

CÓDIGO DE LEIS

Vlaada Chvátil **THROUGH the AGES** UMA NOVA HISTÓRIA DA CIVILIZAÇÃO

Este manual é para jogadores que precisam achar uma regra rapidamente. Ele apresenta todas as regras para Through the Ages de forma detalhada. Ele não é adequado para aprender o jogo. Jogadores que estejam aprendendo o jogo devem iniciar com o Guia, que apresenta conceitos na ordem em que encontrarão em sua primeira partida, com uma explicação temática das regras e com exemplos detalhados.

A primeira parte deste manual descreve o que acontece durante o jogo.
A segunda metade define termos e conceitos.



FLUXO DO JOGO

- ▷ Preparação da partida. (*Preparação p.2*)
- ▷ Jogadores realizam seus turnos, começando com o jogador inicial e continuando em sentido horário. (*Seu Turno p.3*)
- ▷ Turnos são organizados em rodadas. Cada rodada começa com o turno do jogador inicial.
 - A primeira rodada é diferente das outras. (*Primeiro Turno p.3*)
 - Nota: Na maioria das vezes, nada de especial ocorre no começo ou no final de uma rodada.
- ▷ Durante o jogo, a Era atual gradualmente muda através das Eras A, I, II, III e, finalmente, IV. (*Preenchendo a Fila de Cartas p.3*)
 - Se a Era III acabar durante o turno do jogador inicial, esta será a última rodada.
 - Se a Era III acabar durante o turno de outro jogador, então a próxima rodada será a última.
- ▷ O jogo termina quando a última rodada acaba. Cada jogador deverá ter tido a mesma quantidade de turnos. Então é hora da pontuação final:
 - Todos os eventos da Era III no baralho atual e de próximos eventos são resolvidos em qualquer ordem. (*Resolvendo um Evento p.7*)
 - Qualquer bônus de final de jogo é pontuado (*Bill Gates*).
 - O jogador com mais pontos de cultura é o vencedor.
 - Se houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

PREPARAÇÃO

TABULEIROS DE JOGO

Coloque os tabuleiros de jogo no centro da mesa, em qualquer configuração aceitável.

PREPARAÇÃO DO BARALHO

Eras A, I, II e III, cada uma tem seu próprio baralho civil e militar. Então haverá 8 baralhos separados, cada um com um verso diferente.



baralhos civis



baralhos militares

▷ Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, você deve remover certas cartas. Estas cartas não serão usadas.

- Antes de uma partida de 3 jogadores:

- 4 Baralhos civis I, II e III cada um tem três cartas com esta marca. Remova estas cartas destes baralhos.



- Antes de uma partida de 2 jogadores:

- 3+ 4 Baralhos civis I, II e III, cada um tem nove cartas com uma dessas marcas. Remova estas cartas destes baralhos.
- Baralho militar I tem duas cartas de pacto e os baralhos militares da Era II e III têm quatro, cada. Remova todas as cartas de pacto destes baralhos.

COMPONENTES DE JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e pega os componentes desta cor:

TABULEIRO DE JOGADOR

O tabuleiro de jogador descreve 6 tecnologias iniciais: *Guerreiros, Agricultura, Bronze, Filosofia, Religião e Despotismo*. Estas contam como cartas de tecnologia.

- ▷ Coloque um cubo azul em cada um dos 16 quadrados no banco azul.
- ▷ Coloque um cubo amarelo em cada um dos 18 quadrados no banco amarelo, em cada um dos 6 quadrados nas cartas de tecnologia e no quadrado na reserva de trabalhadores.
- ▷ Sua carta de governo inicial, *Despotismo*, menciona 4 ações civis e 2 ações militares. Coloque 4 cubos brancos e 2 cubos vermelhos próximo à carta (mas não em cima dela).

MARCADORES DE ESTADO

Você tem 4 marcadores de estado na sua cor.

- Coloque seu marcador de estado de ciência no espaço 1 do indicador de estado de ciência.
- Coloque seu marcador de estado de cultura no espaço 0 do indicador de estado de cultura.
- Coloque seu marcador de estado de força no espaço 1 do indicador de estado de força.
- Coloque seu marcador de estado de felicidade no espaço 0 do indicador de estado de felicidade no seu tabuleiro de jogador.

Nota: Estes valores são determinados pelos trabalhadores nas suas cartas de tecnologia iniciais. (*Estados* p.10)

CONTADORES DE PONTOS

- Coloque seu contador de pontos de ciência no espaço 0 da trilha de pontos de ciência.
- Coloque seu contador de pontos de cultura no espaço 0 da trilha de pontos de cultura.

TÁTICA PADRÃO

- Coloque sua tática padrão na área comum de táticas do tabuleiro militar. Isto indica que você não tem uma tática atual.

NA CAIXA

Alguns cubos azuis, amarelos, vermelhos e brancos serão deixados depois da preparação. Eles serão necessários durante o jogo, mas só raramente. Dizemos que estão "na caixa".

PREPARANDO O BARALHO DE EVENTO

- ▷ Embaralhe o baralho militar da Era A.
 - Pegue um número de cartas igual à quantidade de jogadores mais 2. Coloque-as viradas para baixo no tabuleiro militar com o baralho atual de eventos.
 - Devolva o resto das cartas para a caixa, sem olhar para elas.

JOGADOR INICIAL

Escolha o jogador inicial do jeito que preferir. O jogador inicial não irá trocar durante o jogo. Você pode marcar este jogador deslizando uma de suas cartas militares da Era A não usada para baixo do tabuleiro dele, virada para baixo.

AÇÕES INICIAIS

- ▷ O jogador inicial terá 1 ação civil não gasta no seu primeiro turno. Indique isto colocando um dos cubos brancos do jogador inicial na sua carta de *Despotismo*.
- ▷ Em sentido horário, cada jogador começa com uma ação civil a mais do que o jogador anterior. Eles indicam isso com 2, 3 ou 4 cubos brancos nas suas cartas de *Despotismo*.
- ▷ Jogadores não têm ações militares no primeiro turno. Todos os cubos vermelhos permanecem ao lado dos tabuleiros de jogador.

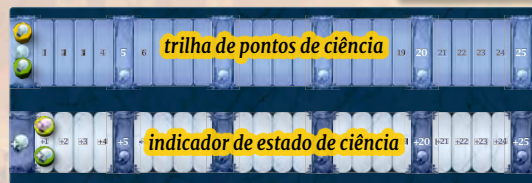
PREPARANDO A FILA DE CARTAS

- ▷ Embaralhe o baralho civil da Era A.
 - Coloque 13 cartas viradas para cima nos espaços da fila de cartas.
 - Coloque o resto do baralho na metade clara do tabuleiro de Era atual.
- ▷ Mantenha os outros baralhos por perto, mas fora do caminho. Você não precisará deles por enquanto.

tabuleiro militar



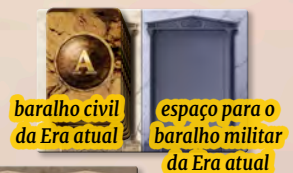
tabuleiro de ciência



tabuleiro de cultura



tabuleiro de Era atual



fila de cartas



tabuleiro de jogador



CURSO DO TURNO

Seu turno consiste das seguintes fases e passos:

- ▷ Sequência de Início de Turno:
 - Preencher a fila de cartas.
 - Resolver a guerra, se necessário.
 - Tornar táticas exclusivas disponíveis, se necessário.
- ▷ Fase Política
- ▷ Fase de Ação
- ▷ Sequência de Final de Turno:
 - Descartar cartas militares excedentes.
 - Fase de Produção. (Pule durante a revolta).
 - Compra de cartas militares.
 - Recompôr ações civis e militares.

PRIMEIRO TURNO

Seu primeiro turno é diferente:

- ▷ Você começa com um número limitado de ações civis. (*Ações Iniciais* p.2)
- ▷ Você pula a Sequência de Início de Turno e a Fase Política.
- ▷ Durante sua Fase de Ação você não pode fazer nada, exceto:
 - Pegar uma carta que não seja maravilha da fila de cartas.
 - Pegar uma maravilha da fila de cartas e colocá-la em jogo como uma maravilha inacabada.

SEQUÊNCIA DE INÍCIO DE TURNO

PREENCHER A FILA DE CARTAS

Nota: A fila de cartas não é preenchida durante a primeira rodada.

Você começa seu turno preenchendo a fila de cartas:

- ▷ Descarte qualquer carta remanescente nos espaços mais à esquerda:
 - Nos primeiros três espaços, se houver 2 jogadores na partida.
 - Nos primeiros dois espaços, se houver 3 jogadores na partida.
 - Somente o espaço mais à esquerda se houver 4 jogadores na partida.
 - Se alguém desistiu (p.4), conte somente aqueles jogadores ainda na partida, não o número inicial de jogadores.
- ▷ Deslize todas as cartas remanescentes ao máximo, para a esquerda, não deixando espaços vazios entre elas.
- ▷ Distribua cartas do baralho civil da Era Atual nos espaços vazios, da esquerda para a direita. (Pule isto na Era IV, que não tem baralho).

FINAL DE UMA ERA

Preencher a fila de cartas, às vezes, causa o final de uma era:

- ▷ **A Era A termina** quando a fila de cartas é preenchida pela primeira vez.
 - Nota: Isto ocorre no segundo turno do jogador inicial.
 - Depois de distribuir as cartas civis da Era A na esquerda, remova o resto do baralho da Era A de jogo.
 - Embaralhe os baralhos civil e militar da Era I e coloque-os no tabuleiro da Era Atual. Eles são agora os novos baralhos civil e militar.
 - Se todas as cartas civis da Era A foram dadas e ainda há espaços vazios na fila de cartas, continue preenchendo a fila com o baralho civil da Era I.

