

SID MEIER'S

CIVILIZATION

DESKOVÁ HRA



PRAVIDLA HRY

SID MEIER'S CIVILIZATION DESKOVÁ HRA

...A nakonec se tam vyvinul živočišný druh známý jako člověk.

A objevil se u něho první záblesk intelligence.

A intelligence přinesla mnohé plody: oheň, nástroje a zbraně, lov, zemědělství a dělení se o jídlo, rodinu, vesnici a národ.

Nyní chybí už jen jedna drobnost: velký vůdce, který by sjednotil rozhádané kmeny, který by uchopil moc nad celou zemí, který by vytvořil odkaz, jenž přetrvá věky: civilizaci...

PŘEHLED HRY

„Budoucnost patří těm, kteří věří v krásu svých snů.“

Eleanor Rooseveltová

„Budoucnost patří aluminii.“

Jára Cimrman

Sid Meier's Civilization: Desková hra je hra pro dva až čtyři hráče (čtyři hráči jsou ideální počet). Každý hráč se ujímá vedení jednoho ze šesti odlišných národů a snaží se ho vést ke světlé budoucnosti.

Každý národ začíná s jedním malým a skromným městečkem, kterému se nedostává ani těch nejzákladnějších výtěžků civilizace. Hráči se snaží svůj národ rozvíjet založením dalších měst, jejich vylepšováním, výzkumem nových technologií, zvyšováním kulturního bohatství a těžbou cenných přírodních zdrojů.

Jak se národ rozpíná a rozšiřuje své hranice, přichází nutně do kontaktu s menšími národy, některými mírumilovnými, některými bojechtivými. Hráč je může absorbovat do svého národa a získat za to odměnu.

Avšak nejobtížnější výzvou je pro každý národ střetnutí s národem jiného hráče, když se jedna rozpíná a civilizace začne přetlačovat s jinou. Hráči pak mohou vést otevřenou válku na bitevním poli, nebo skrytě škodit svými špióny. A konečně, hráči mohou získat převahu nad ostatními také budováním mocných divů a vynalézáním nevídaných technologií.

CÍL HRY

„Věřme, že pravda tvoří moc. A v té víře až do konce konejme, co považujeme za svou povinnost.“

Abraham Lincoln

V této hře může každý hráč vyhrát jedním ze čtyř různých způsobů.

KULTURNÍHO VÍTĚZSTVÍ hráč dosáhne, když se mu podaří dojít se svým žetonem kulturní úrovně až na konec kulturní stupnice. To lze provést tak, že se města zaměří na umění a budou produkovat žetony kultury, které hráč utratí za postup na kulturní stupnici. Podrobnosti o kulturní stupnici naleznete na stranách 17 – 18.

VĚDECKÉ VÍTĚZSTVÍ nastává, když hráč vynalezne technologii letu do vesmíru. Hráč musí vybudovat svou technologickou pyramidu dostatečně vysokou i širokou, aby do ní mohl přidat tuto technologii 5. úrovně. Technologická pyramida je popsána na straně 11 a 21 – 22.

EKONOMICKÉHO VÍTĚZSTVÍ lze dosáhnout shromážděním 15 mincí. Mince představují ekonomickou moc a efektivitu národa. Jak je lze získat a k čemu slouží je popsáno na straně 26.

A konečně lze zvítězit i vojenskou silou. **VOJENSKÉHO VÍTĚZSTVÍ** dosáhne ten hráč, který dobude hlavní město jiného národa. Informace o bojích a dobývání měst naleznete na stranách 23 – 26.

Podrobnější popis způsobů jak vyhrát hru je uveden na stranách 22 – 23.

REVIDOVANÁ EDICE

Tato revidovaná verze hry již obsahuje změny z dokumentu FAQ verze 2.0. Rozměr bojových karet byl změněn, aby se lépe vešly do čtvercových obalů na karty od FFG. Opravené součásti základní hry, které jsou v rozšířeních Sláva a Bohatství (Fame and Fortune) a Wisdom and Warfare nejsou v této verzi hry potřeba.

HERNÍ SOUČÁSTI

Následující kapitoly obsahují seznam a podrobný popis všech herních součástí, které naleznete v krabici společně se hrou.

- Tato pravidla
- Deska tržiště
- 6 tabulek národů
- 6 číselníků obchodu
- 6 číselníků ekonomiky
- 6 plastových spojek (pro číselníky obchodu a ekonomiky)
- 6 domovských mapových dílů (1 pro každý národ)
- 14 neutrálních mapových dílů
- 12 žetonů měst (3 pro každého hráče)
- 24 plastových figurek armád (6 pro každého hráče)
- 8 plastových figurek osadníků (2 pro každého hráče)
- 1 bílá plastová figurka ruské armády
- 55 čtvercových bojových karet:
 - 15 karet střeleckých jednotek
 - 15 karet pěších jednotek
 - 15 karet jízdních jednotek
 - 8 karet leteckých jednotek
 - 2 karty bojového bonusu
- 224 malých karet:
 - 4 karty přípravy hry (1 pro každého hráče)
 - 16 karet státních zřízení (4 pro každého hráče)
 - 144 karet technologií (36 pro každého hráče)
 - 1 karta technologie Let do vesmíru
 - 47 karet kulturních událostí
 - 12 karet divů
- 12 žetonů divů (4 starověké, 4 středověké, 4 moderní)
- 6 žetonů kulturní úrovně (1 pro každý národ)
- 18 žetonů slavných osobností
- 28 žetonů vojenského pokroku (7 pro každého hráče)
- 49 žetonů budov:
 - 10 žetonů přístavu
 - 6 žetonů obchodní stanice
 - 6 žetonů dílny / dolu na železo
 - 6 žetonů knihovny / univerzity
 - 6 žetonů sýpky / akvaduktu
 - 5 žetonů tržiště / banky
 - 5 žetonů chrámu / katedrály
 - 5 žetonů kasáren / akademie
- 20 žetonů chýší
- 10 žetonů vesnic
- 12 žetonů pohrom
- 1 žeton prvního hráče
- 16 žetonů surovin
- 90 žetonů kultury
- 28 žetonů zranění
- 75 žetonů mincí
- 4 referenční karty (1 pro každého hráče)

POPIS KOMPONENT

Tato kapitola stručně popisuje jednotlivé herní součásti.

DESKA TRŽIŠTĚ

Deska tržiště se skládá ze dvou hlavních částí – **TRŽIŠTĚ** a **KULTURNÍ Vliv**. Tržiště je v horní části desky. Umisťují se do něj žetony divů, budov a karty vojenských jednotek, které si hráči mohou nakupovat. Oblast kulturního vlivu je ve spodní části desky a obsahuje kulturní stupnici, na které si hráči evidují svůj postup směrem ke kulturnímu vítězství. Také poskytuje místo na balíčky karet kulturních událostí.



TABULKY NÁRODŮ

Každý hráč dostane jednu tabulku národa, která popisuje zvláštní schopnosti jeho národa. Pro podrobnější popis se podívejte na diagram „Popis tabulky národa“ na straně 7.



ČÍSELNÍKY OBCHODU, EKONOMIKY A PLASTOVÉ SPOJKY

Číselníky obchodu a ekonomiky se připojí pomocí plastových spojek ke každé tabulce národa. Používají se pro sledování aktuálního obchodu a počtu mincí každého národa.



MAPOVÉ DÍLY

Tyto kartónové desky představují domovské a neutrální mapové díly a používají se k sestavení celého hracího plánu. Každý mapový díl se skládá z 16 políček terénu. Pro více informací se podívejte na diagram „Popis mapových dílů“ na straně 7.

DOMOVSKÉ MAPOVÉ DÍLY

Každý z těchto šesti mapových dílů náleží jednomu konkrétnímu národu. Tento národ určuje obrázek jeho vůdce na zadní straně každého domovského dílu. Na začátku hry představuje domovský mapový díl místo na hracím plánu, kde začíná každý národ hry.



NEUTRÁLNÍ MAPOVÉ DÍLY

Těchto 14 mapových dílů nepatří žádnému konkrétnímu národu. Místo toho se tyto mapové díly zamíchají lícem dolů a poté se z nich během přípravy hry sestaví zbytek hracího plánu.



ŽETONY MĚST

Města jsou na mapě označena pomocí žetonů měst. Každý hráč obdrží 3 žetony měst – jedno hlavní město a dvě normální města. Všechny žetony měst mají na jedné straně symbol města bez hradeb a na druhé symbol města s hradbami.



HLAVNÍ MĚSTO



MĚSTO



HLAVNÍ MĚSTO
S HRADBAMI



MĚSTO S HRADBAMI

PLASTOVÉ FIGURKY ARMÁD A OSADNÍKŮ

Tyto plastové figurky představují armády a osadníky každého hráče. Plastové vlajky jsou **ARMÁDY** a jde o vojenské síly. Plastové vozy jsou **OSADNÍCI** a představují hráčovy nevojenské oddíly.

Poznámka: bílá figurka armády je určena pro hráče Rusů a je vysvětlena v kapitole „Příprava hráče“ na stranách 10 – 11.



FIGURKY ARMÁD



FIGURKY OSADNÍKŮ

KARTY JEDNOTEK

Každá karta jednotky představuje nějakou pěší, střeleckou, jezdeckou nebo leteckou jednotku. Každá karta jednotky (kromě leteckých) má čtyři různé verze jednotky, rozložené kolem čtyř okrajů karty. Každý hráč vždy používá tu nejvyšší verzi jednotky, kterou mu dovoli jeho technologická pyramida. Karty jednotek jsou podrobněji popsány na straně 23.



KARTY BOJOVÝCH BONUSŮ

Tyto karty se používají na začátku boje pro zaznamenání převahy sil jednoho hráče nad druhým v boji.



KARTY PŘÍPRAVY HRY

Tyto karty uvádějí všechny kroky, které musí provést hráči před zahájením hry. Na druhé straně je seznam budov, které mohou hráči ihned po začátku hry postavit, a také počáteční hodnoty důležitých aspektů hry, jako je rychlost pohybu a podobně.



KARTY STÁTNÍCH ZŘÍZENÍ

Tyto karty se používají k označení aktuálního státního zřízení každého národa. Každá karta je oboustranná; na každé straně je jiné státní zřízení. Tabulka každého národa zobrazuje, jaké má tento národ na začátku hry státní zřízení. Pro další informace o státních zřízeních se podívejte na stranu 14.



KARTY TECHNOLOGIÍ

Karty technologií reprezentují různé vynálezy a technologie, které mohou národy objevovat, aby získaly přístup k novým budovám, jednotkám, státním zřízením nebo dalším schopnostem. Každý hráč obdrží stejný balíček karet technologií, kterými bude značit vědecký pokrok svého národa. Podrobnější informace o kartách technologií a technologické pyramidě naleznete na straně 11 a 21 – 22.

Poznámka: *Let do vesmíru* je zvláštní technologie 5. úrovně, která končí hru, když je vynalezena. Z toho důvodu je ve hře pouze v jediné kopii.



KARTY KULTURNÍCH UDÁLOSTÍ

Karty kulturních událostí se dělí do tří balíčků – starověké (s jedním sloupem), středověké (se dvěma sloupy) a moderní (se třemi sloupy). Hráči tyto karty získávají při postupu na kulturní stupnici.

Kulturní události přinášejí různé zvláštní efekty, které jsou navrženy tak, aby pomohly hráči soustředícímu se na kulturu, nebo aby poškodily jeho nepřátele. Kulturní události jsou podrobněji popsány na straně 18.



