTEKOWIE

Jeńcy (Taktyka)

Kiedy wygrasz Bitwę Lądową możesz umieścić dowolne z pokonanych Jednostek Wojskowych przeciwnika (poza Przywódcą) na tym Rozwinięciu (maksymalnie 4). Każdy Jeńiec jest wart na koniec gry $\frac{1}{2}$ lub może być wykorzystany do innych celów przez Rozwinięcie: *Ofiara z Ludzi* (i zdolności kilku Przywódców).

Ofiara z Ludzi (Rytuły)

Po dobraniu Wydarzenia możesz usunąć Jeńca ze swojej planszy Cywilizacji (zwróć go do puli właściciela), aby całkowicie anulować dobraną kartę (w tym ikonę Wydarzenia) i dobrać nową. Możesz robić tak, dopóki nie zabraknie ci Jeńców, wtedy musisz rozpatrzyć dobraną kartę Wydarzenia.

Dodatkowo, wtedy kiedy potrzebujesz, możesz usunąć jednego lub więcej Jeńców, aby użyć każdego jako 1 lub 1 .

Danina Imperium (Dowolna Forma Rządów)

Twoje Miasta mogą Zbierać Surowce z pól z Miastami wrogów w zasięgu 2 pól, w tym z Miastami . Surowce, które zyskujesz odpowiadają polom, na których są Miasta, a tych Miast nie wpływa na twoje Zbieranie.

Jeśli Zbierasz z pola z Miastem a masz Rozwinięcie: *Jeńcy* możesz zamiast zyskania Surowców usunąć z pola Jednostkę i wziąć ją jako Jeńca (zobacz powyżej Rozwinięcie: *Jeńcy*).

BABIŁOŃCZYCY

Kanały (Inżynieria)

Kiedy którekolwiek z twoich Miast korzysta z Akcji Zbierania Surowców i zbierze tylko 1 (oraz dowolną liczbę pozostałych Surowców), zyskujesz 1 dodatkową (łącznie zyskujesz 2). Liczy się cała zebrana , w tym ta, która jest zbierana za pomocą kart takich jak „Wielkie Zbiory” i „Sezonowe Zbiory”, ponieważ te mają bezpośredni wpływ na Akcję Zbierania. Dodatkowa jest premią i nie wchodzi w limit Surowców, które możesz zebrać w związku z rozmiarem Miasta. To Rozwinięcie może być użyte więcej niż raz na turę.

Nabuchodonozor II (Przywódca): Wielkie Ogrody

Kiedy zdobywasz kartę , musisz wziąć Wielkie Ogrody (o ile nie zostały już przez kogoś Wzniesione). Jeśli inny gracz ma kartę tego Cudu na rękę, musi ją oddać tobie i dobrać w zastępstwie inną kartę Cudu dla siebie. W przeciwnym razie, jeśli ta karta nadal znajduje się w talii Cudów lub jest odrzucona, musisz ją stamtąd dobrać (potasuj talię Cudów, jeśli to z niej dobrałeś kartę). Jeśli w wyniku Wydarzenia: „Spotkanie Emisariuszy” Wielkie Ogrody zostały wyłożone na stół, weź je na rękę i, jeśli to możliwe, odkryj nowy .

Ponadto, kiedy ten Przywódca jest aktywny, możesz Wznieść w jego Mieście dowolny w ramach Dodatkowej Akcji używając Rozwinięcia: *Inżynieria*. Jeśli będą to Wielkie Ogrody i będzie to w jego Mieście, kosztuje wtedy 2 mniej.



CELTOWIE

Wpływ Druidów (Kapłaństwo)

Możesz wykonać Akcję Wpływu Kulturowego przeciw Osadzie/Miastu Barbarzyńców. Jeśli zakończy się ona sukcesem, zamiast wymieniać Osadę na taką w swoim kolorze umieść pod nią żeton , pochodzący ze wspólnej puli. Pod Osadą może leżeć maksymalnie jeden . Miasto pozostaje nietknięte, ale ty zdobywasz 1 za każdy żeton, który pozostanie do końca gry.

Żeton należy usunąć jeśli którykolwiek gracz (także ty) przejmie Osadę/Miasto lub przekształci ją/ję za pomocą karty „Kulturowy Zachwyt”.

CHINY

Pola Ryżowe (Irygacja)

Kiedy Zbierasz Surowce z pola Równiny poza twoim Miastem, na którym jest co najmniej 1 Osadnik zyskujesz 1 dodatkową . Zyskujesz dokładnie 1 dodatkową za każde pole Równiny, nawet jeśli jest na nim kilku Osadników. Możesz otrzymać nie więcej niż 2 dodatkowe tj. z dwóch różnych sąsiadujących pól z Osadnikami. Dodatkowa jest premią i nie wchodzi w limit Surowców, które możesz zebrać w związku z rozmiarem Miasta.

Ekspansywność (Hodowla Zwierząt)

Po Akcji *Werbunku*, w której Zwerbowano co najmniej 1 Osadnika, możesz natychmiast wykonać Dodatkową Akcję *Ruchu* na sąsiednie pole dowolnym lub wszystkimi twoimi Osadnikami znajdującymi się obecnie w Miastach.

