

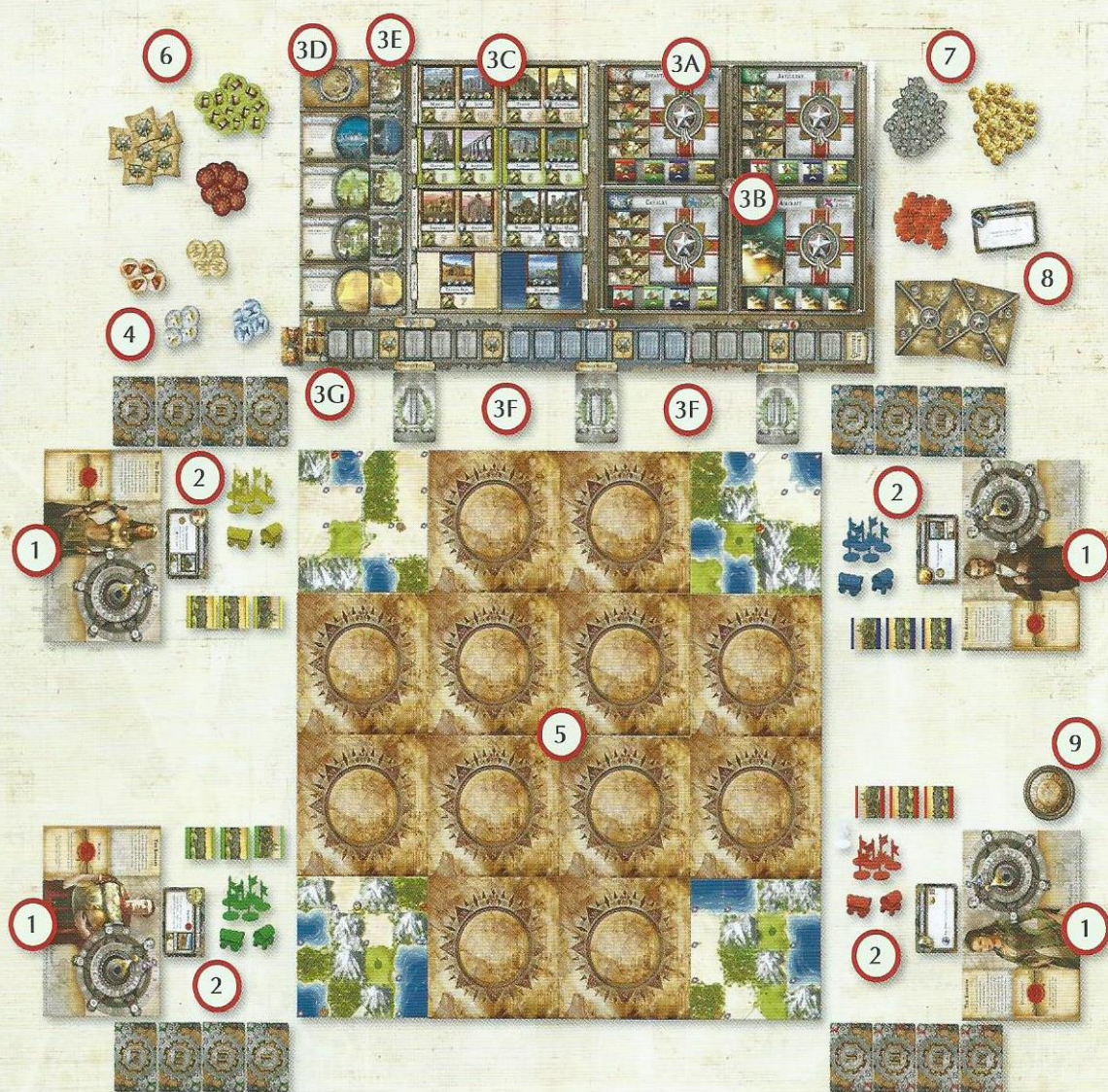
CIVILIZACE

ULTIMÁTNÍ
příručka



DIAGRAM PŘÍPRAVY HRY

(Číslo se vztahuje k jednotlivým krokům z kapitoly Příprava hry.)



PŘÍPRAVA HRY PRO RŮZNÝ POČET HRÁČŮ

(Šipky značí orientaci mapového dílu.)



Příprava hry

1. Vyberte si národy a barvy

Každý hráč si náhodně vytáhne 2 tabulky národa, jednu z nich si vybere (pokud všichni souhlasí, mohou si hráči vybrat národ libovolně) a zvolí si barvu, se kterou bude hrát.

2. Rozdejte komponenty hráčům

Každý hráč obdrží následující herní součásti ve své barvě:

- 8 plastových figurek (6 armád a 2 osadníků)
- 3 žetony měst (1 hlavní město a 2 běžná města)
- 1 žeton metropole
- 7 žetonů vojenského pokroku
- Balíček karet technologií

Navíc ještě každý hráč obdrží:

- 1 referenční kartu
- 1 kartu přípravy hry
- 1 kartu přehledu boje
- 4 karty státního zřízení
- 4 karty sociální politiky (volitelné)
- 4 karty investic

3. Připravte desku tržiště

Rozložte desku tržiště a umístěte překryvnou kartu tržiště tak, aby kryla „přístav“. Poté na desku tržiště umístěte následující:

A. Karty jednotek

Roztřídte karty jednotek podle typu (pěchota, střelci, jízda a letadla). Poté zamíchejte každý balíček a položte ho na označené místo.

B. Žetony vojenského pokroku

Každý hráč vezme své žetony vojenského pokroku s nejnižší hodnotou (stranou s jedním proužkem) pro pěší, střelecké a jízdní jednotky a položí je do rámečku pod odpovídající balíček karet jednotek. Poté každý hráč vezme žeton vojenského pokroku pro letecké jednotky a položí ho pod balíček leteckých jednotek (stranou s hvězdou dolů). Ostatní žetony vojenského pokroku zatím nechte položené stranou.

C. Žetony budov

Roztřídte všechny žetony budov podle typu a položte je na označená políčka. Strana označená šipkou vedle názvu budovy značí vylepšenou verzi základní budovy (která se nachází na druhé straně žetonu).

D. Karty divů

Zamíchejte zvlášť všechny moderní, středověké a starověké divy. Z každého balíčku skrytě vezměte čtyři karty divů (aby je žádný hráč neviděl), zbývající nepoužité divy vraťte zpět do krabice. Balíček moderních divů položte lícem dolů na horní políčko desky tržiště, na něj položte balíček středověkých divů. Karty starověkých divů rozložte lícem nahoru na čtyři políčka zobrazena pod balíčkem divů.

E. Žetony divů

Podívejte se na čtyři právě rozložené karty divů, nalezněte jim odpovídající žetony divů a položte je na volná pole vedle jednotlivých karet. Zbýlé žetony divů položte poblíž karet divů.

F. Karty kulturních událostí

Rozdělte karty kulturních událostí na tři balíčky – starověké (s jedním sloupem), středověké (s dvěma sloupy) a moderní (se třemi sloupy). Zamíchejte každý balíček zvlášť a položte je lícem dolů vedle naznačených míst pod desku tržiště.

G. Žetony kulturní úrovně

Každý hráč vezme žeton, který zobrazuje vůdce jeho národa, a položí ho na počáteční pole na kulturní stupnici.

4. Připravte trh se surovinami

Za každého hráče položte 1 žeton od každé suroviny (obilí, kadidlo, hedvábí, železo) vedle desky tržiště. Zbýlé žetony vraťte do krabice. Dále připravte žetony chýší a vesnic lícem dolů na dvě oddělené hromádky.

5. Sestavte mapu

Každý hráč vezme svůj domovský mapový díl (tedy díl, který má na zadní straně obrázek vůdce jeho národa) a položí ho lícem nahoru před sebe, natočený tak, jak je uvedeno v diagramu přípravy hry pro odpovídající počet hráčů. Nepoužité domovské díly vraťte zpět do krabice. Poté zamíchejte neutrální mapové díly a sestavte z nich lícem dolů zbytek mapy. Nepoužité mapové díly vraťte skryté zpět do krabice.

6. Slavné osobnosti

Žetony slavných osobností rozložte lícem nahoru a roztřídte podle typu (umělec, stavitel, vojevůdce, lidumil, průmyslník, vědec). Poté zamíchejte balíček karet slavných osobností a položte ho lícem dolů vedle žetonů slavných osobností.

7. Vytvořte bank žetonů

Položte žetony kultury, žetony zranění, žetony mincí a žetony investic na oddělené hromádky vedle desky tržiště.

8. Umístěte zvláštní karty a žetony

Kartu technologie *Let do vesmíru* a dvě karty vojenských bonusů položte vedle desky tržiště, totéž proveďte s žetony stavebního programu, žetony opevnění a karavan, žetony pohrom, žetony městských států a žetony relikvií (volitelné).

9. Zvolte prvního hráče

Dohodou nebo náhodně vyberte hráče, který bude hrát jako první. Tento hráč dostane žeton prvního hráče. Nakonec provede každý hráč samostatně přípravu svého národa podle kroků na následující straně.

Příprava hráče

1. Vyzkoumejte počáteční technologii

Každý hráč se podívá na tabulku svého národa a zjistí, s jakou počáteční technologií začíná hru. Tuto kartu najde ve svém balíčku karet technologií a položí ji lícem nahoru před sebe tak, aby měl nad ní a vedle ní dostatek volného místa.

