

SEU TURNO

SEQUÊNCIA DE INÍCIO DE TURNO

PRENCHER A FILA DE CARTAS (EXCETO DURANTE A PRIMEIRA RODADA)

Remova cartas das primeiras posições, deslize o resto para a esquerda e distribua novas cartas.

- A Era A termina quando isto é feito pela primeira vez.
- A Era I, II ou III termina se este baralho civil se esgotar. Siga os ícones no tabuleiro de Era atual.

RESOLVER UMA GUERRA (SE VOCÊ DECLAROU UMA NA RODADA ANTERIOR)

O jogador que tiver a maior força (nenhuma carta de bônus pode ser jogada) é o vencedor. Siga o texto na carta, depois descarte-a.

TORNAR TÁTICAS DISPONÍVEIS (SE VOCÊ TIVER UMA TÁTICA EXCLUSIVA)

- Mova sua carta de tática para a área comum de táticas.

FASE POLÍTICA (VOCÊ PODE REALIZAR NO MÁXIMO UMA DAS SEGUINTES)

PREPARAR UM EVENTO (CARTA MILITAR VERDE COM O SÍMBOLO NA PARTE SUPERIOR DIREITA)

- Coloque a carta virada para baixo no topo do baralho de eventos futuros. Pontue  igual ao nível desta carta.
- Revele a carta do topo do baralho de eventos atuais e resolva seus efeitos. Se for um território, resolva a colonização.
- Se esta for a última carta no baralho de eventos atuais, embaralhe (e reordene) o baralho de eventos futuros de modo a criar um novo.

JOGAR UMA AGRESSÃO (CARTA MILITAR MARROM COM AGRESSÃO NO TÍTULO)

- Revele a carta, escolha um rival e pague o custo de ação militar mencionado.
- Seu rival pode se defender jogando cartas de bônus e descartando cartas militares por +1 cada, para igualar ou exceder sua força (número de cartas jogadas e descartadas é limitado ao seu total de ações militares).
- Caso contrário, resolva o efeito da carta.
- Em ambos os casos, descarte a carta.

DECLARAR UMA GUERRA (CARTA MILITAR CINZA COM AS PALAVRAS GUERRA POR NO TÍTULO)

- Revele a carta, escolha um oponente e pague o custo de ação militar descrito.
- A guerra será resolvida no começo de seu próximo turno.

OFERECER UM PACTO (CARTA MILITAR AZUL COM O SÍMBOLO DE APERTO DE MÃOS SOBRE O TÍTULO)

- Revele a carta. Ofereça-a para outro jogador e especifique os papéis.
- Se aceite, coloque a carta em sua área de jogo e descarte qualquer outro pacto que se encontre aí.
Caso contrário, pegue a carta de volta para sua mão.

CANCELAR UM PACTO

- Escolha um pacto do qual você seja parte e remova-o de jogo.

DESISTIR (VOCÊ NÃO PODE DESISTIR NA ERA IV.)

FASE DE AÇÃO

- Pegar uma Carta da Fila de Cartas: pague 1, 2 ou 3 ações civis. Maravilhas custam mais 1 por maravilha completa.
- Aumentar População: mova um cubo do seu banco amarelo para sua reserva de trabalhadores.
Pague  como descrito abaixo da seção.
- Construir uma Fazenda, Mina ou Construção Urbana: mova um trabalhador para a carta. Pague o custo de .
- Melhorar uma Fazenda, Mina ou Construção Urbana: mova um trabalhador de uma carta para uma carta de nível superior do mesmo tipo. Pague a diferença entre os custos de .
- Destruir uma Fazenda, Mina ou Construção Urbana: mova um cubo amarelo da carta para a reserva de trabalhadores.
- Jogar um Líder: coloque um líder em jogo. Ganhe uma ação civil de volta se você substituiu um líder.
- Construir um Estágio de uma Maravilha: pague o custo de  descoberto mais à esquerda. Cubra-o com um cubo azul.
- Desenvolver uma Tecnologia: coloque a carta em jogo e pague 
Substitua cartas antigas se necessário (tecnologias especiais, governo).
- Declarar uma Revolução: substitua seu governo. Pague um número de ações civis igual ao seu total de ações civis e pague o custo menor de .
- Jogar uma Carta de Ação: (não pode ser uma obtida durante esta Fase de Ação.) Resolva o efeito da carta.
Você não paga outra ação civil para uma ação que é parte do efeito.
- Construir uma Unidade Militar: mova um trabalhador para a carta. Pague o custo de .
- Melhorar uma Unidade Militar: mova um trabalhador de uma carta para outra carta de nível superior do mesmo tipo.
Pague a diferença entre os custos de .
- Dispersar uma Unidade Militar: mova um cubo amarelo da carta para sua reserva de trabalhadores.
- Jogar uma Tática: coloque a carta em sua área de jogo. Coloque seu padrão de tática nela.
- Copiar uma Tática: Mova seu padrão de tática para uma das táticas comuns.