- ♦ *Drogi* mogą być używane zgodnie z ich standardowymi zasadami.
- ♦ Każdy Osadnik może się poruszyć lub nie. Możesz poruszyć do 3 Osadników / grup Osadników, zgodnie ze standardowymi zasadami.
- ♦ Ruch Osadnikiem, którego właśnie zwerbowałeś jest dobrowolny; jeśli chcesz możesz poruszyć tylko pozostałych Osadników.
- ♦ Tylko twoi Osadnicy mogą się poruszyć; inne Jednostki nie mogą poruszyć się z nimi jako część grupy.
- ♦ Osadnicy pozyskani w inny sposób (jak np. w wyniku przejścia Miasta, „Migracji”, „Wyżu Demograficznego”) nie aktywują *Ekspansywności*.

Qin Shi Huang (Przywódca): Wielki Mur

Kiedy zdobędziesz kartę , musisz wziąć Wielki Mur (o ile nie został już przez kogoś Wzniesiony). Jeśli inny gracz ma kartę tego Cudu na rękę, musi ją oddać tobie i dobrać w zastępstwie inną kartę Cudu dla siebie. W przeciwnym razie, jeśli ta karta nadal znajduje się w talii Cudów lub jest odrzucona, musisz ją stamtąd dobrać (potasuj talię Cudów, jeśli to z niej dobrałeś kartę). Jeśli w wyniku Wydarzenia: „Spotkanie Emisariuszy” Wielki Mur został wyłożony na stół, weź go na rękę i, jeśli to możliwe, odkryj nowy .

Ponadto, kiedy ten Przywódca jest aktywny, możesz Wznieść w jego Mieście dowolny w ramach Dodatkowej Akcji używając Rozwinięcia: *Inżynieria*. Jeśli będzie to Wielki Mur i będzie to w jego Mieście, kosztuje wtedy 2 mniej.



EGIPT

Pola zalewowe (Irygacja)

Możesz Zakładać Miasta na polach Pustkowi. Wszystkie twoje Miasta mogą Zbierać lub z pól Pustkowi.

Jeśli Miasto na polu Pustkowi zostanie przejęte przez innego gracza, to Miasto pozostaje na polu Pustkowi nawet pomimo tego, że nie ma on Rozwinięcia: *Pola Zalewowe*. Nowy właściciel będzie mógł Zbierać z pól Pustkowi tylko, jeśli posiada *Irygację* (i nadal tylko).

Balsamowanie (Rytuły)

Po stoczeniu Bitwy zyskujesz 1 , bez znaczenia czy ją wygrasz, czy przegrasz. Jeśli masz już 5  lub więcej, nie otrzymujesz dodatkowych żetonów za to Rozwinięcie. Bitwa oznacza także dowolny atak Barbarzyńców, w tym również na niebronione Miasta i Osadników.

Zyskujesz dodatkowo 1 , kiedy jeden z twoich Przywódców zginie lub zostanie odrzucony, nawet jeśli masz w tym momencie 5 lub więcej .

Równy Bogom (Kapłaństwo)

Twoje Rozwinięcia *Teokracji* zyskują dodatkowo zdolności *Autokracji*. Na przykład, jeśli masz *Dogmaty* możesz również używać *Nacjonalizmu*. Jeśli masz *Pobożność* otrzymujesz również korzyści z *Totalitaryzmu* itd.

Nawet pomimo, że możesz używać tych Rozwinięć, nie otrzymujesz ich. Nie umieszczasz na nich kosteczek (i nie otrzymujesz za nie  na koniec gry).

Kleopatra (Przywódca): Ukochana

Posiadając Kleopatę jako swojego Przywódcę możesz raz na turę w ramach Dodatkowej Akcji umieścić 1  w zajmowanym przez nią Mieście. Aby zaatakować dowolne Egipskie Miasto posiadające  (bez znaczenia czy Kleopatra nadal tam jest, czy nie), przeciwnik musi zapłacić tyle samo  do wspólnej puli (nie Egipskiemu graczowi). Opłata musi poprzedzać **Ruch** atakujących Jednostek i jest ponoszona bez względu na wynik Bitwy.

Obecność  nie wpływa na ataki Barbarzyńców. Jeśli Kleopatra zginie lub zostanie zastąpiona, należy usunąć wszystkie żetony. Jeśli Egipt utraci Miasto wskutek Wydarzenia (np.: „Wulkan”) lub innych efektów, wszystkie żetony są usuwane razem z Miastem.



FENICJANIE

Cedry i Barwniki (Szlaki Handlowe)

Twoje Statki mogą tworzyć *Szlaki Handlowe* z wrogimi Miastami leżącymi na wybrzeżu, które są w zasięgu 3 pól. Również twoje Miasta z Portami same mogą tworzyć *Szlaki Handlowe* (nie potrzebują Osadnika/Statku), ale tylko z wrogimi Miastami leżącymi na wybrzeżu, które są w zasięgu 3 pól. Nadal obowiązuje cię limit 4 *Szlaków Handlowych* na turę.