Poznámka: Během přípravy hry není důležitá úroveň počáteční technologie, vždy se umístí do spodní řady pyramidy technologií (1. úroveň). Ve všech ostatních případech se technologie počítá podle své skutečné úrovně.

2. Nastavte počáteční státní zřízení a sociální politiku

Každý hráč srovná své karty státního zřízení do balíčku tak, aby nahoře byla karta státního zřízení zobrazena na tabulce národa. Poté tento balíček položí na svou tabulku národa na označené místo. Pokud hrajete sociální politiku, hráč si vybere sociální politiku a položí ji ke své tabulce národa, zbylé karty sociální politiky odloží stranou.

3. Získejte vojenské rezervy

Každý hráč si vezme 1 kartu pěší, 1 kartu jízdní a 1 kartu střelecké jednotky. Tyto karty jednotek se označují jako **vojenské rezervy** a hráč je položí lícem dolů vedle sebe.

4. Umístěte hlavní město

Každý hráč si vybere jedno ze čtyř středových políček na svém domovském mapovém dílu a položí na něj žeton svého hlavního města (doporučené políčko je označené šipkou). Žeton hlavního města se pokládá stranou bez hradeb nahoru. Toto políčko se nazývá **centrum města**, osm sousedících políček kolem žetonu města se nazývá **okolí města**.

5. Umístěte počáteční figurky

Každý hráč si vezme 1 figurku armády a 1 figurku osadníka a umístí je (společně nebo každou zvlášť) na jedno (nebo dvě) políčka v okolí svého hlavního města. Na začátku hry figurky nelze umístit na vodní políčko.

6. Získejte počáteční výhody národů

Každý hráč se podívá na tabulku svého národa a přečte, jaké výhody jeho národ má. Poté si vezme počáteční výhody národa (pokud má nějaké získat).

7. Nastavte číselník obchodu

Každý hráč sečte všechny  na všech osmi polích z okolí svého hlavního města a nastaví číselník obchodu (vnější větší ukazatel) na své tabulce národa na celkový součet .

Poznámka: Obchod hráči znovu získávají během prvního tahu hry.

8. Nastavte číselník ekonomiky

Každý hráč nastaví číselník ekonomiky (vnitřní menší ukazatel) na své tabulce národa na hodnotu „0“.

Poznámka: Během přípravy hry mohou někteří hráči získat  z políčka mapy nebo od slavné osobnosti. Pokud se tak stane, nastaví hráč číselník ekonomiky místo na „0“ na číslo odpovídající počtu , které získal.

9. Umístěte zbylé herní součásti

Každý hráč vezme 1 žeton svého města, zbývajících 5 figurek armády a 1 figurku osadníka a položí je vedle své tabulky národa, aby naznačil, že jsou připravené ke stavbě. Zbývajících žeton města hráč odloží stranou, dokud nevyzkoumá technologii *zavlažování*, poté ho přidá ke svým komponentám připraveným ke stavbě. Žeton metropole hráč položí stranou, dokud nevyzkoumá technologii *zemědělství*. Dále hráč vedle své tabulky národa položí 4 karty investic lícem dolů a (pokud potřebuje) kartu přípravy hry a kartu přehledu boje.

Úprava pro dva hráče

- Při přípravě karet divů u moderních, středověkých i starověkých divů připravte pouze tři karty divů namísto čtyř. Karty divů se rozloží pouze na tři políčka pod balíčkem divů.
- Z desky tržiště vraťte do krabice 4 žetony přístavu a 2 žetony od každé další budovy.
- Podle přání hráčů můžete odstranit některé žetony chýší a vesnic. K vyřazení doporučuji:
 - **Chýše:** 2x kovadlina, 4x obilí, 3x hedvábí, 3x kadidlo, 3x špionáž, 1x uran
 - **Vesnice:** 1x kovadlina, 1x špionáž, 1x uran, 1x městský stát
- Když zahraješ kartu kulturní události zaměřenou na naučení technologie (*Sdílení znalostí*, *Výměna nápadů*, *Výzkumný tým*), vyber jeden balíček technologií druhého hráče takové úrovně, která je uvedena na kartě kulturní události. Poté z něho vyber 2 náhodné karty a ty pak polož lícem nahoru vedle karet technologií druhého hráče. Tyto karty jsou brány tak, jakoby je druhý hráč měl umístěné ve své pyramidě technologií. Poté, co jsi vybral konkrétní technologii, vrať tyto 2 karty zpátky do balíčku karet technologií druhého hráče. Druhý hráč si nevybírá z tvého balíčku karty navíc, a nemůže se naučit technologii tebou náhodně vybraných karet z balíčku technologií.
- Když zahraješ kartu kulturní události *Pokles cen*, můžeš se rozhodnout, zda druhý hráč odhodí 1  dle tvé volby, nebo odhodíš 1  a druhý hráč odhodí 2  dle tvé volby.
- Když zahraješ kartu kulturní události *Skandál v bance*, druhý hráč odhodí 2  dle tvé volby.

ZLATÉ PRAVIDLO

Mnoho schopností a karet ve hře umožňuje hráčům porušit základní pravidla hry. Pokud je karta nebo schopnost v rozporu s pravidly, přednostně platí vždy to, co je uvedeno na kartě nebo popisu schopnosti.

Přehled tahu hry

Hra probíhá v jednotlivých **tazích**, během každého tahu se hraje pět **fází**. Fáze se vždy provádějí podle určeného pořadí níže. Každý hráč dostane v každé fázi příležitost provést odpovídající akce, které k dané fázi vztahují.

1. Začátek tahu

V této fázi se posune žeton prvního hráče k dalšímu hráči nalevo, který se stává pro tento tah novým prvním hráčem. Poté nový první hráč může založit nová města, změnit státní zřízení, investovat minci a provést všechny své akce hrané na začátku tahu (takové akce se nacházejí na kartách sociální politiky, některých divech, kartách kulturních událostí a kartách slavných osobností). Tuto fázi hrají hráči postupně od prvního hráče po směru hodinových ručiček.

2. Obchod

V této fázi každý hráč shromáždí  ze všech svých měst. Poté spolu mohou hráči vyjednávat a směňovat různé herní zdroje včetně slibů do budoucna. Tuto fázi mohou hrát všichni hráči současně.

3. Správa měst

V této fázi provede hráč jednu akci pro každé své město. Jednotlivá města mohou jako svou akci něco postavit, zaměřit se na umění a získat body kultury, těžit suroviny nebo zahájit stavební program. Tuto fázi hrají hráči postupně od prvního hráče po směru hodinových ručiček.

4. Pohyb

V této fázi může hráč postupně pohnout všemi svými figurkami (armádami a osadníky) až o tolik políček, kolik je cestovní rychlost jeho národa. Pohyb figurek může způsobit zahájení boje nebo otočení dosud neodkrytých mapových díků. Tuto fázi hrají hráči postupně od prvního hráče po směru hodinových ručiček.

5. Výzkum

V této fázi může každý hráč zaplatit odpovídající cenu  a vyzkoumat jednu novou technologii. Tu poté přidá do své pyramidy technologií. Tuto fázi hrají vždy současně všichni hráči.

Detaily tahu hry

1. Začátek tahu

Založení nového města

Pokud má hráč ve fázi Začátek tahu méně měst, než je jeho maximální množství měst (které je na začátku 2, s technologií *zavlažování* 3), může založit jedno nebo více nových měst (ale nesmí překročit **maximální limit měst**). Pro založení města musí mít hráč figurku osadníka na každém políčku, na které chce umístit žeton nového města. Navíc musí toto políčko splňovat následující podmínky:

- Nesmí to být políčko s vodou.
- Okolo musí být osm volných odkrytých sousedících políček.
- Políčko nesmí sousedit s žetonem chýše nebo vesnice (s odkrytým políčkem město sousedit může).
- Políčko nesmí sousedit s nepřátelskou figurkou. Přátelské figurky mohou být na stejném či sousedních políčkách.
- Políčko musí být alespoň 3 políčka daleko od jiného města (okolí měst se nesmí nijak překrývat).

Pokud jsou podmínky splněny, hráč odstraní figurku osadníka z mapy a vrátí ji vedle své tabulky národa (odkud může být opět postavena). Potom umístí žeton svého města na zvolené políčko stranou bez hradeb nahoru. Pokud je na políčku nově založeného města nějaká další přátelská figurka, pohne s ní hráč na libovolné políčko v okolí města, na kterém může podle pravidel ukončit svůj pohyb. Nově založená města začínají ihned vytvářet obchod, produkci a další zdroje.

Poznámka: Centrum města nevytváří žádné zdroje ani suroviny. Všechny symboly na políčku pod žetonem města se ignorují, dokud na něm leží žeton města. Pouze políčka v okolí města mohou vytvářet obchod, produkci a další zdroje.

Metropole

Jakmile hráč vyzkoumá technologii *zemědělství*, jeho hlavní město se ihned změní na metropoli. Hráč odstraní žeton svého hlavního města a místo něj umístí na mapu žeton metropole podle následujících podmínek:

- Hráč musí žeton metropole umístit na políčko původního hlavního města a na jedno sousedící pole. Toto pole se nazývá **rozšiřující políčko**.
- Na rozšiřujícím políčku nesmí být nepřátelské figurky.
- Pokud je na rozšiřujícím políčku přátelská figurka, pohne s ní hráč na libovolné sousedící políčko, na kterém může podle pravidel ukončit svůj pohyb.
- Pokud na rozšiřujícím políčku leží div, slavná osobnost nebo budovu, pak metropole tuto původní budovu, div nebo slavnou osobnost podle pravidel nahradí.
- Rozšiřující políčko může být i vodní políčko. V takovém případě se toto políčko už dále pro potřeby pohybu za vodní políčko nepovažuje.

