

# PODRĘCZNIK – TWOJA PIERWSZA GRA

ZnadPlanszy.pl  
Piszemy z pasją o grach planszowych

Vlaada Chvátil

# CYWILIZACJA

POPRRZEZ WIEKI

Przygotuj się do stworzenia najwspanialszej cywilizacji w dziejach!

W grze *Cywilizacja: Poprzez Wieki* każdy gracz rozwija swoją cywilizację od czasów antycznych aż po współczesność, starając się pozostawić po sobie trwały ślad na kartach historii. Jego cywilizacja zdobywa punkty kultury za wkład w rozwój światowego dziedzictwa poprzez aktywność w takich dziedzinach jak literatura, teatr, religia czy architektura. Początkowo wszystkie cywilizacje są takie same, ale indywidualne decyzje graczy sprawiają, że z czasem każda nabierze cech charakterystycznych tylko dla niej. To od Ciebie zależy, czy Twoja cywilizacja odznaczy się wyjątkowym dorobkiem w sztuce, strategii wojennej czy budową sieci barów szybkiej obsługi. Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej punktów kultury.

*Cywilizacja: Poprzez Wieki*. Stwórz własną historię!

## O PODRĘCZNIKU

Jeśli jesteś nowym graczem, który pragnie się nauczyć, jak grać w *Cywilizację: Poprzez Wieki*, *Podręcznik* jest właśnie dla Ciebie. Nie tylko przedstawia zasady, ale pomaga również w stopniowym poznawaniu wszystkich mechanizmów gry. Poszczególne elementy zostały objaśnione w kolejności, w jakiej napotkasz je podczas rozgrywki, a ponadto znajdziesz tu wiele przydatnych przykładów.

Większa część *Podręcznika* opisuje skrócony i uproszczony wariant rozgrywki przeznaczony dla graczy uczących się zasad. To ułatwia wszelkie wyjaśnienia oraz pozwala w miarę szybko przeprowadzić pierwszą rozgrywkę. W tym wariantcie gracze nie atakują się wzajemnie, co pozwala wszystkim skupić się na mechanizmach budowy cywilizacji i płynącej z tego radości. Nie jest to prosta gra! Rozgrywka będzie trwać kilka godzin, ale w jej trakcie doświadczycie niesamowitej złożoności i weźmiecie udział w intensywnych zmaganiach.

Pełny wariant gry obejmuje dodatkowe mechanizmy, które zostały opisane na str. 22 i 23. Dla graczy, którzy rozegrali już swoją pierwszą rozgrywkę, przejście do pełnego wariantu jest naturalnym i łatwym krokiem. Wasza druga rozgrywka może już przebiegać według zasad tego wariantu.

## INSTRUKCJA

*Instrukcja* to drugi zeszyt opisujący grę i przedstawiający jej pełne zasady. Jeśli macie już ogólną wiedzę o regułach, to w *Instrukcji* szybko odnajdziecie odpowiedzi na nurtujące Was podczas rozgrywki pytania. W sekcji *Dodatkowe wyjaśnienia* przedstawiono działanie niektórych kart.

*Instrukcja* może także okazać się przydatna podczas lektury niniejszego *Podręcznika*. Możecie do niej zaglądać, gdy nie do końca rozumiecie zasadę lub kartę opisaną w *Podręczniku*. Ale pamiętajcie, że opisuje ona tylko pełny wariant gry.

## POCZĄTEK HISTORII

Jeśli graliście w poprzednią wersję gry *Cywilizacja: Poprzez Wieki*, to nie musicie czytać tego zeszytu. Większość zasad się nie zmieniła, a wszystko, co musicie wiedzieć, znajdziecie w *Instrukcji*. Dla Waszej wygody na końcu *Podręcznika* opisaaliśmy też różnice w obu wersjach gry.



# PRZYGOTOWANIE GRY — OBSZAR GRY

W grze Cywilizacja: Poprzez Wieki nie ma mapy. Budujesz swoją cywilizację przed sobą na stole. Ten kawałek stołu jest nazywany Twoim obszarem gry.

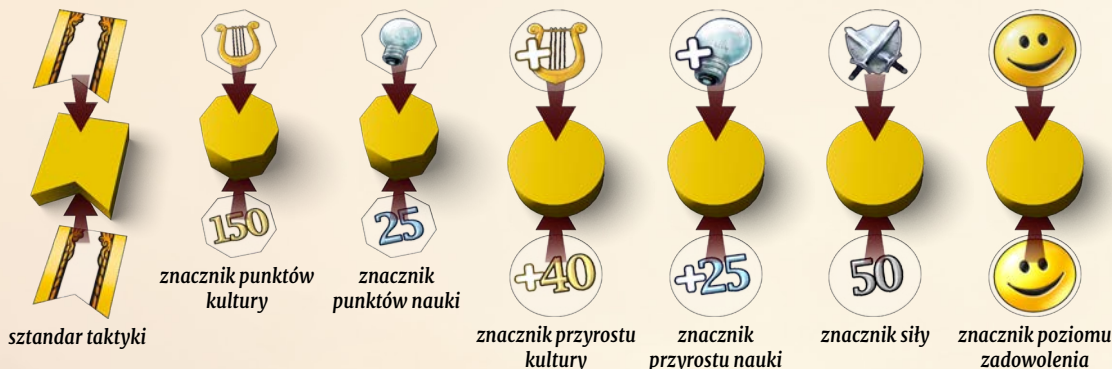
## PLANSZA GRACZA

Twoja plansza gracza jest główną częścią Twojego obszaru gry. Aby ją przygotować:

- Wybierz kolor.
- Połóż planszę w wybranym kolorze przed sobą. Upewnij się, że wokół planszy masz dużo wolnego miejsca, na którym Twoja cywilizacja będzie się rozwijać.

## ELEMENTY DLA GRACZA

Każdy gracz otrzymuje 7 drewnianych znaczników w swoim kolorze. Przed pierwszą grą możecie przykleić na nie specjalne naklejki.



### SZTANDAR TAKTYKI

Ten znacznik wskazuje aktualną taktykę, jaką stosują Twoje jednostki wojskowe.

### ZNACZNIKI PUNKTÓW

Ośmiokątne znaczniki wskazują aktualną liczbę posiadanych punktów kultury i punktów nauki.

### ZNACZNIKI PRZYROSTU

Okrągłe znaczniki wskazują bieżącą wartość czterech dziedzin: produkcja kultury, produkcja nauki, siła militarna i poziom zadowolenia.

Połóż swój znacznik poziomu zadowolenia na polu 0 na torze zadowolenia swojej planszy gracza.

## ZNACZNIKI

Do gry niezbędne są także przezroczyste znaczniki w kolorach: niebieskim, żółtym, białym i czerwonym. W swoim obszarze gry połóż:

- 16 niebieskich znaczników na kwadratowych polach niebieskiego banku;
- 25 żółtych znaczników na pozostałych kwadratowych polach – 18 w żółtym banku, 1 w puli wolnych robotników i 6 na odpowiednich polach technologii;
- 4 białe i 2 czerwone znaczniki obok swojej planszy, po prawej stronie.

Gdy przygotowujesz swoje plansze, odłóżcie pozostałe znaczniki do pudełka. Zazwyczaj w trakcie gry będziecie przesuwać posiadane znaczniki w obrębie swoich obszarów gry. W rzadkich przypadkach będziecie sięgać do pudełka po nowe znaczniki albo odkładać już posiadane.

## NIEBIESKI BANK

Niebieskie znaczniki reprezentują żywność oraz surowce. Znaczniki znajdujące się na polach technologii farm są żywnością, a na polach technologii kopalń – surowcami. Znaczniki pozostają w niebieskim banku, dopóki nie zostaną wykorzystane.

Gdy Twoi robotnicy produkują żywność i surowce, przenosisz niebieskie znaczniki z banku na karty. Zawsze przesuwasz znaczniki, zaczynając od prawej strony banku.

Gdy zużywasz żywność i surowce, przesuwasz niebieskie znaczniki z powrotem do banku. Tym razem uzupełniasz wolne miejsca, zaczynając od lewej strony.

Jeśli w jakiejś sekcji banku nie ma już żadnych niebieskich znaczników, oznacza to, że Twoja cywilizacja magazynuje dużo żywności i surowców. Nie jest to problemem, jeśli zamierzasz je spożytkować w najbliższej turze. Lecz jeśli na koniec Twojej tury w banku nadal pozostanie pusta sekcja, to będziesz musiał rozliczyć korupcję.

## ŻÓŁTY BANK

Żółte znaczniki w żółtym banku nie są jeszcze robotnikami. Możesz o nich myśleć jak o niewykorzystanych terenach.

Za każdym razem, gdy zwiększasz populację, przesuwasz żółty znacznik znajdujący się najbardziej z prawej strony do puli wolnych robotników. Tym samym zyskujesz nowego robotnika. Jednakże mniej żółtych znaczników w banku oznacza mniej dostępnego terytorium. Im większa Twoja populacja, tym większe są jej potrzeby, które są reprezentowane przez podział żółtego banku na sekcje i podsekcje.

## TECHNOLOGIE POCZĄTKOWE

Sześć kart wydrukowanych na Twojej planszy gracza to Twoje początkowe technologie. Nazywane są polami technologii. Reprezentują one wiedzę i potencjał rozwojowy Twojej cywilizacji.

## TECHNOLOGIA JEDNOSTEK WOJSKOWYCH (CZERWONA)

Pole *Wojownicy* umożliwia Ci budowę jednostek wojskowych. 1 robotnik na karcie reprezentuje 1 jednostkę wojskową. Symbol na dole pola określa siłę jednostki. Twoja jednostka wojskowa zapewnia Twojej cywilizacji siłę o wartości „1”.

Symbol w prawym górnym rogu oznacza, że pole *Wojownicy* należy do piechoty. W późniejszym czasie gry będziesz mógł pozyskiwać bardziej zaawansowane jednostki piechoty, a także kawalerię oraz artylerię .



Na początku gry Twoja populacja nie konsumuje przechowywanej żywności. Potrafi się wyżywić tym, co upoluje lub wyhoduje. Zużywasz przechowywaną żywność tylko wtedy, gdy chcesz, aby Twoja populacja się rozrastała. Koszt zwiększania populacji jest widoczny pod każdą sekcją.

W miarę rozrastania się populacji żółty bank pustoszeje. Będziesz potrzebować żywności, aby wykarmić swoją populację, a im będzie większa, tym więcej żywności będzie potrzebne.



**TECHNOLOGIE FARM I KOPALŃ (BRĄZOWE)**

Rolnictwo to technologia farm, która pozwala Ci budować farmy ♁. Brąz to technologia kopalni, która pozwala Ci budować kopalnie ⚒. Te pola nie są same w sobie farmą ani kopalnią. To tylko wiedza, jaką Twoja cywilizacja posiada na temat ich budowy. Dopiero robotnicy na tych polach reprezentują farmy i kopalnie. Rozpoczynasz grę z dwiema farmami i dwiema kopalniami.

Symbole na dole pola określają, ile żywności 🍞 albo surowców 🪵 produkuje każda farma albo kopalnia. Żywność jest niezbędna do zwiększania i utrzymywania populacji. Surowce służą do budowania farm, kopalni, budynków publicznych, cudów i jednostek wojskowych.

**TECHNOLOGIE BUDYNKÓW PUBLICZNYCH (SZARE)**

Filozofia pozwala Ci budować laboratoria 🧪, a Religia umożliwia budowę świątyń 🏛. Podobnie jak w przypadku farm i kopalni, budynki są reprezentowane dopiero przez robotników na polach. Jeśli na polu nie ma żadnych robotników, oznacza to jedynie, że wiesz, jak zbudować dane budynki. Na początku gry posiadasz 1 laboratorium, ale nie posiadasz żadnych świątyń – na polu Religii nie ma żadnych robotników.

Symbole na dole pola technologii budynków publicznych określają, co produkuje każdy budynek na polu. Jedno Twoje laboratorium produkuje w sumie 1 punkt nauki 🧪. Każda Twoja świątynia produkowałaby 1 punkt kultury 📖 i 1 ikonę zadowolenia 😊, ale nie posiadasz jeszcze świątyń.

Symbol w prawym górnym rogu (♁, ⚒, 🧪, 🏛) określa typ pola i typ budynków, jakie się na nim znajdują. W późniejszym czasie będziesz mógł wynaleźć bardziej zaawansowane laboratoria oraz świątynie, a także całkowicie nowe typy budynków.



**WSKAŹNIK POZIOMU ZADOWOLENIA**

Niektóre budynki publiczne, cuda i liderzy zapewniają ikony zadowolenia 😊. Symbolizują one wszystko, co uszczęśliwia mieszkańców Twojej cywilizacji: sztukę, religię, rozrywkę.

Znacznik na torze zadowolenia powyżej żółtego banku na Twojej planszy wskazuje zawsze aktualną liczbę ikon zadowolenia, które posiadasz. Na początku gry jedyną znaną Ci technologią zapewniającą ikony zadowolenia jest Religia. Ale, jako że na polu Religii nie masz żadnych robotników, nie masz też żadnych świątyń 🏛, więc znacznik poziomu zadowolenia znajduje się na wartości „0”.

Zadowolenie staje się coraz istotniejsze, w miarę jak pustoszeje Twój żółty bank. Wraz ze zwiększaniem się populacji, ludzie będą domagać się rozrywki. Nad każdą podsekcją żółtego banku widnieje cyfra. Gdy podsekcja jest pusta, potrzebujesz co najmniej tyle ikon zadowolenia, ile wskazuje ikona nad pustą podsekcją. W przeciwnym razie Twoi robotnicy będą niezadowoleni i mogą wszcząć powstanie.

**ERY I POZIOMY**

Symbol A na górze każdego pola początkowej technologii oznacza, że pola te należą do Ery A – antycznej. Każda karta w grze należy do jednej z czterech er:

- Era A: antyk (czasy p.n.e. do pierwszych wieków n.e.),
- Era I: średniowiecze i renesans (do XVI w.),
- Era II: era wielkich odkryć (do XIX w.),
- Era III: współczesność (do XXI w.).

Podczas pierwszej rozgrywki nie będziecie używali kart Ery III. Rozgrywka dobiegnie końca po rozpoczęciu współczesności.

Czasem jakaś zasada lub treść karty będzie się odnosiła do poziomu karty. Jest on równoznaczny z erą, do której należy karta. Ery odpowiadają następującym poziomom:

- karty Ery A – poziom 0,
- karty Ery I – poziom 1,
- karty Ery II – poziom 2,
- karty Ery III – poziom 3.

Poziom i era farmy, kopalni, budynku publicznego lub jednostki wojskowej są zawsze takie same jak poziom i era karty, na której znajduje się dany budynek albo jednostka.

**USTRÓJ (POMARAŃCZOWY)**

Pomarańczowa karta reprezentuje ustrój panujący w Twojej cywilizacji. Określa liczbę akcji cywilnych i militarnych dostępną w każdej turze. Akcje te symbolizują skuteczność Twojego rządu i to od nich zależy, ile działań będziesz mógł podjąć w każdej turze.

Każda Cywilizacja rozpoczyna grę z ustrojem Tyranii. Symbole 4 białych ♣️ i 2 czerwonych ♥️ znaczników widniejące na polu oznaczają, że masz do dyspozycji 4 akcje cywilne i 2 akcje militarne. Są to białe i czerwone znaczniki, które położyłeś wcześniej obok swojej planszy.

Później będziesz mógł zmienić ustrój i wprowadzić bardziej zaawansowane systemy rządzenia, które zapewnią Ci więcej akcji cywilnych i militarnych.



**KARTA POMOCY**

W grze zawarto kartę pomocy dla każdego gracza. Na jednej stronie karty widnieje podsumowanie przebiegu tury gracza. (Podczas pierwszej rozgrywki zignoruj fragmenty na ciemniejszym tle).

Na drugiej stronie znajdują się definicje najważniejszych terminów i akcji. Jeśli będziesz miał wątpliwości co do tekstu na jakiejś karcie, karta pomocy powinna Ci pomóc.





# PRZYGOTOWANIE – OBSZAR WSPÓLNY

Ułóżcie wszystkie plansze pośrodku stołu w dowolnym wygodnym dla graczy układzie.

## TALIE

W grze występują dwa rodzaje kart – karty cywilne i karty militarne. Już znasz niektóre karty cywilne – wszystkie pola początkowych technologii wydrukowane na Twojej planszy należą do kart cywilnych Ery A. Karty militarne wejdą do gry później.

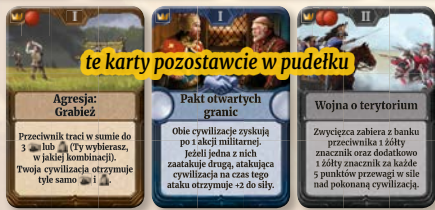
- Rozdzielcie karty na 8 talii zgodnie z ich rewersami.

### PROSTO Z PUDEŁKA

Jeśli Twoja gra jest nowa, karty są już podzielone na 8 talii oprócz tych, których używa się podczas rozgrywek 3- i 4-osobowych.

Wasza pierwsza gra będzie krótsza i niezbyt militarna. W tym celu dostosujcie talie w następujący sposób:

- Odłóżcie obie talie Ery III do pudełka. Wasza pierwsza rozgrywka obejmie jedną erę mniej niż rozgrywka w wariantcie pełnym.
- W taliach militarnych Ery I i II pozostawcie tylko karty:
  - wydarzeń i terytoriów (zielone karty z symbolem kultury w prawym górnym rogu),
  - taktyki (czerwone karty z symbolami jednostek wojskowych w dolnej części),
  - karty „bonus” (brązowo-zielone karty).



Jeśli gracie w składzie mniejszym niż 4-osobowy, talie cywilne także będą mniejsze. W rozgrywkach 2- i 3-osobowych z talii cywilnych Ery I i II należy usunąć określone karty.

Karty, które należy usunąć, są oznaczone w prawej górnej części.

- W grze 3-osobowej z obu talii usuńcie 3 karty oznaczone 4.
- W grze 2-osobowej z obu talii usuńcie 6 kart oznaczonych 3+ i 3 karty oznaczone 4.

W ten sposób przygotowaliście 6 talii niezbędnych do Waszej pierwszej rozgrywki.

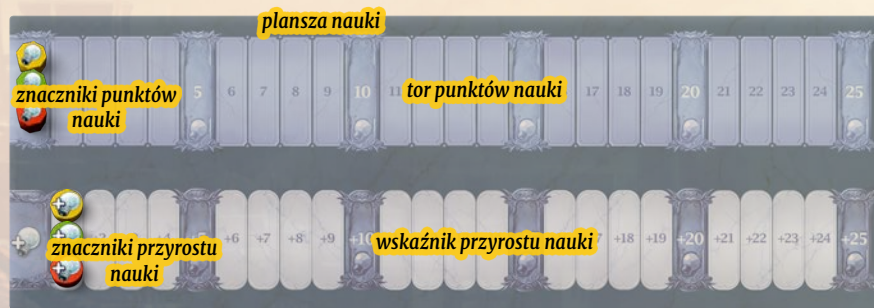
- Potasujcie każdą talię oddzielnie.

Podczas przygotowania do gry potrzebujecie tylko talii Ery A. Talie Ery I i II odłóżcie na razie na bok. Wejdą do gry w późniejszym czasie.

## TOR KART

Na torze kart znajdują się karty cywilne, które możecie pozyskiwać. Jest to kluczowy element gry. Twoja Cywilizacja rozwija się dzięki kartom, które bierzesz z toru kart. Połóżcie tor w takim miejscu, aby każdy miał do niego łatwy dostęp.

Na każdym z 13 pól toru kart połóżcie po jednej karcie z talii cywilnej Ery A.



## PLANSZA NAUKI

Punkty nauki odzwierciedlają wiedzę Twojej cywilizacji i jej możliwości w zakresie wynajdywania nowych technologii i wcielania w życie nowych idei.

### WSKAŹNIK PRZYROSTU NAUKI

Wskaźnik przyrostu nauki wskazuje, ile punktów nauki Twoja cywilizacja produkuje w każdej turze. Wskaźnik ten ulega zmianie za każdym razem, gdy budujesz albo usuwasz element produkujący punkty nauki.

- Znaczniki przyrostu nauki wszystkich graczy (okrągłe) należy położyć na polu 1 wskaźnika przyrostu nauki.

Spójrz na swoją planszę gracza. Rozpoczynasz grę z jednym laboratorium Ery A, co reprezentuje robotnika na polu *Filozofii*. Symbol 1 na dole pola oznacza, że każde laboratorium na tym polu produkuje 1 punkt nauki. Dlatego właśnie Twój przyrost nauki na początku gry wynosi 1.

### TOR PUNKTÓW NAUKI

W trakcie gry cywilizacje zdobywają punkty nauki zazwyczaj na podstawie wartości wskaźnika przyrostu nauki. Wydają je natomiast po to, aby rozwijać technologie.

- Na początku gry znaczniki punktów nauki wszystkich graczy (ośmiokątne) znajdują się na polu 0.

Rozpoczynasz grę bez żadnych punktów nauki. Ponieważ jednak Twój przyrost nauki wynosi 1, na koniec swojej pierwszej tury otrzymasz pierwszy punkt nauki.

## PLANSZA KULTURY

Kultura symbolizuje wpływ, jaki Twoja cywilizacja ma na rozwój świata. Przez sztukę, religię, cuda czy nawet przez agresje oraz wojny cywilizacja stara się szerzyć swoją kulturę. Na koniec gry gracz, który zdobędzie najwięcej punktów kultury, zwycięża.

### WSKAŹNIK PRZYROSTU KULTURY

Wskaźnik przyrostu kultury wskazuje, ile punktów kultury Twoja cywilizacja produkuje w każdej Twojej turze. Wskaźnik ulega zmianie za każdym razem, gdy budujesz lub usuwasz element produkujący punkty kultury.

- Znaczniki przyrostu kultury wszystkich graczy (okrągłe) należy położyć na polu 0 wskaźnika przyrostu kultury.

*Religia* jest jedynym polem na Twojej planszy, które umożliwia produkcję kultury. Ale z uwagi na to, że nie posiadasz na niej żadnego robotnika, a tym samym nie posiadasz żadnych świątyn, na początku gry nie produkujesz żadnych punktów kultury.

### TOR PUNKTÓW KULTURY

W trakcie gry cywilizacje zdobywają punkty kultury zazwyczaj na podstawie wartości wskaźnika przyrostu kultury, ale nie tylko. W pewnych okolicznościach cywilizacja może także tracić punkty kultury.

- Na początku gry znaczniki punktów kultury wszystkich graczy (ośmiokątne) znajdują się na polu 0.



## PLANSZA AKTUALNEJ ERY

Na tej małej planszy należy umieścić talię cywilną i talię militarną aktualnej ery.

### TALIA CYWILNA AKTUALNEJ ERY

Karty z talii cywilnej aktualnej ery będą wykładane na tor kart.

- Po początkowym wyłożeniu kart na tor kart połóżcie resztę kart cywilnych Ery A na planszy aktualnej ery.

### TALIA MILITARNA AKTUALNEJ ERY

Dobieracie karty z talii militarnej aktualnej ery na koniec swojej tury. Jednakże podczas trwania Ery A to miejsce na planszy pozostaje puste. Nigdy nie dobieracie kart militarnych Ery A, bo wszystkie karty militarne dostępne w tej Erze formują stos aktualnych wydarzeń.