GRECJA

Wyszkolenie (Powszechna Edukacja)

Zyskujesz 1 , ilekroć **Werbujesz** co najmniej 1 Jednostkę w Mieście z Akademią. Ma to zastosowanie wyłącznie, gdy aktywujesz Miasto, aby **Zwerbować** Jednostki, w tym Statki. Nie ma to zastosowania, gdy zyskujesz Jednostki na skutek innych efektów w grze.

Hellenizacja (Sztuka)

Możesz wykonywać próby wywierania **Wpływu Kulturowego** z dowolnego Miasta, będącego pod twoim Wpływem tj. takiego, które ma Budynek w twoim kolorze.

Zasięg próby jest, jak zwykle, równy rozmiarowi Miasta, a nie tylko liczbie elementów Miasta będących pod twoim Wpływem.

Przykład: Jeśli masz pod swoim Wpływem jeden Budynek w Mieście o rozmiarze 3, wtedy zasięg twojego Wpływu Kulturowego będzie wynosił 3.

Dodatkowo jeśli masz Rozwinięcie: *Sztuka* możesz zapłacić 2 , zamiast 1 , aby go użyć. Rozwinięcie: *Sztuka* może być użyte raz na turę, pomimo tego, że masz dwa sposoby na jego użycie.

Polis (Dowolna Forma Rządu)

Kiedy drugi raz podczas tury aktywujesz Miasto, możesz wybrać inne Miasto, aby było aktywowane zamiast niego. Pierwotne Miasto nadal wykonuje Akcję wykorzystując swój rozmiar i Nastrój, ale to drugie Miasto jest uważane za aktywowane. Jeśli to drugie Miasto było już aktywowane w tej turze, to standardowo obniży jego Nastrój.

W momencie aktywacji Miasto, które aktywujesz w miejsce pierwotnego, musi być z nim co najmniej równe pod względem rozmiaru. Dozwolone jest **Wzniesienie** Budynku w Mieście o rozmiarze 2 (i zwiększenie tym samym jego rozmiaru do 3) i zamiast niego, potraktowanie innego Miasta o rozmiarze 2 jako aktywowanego w tej turze.

Ponadto, obydwa Miasta muszą być co najmniej równe pod względem Nastroju tj. jeśli pierwotne Miasto jest *Szczęśliwe*, nie możesz w jego miejsce aktywować *Neutralnego* lub *Rozgniewanego* Miasta, a jeśli pierwotnie aktywowane Miasto jest *Neutralne* nie możesz w zamian aktywować *Rozgniewanego* Miasta.

HUNOWIE

Nomadzi (Magazynowanie)

Podczas Akcji **Poruszania** się możesz poruszyć swoje nie-Rozgniewane Miasta o rozmiarze 1 tak, jakby były one Jednostką. Miasta mogą poruszać się same lub z grupą innych Jednostek. Poruszone same zużywają jeden z 3 ruchów Akcji **Ruchu**, tak jak Jednostka. Po ruchu, każde poruszone Miasto zyskuje 1 Surowiec odpowiadający polu, na które zostało poruszone. Nie jest to Akcja **Zbierania** Surowców. Można poruszyć do 3 Miast i zyskać do 3 Surowców, po jednym za każdy ruch.

♦ Żeton  porusza się razem z Miastem.

♦ Zasady terenu mają zastosowanie: Miasto poruszone na pole Gór nie może być poruszone ponownie w tej turze.

♦ Miasta nie mogą korzystać z Rozwinięcia: *Drogi* lub poruszać się z grupą, która korzysta z *Dróg*.

♦ Miasta nigdy nie mogą poruszyć się na pole z innym Miastem.

♦ Miasta nie są wliczane do limitu Koncentracji Wojsk.

♦ Miasto może poruszyć się na pole Pustkowi i Jałowe Ziemie, ale nigdy nie otrzyma Surowców za ruch na takie pole, nawet z Rozwinięciem: *Irygacja*. Jeśli później Miasto **Wzniesie** Budynek dodając go do Miasta, pozostanie na polu Pustkowi lub Jałowej Ziemi.

♦ Miasta aktywują się, ilekroć się poruszają. Dalszy ruch (lub inna aktywacja) standardowo obniży ich Nastrój.

♦ Jednostki w Mieście nie muszą poruszać się razem z tym Miastem.

Plemiona Hunów (Dowolna Forma Rządu)

Jeśli dobierzesz kartę Wydarzenia, która wywoła **Ruch Barbarzyńców** możesz zdecydować o kierunku, w którym poruszy się każda ich Jednostka lub grupa. Grupy Jednostek Barbarzyńców nie mogą być rozdzielane: Jeśli porusza się grupa Jednostek, wszystkie Jednostki w tej grupie ruszają się na to samo pole.

Musisz zapłacić 1  lub 1 , aby skorzystać z tej zdolności, niezależnie od tego ilu Armii  ruch będziesz kontrolować.

INDIE

Prozelityzm (Religia Państwowa)

Twoi Osadnicy mogą podejmować próby wywierania **Wpływu Kulturowego** na wroga Miasta. Ich podstawowy zasięg to 2, ale może być standardowo wzmocniony przez  lub przez innych Osadników na tym samym polu. Każdy dodatkowy Osadnik dodaje 1 do zasięgu. Osadnicy w Miastach wzmacniają zasięg Miasta w ten sam sposób.