Pokud se hlavní město po vyzkoumání technologie *zemědělství* může změnit na metropoli, **musí** se na ni změnit. Pokud se hlavní město v daném tahu na metropoli změnit nemůže, **musí** hráč změnit město na metropoli ve fázi Začátek tahu v nejbližším následujícím tahu, ve kterém to bude možné.

Metropole oproti městu nabízí tyto výhody:

- Okolí města metropole má dvě pole navíc.
- Pokud se metropole zaměří na umění, poskytne 2  místo 1 .
- Metropole má při obraně bojový bonus +2.
- Metropole může být částečně ve vodě, přitom se však za vodní políčko nepovažuje.

Změna státního zřízení

Pokud hráč ve svém tahu zpřístupní státní zřízení výzkoumáním odpovídající karty technologie, může na toto státní zřízení přejít v následující fázi Začátek tahu. Když hráč zpřístupní státní zřízení naučením odpovídající karty technologie ve fázi Začátek tahu (pomocí karty kulturní události), může na toto státní zřízení přejít ihned.

Hráč má pouze jedinou možnost přímo přejít na nově zpřístupněné státní zřízení. Pokud chce hráč změnit státní zřízení v jiném tahu než ihned poté, co státní zřízení zpřístupnil, musí nejprve přejít na *Anarchii*. Toto zvláštní státní zřízení brání hráči využít akci hlavního města a sociální politiku. Pokud je národ v *Anarchii*, může během příští fáze Začátek tahu přejít na libovolné přístupné státní zřízení (nejdříve v příštím tahu poté, co národ změní státní zřízení na *Anarchii*).

Poznámka: Všechny výhody státního zřízení trvají pouze po dobu, kdy se národ v daném státním zřízení nachází.

Sociální politika (volitelné)

Sociální politika je přístupná od začátku hry. **Maximum sociální politiky** národa je rovno počtu postavených měst (na začátku hry je maximum 1). Pokaždé, když je maximum sociální politiky zvýšeno, národ si okamžitě musí osvojit novou sociální politiku. Hráč si vybere příslušnou kartu, kterou ještě nemá a otočí ji jím vybranou stranou nahoru. Jakmile si národ osvojí sociální politiku, nemůže si osvojit sociální politiku z druhé strany stejné karty.

Vždy, když je sníženo maximum sociální politiky, vezme hráč libovolnou osvojenou kartu sociální politiky a vrátí ji zpět do balíčku nevyužité sociální politiky. Jakákoliv karta sociální politiky může být znovu použita.

Každá karta sociální politiky má jeden či více efektů. V každém tahu může být efekt sociální politiky využit pouze jednou. Pokud má karta dva efekty, každý z nich může být využit jednou.

Za normálních okolností osvojenou sociální politiku nelze vyměnit, avšak existuje několik způsobů, které toto pravidlo mohou obejít (např.: technologie *byrokracie*). Hráč při výměně buď otočí současnou kartu na druhou stranu, nebo vymění celou kartu za jinou, kterou nemá osvojenou.

Poznámka: Sociální politiku je vhodné hrát pro celkové urychlení hry.

2. Obchod

Shromáždění obchodu

Během fáze obchod sečte každý hráč všechny  v okolí všech svých měst a posune o tuto hodnotu svůj číselník obchodu (do maximální hodnoty 27). Obchod hráči zůstává tak dlouho, dokud ho neutratí.

Vyjednávání a obchodování

Jakmile hráči shromáždí obchod, mohou mezi sebou vzájemně vyjednávat a směňovat. Obchodování a dohody nejsou nijak omezeny a mohou zahrnovat něco nebo všechno z následujících možností:

- Body obchodu
- Neutracené žetony kultury
- Žetony surovin z desky tržiště nebo z žetonů chýší a vesnic
- Karty kulturních událostí
- Nezávazné sliby

Poznámka: Položky které nejsou uvedené v seznamu výše, nemohou být předmětem obchodu ani dohody mezi hráči, pokud to výslovně neumožní nějaká zvláštní schopnost nebo karta.

Pokud hráč díky obchodu překročí svůj limit kulturních karet, musí ihned odhodit takové množství karet, které překračuje limit kulturních karet.

3. Správa měst

Městské akce

Během fáze Správa měst může každý hráč provést s každým městem jednu akci. V každém tahu může každé město provést právě jednu z následujících akcí:

- A. Stavba figurky, jednotky, budovy nebo divu
- B. Zaměření na umění
- C. Těžba suroviny
- D. Stavební program

A. Stavba figurky, jednotky, budovy nebo divu

Město může postavit cokoliv, co má **menší nebo stejnou cenu**, než je počet  v okolí města, avšak každou městskou akci pouze **jediný předmět**. Celá cena  za stavěný předmět musí být zaplacená pouze z produkce toho města, které předmět staví (není možné kombinovat produkci z více měst). Produkce, která není využita k postavení předmětu, je ztracena a nelze ji uchovat do dalšího tahu.

Urychlení produkce obchodem

Pokud město nemá dostatečnou produkci na postavení předmětu, může se hráč rozhodnout utratit obchod, aby dorovnal rozdíl. **Za každé 3  , o které hráč sníží svůj číselník obchodu, může v daném tahu přidat jeden .** Tuto akci může hráč opakovat tak dlouho, dokud má dostatek bodů obchodu.

Stavba figurek

Hráč může postavit figurku armády nebo osadníka, pokud má k dispozici alespoň jednu volnou figurku daného typu a jeho město je schopno zaplatit cenu  za postavení figurky. Když hráč postaví figurku, vezme odpovídající figurku ze své zásoby nepostavených figurek a umístí ji na libovolné políčko v okolí města, které figurku postavilo. Figurky nelze umístit na vodní políčko, dokud hráč nevyzkoumá technologii, která umožní figurkám ukončit svůj pohyb na vodním políčku. Nově postavené figurky lze umístit na políčko, kde stojí jiné přátelské figurky, avšak hráč při tom nesmí překročit svůj **shromažďovací limit**.

Armády

Figurky armád jako jediné mohou bojovat a prozkoumávat chýše a vesnice. Figurka armády stojí 4 .

Osadníci

Figurky osadníků mohou zakládat nová města nebo shromažďovat obchod, produkci nebo suroviny z políčka, na kterém stojí. Figurka osadníka stojí 6 . Osadníci nemohou vstoupit na políčka s chýšemi nebo vesnicemi a ihned umírají, pokud jsou napadeni nepřátelskou armádou.

Stavba jednotek

Karty jednotek představují konkrétní část armády. Hráč může postavit jednotku, pokud je jeho město schopno zaplatit cenu  za postavení jednotky. Když hráč postaví jednotku, skrytě si vezme náhodnou kartu z jednoho balíčku jednotek a přidá ji do svých vojenských rezerv.

Karty střeleckých, pěchotních a pěších jednotek jsou přístupné od začátku hry. Pokud chce hráč postavit leteckou jednotku, musí mít nejprve vyzkoumanou technologii *letectví*. Pokud je balíček jednotek nějakého typu prázdný, není možné stavět jednotky daného typu, dokud nejsou nějaké jednotky zabitě v bitvě a jejich karty se nevrátí do balíčku. Pokud hráč dobere celý balíček karet jednotek a naráží na karty otočené lícem nahoru, zamíchá všechny zbývající karty a vytvoří nový dobírací balíček.

Před stavbou jednotek se hráč podívá na desku tržiště na své žetony vojenského pokroku, které mu určují cenu daného typu jednotek. Čím je hodnota jednotky vyšší, tím více za ní hráč při stavbě zaplatí:

- I. hodnota střelců, pěchoty nebo jízdy stojí 5 .
- II. hodnota střelců, pěchoty nebo jízdy stojí 7 .
- III. hodnota střelců, pěchoty nebo jízdy stojí 9 .
- IV. hodnota střelců, pěchoty nebo jízdy stojí 11 .
- Letadla stojí vždy 12  (jakmile jsou zpřístupněna).

Poznámka: Síla a životy jednotek na jednotlivých kartách kolísá od 1 do 3 a zvyšuje se o 1 za každou získanou hodnotu. Je výhodnější nejprve postavit jednotky nižších hodnot (které jsou levnější než jednotky vyšších hodnot) a ty pak vylepšit.

Stavba budov

Pokud chce hráč postavit budovu, musí mít nejprve vyzkoumanou odpovídající technologii, která ji **zpřístupní**. Cena budovy  je uvedena na kartě technologie i na desce tržiště. Když hráč postaví budovu, vezme si její žeton z desky tržiště a umístí ho na vhodné políčko v okolí města, které budovu postavilo.

Jednotlivé budovy mají určený typ terénu, na kterém je lze postavit. Typ terénu pro každou budovu je uveden na desce tržiště. Obvykle lze do každého města postavit libovolné množství budov, dokud je v okolí města k dispozici volné políčko s požadovaným typem terénu.

Jakmile je žeton budovy umístěn na políčko, zcela překrývá toto políčko a symboly budovy nahrazují všechny symboly překrytého políčka.