▷ **As Eras I, II e III terminam** quando a última carta do baralho civil atual é distribuída na fila de cartas. A próxima Era começa imediatamente:

- Cartas de Eras mais antigas do que as da que terminou recentemente (mas não cartas da Era que acabou de terminar) se tornam antiquadas:
 - Os jogadores descartam todas as cartas antiquadas das suas mãos.
 - Todos os líderes antiquados são removidos de jogo.
 - Todas as maravilhas inacabadas antiquadas são removidas de jogo. (Os cubos azuis em cima delas são devolvidos aos bancos azuis dos jogadores).
 - Todos os pactos antiquados são removidos de jogo.
 - Nota: Outras cartas em jogo (tecnologias, colônias, maravilhas completas, táticas exclusivas e comuns, guerras declaradas) permanecem em jogo mesmo que sejam antiquadas.
- Cada jogador **perde 2 cubos amarelos**.
- Embaralhe o baralho civil da Era que acabou de começar. Coloque-o no tabuleiro da Era Atual. Ele é agora o novo baralho civil atual.
 - Continue preenchendo a fila de cartas, se ainda existirem espaços vazios.
 - Se a Era IV começou, não há novo baralho civil e os espaços vazios permanecerão vazios.
- Remova o baralho militar da Era anterior. Embaralhe o novo baralho militar de Era e coloque-o no tabuleiro de Era Atual.
 - Se a Era IV começou, não há novo baralho militar. Comprar cartas militares não é mais possível na Era IV.
- A Era IV é a **era de final de jogo**. Se a Era IV começou, determine qual rodada será a última.
 - Esta rodada é a última se a Era IV começou durante o turno do jogador inicial.
 - A próxima rodada será a última se a Era IV começou durante o turno de outro jogador.

RESOLVENDO UMA GUERRA

Se você não tem guerra em jogo, pule esta etapa. Mas se você tem uma carta de guerra em sua área de jogo, você deve resolver a guerra neste momento.

- ▷ Compare sua força com a força de seu oponente o qual você declarou a guerra.
 - Se a carta em jogo lhe dá um bônus quando você ataca este oponente, inclua este bônus.
 - ▷ Se um jogador tem força maior do que outro, este jogador é o **vitorioso** e o outro jogador é a **civilização perdedora**. A diferença entre suas forças é a **força de vantagem**. Siga o texto na carta.
 - Se o vitorioso **roubar uma tecnologia especial**, o vitorioso pega a carta da área de jogo da civilização perdedora e a coloca em sua própria área de jogo.
 - Um jogador não pode roubar uma tecnologia especial que seja a mesma de uma que ele já tenha em jogo ou em sua mão.
 - Se você roubar uma tecnologia especial do mesmo tipo de uma que você tem em jogo, você mantém a carta de maior nível em jogo e descarta a outra.
 - ▷ Se os jogadores tiverem a mesma força, a guerra é resolvida sem efeito.
 - ▷ De qualquer forma, **descarte** a carta de guerra.
- Nota: Nenhum lado pode usar cartas de bônus militar para aumentar sua força na guerra.

TORNAR TÁTICAS DISPONÍVEIS

Se você tem cartas de táticas exclusivas em jogo, você deve disponibilizá-las neste momento.

- ▷ Mova sua carta de tática para a área comum de táticas do tabuleiro militar.
 - Não há limite para o número de cartas que podem estar na área de táticas comum.
 - Se a mesma carta já está na área comum de táticas, você pode juntar as cartas colocando-as uma sobre a outra ou removendo uma da partida. Entretanto, não a descarte para a pilha de descarte. (*Descarte ou Remova de Jogo* p.8)
 - Nota: Sua tática padrão permanece na carta e ela continua a ser a sua tática atual.

Quando a nova era começa...

...descarte cartas antiquadas...

...líderes, maravilhas inacabadas e pactos...

...e perca 2 cubos amarelos.




FASE POLÍTICA

Durante sua Fase Política, você pode realizar no máximo uma ação política, se desejar:

- ▷ Preparar um Evento
- ▷ Jogar uma Agressão
- ▷ Declarar uma Guerra (não durante a última rodada)
- ▷ Oferecer um Pacto (não em partidas de 2 jogadores)
- ▷ Cancelar um Pacto (não em partidas de 2 jogadores)
- ▷ Desistir (não na Era IV)

👑 Este símbolo em uma carta militar diz que ela pode ser jogada como uma ação política.

PREPARANDO UM EVENTO

Um **evento** é uma carta militar verde marcada com o símbolo  no canto superior direito. Para preparar um evento, faça o seguinte:



- ▷ Coloque sua carta de evento virada para baixo no topo do baralho de eventos futuros (ou no espaço, se ele estiver vazio).
- ▷ **Ganhe pontos de cultura** igual ao nível da carta.
- ▷ Revele a carta do topo do baralho de eventos atuais e resolva seus efeitos. Se for um território, resolva a colonização. (*Eventos Atuais p.7*)
- ▷ Se esta for a última carta no baralho de eventos atuais:
 - Embaralhe o baralho de eventos futuros.
 - Separe-o virado para baixo, de modo que as cartas das Eras mais novas estejam acima das cartas das Eras mais antigas.
 - Coloque-o no espaço de eventos atuais. Ele é agora o baralho de eventos atuais.

Nota: Um evento que você prepara agora será revelado e resolvido em um turno posterior.

JOGANDO UMA AGRESSÃO

Uma **agressão** é uma carta militar marrom. Ela tem a palavra "Agressão:" no seu nome. Para jogar uma, faça o seguinte:



- ▷ Revele a carta.
- ▷ **Pague o custo de ação militar** descrito próximo do símbolo de coroa.
- ▷ Declare qual jogador você está atacando. Este jogador é o seu **rival**.
 - Você não pode atacar um jogador se vocês dois tiverem um pacto que diga que você não pode atacar.
 - Você não pode atacar um jogador cuja força seja igual ou superior a sua.
 - Lembre-se de incluir qualquer bônus que seja acionado quando você ataca o outro jogador.
 - Não inclua bônus dos pactos que terminam se você atacar.
- ▷ Se você e o seu rival tiverem um pacto que diga que termina se você atacar, remova esse pacto do jogo.
- ▷ Seu rival pode se defender da agressão adicionando bônus de força temporária para igualar ou exceder a sua força:
 - Seu rival pode jogar uma ou mais cartas de bônus militar. O **valor da defesa** na metade superior da carta é adicionado à força dele. (Estas cartas são descartadas depois que o bônus é contado).
 - Seu rival pode ganhar um bônus de força de +1 para cada carta militar **descartada** virada para baixo.
 - Limite: o número total de cartas que o seu rival pode jogar ou descartar para bônus não pode exceder o total de **ações militares** dele.
- ▷ Se o seu rival igualar ou exceder sua força, a agressão será malsucedida. **Descarte-a** sem nenhum efeito.
- ▷ Se o seu rival não puder ou não quiser igualar ou exceder a sua força, seu rival não joga ou descarta qualquer carta para bônus e a agressão será bem-sucedida:
 - Resolva o efeito indicado na carta.
 - Se o efeito se refere ao custo da carta, use o custo impresso na carta, ignorando qualquer modificador.
 - **Descarte** a carta de agressão.



DECLARANDO UMA GUERRA

Uma guerra é uma carta militar cinza com a palavra "Guerra sobre" em seu título. Para declarar uma guerra, faça o seguinte:



- ▷ Revele a carta.
- ▷ **Pague o custo de ação militar** descrito próximo do símbolo de coroa.
- ▷ Declare qual jogador você está atacando. Este jogador é o seu **rival**:
 - Se a carta diz que você não pode atacar um jogador, você não pode declarar guerra contra este jogador.
- ▷ Se você e o seu rival tiverem um pacto que diga que termina se você atacar, remova o pacto de jogo.
- ▷ Coloque a guerra em sua área de jogo, com o topo da carta apontando para seu rival.
- ▷ A guerra será resolvida no começo do seu próximo turno.
- ▷ Limite: você não pode declarar uma guerra durante a última rodada.

OFERECER UM PACTO

Um **pacto** é uma carta militar azul com o símbolo de mãos dadas sobre seu nome. Partidas de dois jogadores não têm pactos. Para oferecer um pacto, faça o seguinte:



- ▷ Revele a carta.
 - ▷ Declare para qual jogador você está oferecendo o pacto.
 - ▷ Se o pacto tiver lados com A e B, declare se você está assumindo o lado A ou o lado B.
- Então, seu companheiro decide se aceita a oferta ou recusa.
- ▷ Se o seu companheiro recusar a oferta, retorne o pacto para a sua mão. Isto ainda usa a sua ação política neste turno.
 - ▷ Se o seu companheiro aceitar a oferta, o pacto entra em jogo:
 - Qualquer outro pacto em sua área de jogo termina, seja com este jogador ou com um jogador diferente. Remova o pacto antigo de jogo.
 - Nota: Você ainda pode ser parte de pactos em áreas de jogo de outros jogadores.
 - Coloque o novo pacto aceito em sua área de jogo girando-o para que o lado correspondente (A, B ou qualquer lado se não for rotulado) aponte para seu oponente.
 - O novo pacto se aplica imediatamente.
 - Nota: Um pacto que impede ataques ou declarações de guerra não cancela guerras que já estejam declaradas.

CANCELANDO UM PACTO

Esta ação permite a você cancelar um pacto do qual você seja parte. Algumas ações políticas descritas acima também podem causar o fim de um pacto como um efeito colateral. Para cancelar um pacto, faça o seguinte:

- ▷ Escolha um pacto em jogo do qual você seja parte. Ele não precisa ser um pacto em sua área de jogo.
- ▷ Remova o pacto de jogo. Ele para de afetar você e seu companheiro.