Na przykład: 3 Osadników na jednym polu miałyby zasięg 4, a Miasto o rozmiarze 2 z 3 Osadnikami, miałyby zasięg 5.

Wszystkie inne zasady, jak jeden zakończony sukcesem **Wpływ Kulturowy** w turze, nadal mają zastosowanie.

JAPONIA

Garncarstwo (Magazynowanie)

Gdy w jednej Akcji **Zbierania**, jedno z twoich Miast zbierze co najmniej 3  zyskujesz 1 . Karty takie jak „Wielkie Zbiory” i „Sezonowe Zbiory” mogą być wykorzystane do zyskania , gdyż wpływają bezpośrednio na Akcję **Zbierania**.

Fortel (Taktyka)

Gdy inny gracz zagrywa kartę Akcji dla jej niebojowego efektu, możesz całkowicie anulować jej efekt, odrzucając 1 kartę Akcji ze swojej ręki. Musisz jednak posiadać Miasto lub Jednostkę Wojskową w zasięgu 2 pól od dowolnej Jednostki lub Miasta tego gracza.

Chęć skorzystania z **Fortelu** musisz ogłosić to od razu po tym, gdy gracz zadeklarował, którą kartę zagrywa, lecz przed tym, nim zobaczysz w jaki sposób rozpatruje jej efekt. Jeśli celem efektu nie jest gracz zagrywający kartę Akcji, możesz zachećkać do chwili, aż dowiesz się przeciwko komu zamierza ją zagrać.

Anulowana karta jest odrzucana tak, jakby była niezagrana. Jeśli karta posiada koszt zagrana, taki jak Akcja, czy , nie jest on odpłacany.

W dobrym tonie jest, aby pozostali gracze zaczekali chwilę po ogłoszeniu zagrana karty Akcji, dając ci szansę na skorzystanie z tego Rozwinięcia.

Uwaga: Karty Wydarzeń „Wielcy Ludzie”, które są trzymane na ręku jako karty Akcji, mogą również zostać anulowane przez tę zdolność. Możesz je również odrzucić, aby tą umiejętnością anulować inne karty.

Szogunat (Dowolna Forma Rządów)

Każda karta Akcji lub karta Wydarzenia z frazą **Jako Akcja**, w zamian może być zagrana jako **Dodatkowa Akcja**.

Korzystając z Rozwinięcia: *Pobór* możesz zapłacić 1 , aby zamiast kupić Jednostkę Piechoty, dobrać kartę Akcji.

Jeśli skorzystasz z tego Rozwinięcia i jedynie dobierzesz kartę, a nie **Zwerbujesz** żadnej Jednostki, nie aktywuje to Rozwinięcia: *Nacjonalizm* (jako że nie została **Zwerbowana** Jednostka Wojskowa ani Statek).

KARTAGINA

Hegemonia (Kartografia)

Jako Akcja, jeden z twoich Statków może być użyty do **Założenia** Miasta na sąsiadującym z nim polu Lądu. Usuń Statek z Mapy i umieść Osadę na tym polu Lądu. Obowiązują normalne zasady (pole nie może być Pustkowiem, Jałową Ziemią ani nie może zawierać Miast lub wrogów).

Jeśli ten Statek transportował Jednostki Lądowe, to możesz je umieścić na polu nowo założonego Miasta. Jednakże, w następstwie te Jednostki nie mogą **Poruszyć** się w tej turze. Możesz również pozwolić Jednostkom zostać na polu Morza, jeśli masz tam inne Statki do ich transportu. Jeśli na polu Morza pozostają Jednostki Lądowe, które nie mogą być transportowane należy je usunąć.

Statki Piratów kontrolowane przez Kartaginę dzięki Rozwinięciu: *Sojusz z Piratami* mogą być również użyte.

Sojusz z Piratami (Nawigacja)

Twój Statek może przepływać przez pola zajęte przez Statki Piratów (lub z nimi je dzielić) bez rozpoczynania Bitwy. Kiedy twój Statek **Poruszy** się (lub zostanie **Zwerbowany**) na pole ze Statkami Piratów możesz wybrać czy będziesz dzielić z nimi to pole, czy zaatakujesz te Statki Piratów. Jeśli je zaatakujesz rozpatrz zwyczajną Bitwę Morską.

Twoje Jednostki Lądowe mogą **Poruszać** się na Statki Piratów.

Tak długo jak jedna z twoich Jednostek dzieli pole ze Statkiem Piratów, Statek Piratów liczy się jako jedna z twoich Jednostek. Oznacza to że:

- ♦ Mogą być poruszane jak inne twoje Jednostki - tak długo jak Jednostka w kolorze gracza dzieli z nimi pole podczas ruchu.