Pokud jsou všechny žetony budovy nějakého typu spotřebovány, nelze tento typ budovy stavět, dokud není nějaká postavená budova tohoto typu zničena a její žeton se nevrátí zpět na desku tržiště.

Důležitá poznámka: Vodní políčko s přístavem či loděnicí je pro potřeby pohybu stále považováno za vodní políčko.

Unikátní budovy

Unikátní budovy jsou označeny v rohu svého žetonu symbolem hvězdy. Tyto budovy nejsou omezeny terénem, na který je lze umístit (kromě vody), ale **v jednom městě může být postavena pouze jediná unikátní budova**.

Městské hradby

Pokud národ ovládá technologii *zednictví*, může postavit ve svých městech hradby. **Městské hradby jsou ve všech ohledech brány jako běžná budova, jen se staví přímo v centru města.** Když hráč postaví ve městě hradby, otočí žeton města tak, aby byl stranou s hradbami nahoru. V každém městě lze postavit pouze jediné hradby.

Městské hradby poskytují obranný bonus +4, pokud se hráč brání ve městě s hradbami a navíc musí útočník hrát karty jednotek jako první.

Stavba divů

Hráč může postavit div, který leží lícem vzhůru na desce tržiště. Na odpovídající kartě divu je zobrazena cena  za postavení divu a sníženou cenu , pokud národ vyzkoumal uvedenou technologii. **Celou cenu divu musí zaplatit pouze město, které div staví.** Když hráč postaví div, vezme si jeho kartu, položí ji před sebe a umístí žeton divu do okolí města, které ho postavilo. Divy lze umístit na libovolné políčko kromě vodního políčka, v každém městě může být postaven pouze jediný div. Město může mít postaveno jeden div a jednu unikátní budovu. Jakmile je nějaký div postaven, ihned doplňte novou kartu divu z balíčku divů a položte ji na desku tržiště spolu s odpovídajícím žetonem.

Poznámka: Divy se nepočítají mezi budovy a schopnosti, které ovlivňují budovy, nemají na divy vliv, pokud to není výslovně uvedeno v popisu schopnosti.

Zastarání divů

Některé technologie mohou způsobit, že konkrétní div zastaral a dále již nepřináší do konce hry žádné zvláštní výhody. Jakmile div zastaral, otočte jeho kartu lícem dolů, avšak ponechte jeho žeton na mapě. Zvláštní schopnost divu je zrušena a nelze ji po zbytek hry použít, avšak žeton divu stále vytváří kulturu, kterou může město využít, pokud se zaměří na umění. Pokud se hráč rozhodne zastarat div na desce tržiště, zastaralý div se odhodí spolu se svým žetonem a na desku tržiště se doplní nová karta divu z balíčku divů.

Nahrazování budov a divů

Hráč se může při umísťování právě postavené budovy nebo divu rozhodnout, že nahradí nějakou již dříve postavenou budovu nebo div. Novou budovu nebo div musí být možné umístit na políčko, na kterém stojí nahrazovaná budova nebo div.

Pokud chce hráč nahradit budovu nebo div, nejprve odebere příslušný žeton z hracího plánu. Pokud jde o budovu, vrátí ji zpět na desku tržiště. Pokud jde o div, spolu s jeho kartou ho vrátí do krabice a do konce hry ho již není možné znovu postavit. Jakmile je stará budova nebo div odstraněn, nová budova nebo div se umístí na právě uvolněné políčko.

B. Zaměření na umění

Pokud hráč zvolí městskou akci zaměření na umění, získá 1  (2 , pokud Zaměření na umění provede metropole) a navíc jeden žeton kultury za každý , který se nachází v okolí města, které se zaměřuje na umění.

Utracení žetonů kultury

Hráč může jednou během fáze Správa měst zaplatit nějaké nebo všechny  a posunout žeton svého národa nahoru po kulturní stupnici na desce tržiště. Hráč může postoupit o libovolný počet políček najednou, ale musí zaplatit cenu za vstup na každé z nich.

Cena za vstup na jednotlivá políčka je znázorněná přímo na kulturní stupnici. Hráč zaplatí cenu (za políčko či políčka, na která žeton vstupuje), posune žeton svého národa a vezme si odměnu za všechna políčka, na která v tomto tahu vstoupil. Přesun na vyšší políčka po kulturní stupnici stojí kromě žetonů kultury také . (hráč musí zaplatit obě ceny za vstup na políčko). Na jednom políčku kulturní stupnice může být současně více žetonů národa.

Důležité: Utracení žetonů kultury není považováno za městskou akci.

Pole kulturní události

Když hráč posune žeton svého národa na pole kulturní události, skrytě si vezme vrchní kartu z balíčku kulturních událostí, který je na poli znázorněn. Karty kulturních událostí udržují hráči skryté před soupeři. Pokud má hráč více karet kulturních událostí než je jeho **limit kulturních karet** (který je na začátku hry 2, ale může být zvýšen pomocí karet technologií), musí přebytečné karty ihned odhodit a vrátit dospod odpovídajícího balíčku karet.

Karty kulturních událostí

Karty kulturních událostí jsou akční karty, které hráč získává za postup po kulturní stupnici. Hráči nemají na začátku hry žádné karty kulturních událostí, ty mohou získat jedině postupem po kulturní stupnici (nebo kartou sociální politiky, pokud je hrána).

Karty kulturních událostí je možné zahrát pouze ve fázi, která je na kartě výslovně uvedena. Když hráč hraje kartu kulturní události, přečte její text a provede příslušný efekt. Poté kartu odhodí. Odhozené karty kulturních událostí se odhazují lícem nahoru pod odpovídající balíček karet kulturních událostí. Pokud hráč dobere celý balíček karet kulturních událostí a narazí na karty otočené lícem nahoru, zamíchá všechny zbývající karty a vytvoří nový dobírací balíček.

Některé karty kulturních událostí obsahují 2 efekty, každý efekt se týká jiné fáze tahu. Hráč si musí vybrat, ve které fázi tahu kartu zahraje a nemůže zahrát oba efekty z jedné karty.

Karta kulturní události *Toulavá horda* poskytuje hráči možnost vyvolat útok na figurku či město jiného hráče. Hráč, který kartu zahrál, se ujímá role barbarů a kontroluje jednotky barbarů (jedna pěší, jedna střelecká, jedna jízdní). Všechny jednotky barbarů mají hodnotu II. místo obvyklé hodnoty I. Jestliže napadený hráč vyhraje bitvu, nezíská žádnou odměnu.

Pole slavné osobnosti

Když hráč posune žeton svého národa na pole slavné osobnosti, vezme si skrytě horní kartu z balíčku karet slavných osobností. Poté si hráč vezme žeton slavné osobnosti, která odpovídá **obrázku** na právě získané kartě slavné osobnosti. Žeton slavné osobnosti může hráč ihned použít nebo si ponechat v zásobě. Karty slavných osobností udržují hráči skryté před soupeři.

Pokud není k dispozici žádný volný žeton slavné osobnosti, který by odpovídal typu uvedenému na kartě, hráč odloží kartu pod balíček karet osobností lícem nahoru a táhne nové karty tak dlouho, dokud nenajde typ slavné osobnosti, která je k dispozici. Pokud není k dispozici žádný volný žeton slavné osobnosti, hráč žádnou osobnost nezíská. Pokud hráč dobere celý balíček karet slavných osobností a narazí na karty otočené lícem nahoru, zamíchá všechny zbývající karty a vytvoří nový dobírací balíček.

Slavné osobnosti

Jakmile hráč získá žeton slavné osobnosti, může ho ihned umístit do okolí některého svého města. Žetony slavných osobností lze umístit na libovolné políčko kromě vodního políčka. Pokud hráč umístí žeton slavné osobnosti na políčko s budovou nebo divem, nahradí tuto budovu nebo div.

Pokud je žeton slavné osobnosti nahrazen (umístěním budovy, divu, nebo žetonem jiné slavné osobnosti na stejné políčko), hráč si jej ponechá v zásobě a položí ho na svou tabulku národa místo toho, aby jej odhodil. V libovolném dalším tahu ve fázi Začátek tahu může žeton slavné osobnosti vrátit zpět do okolí libovolného svého města. Pokud nejsou na mapě, nemají slavné osobnosti žádný herní účinek.

Efekty slavných osobností

Pokud chce hráč použít efekt slavné osobnosti, otočí její kartu lícem nahoru, ukáže jí ostatním a provede popsany efekt. Je-li nutné kartu slavné osobnosti po použití odhodit, hráč ji vrátí pod balíček karet slavných osobností lícem nahoru. Jinak karta zůstává položena lícem nahoru před svým vlastníkem.

Poznámka: Hráč nesmí použít efekt z karty slavné osobnosti, pokud nemá na mapě vyložen žeton slavné osobnosti stejného typu.

Zabití slavné osobnosti

Pokud dojde k zabití slavné osobnosti na mapě, hráč musí ověřit, zda nemá příliš mnoho karet slavných osobností. Hráč může mít pouze tolik karet slavných osobností, kolik má žetonů slavných osobností stejného typu (včetně žetonů na mapě i v zásobě). Přitom nezáleží, zda jsou karty slavných osobností skryté lícem dolů nebo odhalené lícem nahoru. Pokud má hráč více karet slavných osobností než žetonů slavných osobností stejného typu, musí přebytečné karty náhodně odhodit a vrátit do balíčku.