DESISTIR

Você pode usar sua ação política para desistir.

- ▷ Sua civilização imediatamente deixa o jogo. Você perdeu.
- ▷ **Descarte** sua mão e remova todas as cartas em sua área de jogo. Se você for parte de qualquer pacto na área de jogo de outro jogador, remova este pacto de jogo.
- ▷ Se houver qualquer guerra declarada contra você, o jogador que a declarou irá remover a sua carta de guerra de jogo e pontuar 7 pontos de cultura.
- ▷ Se houver apenas um jogador restante na partida, o jogo termina e este jogador é o vencedor.
- ▷ Se ainda houver dois ou mais jogadores, eles continuam sem você:
 - Eles não mudam o baralho atual. (Assim, algumas cartas designadas para mais jogadores podem aparecer nesta Era).
 - Antes de mudar para a Era II ou Era III, eles devem ajustar os baralhos para as novas Eras como se estivessem preparando o jogo para o novo número de jogadores. (*Preparação do Baralho p.2*)
 - Se somente dois jogadores restarem, eles usam as regras para dois jogadores quando resolverem eventos. (*Resolvendo um Evento p.7*)
- ▷ Exceção: **Você não pode desistir na Era IV.**

FASE DE AÇÃO

Durante a Fase de Ação, você pode gastar suas ações civis e militares para realizar qualquer combinação das ações descritas nesta seção, em qualquer ordem.

- ▷ **No seu primeiro turno**, você não pode fazer qualquer coisa, exceto pegar cartas não maravilhas e maravilhas da fila de cartas.
- ▷ Você não pode realizar uma ação, a menos que você esteja apto a realizar todos os passos requeridos e possa pagar todos os custos necessários.
- ▷ Você pode escolher terminar sua Fase de Ação mesmo que você ainda tenha ações civis e militares disponíveis.

Algumas das ações descritas nesta seção também podem ser realizadas como um efeito de certas cartas. **Se a ação é um efeito de uma carta:**

- ▷ A ação não custa ações civis ou militares, a menos que a carta assim o diga. (Exceção: *Declarar uma Revolução* p.5)
- ▷ A ação pode ter outros custos (normalmente alimento, recursos ou pontos de ciência) que você deve pagar, a menos que a carta diga que você pode realizar a ação de graça.

PEGAR UMA CARTA NÃO

MARAVILHA DA FILA DE CARTAS

- ▷ Escolha qualquer carta na fila de cartas que não seja uma maravilha.
- ▷ Pague 1, 2 ou 3 ações civis, conforme descrito abaixo do espaço da fila de cartas.
- ▷ Adicione a carta à sua mão.
- ▷ Limites:
 - Você não pode pegar qualquer carta que não seja maravilha se o número de cartas civis em sua mão é igual ou maior do que o seu total de ações civis.
 - Você não pode pegar uma carta de tecnologia se você já tem a carta com o mesmo nome em sua mão ou em jogo.
 - Se você pegar um líder, você não pode pegar outro líder da mesma Era. Isto se aplica mesmo que o líder que você pegou já tenha deixado o jogo.

PEGAR UMA MARAVILHA

DA FILA DE CARTAS

Uma maravilha é uma carta roxa com uma fila de números abaixo da ilustração mostrando o custo de construção de cada estágio da maravilha. Ela entra em jogo quando você a pega:



- ▷ Escolha uma maravilha da fila de cartas.
- ▷ Pague ações civis igual ao número de ações civis descrito abaixo do espaço, mais uma ação civil extra para cada maravilha completa que você tiver. (Isto inclui maravilhas que desmoronaram em ruínas devido a efeitos como *Devastações do Tempo*).
- ▷ Coloque a maravilha em jogo, girada em 90 graus para indicar que ela é uma **maravilha inacabada**.
- ▷ Limite: você não pode pegar uma maravilha se você tiver uma maravilha inacabada em jogo.
- ▷ Nota: Você pode pegar uma maravilha mesmo que sua mão esteja cheia.
- ▷ Nota: Os efeitos da maravilha não se aplicam enquanto ela estiver inacabada.

AUMENTAR A POPULAÇÃO

- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Pague alimentos igual ao número branco indicado abaixo da seção ocupada mais à direita do seu banco amarelo.
- ▷ Pegue o cubo amarelo mais à direita do seu banco amarelo e o adicione a sua reserva de trabalhadores. (Ele se torna um trabalhador não usado).

- ▷ Nota: Você não pode aumentar sua população se não houver cubo amarelo restante no seu banco amarelo.

CONSTRUIR UMA FAZENDA, MINA OU CONSTRUÇÃO URBANA

- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Escolha uma de suas cartas de tecnologia de fazenda, mina ou construção urbana em jogo.
- ▷ Pague o custo de recurso indicado na carta
 - Nota: As tecnologias de construção especial só reduzem o custo de construções urbanas.
- ▷ Mova um de seus trabalhadores não usados para a carta.
- ▷ Atualize seus estados, se necessário.
- ▷ Limite: o canto inferior direito de sua carta de governo indica seu **limite de construções urbanas**. Se você já tiver este tanto ou mais de construções urbanas de um tipo específico, você não pode construir uma nova construção urbana deste tipo.

MELHORAR UMA FAZENDA, MINA OU CONSTRUÇÃO URBANA

- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Escolha uma de suas fazendas, minas ou construções urbanas (representadas por um trabalhador na carta de tecnologia correspondente).
- ▷ Escolha outra carta de tecnologia que você tenha em jogo do mesmo tipo ou nível superior.
- ▷ Pague recursos iguais à diferença entre os custos de recursos indicados nestas duas cartas.
 - Se o custo de uma ou duas cartas é modificado, aplique os modificadores antes de calcular a diferença.
- ▷ Mova o trabalhador para a carta de nível superior.
- ▷ Atualize seus estados, se necessário.

DESTRUIR UMA FAZENDA, MINA OU CONSTRUÇÃO URBANA

- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Escolha uma de suas fazendas, minas ou construções urbanas (representadas por um trabalhador na carta de tecnologia correspondente).
- ▷ Mova o trabalhador desta carta para a sua reserva de trabalhadores. (Ele se torna um trabalhador não usado).
- ▷ Atualize seus estados, se necessário.

JOGAR UM LÍDER

Um líder é uma carta civil verde com o retrato de uma famosa figura histórica no canto superior direito.



- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Escolha o líder da sua mão.
- ▷ Coloque o líder em jogo.
- ▷ Se você já tem um líder em jogo, ele é **substituído**.
 - Descarte o líder antigo.
 - Pegue 1 ação civil de volta.
- ▷ Os efeitos do líder se aplicam imediatamente. Atualize suas estatísticas, se necessário.

CONSTRUIR UM ESTÁGIO DE UMA MARAVILHA

- ▷ Você pode fazer isto somente se você já tiver uma maravilha inacabada em jogo.
- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Pague os recursos indicados pelo custo descoberto mais à esquerda descrito na maravilha.
- ▷ Cubra este custo com um cubo azul do seu banco azul.
 - Se não houver cubos no seu banco azul, use um de suas cartas de tecnologia.
- ▷ Se todos os custos em uma maravilha estão agora cobertos, a maravilha se torna **completa**.
 - Devolva todos os cubos azuis da maravilha para seu banco azul.
 - Vire a carta para que o seu nome fique na posição correta para cima.
 - Os efeitos da maravilha já se aplicam. Atualize suas estatísticas, se necessário.
- ▷ **Se uma carta permitir você construir múltiplos estágios de uma maravilha como uma única ação**, o procedimento é o mesmo. Você adiciona todos os custos, para todos os estágios que planeja construir, paga estes custos de uma só vez e, então, você cobre o custo com cubos azuis.

DESENVOLVENDO UMA TECNOLOGIA

As cartas de tecnologia em sua mão são distinguidas pelo custo de pontos de ciência no canto superior esquerdo. Os vários tipos são descritos em *Cartas de Tecnologia em Jogo* (p. 9).



- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Escolha a carta de tecnologia da sua mão.
- ▷ Pague o custo de ciência mencionado na carta.
 - Para tecnologias de governo, você paga o maior custo mencionado.
- ▷ Coloque a carta de tecnologia em jogo.
 - Se a carta é uma tecnologia especial (azul) do mesmo tipo de uma que você já tenha em jogo, somente a carta de maior nível fica em jogo.
 - Normalmente, a carta mais antiga é substituída pela nova.
 - Em raros casos, a carta que você acabou de jogar é removida. Isto ainda conta como jogar uma tecnologia para fins de outras cartas (como *Einstein*).
 - Se a tecnologia é um governo, o governo anterior é substituído. Remova a antiga de jogo ou coloque a nova sobre ela.
- ▷ Efeitos de tecnologias especiais e governos aplicam-se imediatamente. Atualize suas estatísticas, se necessário.

DECLARAR UMA REVOLUÇÃO

- ▷ Declarar uma revolução é uma forma especial de desenvolver uma tecnologia de governo.
- ▷ Escolha a carta de tecnologia de governo de sua mão.
- ▷ Pague ações civis iguais ao total de suas ações civis.
 - Se um evento (*Desenvolvimento de Civilização*) permitir você desenvolver uma tecnologia, você pode declarar uma revolução pagando este custo de ação civil total.
 - Se uma carta de ação (*Avanço*) permite a você desenvolver uma tecnologia, você pode declarar uma revolução pagando este custo ao invés do custo da carta de ação.
 - Nota: Isto normalmente significa que você não pode declarar uma revolução, a menos que todas as suas ações civis estejam disponíveis.