- ♦ Nie wpływają na nie ikony Piratów na kartach Wydarzeń lub inne zdolności odnoszące się do Statków Piratów.
- ♦ Jeśli Kartagina kontroluje wszystkie 4 Statki Piratów, wtedy Wydarzenia Piratów nie mają żadnego efektu.
- ♦ Są zaliczane do twoich Jednostek, jeśli karta Wydarzenia każe ci usunąć Jednostki (chyba że na karcie zapisano inaczej).
- ♦ Mogą być wykorzystane przez Rozwinięcie: *Szlaki Handlowe*.
- ♦ Przeciwnicy, którzy je pokonają, nie otrzymują Złota ani .
- ♦ Podczas walki uważa się je za twoje Statki przez całą Bitwę. Kiedy zarówno twoje zwykłe Statki i Statki Piratów pod twoją kontrolą biorą razem udział w Bitwie Morskiej, w pierwszej kolejności jako Poległe musisz usunąć Statki Piratów.
- ♦ Kartagina posiada limit Koncentracji 4 Statków na jednym polu. Kontrolowane Statki Piratów liczą się niezależnie od twoich zwykłych 4 Statków, więc Kartagina może kontrolować do 8 Statków.

Uwaga: Jeśli dzielisz już pole ze Statkiem Piratów, to możesz zaatakować go korzystając z Akcji **Ruchu** dla twojego Statku; pozostajesz na polu i atakujesz Statek Piratów. Statki dzielące pole ze Statkiem Piratów dołączają do ataku, jeśli poruszy inny ze swoich Statków na to pole, aby go zaatakować.

MAJOWIE

Boiska (Cyrk i Sport)

Gdy **Zbierasz** Surowce lub **Werbujesz** Jednostki możesz zapłacić 1 , aby potraktować Miasto jako większe o 1 rozmiar, co pozwala **Zebrać** o 1 Surowiec więcej lub **Zwerbować** o 1 Jednostkę więcej (oczywiście nadal płacąc jej koszt). Dodatkowo raz na turę możesz kupić Rozwinięcie *Duchowości* ze zniżką 1 .

Kalendarz (Astronomia)

W ramach Dodatkowej Akcji możesz podejrzeć wierzchnią kartę Wydarzeń. Możesz następnie zapłacić 1 , aby umieścić ją na spodzie talii. Możesz robić to tak długo, jak masz  do wydania. Nawet jeśli nie masz , możesz nadal podglądać wierzchnią kartę.

Uwaga: Jeśli zdobycie *Astronomii* (a w związku z tym zdobycie *Kalendarza*) wywoła Wydarzenie, nie możesz użyć *Kalendarza*, aby przed dobraniem spojrzeć na kartę Wydarzenia; musisz najpierw zakończyć Akcję **Rozwoju** nim wykonasz Dodatkową Akcję, którą oferuje to Rozwinięcie.

PERSJA

Zoroastrianizm (Kapłaństwo)

Korzystając z Akcji **Wpływu Kulturowego** twoje Miasta mogą brać za cel wrogie Jednostki Wojskowe niebędące Przywódcami (w tym , które są na polu Lądu poza Miastem. Wzmacnianie zasięgu i wyniku na kościach działa jak zwykle. Jeśli próba wywarcia Wpływu zakończy się sukcesem, zamień tę Jednostkę na jedną ze swoich Jednostek Wojskowych, tego samego rodzaju. Jeśli na tym samym polu są inne wrogie Jednostki, natychmiast rozpoczyna się Bitwa pomiędzy twoją nową Jednostką, a Jednostkami wroga. Standardowo, niechronieni Osadnicy są automatycznie pokonywani w Bitwie.

Zgodnie ze standardowymi zasadami **Wpływu Kulturowego**, możesz wykonać tylko jedną udaną próbę na turę. Jeśli zakończy się ona sukcesem, nie będziesz mógł wykonywać kolejnych prób przeciwko Budynom i Jednostkom w tej turze.

RZYM

Imperialne Drogi (Drogi)

Korzystając z *Dróg* (płacąc 1  i 1 ) możesz **Poruszyć** swoje Jednostki/grupy do 4 pól, jeśli rozpoczną i zakończą ruch w jednym z twoich Miast. Podobnie jak w przypadku korzystania z *Dróg*, musisz zapłacić 1  i 1  za każdą Jednostkę/grupę, która korzysta z Rozwinięcia.

WIKINGOWIE

Szkatnictwo (Rybołówstwo)

Gdy kupujesz Rozwinięcie: *Nawigacja* nie płacisz kosztu .

Podczas Akcji **Ruchu**, poprzez poruszenie na odpowiednie sąsiadujące pole, możesz zamienić swoje Statki na Piechotę lub Osadników, a swoją Piechotę i Osadników na Statki.

Statki, które poruszają się z pola Morza na sąsiadujące pole Lądu mogą być zamienione w Osadników lub, jeśli masz *Taktykę*, w Jednostki Piechoty. **Ruch** musi rozpocząć się z pola Morza sąsiadującego z polem Lądu; nie jest dopuszczalne w ramach jednej Akcji poruszenie się przez kilka połączonych pól Morza a następnie zamiana. Pole, na które **Poruszasz** się, nie może zawierać wrogich Jednostek/Miast, ale ruch na pole z twoim Miastem lub Jednostkami jest dozwolony.

Jeśli na Statku transportowane są Jednostki Lądowe, mogą one poruszać się wraz z nim w trakcie zamiany, ale należy przestrzegać limitu Koncentracji Wojsk na docelowym polu. Możesz również pozwolić Jednostkom zostać na polu Morza, jeśli masz tam inne Statki do ich transportu.