Pole kulturního vítězství

Jakmile hráč posune žeton svého národa na pole kulturního vítězství, ihned vyhrává hru kulturním vítězstvím.

C. Těžba surovin

Aby bylo možné těžit suroviny, musí mít město ve svém okolí nepřekryté políčko se symbolem suroviny. Pokud chce hráč těžit suroviny, vezme si z desky tržiště jeden volný žeton odpovídající surovině, kterou vytěžil, a položí ho na svou desku národa. Pokud na desce tržiště chybí žetony některé suroviny, nelze tuto surovinu těžit, dokud se žetony nevrátí zpět na desku tržiště. **Každé město může ve své akci v jednom tahu vytěžit pouze jediný žeton suroviny. Každé políčko se surovinou lze těžit pouze jednou za tah.**

Suroviny se používají k aktivaci schopností placených surovinami, které lze nalézt na některých kartách technologií. Pokaždé když chce hráč použít schopnost placenou surovinami, musí nejprve zaplatit její cenu v žetonech surovin zobrazených vedle schopnosti.

D. Stavební program

Pokud město zahájí stavební program, hráč umístí žeton stavebního programu na centrum města. Město na sobě nemůže mít v jednu chvíli víc než jeden žeton stavebního programu. Tento žeton zůstane ve městě, dokud není zničeno, nebo dokud město nepostaví figurku, jednotku, budovu nebo div.

Pokud město staví figurku, budovu, jednotku nebo div a má na sobě žeton stavebního programu, odstraní žeton stavebního programu a zdvojnásobí počet , který se nachází **v okolí města** (nikoliv od osadníků či jiných zdrojů). Pokud město staví a má na sobě žeton stavebního programu, musí použít žeton stavebního programu. Produkce, která není využita k postavení předmětu, je ztracena a nelze ji uchovat do dalšího tahu.

4. Pohyb

V této fázi může každý hráč jednou pohnout všemi svými figurkami na mapě. Každá figurka se může pohnout o počet políček odpovídající **cestovní rychlosti** daného národa (která je na začátku hry 2, ale může být zvýšena pomocí karet technologií). **Figurky se nemohou pohybovat úhlopříčně, pouze kolmo.** Jakmile se jedna figurka začne pohybovat, musí kompletně dokončit svůj pohyb předtím, než se začne pohybovat další figurka.

Hromadný pohyb a shromažďovací limit

Pokud stojí na začátku fáze Pohyb více figurek jednoho hráče na stejném políčku, může s nimi hráč pohnout společně jako se skupinou. To mu umožní získat výhody v boji nebo chránit svou armádou osadníky. Hráč může figurkami z jednoho políčka pohnout i samostatně nebo je rozdělit do několika skupin.

Žádný národ nemůže mít na jednom políčku více figurek (armád i osadníků), než je jeho **shromažďovací limit** (který je na začátku hry 2, ale může být zvýšen pomocí karet technologií).

Překonávání vodních ploch

Dokud hráč nevyzkoumá odpovídající technologie, nemohou figurky vstoupit na vodní políčka. Některé technologie hráči umožní přecházet s figurkami přes vodní políčka, avšak figurka nesmí na vodním políčku ukončit svůj pohyb. To znamená, že hráč nesmí provést takový pohyb, který by měl za výsledek figurku stojící na vodním políčku. Některé technologie vyšší úrovně umožní hráči s figurkami vodní políčka přecházet a ukončit na nich svůj pohyb. Od té chvíle hráč při pohybu a umisťování figurek zcela ignoruje vodní políčka.

Průzkum neprozkoumaných mapových dílů

Dokud je mapový díl lícem dolů, představuje dosud neprozkoumanou krajinu. Nemohou na něj vstupovat figurky a žádná schopnost nemůže ovlivnit jeho políčka (jako by vůbec neexistoval).

Hráč může **objevit** mapový díl utracením jednoho bodu pohybu figurky, která stojí na sousedním políčku kolmo (nikoli úhlopříčně) k neprozkoumanému mapovému dílu. **Místo toho, aby se figurka pohnula na další políčko, se otočí mapový díl lícem nahoru a položí se tak, aby šipka směřovala směrem od políčka, na kterém stojí figurka, která ho objevila.**

Poté se hráč podívá na mapový díl a najde všechny symboly chýší a vesnic. Za každý symbol chýše nebo vesnice náhodně vytáhne jeden žeton chýše nebo vesnice z hromádky nepoužitých žetonů a skrytý ho položí lícem dolů na naznačené políčko.

Objevování chýší a vesnic

Figurky osadníků nemohou vstoupit na políčka, která obsahují žeton chýše nebo vesnice. Pokud na políčko s žetonem chýše nebo vesnice vstoupí figurka armády, ihned musí ukončit svůj pohyb a poté objevuje chýši nebo vesnici.

Pokud je na políčku žeton chýše, hráč si vezme žeton chýše a podívá se na jeho zadní stranu. Podle zobrazeného symbolu hráč žeton buď ihned odhodí a odhalí nebo ho skrytý umístí na svou tabulku národa.

Pokud je na políčku žeton vesnice, začne boj. Hráč nalevo bude představovat „hráče barbarů“ a vezme si jednu střeleckou, jednu pěší a jednu jízdní jednotku (pokud není v nějakém balíčku dost karet jednotek, vezme si odpovídající počet z jiného balíčku dle své volby). Tyto jednotky představují **barbary** a hráč je musí držet odděleně od svých vlastních vojenských rezerv. Poté začne boj mezi hráčem, který objevuje vesnici a hráčem barbarů (který používá pouze jednotky barbarů). Hráč barbarů je obránce a jednotky barbarů mají vždy I. hodnost.

Pokud útočící hráč vyhraje, vezme si žeton vesnice a podívá se na druhou stranu. Podle zobrazeného symbolu hráč žeton buď ihned odhodí a odhalí nebo ho skrytý umístí na svou tabulku národa. Pokud je na žetonu symbol slavné osobnosti, hráč žeton vrátí do krabice a získá slavnou osobnost (jako by ji získal na kulturní stupnici). Pokud útočící hráč prohraje, je jeho figurka (nebo skupina figurek) zabita a vrací se do zásoby nepoužitých figurek. V tomto případě hráč na rozdíl od porážky jiným hráčem nedostává žádný postih.

Tip: Útočit na barbary, aniž by si hráč vylepšil nebo rozšířil svou počáteční armádu, je velice riskantní. Je rozumné si předtím vybudovat další jednotky, vylepšit své stávající jednotky na vyšší hodnost, zaútočit se skupinou figurek nebo mít nějaké eso v rukávu.

Poznámka: Suroviny z žetonů chýší a vesnic se používají stejně jako suroviny vytěžené pomocí městské akce. Pokud je surovina z žetonu chýše nebo vesnice použita, žeton je odstraněn ze hry a odložen stranou od dosud nepoužitých žetonů.

Městské státy

Městský stát je založen, jakmile je otočen žeton chýše nebo vesnice se symbolem městského státu. Hráč náhodně vezme žeton městského státu a umístí ho na políčko, kde byla chýše nebo vesnice umístěna.

Hráč kontroluje městský stát, pokud na něm stojí jeho figurka (armády či osadníka). Pokud je městský stát kontrolován, je brán jako součást okolí hlavního města (poskytuje kontrolujícímu hráči obchod, produkci, kulturní body či jiné bonusy). Hráč může stavět figurky z hlavního města do městského státu, který kontroluje (platí shromažďovací limit). Figurky stojící na políčku městského státu mohou být napadeny nepřátelskými figurkami. Pokud je napadena figurka osadníka, je zabita. Pokud je napadena figurka armády, začne boj. Městský stát poskytuje obráncům bojový bonus +4.

Pokud figurka hráče opustí políčko městského státu, hráč okamžitě přestává kontrolovat městský stát (městský stát přestává hráči poskytovat veškeré výhody). Městský stát existuje, i když není nikým kontrolován.

Důležité: Hráči mohou postavit město na políčko, kde je městský stát. Jakmile je město postaveno, je tento městský stát zničen a hráč obdrží 3 🗡️. Hráč nemůže postavit město takovým způsobem, aby byl žeton městského státu umístěn v okolí města.

Nepřátelské figurky

Osadníci nemohou vstoupit na políčko s nepřátelskými figurkami. Pokud figurka armády vstoupí na políčko s nepřátelskými figurkami, její pohyb okamžitě končí. Pokud je tomto políčku nepřátelský osadník, je zabit a útočník získá odměnu za vítězství (jako by vyhrál boj). Pokud je na políčku alespoň jedna figurka nepřátelské armády, začne boj. Pokud jsou na políčku nepřátelské figurky armády i osadníků, začne boj, ve kterém poražená strana přijde také o všechny figurky osadníků na stejném políčku (jsou zabiti stejně jako figurky armády). Vítězná strana poté získá odměnu za vítězství.

Přátelská a nepřátelská města

Hráč může pohybovat svými figurkami přes centrum svého města, ale žádná figurka nesmí v centru města ukončit svůj pohyb (vyjimka je rozpuštění figurky). Figurky osadníků mohou vstoupit do okolí nepřátelského města, ale nemohou vstoupit do centra nepřátelského města. Figurky armády mohou vstoupit do okolí i centra nepřátelského města. Pokud vstoupí do centra nepřátelského města, začne boj a útok na město.