## PLANSZA MILITARNA

### TOR SIŁY

Siła reprezentuje potęgę jednostek wojskowych gracza, ich znajomość sztuki wojennej i inne militarne korzyści. Podczas pierwszej rozgrywki siła będzie miała nieco mniejsze znaczenie niż w grze w pełnym wariantcie, ponieważ nie będzie bezpośrednich konfliktów między graczami. Niemniej jednak siła nadal ma istotne znaczenie, gdyż silniejsze cywilizacje często czerpią korzyści z wydarzeń, które mają miejsce podczas rozgrywki, a słabsze cywilizacje mogą w ich wyniku poważnie ucierpieć.

- Na początku gry znaczniki siły wszystkich graczy na znajdują się na polu 1 na torze siły.



Na swojej planszy gracza masz 1 robotnika na polu *Wojownicy*. Reprezentuje on jednostkę wojskową o sile 1. Jako że jest to jak na razie Twoje jedyne źródło siły militarnej, wskaźnik siły Twojej cywilizacji na początku gry wynosi 1.

### OBSZAR WSPÓLNYCH TAKTYK

Pośrodku planszy militarnej znajduje się obszar wspólnych taktyk. Będą na nim umieszczane karty taktyk, aby zaznaczyć, że wiedzę czerpią z nich wszystkie cywilizacje uczestniczące w grze.

- Połóżcie sztandary taktyk wszystkich graczy w obszarze wspólnych taktyk.

Sztandar wskazuje aktualną taktykę stosowaną przez gracza. Na początku gry sztandary nie znajdują się na żadnej karcie, rozpoczynacie grę bez żadnej taktyki.

### STOSY KART WYDARZEŃ

Na planszy militarnej znajdują się dwa pola przeznaczone na karty wydarzeń, które rozegrają się w trakcie gry. Kilka pierwszych wydarzeń należy losowo dobrać z talii militarnej Ery A i położyć na polu aktualnych wydarzeń, formując stos aktualnych wydarzeń. Wszystkie wydarzenia z Ery A to wydarzenia o pozytywnych skutkach.

W trakcie gry będziecie zagrywać karty wydarzeń z ręki i kłaść je na stosie przyszłych wydarzeń. Za każdym razem, gdy wykładasz na stos kartę przyszłego wydarzenia, odkrywasz równocześnie wierzchnią kartę ze stosu aktualnych wydarzeń. Gdy wszystkie wydarzenia Ery A zostaną rozegrane, stos przyszłych wydarzeń stanie się nowym stosem aktualnych wydarzeń.

- W zależności od liczby graczy weźcie 4, 5 albo 6 kart z wierzchu talii militarnej Ery A i połóżcie zakryte na miejscu na stos aktualnych wydarzeń. Liczba kart jest równa liczbie graczy plus 2.
- Odłóżcie pozostałe karty militarne Ery A do pudełka, nie patrząc na ich treść.

Na początku gry miejsce na stos przyszłych wydarzeń jest puste.

### STOS MINIONYCH WYDARZEŃ

Rozegrane wydarzenia należy odkładać odkryte na stos minionych wydarzeń. Te wydarzenia nie wejdą ponownie do gry.

## GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

Losowo określacie gracza rozpoczynającego. Przez cały czas trwania rozgrywki gracz rozpoczynający się nie zmienia i nie ma żadnych przywilejów. Jest wyznaczany tylko po to, aby zapewnić wszystkim graczom rozegranie identycznej liczby tur. Możecie oznaczyć gracza rozpoczynającego, wsuwając jedną z niewykorzystanych kart militarnych Ery A (zakrytą) częściowo pod jego planszę.

### AKCJE DOSTĘPNE W PIERWSZEJ RUNDZIE

W swojej pierwszej turze posiadacie ograniczoną liczbę dostępnych akcji. Białe i czerwone znaczniki leżące obok Twojej planszy gracza reprezentują niedostępne dla Ciebie akcje. Dostępne akcje to znaczniki leżące na polu bądź karcie Twojego ustroju.

- Pierwszy gracz kładzie 1 ze swoich białych znaczników na polu *Tyranii*.
- Kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) kładzie 2 ze swoich białych znaczników na polu.
- Trzeci gracz kładzie na polu 3 białe znaczniki.
- Czwarty gracz kładzie na polu 4 białe znaczniki.

Tym samym podczas swojej pierwszej tury będziecie mieć do dyspozycji 1, 2, 3 albo 4 akcje cywilne i żadnej akcji militarnej.





# PRZEBIEG GRY

Jesteście już gotowi do rozpoczęcia swojej pierwszej rozgrywki. Oto co nastąpi.

## PIERWSZA RUNDA

Gra rozpoczyna się w Erze A (antykw), która stanowi wstęp do gry właściwej. W pierwszej rundzie dysponujecie zaledwie garstką akcji cywilnych. Wykorzystujecie je na wzięcie z toru kart cywilnych, które nakreślą kierunek rozwoju Waszych cywilizacji. Każdy kończy swoją turę, produkując punkty nauki, żywność i surowce.

## DRUGA RUNDA

Od drugiej rundy, na początku tury każdego z Was na torze kart pojawią się nowe karty cywilne. W drugiej rundzie rozpoczyna się Era I (średniowiecze i renesans) i na torze pojawiają się karty Ery I.

Od swojej drugiej tury możecie już stawiać budynki i rozwijać swoją cywilizację. Możecie korzystać ze wszystkich dostępnych akcji cywilnych i militarnych oraz wykorzystywać je nie tylko do brania kart z toru, ale i do wielu innych działań. Po fazie produkcji będziecie także mieć możliwość dobrania na rękę kart militarnych.

## DALSZE RUNDY

Od trzeciej rundy będziecie dysponować kartami militarnymi. Pozwalają na przeprowadzanie akcji politycznych oraz na rozwój militarny Waszych jednostek, a także stosowanie taktyk. Równocześnie będziecie rozwijać swój potencjał produkcyjny w sferze nauki i kultury, zwiększać produkcję żywności i surowców, zwiększać populację, a także wynajdywać nowe technologie. Będziecie też podejmować starania w celu uszczęśliwienia swojego narodu oraz zmagać się z korupcją.

## KOLEJNE ZMIANY ERY

Gdy wyczerpie się talia cywilna Ery I, rozpocznie się Era II (era wielkich odkryć). Niektóre z przestarzałych kart zostaną usunięte, a populacja każdej cywilizacji stanie się bardziej wymagająca w kwestii utrzymania. Pod każdym innym względem gra toczy się jednak według tych samych zasad co w erach poprzednich. Do gry wchodzi talia Ery II: cywilna i militarna, przynosząc ze sobą nowe zaawansowane technologie, cuda epoki industrialnej i nowych światłych liderów.

## KONIEC GRY

Wasza pierwsza rozgrywka ma skróconą formę. Gdy wyczerpie się talia cywilna Ery II, gra zbliża się do końca. Niektóre przestarzałe karty zostaną usunięte, a utrzymanie populacji wzrośnie. Rozpocznie się Era III (współczesność), ale nie będziecie używać jej talii. Każdy gracz ma jeszcze co najmniej jedną turę, aby dokończyć budowę swojej wspaniałej cywilizacji. Gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego rozegra ostatnią turę gry. Dzięki temu wszyscy gracze rozegrają identyczną liczbę tur. Gracz z największą liczbą punktów kultury zostanie zwycięzca.

## NAUKA W TRAKCIE GRY

Możecie grać, równocześnie czytając ten Podręcznik. Przygotujcie grę w sposób opisany powyżej. Następnie przeczytajcie rozdział *Pierwsza runda* i rozegrajcie ją. Przeczytajcie rozdział *Dalsze rundy* i kontynuujcie grę. Po tym, gdy talia cywilna Ery I wyczerpie się, przeczytajcie rozdział *Koniec ery*. W tym momencie powinniście także przeczytać rozdział *Koniec gry*, aby wiedzieć, na czym skoncentrować się podczas Ery II.

# PIERWSZA RUNDA

*Pierwsza runda jest najprostsza, ale kładzie podwaliny pod dalszy rozwój Twojej cywilizacji.*

Gra rozpoczyna się w erze antyku, która stanowi rundę wstępną. W jej trakcie gracze biorą kilka kart z toru kart. Będą one stanowić starożytne dziedzictwo ich cywilizacji. Każdy gracz rozgrywa jedną turę zgodnie z zasadami pierwszej rundy.

Twoja pierwsza tura składa się tylko z 2 faz.

- W fazie akcji możesz wziąć karty z toru kart.
- W fazie końca tury wyprodukujesz żywność, surowce i punkty nauki. Kończysz swoją turę, przenosząc wszystkie swoje akcje na kartę ustroju (w ten sposób będą dostępne w przyszłej rundzie).

## FAZA AKCJI

*W pierwszej rundzie masz zarówno ograniczoną liczbę akcji, jak i możliwości ich wykorzystania.*

### DOSTĘPNE AKCJE

Gracze rozpoczynają grę z różną liczbą dostępnych akcji na swoim polu *Tyranii*. Każdy biały znacznik na karcie reprezentuje jedną dostępną akcję cywilną.

Pozostałe białe znaczniki oraz oba czerwone znaczniki leżą obok pola Twojego ustroju i nie są w pierwszej rundzie dostępne.

W pierwszej rundzie dysponujesz tylko 1, 2, 3 albo 4 akcjami cywilnymi (w zależności od kolejności graczy) i możesz je wykorzystać tylko do wzięcia kart z toru kart.

W kolejnych rundach rozpoczynasz swoje tury, mając do dyspozycji wszystkie akcje.

### WZIĘCIE KART

Na początku gry na torze kart leży 13 kart cywilnych Ery A. Wzięcie karty kosztuje określoną liczbę akcji cywilnych. Koszt jest widoczny poniżej miejsca na kartę i wynosi 1 akcję za wzięcie jednej z pierwszych pięciu kart, 2 akcje za jedną z kolejnych czterech kart i 3 akcje za jedną z czterech kart najbardziej po prawej stronie toru.

Aby wziąć kartę z toru, musisz zapłacić tyle akcji cywilnych, ile ich symboli widnieje pod kartą.

### PŁACENIE AKCJAMI CYWILNYMI

Gdy płacisz akcjami cywilnymi, zdejmujesz odpowiednią liczbę białych znaczników ze swojej karty ustroju i kładziesz je obok planszy. Są to wykorzystane akcje i nie możesz ich już użyć do końca bieżącej tury.

Gracz rozpoczynający dysponuje tylko jedną akcją cywilną, więc może wziąć tylko 1 kartę z pięciu kart leżących w pierwszej części toru. Drugi gracz może wziąć do 2 kart z tej części albo 1 kartę z części środkowej. Nie musicie wykorzystywać wszystkich dostępnych akcji, jeśli nie chcecie.

### KARTY ERY A

W talii kart Ery A występują tylko 3 rodzaje kart: liderzy (zieloni), cuda (fioletowe) i karty akcji (żółte).

#### LIDERZY



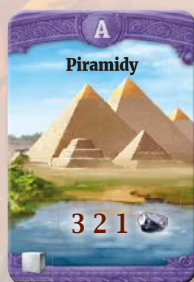
Lider to wielka postać historyczna, którą wybierasz na duchowego przywódcę swojej cywilizacji. Jego mądrość i doświadczenie dają Ci specjalne umiejętności oraz korzyści. Są one opisane w formie tekstu lub symboli u dołu karty.

Gdy bierzesz kartę lidera, zatrzymujesz ją w rękę. Karta nie ma żadnego efektu, dopóki jej nie zagrasz. W pierwszej rundzie nie możesz zagrać lidera, więc trzymasz kartę w rękę – przynajmniej na razie.

W trakcie wszystkich rund pamiętaj o tym, że nie możesz wziąć z toru dwóch liderów pochodzących z tej samej ery.

Jeśli weźmiesz lidera z Ery A, nie możesz już nigdy wziąć drugiego lidera z tej ery. To ograniczenie stosuje się bez względu na to, czy karta zostanie zagrana, czy opuści obszar gry w późniejszym czasie. W żaden sposób wzięcie lidera Ery A nie przeszkadza Ci wziąć później lidera z Ery I.

#### CUDA



Cuda są najbardziej spektakularnymi budowlami występującymi w grze. Zapewniają znaczące korzyści, ale ich budowa wymaga zarówno czasu, jak i wielu surowców.

Cuda są jedynymi kartami, które zagrywasz natychmiast po wzięciu ich z toru kart. Nigdy nie bierzesz karty cuda w rękę. Gdy bierzesz kartę cuda z toru kart, połóż ją

obok swojej planszy i obróć o 90°, aby zaznaczyć, że cud nie został jeszcze ukończony. W grze taki cud nazywamy **cudem w budowie**.

Możesz posiadać tylko 1 cud w budowie. Nie możesz wziąć karty nowego cudu z toru, jeśli posiadasz cud w budowie.

Gdy ukończysz budowę cudu, obróć kartę do pionu, aby zaznaczyć, że cud został ukończony. Od tej chwili jego efekty wchodzi w życie. Ukończenie cudu umożliwia wzięcie nowego cudu z toru kart, ale równocześnie podnosi jego koszt.

Koszt wzięcia karty cudu wzrasta o 1 akcję cywilną za każdy ukończony cud, jaki posiadasz.

Tak więc pierwszy cud, jaki bierzesz, kosztuje standardową liczbę akcji cywilnych. Po jego ukończeniu wzięcie kolejnego cudu kosztuje już o 1 akcję cywilną więcej. Wzięcie trzeciego cudu kosztuje 2 dodatkowe akcje cywilne itd.

**Wskazówka.** Zanim weźmiesz kartę cudu, upewnij się, że stać Cię na jego budowę i że w ogóle jest Ci potrzebny. Nie ma łatwego sposobu na pozbycie się niechcianego cudu w budowie i będzie stać na przeszkodzie, gdy będziesz chciał wziąć bardziej przydatny cud.

#### KARTY AKCJI



Karta akcji reprezentuje łut szczęścia albo nadzwyczajny wysiłek podjęty przez Twój lud. W przeciwieństwie do innych kart cywilnych nie ma ona trwałego efektu. Karta akcji zapewni jednorazową korzyść, gdy ją zagrywasz. Po zagraniu karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Jeśli weźmiesz z toru kartę akcji, zatrzymaj ją w rękę. Będziesz mógł ją zagrać w jednej z przyszłych tur.



## PRZYKŁAD – BRANIE KART Z TORU W PIERWSZEJ RUNDZIE



Trzech graczy ma do wyboru powyższe karty znajdujące się na torze.

Gracz rozpoczynający ma tylko 1 akcję cywilną. Wykorzystuje ją na wzięcie *Mojżesza* na rękę. Następnie przeprowadza fazę końca tury, jak wyjaśniono poniżej.

Drugi gracz ma 2 akcje cywilne. Bierze z toru kartę *Kolosa Rodyjskiego* i kładzie go na stole obróconego o 90°, aby zaznaczyć, że cud jest w budowie. Za drugą akcję cywilną bierze do ręki kartę *Geniusza konstruktorskiego*, który pozwoli mu przyspieszyć budowę *Kolosa Rodyjskiego*. Następnie przeprowadza fazę końca tury.

Trzeci gracz ma do dyspozycji 3 akcje cywilne. Chciałby wziąć *Hammurabiego* za 2 akcje, ale co zrobiliby wtedy z ostatnią akcją? Za 1 akcję dostępne są tylko karty *Homera* i *Arystotelesa*, a gracz nie może wziąć więcej niż 1 lidera z danej epoki. Mógłby oczywiście wziąć *Hammurabiego* i nie wykorzystywać trzeciej akcji. Jeśli jednak chciałby wziąć dwie karty, mógłby na przykład wziąć *Arystotelesa* do ręki i rozpocząć budowę *Biblioteki Aleksandryjskiej*. Mógłby także wziąć jedną kartę za 3 akcje, jeśli byłaby wśród nich taka, która podobałaby mu się bardziej niż *Hammurabi*. Cokolwiek postanowi, zakończy swoją turę fazą końca tury i gracze przejdą do rundy drugiej.

### JAWNOŚĆ KART CYWILNYCH

Wszystkie karty cywilne brane z toru kart są jawne i zagrywane jako odkryte. Tak więc każdy ma prawo wiedzieć, jakie karty cywilne posiadają jego przeciwnicy.

Jeśli nie chcecie, aby w grze był obecny jakikolwiek element pamięciowy, możecie uzgodnić, że gracze muszą pokazać swoje karty na prośbę innego gracza, lub wręcz zdecydować się na grę z otwartymi kartami leżącymi na stole. Możecie je obrócić bokiem, aby nie myliły się z kartami już zagrany. Pamiętajcie, że są to karty w rękę do momentu, aż zostaną zagrane albo odrzucone.

## KONIEC TURY GRACZA

Na planszy gracza widnieje podpowiedź, jak krok po kroku przeprowadzić fazę końca tury. Jednakże w pierwszej rundzie nie będziesz przeprowadzał wszystkich działań.



### ODRZUCENIE NADMIARU

#### KART MILITARNYCH

W pierwszej rundzie nie posiadasz żadnych kart militarnych, więc pomijasz ten krok.

### FAZA PRODUKCJI

Na tym etapie gry nie ma niebezpieczeństwa powstania, więc na pewno przeprowadzisz fazę produkcji.

#### OTRZYMAJ PUNKTY NAUKI I KULTURY

Przesuń swój znacznik punktów nauki o liczbę pól równą Twojemu przyrostowi nauki.

Przesuń swój znacznik punktów kultury o liczbę pól równą Twojemu przyrostowi kultury.

Jako że w pierwszej rundzie brali tylko karty, wszyscy kończą swoją turę, posiadając ten sam przyrost – 1 punkt nauki i 0 punktów kultury. Przesuń zatem swój znacznik punktów nauki o jedno pole do przodu. Twój znacznik punktów kultury pozostanie na polu 0.

**Uwaga!** Nie przesuwaj znacznika przyrostu nauki (okrągły). Wskazuje on tylko, o ile pól musisz przesunąć swój znacznik punktów nauki (ośmiokątny).

### ROZLICZ KORUPCJĘ

W pierwszej rundzie nie ma ryzyka korupcji, więc pomijasz ten krok.

### WYPRODUKUJ ŻYWNOŚĆ

Każda farma produkuje żywność.

Za każdego robotnika na karcie technologii farm przesun jeden niebieski znacznik z niebieskiego banku na tę kartę.

Posiadasz dwie farmy Ery A (dwa złote znaczniki na polu *Rolnictwa*), więc przesuwasz dwa niebieskie znaczniki z niebieskiego banku na to pole. Symbol na dole pola *Rolnictwa* mówi, że każdy niebieski znacznik na tej karcie to 1 sztuka żywności. Gratulacje! Twoja cywilizacja przechowuje 2 sztuki żywności.

### SKONSUMUJ ŻYWNOŚĆ

Twoje terytorium jest jak na razie słabo zaludnione, więc ludzie nie zjadają przechowywanej żywności. W pierwszej rundzie pomini ten krok.

### WYPRODUKUJ SUROWCE

Produkcja surowców przebiega analogicznie do produkcji żywności.

Za każdego robotnika na karcie technologii kopalni przesun jeden niebieski znacznik z niebieskiego banku na tę kartę.

Przesuwasz dwa niebieskie znaczniki na pole *Brązu*, co oznacza, że przechowujesz 2 surowce. Będziesz mógł je wykorzystać w przyszłych turach.

### DOBRANIE KART MILITARNYCH

Możesz dobrać 1 kartę militarną za każdą dostępną akcję militarną, jaka Ci pozostała. W rundzie pierwszej nie miałeś jednak dostępnych akcji militarnych, więc pomijasz ten krok.

### ODZYSKANIE

#### WYKORZYSTANYCH AKCJI

Przesuń wszystkie czerwone i białe znaczniki akcji na pole *Tyranii*.

W swojej następnej turze będziesz miał do dyspozycji 4 akcje cywilne i 2 akcje militarne.



# DRUGA RUNDA

W drugiej rundzie musisz podjąć już o wiele więcej decyzji.

Zasady rozgrywania drugiej rundy są takie same, jak wszystkich przyszłych rund. Jednakże, jako że nie posiadasz jeszcze kart militarnych, niektóre z możliwości nie są jeszcze dostępne.

W swojej drugiej turze:

- Uzupełniasz tor kart.
- Wykorzystujesz swoje akcje cywilne i militarne (faza akcji).
- Przeprowadzasz fazę końca tury.

## UZUPEŁNIENIE TORU KART

W pierwszej rundzie nie uzupełnialiście toru kart. Ale od tej chwili aż do końca gry jest to działanie, od którego każdy z Was rozpocznie swoją turę.

Każdy rozpoczyna swoją turę od uzupełnienia toru kart (oprócz pierwszej rundy).

- Odrzuć karty znajdujące się na wyróżnionych polach po lewej stronie toru.
- Przesuń wszystkie pozostałe karty w lewą stronę.
- Wyłóż nowe karty na wolne pola.

### ODRZUĆ KARTY

Liczba kart, które musisz odrzucić, zależy od liczby graczy, co zostało przedstawione w postaci symboli nad trzema polami toru z lewej strony.

- W rozgrywce 2-osobowej usuń karty leżące na 3 pierwszych polach.
- W rozgrywce 3-osobowej usuń karty leżące na 2 pierwszych polach.
- W rozgrywce 4-osobowej usuń kartę leżącą na pierwszym polu.



Przykład w rozgrywce 3-osobowej.

Może się zdarzyć, że jedno albo więcej wskazanych pól będzie już pustych, ponieważ poprzedni gracz wziął leżące na nich karty. W takim przypadku dana karta została już usunięta i nie odrzucaj w zamian innej karty.

Odrzucone karty cywilne nie wrócą już do gry, więc zalecamy odkładać je do pudełka, aby nie wmixowały się w karty biorące udział w grze.

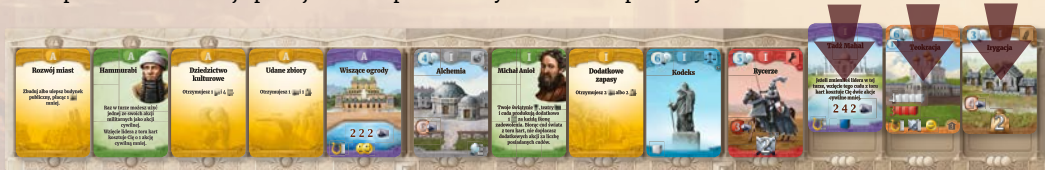
### PRZESUŃ KARTY

Na torze kart powstało kilka wolnych miejsc. Przesuń wszystkie pozostałe karty na wolne pola w stronę lewej krawędzi toru, nie zmieniając ich kolejności. W konsekwencji wszystkie wolne miejsca skumulowały się po prawej stronie toru. Karty przesunęły się jedynie z pól droższych w kierunku pól tańszych.



### WYŁÓŻ NOWE KARTY

Teraz czas zapełnić wolne pola po prawej stronie toru. Wyłóż po jednej karcie z talii cywilnej aktualnej ery na każde wolne pole. Po skończonej operacji tor kart powinien być w całości zapełniony.



## KONIEC ERY A

Gdy po raz pierwszy uzupełniasz tor kart, nowe karty pochodzą z talii cywilnej Ery A. (W mało prawdopodobnym przypadku braku dostatecznej liczby kart Ery A, kontynuujecie wykładanie nowych kart z talii cywilnej Ery I).

Gdy uzupełniasz tor kart po raz pierwszy, kończy się Era A i zaczyna Era I.

Odkłóć pozostałe karty z talii cywilnej Ery A do pudełka. Potasujcie talię cywilną Ery I i połóżcie ją rewersem do góry na jaśniejszym polu planszy aktualnej ery. Od tej chwili będziecie uzupełniać tor kartami z talii cywilnej Ery I.