- ▷ Pague o menor custo de ciência descrito na carta de governo.
- ▷ Coloque o governo em jogo. Substitua seu governo anterior removendo-o do jogo ou cobrindo com a nova carta.
- ▷ Aplique todos os efeitos do seu novo governo.
 - Atualize suas estatísticas, se necessário.
 - Mas se você aumentou seu total de ação civil, mova os novos cubos brancos para fora da carta, assim você ainda não terá ações civis disponíveis.
- ▷ Efeitos que se iniciam quando você desenvolve uma tecnologia (*Da Vinci, Newton, Einstein*) são resolvidos neste momento. (Então, no caso de *Newton*, você terminará com 1 ação civil disponível).

JOGANDO UMA CARTA DE AÇÃO

Uma carta de ação é uma carta civil amarela.



- ▷ Pague 1 ação civil.
- ▷ Escolha uma carta de ação da sua mão, mas não uma que você pegou durante esta Fase de Ação.
- ▷ Revele a carta e resolva seus efeitos:
 - Se o efeito da carta mandar você realizar outra ação, siga as regras normais para esta ação, exceto que você não paga nenhuma ação civil ou militar para isso.
 - Se a carta reduzir o custo abaixo de 0, então o seu custo é 0.
 - Se a carta diz "desenvolva uma tecnologia" você pode declarar uma revolução. Ao invés de pagar 1 ação civil para usar a carta, você pagará o custo da revolução. (*Declarar uma Revolução* p.5)
 - Se a carta diz "construa um estágio de uma maravilha" você só pode construir um estágio, mesmo que outras cartas em jogo permitam a você construir múltiplos estágios "por 1 ação civil".

- Se você não puder realizar a ação que a carta específica, a carta não poderá ser jogada.
- Se a carta lhe dá alguma coisa "para este turno", então este bônus não conta para as suas estatísticas e não é representada por um componente físico de jogo.
 - Nota: Uma ação militar extra pode ser usada para comprar uma carta militar no final do seu turno. (*Comprar Cartas Militares* p.6)
- ▷ Descarte a carta depois de jogar.

CONSTRUIR UMA UNIDADE MILITAR

- ▷ Pague 1 ação militar.
- ▷ Escolha uma de suas cartas de tecnologia de unidade militar em jogo.
- ▷ Pague o custo de recurso mencionado na carta.
- ▷ Mova um de seus trabalhadores não usados para a carta.
- ▷ Atualize seus estados.

ATUALIZAR UMA UNIDADE MILITAR

- ▷ Pague 1 ação militar.
- ▷ Escolha uma de suas unidades militares (representada por um trabalhador em uma carta de tecnologia de unidade militar).
- ▷ Escolha uma tecnologia de unidade militar do mesmo tipo e de nível superior.
- ▷ Pague recursos iguais à diferença entre os custos de recursos mencionados nestas duas cartas.
 - Se o custo de uma, ou ambas as cartas, é modificado, aplique estes modificadores antes de calcular a diferença.
- ▷ Mova o trabalhador para a carta de nível superior.
- ▷ Atualize seus estados.

DISPERSAR UMA UNIDADE MILITAR

- ▷ Escolha uma de suas unidades militares (representada por um trabalhador na carta de tecnologia de unidade militar).
- ▷ Pague 1 ação militar.
- ▷ Mova o trabalhador para sua reserva de trabalhadores. (Ele se torna um trabalhador não usado).
- ▷ Atualize seus estados.

JOGANDO UMA TÁTICA

- ▷ A tática é uma carta militar vermelha com ícones de unidades militares na sua metade inferior.
- ▷ Pague 1 ação militar.
- ▷ Escolha a carta de tática na sua mão.
- ▷ Coloque-a em jogo na sua área como carta de tática exclusiva.
- ▷ Coloque sua tática padrão nela. Ela é agora a sua **tática atual**.
- ▷ Atualize seu estado de força. (*Cartas de Táticas* p.9)
- ▷ Limites: você pode jogar ou copiar uma tática somente uma vez por turno.



COPIANDO UMA TÁTICA

- ▷ Escolha a carta de tática comum no tabuleiro militar.
- ▷ Pague 2 ações militares.
- ▷ Coloque sua tática padrão nela. Ela é agora a sua tática atual.
- ▷ Atualize seu estado de força. (*Cartas de Táticas* p.9)
- ▷ Limite: você pode jogar ou copiar uma tática somente uma vez por turno.

SEQUÊNCIA DE FINAL DE TURNO

Uma vez que você declarar o final de sua Fase de Ação, siga a Sequência de Final de Turno na ordem.

Somente os primeiros passos requerem uma decisão do jogador. Assim que você escolher as cartas militares para descartar, o resto é automático. Para manter o jogo fluindo, o próximo jogador pode começar seu turno assim que você descartar.

DESCARTAR EXCESSO

DE CARTAS MILITARES

- ▷ Se o número de cartas militares na sua mão exceder seu total de ações militares, descarte qualquer carta em excesso, virada para baixo.

VERIFICANDO UMA REVOLTA

- ▷ Se seus trabalhadores descontentes ultrapassarem seus trabalhadores não usados, você enfrentará uma revolta e pulará a Fase de Produção. (*Trabalhadores Descontentes* p.10)

FASE DE PRODUÇÃO

Se você não estiver enfrentando uma revolta, realize os seguintes passos na ordem.

- ▷ **Pontue Ciência e Cultura**
 - Ganhe pontos de Ciência igual ao seu estado de ciência.
 - Ganhe pontos de Cultura igual ao seu estado de cultura.
- ▷ **Corrupção**
 - O quadrado mais à esquerda em cada seção do seu banco azul é marcado com um número negativo.
 - Se todos esses números são cobertos por um cubo azul, você não terá **corrupção**.

- Do contrário, o número negativo descoberto mais à esquerda será a sua **corrupção**.
 - Perca recursos igual a sua corrupção.
 - Se você perder todos os seus recursos, mas não o suficiente para o total da corrupção, perca alimento para cobrir a diferença.
- ▷ **Produção de Alimento**
 - Para cada trabalhador nas suas cartas de tecnologia de fazenda 🌾, mova um cubo azul do banco azul para esta carta.
 - Se não houver cubos suficientes, mova todos que você puder para as cartas de tecnologia de fazenda, começando pelas de nível superior.
- ▷ **Consumo de Alimento**
 - O quadrado mais à esquerda em cada seção do seu banco amarelo é marcado com um número negativo.
 - Se todos esses números são cobertos por um cubo amarelo, você não terá consumo.
 - Do contrário, o número negativo descoberto mais à esquerda será o seu **consumo**.
 - Perca alimento igual ao seu consumo.
 - Se você perder todos os seus alimentos, mas não o suficiente para o total do consumo, perca 4 pontos de cultura para cada unidade de alimento necessário para cobrir a diferença.
- ▷ **Produção de Recurso**
 - Para cada trabalhador nas suas cartas de tecnologia de minas ⚒️, mova um cubo azul do banco azul para esta carta.
 - Se não houver cubos suficientes, mova todos que você puder para as cartas de tecnologia de minas, começando pelas de nível superior.

COMPRAR CARTAS MILITARES

- ▷ Para cada ação militar disponível que você tiver, compre uma carta militar do baralho militar da Era Atual.
 - Limite: você pode comprar no máximo 3 cartas desta forma.
 - Na Era IV, não existe baralho militar e você não compra estas cartas.
 - Nota: Na primeira rodada, os jogadores não têm ações militares disponíveis e, assim, não compram cartas.
- ▷ Se você comprar a última carta militar, embaralhe a pilha de descarte de cartas militares da Era Atual (p.8) e coloque-a no tabuleiro de Era Atual. Ela é agora seu novo baralho militar.
 - Continue comprando do novo baralho se você ainda não comprou todas as cartas às quais você tem direito.

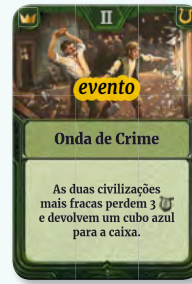
RECOMPONDO SUAS AÇÕES

- ▷ Mova os cubos vermelhos e brancos de volta para sua carta de governo. Todas as suas ações civis e militares estão disponíveis novamente. Alguns eventos podem exigir que você gaste algumas delas antes de seu próximo turno.

EVENTOS ATUAIS

Quando um jogador coloca um evento no baralho de eventos futuros como sua ação política, a carta do topo do baralho de eventos atuais é revelada e resolvida. Alguns eventos representam a descoberta de novos **territórios**. Estes têm a palavra "Território" em seu título. Outros eventos têm efeitos que estão escritos na carta.

- ▷ Se o evento atual tiver um efeito escrito, resolva como escrito.
- ▷ Se é uma descoberta de um novo território, os jogadores podem tentar colonizá-lo.



RESOLVENDO UM EVENTO

Siga o texto na carta.