Podobnie Osadnicy i Piechota mogą **Poruszyć** się na sąsiednie pole Morza i zamienić na Statki. Pole Morza nie może zawierać żadnych wrogich Statków lub Statków Piratów, ale może zawierać twoje Statki.

Możliwe jest również wykonanie ruchu grupy Osadników lub Piechoty na pole Morza, wymiana tylko jednego lub kilku z nich i pozwolenie pozostałym na wejście na pokład nowych Statków podczas tego samego ruchu.

- ✦ Zamienione Jednostki są uważane nadal za tę samą Jednostkę, i aby poruszyć je ponownie konieczna jest nowa Akcja **Ruchu**. Na przykład, po tym jak Statek poruszy się na pole Lądu stając się Osadnikiem, Osadnik nie może być poruszony w ramach tej samej Akcji. Wymagana jest nowa Akcja **Ruchu**.
- ✦ Zamienione Jednostki są uważane nadal za tę samą Jednostkę, rozpatrując efekty terenu. Na przykład, Statek który wchodzi na pole Gór zamieni się w Piechotę, nie może poruszyć się ponownie w tej turze. Podobnie, grupa Piechoty, która weszła na pole Lasu w poprzedniej Akcji **Ruchu**, a następnie poruszyła się zamieniając na Statek, nadal jest pod wpływem Lasu. W związku z tym nie mogą ruszyć się do Bitwy do końca tury - ani jako Statki, ani jako Piechota, jeśli zostaną zamienieni z powrotem w kolejnym **Ruchu**.
- ✦ To Rozwinięcie w żaden sposób nie może być łączone z Rozwinięciem: *Drugi*.
- ✦ Można w jednym **Ruchu** zamienić Osadnika na Statek, a następnie, korzystając z drugiej akcji **Ruchu**, zamienić Statek na Piechotę.
- ✦ Nie możesz zamieniać na lub z Piechoty bez Rozwinięcia: *Taktyka*, ponieważ zamiana Jednostek to część Akcji **Ruchu**.
- ✦ Jednostki, które eksplorują nowe Obszary nie mogą zamieniać się podczas **Ruchu** eksploracji.

Kamienie Runiczne (Rytuły)

Po dowolnej Bitwie, w której straciłeś co najmniej 2 Jednostki Wojskowe, możesz wziąć jeden ze swoich nieużywanych Obelisków (elementów Miasta) i umieścić przed sobą tak, jakby był ukończonym Celem. Do końca gry liczy się jako Cel warty 1  i nie może być **Wzniesiony** w żadnym twoim Mieście.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

WARIANTY

WYDARZENIA

Jeśli uważasz, że losowy charakter Wydarzeń ma zbyt duży wpływ na rozgrywkę, możesz skorzystać z dwóch różnych wariantów:

Brak Wydarzeń: Dobierz kartę Wydarzenia, ale rozpatrz tylko ikonę Wydarzenia.

Opcjonalne Wydarzenia: Nim dobierzesz kartę Wydarzenia musisz zdecydować i ogłosić czy masz zamiar rozpatrzyć kartę normalnie, czy chcesz rozpatrzyć tylko efekt ikony Wydarzenia.

SKRÓCONA GRA

Aby skrócić grę tak, aby trwała 4 Wieki, wykonaj poniższe kroki:

- ✦ Każdy gracz rozpoczyna z 2 Osadnikami.
- ✦ W Fazie Podsumowania w części Darmowych Rozwinięć każdy gracz otrzymuje 2 Rozwinięcia zamiast 1. Gracze otrzymują pierwsze Rozwinięcie w kolejności tury, a następnie przechodzą do drugiego Rozwinięcia, również w kolejności tury. Kosteczka na drugie Darmowe Rozwinięcie pochodzi z puli gracza, a nie z jego Toru Wydarzeń.
- ✦ Gra kończy się wraz z zakończeniem **IV Wieku**.

ZMIENNY KONIEC GRY

By wprowadzić element niepewności dotyczący końca gry, skorzystaj z rewersu Toru Rund wskazującego 7 Wieków. Wykorzystując ten wariant wybierz jedną z następujących możliwości:

Rzut na Zakończenie: Na polach używanych do oznaczenia ostatnich 5 Rund znajduje się zakres liczb. Pierwszy Gracz zaczynający taką Rundę rzuca kością i jeśli wynik zawiera się we wskazanym zakresie gra natychmiast kończy się ostatnią Fazą Podsumowania (składającą się wyłącznie z kroku Realizacji Celów).

Cudowne Zakończenie: Gra kończy się, gdy gracz **Wzniesie** Cud podczas jednej z ostatnich 5 Rund gry (tych z czerwonymi cyframi). Kiedy Cud zostanie wzniesiony dokończ aktualną Rundę, a następnie gra natychmiast kończy się ostatnią Fazą Podsumowania (składającą się wyłącznie z kroku Realizacji Celów).

LOSOWI PRZYWÓDCY

Kiedy **Werbujesz** Przywódcę, zamiast wybierać, dobierz losowo jednego z pozostałych ci Przywódców. Sprawia to, że decyzja o zwerbowaniu Przywódcy staje się nieco mniej strategiczna, lecz wprowadza więcej emocji i potrzebę taktycznego myślenia. Zapobiega też wybieraniu przez graczy za każdym razem tego samego Przywódcy.