ŽETONY A KARTY DIVŮ

Divy jsou různé úžas vzbuzující monumenty nebo úspěchy, které zajistí danému národu pevné místo v historii lidského pokolení. Každý div má jednu kartu a odpovídající žeton. Karta popisuje cenu a účinek daného divu, zatímco žeton značí jeho polohu na mapě. Pro další informace o divech se podívejte na stranu 17.



KARTY DIVŮ



ŽETONY DIVŮ

ŽETONY KULTURNÍ ÚROVNĚ

Tyto žetony se používají pro označení hráčova postupu na kulturní stupnici. Pro více informací se podívejte na stranu 17.



ŽETONY SLAVNÝCH OSOBNOSTÍ

Tyto žetony představují slavné nebo důležité osoby, které se objevují v průběhu vývoje civilizace. Slavné osobnosti se dělí do šesti druhů:



UMĚLEC



STAVITEL



VOJEVŮDCE



LIDUMIL



PRŮMYSLNÍK



VĚDEC

Slavné osobnosti přinášejí různé cenné výhody městu, ve kterém jsou umístěny, a obvykle je lze získat postupem na kulturní stupnici. Více informací o slavných osobnostech naleznete na straně 18.

ŽETONY VOJENSKÉHO POKROKU

Tyto žetony se používají pro označení vojenského pokroku každého hráče. Více informací naleznete v kapitole „Vylepšování jednotek“ na straně 21.



ŽETONY BUDOV

Žetony budov představují městská vylepšení, která hráč postavil v okolí města. Obvykle tyto žetony zvyšují množství obchodu, produkce nebo kultury, které město každý tah produkuje, případně mohou obsahovat nějaké další bonusy. Kompletní popis žetonů budov naleznete na stranách 16 – 17.



ŽETONY CHÝŠÍ A VESNIC

Jak hráč zkoumá mapu, může se setkat s malými domorodými národy. **CHÝŠE** značí mírumilovný národ, který hráč snadno a bez boje absorbuje do svého národa. **VESNICE** však představuje bojovný národ, který musí hráč porazit vojenskou silou. Chýše a vesnice jsou popsány na straně 20.



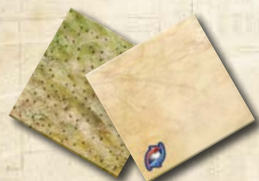
CHÝŠE



VESNICE

ŽETONY POHROM

Žetony pohrom mají z jedné strany pláně a z druhé poušť a používají se při zahrání karet kulturních událostí Odlesnění a Období sucha. Karty kulturních událostí jsou detailně vysvětleny na straně 18.



ŽETON PRVNÍHO HRÁČE

Tento žeton označuje hráče, který začíná jako první hrát v každé fázi daného tahu.



ŽETONY SUROVIN

Na mapách se nacházejí symboly různých vzácných surovin, které mohou hráči těžit. Tyto natěžené suroviny pak lze využít pro aktivaci zvláštních schopností placených surovinami, které se nacházejí na kartách technologií.



OBILÍ



HEDVÁBÍ



KADIDLO



ŽELEZO

Navíc existují dvě zvláštní suroviny, které nelze těžit z mapy:



ŠPIONÁŽ



URAN

Špionáž ani uran se nenacházejí na žádném mapovém dílu a nelze je tak těžit. Špionáž lze získat z žetonů chýší a vesnic. Uran se dá nalézt velice zřídka na žetonu vesnice.

ŽETONY KULTURY

Tyto žetony se používají ke sledování množství neutracených bodů kultury. Platí se jimi postup národa po kulturní stupnici. Jak se získávají žetony kultury je popsáno na straně 17.



ŽETONY ZRANĚNÍ

Žetony zranění se používají pro sledování poškození, které v boji utrpí vojenské jednotky. Boj je popsán na stranách 23 – 26.



ŽETONY MINCÍ

Pomocí těchto žetonů se sleduje počet mincí, které národ získá z různých karet technologií, jako je např. Demokracie. Jakmile národ získá žeton mince, položí se na odpovídající technologii a posune se číselník ekonomiky o jedna dopředu. Podrobnější informace o mincích naleznete na straně 26.



REFERENČNÍ KARTY

Na těchto kartách naleznete na jedné straně popis průběhu tahu a na druhé straně shrnutí cen a dalších důležitých pravidel. Používají se jako pomůcka při hře.



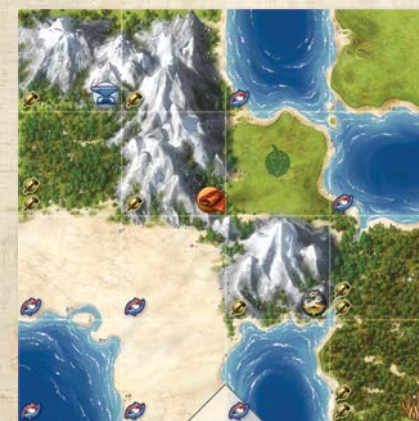
POPIS TABULKY NÁRODA

Na každé tabulce národa je uvedeno jméno daného národa (A), vůdce národa (B), zvláštní schopnosti (C), počáteční státní zřízení (D) a počáteční technologie (E). Každá tabulka také obsahuje dva číselníky (F). Aktuální obchod národa (↻) se značí na vnějším číselníku, celkový počet mincí (☉) se značí na vnitřním číselníku.

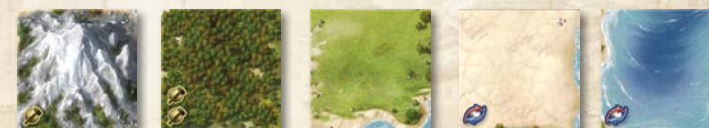


POPIS MAPOVÝCH DÍLŮ

Každý mapový díl se skládá z 16 políček terénu. Každé políčko může obsahovat jeden nebo více symbolů (jako je obchod, produkce, kultura nebo mince), nebo obrázek suroviny, kterou toto políčko hráči poskytuje.



Existuje celkem pět typů terénu, který se vyskytuje na mapě:



HORY

LES

PLÁNĚ

POUŠŤ

VODA

Občas se na mapách nacházejí políčka **PŘÍRODNÍCH DIVŮ**, která poskytují navíc ještě symbol kultury (♥).



HORY

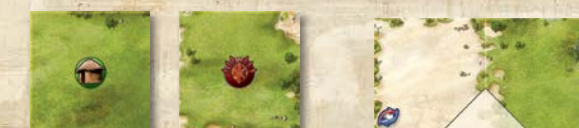
LES

PLÁNĚ

POUŠŤ

VODA

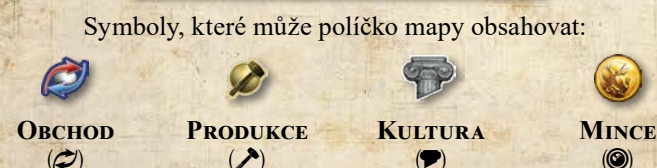
Na mapách se ještě objevují tyto důležité symboly:



CHÝŠE
(MÍRUMILOVNÁ)

VESNICE
(BOJECHTIVÁ)

VSTUPNÍSTRANA
MAPOVÉHODÍLKU



OBCHOD
(↻)

PRODUKCE
(⚒)

KULTURA
(♥)

MINCE
(☉)

Suroviny, které může políčko mapy obsahovat:



OBILÍ



HEDVÁBÍ



KADIDLO



ŽELEZO



DOPORUČENÁPOLOHA
HLAVNÍHO MĚSTA
(PRO ZAČÁTEČNÍKY)

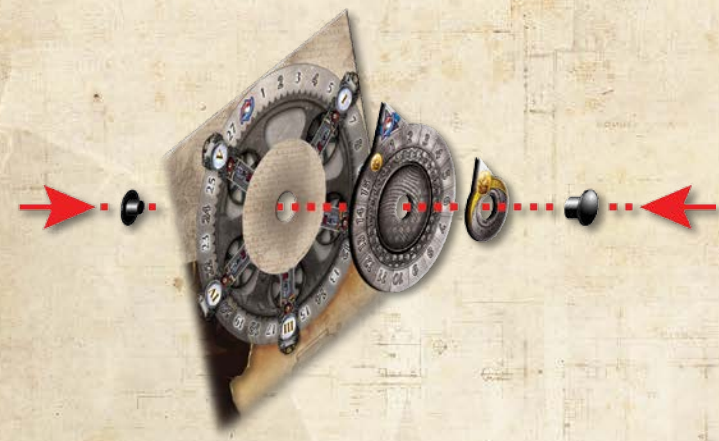
PŘED PRVNÍ HROU...

„Minulost je pouze počátkem počátku; všechno, co je nyní, je jen šero úsvitu.“

Herbert George Wells

Před prvním hraním hry opatrně vymáčkněte všechny kartónové dílky z archů. Vždy je uchovávejte mimo dosah malých dětí a zvířat.

Poté vezměte tabulky národů a číselníky ekonomiky a obchodu a spojte je dle nákresu.



Pokud hrajete hru poprvé, doporučujeme použít zjednodušenou výukovou hru. Jednoduše vraťte do krabice národy Egypt a Řím a karty i žetony divů a ignorujte po zbytek hry veškerá pravidla pro divy. Poté hrajte jako obvykle až do té doby, než některý hráč založí své třetí město. Pak ukončete hru a zkuste začít novou již se všemi dříve odebranými součástmi. Smyslem této zjednodušené verze je, aby se hráči naučili základní principy hry, tudíž v ní není vítězů ani poražených.

PŘÍPRAVA HRY

Tato kapitola popisuje krok za krokem vše, co je potřeba přichystat před začátkem hry.

ZLATÉ PRAVIDLO

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

1. VYBERTE SI NÁRODY A BARVY

Každý hráč si náhodně vytáhne jednu tabulku národa a položí ji před sebe lícem nahoru. Nebo, pokud s tím všichni hráči souhlasí, mohou si své národy přímo vybrat. Všechny nepoužité národy vraťte zpět do krabice. Hráči si také zvolí barvu, se kterou budou hrát.

2. ROZDEJTE KOMPONENTY HRÁČŮM

Každý hráč obdrží následující herní součásti ve své barvě:

- 8 plastových figurek (6 armád a 2 osadníky)
- 3 žetony měst (1 hlavní město a 2 běžná města)
- 4 žetony vojenského pokroku
- Balíček 36 karet technologií

Navíc ještě dostane každý hráč:

- Jednu referenční kartu
- Jednu kartu přípravy hry
- Jeden balíček karet státního zřízení (4 karty)

3. PŘIPRAVTE DESKU TRŽIŠTĚ

Na konec stolu položte desku tržišť tak, jak je znázorněno na schématu na straně 9. Na ni 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. Nakonec si každý hráč lízne 1 kartu pěší jednotky, 1 kartu střelecké jednotky a 1 kartu jízdní jednotky. Tyto karty jednotek se označují jako VOJENSKÉ REZERVY a hráč si je položí lícem dolů vedle sebe.

B. ŽETONY VOJENSKÉHO POKROKU

Každý hráč si vezme své žetony vojenského pokroku s nejnižší hodnotou (mají jeden proužek na jedné straně a dva proužky na druhé straně) pro pěší, střelecké a jízdní jednotky. Poté je položí do rámečku pod odpovídající balíček karet jednotek (stranou s jedním proužkem nahoru). Nakonec každý hráč vezme žeton vojenského pokroku pro letecké jednotky a položí ho pod balíček leteckých jednotek (stranou s hvězdou dolů). Ostatní žetony vojenského pokroku nechte zatím položené stranou.