- ▷ Se múltiplos jogadores devem tomar uma decisão, eles decidem no sentido horário, começando pelo jogador que revelou o evento.
- ▷ Se a carta requerer que os jogadores comparem uma estatística, empates serão resolvidos da seguinte forma:
 - O jogador da vez, ou o jogador que está mais próximo ao jogador da vez, no sentido horário, é considerado quem tem o valor superior.
 - Nota: Em alguns casos (tais como Terrorismo ou Bárbaros) isto pode ser uma desvantagem.
 - Se um evento é resolvido no final do jogo, o jogador inicial é considerado como sendo o jogador da vez para os desempates.
 - Mas se a carta se aplica a "todas as civilizações" com mais ou menos de alguma coisa (como na Imigração), então qualquer empate permanece empatado.
- ▷ **Em jogos com dois jogadores:** sempre que a carta diz que se aplica para as 2 civilizações com mais ou menos de alguma coisa, ela na verdade deve ser aplicada somente para uma. Por exemplo, "As duas civilizações mais fortes" deve ser lido como "A civilização mais forte".
- ▷ Se o efeito permite a um jogador realizar uma ação que pode ser escolhida durante a Fase de Ação, o jogador segue as regras normais para esta ação, exceto que ele não paga qualquer ação civil ou militar, a menos que a carta diga o contrário.
 - Exceção: Se a carta diz "desenvolva uma tecnologia", um jogador pode declarar uma revolução, mas a revolução ainda usará todas as ações civis. (*Declarar uma Revolução* p.5)
- ▷ Uma vez que o efeito da carta tenha sido resolvido, coloque-a na pilha de eventos passados. Ela não vai para a pilha de descarte de cartas militares e não pode ser comprada de novo.



COLONIZAÇÃO

Se um território é descoberto como um evento atual, todos os jogadores têm a chance de colonizá-lo. Os jogadores ofertam para ver quem está disposto a mandar a maior força de colonização para colonizar o território.

- ▷ Uma oferta sempre é um número inteiro maior do que zero e maior do que uma oferta anterior (se houver).
 - Nenhum jogador pode ofertar com mais força de colonização do que ele realmente puder mandar.
- ▷ Os jogadores ofertam em turnos, no sentido horário, começando pelo jogador que revelou o território.
 - Em seu turno, o jogador pode ofertar ou passar. Um jogador que passar sai do presente leilão.
 - Se ninguém ofertar, a carta de evento de território é colocada na pilha de eventos passados e a colonização chega ao fim.
 - Se alguém ofertar em um território, as ofertas continuam até que todos, menos um jogador, tenham saído do leilão. Este jogador deve colonizar o território.
- ▷ O vencedor deve formar uma **força de colonização** igual ou superior à sua oferta.
 - O jogador deve enviar uma ou mais unidades militares. Sua força é somada para conseguir o valor base para a força de colonização.
 - As unidades enviadas podem ser agrupadas em exércitos de acordo com a tática atual do jogador. A força tática do exército é adicionada à força de colonização. (*Cartas de Tácticas* p.9)
 - A forma que elas são agrupadas no cálculo do estado da força da civilização não é relevante agora.
 - O modificador de colonização da civilização é aplicado para a força de colonização. (*Modificador de Colonização* p.10)
 - O jogador pode jogar qualquer número de cartas de bônus militares e adicionar o **valor de colonização** na metade inferior de cada carta para sua força de colonização.
 - Nota: Não é possível formar uma força de colonização somente com bônus e modificadores. O jogador deve enviar, ao menos, uma unidade militar.
 - Nota: Efeitos que modificam a força da civilização, assim como aqueles fornecidos por *Napoleão* ou *Alexandre*, não se aplicam à força de colonização.
- ▷ Assim que o jogador anunciar a composição da força de colonização:
 - As unidades enviadas são **sacrificadas**. Seus cubos amarelos vão para o banco amarelo do jogador.
 - Quaisquer cartas de bônus militares usadas são descartadas.
- ▷ O jogador pega a carta e a coloca em sua área de jogo. Ela é agora **colônia** deste jogador.
 - O jogador atualiza suas estatísticas, especialmente:
 - Os efeitos permanentes descritos na parte de baixo da nova colônia são processados.
 - O novo estado de força do jogador (depois de perder as unidades sacrificadas) é calculado.
 - Então, o jogador resolve o efeito imediato descrito no meio da carta:
 - **Ganhe** o número de recursos descrito.
 - **Ganhe** a quantidade de alimento descrita.
 - **Pontue** o número indicado de pontos de ciência.
 - **Pontue** o número indicado de pontos de cultura.
 - **Ganhe população** uma vez para cada um desses símbolos.
 - **Compre** o número indicado de cartas militares do baralho militar da Era Atual. Ignore qualquer limite. Não compre na Era IV.
 - Nota: Ordem é importante. O efeito permanente pode dar ao jogador cubos amarelos ou azuis que permitam ao jogador realizar um efeito imediato.

SUA CIVILIZAÇÃO ...

SUAS CARTAS

Estas são regras gerais que se aplicam para comprar, jogar e descartar cartas. Funções básicas de certos tipos de cartas são explicadas nas próximas páginas.

NÍVEL DE UMA CARTA

O **nível** da carta é um valor numérico que corresponde a Era da carta: Era A = 0, Era I = 1, Era II = 2 e Era III = 3.

O nível de uma unidade militar, fazenda, mina ou construção urbana é o nível da tecnologia em que está. Se a carta refere a sua **melhor mina, laboratório, biblioteca** etc., isto significa uma com nível superior dentre os trabalhadores deste tipo.

SUA MÃO

Você pode manter cartas civis e militares em sua mão.

CARTAS CIVIS

Cartas civis são compradas da fila de cartas. (*Pegar uma Carta de Não Maravilha da Fila de Cartas* p.5)

Já que cartas civis nunca podem ser compradas secretamente, os jogadores podem decidir que cartas civis na mão serão públicas todo o tempo.

O número de cartas civis em sua mão é limitado pelo seu **total de ação civil**. Quando você estiver neste limite ou acima deste, você não pode adicionar outra carta civil para sua mão por qualquer meio. Entretanto, se você estiver acima deste limite por qualquer razão, você não precisa descartar o excesso de cartas civis.

CARTAS MILITARES

Cartas militares são compradas secretamente do baralho militar da Era atual. Outros jogadores não as veem até que sejam reveladas.

O número de cartas militares em sua mão é limitado pelo seu **total de ações militares**. Você pode comprar cartas militares acima deste limite, mas você deverá descartar o excesso durante o passo designado da sua Sequência de Final de Turno. (*Descartar Excesso de Cartas Militares* p.6)

CARTAS EM JOGO

Uma carta **em jogo** fica virada para cima sobre a mesa, seja como parte da área de jogo da sua civilização ou como tática comum no tabuleiro militar.

Outras cartas (nas mãos dos jogadores, em pilhas de descarte, em baralhos, na fila de cartas) não estão em jogo.

A menos que determinado ao contrário, sempre que uma regra ou efeito se referir a líderes, colônias, maravilhas ou tecnologias, ela se refere às cartas em jogo.

DESCARTE OU REMOVA DE JOGO

Descarte normalmente significa descartar uma carta de sua mão. **Remove de jogo** significa descartar uma carta que esteja em jogo. De qualquer modo, a carta vai para o mesmo lugar.

Se uma carta civil é descartada ou removida de jogo, ela não entrará na partida novamente.

Quando uma carta militar é descartada ou removida de jogo, ela vai para a **pilha de descarte** da era correspondente, virada para baixo. Cartas que são descartadas sem serem jogadas não são mostradas para os outros jogadores.

Se o baralho militar atual esgotar, a pilha de descarte da Era Atual é embaralhada para criar um novo baralho militar atual.

Nota: Eventos que são resolvidos, vão para a pilha de eventos passados, que não é a pilha de descarte de carta militar.

SUA ÁREA DE JOGO

MODELO RECOMENDADO PARA A ÁREA DO JOGADOR



CARTAS DE TECNOLOGIA EM JOGO

A maioria das cartas que você tem em jogo são cartas de tecnologia. Elas incluem:

- ▷ Qualquer carta civil que tenha um custo de ciência no seu canto superior esquerdo.
- ▷ Suas **tecnologias iniciais**, que estão impressas no seu tabuleiro de jogador. Para todos os propósitos, elas são consideradas como cartas em jogo.

O **tipo** da tecnologia é descrito no canto superior direito da carta.

TECNOLOGIAS DE FAZENDA OU MINA



Elas permitem a você construir fazendas ou minas e a guardar alimento e recurso.



Fazenda ou Mina:

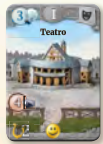
Cada trabalhador em uma carta de tecnologia de fazenda ou carta de tecnologia de mina em jogo representa uma fazenda ou mina do nível correspondente. Não há limite para quantas fazendas ou minas você pode ter.

Fazendas e minas não têm efeito nos seus **estados**. Durante a fase de Produção, cada fazenda ou mina produz alimento ou recurso. (*Fase de Produção* p.6)

Tecnologias de fazenda e mina permitem a você guardar **alimentos e recursos**. Cada cubo azul na carta vale a quantidade de alimento ou recurso descrito na parte inferior. Não há limite para quantos cubos azuis podem ficar na carta. (*Alimento e Recursos* p.11)

Nota: Uma carta de tecnologia de fazenda ou mina pode guardar alimentos ou recursos, mesmo se não tiver trabalhador.

TECNOLOGIAS DE CONSTRUÇÕES URBANAS



Elas permitem a você erguer construções urbanas.



Construções urbanas:

cada trabalhador em uma carta de tecnologia de construção urbana em jogo representa uma construção urbana de nível e tipo correspondente.

Seu governo tem um **limite de construção urbana** que especifica o número máximo de construções urbanas que você pode ter de um tipo particular.

Cada construção urbana (ou seja, cada trabalhador na carta de tecnologia de construção urbana) contribui para seu **estado** como indicado pelos símbolos na parte inferior da carta. (*Suas Estatísticas* p.10, *Estados* p.10)

TECNOLOGIAS DE UNIDADES MILITARES



Elas permitem a você construir unidades militares.



Unidade Militar:

cada trabalhador em uma carta de tecnologia de unidade militar em jogo representa uma unidade militar de nível e tipo correspondente. Não há limites de quantas unidades militares você possa ter.