WSPÓLNE CUDY

Ten wariant odzwierciedla zasady pierwszej edycji, w których Cuda były dostępne dla wszystkich graczy posiadających Rozwinięcie: *Inżynieria*. Ze względu na zwiększoną ilość informacji ten wariant nie jest zalecany dla nowych graczy.

Ileokroć gracz ma dobrać Cud, nie dobiera go na rękę, lecz zamiast tego umieszcza dobrany Cud na stole. Każdy Odkryty Cud może być **Wzniesiony** przez dowolnego gracza, który posiada Rozwinięcie: *Inżynieria* i spełnia wymagania oraz może uiścić koszt Cudu, który chce **Wznieść**.

Dlatego za każdym razem, **Wznosząc** Cud, gracze sprawdzają, które Cuda są dostępne, a następnie wybierają, który chcą **Wznieść**. Kiedy Cud zostanie **Wzniesiony**, gracz standardowo zabiera jego kartę i umieszcza ją przed sobą.

HISTORIA ALTERNATYWNA

Co jeśli Aleksander Wielki poprowadziłby Persów przeciw armii Cezara złożonej z japońskich wojowników? Sprawdźmy to.

Podczas Przygotowania gry potasuj razem wszystkich Przywódców, stwórz z nich jedną talię, a następnie rozdaj każdemu graczowi 3 karty: są to Przywódcy, których gracz może zagrać podczas tej rozgrywki.

Ten wariant można połączyć z wariantem: Losowi Przywódcy.

IKONY WYDARZEŃ

Ikony Wydarzeń są rozpatrywane przed tekstem kart Wydarzeń:



KOPALNIA ŻŁOTA

Natychmiast zyskujesz 2



JAŁOWA ZIEMIA

Umieść znacznik Jałowej Ziemi na pustym polu (bez Jednostek/Miast), nie będącym Pustkowiemi i sąsiadującym z jednym z twoich Miast. Nie można **Zbierać** Surowców z tego pola i nie można **Zakładać** na nim Miast (w tym Miast



PRZYBYCIE BARBARZYŃCÓW

- Umieść Osadę Barbarzyńców i Piechotę Barbarzyńców na pustym polu niebędącym Pustkowiemi lub Jałową Ziemią. Pole musi być w odległości 2 pól Łądu (a jeśli to niemożliwe to 1 pola) od twoich Miast i co najmniej 2 pola od Miast innych graczy.
- Umieść Piechotę w wybranym przez ciebie Mieście (w tym w nowo umieszczonej Osadzie).
: Kawaleria lub Stoń może zostać umieszczony w Mieście, w którym już jest Piechota .



RUCH BARBARZYŃCÓW

- Jeśli w zasięgu 2 pól od twojego Miasta nie ma Armii , wykonaj pierwszy krok ikony Przybycia Barbarzyńców i nic więcej.
- Porusz wszystkie Armie w zasięgu 2 pól Łądu od twoich Miast o 1 pole w kierunku najbliższego im twojego Miasta (tylko po odkrytych polach Łądu). Jeśli Jednostka poruszy się na pole z Miastem lub Jednostkami gracza, natychmiast rozpatrz Bitwę.
- Umieść 1 Piechotę we wszystkich Miastach w zasięgu 2 pól od twoich Miast.



PRZYBYCIE I NAJEZD PIRATÓW

- Umieść 2 Statki na polu Morza, bez Statków graczy. Jeśli to możliwe, jeden z nich musi być umieszczony sąsiadującą z jednym z twoich Miast. Oba mogą być umieszczone na tym samym polu Morza. Jeśli we wspólnej puli nie ma wystarczającej liczby Statków , musisz usunąć Statek z Mapy i go wykorzystać.
- Każdy gracz, który ma przynajmniej jedno Miasto sąsiadujące z co najmniej jednym Statkiem traci 1 Surowiec, 1 albo 1 . Jeśli gracz nie może zapłacić musi, o ile to możliwe, obniżyć Nastroj w jednym ze swoich Miast sąsiadujących z .

EFEKTY BARBARZYŃCÓW

- blokują **Zbieranie** na ich polu i toczą Bitwy z graczami na ich polu.
- Zyskujesz 1 za pokonanie Armii (plus 1 za przejście ich Miasta).

EFEKTY PIRATÓW

- Statki blokują **Zbieranie** i *Szlaki Handlowe* na sąsiadujących polach Morza.
- Statki gracza nie mogą przepłynąć przez Statki , ale mogą wejść na ich pole i stoczyć Bitwę.
- Za każdy wyeliminowany Statek zyskujesz 1 oraz dodatkowo 1 lub niezależnie od zwycięstwa czy porażki.

PRZEJMOWANIE MIAST

- Wymień elementy Miasta należące do właściciela na te same elementy w kolorze atakującego. Budynki, na które inni gracze wywarli Wpływ, nie są wymieniane. Wskutek ataku wymień tylko Osadę, a wszystkie Budynki nadal traktowane są jako będące pod Wpływem. (Jeśli atakującemu zabrakło elementów Miasta usuń je i zyskuje on +1 za każdy z nich w ramach rekompensaty).
- Atakujący otrzymuje równe rozmiarowi Miasta (+1 jeśli i tylko 1 jeśli .
- Jeśli to gracz był poprzednim właścicielem, otrzymuje Osadnika w wybranym przez siebie Mieście.
- Miasto staje się .