C. ŽETONY BUDOV

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

D. KARTY DIVŮ (NEPOUŽÍVAJÍ SE PŘI VÝUKOVÉ HŘE)

Připravte balíček divů tak, že zamícháte zvlášť karty jednotlivého typu (starověké, středověké a moderní). Položte karty moderních divů do balíčku lícem dolů na horní políčko na desce tržišť. Na ně položte (také lícem dolů) karty středověkých divů. Nakonec rozložte karty starověkých divů lícem nahoru na čtyři políčka pod balíček divů.

Výjimka: pokud hraje Egypt, získá na začátku hry náhodně jeden ze starověkých divů a poté se teprve zbylé divy rozloží na desku tržišť. Poté se táhne jeden středověký div a doplní se na prázdné místo po chybějícím starověkém divu.

DIAGRAM PŘÍPRAVY HRY

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



PŘÍPRAVA HRY PRO RŮZNÝ POČET HRÁČŮ

(Šipky značí orientaci mapového dílu.)



E. ŽETONY DIVŮ (NEPOUŽÍVAJÍ SE PŘI VÝUKOVÉ HŘE)

Podívejte se na čtyři karty divů otočené lícem nahoru pod balíčkem divů, naleznete jim odpovídající žetony divů a položte je na volná pole vedle jednotlivých karet.

F. KARTY KULTURNÍCH UDÁLOSTÍ

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

G. ŽETONY KULTURNÍ ÚROVNĚ

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

4. PŘIPRAVTE TRH SE SUROVINAMI

Položte za každého hráče jeden žeton od každé suroviny vedle desky tržiště. Zbylé žetony vraťte do krabice. Např. pokud hrají tři hráči, položte vedle desky tržiště 3 žetony obilí, 3 žetony kadidla, 3 žetony hedvábí a 3 žetony železa.

5. SESTAVTE MAPU

Každý hráč si 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, jak je naznačeno v diagramu na straně 9. Nepoužité díly vraťte zpět do krabice, aniž by se na ně někdo díval.

6. ZAMÍCHEJTE NÁHODNÉ ŽETONY

Vezměte žetony slavných osobností, zamíchejte je lícem dolů a položte je (stále lícem dolů) vedle desky tržiště. Totéž proveďte s žetony chýší a žetony vesnic.

7. VYTVOŘTE BANK ŽETONŮ

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

8. UMÍSTĚTE ZVLÁŠTNÍ KARTY

A ŽETONY

Kartu technologie *Let do vesmíru* položte vedle desky tržiště, totéž proveďte s žetony pohrom.

9. ZVOLTE PRVNÍHO HRÁČE

Vyberte hráče, který bude hrát jako první. Buď můžete vybrat hráče, který zná svůj rodokmen nejdále do historie, nebo ho zvolte náhodně. Tento hráč dostane žeton prvního hráče. Nakonec provede každý hráč samostatně přípravu svého národa podle kroků v následující kapitole.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Jakmile je dokončena společná příprava hry, provede každý hráč následující kroky:

1. 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. Pro první hru se doporučuje, aby hráči vybrali políčko označené startovní šipkou (zvýrazněné červeně na obrázku níže)



Žeton hlavního města se pokládá stranou bez hradeb nahoru. Toto políčko se nazývá **CENTRUM MĚSTA**, osm sousedících políček (ta políčka, na která vedou šipky na obrázku níže) se nazývá **OKOLÍ MĚSTA**.



2. VEZMĚTE SI POČÁTEČNÍ

VÝHODY NÁRODŮ

Každý hráč se podívá na tabulku svého národa a najde si, jakou počáteční výhodu jeho národ získá na začátku hry. Tyto výhody jsou popsány níže.

AMERIKA

Amerika dostane na začátku jednu náhodnou slavnou osobnost. Hráč Ameriky umístí po dokončení přípravy hry žeton této slavné osobnosti do okolí svého hlavního města. (Pro první hru se doporučuje umístit žeton slavné osobnosti na políčko s pláněmi vedle hlavního města.)

ČÍNA

Čína začíná hru s opevněným hlavním městem. Hráč Číny otočí na začátku hry žeton svého hlavního města stranou s hradbami nahoru místo toho, aby ho položil stranou s hradbami dolů podle běžných pravidel.

EGYPT

Egypt má na začátku hry postavený jeden náhodný starověký div. Tento div se náhodně vybere ze všech starověkých divů z desky tržiště během přípravy hry. Žeton tohoto divu umístí hráč Egypta do okolí svého hlavního města. (Pro první hru se doporučuje umístit žeton divu na políčko s pláněmi vedle hlavního města.)

NĚMECKO

Německo začíná se dvěma jednotkami pěchoty navíc, které si vezme z desky tržiště a přidá je do svých vojenských rezerv.

Řím

Řím začíná hru se státním zřízením *Republika* namísto *Despotismu*, jak je popsáno v kroku 5 v přípravě hráče dále v této kapitole.

RUSKO

Rusko získává bílou figurku armády a přidá si ji do své zásoby figurek. Když se na mapu umístí počáteční figurky (viz krok 3 níže), Rusko umístí také tuto bílou figurku. Navíc Rusko začíná hru se státním zřízením *Komunismus* namísto *Despotismu*, jak je popsáno v kroku 5 v přípravě hráče dále v této kapitole.

3. UMÍSTĚTE POČÁTEČNÍ FIGURKY

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

4. 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. Počáteční technologie se vždy umísťuje do spodní řady pyramidy technologií. Ve všech ostatních případech se však její úroveň počítá jako obvyčejně – např. když se soupeř může od hráče naučit technologii konkrétní úrovně (viz rámeček „Pyramida technologií“ níže a „Výzkum“ na straně 20).

PYRAMIDA TECHNOLOGIÍ

Během hry se musí každý národ sociálně i vědecky rozvíjet, jinak bude mít velké nevýhody oproti více rozvinutým národům. Tento vědecký rozvoj představují karty technologií.

Karty technologií vykládají hráči do tvaru pyramidy, jakmile je jejich národ objeví. Technologie I. úrovně tvoří spodní řadu pyramidy (spolu s počáteční technologií národa), technologie II. úrovně se umísťují nad ně do druhé řady a tak dále až do

V. úrovně. Hráč může vyzkoumat libovolný počet technologií I. úrovně, avšak technologie II. úrovně musí vždy umístit nad dvě technologie I. úrovně, jak je znázorněno na obrázku níže. Podobně se technologie III. úrovně musí umístit nad dvě technologie II. úrovně a tak dále. Více informací o výzkumu technologií naleznete na straně 20

TECHNOLOGIE I. ÚROVNĚ
(APOČÁTEČNÍ TECHNOLOGIE)

TECHNOLOGIE II. ÚROVNĚ

MÍSTO
VHODNÉ PRO
TECHNOLOGII
III. ÚROVNĚ

MÍSTO
VHODNÉ PRO
TECHNOLOGII II.
ÚROVNĚ



5. NASTAVTE POČÁTEČNÍ STÁTNÍ ZŘÍZENÍ

Každý hráč srovná své karty státního zřízení do balíčku tak, aby nahoře byla karta *Despotismus / Republika* stranou s *Despotismem* nahoru. Poté tento balíček položí na svou tabulku národa na naznačené místo.

Výjimka: Řím začíná s *Republikou* a Rusko začíná s *Komunismem*. Tyto národy musí dát nahoru kartu se svým státním zřízením místo s *Despotismem*.

Poznámka: karty státního zřízení mají na každé straně uvedené jiné státní zřízení. Pokud nemůžete najít požadované státní zřízení, zkuste se podívat na druhou stranu karet.

6. NASTAVTE ČÍSELNÍK OBCHODU

Každý hráč spočte všechny symboly obchodu (♂) ve všech osmi polích z okolí svého hlavního města a nastaví číselník obchodu (vnější větší ukazatel) na své tabulce národa na celkový součet. Např. pokud jsou na políčkách v okolí hráčova hlavního města celkem tři symboly obchodu, nastaví hráč svůj číselník obchodu na hodnotu „3“.

Poznámka: obchod hráči získávají znovu během prvního tahu hry.

7. 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 minci z políčka mapy nebo od slavné osobnosti. Pokud se tak stane, nastaví si hráč číselník ekonomiky místo na „0“ na číslo odpovídající počtu mincí, které získal.

8. UMÍSTĚTE ZBYLÉ HERNÍ SOUČÁSTI

Nakonec vezme každý hráč 1 žeton svého města, zbývající 4 figurky armád a 1 figurku osadníka a položí je vedle své tabulky národa, aby označil, že jsou připravené ke stavbě. Zbývající žeton města hráč položí stranou, dokud nevyzkoumá technologii *Zavlažování*, poté ho přidá ke svým komponentám připraveným ke stavbě.

PŘEHLED TAHU HRY

Hra probíhá v několika **Tazích**, během každého tahu se hraje pět **Fází**. Fáze se vždy provádějí podle určeného pořadí níže. V každé fázi začíná první hráč a po něm hrají další hráči ve směru hodinových ručiček. Každý hráč tak dostane v každé fázi příležitost provést odpovídající akce, které se pojí k dané fázi. Fáze se během jednoho tahu hrají takto:

1. Začátek tahu
2. Obchod
3. Správa měst
4. Pohyb
5. Výzkum

1. ZAČÁTEK TAHU

V této fázi se posune žeton prvního hráče k dalšímu hráči nalevo, který se tak stává pro tento tah novým prvním hráčem. Poté tento nový první hráč provede všechny své akce hrané na začátku tahu (takové akce se nacházejí na některých dívech nebo kartách kulturních událostí), může založit nová města (viz strana 13) nebo změnit své státní zřízení (viz strana 14). Jakmile první hráč dokončí svou fázi Začátek tahu, začne hrát následující hráč nalevo svou fázi Začátek tahu a tak to pokračuje dále, dokud tuto fázi neodehrají všichni hráči.

2. OBCHOD

Během této fáze každý hráč shromáždí obchod ze všech svých měst a poté mohou spolu hráči vyjednávat a směňovat různé herní zdroje a to včetně slibů do budoucna (viz strany 14 – 15). **Tuto fázi mohou pro úsporu času hrát všichni hráči současně.**

3. SPRÁVA MĚST

V této fázi provede první hráč jednu akci pro každé své město. Jednotlivá města mohou jako svou akci něco vyprodukovat (např. budovu nebo kartu jednotky), zaměřit se na umění a získávat body kultury, nebo těžit suroviny (více viz strany 15 – 18). Jakmile první hráč dokončí svou fázi Správa měst, pokračuje ve hře další hráč po levici a také provede svou fázi Správa měst. Tak to pokračuje, dokud tuto fázi neodehrají všichni hráči.

4. POHYB

Během této fáze může první hráč pohnout všemi svými figurkami (armádami a osadníky) až o tolik políček, kolik je cestovní rychlost jeho národa. Cestovní rychlost národa je na začátku hry 2 a může se zvýšit některými kartami technologií, jako je např. *Plachtění*. Pohyb figurek může způsobit zahájení boje nebo otočení dosud neodkrytých mapových dílů (viz strana 19). Jakmile první hráč dokončí svou fázi Pohyb, pokračuje ve hře další hráč po levici a také provede svou fázi Pohyb. Tak to pokračuje, dokud tuto fázi neodehrají všichni hráči.