Cada unidade militar (i.e., cada trabalhador em uma carta de tecnologia de unidade militar) contribui para seu estado de força pelo valor impresso na parte inferior da carta. Unidades militares podem ser agrupadas em exércitos de acordo com sua tática atual. (*Cartas de Táticas* p.9)

TECNOLOGIAS ESPECIAIS



Elas fornecem efeitos sem trabalhadores.



Cada efeito de tecnologia é descrito na carta. Símbolos são explicados abaixo das *Suas Estatísticas* (p.10)

Limite: você nunca pode ser afetado por duas tecnologias especiais de mesmo tipo. Se você tem duas do mesmo tipo em sua área de jogo, você imediatamente remove aquela com o menor nível.

GOVERNOS



Governos fornecem a maioria de suas ações civis e ações militares. Trabalhadores não podem ser colocados na carta de governo.

Você sempre terá exatamente um governo em jogo. Você começa o jogo com *Despotismo*. Cada vez que você coloca um novo governo em jogo, ele substitui o antigo. Além de dar ações, alguns governos também têm outros efeitos. (*Suas Estatísticas* p.10)

3 O número no canto inferior direito define seu **limite de construções urbanas**. Isto especifica o número máximo de construções urbanas que você pode ter de qualquer tipo.

OUTRAS CARTAS CIVIS EM JOGO

MARAVILHAS



Maravilhas devem ser construídas em estágios. (*Construir um Estágio de uma Maravilha* p.5)

Uma maravilha entra em jogo virada de lado para indicar que ela está inacabada. Ela não terá nenhum efeito enquanto não estiver completa. Você nunca pode ter mais que uma maravilha inacabada em jogo. Você pode ter qualquer número de maravilhas completas. (*Pegar uma Maravilha da Fila de Cartas* p.5)

Uma vez que a maravilha esteja completa, ela é virada para cima do lado certo e seus efeitos começam a ser aplicados.

▷ As maravilhas da Era III dizem "Você pontua imediatamente". Isto é um efeito único que acontece assim que a maravilha é completada.

▷ Exceção: o texto do Taj Mahal se aplica quando o Taj Mahal está na fila de cartas.

LÍDERES



Um líder dá a sua civilização uma habilidade especial. Você nunca pode ter mais que um líder em jogo. Pegar um líder da fila de cartas impede que você pegue outro líder desta era. (*Pegar uma Carta Não Maravilha da Fila de Cartas* p.5)

Quando você coloca um líder em jogo, o efeito da carta começa a valer imediatamente. (*Jogar um Líder* p.5)

CARTAS DE AÇÃO



Cartas de ação nunca são colocadas em jogo. Elas têm um efeito único e a carta é descartada assim que seu efeito é resolvido. (*Jogar uma Carta de Ação* p.6)

CARTAS MILITARES EM JOGO

COLÔNIAS



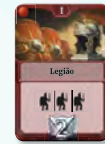
Alguns eventos representam a descoberta de um novo território. Se você colonizar o território, ele entra na sua área de jogo e se torna sua colônia. (*Colonização* p.7)

Uma colônia tem o efeito imediato representado no meio da carta. Ele ocorre somente quando é primeiramente colonizado. (*Colonização* p.7)

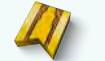
Ela também tem um efeito permanente descrito no canto inferior. (*Suas Estatísticas* p.10)

O efeito permanente se integra com a colônia. Se você **perder sua colônia**, você também perde o benefício permanente representado. Se outro jogador **roubar sua colônia**, você perde os benefícios permanentes e o novo dono ganha os benefícios permanentes. Nestes casos, o efeito imediato da colônia é ignorado.

CARTAS DE TÁTICA



Táticas permitem aos jogadores formarem exércitos.



Sua **tática atual** é marcada pelo seu marcador de táticas. Ela pode ser uma **carta de tática exclusiva** (na sua área de jogo) ou uma **carta de tática comum** (na área comum de táticas do tabuleiro militar). No começo do jogo, você não tem táticas.

(*Jogar uma Tática* p.6, *Copiar uma Tática* p.6, *Tornar Táticas Disponíveis* p.3)

Formando exércitos: sua tática atual descreve um conjunto de tipos de **unidades militares**. Para criar um exército, você precisa desta quantidade de unidades militares destes tipos. (Nota: Exércitos são formados virtualmente. Seus marcadores de trabalhador não são movidos).

Na parte inferior da carta há um número especificando cada **força tática** do exército. Cada exército que você criar contribui com a sua força tática para o **estado de força** da sua civilização. Cada exército também pode ter uma **unidade de força aérea** . Isto duplica a força tática.

Nota: Uma unidade não pode pertencer a mais de um exército.

Exércitos obsoletos: Táticas da Era II e da Era III também apresentam um valor menor de força tática. Se qualquer unidade neste exército é dois ou mais níveis menores do que o nível da carta de tática, o exército é considerado obsoleto e usa a força tática menor. Exércitos obsoletos com força aérea têm a força tática menor duplicada.

Seus exércitos sempre se formam de modo que maximize seu estado de força. Você não pode escolher formá-los diferentemente. (*Estado de Força* p.10)

PACTOS



Pactos permitem a você cooperar com outras civilizações. Você pode ter no máximo um pacto em sua área de jogo. Entretanto, você pode ser afetado por pactos na área de jogo de outros jogadores. (*Oferecer um Pacto* p.4, *Cancelar um Pacto* p.4)

GUERRAS



Quando guerras são colocadas em jogo, elas não têm efeito. Elas têm um efeito único uma rodada mais tarde, quando são resolvidas. Então são **removidas de jogo**. (*Declarar uma Guerra* p.4, *Resolver uma Guerra* p.3)

OUTRAS CARTAS MILITARES

Outras cartas militares nunca são colocadas em jogo. Elas têm apenas um efeito único.

AGRESSÕES



Agressões são resolvidas quando jogadas e, então, **descartadas**. (*Jogar uma Agressão* p.4)

EVENTOS



Eventos são resolvidos quando revelados do baralho de eventos atuais. Então eles vão para a pilha de eventos passados. (*Preparar um Evento* p.4, *Resolver um Evento* p.7)

CARTAS MILITARES DE BÔNUS



Cartas militares de bônus são jogadas para bônus únicos na defesa contra uma agressão ou colonizando um território. Então, elas são **descartadas**. (*Jogar uma Agressão* p.4, *Colonização* p.7)

SUAS ESTATÍSTICAS

Suas estatísticas são determinadas pelas cartas em jogo e pela localização de seus cubos.

Os **símbolos na parte inferior de uma carta** descrevem quanto isto altera suas estatísticas:

- ▷ Se a carta requer trabalhadores, então os símbolos na parte inferior da carta descrevem a contribuição de cada trabalhador na carta. (E a carta não contribui com nada se não tiver trabalhadores).
- ▷ Se a carta não requer trabalhadores, então os símbolos na parte inferior da carta descrevem a contribuição inteira da carta.
 - Exceção: a carta de tática descreve a contribuição de cada exército. (*Cartas de Táticas* p.9)
 - A maravilha não contribui até que esteja completa. (*Construir um Estágio de uma Maravilha* p.5)

Suas estatísticas também podem ser **modificadas** por habilidades especiais que são escritas nas cartas em jogo. Quando uma regra neste manual lembrar você de **atualizar suas estatísticas**, isso significa que você deve ter certeza que qualquer mudança nas suas estatísticas seja refletida pelos seus indicadores de estado e seus números de cubos vermelhos, brancos, azuis e amarelos.

ESTADOS

Você tem quatro estados controlados pela posição de seus marcadores de estado nos quatro indicadores (*Marcadores de Estado* p.2). Este sistema de controle é apenas informacional. A qualquer momento, seus estados podem ser calculados por seus trabalhadores e pelas cartas em jogo.

ESTADO DE CIÊNCIA

Este símbolo descreve a quantidade de ciência produzida ou por sua carta ou por cada trabalhador em uma carta. Adicione toda a ciência produzida, incluindo qualquer modificador. Este é seu estado de ciência (a menos que o resultado seja negativo; neste caso, seu estado de ciência é 0). Não há limite para o quão alto ele possa ser.

ESTADO DE CULTURA

Este símbolo descreve a quantidade de cultura produzida pela carta ou a cada trabalhador em uma carta. Adicione toda a cultura produzida, incluindo qualquer modificador. Este é seu estado de cultura. Assim como a ciência, ele não pode ser inferior a 0. Não há limite para quão alto ele possa ser.

Nota: Um efeito que faça você pontuar sob certas circunstâncias não conta para seu estado.

ESTADO DE FORÇA

Na carta de tática, este símbolo descreve a contribuição de força de tática de cada exército (*Cartas de Táticas* p.9). Em qualquer outra carta, isto descreve a quantidade contribuída de força pela carta ou por qualquer trabalhador na carta. Adicione toda a contribuição de força, incluindo qualquer modificador. Isto é o estado de força da sua civilização. Ele não pode ser menor do que 0. Não há limite para quão alto ele possa ser.

Nota: Uma unidade militar sempre contribui sua força, mesmo se ela estiver em algum exército.

ESTADO DE FELICIDADE

Cada um destes símbolos representa um rosto feliz produzido pela carta ou a cada trabalhador na carta.

Similarmente, isto representa -1 rosto feliz produzido pela carta ou a cada trabalhador na carta. (Nota: Uma carta com este símbolo não conta como uma carta que lhe dá um rosto feliz).

Adicione todos os rostos felizes. (Não se esqueça de subtrair rostos infelizes). Se o total estiver entre 0 e 8, este é o seu número de rostos felizes. Se o total for menor do que 0, você tem 0 rostos felizes. Se o total é maior do que 8, você tem 8 rostos felizes.