5. Výzkum

Ve fázi Výzkum mohou hráči vyzkoumat nové technologie, které představují karty technologií. Každý hráč může vyzkoumat jednu novou kartu technologie.

Aby mohl hráč objevit novou technologii, musí mít na svém číselníku obchodu minimální potřebné množství bodů obchodu a odpovídající volné místo ve své pyramidě technologií. Pokud splní obě podmínky, umístí hráč zvolenou kartu technologie lícem dolů na odpovídající místo do své pyramidy technologií. Jakmile všichni hráči vyberou svou vyzkoumanou technologii, otočí současně vybrané karty lícem nahoru. Vyrožené karty technologií každého hráče mají vliv pouze na něho samotného.

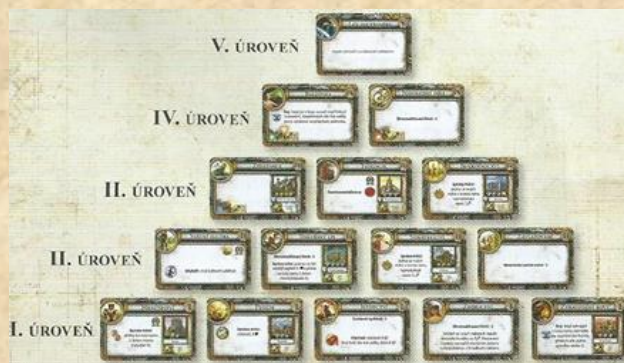
Cena technologií

Když chce hráč vyzkoumat novou technologii, musí mít na svém číselníku obchodu určité minimální množství obchodu. Pro technologii I. úrovně je potřeba 6 bodů obchodu. Tento limit je naznačen na stupnici číselníků římskou číslicí „I“, která značí I. úroveň technologie. Pro každou další úroveň technologie je potřeba o 5 bodů obchodu navíc (tedy 11 pro II. úroveň, 16 pro III. úroveň, 21 pro IV. úroveň a 26 pro V. úroveň). Tyto vyšší úrovně technologií jsou také naznačeny na stupnici číselníku obchodu.

Pokud hráč vyzkoumá technologii, spotřebuje na to veškerý svůj obchod (nezaleží na tom, kolik bodů obchodu hráč v té chvíli má). Jedinou výjimkou z tohoto pravidla představují mince. Hráč si může nechat 1 🪙 za každou 🗡️, kterou právě vlastní (počítají se i 🪙 na právě vyzkoumané technologii). Mince však nikdy nemohou zvýšit množství obchodu, které má hráč k dispozici, pouze mu umožní ponechat si obchod, který už měl.

Pyramida technologií

Podmínkou pro vyzkoumání nové technologie je vhodné volné místo v pyramidě technologií. Karty technologií I. úrovně lze do pyramidy umístit vždy, protože tvoří spodní řadu pyramidy. Když chce hráč vyzkoumat technologii II. úrovně, musí ji umístit na dvě technologie první úrovně, které již má ve své pyramidě technologií. Podobně technologie III. úrovně musí být umístěna na dvě technologie II. úrovně a tak dále (podle obrázku).



Nejvyšší technologií je *let do vesmíru* V. úrovně. Pokud hráč vyzkoumá tuto technologii, ihned vyhrává hru vědeckým vítězstvím.

Vyjímka: Počáteční technologie každého národa se vždy umísťuje do spodní řady pyramidy technologií, nezávisle na její skutečné úrovni.

Schopnosti karet technologií

Karty technologií nabízejí hráči různé výhody, získání nových předmětů a schopností nebo vylepšení stávajících předmětů a schopností.

Zpřístupnění jednotek, budov a státních zřízení

Jakmile hráč vyzkoumá kartu technologie, která zobrazuje nový typ jednotky, budovy nebo státního zřízení, ihned může stavět tuto jednotku či budovu, nebo přejít na toto státní zřízení (**zpřístupnění** daného předmětu).

Vylepšení jednotek

Jakmile hráč vyzkoumá kartu technologie, která zobrazuje vylepšení hodnoty některého typu jednotek, nejprve zkontroluje, zda nemá technologii, která už poskytuje vyšší nebo stejnou hodnotu pro stejný typ jednotek. Pokud ne, najde odpovídající žeton vojenského pokroku, který zobrazuje vylepšenou jednotku, a umístí ho na desku tržiště pod daný typ jednotek (nebo otočí stávající žeton, pokud je vylepšený typ na druhé straně).

Všechny jednotky daného typu, které má hráč ve svých rezervách, jsou vylepšeny na novou hodnotu. Od této chvíle, pokud hráč staví nové jednotky daného typu, musí zaplatit vyšší cenu dle hodnoty jednotky.

Vylepšení budov

Většina budov má základní a vylepšenou verzi (vylepšené budovy mají vedle názvu šipku), obě verze budov jsou vytištěné na oboustranném žetonu. Když hráč vyzkoumá technologii, která zpřístupňuje vylepšenou verzi nějaké budovy, ihned otočí všechny odpovídající základní budovy ve všech svých městech na právě zpřístupněnou vylepšenou verzi. Jakmile hráč zpřístupní vylepšenou verzi budovy, nesmí již stavět základní verzi dané budovy.

Poznámka: Hráč **nemusí** mít vyzkoumanou technologii, která zpřístupňuje základní verzi budovy, aby mohl zkoumat technologii, která zpřístupňuje vylepšenou verzi budovy.

Schopnosti placené surovinami

Mnoho technologií má schopnosti, u kterých musí hráč nejprve zaplatit žetony surovin, aby je mohl využít. Tyto schopnosti se nazývají **schopnosti placené surovinami**. Každá schopnost placená surovina má obrázek jedné nebo více surovin, které musí hráč zaplatit, aby mohl schopnost použít (symbol otazníku značí, že hráč může použít libovolnou surovinu dle své volby) a fázi, ve které lze schopnost použít. **Každou schopnost placenou surovinami je možné použít pouze jednou za tah nezávisle na tom, kolik hráč vlastní potřebných surovin.** Pokud hráč zná více technologií, které nabízejí podobné schopnosti placené surovinami, může každou z nich jednou za tah použít.

Ostatní schopnosti

Mezi ostatní schopnosti, které poskytují karty technologií, patří vylepšení základních charakteristik národa (např.: zvýšení cestovní rychlosti, shromažďovacího limitu, počtu karet kulturních událostí) a trvalé schopnosti (např.: stavba dvou předmětů najednou).

Ostatní pravidla

Osadníci a armády

Sběr surovin

Figurky osadníků mohou do města posílat obchod, kulturu, mince a suroviny z políčka, na kterém stojí. Hráč může ve fázi Začátek tahu určit, do kterého města „odešlou“ obsah políčka, na kterém stojí. Všechny symboly z tohoto políčka (s výjimkou bojového bonusu) se do konce tahu berou tak, jako by byly v okolí daného města. Město tak může po zbytek tahu využívat veškeré symboly z tohoto políčka.

Blokády

Políčko v okolí města, na kterém stojí jedna nebo více nepřátelských figurek (armád nebo osadníků) nevytváří pro město žádnou produkci, obchod, kulturu, mince ani suroviny. Políčko může být blokováno, i když obsahuje budovu nebo slavnou osobnost. Pokud je nepřátelská figurka na políčku s divem, nelze využívat kulturu ani efekt z karty divu.

Budovy, divy, slavné osobnosti ani figurky osadníků nemohou být po postavení umístěny na blokové políčko. Figurky armád mohou být po postavení umístěny na blokové políčko, v tom případě ihned začne boj, ve kterém je blokující hráč obránce.

Figurka osadníka může blokovat políčko v okolí nepřátelského města. V tom případě se políčko bere jako součást okolí města, které určí vlastník osadníka, na jako součást blokováného města.

Rozpouštění figurek, opevnění města a vyslání karavany

Hráči mohou z hracího plánu dobrovolně odstranit své figurky (**rozpustit figurku**). Aby mohl hráč figurku rozpustit, musí ji nejprve přesunout do centra jednoho ze svých měst. Poté se figurka odstraní z hracího plánu. Jakmile hráč rozpustí figurku, získá za to ihned určitou výhodu (opevnění města nebo karavanu).

V každém městě smí být vždy pouze jediný žeton karavany nebo žeton opevnění a město nesmí mít současně žeton karavany i žeton opevnění. Žeton karavany může být nahrazen žetonem opevnění a naopak.

Opevnění města

Pokud ve svém městě hráč rozpustí figurku armády, může toto město opevnit. Hráč vezme žeton opevnění/karavany a položí ho na centrum města tak, aby nahoře byla strana s obrázkem opevnění. Pokud hráč brání opevněné město, získá navíc bojový bonus +2. Pokud se opevněné město ubrání útoku, žeton opevnění se odhodí.

Karavana

Pokud hráč ve svém městě rozpustí figurku osadníka, může do tohoto města vyslat karavanu. Hráč vezme žeton opevnění/karavany a položí ho na centrum města tak, aby nahoře byla strana s obrázkem karavany. Pokud hráč provádí městskou akci ve městě, ve kterém je žeton karavany, může žeton odhodit a město v tomto tahu vyprodukuje 2 🐪 navíc.

Boj

Když se figurka armády přesune na políčko s žetonem vesnice, nepřátelskou figurkou armády nebo nepřátelským městem, začne boj. Hráč, jehož figurky vstoupily na políčko a začaly boj, se označuje jako útočník, druhý hráč se označuje jako obránce. Pokud útočník napadne vesnici, obráncem se stává nejbližší hráč po jeho levici.