Potasujcie talię militarną Ery I i połóżcie ją rewersem do góry na ciemniejszym polu planszy aktualnej ery. Od tej chwili będziecie dobierać z niej karty w fazie końca tury.

Umieszczenie talii kart Ery I na planszy aktualnej ery to jedyne działania podejmowane na koniec Ery A. Koniec Ery I i Ery II będą wymagały dodatkowych działań, ale zostaną opisane później.

**Uwaga!** Przejście z Ery A do Ery I nastąpiło na początku tury gracza rozpoczynającego, ale przez resztę gry tury gracza rozpoczynającego nie będą się niczym różnić od tur innych graczy. Każdy gracz rozpoczyna swoją turę od uzupełnienia toru kart.



## FAZA AKCJI

W swojej drugiej turze masz już do dyspozycji wszystkie akcje: 4 akcje cywilne (białe) i 2 akcje militarne (czarne). Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję, przesuń znacznik odpowiedniego koloru poza kartę ustroju.

Możesz wykorzystywać swoje akcje do przeprowadzenia wielu różnych działań, które przedstawiono poniżej. Możesz przeprowadzać akcje w dowolnej kolejności, nawet wykonując na przemian akcje cywilne i militarne. Jeśli nie stwierdzono inaczej, możesz wybraną akcję wykonać tyle razy, ile chcesz, o ile jesteś w stanie opłacić jej koszt. Nie masz obowiązku wykorzystywania wszystkich swoich dostępnych akcji.

**Wskazówka.** Zalecamy, abyś w swojej drugiej turze korzystał tylko z akcji cywilnych. W tym bardziej pokojowym wariantcie gry budowa jednostek wojskowych nie jest aż tak ważna na tym etapie. Natomiast dzięki niewykorzystanym akcjom militarnym będziesz mógł na koniec swojej tury dobrać na rękę karty militarne.

Oto akcje cywilne, jakie możesz wykonać:

- wzięcie karty z toru kart,
- zwiększenie populacji,
- budowa farmy lub kopalni,
- budowa budynku publicznego,
- ulepszenie farmy, kopalni lub budynku publicznego\*,
- zniszczenie farmy, kopalni lub budynku publicznego\*,
- wystawienie lidera,
- budowa etapu cudu świata,
- wynalezienie technologii\*,
- wywołanie rewolucji\*,
- zagranie karty akcji.

Możliwe akcje militarne:

- budowa jednostki wojskowej,
- ulepszenie jednostki wojskowej\*,
- rozwiązanie jednostki wojskowej\*,
- zagranie taktyki\*\*,
- skopiowanie taktyki\*\*.

\* Jest raczej mało prawdopodobne, że przeprowadzisz te akcje już w drugiej turze, ale opiszemy je tutaj razem z innymi akcjami, opatrując odpowiednim komentarzem.

\*\* Te akcje wymagają kart militarnych, których jeszcze nie posiadasz. Zostaną opisane w kolejnym rozdziale.

**Uwaga!** Lista wszystkich możliwych akcji znajduje się także na karcie pomocy.



## WZIĘCIE KARTY Z TORU KART

Możesz wziąć kartę z toru kart na takich samych zasadach, jak w rundzie pierwszej. Teraz jednak oprócz liderów, cudów i kart akcji masz jeszcze okazję wziąć karty technologii.

### KARTY TECHNOLOGII



technologie farm lub kopalni

technologie budynków publicznych

technologie jednostek wojskowych



technologie specjalne

ustroje

Karty technologii mają różne kolory. Każda karta posiada w lewym górnym rogu niebieską liczbę, która określa jej koszt w punktach nauki.

Możesz wziąć z toru dowolną kartę technologii, płacąc jej koszt w akcjach cywilnych wskazany pod polem. Istnieje tylko jedno małe ograniczenie:

Nigdy nie możesz wziąć z toru karty technologii o takiej samej nazwie, jak technologia, którą masz w ręku lub w swoim obszarze gry.

Gdy bierzesz z toru kartę technologii, umieszczasz ją w ręku. Karta nie ma żadnego efektu, dopóki jej nie zagraasz, co objaśnimy za chwilę.

### LIMIT LICZBY KART CYWILNYCH W RĘKU

Liczba kart cywilnych w Twoim ręku jest ograniczona liczbą Twoich wszystkich akcji cywilnych – czyli liczbą białych znaczników, jakie posiadasz, bez względu na to, czy w danej chwili leżą one na karcie ustroju, czy poza nią. Jeśli posiadasz już maksymalną liczbę kart cywilnych w ręku, to nie możesz brać więcej kart z toru.

**Uwaga!** Powyższe ograniczenie nie przeszkadza Ci wziąć z toru karty cudu. Cuda wchodzi od razu do gry i nie przechodzą przez rękę gracza.

Rozpoczynasz grę z 4 białymi znacznikami. To oznacza, że Twój limit kart w ręku wynosi 4 karty cywilne, bez względu na to, czy wykorzystałeś już te akcje, czy nie. Nie możesz mieć w ręku więcej niż 4 karty cywilnych naraz, dopóki nie zwiększysz liczby swoich akcji cywilnych.

**Wskazówka.** Bierz z toru tylko te karty, które zamierzasz zagrać. Bardzo trudno pozbyć się kart cywilnych z ręki!

## ZWIĘKSZENIE POPULACJI

Zwiększenie populacji skutkuje zwiększoną liczbą robotników gotowych do pracy.

Aby zwiększyć populację:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Weź najbardziej na prawo położony znacznik ze swojego żółtego banku.
- Zapłacić żywnością w liczbie równej białej cyfrze pod sekcją żółtego banku, z której wzięłeś znacznik.
- Umieść żółty znacznik w puli wolnych robotników – jest teraz wolnym robotnikiem.

### ZAPŁATA ŻYWNOCIĄ

Gdy zwiększasz populację po raz pierwszy, kosztuje Cię to 2 sztuki żywności, jak wskazuje liczba pod sekcją z prawej strony żółtego banku.

Aby zapłacić żywnością, przesunij niebieskie znaczniki reprezentujące wskazaną liczbę żywności z technologii farm do niebieskiego banku.

Patrz ilustracja poniżej.

Po pierwszej rundzie na Twoim polu Rolnictwa powinny leżeć 2 niebieskie znaczniki. Symbol u dołu karty oznacza, że każdy z nich reprezentuje 1 żywność. Aby zapłacić 2 sztuki żywności, przesunij 2 niebieskie znaczniki z Rolnictwa do niebieskiego banku. Nie możesz płacić niebieskimi znacznikami z pola Brązu, ponieważ reprezentują surowce, a nie żywność.

Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby żywności, to nie możesz zwiększyć populacji. W drugiej turze zazwyczaj nie będziesz mieć wystarczająco dużo żywności, aby zwiększyć populację więcej niż jeden raz.

Pamiętaj! Gdy płacisz niebieskimi znacznikami, odkładasz je do niebieskiego banku – a nie do pudełka.

## NOWY ROBOTNIK

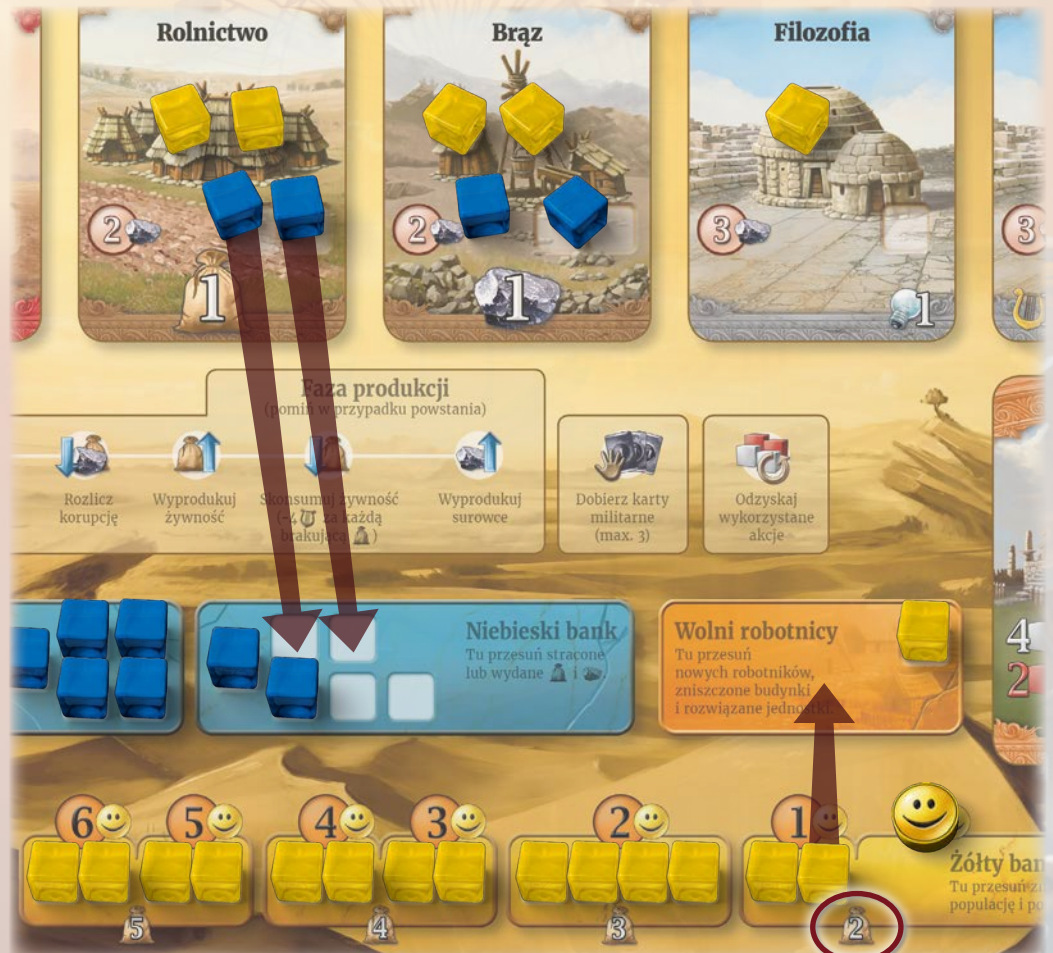
Właśnie przesunąłeś swój najbardziej wysunięty na prawo żółty znacznik z żółtego banku do puli wolnych robotników. Masz więc wolnego robotnika. Z drugiej strony, masz o jeden żółty znacznik mniej w żółtym banku. A to oznacza, że zwiększyła się gęstość zaludnienia Twojej cywilizacji.

W prawej sekcji żółtego banku masz jeszcze jeden znacznik. Kolejne zwiększenie populacji będzie Cię więc kosztowało ponownie tylko 2 sztuki żywności. Jednakże gdy opustoszeje ta sekcja żółtego banku, zwiększenie populacji będzie już kosztować 3 sztuki żywności. Ponadto usunięcie ostatniego znacznika z tej sekcji odkryje symbol , który oznacza, że Twoja cywilizacja na koniec tury skosztuje 1 żywność.



W miarę jak będziesz zwiększał liczbę swoich robotników, będzie pustoszał Twój żółty bank. Ten proces symbolizuje zmniejszanie się wolnych obszarów, o które możesz powiększać swoją cywilizację. Coraz więcej kosztuje też zwiększanie populacji oraz jej utrzymanie. Jeśli żółty bank opustoszeje całkowicie, nie będziesz mógł zwiększać populacji. Osiągniesz maksymalną gęstość zaludnienia.

Rosnąca populacja ma też wpływ na wskaźnik zadowolenia. Nie bez powodu tor zadowolenia znajduje się bezpośrednio nad żółtym bankiem. Każda kolejna opustoszała sekcja banku wymaga zapewnienia dodatkowej ikony zadowolenia. O ile oczywiście chcesz utrzymać odpowiedni poziom zadowolenia swoich ludzi. Zobacz rozdział *Zadowoleni i niezadowoleni robotnicy* na str. 19.



Zapłać 2 sztuki żywności, aby zwiększyć swoją populację.





## BUDOWA FARMY LUB KOPALNI

Wolni robotnicy mogą zostać wysłani do pracy. Dobrym pomysłem może być budowa farmy lub kopalni. To zwiększy Twoją produkcję żywności lub surowców.


Aby wybudować nową farmę lub kopalnię:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Zapłacić koszt w surowcach widniejący na jednej z kart technologii farm lub kopalni (brązowych), jakie posiadasz w swoim obszarze gry.
- Przesuń wolnego robotnika na kartę tej technologii.

### ZAPŁATA SUROWCAMI

Zapłata surowcami działa w taki sam sposób jak zapłata żywnością.

Aby zapłacić surowcami, przesuń niebieskie znaczniki reprezentujące wskazaną liczbę surowców z kart technologii kopalni do niebieskiego banku.

Budowa nowej farmy lub kopalni Ery A kosztuje 2 surowce, jak wskazano na polach *Rolnictwa* i *Brązu*. Na polu *Brązu* masz 2 niebieskie znaczniki pochodzące z produkcji na końcu pierwszej tury. Każdy z nich reprezentuje 1 surowiec, jak wskazuje symbol  u dołu karty. W tym momencie stać Cię na budowę albo nowej farmy, albo nowej kopalni. Zwróć niebieskie znaczniki do niebieskiego banku.

Jeśli nie stać Cię na opłaceniu kosztu budowy, nie możesz wykonać tej akcji.



Zapłacić 2 surowce, aby zbudować nową kopalnię.

### TWOJA NOWA FARMY LUB KOPALNIA

Gdy umieszczasz robotnika na polu *Rolnictwa* albo *Brązu*, staje się on nową farmą albo nową kopalnią Ery A. Konsekwencje tego działania nie są natychmiastowe, ale na koniec tury wyprodukujesz dodatkowy niebieski znacznik na karcie. Twoja produkcja ulegnie więc zwiększeniu.

Gdy w pewnym momencie znajdziesz lepsze technologie farm albo kopalni, będziesz mógł budować lepsze farmy albo kopalnie. Ale nadal będziesz mógł budować farmy i kopalnie Ery A, jeśli będziesz chciał.






## BUDOWA BUDYNKU PUBLICZNEGO

Budowa budynków publicznych przebiega w taki sam sposób, jak budowa farm i kopalni:


- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Zapłacić koszt w surowcach widniejący na jednej z kart technologii budynków publicznych (szarych), jakie posiadasz w swoim obszarze gry.
- Przesuń wolnego robotnika na kartę tej technologii.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji. (Patrz *Aktualizacja wskaźników cywilizacji* na następnej stronie).

Koszt zbudowania budynków publicznych na polach *Filozofii* i *Religii* wynosi 3 surowce. W drugiej rundzie masz tylko 2 surowce, więc prawdopodobnie nie będziesz w stanie wybudować budynku publicznego, chyba że wspomóżesz się odpowiednią kartą akcji. (Karty akcji zostały objaśnione w dalszej części instrukcji).

### TWÓJ NOWY BUDYNEK PUBLICZNY

Każdy robotnik na karcie technologii budynku publicznego reprezentuje jeden budynek danego typu i poziomu. Na początku gry posiadasz tylko dwie takie technologie – możesz budować laboratoria poziomu 0  oraz świątynie poziomu 0 . W późniejszym czasie będziesz mógł rozwijać laboratoria i świątynie wyższych poziomów, tak samo jak inne typy budynków publicznych, takie jak biblioteki , teatry  i areny . Zasady budowy wszystkich typów są takie same.

Symbol u dołu karty technologii budynku publicznego określa wkład każdego budynku na tej karcie, tj. każdego robotnika w rozwój cywilizacji. Jak tylko wybudujesz nowy budynek publiczny, musisz zaktualizować wskaźniki swojej cywilizacji, co zostało objaśnione w ramce *Aktualizacja wskaźników cywilizacji*.

**Przykład.** Jeśli zbudujesz drugie laboratorium, to ono także będzie produkowało 1  co turę. Przesuń swój znacznik przyrostu nauki na pole +2. Twój przyrost nauki wynosi teraz 2.

Jeśli wybudujesz świątynię, Twój wskaźnik przyrostu kultury oraz wskaźnik poziomu zadowolenia wzrosną do wartości 1. Jeśli wybudujesz drugą świątynię, oba wskaźniki wzrosną do wartości 2.

### LIMIT BUDYNKÓW PUBLICZNYCH



Liczba w prawym dolnym rogu karty Twojego ustroju określa obowiązujący Cię limit budynków publicznych. Określa on, ile budynków każdego typu możesz posiadać w swoim obszarze gry.

Limit budynków publicznych widniejący na karcie Twojego ustroju wskazuje maksymalną liczbę budynków publicznego typu, jakie możesz mieć.

Oznaczenie typu budynku publicznego znajduje się w prawym górnym rogu karty, na której stoi budynek. Limit budynków publicznych ogranicza liczbę budynków jednego typu bez względu na ich poziom.

Możesz wybudować dodatkowe laboratorium, ale w tym momencie osiągniesz limit określony na polu *Tyranii* (limit budynków publicznych=2). Nie możesz zbudować trzeciego laboratorium (nawet jeśli znajdziesz lepszą technologię laboratoriów), dopóki nie zmienisz swojego ustroju na ustrój o większym limicie. Liczba laboratoriów w niczym nie koliduje z liczbą świątyni. Nadal możesz mieć wybudowane 2 świątynie.

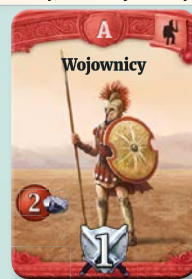
Nie ma natomiast żadnego limitu dotyczącego liczby farm i kopalni, jakie możesz zbudować. Limit na karcie ustroju dotyczy tylko budynków publicznych.

## BUDOWA JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

Jako że Wasza pierwsza rozgrywka nie jest aż tak militarna, jak gra w wariantcie pełnym, prawdopodobnie nie będziesz chciał budować jednostki wojskowej już w drugiej turze. Ale jeśli chcesz, możesz to zrobić.

Budowa jednostki wojskowej przebiega w taki sam sposób, jak budowa budynku publicznego z jednym wyjątkiem – wymaga zużycia akcji militarnej, a nie cywilnej.

- Zapłacić 1 akcją militarną.
- Zapłacić koszt w surowcach widniejący na jednej z kart technologii jednostek wojskowych (czerwonych), jakie posiadasz w swoim obszarze gry.
- Przesuń wolnego robotnika na kartę tej technologii.
- Zaktualizuj siłę swojej cywilizacji. (Patrz *Aktualizacja wskaźników cywilizacji* na następnej stronie).



**Uwaga!** Koszt w surowcach jest zapisany na czerwonym tle, abyś nie zapomniał zapłacić za budowę jednostki akcją militarną, a nie cywilną.

### TWOJE JEDNOSTKI WOJSKOWE

Każda jednostka wojskowa, którą posiadasz, zwiększa siłę Twojej cywilizacji o wartość widniejącą na karcie. Jeśli zbudujesz nową jednostkę na polu *Wojownicy*, Twoja siła zwiększy się o 1.

Nie ma limitu liczby jednostek wojskowych jednego typu, które możesz posiadać.

### WYSTAWIENIE LIDERA

Karta lidera w ręku nie ma żadnego efektu, dopóki jej nie wystawisz.

Żeby wystawić lidera, gdy nie masz żadnego lidera w grze:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Połóż kartę lidera na stole, obok swojej planszy.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeśli to konieczne. (Patrz *Aktualizacja wskaźników cywilizacji* na następnej stronie).

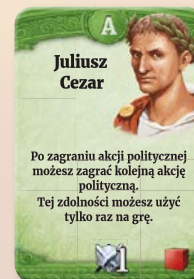
Możesz wystawić lidera w tej samej turze, w której wzięłeś go z toru kart. Nie zapomnij tylko zapłacić akcjami zarówno za jego wzięcie, jak i wystawienie.

### EFEKTY LIDERA

Natychmiast po wystawieniu lidera jego efekty wchodzą w życie. Niektórzy liderzy posiadają u dołu karty symbole wpływające na wskaźniki Twojej cywilizacji.

Natomiast tekst na karcie lidera opisuje Twoje nowe specjalne zdolności i przywileje.

#### Przykład



**Juliusz Cezar** zapewnia Ci dodatkową akcję militarną i zwiększa Twoją siłę o 1. Daje Ci także specjalną zdolność w fazie politycznej, co zostanie wyjaśnione później.



**Mojżesz** nie zmienia wskaźników Twojej cywilizacji, ale zmienia dla Ciebie reguły zwiększania populacji.

Działanie niektórych liderów zostało omówione szerzej w sekcji *Dodatkowe wyjaśnienia* na ostatniej stronie instrukcji.



## ZASTĄPIENIE LIDERA

Jeśli posiadasz już lidera w grze, to w momencie, gdy wystawiasz nowego lidera, stary zostaje automatycznie odrzucony z gry, a jego efekty przestają działać. Natychmiast zaczynają działać efekty nowego lidera. Stary lider zwraca Ci jednak zużyta akcję cywilną, aby wesprzeć swojego następcę.

Zastępowanie lidera:

- Zapłać 1 akcją cywilną.
- Odrzuć starego lidera z gry.
- Wystaw nowego lidera w swoim obszarze gry.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeśli to konieczne (nie zapomnij anulować efektów starego lidera).
- Odzyskaj 1 akcję cywilną.

Możesz skorzystać z efektów swojego lidera i zastąpić go jeszcze w tej samej turze.

**Uwaga!** Zwrot akcji cywilnej wydanej na zastąpienie lidera nie oznacza, że możesz go wystawić za darmo. Jeśli nie posiadasz żadnych dostępnych akcji cywilnych, nie możesz zastąpić lidera.

**Przykład.** Twoim liderem jest *Mojżesz*. W swojej turze zwiększasz populację za 1 akcję cywilną (uwzględniając zniżkę zapewnianą przez *Mojżesza*), następnie za 2 akcje bierzesz ze środkowej części toru kartę lidera Ery I i wystawiasz go za ostatnią akcję. *Mojżesz* opuszcza grę, a Ty odzyskujesz 1 akcję cywilną, którą wykorzystujesz na dowolne działanie.

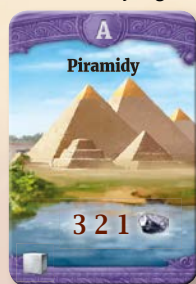
Jeśli przed wzięciem lidera z Ery I dwukrotnie zwiększyłeś swoją populację, nie będziesz w stanie zastąpić *Mojżesza* nowym liderem, gdyż nie pozostaną Ci żadne akcje cywilne.

## PODSUMOWANIE – LIDERZY

- Po wzięciu lidera z toru kart nie możesz już do końca gry wziąć lidera z tej samej ery.
- Wystawienie lidera kosztuje 1 akcję cywilną. Jeśli posiadasz aktualnie lidera w grze, to automatycznie zostaje on usunięty, a Ty odzyskujesz 1 akcję cywilną.
- Efekt lidera trwa tak długo, jak długo znajduje się on w grze.

## BUDOWA ETAPU CUDU ŚWIATA

Gdy cud wchodzi do gry, jego kartę należy położyć odwróconą, aby zaznaczyć, że jest on w budowie. Każda karta cudu posiada rząd cyfr u dołu ilustracji. Każda cyfra reprezentuje jeden etap budowy, a jej wartość to koszt budowy tego etapu w surowcach.



**Przykład.** Budowa *Piramid* obejmuje trzy etapy. Pierwszy kosztuje 3 surowce, drugi 2 surowce, a trzeci 1 surowiec.

Aby zbudować jeden etap cudu:

- Zapłać 1 akcją cywilną.
- Zapłać liczbę surowców wskazaną przez pierwszy niezakryty jeszcze koszt od lewej strony.
- Zakryj ten koszt niebieskim znacznikiem ze swojego niebieskiego banku, aby zaznaczyć, że dany etap cudu został już wybudowany.