O número de **rostos felizes** que você tem também é chamado de seu **estado de felicidade**.

MODIFICADOR DE COLONIZAÇÃO

Cartas com este símbolo podem dar um modificador de colonização. O modificador deve ser especificado no texto da carta. Se você não tem tais cartas, seu modificador de colonização é zero. O modificador de colonização é relevante somente durante a colonização. (*Colonização* p.7)

AÇÕES CIVIS E MILITARES

TOTAL DE AÇÃO

Seu **total de ação civil** é o número destes símbolos que você tem nas suas cartas em jogo. Inclusive os símbolos nas suas cartas de governo, mais todos aqueles que estão na parte inferior das outras cartas.

Seu **total de ação militar** é o número destes símbolos que você tem nas suas cartas em jogo. Inclusive os símbolos na sua carta de governo, mais todos aqueles que estão na parte inferior das outras cartas.

GASTANDO AÇÕES

Você deve ter cubos brancos iguais ao seu total de ação civil e cubos vermelhos iguais ao seu total de ação militar. Quando estes cubos estão na sua carta de governo, eles representam ações que estão **disponíveis** para serem gastas. Quando você **gasta** ou **paga** uma ação, mova o cubo correspondente para fora da carta. Ele não está mais disponível.

Se for exigido que você pague ações para fazer algo e você não tem ações suficientes, então você não pode fazer isto.

Alguns efeitos permitem a você **ganhar uma ação de volta**. Neste caso você move um cubo gasto de volta para sua carta de governo. Ele está disponível novamente. Se você não tem ações gastas quando você ganha uma de volta, nada acontece.

Ações temporárias: se um efeito lhe dá uma ação para um turno, você usa esta ação na primeira vez que ela possa ser usada. Não afeta o total de suas ações.

QUANDO O SEU TOTAL DE AÇÕES MUDA

Seu total de ações muda somente quando uma carta entra ou sai de jogo. Isto afetará suas ações gastas e disponíveis:

- ▷ Se seu total de ação aumentar, pegue o número apropriado de cubos vermelhos ou brancos da caixa e os coloque na sua carta de governo. Eles representam ações disponíveis.
- ▷ Se o total de ação diminuir, devolva o número apropriado de cubos vermelhos ou brancos para a caixa. Você devolve os cubos gastos primeiro. Cubos disponíveis são devolvidos somente se não houver mais cubos gastos.

Se a carta deixar a partida por ter sido substituída por uma carta que entrou em jogo, atualize seus estados de uma vez quando o processo estiver completo. Você não pode resolver isso em duas etapas separadas.

CUBOS AZUIS E AMARELOS

Você começa o jogo com um certo número de cubos azuis e amarelos em seu tabuleiro de jogador, a maioria deles em seu banco azul e banco amarelo.

Seus bancos são sempre preenchidos da esquerda para a direita. Cada cubo é colocado em um quadrado. Se todos os quadrados estão cheios, cubos adicionais devem ser mantidos na seção mais à direita. Não há limite para o número de cubos que podem ficar aí.

A maioria das operações com cubos azuis ou amarelos envolve a transferência deles entre seu tabuleiro de jogador e as cartas em jogo. As exceções são:

- ▷ Se uma carta com algum desses símbolos no canto inferior entrar em sua área de jogo, você ganha esta quantidade de cubos azuis ou amarelos. Se ela deixar sua área de jogo, você perde esta quantidade de cubos.
- ▷ Se uma carta com algum desses símbolos no canto inferior entrar em sua área de jogo, você

perde esta quantidade de cubos azuis ou amarelos. Se ela deixar sua área de jogo, você ganha esta quantidade de cubos.

- ▷ Algumas cartas podem fazer jogadores ganharem novos cubos, devolverem cubos para a caixa ou pegá-los de outros jogadores, como especificado no texto da carta.

Se você **ganhar cubos azuis ou amarelos**, eles vão para seu banco azul ou amarelo, respectivamente.

Se você **perder cubos azuis**, você devolve cubos azuis do seu banco azul para a caixa. Se não houver o suficiente em seu banco azul, você também devolve os cubos das minas e fazendas da sua escolha.

Se você **perder cubos amarelos**, devolva os cubos do seu banco amarelo para a caixa. Se não houver o suficiente, você devolve todos os que tiverem no banco amarelo, mas não mais.

Se você **pegar cubos amarelos** de outro jogador, pegue-os do banco amarelo e adicione-os ao seu. Se não houver o suficiente no banco do outro jogador, pegue todos que houver, mas não mais.

TRABALHADORES E POPULAÇÃO

Qualquer cubo amarelo em sua área de jogo que não está em seu banco amarelo é um **trabalhador**.

Um **trabalhador não usado** é um que não está em qualquer carta. Ele pode estar em sua reserva de trabalhadores ou pode estar marcando um rosto feliz faltante, como explicado abaixo.

Se um efeito diz para você **ganhar 1 população**, você move um cubo amarelo do seu banco amarelo para sua reserva de trabalhadores. Ele é agora um trabalhador. Isto não requer alimento algum.

Se um efeito diz para você **aumentar sua população**, você segue as regras para a ação (*Aumentar Sua População* p.5). Aumentar sua população normalmente requer alimento.

Se um efeito diz para você **perder 1 população**, você move um trabalhador não usado para seu banco amarelo. Se você não tiver trabalhador não usado, você deve pegar um de suas cartas. O termo equivalente é **perder trabalhadores**.

TRABALHADORES DESCONTENTES

Seu banco amarelo é dividido em subseções, cada uma marcada pelo número próximo ao rosto feliz. O número mencionado acima da subseção vazia mais à esquerda especifica quantos rostos felizes sua população requer. Se você tiver menos rostos felizes, o déficit é o seu **número de trabalhadores descontentes**. Se você tem os rostos felizes requeridos ou mais, você não tem trabalhadores descontentes. (*Estado de Felicidade* p.10)

Se seus trabalhadores descontentes ultrapassarem a quantidade de trabalhadores não usados no final do seu turno, você enfrentará uma revolta e deverá pular sua Fase de Produção. (*Verificando uma Revolta* p.6)

Dica de Controle: você não deve ter subseções vazias à esquerda de seu marcador de felicidade. Se tiver, coloque um trabalhador não usado sobre cada subseção. Se você não tiver o suficiente, você enfrentará a revolta, a menos que corrija o problema. Trabalhadores usados neste método de controle ainda são considerados como disponíveis.



Nota: O jogo não marca quais trabalhadores estão descontentes. Somente o número é importante para eventos como Rebelião, Agitação Civil, Emigração e Impacto da População. Não importa que haja trabalhadores não usados cobrindo rostos felizes ou não.

ALIMENTO E RECURSOS

Seus alimentos 🍷 e recursos 🏠 são representados pelos cubos azuis nas tecnologias de minas e fazendas que você tenha em jogo. Cada cubo azul representa a quantidade impressa na parte inferior da carta.

GANHANDO ALIMENTOS OU RECURSOS

Normalmente, você produz alimento e recursos durante sua Fase de Produção (p.6), mas algumas cartas permitem a você ganhá-los como um efeito imediato.

Sempre que um efeito disser para você **ganhar alimentos ou recursos**, mova um ou mais cubos azuis do seu banco azul para sua carta de tecnologia de fazenda ou mina. O resultado total deve ser exatamente a quantidade de alimentos ou de recursos que você deveria ganhar.

Se não houver cubos azuis suficientes em seu banco azul para cobrir a quantidade requerida, você ganha o valor menor mais próximo do que deveria ganhar. Se o banco azul está vazio, você não pode ganhar alimentos ou recursos. Se um efeito disser para você ganhar alimentos ou recursos ao mesmo tempo, ganhe na ordem escrita na carta.

PERDENDO ALIMENTOS OU RECURSOS

Quando você precisa **pagar ou gastar** alimentos ou recursos, você tem três opções:

- Devolver o cubo azul da sua carta de tecnologia de fazenda ou mina para seu banco azul, assim pagando a quantidade descrita na carta.
- Mover um cubo azul da tecnologia de fazenda ou mina para uma tecnologia de mesmo tipo com valor menor, assim pagando a diferença entre os valores.
- Pagando como acima e então ganhando algum alimento ou recurso de volta (de valor total menor), assim pagando a diferença entre o valor pago e o valor ganho.

Realize uma ou mais dessas operações quantas vezes você precisar. O valor total desses pagamentos deve ser igual ao valor que você deveria pagar.

Se o valor total de todos os seus cubos for menor que o valor requerido, o pagamento não pode ser feito e você não pode realizar esta ação que requer este pagamento.

Em raros casos, você pode ser capaz de **pagar a mais**, mas não pagar o valor exato. Nestes casos, você deve pagar a mais enquanto o resultado deixar seu banco azul vazio.

Nota: Você nunca pode mover cubos de tecnologias de valor menor para aquelas com valor maior.

Recursos temporários: Se um efeito lhe der recursos para um turno ou para um propósito particular, você gasta estes primeiro quando pagar por algo no qual eles sejam aplicados.

Perdendo alimentos ou recursos é o mesmo que pagar alimentos ou recursos, exceto que se você tiver que perder mais do que você tem, você só perde todos que você tem.

Pegar alimentos ou recursos de outro jogador significa que ele os perderá e você os ganhará. Você ganha quantos o outro jogador perder. (Nota: Cada jogador conta para perda ou ganho separadamente. Cubos não são movidos entre jogadores).

PONTOS DE CIÊNCIA E CULTURA

Você mantém controle de seus pontos de ciência 🧠 e pontos de cultura 🏛️ com marcadores nas trilhas de pontos de ciência e cultura. Você pontua durante sua Fase de Produção (p.6). Certas cartas podem ter efeitos que dão pontos únicos. Não há limite para quantos pontos de ciência ou cultura você pode ter.