1. Příprava bojových sil

Útočník i obránce zamíchá svůj balíček karet jednotek ve vojenských rezervách a vezme si **náhodně** tolik karet, kolik je jeho **limit bojových karet**. Tyto karty v ruce představují bojové síly hráče. Limit bojových karet každého hráče je na začátku 3 a lze ho zvýšit následujícími možnostmi:

- +2 karty za každou přátelskou figurku armády kromě první (nezapomeňte, že hráči nemohou překročit svůj shromažďovací limit).
- +1 karta, pokud je státní zřízení *komunismus*.
- +3 karty, pokud hráč brání své město (i hlavní) nebo metropoli.

Jakmile si hráč vytáhne odpovídající počet karet jednotek, srovná si je v ruce tak, aby hodnoty jednotek na horním okraji karty odpovídali hodnotem, které bude v boji používat (dle příslušných žetonů vojenského pokroku). Hráč karty jednotek drží v ruce skrytě před soupeřem.

Poznámka: První tři vojenské hodnoty jsou znázorněny jedním, dvěma nebo třemi proužky, čtvrtá je znázorněna hvězdičkou.

2. Určení bojového bonusu

V dalším kroku hráči zjistí, zda některá ze stran získá bojový bonus. Pokud ano, vezme si hráč s vyšším bojovým bonusem kartu bojového bonusu a položí ji před sebe tak, aby na horním okraji zobrazovala hodnotu jeho bojového bonusu po odečtení bojového bonusu soupeře. Bojový bonus se počítá následujícím způsobem:

- +2 za každé kasárna, kterou hráč postavil.
- +2 za každou loděnici, kterou hráč postavil.
- +4 za každou akademii, kterou hráč postavil.
- +4 za každého slavného vojevůdce (typ slavné osobnosti), kterého má hráč na mapě.
- +6 pokud hráč brání své město
- +12 pokud hráč brání své hlavní město
- +14 pokud hráč brání metropoli
- +4 za hradby

Tip: Každý +4 bojový bonus odpovídá přibližně jedné jednotce. Toto jednoduché pravidlo může pomoci při odhadování síly soupeře.

3. Bitva

Bitva proběhne pomocí bitevních tahů. První bitevní tah začíná obránce, hráči se střídají. Hráči postupně vykládají na stůl lícem nahoru po jedné kartě jednotky ze svých karet bojových sil tak dlouho, dokud jim karty bojových sil nedojdou. Pouze hráč, jehož bitevní tah právě probíhá, může zahrát jednotku a používat schopnosti karet technologií (některé efekty mohou trvat po celý útok). Jakmile hráč zahraje svou poslední jednotku, již další bitevní tahy neprovádí.

Každý bitevní tah sestává z následujících fází:

- 1) Příležitost k použití schopnosti
- 2) Zahrání jednotky
- 3) Příležitost k použití schopnosti
- 4) Konec bitevního tahu

Výjimka: Pokud útočník napadl město s hradbami, musí zahrát první kartu jednotky útočník.

Když hráč vyloží první kartu jednotky v bitvě, vytvoří první **frontu**. Poté, pokaždé když nějaký hráč vykládá další kartu jednotky, musí vytvořit novou frontu nebo napadnout již existující frontu nepřítele (pokud nějaká existuje).

Vytvoření nové fronty

Hráč vytvoří novou frontu tak, že položí kartu jednotky na volné místo mezi sebe a soupeře, aniž by zaútočil na nějakou nepřátelskou jednotku. Tato jednotka zůstane ve hře, dokud není zabita nebo dokud boj neskončí. V každé frontě může být pouze jediná jednotka.

Napadení nepřátelské fronty

Pokud chce hráč napadnout frontu nepřítele, zahraje svou kartu jednotky přímo naproti vyložené nepřátelské kartě jednotky. Tyto dvě karty jednotek na sebe ihned zaútočí a útok se ihned vyhodnotí. Každá jednotka udělí tolik zranění, kolik je její hodnota síly. Každá jednotka, která utrpí tolik zranění, kolik je její hodnota zdraví, je ihned zničena a vrací se lícem nahoru do spod odpovídajícího balíčku karet jednotek na desce tržiště. Pokud jednotka přežije útok, umístí se na ni tolik žetonů zranění, kolik zranění utrpěla. I když byla jednotka už dříve zraněna, stále v boji udílí soupeři plné zranění. **Po vyhodnocení bitvy se odstraní všechna zbývajících zranění jednotek.**

Triumf v útoku

Vztah mezi jednotkami je na kartách jednotek naznačen symbolem trumfu (malý symbol pod hodnotou útoku). Když jednotka bojuje s nepřátelskou jednotkou, jejíž typ je zobrazen na kartě vaší jednotky jako symbol triumfu, znamená to, že vaše jednotka **triumfuje** nad nepřítelem a udělí mu zranění **předtím**, než nepřítel zraní vaši jednotku. Pokud toto zranění nepřátelskou jednotku zabije, tato jednotka už vám neudělí žádné zranění (je zničena dříve, než mohla zaútočit).

Tip: Hráči by měli sledovat, jaké typy jednotek jejich protivníci staví a adekvátně na to reagovat stavbou vlastních jednotek.

Letecké jednotky

Pokud hráč vyzkoumá technologii *letectví*, může stavět letecké jednotky. Letecké jednotky jsou velice silné (jejich hodnoty síly a zdraví se pohybují v rozmezí 5 – 7), ale nemohou triumfovat nad žádnou jednotkou a naopak (letecké jednotky vždy udělí zranění nezávisle na typu jednotky soupeře).

4. Vyhodnocení bitvy

Jakmile oba hráči vyloží všechny své karty bojových sil, bitva končí. Každý hráč sečte hodnotu zdraví svých přeživších jednotek a odečte součet zranění, které přeživší jednotky obdržely. Poté připočte bojový bonus (pokud nějaký měl). Hráč s vyšším celkovým součtem v boji zvítězil. Pokud je součet stejný, vítězí obránce. Poté hráči odstraní žetony zranění z přeživších jednotek bitvy.

Po boji

Po boji se všechny přeživší jednotky vrací zpět do vojenských rezerv hráčů, všechny zabitě jednotky se umístí pod odpovídající balíčky jednotek lícem nahoru.

Vítěz ztratí jednu figurku armády za každé 2 zničené karty jednotek (alespoň jedna figurka mu vždy zbude).

Pokud měl poražený hráč na políčku jednu nebo více figurek, všechny figurky jsou zabity a odstraněny z hracího plánu. Pokud poražený bránil jedno ze svých měst, město je zničeno.

Odměna pro vítěze

Vítěz získá odměnu podle množství kořisti, kterou získal:

- Pokud měl poražený na políčku jednu nebo více figurek, získává 1 kořist.
- Pokud poražený bránil své město, získá 2 kořisti.
- Pokud poražený bránil hlavní město, vítěz ihned vyhrává hru vojenským vítězstvím.

Vítěz si za získanou kořist ihned vybere jednu z uvedených odměn. Pokud vítěz získal 2 kořisti, může si vybrat dvě různé nebo stejné odměny za jednu kořist nebo jednu odměnu za dvě kořisti.

Odměny za 1 kořist

- Až 3  z číselníku obchodu
- Až 3 
- 1 žeton suroviny
- 1 náhodný žeton chýše nebo vesnice
- Poražený musí odhodit jednu  dle volby vítěze

Odměny za 2 kořisti

- Vítěz se může naučit zdarma jednu technologii dle své volby, kterou poražený zná a pro kterou má místo ve své pyramidě technologií
- 1 náhodná karta kulturní události
- 1  dle volby vítěze

Mince a ekonomická moc

Hráč získává ekonomickou moc ve formě mincí, buď těch vytištěných na žetonech staveb a políčkách mapy, nebo  položených na různých kartách technologií (jako odměna za splnění úkolu na dané technologii) nebo tabulce národa.

Když hráč vyzkoumá novou technologii, může si na číselníku obchodu ponechat tolik , kolik má . Mince neumožňují hráči ponechat si obchod po provedení jiné akce, než je výzkum technologie. Také některé schopnosti mohou být vázané na aktuální počet  hráče.

Mince na mapě

Mince získané z políček mapy si hráč udrží pouze tak dlouho, dokud ovládá dané políčko (tedy dokud je políčko v okolí města nebo dokud na něm má figurku osadníka). Pokud políčko zabere nepřátelská figurka nebo je zničena budova, která hráči přináší minci, hráč o tuto minci ihned přijde.

Žetony mincí

Mince umístěné na kartách technologií za splnění určitého úkolu se počítají podobně jako mince z mapy, avšak každá technologie má omezený počet mincí, které na ní lze umístit. Tyto mince také posouvají číselník ekonomiky a nemohou být nijak ztraceny.

Investice (volitelné)

Investování mincí

Ve fázi Začátek tahu může každý hráč investovat jednu . Hráč může investovat pouze **žetony** mincí, nikoliv mince vytištěné na mapě, na kartách nebo na budovách.

Když hráč investuje minci, odstraní jeden svůj žeton mince ze hry (tím sníží svůj počet mincí o jednu) a vezme si jeden žeton investic. Potom si hráč vybere jednu ze svých karet investic a na ni žeton investic položí. Karta nadále zůstává na stole lícem nahoru (viditelná pro ostatní hráče). Hráč může umístit žetony investic na různé karty investic nebo umístit více žetonů na jednu kartu.