W jednej turze możesz wybudować kilka etapów cudu, jeśli posiadasz odpowiednio dużo surowców i akcji cywilnych. Możesz budować etapy cudu, którego kartę wzięłeś z toru w tej turze.

Niebieskie znaczniki na karcie cudu nie są ani żywnością, ani surowcami. Oznaczają po prostu postęp w budowie cudu.

## AKTUALIZACJA WSKAŹNIKÓW CYWILIZACJI

Wartości wskaźników Twojej cywilizacji zależą od kart, które posiadasz w grze, i od położenia Twoich robotników. Karty wpływające na wskaźniki zazwyczaj mają w swojej dolnej części pewne symbole. Pod tym względem karty dzielą się na dwa rodzaje.

- Technologie budynków publicznych i jednostek wojskowych nie mają bezpośredniego efektu zaraz po wejściu do gry. Do działania wymagają robotników. Każdy robotnik generuje dobra widniejące u dołu karty. Jeśli na karcie jest jeden robotnik, efekt karty ma zastosowanie jeden raz. Jeśli na karcie jest dwóch robotników, efekt ma zastosowanie dwa razy itd. Jeśli na karcie nie ma żadnego robotnika, efekt nie ma zastosowania i karta nie ma wpływu na wskaźniki cywilizacji.
- Inne karty (technologie specjalne, ustroje, liderzy, ukończone cuda itp.) nie wymagają robotników do swego działania. Na te karty nie możesz kłaść robotników. Efekt karty ma zastosowanie natychmiast po jej wejściu do gry (a w przypadku cudu – po jego ukończeniu). Efekt karty ma zastosowanie zawsze tylko jeden raz.

**Uwaga!** Efekt karty może być przedstawiony w formie cyfr (2) albo w formie powtórnego symbolu (😊). Oba sposoby oznaczają to samo, czyli wartość 2, o którą należy podnieść odpowiedni wskaźnik.

## WSKAŹNIKI

Wskaźniki Twojej cywilizacji są przedstawione w formie 4 torów i są całkowicie zależne od kart i robotników, jakich posiadasz. Znaczniki na torach pełnią funkcję pomocniczą, zawsze pokazują aktualną wartość określonego wskaźnika, tak abyś nie musiał za każdym razem ponownie je zliczać.



przyrost nauki



przyrost kultury



siła



poziom zadowolenia

Jeśli karta wymaga robotników, Twoje wskaźniki mogą ulec zmianie podczas umieszczania robotnika na karcie albo zdejmowania go z niej. Jeśli karta nie wymaga robotnika, Twoje wskaźniki ulegną zmianie, gdy karta wejdzie do gry i kiedy ją opuści. Gdy tylko jakiś wskaźnik ulegnie zmianie, natychmiast przesuniesz znacznik na odpowiednim torze.

**Uwaga!** Niektóre karty, szczególnie liderzy, wpływają na wskaźniki w oparciu o inne karty, które posiadasz. A jeszcze inne karty mogą zmienić sposób, w jaki inne karty wpływają na Twoje wskaźniki.

## UKOŃCZENIE BUDOWY CUDU

Gdy wybudujesz ostatni etap cudu świata, cud uważa się za ukończony.

- Odłóż wszystkie niebieskie znaczniki z karty do niebieskiego banku.
- Ułóż kartę w normalnej pozycji, aby zaznaczyć, że cud został ukończony.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji, jeśli to konieczne. (Patrz Aktualizacja wskaźników cywilizacji).

Gdy cud zostaje ukończony, wszelkie efekty, które na nim widnieją, natychmiast wchodzi w życie i musisz zaktualizować swoje wskaźniki zgodnie z symbolami widniejącymi u dołu karty.

**Uwaga!** W przeciwieństwie do farm, kopalń, budynków publicznych i jednostek wojskowych na cudzie nie umieszcza się robotników.

**Przykład.** Wydałeś swoją ostatnią akcję cywilną na budowę ostatniego etapu *Piramid*. Efekt tego cudu to 1 dodatkowa akcja cywilna. Weź z pudełka biały znacznik i połóż na karcie swojego ustroju. Możesz z niego skorzystać jeszcze w tej turze i w każdej z przyszłych tur.

Objaśnienia do działania niektórych cudów znajdziesz w sekcji *Dodatkowe wyjaśnienia* na ostatniej stronie Instrukcji.

## LIMITY WARTOŚCI WSKAŹNIKÓW

Wartość żadnego ze wskaźników cywilizacji nie może nigdy spaść poniżej 0. Jeśli wartość danego wskaźnika byłaby liczbą ujemną (mało prawdopodobne, ale teoretycznie możliwe), wtedy wartość ta wynosi 0.

Poziom zadowolenia nie może przekroczyć wartości 8. Jeśli Twoje karty i robotnicy produkują więcej ikon zadowolenia, wskaźnik poziomu zadowolenia wynosi 8.



Wskaźniki nauki, kultury i siły nie mają wartości granicznych. Jeśli wartość będzie wyższa niż ostatnie pole na torze, odwróć znacznik i kontynuuj zliczanie od początku toru. Na przykład odwrócony znacznik na wskaźniku przyrostu nauki stojący na polu 5 oznacza wartość 30.

## MODYFIKATOR KOLONIZACJI

👉 Niektóre karty zapewniają Twojej cywilizacji modyfikator kolonizacji. Ten symbol występuje na nielicznych kartach i ma zastosowanie jedynie podczas kolonizacji, której wyjaśnienie znajdziesz w dalszej części instrukcji. W grze nie ma toru do zliczania wartości tego bonusu, gdyż jest on zbyt rzadki, że łatwo go policzyć, kiedy będzie to konieczne.

## WSZYSTKIE AKCJE

Twoje wszystkie akcje cywilne to wszystkie białe znaczniki, jakie posiadasz. Twoje wszystkie akcje militarne to wszystkie czerwone znaczniki, jakie posiadasz. Karta ustroju najbardziej przyczynia się do zwiększenia sumy Twoich akcji, ale inne karty także mogą je zwiększać, jeśli posiadają symbole 🟡 lub 🔴 u dołu.

Gdy karta z takim symbolem wchodzi do gry, jest usuwana z gry lub zastępowana przez inną kartę, suma wszystkich Twoich akcji może ulec zmianie.

- Jeśli liczba akcji się zwiększyła, weź odpowiednią liczbę białych lub czerwonych znaczników z pudełka i połóż na karcie ustroju. Te akcje są od razu dostępne.
- Jeśli liczba akcji się zmniejszyła, odłóż odpowiednią liczbę białych lub czerwonych znaczników do pudełka. Odkładaj pierw akcje, które już wykorzystales w bieżącej turze.

## PODSUMOWANIE – CUDA

- Po wzięciu karty cudu z toru od razu wchodzi on do gry jako cud w budowie. Dopóki jego budowa nie zostanie ukończona, cud nie ma żadnego efektu.
- Nie możesz wziąć cudu z toru kart, jeśli posiadasz cud w budowie.
- Budowa cudu przebiega etapami. Budowa każdego etapu wymaga zużycia akcji cywilnej i określonej liczby surowców.
- Efekty cudu wchodzi w życie natychmiast po jego ukończeniu.
- Gdy bierzesz nowy cud z toru kart, musisz zapłacić 1 dodatkową akcją cywilną za każdy ukończony cud, który posiadasz.



## WYNALEZIENIE TECHNOLOGII

Karty technologii, które bierzesz z toru kart, nie mają żadnego efektu, dopóki nie wprowadzisz ich do gry.

Aby wynaleźć technologię:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Zapłacić koszt w punktach nauki wskazany w lewym górnym rogu karty technologii.
- Położyć technologię w swoim obszarze gry.

Efekty wprowadzenia karty technologii do gry, jeśli takie są, zależą od karty i zostaną wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

Gdy zasady lub karty odnoszą się do technologii, to odnoszą się jedynie do tych, które posiadasz w swoim obszarze gry.

## ZAPŁATA PUNKTAMI NAUKI

Aby zapłacić koszt w punktach nauki, przesun swój ośmiokątny znacznik punktów nauki o wskazaną liczbę pól do tyłu na torze punktów nauki. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby punktów nauki, nie możesz wynaleźć danej technologii.

Możliwe, że w swojej drugiej turze nie będziesz jeszcze mógł wynaleźć żadnej technologii, gdyż posiadasz jedynie 1 punkt nauki.

## TECHNOLOGIE FARM LUB KOPALŃ (BRĄZOWE)

Gdy wynajdujesz nową technologię farm lub kopalni , połóż ją powyżej już posiadanych technologii tego samego typu. Karty mogą na siebie zachodzić, ale nie zakrywaj kosztu w surowcach karty leżącej niżej.



Nowo wynaleziona technologia nie reprezentuje farmy ani kopalni, a tylko Twoją wiedzę na temat nowych technologii. Technologie te nie produkują niczego, dopóki nie umieścisz na nich robotnika. Możesz zbudować nową farmę lub kopalnię na tej karcie, jeśli opłacisz koszt w surowcach wskazany na karcie. Nadal też możesz budować farmy i kopalnie niższych poziomów.

Możliwe jest także ulepszenie już istniejących farm i kopalni do wyższego poziomu, co zostanie wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

## TECHNOLOGIE BUDYNKÓW PUBLICZNYCH (SZARE)

Gdy wynajdujesz nową technologię budynku publicznego, sprawdź jego typ (symbol w prawym górnym rogu). Jeśli już posiadasz technologię tego typu, połóż kartę technologii wyższego poziomu nad kartą niższego poziomu. Jeśli jest to pierwsza technologia danego typu, połóż ją w nowej kolumnie obok innych swoich technologii budynków publicznych.



Nowa technologia budynku publicznego nie ma żadnego efektu, dopóki nie umieścisz na niej robotnika. Możesz to zrobić, stawiając nowy budynek na jej karcie lub

ulepszając budynek niższego poziomu, co zostało wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

## TECHNOLOGIE JEDNOSTEK WOJSKOWYCH (CZERWONE)

Gdy wynajdujesz nową technologię jednostek wojskowych, sprawdź jej typ. Jeśli już posiadasz technologię tego typu, połóż kartę technologii wyższego poziomu nad kartą niższego poziomu. Jeśli jest to pierwsza technologia danego typu, połóż ją w nowej kolumnie obok innych swoich technologii jednostek wojskowych.



Nowa technologia jednostki wojskowej nie ma żadnego efektu, dopóki nie umieścisz na niej robotnika. Możesz to zrobić, budując nową jednostkę lub ulepsząc już istniejącą.

**Uwaga!** Koszt w punktach nauki jest zapisany na białym tle, aby przypominać Ci, że wynalezienie technologii kosztuje akcję cywilną. Koszt w surowcach widnieje natomiast na czerwonym tle, aby przypominać, że budowa, ulepszenie i rozwiązanie jednostki wojskowej kosztuje akcję militarną.

## TECHNOLOGIE SPECJALNE (NIEBIESKIE)

Technologie specjalne reprezentują specjalistyczną wiedzę, którą posiada Twoja cywilizacja, i nie wymagają stawiania na nich robotników. Podlegają specjalnym regułom.

- Efekt technologii specjalnej wchodzi w życie natychmiast po jej wynalezieniu. Na karcie nie możesz stawiać robotników.
- Nie możesz posiadać dwóch technologii tego samego typu. Jeśli wynajdziesz nową technologię z tym samym symbolem w prawym górnym rogu, technologia wyższego poziomu pozostaje w grze, natomiast technologię niższego poziomu należy odrzucić.



Niektóre technologie specjalne zwiększają siłę Twojej cywilizacji i jej modyfikator kolonizacji. Inne zapewniają dodatkowe akcje cywilne i militarne, a nawet niebieskie znaczniki. Gdy wynajdujesz taką technologię, aktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji. (Zobacz ramkę *Aktualizacja wskaźników cywilizacji* na poprzedniej stronie).



Technologie konstrukcji nie zmieniają wskaźników Twojej cywilizacji, ale powodują zmniejszenie kosztów budowy budynków publicznych. Gdy budujesz budynek publiczny, jego koszt w surowcach jest pomniejszony według wskazań na karcie. (Zniżka zależy od ery karty, na której stawiasz budynek).

Technologie konstrukcji pozwalają Ci również na budowę kilku etapów cudu za 1 akcję cywilną, jeśli posiadasz wystarczająco dużo surowców. Płacisz wtedy sumaryczną liczbę surowców i zakrywasz odpowiednią liczbę etapów na karcie cudu znacznikami z niebieskiego banku.

## USTROJE (POMARAŃCZOWE)

Istnieją dwa sposoby na wynalezienie technologii ustroju. Omówimy je w następnym rozdziale.

## ZMIANA USTROJU



Twoja cywilizacja zawsze posiada jeden bieżący ustrój reprezentowany przez pomarańczową kartę technologii. Rozpoczynasz grę z ustrojem *Tyranii* – kartą wydrukowaną na Twojej planszy. W trakcie gry możesz wymienić go na lepszy ustrój. Bardziej zaawansowane ustroje zapewniają więcej akcji cywilnych lub militarnych i zwiększają Twój limit liczby budynków publicznych.

Niektóre ustroje wpływają także na wskaźniki Twojej cywilizacji.

Istnieją dwa sposoby zmiany ustroju: zmiana pokojowa i rewolucja. Oba sposoby są akcją „wynalezienia technologii”, a ich koszt płaci się w punktach nauki. Jednakże ich koszt znacząco się różni. Dlatego karty ustrojów w swoim lewym górnym rogu posiadają dwa pola kosztu w punktach nauki.

## POKOJOWA ZMIANA USTROJU

Możesz zmienić swój ustrój w toku standardowych działań. W miarę jak społeczeństwo się rozrasta i staje się bardziej oświecone, jego ustrój może się zmienić, aby odzwierciedlać nową świadomość społeczną. Pokojowa zmiana ustroju kosztuje więcej punktów nauki, ale Twoi obywatele nie odczuwają niedogodności tej zmiany. Pokojowa zmiana ustroju działa tak samo jak wynalezienie każdej innej technologii.

Aby zmienić ustrój pokojowo:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Zapłacić wyższy koszt w punktach nauki widniejący w lewym górnym rogu karty.
- Wyłóż kartę na swoją planszę i zastąp poprzedni ustrój.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji (szczególnie liczbę akcji cywilnych i militarnych).



Zastąp poprzedni ustrój kartą nowego ustroju. Stary ustrój już nie obowiązuje, jego kartę należy odrzucić (*Tyranię*, nadal fizycznie istniejącą na planszy, przykryć nowym ustrojem). Jakikolwiek niewykorzystane jeszcze akcje, które leżały na karcie poprzedniego ustroju, przenieś na kartę nowego ustroju.

Jeśli nowy ustrój zapewnia Ci więcej akcji cywilnych lub militarnych niż stary ustrój, weź białe lub czerwone znaczniki z pudełka, aby wyrównać liczbę wszystkich posiadanych akcji do jej nowego poziomu, jak wyjaśniono w ramce *Aktualizacja wskaźników cywilizacji* na str. 11. Nowe akcje są dostępne i możesz z nich skorzystać jeszcze w tej turze.

**Przykład.** Wynajdując ustrój *Teokracji*, płacisz 1 akcję cywilną i 6 punktów nauki. Następnie zakrywasz kartę *Tyranii* kartą *Teokracji* i przesuwasz dostępne akcje na nową kartę. Nie otrzymujesz nowych białych znaczników (*Teokracja* zapewnia tyle samo akcji cywilnych co *Tyrania*), ale otrzymujesz 1 nowy czerwony znacznik, który kładziesz na karcie *Teokracji*. Jest on dostępny.



Zwiększasz także wskaźnik przyrostu kultury, wskaźnik siły i wskaźnik poziomu zadowolenia o 1.



## WYWOŁANIE REWOLUCJI

Zmiana ustroju poprzez wywołanie rewolucji kosztuje mniej punktów nauki, ale paraliżuje Twoją cywilizację na jedną turę. Podczas rewolucji wykorzystujesz bowiem wszystkie swoje akcje cywilne.

Aby wywołać rewolucję:

- Zapłacić wszystkimi akcjami cywilnymi (nie możesz wywołać rewolucji, jeśli wykorzystasz już jakiegokolwiek akcję cywilną).
- Zapłacić niższy koszt w punktach nauki.
- Wyłóż kartę na swoją planszę i zastąp poprzedni ustrój.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji (szczególnie liczbę akcji cywilnych i militarnych).
- Jeśli nowy ustrój zapewnia dodatkowe akcje cywilne, odłóż je na bok jako wykorzystane.



Aby wywołać rewolucję, musisz wykorzystać wszystkie swoje akcje cywilne. Nie możesz wydać żadnych akcji cywilnych przed wywołaniem rewolucji (chyba że wydałeś i odzyskałeś akcję, np. zastępując lidera). A to oznacza, że nie możesz wziąć technologii ustroju z toru kart i wywołać rewolucji w tej samej turze.

Kolejne kroki są takie same jak w przypadku pokojowej zmiany ustroju. Dużą zmianą jest natomiast to, że zakończysz proces, wykorzystawszy wszystkie akcje cywilne, włączając te, które zyskałeś, zmieniając ustrój. Rewolucja nie ma wpływu na Twoje akcje militarne. Możesz wykorzystywać akcje militarne zarówno przed, jak i po rewolucji. Dodatkowo możesz używać akcje militarne, które zyskałeś dzięki zmianie ustroju.

**Przykład.** Aby wywołać rewolucję w celu wprowadzenia *Monarchii*, wydajesz wszystkie swoje 4 akcje cywilne (więc prawdopodobnie będzie to jedyna akcja cywilna, jaką podejmiesz w tej turze) i płacisz 2 punkty nauki. Bierzesz z pudełka 1 nowy biały znacznik i 1 nowy czerwony znacznik. Nowo otrzymany czerwony znacznik kładziesz na karcie *Monarchii* wraz z pozostałymi niewykorzystanymi przed rewolucją czerwonymi znacznikami. Nowo otrzymany biały znacznik kładziesz natomiast obok planszy. Został wykorzystany w wyniku rewolucji.



## PODSUMOWANIE – TECHNOLOGIE

- Technologie to karty, z których sześć podstawowych jest już wydrukowanych na Twojej planszy (poła technologii). Inne, znajdujące się na kartach, musisz dopiero wynaleźć.
- Gdy bierzesz kartę technologii z toru, umieszczasz ją w rękę. Karta nie ma żadnego efektu.
- Nie możesz wziąć z toru karty technologii o takiej samej nazwie jak karta, którą już posiadasz w obszarze gry lub w rękę.
- Wprowadzasz technologię do gry za pomocą akcji „wynalezienie technologii”. Kosztuje to jedną akcję cywilną i określoną liczbę punktów nauki.
- Większość kart technologii nie ma efektu, dopóki nie umieścisz na nich robotnika (patrz *Podsumowanie - Robotnicy* na str. 14). Możesz posiadać kilka poziomów takich technologii w ramach jednego typu.
- Na technologiach specjalnych (niebieskich) nie umieszcza się robotników. Ich efekty wchodzą w życie natychmiast po wprowadzeniu do gry.
- Każda technologia specjalna posiada symbol w prawym górnym rogu. Nigdy nie możesz posiadać dwóch technologii specjalnych tego samego typu. Technologia niższego poziomu jest automatycznie usuwana z gry.
- Nowy ustrój zawsze zastępuje stary ustrój, bez względu na ich poziom.
- Wywołanie rewolucji także jest akcją „wynalezienia technologii”, ale przeprowadzaną na innych zasadach.

## ULEPSZENIE FARMY LUB KOPALNI

W drugiej turze nie będziesz jeszcze miał szansy na ulepszenie swojej farmy lub kopalni, ale jest to jedna z możliwych do wykonania akcji po pierwszej rundzie. Jak już wcześniej wspomnieliśmy, jeśli posiadasz technologie farm lub kopalń wyższych poziomów, możesz bezpośrednio na nich zbudować nowe budynki lub ulepszyć budynki leżące na kartach niższych poziomów.

Aby ulepszyć jedną z istniejących farm (albo kopalń):

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Wybierz farmę (albo kopalnię) i kartę technologii farm (albo kopalń) wyższego poziomu.
- Zapłacić liczbą surowców równą różnicy kosztów.
- Przesuń robotnika z karty niższego poziomu na kartę wyższego poziomu.

**Przykład**



Twoje technologie w pewnym momencie gry prezentują się następująco. Za 1 akcję cywilną możesz na przykład:

- Ulepszyć farmę Ery A do farmy Ery II za 4 surowce.
- Ulepszyć kopalnię Ery A do kopalni Ery I za 3 surowce.
- Ulepszyć kopalnię Ery I do kopalni Ery II za 3 surowce.
- Ulepszyć kopalnię Ery A do kopalni Ery II za 6 surowców. (Możesz pomijać poziomy).

Jeśli masz wolnego robotnika, możesz także zbudować nową farmę lub kopalnię dowolnego poziomu. (Za wyjątkiem kopalni Ery II – jak widać, nie posiadasz aż 8 surowców).

## FARMY I KOPALNIE WYŻSZYCH POZIOMÓW

Karty technologii farm i kopalń wyższych poziomów podlegają tym samym zasadom co karty z Ery A. Jediną różnicą jest to, że niebieski znacznik leżący na karcie wyższego poziomu reprezentuje większą liczbę danego zasobu.

W fazie produkcji każdy robotnik na karcie produkuje 1 niebieski znacznik, którego wartość jest równa cyfrze na dole karty. Na przykład 1 niebieski znacznik na karcie *Węgla* jest wart 3 surowce.

Na powyższej ilustracji posiadasz 6 surowców. W fazie produkcji wyprodukujesz jeszcze 5 surowców – dwa niebieskie znaczniki na karcie Ery I i jeden na karcie Ery A.

## ZAPŁATA ŻYWNOCIĄ I SUROWCAMI

Gdy płacisz żywnością lub surowcami, każdy niebieski znacznik zwrócony do banku liczy się jako liczba wskazana na dole karty, z której pochodzi.

**Przykład.** W poprzednim przykładzie, jeśli musiałbyś zapłacić 2, możesz to zrobić, zwracając do banku jeden niebieski znacznik z karty Ery I albo dwa niebieskie znaczniki z karty Ery A.

Podczas zapłaty możesz (a czasem wręcz musisz) zamienić niebieski znacznik o wyższej wartości na jeden lub więcej znaczników o tej samej lub niższej wartości.

**Przykład**



Założmy, że musisz zapłacić 1 żywnością. Nie posiadasz żadnych znaczników wartych 1, ale masz znaczniki warte 2. Możesz zwrócić jeden z nich do niebieskiego banku, a następnie przesunąć z banku 2 znaczniki na kartę Ery A. Teraz możesz zapłacić dokładnie 1.

Oczywiście wcale nie musisz przesunąć aż tylu znaczników. Możesz po prostu przesunąć jeden niebieski znacznik z karty *Irygacji* na kartę Ery A. Liczba przechowywanej przez Twoją cywilizację żywności zmniejszy się z 4 do 3. Tym samym zapłacisz 1.

**Uwaga!** Możliwe jest przechowywanie niebieskich znaczników na kartach technologii farm lub kopalń, nawet jeśli na karcie nie ma żadnego robotnika.