5. VÝZKUM

V této fázi může každý hráč zaplatit odpovídající cenu v bodech obchodu a vyzkoumat jednu novou technologii. Tu poté přidá do své pyramidy technologií (viz stránka 20). **Na rozdíl od ostatních fází se tato fáze hraje vždy současně všemi hráči.**

DETAILY TAHU HRY

Tato kapitola podrobně popisuje každou fázi, která se hraje v jednom tahu hry.

1. ZAČÁTEK TAHU

Hráči mohou během této fáze rozpínat svůj národ a měnit své státní zřízení. První hráč má jako první možnost tyto akce provést. Jakmile provede všechny akce, které chce, pokračuje ve hře další hráč nalevo a nyní on může provést všechny tyto akce. Po něm hraje další hráč nalevo a tak dále, až všichni hráči dostanou šanci provést své akce.

ZALOŽENÍ NOVÝCH MĚST

„*Nepleťte si významné město s lidnatým.*“

Aristoteles

Aby se nějaký národ stal dominantním, musí rozšiřovat své hranice a expandovat na mapě. To lze provádět zakládáním nových měst. Hráč tak může díky této akci postavit nové město, ve kterém pak může v každém svém tahu hrát další městskou akci.

Pokud má hráč ve fázi začátek tahu méně měst, než je jeho maximální množství (které je na začátku 2, ale pokud hráč vynalezl technologii *Zavlažování*, může postavit města 3), může založit jedno nebo více nových měst, pokud tím nepřekročí svůj maximální počet 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 (tedy město nemůže být založeno např. těsně na kraji mapy nebo vedle neotočeného mapového dílu).
- Políčko nesmí sousedit s žetonem chýše nebo vesnice (jakmile je žeton odstraněn, může se zde město založit).
- Políčko nesmí sousedit s nepřátelskou figurkou (armádou nebo osadníkem). Přátelské figurky mohou být na sousedních políčkách nebo i na stejném políčku.
- Políčko musí být alespoň 3 políčka daleko od jiného města (počítáno i úhlopříčně – jinými slovy okolí měst se nesmí nijak překrývat).

Pokud jsou tyto podmínky splněny, hráč obětuje figurku svého osadníka, odstraní ho z mapy a vrátí vedle své tabulky národa (odkud může být opět postaven). Poté umístí žeton svého města na zvolené políčko stranou bez hradeb nahoru. Toto políčko se nazývá **CENTRUM** nově založeného **MĚSTA** a osm bezprostředně sousedících políček okolo centra tvoří **OKOLÍ MĚSTA**.

Poznámka: centrum města nevytváří žádné suroviny ani zdroje. Všechny symboly na políčku pod žetonem města se ignorují, dokud zůstává žeton města na svém místě. Pouze políčka v okolí města mohou vytvářet obchod, výrobu a další zdroje.

Pokud je na políčku nově založeného města nějaká další přátelská figurka, pohne s ní hráč na libovolné políčko v okolí města, na které může legálně vstoupit.

Nově založená města začínají ihned vytvářet obchod a produkci. Ve fázi Obchod (viz strana 14) se počítá i toto nové město a taktéž ve fázi Správa měst (viz strany 15 – 18) je možné provést pro toto město nějakou akci.

Příklad založení nového města: na obrázku níže lze založit nové město pouze na zeleně zvýrazněných políčkách. Červená políčka jsou příklady s vysvětlením, proč na nich není možné nové město založit.

- **A** – nelze založit město, protože jde o vodní políčko.
- **B** – nelze založit město, protože napravo sousedí s žetonem vesnice (ale lze zde založit město ihned poté, co bude žeton vesnice odstraněn).
- **C** – přímo sousedí s neotočeným mapovým dílem.
- **D** – sousedí s nepřátelskou figurkou na políčku vpravo dole.
- **E** – je méně než 3 políčka daleko od jiného města.



ZMĚNA STÁTNÍHO ZŘÍZENÍ

„Vane mocný vítr – a přináší buď představivost, nebo bolení hlavy.“

Kateřina Veliká

Státní zřízení národa odráží jeho povahu a cíle a národ může vystřídat mnoho státních zřízení, jak se s průběhem času tato povaha mění. Státní zřízení v této hře odráží způsob vlády daného národa. **KARTY STÁTNÍHO ZŘÍZENÍ** jsou zvláštní karty, které může hráč **ZPŘÍSTUPNIT** pomocí různých karet technologií. Umožní tak hráči soustředit se na různé nové strategie na úkor jiných. Na začátku hry má každý národ přístupný *Despotismus* a s ním začíná hru (**výjimka**: Řím a Rusko mají každý přístupné jedno jiné státní zřízení, ve kterém začínají hru).

Když hráč zpřístupní nějaké další státní zřízení jako výsledek vyzkoumání odpovídající karty technologie, může na toto nové státní zřízení přejít v následující fázi Začátek tahu. Jednoduše se podívá do svého balíčku karet státního zřízení, najde kartu s odpovídajícím státním zřízením, na které chce přejít, a položí ji licem nahoru na balíček karet státního zřízení na své tabulce národa. Tato změna značí, že jeho národ přijal tuto novou formu vlády.

Avšak hráč má pouze jedinou možnost přímo přejít na nově vyzkoumané státní zřízení. Pokud chce hráč změnit státní zřízení v nějakém jiném tahu než ihned poté, co ho vyzkoumal, musí nejprve přejít na *Anarchii*. Toto zvláštní státní zřízení představuje provedení nutných změn v organizaci celého národa a zabraňuje hráči využít akci svého hlavního města. Pokud je národ v *Anarchii*, může během nejbližší další fáze Začátek tahu přejít na libovolně jiné přístupné státní zřízení (tedy nejdříve v příštím tahu poté, co změni své státní zřízení na *Anarchii*).

Poznámka: všechny výhody plynoucí ze státního zřízení, jako je např. účinek *Republiky* nebo mince navíc *Feudalismu*, trvají pouze po dobu, kdy se národ nachází v daném státním zřízení.

2. OBCHOD

Během fáze Obchod mohou všichni hráči provádět následující činnosti: shromažďovat obchod a vyjednávat a směňovat se spoluhráči. Hráči mohou kvůli úspoře času provádět tyto činnosti současně.

SHROMÁŽDĚNÍ OBCHODU

Během fáze Obchod sečte každý hráč všechny symboly obchodu (🔄) v okolí všech svých měst a posune o tuto hodnotu svůj číselník obchodu nahoru (až do maximální hodnoty 27). Např. pokud má hráč dvě města, jedno má ve svém okolí 4 symboly obchodu a druhé 8, posune číselník obchodu na tabulce svého národa o 12 bodů nahoru. Na rozdíl od produkce (viz strana 15) může být obchod přenášen z jednoho tahu do dalšího, dokud ho hráč neutratí.

Poznámka: když zvyšujete nebo snižujete hodnotu na číselníku obchodu, ujistěte se, že započítáváte i políčka označená římskými číslicemi „I“, „II“, „III“, „IV“ a „V“. Ačkoli jsou tato políčka odlišně označena, počítají se také. Např. pokud hráč získá tři body obchodu a jeho číselník obchodu se právě nachází na hodnotě „3“, posune se nově na políčko „I“, nikoli na pole s číslem „7“.

OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figurky osadníků mohou v každém tahu shromáždit symboly obchodu z políčka, na kterém právě stojí. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Osadníci a sběr surovin“ na straně 26.

Políčko v okolí města, na kterém se nachází jedna nebo více nepřátelských figurek (armád nebo osadníků), nepřináší majiteli města žádný obchod. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Blokáda“ na straně 27.

VYJEDNÁVÁNÍ A OBCHODOVÁNÍ

“„Politika je válka bez krveprolití, zatímco válka je politika s krveprolitím.“

Mao Tse-tung

V mnoha případech je pro hráče výhodné obchodovat s ostatními a uzavírat spojenectví. Takový obchod může v kritické chvíli vyřešit akutní nedostatek surovin. Jakmile hráči shromáždí obchod a sečtou své body obchodu, mohou vyjednávat a směňovat vzájemně mezi sebou. Obchodování a dohody nejsou nijak omezeny a mohou zahrnovat něco nebo všechno z následujících možností:

- Nezávazné sliby
- Body obchodu
- Neutracené žetony kultury (viz strana 17)
- Žetony surovin (buď z desky tržiště nebo z žetonů chýší a vesnic)
- Karty kulturních událostí (viz strana 18)

Poznámka: pokud hráč díky obchodu překročí svůj limit kulturních karet, musí ihned odhodit tolik karet, o kolik má více, než je jeho limit kulturních karet.

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

3. SPRÁVA MĚST

„Neplýtvěj časem ani penězi, ale využívej obojího co nejlépe. Bez píce a skromnosti nebude fungovat nic, ale s nimi všechno.“

Benjamin Franklin

Ve fázi Správa měst řeší hráči nelehký úkol – správně rozvrhnout výrobní prostředky svého národa. V této fázi musí hráči správně nastavit produkci, rozvíjet kulturu svého národa a shromažďovat suroviny, nebo se zaměřit jen na část z toho všeho a ostatní ignorovat. První hráč provede svou fázi Správa měst jako první, po něm hraje další hráč nalevo a tak dále, až se vystřídají všichni. Ve fázi Správa měst mohou hráči provádět **MĚSTSKÉ AKCE**.

MĚSTSKÉ AKCE

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

- A. Stavění figurek, jednotek, budov nebo divů
- B. Zaměření na umění
- C. Těžba surovin

A. STAVĚNÍ FIGUREK, JEDNOTEK, BUDOV NEBO DIVŮ

Města obvykle využívají svůj průmysl na budování předmětů pro společné blaho. Město může postavit cokoli, co má **cenu menší nebo stejnou**, než je počet symbolů produkce (🔨) na políčkách v okolí města, avšak v každé městské akci pouze jediný předmět. **Celá cena** produkce za stavěný předmět musí být zaplacená pouze z produkce toho města, které předmět staví. Není možné kombinovat produkci z více měst na postavení jednoho předmětu. Jakákoli produkce navíc, která není spotřebována na postavení předmětu, je promarněná a nelze ji uchovat do dalšího tahu. Každé město může v každém tahu postavit pouze jediný předmět. Například město zobrazené na obrázku níže má ve svém okolí 5 🔨, může tedy v každém tahu postavit jakýkoli předmět, který stojí 5 🔨 nebo méně.



OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figurky osadníků mohou v každém tahu shromáždit symboly produkce z políčka, na kterém právě stojí. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Osadníci a sběr surovin“ na straně 26.

Políčko v okolí města, na kterém se nachází jedna nebo více nepřátelských figurek (armád nebo osadníků), nepřináší majiteli města žádnou produkci. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Blokáda“ na straně 27.

URYCHLENÍ PRODUKCE OBCHODEM

Pokud nemá město dostatečnou produkci na postavení nějakého předmětů, může se hráč rozhodnout utratit obchod, aby dorovnal rozdíl. **Za každé 3 body obchodu, o které hráč sníží svůj číselník obchodu, může přidat v daném tahu jednomu svému městu 1 bod produkce.** To může hráč opakovat tak dlouho, dokud má dostatek bodů obchodu.

STAVĚNÍ FIGUREK

Častokrát během své historie bylo mnoho národů donuceno shromažďovat armády nebo alespoň vysílat do světa průzkumníky a diplomaty. Hráč může během městské akce postavit figurku armády nebo osadníka, pokud má k dispozici alespoň jednu volnou figurku daného typu a je schopen zaplatit cenu za postavení figurky. Když hráč postaví figurku, vezme odpovídající figurku ze své zásoby nepostavených figurek a umístí ji na nějaké pole v okolí města, které ji postavilo. Figurky nelze umístit na vodní políčka, dokud hráč nevyzkoumá technologii, která umožní figurkám skončit svůj pohyb na vodním políčku (jako jsou *Plachtění*, *Parní stroj* nebo *Létání*). Nově postavené figurky lze umístit na políčko, kde stojí jiné přátelské figurky, avšak hráč při tom nesmí překročit svůj **SHROMAŽĎOVACÍ LIMIT** (viz kapitola „Hromadný pohyb a shromažďovací limit“ na straně 19).