GLOSARIUSZ POJĘĆ I IKON

Armia: Każda pojedyncza Jednostka Wojskowa lub grupa Jednostek Wojskowych na tym samym polu. Obejmuje to Jednostki Barbarzyńców. Jednostki Wojskowe to Jednostki Piechoty z gry podstawowej, ale rozszerzenie *Cywilizacje* dodaje Kawalerię, Stonie i Przywódców.

Bitwa: Ilekroć Armia wejdzie na pole z Jednostką wroga (w tym z Osadnikiem) lub wrogim Miastem (w tym niebronionym Miastem), odbywa się Bitwa. Jeśli jest jakiś przeciwnik, Bitwę rozpatruje się podczas jednej lub kilku Rund Walki.

Budynki: Elementy Miasta dodawane do Osady, gdy Miasto się rozrasta. Ani Osady ani Cuda nie są Budynkami.

Cud: Specjalny element Miasta, który jest dodawany do Miast dzięki Rozwinięciu: *Inżynieria*. Cuda są reprezentowane zarówno przez złotą figurkę jak i kartę z opisem Cudu.

Dodatkowa Akcja: Akcja, która może być wykonana przed lub po Akcji Głównej gracza w jego turze. Dodatkowe Akcje nie są zaliczane do 3 Akcji Głównych, które gracz ma w każdej turze. Jeśli nie napisano inaczej, wszystkie zasady, ograniczenia i koszty Surowców mają nadal zastosowanie do Dodatkowych Akcji (np. Miasto nadal zostaje aktywowane, jeśli **Zbierasz** z jego pól dzięki Dodatkowej Akcji).

Element Miasta: Każdy element, który tworzy Miasto. W tym Osada, wszystkie Budynki i wszystkie Cuda dodane do Miasta.

Jako Akcja: Odnosi się do Akcji, którą możesz wykonać dzięki Rozwinięciu lub karcie w ramach jednej z 3 Akcji Głównych, które wykonujesz w swojej turze.

Jednostka Łądowa: Każda Jednostka (Wojskowa lub Osadnik), która porusza się po polach Łądu (wszystkich typach pól za wyjątkiem pól Morza).

Przejmij: Miasto uznaje się za przejęte kiedy atakująca Armia pozostaje sama na polu z wrogim Miastem. Od tej chwili Miasto należy do atakującego gracza.

Miasto: Osada (oraz opcjonalnie Budynki i/lub Cuda), należąca do gracza lub Barbarzyńców. Miasto na wybrzeżu oznacza Miasto sąsiadujące z polem Morza.

Obszar: Mapa jest zbudowana z kafli Obszarów. Obszary mogą być albo odkryte (ukazujące teren), albo nieodkryte (zakryte).

Pola: Każdy odkryty Obszar podzielony jest na cztery pola. Każde pole przedstawia pewien rodzaj terenu, który produkuje określone Surowce. Niekiedy możesz zostać poproszony o policzenie pól pomiędzy Jednostkami lub Miastami. Kiedy będziesz to robił, możesz liczyć przez wrogie Miasta, Armie, pola Morza, ale nie możesz liczyć przez nieodkryte Obszary.

Wróg: Każda Jednostka lub Miasto nie należące do ciebie.

Zdolność Konfliktu: Jednostki Wojskowe mają zdolność Konfliktu, która jest automatycznie aktywowana podczas Bitwy, gdy na kości widoczna jest ikona Konfliktu odpowiadająca rodzajowi tej Jednostki Wojskowej.

Surowiec – Żywność	Wartość Bojowa	Rozgniewane Miasto
Surowiec – Ruda	Raz na turę	Szczęśliwe Miasto
Surowiec – Drewno	Zdolność Konfliktu Przywódcy	Neutralne Miasto
Surowiec – Idee	Zdolność Konfliktu Stonia	Jałowa Ziemia
Surowiec – Żłoto	Zdolność Konfliktu Kawalerii	Barbarzyńca
Żeton Kultury	Zdolność Konfliktu Piechoty	Piraci
Żeton Nastroju lub Nastroj Miasta	Cud	Rozszerzenie Cywilizacji
Punkty Zwycięstwa		

Autor Gry: Christian Marcussen

Projekt Graficzny: Richard Dadisman, Daniel Solis

Ilustracje: Gong Studios, Michael Komarck, Nakarin Sukontakorn, Shutterstock

Redakcja instrukcji: Paul Grogan i Gaming Rules! team

Testowanie Gry: George Orthwein, Daniel Petersson, Ulrika Johansson, Adrian Macea, Tor Gjerde, Stephen Williams, Nathanael Brouhard, Simon Wilks

GAMING RULES!

Dodatkowe Testy: Ryan Hill, Justin Stoner, Jill Woodruff, Tore Schade Svenningsson, Kristoffer Fiskvik, Ole Kristian Bjoroy, Brian Mandalis, Wade Duym, Aaron Belmer, Jason Nachtrab

Specjalne Podziękowania: George Orthwein