Teraz założmy, że musisz zapłacić 1 surowcem. Możesz usunąć 1 znacznik z karty *Węgla* i położyć w zamian 3 znaczniki na polu *Brązu*, a następnie zapłacić jednym z nich. W praktyce oznacza to przesunięcie 1 znacznika z *Węgla* na *Brąz* (płacąc 2), a następnie przesunięcie 1 znacznika z banku na pole *Brązu* (jest to 1 surowiec „reszty”). Niezależnie od wybranego sposobu 1 znacznik z karty *Węgla* zamienił się w 2 znaczniki na polu *Brązu* po zapłacie 1.

Aby zapłacić 4 surowce, możesz zapłacić 3 za pomocą jednego znacznika i następnie skorzystać z powyższej wymiany, aby zapłacić 1 więcej. Albo możesz zsunąć oba znaczniki z *Węgla* na *Brąz*, płacąc 2+2. Niezależnie od sposobu rezultat jest taki sam: na *Węglu* nie leżą żadne znaczniki, a na *Brązie* leżą 2. W sumie zapłaciłeś wymagane 4.

Wymiany działają tylko w jedną stronę – z wyższego poziomu na niższy poziom.

**Nigdy nie możesz zamieniać znaczników o niższej wartości na znaczniki o wyższej wartości.**

Na przykład nie możesz przenieść 2 niebieskich znaczników z pola *Rolnictwa* do banku i w zamian położyć 1 znacznik na karcie *Irygacji*.



## ULEPSZENIE BUDYNKU PUBLICZNEGO

Jeśli posiadasz dwie technologie budynków publicznych tego samego typu (z tym samym symbolem w prawym górnym rogu), możesz ulepszyć budynek niższego poziomu do budynku wyższego poziomu, płacąc różnicę w kosztach.

Aby ulepszyć jeden z budynków publicznych:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Wybierz budynek publiczny i kartę technologii budynków publicznych tego samego typu, ale wyższego poziomu.
- Zapłacić liczbą surowców równą różnicy kosztów.
- Przesuń robotnika z karty niższego poziomu na kartę wyższego poziomu.
- Zaktualizuj wskaźniki swojej cywilizacji.

Przykład




Za 1 akcję cywilną możesz na przykład:

- Ulepszyć laboratorium Ery A do laboratorium Ery I (za 3 surowce) i zwiększyć swój wskaźnik przyrostu nauki o 1.
- Ulepszyć laboratorium Ery A do laboratorium Ery II (za 5 surowców) i zwiększyć swój wskaźnik przyrostu nauki o 2.
- Ulepszyć laboratorium Ery I do laboratorium Ery II (za 2 surowce) i zwiększyć swój wskaźnik przyrostu nauki o 1.
- Ulepszyć arenę Ery I do areny Ery II (za 2 surowce) i zwiększyć swoje wskaźniki siły oraz poziomu zadowolenia o 1.

Jeśli posiadasz wolnego robotnika i wystarczająco dużo surowców, możesz także zbudować nową świątynię lub arenę dowolnego poziomu. Pamiętaj! Jeśli Twoim ustrojem jest nadal *Tyrania*, obowiązuje Cię limit 2 budynków publicznych danego typu. W takim przypadku w powyższym przykładzie możesz jedynie ulepszać laboratoria, ale nie możesz budować nowych.

## TECHNOLOGIE KONSTRUKCJI I ULEPSZANIE BUDYNKÓW PUBLICZNYCH

Technologie specjalne (niebieskie) z tym symbolem  wpływają na koszt budynków publicznych podczas budowy i ulepszania. Czasem sprawiają, że ulepszenie jest tańsze, ale nie zawsze. Podczas obliczania różnicy kosztów, uwzględnij modyfikatory z karty do obu kosztów.



**Przykład.** Jeśli posiadasz *Murarstwo* w swoim obszarze gry, budynki Ery I i II kosztują 1 surowiec mniej. Laboratorium Ery I kosztuje 5, ale laboratorium Ery A wciąż kosztuje 3. Tak więc, ulepszając je z poziomu 0 do poziomu I, płacisz tylko 2 surowce. W tym przypadku karta umożliwia tańsze ulepszenie budynków. Jednakże koszt ulepszenia z poziomu I do poziomu II będzie taki sam jak bez *Murarstwa*, gdyż oba poziomy mają taką samą zniżkę.

## ULEPSZENIE JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

Ta akcja przebiega w podobny sposób jak ulepszenie budynku publicznego z tym wyjątkiem, że kosztuje 1 akcję militarną, a nie cywilną.

Aby ulepszyć jedną z jednostek wojskowych:

- Zapłacić 1 akcją militarną.
- Wybierz jednostkę wojskową i kartę technologii jednostek wojskowych tego samego typu, ale wyższego poziomu.
- Zapłacić liczbą surowców równą różnicy kosztów.
- Przesuń robotnika z karty niższego poziomu na kartę wyższego poziomu.
- Zaktualizuj wskaźnik siły swojej cywilizacji.

**Uwaga!** Podobnie jak w przypadku farm, kopalń i budynków publicznych ważny jest symbol w prawym górnym rogu. Możesz ulepszyć wojowników do jednostek piechoty wyższego poziomu, ale już nie do jednostek kawalerii czy artylerii.

## ZNISZCZENIE FARMY, KOPALNI LUB BUDYNKU PUBLICZNEGO

Zazwyczaj nie jest to dobry pomysł, ale w pewnych okolicznościach może to być jedyny sposób pozyskania wolnego robotnika.

Aby zniszczyć farmę, kopalnię lub budynek publiczny:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Przesuń jednego z robotników z wybranej karty brązowej albo szarej technologii do puli wolnych robotników.

I to wszystko. Nie otrzymujesz zwrotu żadnych surowców.

## ROZWIĄZANIE JEDNOSTKI WOJSKOWEJ

Ta akcja przebiega podobnie jak zniszczenie farmy, kopalni lub budynku publicznego z tym wyjątkiem, że kosztuje 1 akcję militarną, a nie cywilną:

Aby rozwiązać jednostkę wojskową:

- Zapłacić 1 akcją militarną.
- Przesuń jednego z robotników z wybranej karty technologii jednostek wojskowych do puli wolnych robotników.

## PODSUMOWANIE – ROBOTNICY

- Robotnik to żółty znacznik znajdujący się w Twoim obszarze gry z wyjątkiem znaczników w żółtym banku.
- Robotnik, który nie znajduje się na karcie, jest wolnym robotnikiem.
- Robotnik na karcie technologii jest farmą, kopalnią, budynkiem publicznym lub jednostką wojskową. Posiada taki sam typ i poziom jak karta, na której się znajduje.
- Za pomocą akcji „budowania” przesuwasz wolnego robotnika na kartę. Musisz opłacić koszt w surowcach.
- Możesz przenieść robotnika z karty niższego poziomu na kartę wyższego poziomu akcją „ulepszanie”. Płacisz różnicę w kosztach.
- Możesz usunąć robotnika z karty akcją „zniszczenie” lub „rozwiązanie”. Staje się on wolnym robotnikiem.
- Budujesz, ulepszasz i niszczysz farmy, kopalnie i budynki publiczne, płacąc 1 akcją cywilną, a jednostki wojskowe za 1 akcją militarną.
- Liczba budynków publicznych jednego typu jest ograniczona limitem budynków publicznych widniejącym na karcie ustroju. Farmy, kopalnie i jednostki wojskowe nie podlegają temu ograniczeniu.

## ZAGRANIE KARTY AKCJI

W przeciwieństwie do innych kart, jakie dotychczas zostały omówione, karty akcji nie są zagrywane do obszaru gry. Zagrywasz je i korzystasz z ich jednorazowego efektu.

Nie możesz zagrać karty akcji w tej samej fazie akcji, w której ją pozyskałeś.

Fabularnie karty akcji reprezentują przygotowania Twojej cywilizacji do przyszłych zadań. Z punktu widzenia płynności gry to opóźnienie między wzięciem karty akcji a jej zagranie ułatwia planowanie przyszłych tur. Podczas gdy inni gracze rozgrywają swoje tury, Ty już wiesz, jakimi zasobami będziesz dysponował i z których kart akcji będziesz mógł skorzystać. Nie będziesz więc w przyszłej turze zależny od tego, jaka karta akcji pojawi się na torze.

Aby zagrać kartę akcji:

- Zapłacić 1 akcją cywilną.
- Postępuj według tekstu na karcie – jeśli mówi o przeprowadzeniu jakiejś akcji, nie musisz płacić za nią dodatkową akcją cywilną.
- Odrzuć kartę akcji – nie wróci już do gry.

Spójrzmy na efekty, jakie mogą mieć karty akcji.

## ZDOBYWANIE PUNKTÓW NAUKI LUB KULTURY



Przesuń swoje ośmiokątne znaczniki do przodu o wskazaną liczbę pól. (Zdobywasz punkty. Karta nie ma wpływu na Twoje wskaźniki przyrostu).

## ZDOBYWANIE ŻYWNOCISCI LUB SUROWCÓW



Gdy zyskujesz żywność, przeniesz niebieskie znaczniki z banku na karty technologii farm w taki sposób, aby odzwierciedlały zdobytą liczbę. Na przykład możesz zdobyć 2 sztuki żywności, przesuwając 1 znacznik na kartę *Irygacji* albo 2 znaczniki na pole *Rolnictwa*. Możesz przenosić znaczniki nawet na karty, na których nie ma robotników.

Zdobywanie surowców przebiega w analogiczny sposób.

Gdy zdobywasz żywność lub surowce, nie możesz przenosić znaczników pomiędzy kartami. Na przykład jeśli posiadasz *Brząz* (na którym znaczniki mają wartość 1) i *Węgiel* (wartość 3), zdobywasz 2 surowce, przenosząc 2 znaczniki z banku na kartę *Brząz*. Nie możesz przesunąć znacznika z *Brząz* na *Węgiel*. Nie możesz też położyć nowego znacznika na karcie *Węgla*, a następnie zwrócić 1 znacznik z *Brząz* do banku.

## WYKONANIE AKCJI ZE ZNIŻKĄ



Jeśli karta pozwala Ci wykonać akcję, która normalnie jest jedną z akcji dostępnych w fazie akcji, wykonujesz ją zgodnie ze standardowymi zasadami z tym wyjątkiem, że nie płacisz jej kosztu w akcjach cywilnych. Już zapłaciłeś, zagrywając kartę akcji.



Nadal opłacisz koszt w surowcach, ale karty akcji dają Ci zniżkę, która kumuluje się z jakimikolwiek innymi zniżkami wynikającymi z kart w Twoim obszarze gry. Jeśli zniżka spowoduje, że koszt spadnie poniżej 0, uznaje się, że wynosi on 0.

**Uwaga!** *Geniusz konstruktorski* pozwala Ci na zbudowanie tylko jednego etapu cudu, nawet jeśli posiadasz technologię pozwalającą Ci na budowę kilku etapów za cenę jednej akcji cywilnej.

Jeśli z jakiegos powodu nie możesz przeprowadzić akcji z karty akcji, to nie możesz zagrać tej karty.



## WYKONANIE AKCJI Z NASTĘPUJĄCYM PO NIEJ BONUSEM



Te karty także pozwalają Ci przeprowadzić określoną akcję. Wykonujesz tę akcję zgodnie ze standardowymi zasadami z tym wyjątkiem, że nie płacisz jej kosztu w akcjach cywilnych (zapłaciłeś już za zagraniem karty). Karty nie oferują zniżek, więc musisz najpierw zapłacić pełny koszt w żywności lub punktach nauki. Dopiero po zakończeniu akcji otrzymujesz bonus.

Jeśli nie możesz przeprowadzić akcji wynikającej z opisu na karcie akcji, to nie możesz zagrać tej karty.

Sytuacja specjalna. Możesz użyć karty *Przełom technologiczny* do wywołania rewolucji. W takim przypadku płacisz wszystkimi swoimi akcjami cywilnymi za rewolucję, a nie 1 akcją za *Przełom technologiczny*. Możesz tak zrobić tylko wtedy, gdy nie wykorzystasz jeszcze żadnej akcji cywilnej.

## SUROWCE DO BUDOWY JEDNOSTEK WOJSKOWYCH I AKCJA MILITARNA



Efekt tej karty trwa aż do końca Twojej tury. Nie otrzymujesz surowców w postaci znaczników. Są to wirtualne surowce, o których musisz pamiętać. Gdy opłacasz koszt budowy lub ulepszenia jednostki wojskowej, użyj wpiętych wirtualnych surowców. Jeśli jest ich więcej, niż wynosi koszt akcji, możesz ich nadmiar wykorzystać później do budowy lub ulepszenia innych jednostek jeszcze w tej samej turze. Jeśli na koniec tury pozostały Ci niewykorzystane wirtualne surowce, przepadają.

Podobnie dodatkowa akcja militarna nie jest reprezentowana przez czerwony znacznik. Pamiętaj po prostu, że masz ją do dyspozycji. Wykorzystaj ją zamiast czerwonego znacznika, gdy wykonujesz pierwszą akcję militarną w turze. Jeśli nie wykorzystasz jej w swojej fazie akcji, możesz wykorzystać ją do dobrania dodatkowej karty militarnej na koniec tury (co zostanie wyjaśnione w dalszej części instrukcji). W obu przypadkach wirtualna akcja militarna nie przechodzi na kolejne tury.

## ZALECANA ORGANIZACJA OBSZARU GRY



## COFANIE AKCJI

**Cywilizacja:** Poprzez *Wiek* jest złożoną grą. Nie jest łatwo zaplanować wszystkie swoje akcje. Czasem będziesz musiał spróbować kilku wariantów przeprowadzenia fazy akcji, aby uznać, że zrobiłeś wszystko, co chciałeś, i tak, jak chciałeś. Jeśli uważasz, że faza akcji nie idzie po Twojej myśli, możesz cofnąć wykonane akcje i spróbować od nowa. Oczywiście staraj się tego nie nadużywać. Zbyt częste cofanie akcji znacząco spowolni grę. Ponadto im więcej akcji wykonasz, tym trudniejsze będzie ich cofnięcie.

Ten prosty zabieg ułatwi przegląd wykonanych akcji i ewentualne ich cofnięcie.

Gdy na koniec tury odzyskujesz wykorzystane akcje, zbierz wszystkie białe i czerwone znaczniki i połóż je z powrotem na karcie ustroju.

## ŚLEDZENIE AKCJI

Zamiast odkładać wykorzystane znaczniki akcji obok karty ustroju, możesz kłaść je na elementach, z którymi związane są dane akcje. Jeśli zwiększyłeś populację, połóż biały znacznik w puli wolnych robotników. Jeśli zbudowałeś lub ulepszyłeś budynek lub jednostkę, połóż znacznik akcji obok robotnika będącego przedmiotem akcji. Jeśli wzięłeś kartę z toru, połóż znacznik na karcie lub na pustym miejscu. Jeśli zagrałeś kartę technologii, połóż znacznik na niej... z wyjątkiem karty ustroju, oczywiście.

## KONIEC TURU

Koniec tury w drugiej rundzie będzie przypominał koniec tury w pierwszej rundzie z wyjątkiem faktu, że będziesz miał szansę dobrać karty militarne. Przeprowadź fazę końca tury zgodnie z opisem na planszy gracza.

W drugiej turze nie będziesz musiał odrzucać kart militarnych i na pewno nie dotknie Cię powstanie. Mało prawdopodobne są także korupcja i konsumpcja, więc wyjaśnimy je w następnym rozdziale.

Zdobędziesz 1 punkt nauki za swoje laboratorium albo 2 punkty, jeśli wybudowałeś drugie laboratorium. Jeśli zbudowałeś świątynię, zdobędziesz także 1 punkt kultury.

Wyprodukujesz żywność i surowce. Jeśli wybudowałeś nową farmę lub kopalnię, wyprodukujesz ich odpowiednio więcej.

## DOBRIANIE KART MILITARNYCH

Po fazie produkcji dobierz 1 kartę militarną ze stosu kart militarnych aktualnej ery za każdą dostępną akcją militarną, której nie wykorzystasz.

Posiadałeś 2 akcje militarne. Jeśli nie wykorzystasz żadnej z nich na budowę albo rozwiązanie jednostki wojskowej, dobierzesz 2 karty militarne ze stosu kart militarnych Ery I. Trzymaj je w ręku i nie zdradzaj ich treści. Treść kart militarnych jest tajna!



# DALSZE RUNDY

Na początku swojej drugiej tury nie miałeś jeszcze żadnych kart militarnych. Ale prawdopodobnie jakieś dobrałeś na koniec tury. Nadszedł czas, aby dowiedzieć się, co możesz z nimi zrobić.

## KARTY MILITARNE

W swojej pierwszej rozgrywce napotkasz karty militarne trzech rodzajów.



Karty z symbolem korony w lewym górnym rogu są zagrywane w ramach akcji politycznej. Pozwalają Ci wpłynąć na sprawy międzynarodowe. W pierwszej rozgrywce będziesz dysponował jedynie wydarzeniami i terytoriami. W wariantcie pełnym będziesz mógł wykorzystywać fazę polityczną także po to, aby zagrywać karty agresji, wszczynać wojny lub zawierać pakt.



Czerwone karty z symbolami jednostek wojskowych to karty taktyki. Możesz je zagrywać w fazie akcji.



Karty bonusowe są pomocne w kolonizacji nowych terytoriów. W pełnym wariantcie gry górna część karty może być wykorzystana do obrony w przypadku agresji.

## PRZEBIEG TURY GRACZA

Twoja tura składa się z następujących faz i kroków.

- Uzupełnienie toru kart.
- Udobęgnięcie własnej taktyki, jeżeli ją posiadasz.
- Faza polityczna – zagraj co najwyżej jedną akcję polityczną.
- Faza akcji – wykorzystaj swoje akcje cywilne i militarne.
- Koniec tury – postępuj zgodnie z opisem na planszy gracza. Jednym z etapów jest faza produkcji.

## FAZA POLITYCZNA

Wykonujesz akcję polityczną po tym, jak uzupełniłeś tor kart, ale przed swoją fazą akcji. Akcja polityczna nie jest obowiązkowa.

W fazie politycznej możesz zagrać co najwyżej jedną akcję polityczną.

Akcje polityczne obejmują zagrywanie kart agresji, propozycje paktów oraz wojny. Podczas pierwszej rozgrywki w stosie kart militarnych nie ma żadnej z tych kart. Jedyną dostępną akcją polityczną możliwą do wykonania jest planowanie wydarzenia, które możesz wykonać, tylko jeśli posiadasz kartę wydarzenia lub terytorium w swoim ręku.

## PLANOWANIE WYDARZENIA

Kart wydarzeń i terytoriów nie zagrywa się bezpośrednio z ręki. Umieszcza się je rewersem do góry na stosie przyszłych wydarzeń. Wydarzenie jest zatem znane tylko graczowi, który je zaplanował. Wraz z upływem czasu przyszłe wydarzenia staną się wydarzeniami aktualnymi. Aktualne wydarzenie jest rozpatrywane, gdy gracz odkryje jego kartę ze stosu.

Aby zaplanować wydarzenie:

- Wybierz z ręki zieloną kartę militarną z symbolem w prawym górnym rogu.
- Połóż ją rewersem do góry na polu przyszłych wydarzeń i nie zdradzaj nikomu jej treści.
- Dodaj sobie tyle punktów kultury, ile wynosi poziom tej karty.
- Odsłoń górną kartę ze stosu aktualnych wydarzeń i rozpatrz jej efekt.



Pierwszy gracz, który zaplanuje wydarzenie, położy kartę na pustym miejscu na przyszłe wydarzenia. Zaczyna ona stos kart przyszłych wydarzeń. Gracz zdobywa 1 punkt kultury (za zagraniem karty wydarzenia z Ery I). Następnie gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu aktualnych wydarzeń, które jest wydarzeniem Ery A ze stosu uformowanego podczas przygotowania rozgrywki.

Drugi gracz, który zaplanuje wydarzenie, położy kartę na wierzchu stosu przyszłych wydarzeń, zyska punkty kultury i odkryje kolejne aktualne wydarzenie.

Gdy zostanie rozpatrzona ostatnia karta ze stosu aktualnych wydarzeń, należy potasować stos przyszłych wydarzeń i położyć na miejscu aktualnych wydarzeń, tym samym tworząc nowy stos aktualnych wydarzeń.

Kolejny gracz, który zaplanuje wydarzenie, ponownie rozpocznie tworzenie nowego stosu przyszłych wydarzeń i odkryje pierwszą kartę z nowego stosu aktualnych wydarzeń. Tym razem będzie to jedno z wydarzeń zaplanowanych przez graczy. Jeśli planujesz wydarzenie, może się do nich odpowiednio przygotować, aczkolwiek nie wiadomo, kiedy dokładnie zostaną odkryte.

W miarę upływu czasu w stosie przyszłych wydarzeń mogą znaleźć się wydarzenia pochodzące z różnych er.

Gdy stos przyszłych wydarzeń staje się stosem aktualnych wydarzeń, należy rozdzielić karty pochodzące z różnych er i potasować je oddzielnie. Następnie nowy stos należy uformować w taki sposób, aby karty z wcześniejszej ery znalazły się na wierzchu, dzięki czemu będą rozpatrzone wcześniej.

## ODKRYCIE KARTY

### AKTUALNEGO WYDARZENIA

Za każdym razem, gdy gracz planuje wydarzenie, odkrywa wierzchnią kartę ze stosu aktualnych wydarzeń. Kartę rozpatruje się natychmiast, zanim gracz przejdzie do dalszych etapów swojej tury.

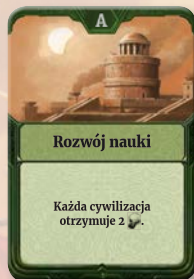
Wydarzenia ze słowem „terytorium” w nazwie są terytoriami, które można skolonizować, jak wyjaśniono na następnej stronie instrukcji. W przypadku każdej innej karty postępuj zgodnie z jej treścią.

Aby rozpatrzyć wydarzenie niebędące terytorium:

- postępuj zgodnie z tekstem na karcie,
- następnie odłóż odkrytą kartę na stos minionych wydarzeń.

Karty ze stosu minionych wydarzeń już nie powrócą do gry.

## WYDARZENIA ERY A



Podczas przygotowania rozgrywki powstał stos aktualnych wydarzeń Ery A. Wszystkie wydarzenia z tej ery są pozytywne i wszyscy gracze mogą czerpać z nich korzyści. Jeśli wydarzenie nakazuje podjąć jakąś decyzję, gracze podejmują je w kolejności rozgrywania, począwszy od gracza, którego tura właśnie trwa.

Jeśli wydarzenie umożliwia wykonanie jakiejś akcji, którą standardowo można wykonać w fazie akcji, przeprowadzasz ją według standardowych reguł z tym wyjątkiem, że nie płacisz za nią żadnych akcji. Jeśli wydarzenie umożliwia darmową budowę, wtedy nie płacisz także kosztu w surowcach.

**Wskazówka.** Niektóre wydarzenia oferują korzyści graczom, którzy posiadają wolnego robotnika. Dobrym pomysłem jest, abyś na początku rundy trzeciej miał takiego robotnika.

Jeśli tekst wydarzenia mówi, że możesz „zwiększyć” swoją populację, wtedy musisz postępować według reguł dla tej akcji i zapłacić koszt w żywności. Jeśli tekst wydarzenia mówi, że „zyskujesz 1 populację”, wtedy po

prostu przenosisz żółty znacznik z banku do puli wolnych robotników bez opłacania kosztu.

## WYDARZENIA ERY I I II

Po rozpatrzeniu wszystkich przygotowanych wydarzeń Ery A będziecie rozpatrywać zaplanowane przez Was wcześniej wydarzenia. Te wydarzenia mogą być pozytywne, negatywne lub dwójakie w swoich skutkach. Niektóre z nich mogą dotyczyć tylko określonych graczy.