OBCHOD (🔄) VERSUS PRODUKCE (🔨)

Obchod (🔄) představuje komerci a vědecký pokrok národa. Utrácí se především za nové technologie.

Produkce (🔨) představuje průmysl daného města. Používá se pro stavění nových figurek, budov nebo divů.

Obchod a produkce jsou porovnány v tabulce níže.

OBCHOD	PRODUKCE
Počítá se dohromady ze všech měst národa.	Utrácí se zvlášť pro každé město.
Lze uchovat z jednoho tahu do druhého na číselníku obchodu.	Nelze uchovávat. Veškerá nespoteřebovaná produkce je ztracená.
Může být přeměněn na produkci (viz „Urychlení produkce obchodem“ na straně 15).	Nelze měnit na obchod.

Armády

Figurka armády představuje vojenskou sílu národa a každá stojí 4 . Figurky armád jako jediné mohou bojovat a prozkoumávat chýše a vesnice.

Osadníci

Figurky osadníků představují nevojenské sbory národa a každá stojí 6 . Osadníci mohou být použiti k zakládání nových měst (viz strana 13) nebo pro shromažďování obchodu, produkce nebo surovin pro města (viz „Osadníci a sběr surovin“ na straně 26).

Osadníci nemohou vstoupit na políčka s chýšemi nebo vesnicemi a ihned umírají, když jsou napadeni nepřátelskou armádou, pokud není na stejném políčku figurka přátelské armády, která je doprovází.

STAVĚNÍ JEDNOTEK

Válka je a vždycky bude jednou z hlavních starostí každého národa. Aby mohl národ vést války, potřebuje armády, které se skládají z menších vojenských oddílů – jednotek. Karty jednotek představují konkrétní část armády. Pokud chce hráč postavit novou jednotku, musí nějaké jeho město poskytnout odpovídající produkci na zaplacení její ceny. Hráč si poté vytáhne náhodnou kartu z balíčku jednotek daného typu, který postavil, a přidá ji do svých vojenských rezerv.

Karty střeleckých, pěchotních a jízdních jednotek jsou přístupné od začátku hry a hráči je tak mohou ve svých městech stavět v rámci městských akcí. Pokud však chce hráč postavit leteckou jednotku, musí mít nejprve vyzkoumanou technologii *Létání*. Pokud je balíček nějakého typu jednotek prázdný, není možné stavět jednotky daného typu, dokud nejsou nějaké jednotky zabité v bitvě a jejich karty se nevrátí do balíčku. Pokud hráč dobere balíček nějakého typu jednotek a narazí na karty jednotek obrácené lícem vzhůru, musí balíček otočit lícem dolů a zamíchat.

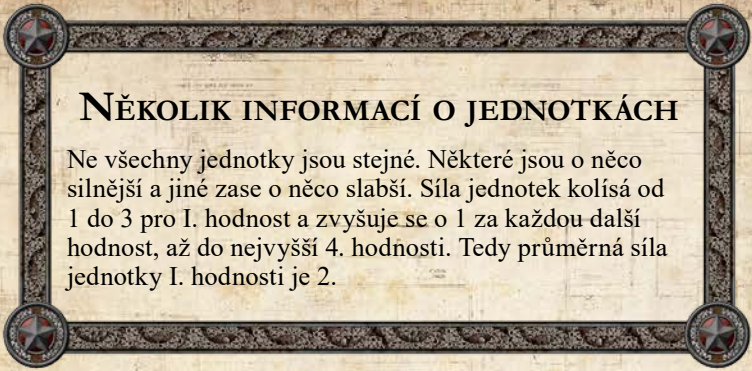
Před stavbou jednotek se hráč podívá na desku tržiště na své žetony vojenského pokroku, které mu určují cenu daného typu jednotek. Čím je jednotka pokročilejší, tím více za ni při stavbě zaplatí.

- I. hodnost střelců, pěchoty nebo jízdy stojí každá 5 .
- II. hodnost střelců, pěchoty nebo jízdy stojí každá 7 .
- III. hodnost střelců, pěchoty nebo jízdy stojí každá 9 .
- IV. hodnost střelců, pěchoty nebo jízdy stojí každá 11 .
- Letedla stojí vždy každé 12  (jakmile jsou zpřístupněna).

Poznámka: protože jsou pokročilejší jednotky dražší, je výhodnější postavit jednotky nižší hodnosti, které jsou levnější a poté je vylepšit (viz strana 21).

STAVĚNÍ BUDOV

Budovy slouží i pro jiné účely, než jen aby poskytovaly přístřeší obyvatelům. Představují základ pro průmysl, obchod a školství – to vše je pro úspěch národa neocenitelné. Když chce hráč postavit nějakou budovu, musí mít nejprve vyzkoumanou odpovídající technologii, která ji **ZPŘÍSTUPNÍ**. Cena budovy v počtu  je naznačena jak na kartě technologie, která ji zpřístupňuje, tak i na desce tržiště. Např. technologie *Hrnčířství* zpřístupňuje Sýpku a je na ní také uvedeno, že Sýpka stojí 5 .



Podobně jako jednotky jsou budovy omezeny svým počtem, který je ve hře k dispozici. Jakmile jsou všechny žetony jednoho typu budovy vypotřebovány, nelze tuto budovu dále stavět, dokud není nějaká existující budova zničená a její žeton se nevrátí zpět.

Jakmile hráč postaví budovu, musí umístit její žeton do okolí města, které ji postavilo. Jednotlivé budovy však mají určeno, na jakém terénu je lze postavit. Tento terén je uveden na desce tržiště a v tabulce níže. Obvykle lze do každého města postavit libovolné množství budov, dokud je v okolí města k dispozici volné políčko s požadovaným typem terénu.

Výjimka: unikátní budovu (mají na žetonu symbol hvězdy) lze postavit do každého města pouze jednou. Další informace o unikátních budovách naleznete na straně 17.

BUDOVA	POŽADOVANÝ TERÉN
Přístav	Voda
Obchodní stanice	Poušť
Dílna / Důl na železo	Hory
Knihovna / Univerzita Sýpka / Akvadukt	Pláně
Tržiště / Banka Chrám / Katedrála Kasárny / Akademie	Jakýkoli terén kromě vody (pouze jediná budova v každém městě)

Poznámka: budovy uvedené na jednom řádku a oddělené lomítkem („/“) představují základní a vylepšenou formu jedné budovy a jsou vytištěné na přední a zadní straně stejného žetonu. O vylepšování budov se dozvíte více na straně 22.

Jakmile je žeton budovy umístěn na nějaké políčko, překrývá zcela toto políčko a jeho symboly nahrazují všechny případné symboly z políčka, na kterém leží.

Důležitá poznámka: vodní políčko s Přístavem je pro potřeby pohybu stále považováno za vodní políčko.

Příklad: pokud hráč postaví Chrám na políčku s lesem, toto políčko od této chvíle obsahuje dva symboly kultury () a žádnou produkci () i když samotný les předtím dva symboly produkce () obsahoval.



Unikátní budovy

Některé budovy, označené v rohu svého žetonu symbolem hvězdy, jsou **UNIKÁTNÍ**. Tyto budovy nejsou omezené terénem, na který je lze umístit (kamkoli kromě vody), jsou omezené jiným způsobem: **v jednom městě může být postavená pouze jediná unikátní budova**. Např. pokud hráč postavil ve svém městě Tržiště, nemůže ve stejném městě už postavit Chrám, protože obojí je unikátní budova.

Městské hradby

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

Městské hradby jsou skvělá obranná stavba ve městě, které je v nebezpečí napadení protihráčem. Hradby poskytují bojový bonus +4, pokud se hráč brání ve městě s hradbami a navíc musí útočník hrát karty jednotek jako první (viz boj na stranách 23 – 24).

STAVĚNÍ DIVŮ

Některé národy budují monumentální divy, které přežívají v mýtech a legendách ještě dlouho poté, co jejich tvůrce zemřel. Příkladem jsou Visuté zahrady Semiramidiny. Tyto divy poskytují mocné schopnosti a výhody tomu, kdo je postaví. Hráč může použít městskou akci k tomu, aby postavil nějaký div, který leží lícem vzhůru na desce tržiště. Na odpovídající kartě divu naleznete cenu za postavení tohoto divu a také zlevněnou cenu, kterou stojí stavba divu, pokud národ vyzkoumal uvedenou technologii. Např. Rhodský kolos stojí běžně 15 , avšak pouze 10 , pokud hráč vyzkoumal technologii *Zpracování kovů*.

Poznámka: nezapomeňte, že města nemohou počítat svou produkci pro stavbu jednoho předmětu. Celou cenu divu musí zaplatit pouze to město, které ho staví. Hráč si může zvýšit produkci města přeměnou obchodu na produkci, použitím některých schopností placených surovinami nebo některými kartami kulturních událostí.

Jakmile je div postaven, vezme si hráč jeho kartu, položí ji před sebe a umístí žeton divu do okolí města, které ho postavilo. Dív lze umístit na políčko s libovolným terénem kromě vody, podobně jako unikátní budovy, a v každém městě může být postaven pouze jediný div. Město však může mít zároveň postaven div i jednu unikátní budovu. Jakmile je nějaký div postaven, ihned táhněte nový z balíčku divů a položte ho 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 nějaký konkrétní div zastará a dále již nepřináší do konce hry žádné zvláštní výhody. Tento proces je vysvětlen na straně 27.

NAHRAZOVÁNÍ BUDOV A DIVŮ

Hráč se může při umísťování právě postavené budovy nebo divu rozhodnout, že nahradí nějakou již dříve postavenou budovu nebo div (je možné nahradit div budovou a naopak). Novou

budovu nebo div musí být možné umístit na políčko, na kterém stojí nahrazovaná budova nebo div. Hráč nesmí nahradit budovy nebo divy, které patří jinému hráči.

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 je to 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

„Volání po míru bude jen marným přáním, dokud miliony mužů a žen nepřijmou myšlenku nenásilí za svou.“

Mahatma Gandhi

Mnoho velkých národů vytvořilo svou nesmazatelnou stopu v historii spíše díky umění, hudbě a literatuře než díky průmyslu nebo dobývání. Jako městskou akci může hráč své město zaměřit na umění. Když to udělá, získá 1 žeton kultury z banku a navíc jeden žeton kultury za každý symbol kultury () , který se nachází v okolí města, které se zaměřuje na umění.

OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figurky osadníků mohou v každém tahu shromáždit symboly kultury z políčka, na kterém právě stojí. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Osadníci a sběr surovin“ na straně 26.

Políčko v okolí města, na kterém se nachází jedna nebo více nepřátelských figurek (armád nebo osadníků), nepřináší majiteli města žádnou kulturu. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Blokáda“ na straně 27.

UTRÁCENÍ ŽETONŮ KULTURY

Jak národ vytváří stále větší a podivuhodnější umělecká díla, stává se známějším po celém světě. Stupeň slávy a kulturního vlivu národa se znázorňuje polohou žetonu národa na kulturní stupnici. Tento žeton může hráč posunovat tak, že za to zaplatí žetony kultury.