SEQUÊNCIA DE FINAL DE TURNO

- Siga os ícones no seu tabuleiro de jogador.
- O próximo jogador pode começar seu turno assim que você descartar as cartas militares em excesso.

TERMINOLOGIA

trabalhador	um cubo amarelo em sua área de jogo, mas não em seu banco amarelo.
trabalhador não usado	um trabalhador que não está em uma carta.
sua tecnologia	uma carta de tecnologia em sua área de jogo.
nível da carta	corresponde à Era da carta: Era A = 0, Era I = 1, Era II = 2, Era III = 3.
fazenda ou mina	um trabalhador em uma carta de tecnologia de fazenda ou mina (marrom).
construção urbana	um trabalhador em uma carta de tecnologia de construção urbana (cinza).
unidade militar	um trabalhador em uma carta de tecnologia de unidade militar (vermelha).
nível de fazenda, mina ou construção urbana	o mesmo nível da carta de tecnologia.
destruir	para destruir uma fazenda, mina ou construção urbana, devolva o trabalhador para sua reserva de trabalhadores.
dispersar	para dispersar uma unidade militar, devolva o trabalhador para sua reserva de trabalhadores.
sacrificar	para sacrificar uma unidade militar, devolva o trabalhador para seu banco amarelo.
número de rostos felizes	soma dos rostos felizes produzidos por todas as suas cartas e trabalhadores. Deve estar entre 0 e 8.
número de trabalhadores descontentes	número de subseções vazias em seu banco amarelo, que se encontram à esquerda de seu marcador de felicidade.
revolta	ignore sua Fase de Produção se o número de trabalhadores descontentes for maior que o número de trabalhadores não usados no final de seu turno.
custo de recurso	o custo  de colocar um trabalhador em uma carta de tecnologia particular, ou o custo de um estágio de uma maravilha.
custo de ciência	o custo  de colocar uma carta de tecnologia em jogo.
perder 1 população	devolva 1 trabalhador não usado para seu banco amarelo. Se não puder fazer isso, você tem de devolver um trabalhador que se encontra em uma carta.
ganhar 1 população	pegue um cubo amarelo do seu banco amarelo e coloque na reserva de trabalhadores.
aumentar população	ganhe 1 população se pagar o custo de alimento.
perder  ou 	retorne cubos azuis para o seu banco, representando a quantidade perdida. Se não possuir o suficiente, perca tudo.
pagar  ou 	do mesmo modo que “perder” mas, se não tiver o suficiente, você não poderá realizar a ação que necessita de pagamento.
ganhar  ou 	mova cubos azuis de seu banco para fazendas ou minas, representando a quantidade obtida.
pagar 	mova seu marcador de ciência para trás esta quantidade de espaços. Se não puder voltar o suficiente, você não pode realizar a ação.
pontuar  ou 	mova seu marcador de ciência ou cultura para a frente esta quantidade de espaços.
perder  ou 	mova seu marcador de ciência ou cultura para trás essa quantidade de espaços. Não é possível ter menos do que 0.
a civilização mais fraca/mais forte	desempate pela ordem de jogo. Aquele que irá jogar antes é mais forte. O jogador atual é o mais forte.
duas civilizações mais fracas/mais fortes	em jogos com 2 jogadores, leia isso como “a civilização mais forte/mais fraca”.
civilização com mais/menos níveis relativos das civilizações	em caso de empate, resolva pela ordem da rodada, como acima. Desempate pela ordem de jogo, como acima. (Ao final do jogo, o jogador inicial é o jogador atual.)