## PORÓWNYWANIE WSKAŹNIKÓW

Jeśli wydarzenie mówi o najsilniejszej, dwóch najsilniejszych, najsłabszej albo dwóch najsłabszych cywilizacjach, to porównujecie swoje wskaźniki siły.

W przypadku remisu uznaje się, że większą siłą dysponuje gracz, którego tura aktualnie trwa, albo gracz, którego tura nadejdzie szybciej.

Aby łatwiej zapamiętać tę zasadę, pomyśl tak: gracz, którego tura aktualnie trwa, jako pierwszy będzie mógł zwiększyć swoją siłę. Więc to on ma najsilniejszą pozycję. Gracz, którego tura właśnie się zakończyła, miał taką szansę, ale z niej nie skorzystał, więc jest najsłabszy.

**Wskazówka.** Wiele wydarzeń pomaga najsilniejszym graczom, inne karzą graczy najsłabszych, a jeszcze inne czynią jedno i drugie. Nie jest więc złym pomysłem zadbać o to, aby na zakończenie tury być silniejszym od pozostałych graczy. A takie nastawienie może doprowadzić do zimnej wojny nawet w rozgrywce pozbawionej bezpośredniej agresji.

Taki sam sposób rozstrzygnięcia remisów obowiązuje podczas ustalania, kto posiada najwięcej punktów kultury. Jednakże posiadanie największej ich liczby może być czasem niekorzystne.

W grze 2-osobowej obowiązują specjalne zasady.

Jeśli tekst na karcie mówi o dwóch najsilniejszych lub dwóch najsłabszych graczach, w rozgrywce 2-osobowej należy odczytać to jako „najsilniejszy gracz” i „najsłabszy gracz”.

Nie wszystkie porównania wymagają rozstrzygnięcia remisów:

Jeśli tekst na karcie odnosi się do „wszystkich cywilizacji” o największym wskaźniku lub liczbie danego zasobu, wtedy wszystkie cywilizacje remisujące pod względem największej wartości są objęte działaniem wydarzenia. Nie rozstrzyga się remisów.

## INNE EFEKTY

Podobnie jak w przypadku wydarzeń Ery A, nie wykorzystujesz swoich akcji podczas rozpatrywania efektu karty, chyba że tekst karty mówi inaczej.

Niektóre efekty zostały objaśnione na karcie pomocy. Objasnienia określonych kart znajdują się też w sekcji *Dodatkowe wyjaśnienia* na ostatniej stronie *Instrukcji*.



## KOLONIZACJA



Gdy zostanie odkryte aktualne wydarzenie, którym jest terytorium, wszyscy gracze mogą starać się o jego skolonizowanie. W tym celu licytują, kto jest skłonny wysłać największe siły kolonizacyjne. Gracz, który wygra licytację, wysyła takie siły, a w zamian otrzymuje kartę terytorium.

## LICYTACJA

Licytację rozpoczyna gracz, który rozgrywa własnie swoją fazę polityczną. Licytacja toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz po kolei deklaruje wyższą sumę sił kolonizacyjnych albo pasuje.

Aby zalicytować, gracz musi podać liczbę wyższą od 0 i wyższą od najwyższej wartości zadeklarowanej przez przeciwników. Nie może jednak licytować ponad sumę sił kolonizacyjnych, jakimi dysponuje. (Ta kwestia zostanie wyjaśniona później).

Jeśli gracz nie chce albo nie może zalicytować, pasuje i nie może już powrócić do licytacji.


### Możliwe wyniki licytacji.

- Jeśli żaden z graczy nie przystąpi do licytacji, kartę terytorium należy odłożyć na stos minionych wydarzeń. Aktualne wydarzenie uznaje się za rozpatrzone.
- W przeciwnym razie licytacja toczy się wokół stołu do momentu, aż wszyscy gracze oprócz jednego pasują. Gracz ten zostaje zwycięzcą licytacji i musi wysłać swoje siły kolonizacyjne o wartości równej albo wyższej od swojej ostatniej zadeklarowanej wartości (czyli najwyższej).

## WYSŁANIE SIŁ KOLONIZACYJNYCH


Jeśli wygrałeś licytację, musisz skolonizować terytorium. Już za późno na ewentualną zmianę zdania.

Aby skolonizować terytorium, musisz wysłać co najmniej jedną jednostkę wojskową.



Siła wysłanych jednostek stanowi podstawę Twoich sił kolonizacyjnych. Ponadto liczą się karty z modyfikatorem kolonizacji , które posiadasz w swoim obszarze gry. Możesz także zwiększyć siły kolonizacyjne, zagrywając karty „bonus” z ręki. Dodajesz wartość widniejącą w dolnej części takiej karty.




Aby obliczyć wartość sił kolonizacyjnych:

- Podlicz siłę wszystkich wysłanych jednostek wojskowych.
- Jeśli któreś albo wszystkie wysłane jednostki stanowią armię, dodaj siłę taktyczną tych armii (objaśnienia w dalszej części instrukcji).
- Dodaj wszystkie modyfikatory z symboli , jakie posiadasz w swoim obszarze gry.
- Możesz zagrać z ręki dowolną liczbę kart „bonus” i dodać wartość ich bonusu kolonizacyjnego (dolna część karty).

## ZYSKIWANIE I TRACENIE ŻÓŁTYCH I NIEBIESKICH ZNACZNIKÓW

Na początku rozgrywki posiadasz 25 żółtych i 16 niebieskich znaczników. Gdy w Twoim obszarze gry pojawiają się karty z symbolami  lub , zyskujesz wskazaną liczbę znaczników. Bierzesz je z pudełka i umieszczasz we właściwym banku na swojej planszy. Jeśli karty z symbolami opuszczą Twój obszar gry, musisz zwrócić znaczniki z powrotem do pudełka.


Symbol  działa odwrotnie. Gdy umieszczasz kartę w swoim obszarze gry, usuwasz jeden z niebieskich znaczników ze swojego banku. Jeśli karta opuści obszar gry, odzyskujesz znacznik.

Istnieją jeszcze inne efekty i zasady, które powodują zyskiwanie i tracenie żółtych lub niebieskich znaczników. W przeciwieństwie do białych i czerwonych znaczników ich liczba nie jest wyliczalna na podstawie sytuacji w Twoim obszarze gry.

- Gdy zyskujesz żółty lub niebieski znacznik, weź go z pudełka i umieść w odpowiednim banku.
- Kiedy tracisz żółte znaczniki, zwróć je z banku do pudełka. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby, zwróć tylko tyle, ile posiadasz w banku.
- Kiedy tracisz niebieskie znaczniki, zwróć je z banku do pudełka. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby, musisz pokryć różnicę znacznikami leżącymi na kartach technologii.

Efekty wpływające na Twój wskaźnik siły nie mają zastosowania przy kolonizacji. Na przykład nie mają zastosowania karty *Aleksandra Macedończyka*, *Wielkiego Muru* czy *Sztuki wojennej*.

Do kolonizacji musisz zawsze wysłać co najmniej jedną jednostkę wojskową, nawet jeśli uzyskałbyś wystarczającą siłę kolonizacyjną z samych bonusów i modyfikatorów.

**Uwaga!** Areny  są budynkami publicznymi, a nie jednostkami wojskowymi. Robotnicy na kartach technologii aren nie mogą być częścią sił kolonizacyjnych.

Jednostki wojskowe wysłane do skolonizowania terytorium zostają poświęcone – musisz przenieść je z kart z powrotem do żółtego banku.

Zagrane karty militarne „bonus” należy odrzucić.

### Przykład



Wygrałeś licytację wartością 4. Musisz więc wysłać siły kolonizacyjne o sile 4 albo większej. *Kartografia* zapewni Ci modyfikator kolonizacji o wartości 2. Dwie karty bonusowe dałyby Ci w sumie brakujące 2, ale musisz wysłać co najmniej jedną jednostkę wojskową.

Możesz zatrzymać obie karty i w zamian wysłać dwóch wojowników albo jednego rycerza. Ale budowa jednostek wojskowych jest dość droga.

Decydujesz się więc poświęcić 1 wojownika i zagrać jedną kartę „bonus +1”. Razem z modyfikatorem z karty *Kartografii* osiągnąłeś wartość swojej zalicytowanej siły kolonizacyjnej. Teraz musisz przenieść żółty znacznik z pola *Wojowników* do żółtego banku oraz ujawnić i odrzucić kartę bonusu. Terytorium stało się właśnie Twoją kolonią.

## ZDOBYCIE KOLONII

Położ zdobytą kartę terytorium w swoim obszarze gry. Od tej chwili jest ona Twoją kolonią. Każda karta terytorium ma dwa efekty.

Symbole u dołu karty to jej efekty stałe. Mogą wpływać na wskaźniki Twojej cywilizacji (patrz *Aktualizacja wskaźników cywilizacji* na str. 11). Jeśli widnieją tam niebieskie lub żółte znaczniki, zobacz ramkę *Zyskiwanie i tracenie żółtych i niebieskich znaczników* dalej na tej stronie.

Efekt widniejący bezpośrednio pod nazwą karty jest natychmiastową korzyścią. Gdy zdobywasz terytorium, wprawier zastosuj efekt stały karty, a następnie weź korzyść natychmiastową. Może ona zapewnić dodatkową żywność, surowce, punkty nauki, punkty kultury lub karty militarne. Może nawet pozwolić Ci na zwiększenie populacji za darmo.

W rzadkich przypadkach możesz utracić swoją kolonię. Jeśli tak się stanie, tracisz jej efekty stałe, ale nie tracisz natychmiastowych korzyści. Ta część karty ma zastosowanie tylko bezpośrednio po skolonizowaniu terytorium.

**Przykład.** Gdy wygrywasz to terytorium, bierzesz z pudełka trzy żółte znaczniki i dodajesz je do swojego żółtego banku. Następnie przenosisz dwa znaczniki do puli wolnych robotników. To zwiększenie populacji nie kosztuje Cię ani żywności, ani akcji.



W późniejszym czasie gry, w wyniku rozpatrzonego wydarzenia, Twoja kolonia ogłosiła niepodległość i ją utraciłeś. Usuwasz kartę kolonii z gry, podobnie jak trzy żółte znaczniki z banku, które odkładasz do pudełka. Nie tracisz jednak populacji zyskanej dzięki efektowi natychmiastowemu.





# KARTY TAKTYKI

Karty taktyki umożliwiają grupowanie jednostek w armie, co zapewni Twojej cywilizacji dodatkową siłę.

## AKTUALNA TAKTYKA

Każdy gracz może posiadać w danym momencie gry co najwyżej jedną aktualną taktykę, którą oznacza swoim sztandarem taktyki. Na początku gry sztandary wszystkich graczy leżą w obszarze wspólnych taktyk na planszy militarnej i żaden z graczy nie posiada swojej aktualnej taktyki.

Swoją aktualną taktykę wybierasz w fazie akcji poprzez zagranie karty taktyki z ręki albo skopiowanie jednej z taktyk leżących w obszarze wspólnych taktyk. W jednej fazie akcji możesz wykonać tylko jedną z tych akcji.

Po wybraniu aktualnej taktyki pozostanie ona Twoją aktualną taktyką do momentu, aż wybierzesz inną aktualną taktykę.

## ZAGRANIE TAKTYKI

W swojej fazie akcji możesz zagrać kartę taktyki z ręki.

Aby zagrać kartę taktyki:

- Zapłacić 1 akcją militarną (jak wskazuje symbol w lewym górnym rogu karty).
- Położyć kartę w swoim obszarze gry.
- Położyć na karcie swój sztandar taktyki, aby oznaczyć, że jest to Twoja aktualna taktyka.
- Zaktualizuj swój wskaźnik siły.

Jeśli posiadałeś już aktualną taktykę, przestaje ona obowiązywać. Twoje armie przeorganizują się według zasad nowej taktyki.

## UDOSTĘPNIENIE TAKTYKI

Do czasu, gdy karta taktyki leży w Twoim obszarze gry, żaden z pozostałych graczy nie może z niej skorzystać. Ale każda cywilizacja ma swoich błyskotliwych generałów i już za chwilę Twoje nowe posunięcia taktyczne staną się wszystkim znane.

Po uzupełnieniu toru kart, ale przed rozegraniem fazy politycznej, musisz przenieść kartę taktyki ze swojego obszaru gry do obszaru wspólnych taktyk na planszy militarnej.

Innymi słowy, posiadasz wyłączność na swoją taktykę tylko przez jedną rundę.

Pozostaw swój sztandar na karcie taktyki, gdyż jest to nadal Twoja aktualna taktyka i wpływa na Twój wskaźnik siły tak samo jak przedtem. Jedną różnicę stanowi fakt, że od tej chwili inni gracze będą mogli ją skopiować.

Nie ma limitu co do liczby kart taktyk mogących znajdować się w obszarze wspólnych taktyk. Rozmieśćcie je w wygodny dla siebie sposób.

## KOPIOWANIE TAKTYKI

Gdy karta taktyki znajdzie się w obszarze wspólnych taktyk, gracze mogą ją skopiować w swojej fazie akcji.

Aby skopiować taktykę:

- Wybierz taktykę z obszaru wspólnych taktyk.
- Zapłacić 2 akcjami militarnymi (jak wskazano na planszy militarnej).
- Przenieś swój sztandar na tę kartę – staje się ona Twoją aktualną taktyką.
- Zaktualizuj swój wskaźnik siły.

Nie ma znaczenia, w jaki sposób ustanowiłeś swoją nową aktualną taktykę. Skopiowane taktyki mają taki sam efekt jak taktyki zagrywane z ręki.

Sztandary kilku graczy mogą leżeć na jednej karcie taktyki w obszarze wspólnych taktyk. Wszyscy mogą z niej korzystać bez żadnych ograniczeń.

Na niektórych kartach w obszarze wspólnych taktyk może też nie być żadnych sztandarów, jeśli wszyscy gracze je porzucili. Takie karty pozostają jednak na planszy i nadal można je kopiować.

**Uwaga!** Skopiowanie taktyki zawsze kosztuje Cię 2 akcje militarne, nawet jeśli to Ty umieściłeś tę kartę w obszarze wspólnych taktyk.

## EFEKTY TWOJEJ AKTUALNEJ TAKTYKI

### ARMIE



Jeśli posiadasz kartę aktualnej taktyki, Twoje jednostki organizują się w armie. Każda grupa wskazanych typów jednostek tworzy jedną armię. Jeśli posiadasz więcej takich grup niż jedną, posiadasz też tyle armii. Karta taktyki określa, ile jednostek danego typu musisz posiadać, aby utworzyć jedną armię.

Każda armia składa się z grupy jednostek widniejących na Twojej karcie aktualnej taktyki. Każda jednostka może być częścią tylko jednej armii.

Każda armia dysponuje siłą taktyczną, którą dodajesz do swojego wskaźnika siły. Jest to siła, którą doliczasz dodatkowo do siły Twoich indywidualnych jednostek.

**Przykład.** Te pięć jednostek dysponuje sumaryczną siłą o wartości 6. Jeśli nie posiadasz żadnej aktualnej taktyki, jest to równocześnie Twój wskaźnik siły.



Jeśli Twoją aktualną taktyką jest *Oddział zbrojny*, Twoi wojownicy tworzą dwie armie. Twój rycerz nie jest częścią żadnej armii. Każda z armii posiada siłę taktyczną o wartości +1, więc Twój wskaźnik siły wynosi w sumie 8.

Jeśli Twoją aktualną taktyką jest *Falanga*, tworzysz tylko jedną armię, ale za to o sile taktycznej +3. Twój wskaźnik siły wynosi zatem 9.

Grupowanie jednostek w armie przebiega bez użycia akcji ani fizycznego przesuwania znaczników. Jednostki tworzą armię automatycznie. Po prostu podlicz swój wskaźnik siły, uwzględniając siłę taktyczną.

### PRZESTARZAŁE ARMIE



Karty taktyki Ery II i Ery III mają dwie wartości siły taktycznej. Wyższa wartość obowiązuje dla armii standardowych, a niższa dla armii przestarzałych.

Armia jest przestarzała, jeśli jakkolwiek jednostka wchodząca w jej skład ma poziom niższy o 2 albo więcej od poziomu karty taktyki.

Na przykład jeśli używasz taktyki Ery II, to armia, w której składzie znajduje się chociaż jedna jednostka z Ery A, jest przestarzała.

Przestarzała armia posiada widniejącą na karcie niższą wartość siły taktycznej.

Twoje armie automatycznie formują się w sposób zapewniający jak najwyższą siłę taktyczną.

**Uwaga!** Kiedy sprawdzasz, czy armia jest przestarzała, bierzesz pod uwagę erę zapisaną na karcie taktyki, a nie erę, która jest aktualnie rozgrywana.

### Przykład



Jeśli Twoją aktualną taktyką jest *Armia obronna*, możesz uformować tylko jedną armię. W jej skład musi wchodzić jednostka Ery A, więc Twoja armia będzie przestarzała i jej siła taktyczna wyniesie +3.

Jeśli Twoją aktualną taktyką jest *Mobilna artyleria*, możesz uformować dwie armie. Jednostki kawalerii z Ery I nie są przestarzałe w stosunku do taktyki z Ery II, więc każda armia zapewni Ci wyższą wartość siły taktycznej zapisanej na karcie. Razem zapewniają Ci +10 dodatkowej siły.

Jeśli Twoją aktualną taktyką są *Konkwistadorzy*, możesz uformować dwie armie. Jedna z nich obejmuje jednostkę piechoty z Ery A, więc jest przestarzała. Druga armia nie jest przestarzała. Przestarzała armia zapewni siłę taktyczną +3, a druga armia +5. Razem dodają do Twojego wskaźnika siły wartość +8.

W każdym z tych przypadków siłę armii dodaje się do podstawowej siły jednostek (18).

### ARMIE PODCZAS KOLONIZACJI

Jednostki wysłane do kolonizacji terytorium mogą stanowić całe armie. Siła taktyczna tych armii zostaje doliczona do sił kolonizacyjnych.

#### Przykład



Twoja aktualna taktyka to *Konkwistadorzy* i posiadasz pokazane na przykładzie jednostki. Jeśli wyślesz odpowiednio dużo jednostek, aby uformować armie, ich siła taktyczna zwiększy Twoje siły kolonizacyjne.

Jeśli wyślesz obu rycerzy i ciężką piechotę, wartość Twoich sił kolonizacyjnych wyniesie 11: siła jednostek (6) i siła taktyczna armii (+5).

Jeśli wyślesz obu rycerzy i wojownika, uformujesz armię przestarzałą, co spowoduje, że wartość Twoich sił kolonizacyjnych wyniesie 8: siła jednostek (5) i siła taktyczna armii (+3). Zauważ, że wojownik automatycznie staje się częścią armii podczas kolonizacji, pomimo iż nie był jej częścią, gdy podliczałeś swój wskaźnik siły.

Wysłanie wszystkich jednostek zapewniłoby Ci siły kolonizacyjne o wartości 12.



## POZIOM ZADOWOLENIA I NIEZADOWOLENI ROBOTNICY

Jeśli chcesz, aby Twoja populacja dobrze dla Ciebie pracowała, musisz o nią zadbać.

Podczas gry będziesz mieć możliwość zwiększenia poziomu zadowolenia na kilka różnych sposobów, zazwyczaj budując określone budynki publiczne i cuda. W rezultacie Twój znacznik zadowolenia będzie przesuwał się po torze zadowolenia znajdującym się nad żółtym bankiem. Nad każdą podsekcją banku znajduje się jedna okrągła ikona zadowolenia. Gdy podsekcja jest pusta, oznacza to, że potrzebujesz więcej ikon, aby cała Twoja populacja była zadowolona.

Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby ikon zadowolenia, niektórzy Twoi robotnicy staną się niezadowoleni.

Liczba Twoich niezadowolonych robotników to liczba pustych podsekcji na lewo od znacznika poziomu zadowolenia.

Jeśli liczba niezadowolonych robotników przewyższy liczbę wolnych robotników, masz problem. Jeśli szybko go nie rozwiążesz, będziesz musiał stawić czoła powstaniu, a to prowadzi do pominięcia całej fazy produkcji. Poniżej znajdziesz przykłady.

### POTRZEBNE IKONY ZADOWOLENIA



Po tym, jak zwiększysz swoją populację po raz drugi, 1. podsekcja Twojego żółtego banku opustoszeje. Musisz postarać się o 1 ikonę zadowolenia, aby Twój naród pozostał szczęśliwy.

Musisz albo zwiększyć poziom zadowolenia (zazwyczaj dzięki zbudowaniu czegoś), albo zaakceptować fakt, że jeden z Twoich robotników będzie niezadowolony.

### WYSTARCZAJĄCY POZIOM ZADOWOLENIA



Jeśli uda Ci się zwiększyć poziom zadowolenia o jedną albo więcej ikon, wszystko będzie w porządku. Twój znacznik poziomu zadowolenia znajdzie się nad pustą podsekcją i wszyscy będą zadowoleni.

### NIEZADOWOLONY ROBOTNIK

Z drugiej strony, jeśli nie zapewnisz sobie ikony zadowolenia, jeden z Twoich robotników będzie niezadowolony. Możesz to zaznaczyć, kładąc jednego ze swoich wolnych robotników na ikonie zadowolenia nad pustą podsekcją.



Robotnik ten nadal jest wolnym robotnikiem i może być wykorzystany tak samo, jak gdyby znajdował się w puli wolnych robotników. Jednakże nie znajduje się w puli nie bez powodu. Przypomina Ci o fakcie, że masz niezadowolonego robotnika. Jeśli nie posiadasz wystarczająco dużo wolnych robotników, aby zakryć każdą brakującą ikonę zadowolenia, na końcu swojej tury stawisz czoło powstaniu, a to oznacza, że Twoja cywilizacja niczego nie wyprodukuje.

### MOŻLIWE POWSTANIE

W trakcie gry znajdujesz się w następującej sytuacji:



Masz dwóch niezadowolonych robotników, ale tylko jednego wolnego robotnika. To oznacza, że jeden z niezadowolonych robotników został zmuszony do pracy, a stąd już krótka droga do powstania, jeśli nie naprawisz tej sytuacji.

Jakie masz opcje?

- Możesz ulepszyć swoją świątynię. To zwiększy poziom zadowolenia do 2 i będziesz posiadał już tylko jednego niezadowolonego robotnika. On jeden wystarczy, aby zakryć brakującą ikonę zadowolenia i w ten sposób unikniesz powstania.
- Możesz zbudować świątynię Ery I. Robotnik na ikonie zadowolenia jest wciąż wolnym robotnikiem i możesz go wykorzystać. Ta akcja pozwoli Ci zwiększyć poziom zadowolenia do 3, co jest wystarczające, aby wszyscy byli szczęśliwi. Nie będziesz posiadał żadnych niezadowolonych robotników.
- Możesz zwiększyć populację. To zapewni Ci dodatkowego robotnika, a nie opróżni 4. podsekcji. Będziesz miał wciąż dwóch niezadowolonych robotników, ale i dwóch wolnych robotników, którzy zakryją obie brakujące ikony zadowolenia. W ten sposób liczba niezadowolonych robotników nie przewyższy liczby wolnych robotników. W tej turze nie będziesz więc zmagać się z powstaniem, ale powinieneś pomyśleć o jakimś bardziej długotrwałym zabezpieczeniu. Jeśli zwiększysz populację raz jeszcze, opustoszeje kolejna podsekcja i nowy wolny robotnik natychmiast wyładuje na brakującej ikonie zadowolenia.
- Możesz także zyskać wolnego robotnika poprzez zniszczenie farmy, kopalni lub budynku publicznego bądź poprzez rozwiązanie jednostki wojskowej. Ale nie jest to najlepsza opcja.
- Jednak najgorszą opcją jest zaniechanie działań naprawczych i doprowadzenie do powstania. Na szczęście bardzo rzadko zdarzy się sytuacja, gdy nie będziesz mógł temu zapobiec.