Hráč může kdykoli během fáze Správa měst zaplatit nějaké nebo všechny své žetony kultury a posunout žeton svého národa nahoru o jedno nebo více polí po kulturní stupnici na desce tržiště.

Cena za vstup s žetonem na každé políčko je znázorněná přímo na kulturní stupnici a závisí na tom, jak vysoko již žeton po stupnici vystoupal. Hráč zaplatí cenu (za políčko, na které žeton vstupuje, nikoli za to, které opouští), posune žeton svého národa a vezme si odměnu za políčko, na které vstoupil, jak je popsáno dále.

Přesun na vyšší políčka na kulturní stupnici stojí kromě žetonů kultury také body obchodu. Hráč musí vždy plně zaplatit obě ceny za vstup na políčko, přičemž obchod si odečte na svém číselníku obchodu.

Hráč může postoupit o libovolný počet políček najednou v jednom tahu tak dlouho, dokud si může dovolit zaplatit cenu za vstup. Na jednom políčku kulturní stupnice může být současně více žetonů národů.

Kulturní stupnice obsahuje následující tři typy polí:

Pole kulturních událostí

Když hráč posune žeton svého národa na jedno z těchto polí, lízne si kartu kulturních událostí z balíčku, který je na poli znázorněn. Karty kulturních událostí udržují hráči v tajnosti před soupeři. Pokud má hráč více karet kulturních událostí než je jeho limit kulturních karet (který je obvykle 2, ale může být zvýšen pomocí karet technologií), musí ihned odhodit karty navíc předtím, než může nějakou zahrát.

Pole slavné osobnosti

Když hráč posune žeton svého národa na toto pole, ihned si vezme jeden náhodný žeton slavné osobnosti z hromádky žetonů. Poté může ihned nově získanou slavnou osobnost umístit do okolí nějakého svého města nebo si ji uchovat v zásobě na později, jak je popsáno dále.

Pole kulturního vítězství

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

KARTY KULTURNÍCH UDÁLOSTÍ

„Štěstí, které hraje velkou roli ve válce, ale i v ostatních záležitostech, dokáže velmi výrazně obrátit situaci pomocí velmi malých změn.“

Julius Caesar

Karty kulturních událostí jsou zvláštní akční karty, které hráč získává za postup na kulturní stupnici. Každá karta kulturní události má svůj název (A), časování (B) a účinek (C).



Karty kulturních událostí udržuje hráč v tajnosti před soupeři. Na začátku hry je limit kulturních karet 2 pro každého hráče, což znamená, že v jednu chvíli může mít hráč v ruce nejvýše dvě karty kulturních událostí. Tento limit lze zvýšit výzkumáním některých karet technologií, jako je např. *Hrnčířství*. Jak už bylo zmíněno výše, pokud má hráč více karet kulturních událostí než je jeho limit kulturních karet, musí ihned odhodit karty navíc předtím, než může nějakou zahrát. Ačkoli hráči začínají hru s nenulovým limitem kulturních karet, nemají na začátku žádné karty kulturních událostí. Ty musí získat jedině postupem po kulturní stupnici.

Karty kulturních událostí je možné zahrát pouze v té fázi, která je na kartě výslovně uvedena (viz časování v bodě B popisu karty výše). Když hráč zahraje kartu kulturních událostí, přečte její text a provede příslušný popsáný efekt. Poté kartu odhodí.

Odhozené karty kulturních událostí se ukládají lícem nahoru dospod odpovídajícího balíčku pod kulturní stupnici. Když odpovídající balíček karet kulturních událostí dojde, zamíchají se odhozené karty a vytvoří tak nový dobírací balíček (opět lícem dolů).

SLAVNÉ OSOBNOSTI

„Pravou zkouškou civilizace není počet obyvatel, ani velikost měst, ani množství úrody – ale povaha člověka, kterého daný stát stvoří.“

Ralph Waldo Emerson

V každém národě se občas narodí výjimečná osobnost, která se stane známou, vlivnou, a může ovlivňovat směřování celého národa a měnit historii. Žetony slavných osobností fungují podobně jako žetony budov. Jakmile hráč získá žeton slavné osobnosti, může ho ihned umístit do okolí některého svého města. Žetony slavných osobností lze umístit na libovolné políčko kromě vody; pokud je hráč umístí na políčko s budovou nebo divem, nahradí tuto budovu nebo div, jak je popsáno na straně 17.

Avšak na rozdíl od budov mají žetony slavných osobností jednu velkou výhodu. Pokud jsou nahrazeny (umístěním budovy, divu nebo jiné slavné osobnosti na stejné políčko), hráč si je uchová v rezervě a položí je na svou tabulku národa místo toho, aby je odhodil. Během fáze Začátek tahu je může v libovolném dalším tahu vrátit zpět na mapu do okolí nějakého svého města. Pokud nejsou na mapě, nemají slavné osobnosti žádný herní účinek.

C. TĚŽBA SUROVIN

Pro rozvoj národa jsou velice cenné různé suroviny a přírodní zdroje. Bez odpovídajících surovin ztrácí národ svou schopnost fungovat efektivně a zůstává ve stínu svých úspěšnějších sousedů. Třetí městskou akcí je proto těžba surovin z mapy. Aby bylo možné těžit suroviny, musí mít město ve svém okolí nepřekryté políčko s nějakým 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.**

Příklad: pokud okolí města obsahuje dva různé symboly surovin (hedvábí a železo), v městské akci tohoto města lze těžbou získat buď jeden žeton hedvábí nebo jeden žeton železa (pokud nějaké na desce tržiště zbývají). Podobně pokud má hráč v okolí svého města dva symboly hedvábí, stále může při akci Těžba surovin získat pouze jediný žeton hedvábí.

Suroviny se používají na aktivaci mocných 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. Více informací naleznete na straně 22.

OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figurky osadníků mohou v každém tahu těžit suroviny z políčka, na kterém právě stojí. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Osadníci a sběr surovin“ na straně 26.

Z políčka v okolí města, na kterém se nachází jedna nebo více nepřátelských figurek (armád nebo osadníků), nemůže majitel města těžit žádnou surovinu. Pro více informací se podívejte do kapitoly „Blokáda“ na straně 27.

4. POHYB

„Nepřestaneme s hledáním. Konec našeho hledání přijde, až budeme stát opět tam, kde jsme naši pouť začali, a bude nám připadat, jako bychom toto místo viděli poprvé v životě.“

T. S. Eliot

Bojovníci a průzkumníci objevují a zkoumají své okolí tak dlouho, jak lidstvo existuje, od prvních primitivních kmenů až po současné moderní cestovatele. Figurky osadníků a armád mohou cestovat po mapě ve fázi Pohyb. V této fázi mohou postupně všichni hráči jednou pohnout všemi svými figurkami na mapě. Každá figurka se může pohnout až o tolik políček, kolik odpovídá **CESTOVNÍ RYCHLOSTI** daného národa. Cestovní rychlost každého národa je na začátku hry 2, ale může být zvýšena výzkumáním některých technologií, jako je např. *Jezdectví*. **Figurky se nemohou pohybovat úhlopříčně, pouze kolmo.** Jakmile se jedna figurka začne pohybovat, musí kompletně dokončit svůj pohyb předtím, než se začne pohybovat další.

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 (viz strana 23) nebo chránit svou armádou bezbranné osadníky (viz strana 20). Vždy však může figurkami na jednom políčku pohnout i samostatně nebo je rozdělit do několika skupin.

Avšak žádný národ nemůže mít na jednom políčku více figurek (armád i osadníků dohromady), než je jeho **SHROMAŽĎOVACÍ LIMIT**. Podobně jako cestovní rychlost je na začátku hry shromažďovací limit roven 2, avšak lze ho zvýšit výzkumáním některých technologií jako je *Zednictví*.

PŘEKONÁVÁNÍ VODNÍCH PLOCH

Na začátku hry nemohou figurku vstupovat na políčka s vodou. To lze až poté, co hráč výzkumá odpovídající technologii, která to umožní. Např. technologie *Navigace* dovolí hráči přecházet s figurkami políčka s vodou, avšak figurka nesmí ve vodě skončit svůj pohyb. To znamená, že hráč nesmí provést takový pohyb, který by měl za výsledek figurku stojící na políčku s vodou.

Některé technologie vyšší úrovně, jako je např. *Plachtění*, umožní hráči nejen s figurkami vodu přecházet, ale i zůstat na ní stát. Od té chvíle může hráč při pohybu a umisťování figurek zcela ignorovat vodní políčka.

NEPROZKOUMANÉ MAPOVÉ DÍLY

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 neexistovala.

PROZKOUMÁVÁNÍ NEPROZKOUMANÝCH

MAPOVÝCH DÍLŮ

Hráč může **OBJEVIT** mapový díl utracením jednoho bodu pohybu u 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.** Položí se poté 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 vytáhne náhodně lícem dolů jeden žeton chýše z hromádky nepoužitých žetonů a položí ho bez dívání na naznačené políčko. Obdobně za každý symbol vesnice vytáhne náhodně lícem dolů jeden žeton vesnice z hromádky nepoužitých žetonů a položí ho bez dívání na naznačené políčko.

Příklad: červená figurka armády zaplatila jeden bod pohybu a objevila mapový díl vpravo.



Objevený mapový díl se otočí lícem nahoru a položí na své místo tak, aby šipka směřovala od figurky, která ho objevila.



Jakmile je díl otočen, hráč si náhodně vytáhne odpovídající žetony chýší a vesnic a položí je lícem dolů (tedy obrázkem chýše nebo vesnice nahoru) na naznačená políčka, **aniž by se podíval na jejich druhou stranu.**



Obrázek níže ukazuje, jakým směrem budou mířit bílé šipky na nově objevených mapových dílech ve všech čtyřech směrech z centrálního dílu.



OBJEVOVÁNÍ CHÝŠÍ A VESNIC

Figurky osadníků nemohou vstoupit na políčko, 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, jsou její obyvatelé mírumilovně začleněni do národa, který jejich chýši objevil. Hráč si vezme žeton chýše, podívá se na jeho zadní stranu a položí si ho lícem dolů na svou tabulku národa. Žetony chýší mají na druhé straně symbol některé ze surovin, kterou hráč může využívat stejně, jako suroviny vytěžené pomocí městských akcí. Pokud je surovina z žetonu chýše nebo vesnice použita, vrací se žeton do krabice místo na desku tržiště.

Pokud je na políčku žeton vesnice, musí si ji hráč podrobit vojenskou silou. Další hráč nalevo bude představovat „hráče barbarů“ a lízne si jednu střeleckou, jednu pěší a jednu jízdní kartu jednotky (pokud není v nějakém balíčku dost karet jednotek, dolízne si odpovídající počet z jiného balíčku dle své volby). Tyto jednotky představují **BARBARY**, hráč je musí držet odděleně od svých vlastních vojenských rezerv. Poté se zahájí boj mezi hráčem, který objevuje chýši, a hráčem barbarů (který používá pouze jednotky barbarů). Hráč barbarů je přitom obránce a jednotky barbarů jsou vždy I. úroveň (Lučištník, Kopiník, Jezdec). Podrobnější informace o vyhodnocení bojů naleznete na straně 23.

Jestliže v boji vyhraje útočící hráč, vezme si žeton vesnice a podívá se na jeho druhou stranu. Pokud je tam symbol slavné osobnosti, žeton vrátí do krabice a vezme si náhodně žeton slavné osobnosti. V opačném případě je na žetonu symbol suroviny a je umístěn lícem dolů na tabulku národa daného hráče; lze ho používat obdobně, jako žeton chýše popsaný výše.