Pontuando 🧠 e 🏛️: Sempre que você pontuar, mova o contador correspondente para frente pelo número de espaços especificado.

Perdendo 🧠 ou 🏛️: Quando alguma coisa fizer você perder pontos, mova seu contador para trás pelo número correspondente de espaços, mas só pare se ele atingir o zero. Pontos de ciência e cultura nunca podem ir abaixo de zero.

Pagando pontos de ciência: Pagar é o mesmo que perder, exceto que a você não é permitido pagar mais do que tem. Se você não tem pontos suficientes, não pode realizar a ação que requer o pagamento.

Pontos de ciência temporários: Se um efeito lhe der pontos de ciência para um turno ou para um propósito particular, você gasta estes primeiro quando pagar por algo em que sejam aplicados.

Pegando pontos de cultura ou ciência de outro jogador: Seu oponente perde os pontos e você os ganha. Se seu oponente tiver menos pontos que você pode pegar, você pega somente aqueles que ele tem.

DESCRIÇÃO DA CARTA

CARTAS CIVIS

Este diagrama ilustra as características das cartas civis:

- Cartas de Tecnologia:**
 - Irrigação:** custo de ciência 3, tipo de tecnologia tecnologia de fazenda e mina, valor de cada cubo azul na carta 2, efeito de cada trabalhador na carta 4.
 - Teatro:** custo de ciência 3, tipo de tecnologia tecnologia de construção urbana, valor de cada cubo azul na carta 2, efeito de cada trabalhador na carta 4.
 - Cavaleiros Medievais:** custo de ciência 5, tipo de tecnologia tecnologia de unidade militar, custo de recurso 3, valor de cada cubo azul na carta 2, efeito de cada trabalhador na carta 4.
- Cartas de Ação:**
 - Patriotismo:** custo de cada estágio da maravilha 2, efeito de cada trabalhador que dá a você agora 2 e melhora unidades militares e 1 ação militar extra.
- Cartas de Tecnologia Especial:**
 - Código de Leis:** nível da carta 6, custo de revolução 1, efeito da carta 1.
 - Teocracia:** nível da carta 6, custo de revolução 1, limite de construção urbana 2, efeito da carta 1.
- Cartas de Maravilha:**
 - Joana d'Arc:** nível da carta 6, custo de cada estágio da maravilha 1, efeito da carta 1.
 - Basílica de São Pedro:** nível da carta 6, custo de cada estágio da maravilha 1, efeito da carta 1.

CARTAS MILITARES

Este diagrama ilustra as características das cartas militares:

- Cartas de Evento:**
 - Onda de Crime:** podem ser preparadas como um evento, efeito permanente da colônia 3, custo de ação militar 1.
 - Território Desabitado:** podem ser preparadas como um evento, efeito imediato da colonização 2, custo de ação militar 1.
- Cartas de Ação Militar:**
 - Agressão:** custo de ação militar 2, efeito permanente da colônia 5, custo de ação militar 1.
 - Guerra:** custo de ação militar 2, só pode ser jogada como uma ação política, custo de ação militar 1.
- Cartas de Pacto:**
 - Acordo de Comércio Internacional:** nível da carta 2, cartas devem apontar para os respectivos jogadores que aceitaram o pacto, custo de ação militar 1.
- Cartas de Tática:**
 - Conquistadores:** unidades militares táticas que formam um exército 3, força tática do exército 5, custo de ação militar 2, bônus de defesa 4, bônus de colonização 2.

LÍDERES

HOMERO



Trate a maravilha com o rosto feliz de Homero como se houvesse um rosto feliz extra impresso. (*Michelangelo* se beneficia deste rosto feliz. *Basílica de São Pedro* adiciona um rosto feliz para esta maravilha, mas não dois rostos felizes se a maravilha já tiver uma).

Se a maravilha estiver virada para baixo por causa dos *Devastações do Tempo*, o rosto feliz de Homero não é virado. A ruína da maravilha continua a produzir este rosto feliz.

GENGHIS KHAN



Em partida de dois jogadores, "um dos dois mais fortes" deve ser lido como "o mais forte". (Você ainda ganha os empates).

Quando formar exércitos, cada unidade de infantaria pode ser ou cavalaria ou infantaria (mas não ambas) para maximizar o estado de força total de sua civilização. As unidades de infantaria ainda são consideradas infantarias para outras cartas, como a *Grande Muralha*, independentemente de seu papel na formação de exércitos.

Nota: A habilidade de Genghis Khan não afeta seu estado de cultura.

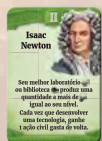
MAXIMILIEN ROBESPIERRE



Quando Robespierre é seu líder, qualquer revolução que você declarar deve ser paga com ações militares. A revolução funcionará normalmente, exceto que você deverá pagar ações militares iguais ao seu total de ação militar e qualquer ação militar que você ganhar da troca de governo se torna gasta. É possível ganhar mais ações militares mais tarde no turno jogando certas cartas. A ação militar extra do Patriotismo não é gasta na revolução porque ela não conta como parte do seu total de ação militar. Se você usar um *Avanço* para declarar a revolução, você deve pagar todas as suas ações militares para a revolução, mas nenhuma ação civil para o *Avanço*.

Com Robespierre como seu líder, você não pode declarar uma revolução da forma normal por ações civis.

ISAAC NEWTON



Ele devolve uma ação civil gasta mesmo que você desenvolva a tecnologia como um efeito de uma carta como *Avanço*. Declarar a revolução também conta como desenvolver uma tecnologia, assim Newton permite a você ter mais uma ação civil disponível depois da revolução.

JOHANN SEBASTIAN BACH



Use as regras normais para melhorar (conte os custos e pague os recursos iguais à diferença), exceto que as duas tecnologias de construção urbana não têm de ser do mesmo tipo e podem ser do mesmo nível. Se a construção que você está melhorando tem o custo igual ou superior ao do teatro que você está melhorando, o custo para a melhora é de 0 recursos.

Você não tem permissão para exceder seu limite de construção urbana.

BILL GATES



Use seus laboratórios, assim como as minas: adicione 1 cubo azul por trabalhador quando as minas produzirem recursos. O cubo vale o número de recursos igual ao nível do laboratório. Você pode até mesmo usar laboratório para guardar e fazer trocas.

Se Bill Gates deixar o jogo, seus laboratórios não produzem mais, mas você pode continuar a usar os recursos dos laboratórios até o final da partida.

A produção dos laboratórios não conta quando avaliar o evento do *Impacto Industrial*.

MARAVILHAS

BASÍLICA DE SÃO PEDRO



Trate cada uma de suas outras cartas em jogo com um ou mais rostos felizes como se houvesse mais um rosto feliz impresso nelas.

HOLLYWOOD



Efeitos que modificam a produção de cultura de teatros e bibliotecas (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*) também se aplicam.

INTERNET



Efeitos que modificam a produção de cultura (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*), produção de ciência (*Newton*, *Einstein*) ou ambos (*Meier*) de teatros e bibliotecas também se aplicam.

EVENTOS

EVOLUÇÃO DA CIVILIZAÇÃO



Você não paga ação civil, mas paga os outros custos, diminuído em um. Você também pode declarar uma revolução por uma ciência a menos, mas isto usará todas as suas ações civis.

DANOS DO TEMPO



A maravilha destruída conta como uma maravilha completa da era correspondente para todos os propósitos. Isto significa que você paga uma ação civil extra quando pegar uma nova maravilha, ela é pontuada pelo evento de *Impacto de Maravilhas*, outros jogadores podem se beneficiar dela através do pacto de *Turismo Internacional* etc.

ACORDO INTERNACIONAL



As regras normais para pegar cartas se aplicam. Se o jogador atual é o que está pegando cartas, ele pode usar qualquer carta de ação pega desta forma no mesmo turno.

Preencha a fila de cartas de acordo com as regras normais, mas não descarte cartas das primeiras seções. Se este é o fim da Era III, isto causa o final da partida. Se isto acontecer no turno do primeiro jogador, esta é a última rodada do jogo.

O jogador mais forte pode usar esta opção mesmo na última rodada.

UM JOGO DE VLAADA CHVÁTIL

Ilustração: Milan Vavroň

Design de Interface: Jakub Politzer

Design Gráfico: Filip Murmak

Artista 3D: Radim Pech

Tradução para o Inglês: Jason Holt

Tradução para o Português: Rafael Verri

Revisão da Tradução

para o Português: Lucas Andrade

Líder de Testes: Vít Vodička

Jogadores Teste da Versão Física: Vítek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matúš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon e muitos outros.

Jogadores Teste Online: Gary Pan, Simple Klaus, Olaf Drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widłak, Nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, Clyde Kruskal, Floe Huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabric, Jason Chu, Artur Jedlinski, Florian Monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, Razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles Clairet, Cheung Suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T. Bow e muitos outros.

Agradecimentos a: Vítek Vodička, Filip Murmak, Václav Židek e Jiří Hofírek por vários jogos online e offline muito legais e incontáveis horas de discussões; Milan Vavroň pelas belíssimas ilustrações; Jason Holt pelo excelente trabalho no manual e nos textos; e Petr Murmak e todo o pessoal da CGE por tornar esta nova versão realidade.

Agradecimentos Especiais a: Nicolas d'Halluin por implementar um protótipo online incrível em www.boardgaming-online.com, e a todos os jogadores que jogaram, se divertiram e aprovaram o jogo original ao longo dos anos.

© Czech Games Edition, outubro 2015.

www.CzechGames.com