# KONIEC TURY

W miarę rozwoju Twojej cywilizacji wszystkie etapy końca tury stają się niezmiernie istotne.

## ODRZUCENIE NADMIARU

### KART MILITARNYCH



Liczba Twoich czerwonych znaczników akcji określa, ile kart militarnych możesz zachować w ręku na tym etapie tury.

Jeśli to konieczne, odrzuć nadmiarowe karty (ponad liczbę swoich czerwonych znaczników akcji). Karty odrzucaj zakryte.

### PŁYNNOŚĆ ROZGRYWKI

Po tym, jak zdecydowałeś, które karty odrzucić, reszta Twojej tury ma przebieg automatyczny, co oznacza, że nie wymaga od Ciebie podejmowania jakichkolwiek decyzji. Kolejny gracz może bez przeszkód rozpocząć swoją turę.

Oczywiście jeśli wydarzy się cokolwiek, co ma wpływ i na Twoją cywilizację, aktywny gracz będzie musiał poczekać, aż dokończysz swoją turę.

## FAZA PRODUKCJI

### POWSTANIE

Faza produkcji  
(pomiędzy w przypadku powstania)

Jeśli posiadasz więcej niezadowolonych robotników niż wolnych robotników, następuje powstanie, w wyniku którego pomijasz fazę produkcji.

Powstania zostały wyjaśnione na poprzedniej stronie. W kontekście fabularnym – jeśli zmusiłeś jakichś niezadowolonych robotników do pracy, odmówili wszelkiej produkcji. Pominięcie fazy produkcji to jedyna konsekwencja powstania, ale jakże bolesna. W fazie produkcji dzieje się bowiem wiele dobrego dla Twojej cywilizacji.

### OTRZYMAJ PUNKTY NAUKI I KULTURY



Dolicz punkty na torach punktów nauki i punktów kultury zgodnie ze wskaźnikami ich przyrostu.

Jeśli wskutek błyskotliwej gry przekroczysz graniczną wartość na torze, odwróć znacznik na drugą stronę i zacznij wędrówkę po torze od początku. Na przykład odwrócony znacznik na torze punktów kultury znajdujący się na polu 10 oznacza 160 punktów.

### ROZLICZ KORUPCJĘ



Korupcja pojawia się wtedy, gdy przechowujesz zbyt wiele żywności i surowców.

Cud w budowie także może przyczynić się do korupcji. Gdy wszędzie zalega żywność i surowce, zawsze znajdzie się ktoś, kto chętnie i za darmo się nimi poczęstuje.

Jeśli w Twoim niebieskim banku widoczne są niezakryte liczby, odkryta liczba znajdująca się najbardziej z lewej strony wskazuje wartość korupcji. Jeśli wszystkie liczby są zakryte, to oznacza, że uniknąłeś korupcji.

Unikasz korupcji, jeśli w banku posiadasz co najmniej 11 niebieskich znaczników.

#### Przykład



W tym przypadku wartość korupcji wynosi -4.

W tym kroku tracisz surowce w liczbie równej wartości korupcji. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby surowców, uzupełniasz różnicę żywnością.

Innymi słowy, zwracasz surowce z kart technologii kopalni do niebieskiego banku. I jeśli nie masz ich wystarczająco dużo, aby pokryć wartość korupcji, zwracasz różnicę znacznikami z kart technologii farm. Pamiętaj, że jeden niebieski znacznik może mieć wartość większą niż 1, jeśli leży na karcie wyższego poziomu.

**Wskazówka.** Możesz uniknąć korupcji dzięki dobremu planowaniu swoich działań, poprzez zdobywanie kart zapewniających dodatkowe niebieskie znaczniki, a przede wszystkim przez budowę farm i kopalni wyższych poziomów. Przechowują one więcej żywności i surowców, zużywając przy tym mniej znaczników.

### WYPRODUKUJ ŻYWNOSĆ



Za każdego robotnika na karcie technologii farmy przenieś jeden niebieski znacznik z banku na kartę. Robotnik na karcie wyższego poziomu także produkuje jeden znacznik, ale reprezentuje on większą liczbę żywności.

### SKONSUMUJ ŻYWNOSĆ



W miarę jak pustoszeje Twój złoty bank, wzrasta konsumpcja żywności.

Jeśli w Twoim złotym banku widoczne są niezakryte liczby, odkryta liczba znajdująca się najbardziej z lewej strony wskazuje wartość konsumpcji (czyli liczbę przechowywanej żywności, jaką zjada Twoja populacja). Jeśli wszystkie liczby są zakryte, to konsumpcja nie występuje.

#### Przykład



W tym przypadku wartość konsumpcji wynosi -3.

W tym kroku tracisz żywność w liczbie równej wartości konsumpcji. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby żywności, tracisz wszystko, co posiadasz, i tracisz 4 punkty kultury za każdą brakującą sztukę.

**Uwaga!** To mało prawdopodobne, że zabraknie Ci żywności na pokrycie konsumpcji we wczesnej fazie gry. Konsumpcja ma miejsce po wyprodukowaniu żywności, więc powinieneś mieć jej wystarczająco dużo, chyba że zrobiłeś coś mało odpowiedzialnego, na przykład zniszczyłeś wszystkie swoje farmy. Jednakże w późniejszym etapie gry konsumpcja wzrasta i jeśli przewyższy wielkość produkcji, to musisz rozwiązać ten problem, zanim zaczną się kłopoty.

### WYPRODUKUJ SUROWCE



Za każdego robotnika na karcie technologii kopalni przenieś jeden niebieski znacznik z banku na kartę. Robotnik na karcie wyższego poziomu także produkuje jeden znacznik, ale reprezentuje on więcej surowców.

### PODSUMOWANIE – NIEBIESKI BANK

- W niebieskim banku przechowywane są niebieskie znaczniki.
- Niektóre efekty i karty mogą wpłynąć na liczbę niebieskich znaczników. W takich szczególnych przypadkach bierzesz znaczniki z pudełka albo zwracasz znaczniki do pudełka.
- W fazie produkcji przenosisz niebieskie znaczniki z banku na karty technologii farm i kopalni: po jednym znaczniku za każdy złoty znacznik na karcie.
- Niebieski znacznik na karcie technologii farmy lub kopalni reprezentuje liczbę żywności lub surowców wskazaną u dołu karty.

- Niebieskie znaczniki mogą reprezentować żywność lub surowce nawet na kartach pozbawionych żółtych znaczników.
- Płacisz żywnością i surowcami, przenosząc niebieskie znaczniki z kart z powrotem do banku.
- Podczas płacenia możesz rozmieniać wartości znaczników, przesuując znaczniki na karty niższych poziomów lub zamieniając znacznik z wyższej karty na kilka znaczników na niższej karcie.
- Nigdy nie możesz zamieniać znaczników z niższego poziomu na mniej znaczników na wyższym poziomie.
- Niebieskie znaczniki umieszcza się ponadto na kolejnych budowanych etapach cudu świata.
- Niebieski bank uzupełnia się zawsze od lewej do prawej strony. Jeśli odłoni się czerwona liczba ujemna, jest to wartość korupcji.
- Korupcja nie ma żadnego wpływu na Twoją cywilizację aż do fazy produkcji. Podczas rozliczania korupcji musisz zapłacić wskazaną liczbę surowców do banku. Jeśli nie masz wystarczającej liczby, różnicę dopłacasz żywnością.

## DOBRANIE KART MILITARNYCH



Dobierz 1 kartę militarną z talii aktualnej ery za każdą niewykorzystaną akcję militarną. Dobierasz karty nawet wtedy, gdy ich liczba miałaby przekroczyć obowiązujący Cię limit.

Maksymalna liczba dobieranych kart wynosi 3. W tym kroku nigdy nie możesz dobrać ich więcej.

Jeśli posiadasz więcej niewykorzystanych akcji militarnych niż 3, to i tak dobierasz tylko 3 karty.

Jeśli talia militarna się wyczerpie, potasujecie karty odrzucone pochodzące z aktualnej ery i uformujecie nowy stos dobierania.

W swojej pierwszej rozgrywce nie używacie kart Ery III, więc w Erze III nie będziesz dobierać żadnych kart.

### PODSUMOWANIE – KARTY W RĘKU

- Limit kart cywilnych, jakie możesz mieć w ręku, jest równy liczbie Twoich białych znaczników.
- Nie możesz dobrać na rękę nowej karty cywilnej, jeśli już osiągnąłeś swój limit.
- Nadal jednak możesz wziąć z toru kartę cudu, nawet jeśli posiadasz już limit kart w ręku. Karty cudów wchodzi do gry bezpośrednio, z pominięciem ręki.
- Limit kart militarnych, jakie możesz posiadać w ręku, jest równy liczbie Twoich czerwonych znaczników.
- W przeciwieństwie do kart cywilnych, limit kart militarnych nigdy nie przeszkadza Ci dobrać nowych kart.
- Liczbę kart militarnych dostosowujesz do swojego limitu tylko w pierwszym kroku fazy końca tury. Jeśli w tym momencie posiadasz więcej kart w ręku, niż wynosi Twój limit, musisz odrzucić nadmiarowe karty.
- Gdy w jednym z następnych kroków dobierasz karty militarne, limit Cię już nie obowiązuje.

## ODZYSKANIE

### WYKORZYSTANYCH AKCJI



Ostatnim krokiem w Twojej turze jest przeniesienie wszystkich wykorzystanych akcji na kartę ustroju.



# KONIEC ERY

Kończy się stara era, rozpoczyna nowa. Twoja cywilizacja wkracza na nowe ścieżki rozwoju!

## KONIEC ERY A

Era A zakończyła się w momencie, gdy gracz rozpoczynający uzupełnił tor kart po raz pierwszy (patrz str. 8).

## NOWE TALIE

Na planszy aktualnej ery umieściłeś wtedy talię cywilną Ery I i talię militarną Ery I. Stały się taliami aktualnej ery. Na koniec Ery A żadne inne działania nie będą miały już miejsca.

## KONIEC ERY I

Era I dobiega końca w momencie, gdy wyczerpie się talia cywilna Ery I. Może to nastąpić w turze dowolnego gracza, w momencie uzupełniania toru kart.



Gdy talia cywilna się wyczerpie, odkrywa się zilustrowana podpowiedź na planszy. Przypomina ona o niezbędnych krokach, jakie muszą podjąć w momencie zakończenia ery. Dotyczą one wszystkich graczy.



Gdy talia cywilna Ery I się wyczerpie, karty Ery A stają się przestarzałe.

## ODRZUCENIE PRZESTARZAŁYCH KART



Odrzucacie wszystkie przestarzałe karty z rąk.

## ODRZUCENIE PRZESTARZAŁYCH LIDERÓW I CUDÓW W BUDOWIE



Jeśli posiadasz lidera z Ery A, musisz go usunąć z gry. Jeśli posiadasz cud Ery A w budowie, musisz go usunąć z gry. (Niebieskie znaczniki leżące na karcie wracają do Twojego niebieskiego banku).

Ilustracja podpowiada Ci także, abyś odrzucił przestarzałe pakty, ale w swojej pierwszej grze nie będziesz miał żadnych kart paktów.

Wszystkie pozostałe karty, włączając ukończone cuda, pozostają w grze bez względu na erę, z której pochodzą.

## UTRATA ŻÓŁTYCH ZNACZNIKÓW



Ostatnim krokiem jest zwrot dwóch żółtych znaczników z żółtego banku do pudełka przez każdego z graczy. To symbolizuje rosnące wraz z rozwojem cywilizacyjnym wymagania Twojej populacji. Bardziej zaawansowane cywilizacje zaczynają coraz więcej żądać.

**Wskazówka.** Przygotuj się do końca ery. Cywilizacje, które zaniedbają produkcję żywności lub poziom zadowolenia, mogą wpaść w kłopoty.

## NOWE TALIE

Skończyła się zatem Era I i rozpoczęła Era II. Potasujcie talię cywilną Ery II i połóżcie ją na planszy aktualnej ery. Jest to talia cywilna aktualnej ery. Jeśli tor kart cywilnych posiada puste miejsca, dopełnijcie go kartami z Ery II.

Usuńcie z planszy talię militarną Ery I i zastąpcie ją potasowaną talią militarną Ery II. Jest to talia militarna aktualnej ery.

**Uwaga!** Koniec ery nie ma wpływu na karty w stosach aktualnych i przyszłych wydarzeń.

## KONIEC ERY II



Era II kończy się, gdy wyczerpie się talia cywilna Ery II. Proces przebiega podobnie, nie licząc faktu, że teraz Era I stała się przestarzała.

- Wszyscy odrzucają karty Ery I ze swojej ręki.
- Wszyscy usuwają liderów Ery I i cuda w budowie Ery I.
- Każdy traci 2 żółte znaczniki z banku.

## BRAK NOWYCH TALII

Gdy Era II dobiega końca, rozpoczyna się Era III. W Twojej pierwszej rozgrywce nie używasz talii kart Ery III, więc po usunięciu z planszy talii militarnej Ery II nie kładziesz na jej miejsce nowej talii.

Od tej chwili na torze kart nie pojawią się już żadne nowe karty. Gracze nadal jednak usuwają wskazaną liczbę kart i przesuwają pozostałe karty w lewo. Nie uzupełniają natomiast pustych miejsc po prawej stronie. Nie dobierają także kart militarnych.



## OSTATNIA RUNDA

Po zakończeniu Ery II każdy z graczy powinien rozegrać co najmniej jeszcze jedną turę. Wszystko zależy od tego, kto był graczem rozpoczynającym grę.

- Jeśli Era II zakończyła się w turze gracza rozpoczynającego, to rozpoczęta właśnie runda jest rundą ostatnią.
- W każdym innym przypadku po zakończeniu tej rundy wszyscy gracze rozegrają jeszcze jedną rundę.

W obu przypadkach gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego będzie tym, który rozegra ostatnią turę w grze, tak aby wszyscy gracze mieli rozegraną identyczną liczbę tur.

## PODSUMOWANIE — ŻÓŁTY BANK

- W żółtym banku przechowywane są żółte znaczniki.
- Niektóre efekty i karty mogą wpłynąć na liczbę żółtych znaczników. W takich szczególnych przypadkach bierzesz znaczniki z pudełka albo zwracasz znaczniki do pudełka.
- Zwracasz 2 żółte znaczniki do pudełka także na koniec Ery I i II (a w wariacie pełnym – także Ery III).
- Żółty znacznik poza bankiem jest robotnikiem (patrz Podsumowanie – robotnicy na str. 14).
- Aby zmienić żółty znacznik z banku w robotnika, wykonujesz akcję „zwiększenia populacji”. Koszt w żywności to liczba pod sekcją żółtego banku, z której pochodzi znacznik. Przenosisz znacznik do puli wolnych robotników.
- Robotnicy wracają do żółtego banku tylko w sytuacji, gdy poświęcasz jednostki podczas kolonizacji albo gdy konkretny efekt nakazuje Ci zmniejszenie populacji.
- Żółte znaczniki w banku nie są robotnikami. Są częścią systemu księgowego. Bank pustoszeje od prawej strony. Gdy jakaś sekcja opustoszeje, zostaje odkryta czerwona liczba ujemna oznaczająca wartość konsumpcji.
- Konsumpcja nie ma żadnego efektu aż do fazy produkcji. Podczas kroku „Skonsumuj żywność” musisz zapłacić wskazaną liczbę sztuk żywności. Jeśli nie posiadasz jej wystarczająco dużo, płacisz 4  za każdą brakującą sztukę .
- Powyżej każdej podsekcji żółtego banku widnieje liczba powiązana z ikoną zadowolenia. Jeśli podsekcja jest pusta, Twoje cywilizacja potrzebuje co najmniej takiego poziomu zadowolenia. Jeśli posiadasz mniej ikon, liczba pustych podsekcji na lewo od znacznika poziomu zadowolenia stanowi liczbę Twoich niezadowolonych robotników (patrz Poziom zadowolenia i niezadowoleni robotnicy na str. 19).

## PODSUMOWANIE — ODRZUCANIE KART

- Karty cywilne należy odrzucać odkryte.
- Karty cywilne, które zostały odrzucone albo usunięte z gry, nigdy nie wrócą już do gry. Możecie odłożyć je do pudełka.
- Karty militarne należy odrzucać zakryte.
- Zagrane oraz odrzucone karty militarne należy rozdzielać według ich rewersów. Jeśli talia militarna aktualnej ery się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty tej ery i utworzyć nowy stos dobierania.
- Rozpatrzone wydarzenia niebędące terytoriami należy odkładać na stos minionych wydarzeń. Nie wrócą już do gry.

# KONIEC PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się, gdy ostatni gracz (po prawej stronie gracza rozpoczynającego) rozegra swoją ostatnią turę. Czas na końcowe punktowanie.

## KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Na koniec pierwszej rozgrywki gracze otrzymują dodatkowe punkty kultury za specjalne osiągnięcia cywilizacyjne:

- 1 punkt kultury za każdą kartę technologii Ery I i 2 punkty kultury za każdą kartę technologii Ery II. Karta ustroju liczy się podwójnie.
- Tyle punktów kultury, ile wynosi wskaźnik przyrostu nauki.
- Tyle punktów kultury, ile wynosi wskaźnik siły.
- Tyle punktów kultury, ile wynosi wskaźnik poziomu zadowolenia.
- Tyle punktów kultury, ile wynosi wartość produkcji żywności i surowców. (Policz, ile żywności i surowców produkują Twoi robotnicy w fazie produkcji. Zignoruj konsumpcję i konsumpcję).
- 3 punkty kultury za każdą posiadaną kolonię.
- 6 punktów kultury za każdy ukończony cud Ery II.

Podliczajcie swoje zdobycze punktowe krok po kroku. Każdy z Was musi mieć czas na podliczenie swoich punktów.

**Uwaga!** Powyższe zestawienie dotyczy tylko pierwszej rozgrywki! Pełny wariant gry jest oparty na innym systemie punktowania.

## ZWYCIĘZCA

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów kultury.

W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

Najważniejsze jest to, że zakończyłeś swoją pierwszą rozgrywkę w Cywilizację: Poprzedz Wieki. Następnym razem rozegrasz już pełny wariant gry.



# PEŁNA ROZGRYWKA

Pełna rozgrywka toczy się według tych samych zasad co pierwsza rozgrywka, ale do gry wchodzi także talie Ery III i dochodzą możliwości większej interakcji z przeciwnikami.

## ERA III

W pełnym wariantcie gry Era III jest pełnoprawną erą rozgrywaną na tych samych zasadach co Ery I i II.

Po zakończeniu Ery II potasujecie talie cywilną i militarną Ery III i umieścicie na planszy aktualnej ery jako nowe talie. Kontynuujecie grę przez kolejną erę.

Erą końca gry jest w tym wariantcie Era IV. Proces przebiega tak samo jak w przypadku zakończenia gry w pierwszej rozgrywce.

- Gdy talia cywilna Ery III się wyczerpie, odrzućcie karty Ery II – karty, które pozostały Wam w rękach, liderów, cuda w budowie i pakty będące w grze. Tragicie także po 2 żółte znaczniki. Rozpoczyna się Era IV. Na planszy nie kładzie się nowych talii.

- Jeśli Era IV rozpoczęła się w turze gracza rozpoczynającego, to rozpoczęta właśnie runda jest rundą ostatnią. W każdym innym przypadku następna runda jest rundą ostatnią.

### CUDA ERY III



Cuda Ery III posiadają jednorazowy efekt w momencie ich ukończenia. Otrzymujesz określoną liczbę punktów kultury w zależności od swoich kart i robotników. Niektóre cuda zostały dokładniej objaśnione w sekcji *Dodatkowe wyjaśnienia* na ostatniej stronie *Instrukcji*.

### SAMOLOTY BOJOWE

Samoloty bojowe to typ jednostki wojskowej, który pojawia się tylko w talii Ery III.

Jednostka samolotów bojowych standardowo zwiększa Twój wskaźnik siły, tak jak każda inna jednostka. Samoloty bojowe nie są wymagane do spełnienia wymogów żadnej karty taktyki, ale mogą dołączyć do dowolnej armii, aby podwoić wartość jej siły taktycznej. Do każdej armii możesz dołączyć tylko 1 jednostkę samolotów.

Przykład



Wszystkie jednostki zwiększają wskaźnik siły Twojej cywilizacji. Dodatkowo Twoja karta taktyki pozwala Ci uformować trzy armie. Standardowo siła taktyczna armii wynosi +2, ale dwie z nich posiadają w swoich szeregach jednostkę samolotów bojowych, co zwiększa ich siłę taktyczną do wartości +4. Podsumowując, siła taktyczna wszystkich Twoich armii wynosi +10.



Taktyka *Konkwistadorzy* wypada nawet lepiej. Formujesz dwie armie. Jedna z nich obejmuje jednostkę wojownika, więc jest przestarzała. W każdej armii obecne są samoloty bojowe, które podwajają wartość siły taktycznej. Przestarzała armia ma zatem siłę taktyczną +6, a druga armia +10. Razem daje to +16 siły taktycznej, nie licząc siły samych jednostek.



Przejście na taktykę *Oddziały szturmowe* nie przyniesie korzyści względem *Konkwistadorów*. Masz teraz bowiem tylko jedną armię, na dodatek z jednostką z Ery I, więc armia jest przestarzała. Nawet z samolotami bojowymi podwajającymi wartość siły taktycznej, będzie ona wynosić tylko +12. Druga jednostka samolotów nie dołączy do żadnej armii (ale jej siła 5 jako jednostki nadal się liczy, podobnie jak siła samolotów w armii). Z drugiej strony, jeśli ulepszyłbyś jednego z rycerzy, armia nie byłaby już przestarzała i jej siła taktyczna wyniosłaby aż +22!

## FAZA POLITYCZNA

Wariant pełny jest rozgrywany przy użyciu wszystkich kart militarnych. Talie zawierają teraz także karty agresji, wojen i paktów. A to daje Ci nowe możliwości podczas rozgrywania fazy politycznej. Ponadto pojawiła się opcja rezygnacji z gry, jeśli czujesz, że idzie Ci naprawdę źle.

Pełne zasady zagrywania tych kart znajdziesz na str. 4 *Instrukcji*. Wojny są rozstrzygane w rundzie następującej po rundzie, w której zostały wypowiedziane, jak zostało to objaśnione na str. 3 *Instrukcji*. Teraz, gdy rozumiesz już resztę gry, nie powinieneś mieć żadnych problemów ze zrozumieniem tych kilku dodatkowych zasad.

Poniżej znajdziesz tylko ich krótkie omówienie.

### MILITARNA STRONA ROZGRYWKI

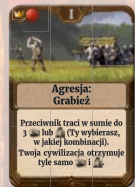
Militaria są ważną częścią gry. Trudno jest co prawda wygrać grę, bazując jedynie na wysokim wskaźniku siły, ale dużo łatwiej ją przegrać, ignorując go zupełnie.

#### WYDARZENIA



Nawet jeśli współgracze nie grają zbyt agresywnie, wielokrotnie najsilniejsza cywilizacja będzie czerpać korzyści, a najsłabsza odczuwać bolesne konsekwencje wydarzeń zależnych od siły graczy. Należy się starać, aby w każdej turze być nieco silniejszym od innych.