Pokud útočící hráč v boji prohraje, je jeho figurka (nebo celá skupina figurek, pokud jich objevovalo více) zabita a vrací se do zásoby nepoužitých figurek na jeho tabulku národa. Na rozdíl od porážky jiným hráčem v tomto případě hráč nedostává žádný další postih.

Tip: útočit na barbary, aniž by hráč nějak vylepšil nebo rozšířil svou počáteční armádu, je velice riskantní. Je rozumné si předtím vybudovat další jednotky, vylepšit své stávající jednotky na vyšší úroveň, zaútočit se skupinou figurek, které hráči poskytují bojový bonus, nebo mít nějaké eso v rukávu (jako je např. technologie *Zpracování kovů* a žeton železa).

NEPŘÁTELSKÉ FIGURKY

Osadníci nemohou vstoupit na políčko, které obsahuje nepřátelské figurky. Pokud figurka armády vstoupí na políčko s nepřátelskými figurkami, její pohyb okamžitě končí. Pokud je na tomto políčku nepřátelský osadník, je ihned zabit a útočící hráč získá odměnu, jako kdyby vyhrál v boji (viz strana 25). Pokud je na políčku alespoň jedna figurka nepřátelské armády, nastává boj (viz strana 23). Pokud jsou na políčku nepřátelské figurky armád i osadníků, nastává boj, po němž poražená strana přichází také o všechny své osadníky na stejném políčku – jsou zabiti stejně jako figurky armád. Odměna za vítězství je pak stejná jako obvykle.

Příklad: figurka armády vstoupí na políčko se dvěma nepřátelskými figurkami armád a jedním osadníkem. Nastane boj, ve kterém útočící hráč zvítězí. Tím jsou zabity obě figurky nepřátelských armád i figurka nepřátelského osadníka a vítěz získá odměnu za vyhraný boj.

PŘÁTELSKÁ A NEPŘÁTELSKÁ MĚSTA

Hráč může pohybovat svými figurkami přes centrum svého města, avšak žádná figurka nesmí v centru města ukončit svůj pohyb. **Osadníci** mohou vstoupit do okolí nepřátelského města, avšak nemohou vstoupit do centra nepřátelského města. **Armády** mohou vstoupit do okolí i do centra nepřátelského města. Pokud však vstoupí do centra nepřátelského města, rozpoutají boj a zahájí tak útok na město (viz strana 23).

5. VÝZKUM

„Všechna náboženství, umění a vědy jsou větvemi téhož stromu. Veškerým tímto úsilím směřuje člověk k zúšlechťení svého života, čímž jej pozvedá nad sféru pouhé fyzické existence a míří k vlastní individuální svobodě.“

Albert Einstein

Jak národ objevuje nové a nové technologie, otevírají se mu nové a nové možnosti. Počínaje *Hrnčířstvím* a konče *Letem do vesmíru* – všechny tyto technologie významně mění celý národ. Ve fázi Výzkum mohou hráči objevit nové technologie, které představují karty technologií. Každý hráč může v této fázi vyzkoumat jednu novou kartu technologie.

Každá karta technologie má své jméno (A), symbol (B), úroveň (C) a jednu až tři schopnosti (D).



Aby mohl hráč objevit novou technologii, musí mít na svém číselníku obchodu minimální potřebné množství bodů obchodu a ve své pyramidě technologií volně odpovídající místo (viz další strana). Pokud splní obě tyto podmínky, umístí hráč zvolenou kartu technologie lícem dolů na odpovídající místo do své pyramidy technologií. Jakmile všichni hráči vyberou svou zkoumanou technologii, všichni své vybrané karty současně otočí lícem nahoru.

Vyložené karty technologií každého hráče mají vliv pouze na něho samotného. Kupř. ačkoli má Řím vyloženou kartu technologie *Architektura*, nemůže ji používat Egypt. Pokud chce hráč nějakou kartu technologie používat, musí ji sám vyzkoumat a vyložit do své pyramidy technologií.

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 5 bodů obchodu navíc (tedy 11 pro II. úroveň, 16 pro III. úroveň, 21 pro IV. úroveň a 26 pro V. úroveň). Tyto vyšší stupně technologií jsou také obdobně označeny na stupnici číselníku obchodu.

Pokud hráč vyzkoumá technologii, spotřebuje na to veškerý svůj obchod – nezáleží na tom, kolik bodů obchodu hráč v té chvíli má. Jedinou výjimku z tohoto pravidla představují mince – hráč si může nechat 1 obchod za každou minci, kterou právě vlastní. Mince však nikdy nemohou zvýšit množství obchodu, které má hráč k dispozici – pouze mu umožní ponechat si obchod, který už měl. Podrobnější vysvětlení naleznete na straně 26.

Příklad 1: hráč chce vyzkoumat *Plachtění* – technologii II. úrovně. Podívá se na svůj číselník obchodu a zjistí, že technologie II. úrovně vyžaduje 11 bodů obchodu. Naštěstí má právě 18 bodů obchodu (a vhodné volné místo ve své pyramidě technologií), takže sníží svůj číselník obchodu na 0 a vyzkoumá *Plachtění*.

Příklad 2: pokud hráč z předchozího příkladu vlastní 4 mince, zůstanou mu po vyzkoumání *Plachtění* na jeho číselníku obchodu 4 body obchodu.

PYRAMIDA TECHNOLOGIÍ

Druhou 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 nad dvě technologie I. úrovně, které již má ve své pyramidě technologií. Podobně technologie III. úrovně musí být umístěna nad dvě karty technologií II. úrovně a tak dále. Karty technologií nižších úrovní představují předpoklady a podmínky pro zkoumání technologií vyšších úrovní. Jak hráč zkoumá nové technologie vyšších a vyšších úrovní, sestavuje z karet tvar připomínající skutečnou pyramidu, jak je ukázáno níže a v rámečku na straně 11.



Nejvyšší technologií je *Let do vesmíru* V. úrovně. Pokud hráč vyzkoumá tuto technologii, ihned vyhrává hru vědeckým vítězstvím. Neznamená to nic jiného, než že hráč musí vyzkoumat nejméně pět technologií I. úrovně a celkově nejméně 15 technologií, aby mohl dosáhnout V. úrovně. Viz také strana 22.

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

SCHOPNOSTI KARET TECHNOLOGIÍ

Karty technologií umožňují hráči získat různé výhody, mohou mu zpřístupnit různé předměty, které může vyrábět, vylepšit stávající předměty nebo schopnosti, nebo nabídnout zcela nové schopnosti. Všechny tyto výhody jsou popsány v následujících kapitolách.

ZPŘÍSTUPNĚNÍ JEDNOTEK, BUDOV A STÁTNÍCH ZŘÍZENÍ

Jakmile hráč vyzkoumá kartu technologie, která zobrazuje nový typ jednotky, budovy nebo státního zřízení, ihned může produkovat tuto jednotku či budovu, nebo přejít na toto státní zřízení. Tomu se říká **ZPŘÍSTUPNĚNÍ** daného předmětu. Na začátku hry jsou přístupné všechny figurky, tři základní typy jednotek (pěchota, střelci, jízda) a státní zřízení *Despotismus*. Všechno ostatní si musí hráči zpřístupnit vyzkoumáním odpovídajících karet technologií.

Příklad: technologie *Zákoník* (zobrazená níže) zpřístupňuje budovu Obchodní stanice (spodní pravá část karty) a státní zřízení *Republika* (horní pravá část karty). To umožní hráči ihned stavět Obchodní stanice a přejít na státní zřízení *Republika*.



VYLEPŠOVÁNÍ JEDNOTEK

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

Poznámka: II. hodnost je zobrazena na zadní straně žetonu I. hodnosti a III. a IV. hodnost (označená hvězdičkou) jsou na přední a zadní straně druhého žetonu vojenského pokroku.

Příklad: pokud hráč vyzkoumá *Rytířství*, podívá se, jestli nemá své jízdní jednotky ve vyšší hodnosti než II. (označené dvěma proužky). Pokud ne, otočí žeton vojenského pokroku jízdních jednotek stranou s II. hodností nahoru.



Všechny jednotky daného typu, které má hráč již ve svých rezervách, se ihned automaticky vylepší. Avšak jakmile hráč vylepší některý typ jednotek, musí už vždy zaplatit vyšší cenu, když staví nové jednotky tohoto typu.

Příklad – pokračování: budeme pokračovat v předchozím příkladu, nyní je hráčovou jízdní jednotkou Rytíř, který stojí 7 , místo 5 , avšak všechny stávající jízdní jednotky daného hráče jsou automaticky ihned také povýšeny na Rytíře.

VYLEPŠOVÁNÍ BUDOV

Většina budov má základní a vylepšenou verzi – např. Sýpka představuje základní verzi a Akvadukt vylepšenou verzi stejné budovy. Tyto verze budovy jsou vytištěné z jedné a druhé strany stejného žetonu, přičemž vylepšené budovy mají na desce tržiště vedle svého názvu šipku. Když hráč vyzkoumá technologii, která zpřístupňuje vylepšenou verzi nějaké budovy, ihned otočí všechny tyto odpovídající základní budovy ve všech svých městech na právě zpřístupněnou vylepšenou verzi. Tedy např. pokud hráč vyzkoumá *Architekturu*, která zpřístupňuje Akvadukt, ihned otočí všechny své Sýpky, které dosud ve svých městech postavil, na stranu s Akvaduktem.



Avšak podobně jako u vylepšování jednotek, jakmile si hráč zpřístupní vylepšenou verzi budovy, nesmí již stavět nevylepšenou základní verzi. Od této chvíle může stavět pouze vylepšenou, dražší verzi budovy.

Příklad – pokračování: budeme pokračovat v předchozím příkladu, jakmile hráč vyzkoumá *Architekturu*, nemůže již stavět Sýpku za 5 , ale musí vždy stavět dražší Akvadukt za 8 .

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

SCHOPNOSTI PLACENÉ SUROVINAMI

Mnoho technologií (jako např. *Peníze*) má schopnosti, které musí hráč nejprve zaplatit žetony surovin, aby je mohl využít. Tyto schopnosti se nazývají **SCHOPNOSTI PLACENÉ SUROVINAMI**. Každá schopnost placená surovinami má obrázek jedné nebo více surovin (A), které musí hráč zaplatit, aby ji mohl použít (přičemž symbol otazníku „?“ značí, že hráč může použít libovolnou surovinu dle své volby), fázi (B), ve které lze schopnost použít a samotný popis schopnosti (C).



Např. *Peníze* (zobrazené výše) umožňují hráči zaplatit jeden žeton kadidla, za který získá tři žetony kultury. Tuto schopnost je možné použít ve fázi Správa měst.

Každou schopnost placenou surovinami je možné použít pouze jednou za tah nezávisle na tom, kolik hráč vlastní potřebných surovin. Avšak pokud hráč zná více technologií, které nabízejí podobné schopnosti placené surovinami (např. *Peníze* a *Rytířství*), může každou z nich jednou za tah použít.

OSTATNÍ SCHOPNOSTI

Mezi ostatní schopnosti, které poskytují karty technologií, patří vylepšení základních charakteristik národa, jako je zvýšení cestovní rychlosti (*Jezdeckví*) nebo shromažďovacího limitu (*Zednictví*) a trvalé schopnosti jako možnost rozdělit produkci města a postavit najednou dva předměty (*Architektura*). Vysvětlení všech symbolů, které se mohou objevit na kartách technologií, naleznete na zadní straně těchto pravidel.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Jak již bylo stručně zmíněno dříve, lze v této hře zvítězit čtyřmi různými způsoby. Každý způsob však vyžaduje, aby se národ soustředil na jiné hodnoty a strategie.