Žetony investic se nepočítají mezi 15 mincí potřebných pro ekonomické vítězství. Žetony investic nemohou ostatní hráči odstranit ani ovlivnit.

Účinek investic

Jakmile hráč položí žeton investic na kartu investic, podívá se, zda nezpřístupnil některou z výhod. Výhoda z karty investic je zpřístupněna, pokud je na kartě investic alespoň tolik žetonů investic, kolik je zobrazeno na levé straně u dané výhody. Na kartě investic účinkuje vždy jen ta nejvyšší zpřístupněná výhoda. Jakmile hráč na kartě zpřístupní vyšší (účinnější) výhodu, všechny nižší výhody na této kartě přestanou účinkovat.

Relikvie (volitelné)

Relikvie jsou zvláštní políčka na některých neutrálních mapových dílech. Jakmile je odhalen mapový díl s relikvií, položte na vyznačené políčko odpovídající žeton relikvie. Dokud je relikvie na políčku, nelze na tomto políčku stavět ani ho ovlivňovat kartami kulturních událostí, technologiemi nebo jinými herními efekty. Na políčku sousedícím s žetonem relikvie nelze založit město. Na políčko s žetonem relikvie nesmí vstoupit figurka osadníka, pokud ji nedoprovází alespoň jedna figurka armády.

Pokud na políčku s žetonem relikvie ukončí pohyb alespoň jedna figurka armády, její vlastník odstraní žeton relikvie z hracího plánu a získá jednorázovou odměnu podle typu relikvie. Jakmile je z políčka relikvie odstraněn žeton relikvie, lze na něm stavět, měnit ho a procházet přes něj dle běžných pravidel.

Vítězství ve hře

Kulturní vítězství

Hráč vyhrává kulturním vítězstvím, pokud utratí dostatek žetonů kultury a obchodu, aby postoupil s žetonem národa po kulturní stupnici až na poslední pole.

Vědecké vítězství

Hráč vyhrává vědeckým vítězstvím, pokud vyzkoumá technologii *let do vesmíru*, což je jediná technologie V. úrovně ve hře.

Ekonomické vítězství

Hráč vyhrává ekonomickým vítězstvím, pokud shromáždí 15 mincí na číselníku ekonomiky.

Vojenské vítězství

Hráč vyhrává vojenským vítězstvím, pokud zaútočí na hlavní město některého protivráce a v boji zvítězí.

Symbols



Obchod



Produkce



Kultura



Mince

Relikvie



Archa úmluvy: Hráč se zdarma posune o dvě pole na kulturní stupnici.



Atlantida: Hráč může v příští fázi Začátek tahu vyzkoumat jednu libovolnou technologii zdarma (musí mít vhodné místo v pyramidě technologií).



Attilova vesnice: Hráč si okamžitě vezme zdarma 2 zpřístupněné jednotky dle své volby do vojenských rezerv.



Konfuciova škola: Hráč ihned získá 1 slavnou osobnost.

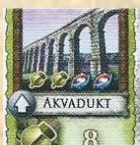


Sedm zlatých měst: Hráč může v příští fázi Začátek tahu investovat zdarma 2 🪙 (hráč si vezme z banku 2 žetony investic, ale nemusí platit 2 🪙).

Shrnutí zvláštních schopností a symbolů na kartách technologií



Zpřístupnění budovy: Karta technologie umožní hráči stavět zobrazenou budovu za uvedenou cenu.



Vylepšení budovy: Karta technologie umožní hráči stavět zobrazenou budovu za uvedenou cenu. Zároveň vylepší všechny hráčem již postavené základní budovy tohoto typu.



Vylepšení jednotek: Karta technologie umožní hráči vylepšit všechny jednotky daného typu na uvedenou hodnotu.



Získání mince: Hráč získá 1 minci.



Zpřístupnění státního zřízení: Karta technologie umožní hráči změnit státní zřízení na státní zřízení uvedené na kartě.



Zvýšení limitu kulturních karet: Karta technologie zvýší limit kulturních karet o 1. Výsledný účinek více technologií s tímto efektem se sčítá.



Trvalá schopnost: Karta technologie trvale poskytuje uvedenou schopnost během dané fáze tahu.



Schopnost placená surovinami: Karta technologie umožní hráči zaplatit zobrazené žetony surovin a provést uvedenou schopnost během dané fáze tahu. Každou schopnost placenou surovinami je možné použít pouze jednou za tah.

Suroviny



Kovadlina



Obilí



Hedvábí



Kadidlo



Špionáž



Uran



Libovolná surovina

Žetony chýší a vesnic



Slavná osobnost: Hráč žeton ihned odhalí a odhodí, poté získá slavnou osobnost.



Spřátelení barbaři: Hráč žeton ihned odhalí a odhodí, poté může postavit zdarma jednu přístupnou jednotku nebo zdarma postavit figurku a umístit ji na políčko, kde žeton nalezl. Takto postavená figurka se může pohnout až další tah.



Domorodé umění: Hráč žeton ihned odhalí a odhodí, poté získá tolik , kolik je zobrazeno na žetonu.



Bohatství: Hráč žeton ihned odhalí a odhodí, poté získá 1 .



Spřátelený dělník: Žeton si hráč ponechá. Může ho odhalit a odhodit ve fázi Správa měst a zvýšit produkci jednoho města o 4 .



Učitel: Žeton si hráč ponechá. Může ho odhalit a odhodit ve fázi Začátek tahu a zdarma vyzkoumat technologii I. Úrovně.



Městský stát: Hráč vezme náhodný žeton městského státu a umístí ho na políčko, kde žeton nalezl.

Přehled tahu hry

1. Začátek tahu

Žeton prvního hráče se posune dalšímu hráči nalevo.

Hráč v této fázi může:

- Založit nové město
- Změnit státní zřízení
- Investovat minci
- Využít schopnosti z karet státního zřízení a sociální politiky

2. Obchod

Hráč shromáždí veškerý  ze všech svých měst.

Hráči mohou navzájem smlouvat a obchodovat.

3. Správa měst

Hráč s každým svým městem může provést jednu z následujících akcí:

- Stavba figurky, jednotky, budovy nebo divu
- Zaměření na umění
- Těžba suroviny
- Zahájení stavebního programu

Hráč může zaplatit 3  a přidat jednomu svému městu 1 . (lze opakovat, dokud má hráč ).

Hráč se může jednou za tah posunout na kulturní stupnici o jeden nebo více políček (nevyžaduje akci).

4. Pohyb

Hráč může pohnout všemi svými figurkami až o svou cestovní rychlost.

Pokud figurka armády objeví chyši, vesnici nebo vyvolá boj, její pohyb končí.

5. Výzkum

Hráč může vyzkoumat 1 technologii, pokud má dostatečný počet  a volné místo ve své pyramidě technologií.

Ve všech fázích tahu kontrolovat možné využití státního zřízení, karet sociální politiky, karet kulturních událostí, karet slavných osobností, karet technologií a karet divů.

Boj

1. Příprava bojových sil

Každý hráč náhodně táhne 3 karty bojových sil a navíc:

- +2 karty za každou přátelskou figurku armády kromě první
- +1 karta, pokud je státní zřízení *kunismmus*.
- +3 karty, pokud hráč brání své město (i hlavní) nebo metropoli.

2. Určení bojového bonusu

Každý hráč získá bojový bonus:

- +2 za každou kasárna, kterou hráč postavil.
- +2 za každou loděnici, kterou hráč postavil
- +4 za každou akademii, kterou hráč postavil.
- +4 za každého slavného vojevůdce (typ slavné osobnosti), kterého má hráč na mapě.
- +6 pokud hráč brání své město
- +12 pokud hráč brání své hlavní město
- +14 pokud hráč brání metropoli
- +4 za hradby

3. Bitva

Bitva probíhá pomocí bitevních tahů:

- 1) Příležitost k použití schopnosti
- 2) Zahrání jednotky
- 3) Příležitost k použití schopnosti
- 4) Konec bitevního tahu

4. Vyhodnocení bitvy

Každý hráč sečte hodnotu zdraví svých přeživších jednotek a odečte součet zranění, které přeživší jednotky obdržely. Poté připočte bojový bonus (pokud nějaký měl). Hráč s vyšším celkovým součtem v boji zvítězil.

Odměna pro vítěze

- Pokud měl poražený na políčku jednu nebo více figurek, získává 1 kořist.
- Pokud poražený bránil své město, získá 2 kořisti.
- Pokud poražený bránil hlavní město, vítěz ihned vyhrává hru vojenským vítězstvím.

Vítěz si za získanou kořist ihned vybere jednu z uvedených odměn. Pokud vítěz získal 2 kořisti, může si vybrat dvě různé nebo stejné odměny za jednu kořist nebo jednu odměnu za dvě kořisti.

Odměny za 1 kořist

- Až 3  z číselníku obchodu
- Až 3 
- 1 žeton suroviny
- 1 náhodný žeton chyše nebo vesnice
- Poražený musí odhodit jednu  dle volby vítěze

Odměny za 2 kořisti

- Vítěz se může naučit zdarma jednu technologii dle své volby, kterou poražený zná a pro kterou má místo ve své pyramidě technologií
- 1 náhodná karta kulturní události
- 1  dle volby vítěze