#### AGRESJE



Jeśli któryś z przeciwników osiągnie znaczącą przewagę siły, może zagrać przeciwko Tobie kartę agresji. Agresję zagrywa się w ramach akcji politycznej, a atakujący musi na nią poświęcić określoną liczbę akcji militarnych.

Aby się obronić, musisz co najmniej wyrównać siłę atakującego, zagrywając z ręki karty militarne „bonus”. Dodajesz wartość bonusu (widniejącego w górnej części karty) jako tymczasową siłę do swojego wskaźnika siły. Możesz także odrzucić z ręki dowolną zakrytą kartę militarną, aby otrzymać bonus do siły +1. Sumaryczna liczba kart, jaką możesz w ten sposób zagrać lub

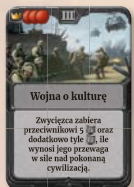
odrzuć, nie może przekroczyć liczby Twoich czerwonych znaczników.

Jeśli nie możesz co najmniej wyrównać siły do atakującego (albo z jakiegokolwiek powodu nie chcesz), wtedy agresja jest udana. Zazwyczaj oznacza to, że atakujący zabiera albo niszczy coś należącego do Twojej cywilizacji.

Staraj się nie odstawać za bardzo pod względem siły, szczególnie jeśli nie posiadasz w ręku kart „bonus”. Analogicznie, jeśli zyskałeś sporą przewagę nad przeciwnikiem, rozważ atak na niego.

**Wskazówka.** Cywilizacje ulegają osłabieniu wskutek kolonizacji, gdyż poświęcili jednostki i często także karty bonusowe.

#### WOJNY



Być może zmęczył Cię ten ciągły wyścig zbrojeń. Być może odstajesz militarnie od przeciwników w takim stopniu, że nawet karty bonusowe nie są w stanie ochronić Cię przed agresjami. Być może pogodziłeś się z byciem na celowniku i chcesz się po prostu skoncentrować na ważniejszych aspektach rozwoju swojej cywilizacji. Być może jest to dobra strategia. A być może właśnie prosisz się o wojnę...

Gracz wypowiedział wojnę podczas swojej fazy politycznej, ale nie jest ona rozstrzygnięta od razu. Obaj zaangażowani gracze mają jeszcze jedną turę, aby zwiększyć swój wskaźnik siły, choć gracz wypowiedziający wojnę wydał już kilka akcji militarnych na jej wypowiedzenie i może nie dysponować zbyt wieloma możliwościami. Wojna zostanie rozstrzygnięta na początku jego kolejnej tury.

W przeciwnieństwie do agresji:

- Liczą się tylko karty w obszarze gry. Gracze nie otrzymują bonusów wynikających z kart „bonus” ani z odrzucanych kart militarnych.
- Zarówno jedna, jak i druga cywilizacja może zwyciężyć i osiągnąć korzyści. (Podczas agresji, jeśli atakujący nie osiągnął sukcesu, karta agresji nie miała żadnego efektu).

- Wysokość kary za przegraną wojnę zależy od różnicy sił między stronami. (Podczas agresji liczy się sam fakt wygranej bez względu na różnicę. W wojnie ma ona bardzo duże znaczenie).

Dlatego też ignorowanie zbrojeń może jednak nie być dobrą strategią, gdyż inni gracze mają otwartą drogę do wypowiedzenia Ci kolejnych wojen.

Analogicznie, jeśli widzisz, że przeciwnicy dysponują dużo mniejszą siłą od Ciebie, możesz wypowiedzieć im wojnę. Ale uważaj, cywilizacja silna ekonomicznie może w ciągu jednej tury znacząco podnieść wartość swojego wskaźnika siły. A raczej nie chciałbyś przegrać wojny, którą sam wypowiedziałeś.

#### PAKTY

Pakty są używane w rozgrywkach 3- i 4-osobowych.

W rozgrywce 2-osobowej usuńcie je z talii militarnych.

Pakty dodają do gry odrobinę dyplomacji i kooperacji. W ramach swojej akcji politycznej możesz zaoferować pakt jednemu z graczy. Gracz ten może ofertę przyjąć albo odrzucić. Jeśli ją przyjmie, pakt pozostaje w grze i staje się aktywny. Jeśli gracz odrzuci ofertę, bierzesz kartę paktu z powrotem na rękę i kończysz swoją fazę polityczną.

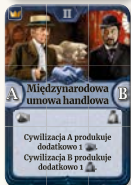
**Uwaga!** Gracze nie powinni dyskutować o możliwości zawiązania paktu przed jego zagranieniem.

Możesz być stroną w więcej niż jednym pakcie, ale w swoim obszarze gry możesz posiadać tylko jeden pakt (który Ty zaoferowałeś). Jeśli zaoferujesz nowy pakt i propozycja zostanie przyjęta, automatycznie odrucasz poprzedni pakt znajdujący się w Twoim obszarze gry. Możesz także wykorzystać akcję polityczną do anulowania paktu, którego jesteś stroną. Pakty mogą stać się przestarzałe i zostaną usunięte z gry automatycznie na koniec odpowiednich er (tak, jak liderzy i cuda w budowie).





Niektóre pakt są symetryczne i dają korzyści obu stronom. Ale może to być broń obosieczna. Miło mieć otwarte granice z sojusznikiem, dopóki Cię nie zaatakują. Miło zawiązać współpracę naukową, o ile partner nie wykorzystuje wszystkich Twoich punktów nauki.



Niektóre pakt są trochę niesymetryczne, ale za to się uzupełniają. Polegają na znalezieniu partnera, który chętnie uzupełni swoje braki tym, co Ty masz do zaoferowania.



Jeszcze inne pakt są mocno niesymetryczne. Jeden gracz oferuje drugiemu korzyści w zamian za pokój albo ochronę. Jeśli jesteś słaby militarnie, możesz zaproponować taki pakt silniejszej cywilizacji, aby została Ci w spokoju. Z drugiej strony, jeśli jesteś silny, możesz wykorzystywać taki pakt do osiągnię-

cia korzyści od słabszego przeciwnika. Składając ofertę paktu asymetrycznego, decydujesz, który gracz będzie którą stroną. Przeciwnik może przyjąć albo odrzucić Twoją ofertę paktu.

**Uwaga!** Jeśli pakt wyraźnie nie mówi inaczej, to cywilizacje związane paktem mogą siebie atakować. I jeśli pakt nie mówi inaczej, to pozostaje on nadal w mocy po ataku.

### PAMIĘTAJ O PRODUKCJI DODATKOWEJ

Możesz oznaczyć farmę albo kopalnię Ery A czerwonym znacznikiem wziętym z pudełka, aby pamiętać o dodatkowej produkcji wynikającej z paktu. Możesz także w ten sposób oznaczyć dodatkową produkcję z takich kart jak *Kolej transkontynentalna*.

### REZYGNACJA Z GRY

Mamy nadzieję, że taka sytuacja Ci się nie przytrafi, ale czasem po prostu nic się nie układa. Jeśli wszyscy przeciwnicy są znacząco silniejsi, a Twoja ekonomia kuleje, to sytuacja może pogarszać się z każdą kolejną turą. Stajesz się łatwym celem dla agresji, wojen i negatywnych wydarzeń.

Oczywiście rozgrywka nadal może dostarczać satysfakcji, nawet jeśli wyraźnie przegrywasz. Nikt nigdy nie zmusi Cię do rezygnacji. Możesz jednak samodzielnie podjąć honorową decyzję o poddaniu się. Przyznajesz się do porażki i pozwalasz innym konkurować już we własnym gronie zamiast pozwalać im czerpać korzyści z Twojej słabości.

Możesz zrezygnować z gry w ramach swojej akcji politycznej. Jakikolwiek toczące się przeciwko Tobie wojny zostają anulowane (ale, jako że historia pamięta o zwycięstwach, przyniosą tym, którzy je wypowiedzieli, 7 punktów kultury). Usuń wszystkie karty swojej cywilizacji z gry. Jeśli w grze pozostało dwóch albo trzech graczy, rozgrywka toczy się jako 2- albo 3-osobowa. Jeśli w grze pozostał tylko jeden gracz, zostaje zwycięzcą.

Jednak w większości przypadków rozgrywka toczy się dalej i kończy standardowym punktowaniem.

## KONIEC PEŁNEJ ROZGRYWKI

Tak, jak podczas pierwszej rozgrywki, gra dobiega końca, gdy gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego rozegra swoją ostatnią turę.

Punktowanie obowiązujące podczas pierwszej rozgrywki nie ma zastosowania w rozgrywce pełnej. W zamian punktowane są tylko niektóre aspekty Twojej cywilizacji. Gracze decydują, za co zdobędą punkty, zagrywając wydarzenie Ery III.

### KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Na koniec gry weźcie wszystkie wydarzenia Ery III leżące na stosach aktualnych i przyszłych wydarzeń i rozpatrzenie je po kolei. Kolejność rozpatrywania nie ma znaczenia.

**Uwaga!** Wydarzenia z wcześniejszych er nie mają wpływu na końcowe punktowanie.

### WYDARZENIA ERY III

Wydarzenia Ery III określają, za co cywilizacje mogą zdobyć punkty kultury. Wydarzenia te mogą być rozpatrzone jeszcze w czasie trwania gry. Wydarzenia, które

pozostaną na planszy na stosach aktualnych i przyszłych wydarzeń, zostaną rozpatrzone na koniec gry. Zatem planując wydarzenie Ery III, możesz być pewien, że zostanie ono rozpatrzone.



Większość wydarzeń Ery III nagradza każdą cywilizację określoną liczbą punktów kultury za karty i robotników w obszarze gry.



Niektóre z wydarzeń Ery III gwarantują punkty w oparciu o ranking graczy pod określonym względem. Na przykład wydarzenie *Wpływ nauki*, gdzie w treści występuje zapis „14/7/0”, zapewnia 14 punktów kultury 4 graczowi o największym przyroście nauki i 7 graczowi o drugim największym przyroście. Trzeci gracz nie otrzymuje żadnych punktów. Stosuje się standardowe rozstrzygnięcia remisów – remis wygrywa gracz,

którego тура właśnie trwa albo którego тура nadejście szybciej.

Podczas końcowego punktowania remisy rozstrzyga się, zakładając, że trwa тура gracza rozpoczynającego.

Jest to pewna korzyść dla gracza rozpoczynającego, ale z kolei ostatni gracz zna już końcowe wartości wskaźników wszystkich innych graczy.

### ZWYCIĘZCA

Po rozpatrzeniu wszystkich wydarzeń Ery III, które zostały przez Was zaplanowane, porównujecie ostateczne wyniki punktowe.

Gracz o największej liczbie punktów kultury zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Ale co najważniejsze, każdy z Was miał okazję opowiedzieć wyjątkową historię swojej własnej cywilizacji!

## JAK PRZECHOWYWAĆ KOMPONENTY



Karty i znaczniki możecie przechowywać w pudełku, tak jak pokazano na ilustracji. Karty możecie posortować na talie cywilne i militarne każdej ery. Jeśli będziecie grać głównie w 2 albo 3 osoby, karty usuwane z talii ze względu na liczbę graczy możecie trzymać w pudełku w osobnej przegródce, co ułatwi przygotowywanie kolejnych rozgrywek.

Plansze ułóżcie na wierzchu wypraski, tak jak pokazano, rozpoczynając od planszy aktualnej ery, a kończąc na planszach kultury i nauki, które zmieszczą się obok siebie. Ułóżcie na nich plansze graczy, instrukcje i karty pomocy. W trakcie rozgrywki możecie trzymać białe, czerwone, żółte i niebieskie znaczniki w pudełku, skąd w razie potrzeby łatwo możecie po nie sięgać.

Jeśli używacie koszulek na karty, zalecamy karty trzymać w pudełku w pozycji bocznej, tak jak widać na ilustracji poniżej.





# CO NOWEGO W NOWEJ EDYCJI CYWILIZACJI

**Cywilizacja:** Poprzez *Wiek* gości na stołach graczy już od 2006 roku. Nowe wydanie zostało zainspirowane komentarzami wieloletnich graczy, którzy pokochali grę. Zgodnie z ich sugestiami wprowadziliśmy kilka usprawnień, ale serce gry pozostało nietknięte. Gracze znający poprzednie edycje będą w stanie grać według nowych zasad po lekturze poniższego zestawienia zmian.

W tej części znajdziecie odniesienia do stron w *Instrukcji*, która zawiera wszystkie zasady gry i została zaprojektowana w taki sposób, aby łatwo można było znaleźć szczegóły dotyczące określonych aspektów gry.

## ZMIANY NA KARTACH

Wiele kart uległo zmianie i nie mówimy tu tylko o szacie graficznej. Podczas pierwszych rozgrywek w nową *Cywilizację* czytajcie uważnie treść kart. Niektóre zostały dokładniej objaśnione w *Instrukcji* (*Dokładniejsze wyjaśnienia* str. 12).



## KONIEC TURU

Nowy przebieg fazy końca tury zawiera kilka zmian. Przebieg tej fazy został rozpisany na planszy gracza, aby gracze nie musieli zaglądać do instrukcji, ucząc się nowego porządku.

## KORUPCJA

Korupcja jest teraz rozliczana przed produkcją żywności i surowców. To ułatwia oszacowanie, na ile graczowi grozi korupcja, i tym samym ułatwia zaplanowanie fazy akcji. Gracz nie musi sobie już wyobrazić, jak będzie przebiegała produkcja i migracja niebieskich znaczników.

Trzy pola w niebieskim banku są opatrzone czerwoną liczbą ujemną. Jeśli w momencie rozliczania korupcji co najmniej jedno takie pole jest odkryte, to liczba z pola najbardziej po lewej stronie oznacza poziom korupcji. Gracz traci wskazaną liczbę surowców. Jeśli nie posiada wystarczającej liczby surowców, traci wszystko, co posiada, a różnicę pokrywa, tracąc żywność. (Patrz *Faza produkcji* na str. 6).

Aby utrzymać równowagę między produkcją a korupcją, zmniejszono ogólną liczbę niebieskich znaczników do 16. (Patrz *Plansza gracza* na str. 2).

## ODRZUCENIE NADMIARU KART MILITARNYCH

Nadmiarowe karty militarne należy teraz odrzucić po fazie akcji, a nie przed nią. To umożliwi zagranie karty taktyki, zanim nastąpi konieczność odrzucenia kart. Ponadto jeśli gracz zwiększy swoją liczbę akcji militarnych, może zachować w ręku więcej kart jeszcze w tej samej turze.

Jednakże zmiana ta została podyktowana głównie płynnością rozgrywki. Łatwiej graczom zdecydować o kartach do odrzucenia, gdy wykonali już swoje akcje. (Patrz *Odrzucenie nadmiaru kart militarnych* na str. 6).

## DOBRIANIE KART MILITARNYCH

Dobranie kart militarnych nie jest już częścią fazy produkcji, więc nie jest pomijane podczas powstania. (Patrz *Dobranie kart militarnych* na str. 6).

## ODZYSKANIE WYKORZYSTANYCH AKCJI

Ten krok jest teraz formalnie częścią fazy końca tury. (Patrz *Odzyskanie wykorzystanych akcji* na str. 6).

## LIDERZY

### ZASTĄPIENIE LIDERA

Tak jak dotychczas, jeśli gracz wystawia nowego lidera, a ma już lidera, stary lider zostaje usunięty z gry. Ale teraz gracz otrzymuje 1 akcję cywilną. Zwrot akcji następuje tylko w sytuacji, gdy gracz zastępuje lidera. (Patrz *Wystawienie lidera* na str. 5).

## WSKAŹNIKI CYWILIZACJI

### ŻADNYCH OGRANICZEŃ

Wskaźniki kultury, nauki i siły nie mają teraz żadnych wartości krańcowych. Nie ma także limitu posiadanych punktów kultury i nauki. Gracze mogą oznaczać ich liczbę w dowolny sposób. Znaczniki zostały zaprojektowane tak, aby umożliwić po ich odwróceniu oznaczenie tego, że pokonywane jest drugie „okrażenie” po torze punktów.

Wskaźniki i punkty nadal nie mogą przybrać wartości poniżej 0. Wskaźnik poziomu zadowolenia zawsze mieści się w przedziale 0–8. (Patrz *Wskaźniki cywilizacji* na str. 10).

## TAKTYKI

### SZTANDAR TAKTYKI

Każdy gracz posiada swój sztandar taktyki, który wykorzystuje do oznaczenia swojej aktualnej taktyki. (Patrz *Elementy gracza* na str. 2).

## ZAGRANIE TAKTYKI

Karty taktyki można zagrywać tak, jak w poprzedniej wersji gry – w fazie akcji za 1 akcję militarną. Zagrana karta łąduje w obszarze gry danego gracza i zostaje oznaczona jego sztandarem. Taką taktykę nazywamy własną. (Patrz *Zagranie taktyki* na str. 6).

## UDOSTĘPIENIE TAKTYK

Taktyka gracza pozostaje jego własną taktyką bardzo krótko. Na początku swojej następnej tury, jeszcze przed fazą polityczną, gracz przenosi własną taktykę do obszaru wspólnych taktyk na planszy militarnej. Już do końca gry każdy gracz będzie mógł ją skopiować. (Patrz *Udostępienie taktyki* na str. 3).

## SKOPIOWANIE TAKTYKI

W fazie akcji gracz może skopiować dowolną taktykę znajdującą się w obszarze wspólnych taktyk za 2 akcje militarne. W tym celu kładzie na wybranej taktyce swój sztandar, czym zaznacza, że jest to jego aktualna taktyka. Na jednej karcie może leżeć kilka sztandarów. Gracz może zagrać albo skopiować tylko jedną taktykę w turze. (Patrz *Skopiowanie taktyki* na str. 6).

## AGRESJE

### BRAK POŚWIĘCANIA JEDNOSTEK

Ani atakujący, ani obrońca nie może już poświęcać jednostek podczas agresji. Zamiast tego opracowaliśmy nowy sposób obrony, który nie osłabia aż w takim stopniu obrońcy.

### OBRONA

Tak jak dotychczas, obrońca może zagrywać karty militarne „bonus” zwiększające tymczasowo jego siłę. Dodatkowo może zagrywać dowolne zakryte karty militarne z ręki za +1 tymczasowej siły. Jednak sumaryczna liczba kart zagrzanych lub odrzuconych w ramach obrony nie może przekroczyć liczby wszystkich akcji militarnych. (Patrz *Zagranie agresji* na str. 4).

## WOJNY

### BRAK POŚWIĘCANIA JEDNOSTEK

Żadna strona konfliktu nie może poświęcać jednostek podczas wojny. W poprzedniej wersji gry poświęcanie często prowadziło pod koniec gry do ogromnych strat po obu stronach, pozostawiając strony konfliktu bezbronne wobec przypadkowych ataków pozostałych graczy. (Patrz *Wynik wojny* na str. 3).

# WARIANTY GRY

Jeśli uważacie, że pełna rozgrywka jest zbyt długa lub zbyt agresywna, możecie spróbować następujących wariantów. Zostały zaprojektowane w taki sposób, aby rozgrywka nadal była satysfakcjonująca i wymagająca. Jednakże niektóre kombinacje kart mogą być osłabione albo wzmocnione w stosunku do wariantu pełnego.

## KRÓTSZA GRA

Spróbujcie tego wariantu, aby cieszyć się pełnią rozgrywki w krótszym czasie. Rozegrajcie tylko 2 ery, ale pod każdym innym względem stosujecie zasady wariantu pełnego, włączając agresje, wojny i pakt.

## PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie grę tak, jak do pełnej rozgrywki. Dodatkowo:

- Zbierzcie wszystkie wydarzenia z talii militarnej Ery III i utwórzcie z nich talię wydarzeń końca gry. Potasujcie ją, a następnie rozdajcie graczom po dwie karty. Gracze trzymają karty zakryte obok swoich plansz. Nie mogą oglądać ich treści aż do zakończenia Ery I.
- Kolejne trzy wydarzenia Ery III połóżcie awerssem do góry na stole, tak aby każdy widział ich treść.
- Weźcie jedną kartę *Wojna o kulturę* z talii militarnej Ery III i połóżcie odkrytą obok trzech odkrytych wydarzeń.
- Pozostałe karty militarne Ery III oraz wszystkie karty cywilne Ery III nie będą używane.

## WOJNY

Gdy wypowiedzasz wojnę, musisz zagrać kartę wojny z ręki tak jak zawsze, ale możesz zdecydować, czy jest to wojna widniejąca na tej karcie, czy wojna z wyłożonej karty *Wojna o kulturę*. Jeśli wypowiedzasz wojnę z wyłożonej karty wojny

z Ery III, płacisz jej koszt, a nie zagrywanej faktycznie karty. Gdy rozstrzygasz wojnę, odrzucasz swoją kartę. Możliwość, aby „podmienić” wojnę na wojnę z Ery III jest dostępna zawsze, nawet jeśli toczy się właśnie inna „podmieniona” wojna.

## KONIEC ERY I

Na końcu Ery I wszyscy gracze oglądają treść swoich kart wydarzeń Ery III. Każdy gracz odrzuca jedną zakrytą kartę, a drugą zatrzymuje. Gracze nie mogą oglądać kart odrzuconych ani zatrzymanych przez innych graczy.

## KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Na koniec gry:

- każdy gracz zdobywa 6 punktów kultury za każdy ukończony cud Ery II;
- gracze zdobywają punkty z trzech jawnych wydarzeń Ery III;
- potasujcie wydarzenia Ery III wybrane przez graczy i rozegrajcie je po kolei.

## GRA POKOJOWA

Jeśli pragniecie cieszyć się rozwojem cywilizacji z dala od wojen i agresji, spróbujcie tego wariantu.

Usuńcie z talii militarnych karty agresji, wojen i paktów. (Jeśli bardzo lubicie grę z paktami, zatrzymajcie cztery pakt, które nie odnoszą się do ataków na innych graczy).

Militarny aspekt gry nadal jest istotny w kontekście kolonizacji i wydarzeń opartych na porównywaniu siły między graczami. Jeśli chcecie, aby był jeszcze ważniejszy, spróbujcie następującego wariantu:

## GLOBALNY KONFLIKT

Gdy dobiega końca Era I, Era II i Era III, następuje konflikt globalny. Każda cywilizacja otrzymuje liczbę punktów kultury równą różnicy pomiędzy swoim wskaźnikiem siły a wskaźnikiem siły najsłabszej cywilizacji. Tym samym najsłabsza cywilizacja nie otrzymuje żadnych punktów.

## WIĘCEJ WARIANTÓW

W instrukcji do poprzednich edycji gry znalazło się jeszcze kilka innych wariantów, a kilka kolejnych zostało opracowanych przez graczy na przestrzeni tych kilku lat. Jednakże nie korzystano z nich zbyt często. Pracując nad tą edycją gry, skoncentrowaliśmy się na dopracowaniu i zbalansowaniu pełnego wariantu gry bez żadnych modyfikacji.

Oczywiście, jeśli polubiliście jakiś wariant, możecie nadal go używać, grając w tę edycję.

Zmiany, jakich dokonaliśmy w tej edycji, zostały podyktowane gustem naszym i naszych testerów. Jeśli jednak lubiliście jakieś zasady z poprzedniej edycji (na przykład poświęcanie jednostek w czasie wojny), możecie zastosować je i tutaj. Czerpanie radości z rozgrywki jest ważniejsze niż utrzymanie perfekcyjnego balansu gry.

Możecie także odwiedzić stronę [ThroughTheAges.com](http://ThroughTheAges.com). Jeśli jakiś wariant zyska uznanie graczy, opublikujemy go na stronie jako jeden z oficjalnych wariantów.