KULTURNÍ VÍTĚZSTVÍ

Kulturního vítězství je dosaženo, když hráč utratí dostatek žetonů kultury a obchodu, aby postoupil s žetonem svého národa po kulturní stupnici až na poslední pole (viz strany 17 – 18). Jakmile žeton národa dosáhne pole označené „Kulturní vítězství“, jeho hráč ihned vyhrává.

Hráč, který se snaží dosáhnout kulturního vítězství, by se měl soustředit na přidávání symbolů kultury do okolí svých měst a maximálně využívat akce zaměřené na kulturu. Později by měl zajistit, aby města produkovala také dostatek obchodu. Pro tento typ vítězství jsou nejpřínosnější technologie zpřístupňující budovy zaměřené na produkci kultury (jako je *Teologie*) nebo karty technologií se schopnostmi využívajícími kadidlo (jako jsou *Peníze*). Vhodné jsou také divy produkující kulturu, jako je Stonehenge.

VĚDECKÉ VÍTĚZSTVÍ

Pro vědecké vítězství je třeba vyzkoumat technologii *Let do vesmíru*, což je jediná technologie V. úrovně ve hře. To vyžaduje mít alespoň 5 technologií I. úrovně, 4 technologie II. úrovně, 3 technologie III. úrovně a 2 technologie IV. úrovně, čili nejméně 15 technologií.

Hráč, který se snaží o vědecké vítězství, by se měl zaměřit na přidávání symbolů obchodu do okolí svých měst a najít způsob, jak vyzkoumat více technologií v jednom tahu (např. pomocí karet kulturních událostí). Přínosné pro toto vítězství jsou především technologie zpřístupňující budovy, které produkují obchod (jako je *Zákoník*) nebo ty, které přímo nabízejí schopnosti přinášející obchod (jako je *Jezdeckví*). Některé divy mohou také velice pomoci, např. Socha svobody.

EKONOMICKÉ VÍTĚZSTVÍ

Ekonomické vítězství je dokončeno při nashromáždění 15 mincí na hráčově číselníku ekonomiky. Mince lze získávat z políček mapy a budov (viz strana 26) nebo z karet technologií (viz strana 26).

Pokud se chce hráč soustředit na ekonomické vítězství, musí mít pod kontrolou mnoho různých aspektů hry, včetně obchodu, surovin, boje a kultury. Ačkoli lze mince získat z budov (jako je Banka), mnoho mincí je možné dostat za různé činnosti, které nabízejí karty technologií. Ideální jsou technologie *Hrnčírství*, *Tiskařský lis* nebo *Demokracie*, které všechny nabízejí možnost získání mincí. Taktéž mohou pomoci některé divy jako je třeba Panamský průplav.

VOJENSKÉ VÍTĚZSTVÍ

Pro vojenské vítězství je nutné dobýt hlavní město některého protihráče (viz kapitola „Boj“ níže). To vyžaduje, aby hráč rozvíjel své vojenské síly a technologie.

Hráč, který se soustředí na vojenské vítězství, by měl především zvýšit svou vojenskou sílu. To zahrnuje některé budovy, zásobu jednotek v záloze a jejich vylepšení pomocí technologií (jako je *Střelný prach*), zvýšení shromažďovacího limitu (např. pomocí *Biologie*) a zajištění dalších výhod při počítání převahy sil (což lze třeba pomocí Akademie). Pomoci mohou také některé divy jako je Samurajský hrad Himedži. Militantní hráči by si měli dát pozor na karty kulturních událostí.

DALŠÍ PRAVIDLA

Tato kapitola shrnuje všechna zbývající pravidla, která nebyla zmíněna výše.

Boj

„Největší dobové problémy se řeší nikoliv řečmi či rozhodnutím většiny, nýbrž železem a krví.“

Otto von Bismarck

Boj je spor o nadvládu mezi dvěma národy. Když se figurka armády přesune na políčko s žetonem vesnice, nepřátelskou figurkou armády nebo nepřátelským městem, začne tím boj. Hráč, jehož figurky vstoupily na políčko a začaly boj, se označuje jako útočník, kdežto druhý hráč je obránce. Pokud útočník napadne vesnici, obráncem se stává nejbližší další hráč po jeho levici. Obecně je v boji lehce znevýhodněn obránce, protože útočník má na své straně prvek překvapení. Když začne boj, útočník a obránce provedou následující kroky:

1. PŘÍPRAVA BOJOVÝCH SIL

Útočník i obránce zamíchají oba své balíčky jednotek v rezervě a líznou si **náhodně** tolik karet, kolik je jejich limit bojových karet. Tyto karty jednotek v ruce představují bojové síly hráče. Limit bojových karet každého hráče je na začátku tři a může se zvýšit následujícím způsobem:

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

Každá karta jednotky má čtyři různé okraje, které představují čtyři různé verze jedné jednotky, jak je zobrazeno níže. Každý okraj obsahuje jméno jednotky (A), vojenskou hodnotu (B), sílu (C), symbol triumfu (D) a typ jednotky (E).



Během boje hráč používá vždy jen ten okraj karty, který odpovídá hodnoti odpovídajícího žetonu vojenského pokroku daného hráče. Tedy např. pokud má hráč žeton vojenského pokroku jízdních jednotek na II. hodnoti (tedy nahoru stranou se dvěma proužky), používá v bitvě jízdní jednotky pouze II. hodnoti – v tomto případě „Rytíře“, jak je znázorněno na obrázku níže.



Poznámka: první tři vojenské hodnoti jsou znázorněny jedním, dvěma nebo třemi proužky, čtvrtá vojenská hodnota je znázorněna hvězdičkou.

Jakmile si hráč vytáhne odpovídající počet karet jednotek do svých bojových sil, měl by si je v ruce srovnat tak, aby na horním okraji karty měl hodnotu jednotek, kterou bude v boji používat (dle příslušných žetonů vojenského pokroku). Hráč si tyto karty jednotek drží během boje v ruce skryté před soupeřem.

Tip 1: limit bojových karet hráče je jeden z nejpřesnějších ukazatelů jeho skutečné bojové síly, avšak pouze v případě, že má tento hráč dostatek karet jednotek ve svých bojových rezervách. Hráči by se vždy měli snažit udržovat počet svých karet jednotek v rezervě nad svým předpokládaným limitem bojových karet.

Tip 2: stejně jako je nebezpečné mít příliš málo karet jednotek, není ani vhodné jich mít příliš mnoho. Jelikož si hráč v každém boji tahá ze svých rezerv karty náhodně, velký počet karet v rezervách snižuje šanci, že si hráč vytáhne přesně to, co zrovna potřebuje.

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 karty bojového bonusu a položí je před sebe tak, aby nahoře zobrazovaly hodnotu jeho bojového bonusu po odečtení bojového bonusu soupeře. Tedy např. pokud má jeden hráč bojový bonus +12 a druhý +8, první hráč si vezme kartu bojového bonusu a položí ji před sebe stranou s hodnotou +4 nahoru. Bojový bonus se počítá následujícím způsobem:

- +2 za každé Kasárny, které 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 (ne hlavní).
- +12, pokud hráč brání své hlavní město.
- +4, pokud hráč brání město nebo hlavní město s hradbami (přičítá se ke dvěma předchozím bonusům).

Tip: každý +4 bojový bonus odpovídá přibližně jedné jednotce. Ačkoli se síla jednotek v průběhu hry mění, může vám toto jednoduché pravidlo pomoci při odhadování síly soupeře.

3. BITVA

V tomto kroku začíná obránce a dále se hráči postupně střídají. Hráči postupně vykládají na stůl licem nahoru po jedné kartě jednotky ze svých karet bojových sil tak dlouho, dokud jim karty bojových sil nedojdou.

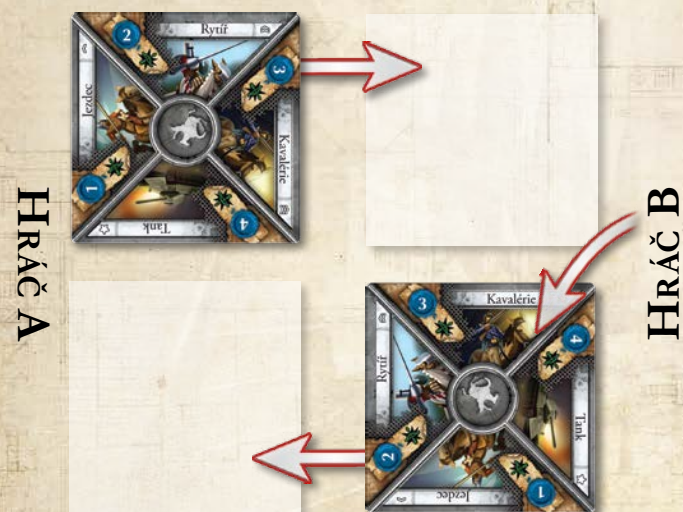
Výjimka: pokud útočník napadl město s hradbami, musí zahrát první kartu jednotky útočník.

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

Příklad 1: na obrázku níže má hráč A ve hře jízdní jednotku se silou 3. Hráč B nechce útočit, a proto zahraje svou jízdní jednotku se silou 2 a vytvoří novou frontu. Jelikož v žádné frontě není více než jedna jednotka, nedojde k žádnému útoku.



NAPADENÍ NEPŘÁTELSKÉ FRONTY

Pokud chce hráč napadnout frontu nepřítele, zahraje svou kartu jednotek přímo naproti nepřátelské jednotce zahrané dříve v této bitvě. Tyto dvě karty jednotek na sebe ihned poté zaútočí a útok se hned vyhodnotí. Každá jednotka udělí tolik zranění, kolik je její bojová síla. Jakákoli jednotka, která utrpí tolik zranění, kolik je její bojová síla, je ihned zničena a vrací se licem nahoru dospod odpovídajícího balíčku karet jednotek, ze kterého původně pochází. Pokud jednotka přežije útok, umístí se na ni tolik žetonů zranění, kolik zranění utrpěla. **Na konci bitvy se odstraní všechna zbývajcí zranění ze všech jednotek.**

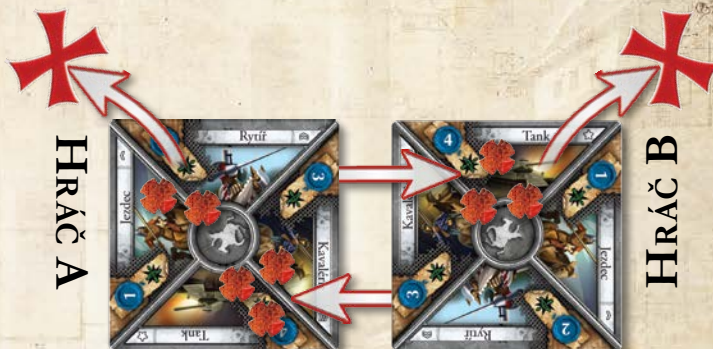
Příklad 2: v tomto příkladě zahrál hráč B jako první jednotku se silou 2. Hráč A má v ruce jednotku se silou 3, zahraje ji tedy přímo do nepřátelské fronty a napadne tak právě vyloženou jednotku nepřítele. Jednotka se silou 3 tak udělí 3 zranění nepříteli, tím jej zabije, avšak sama při útoku utrpí 2 zranění

od nepřítele. Tato zranění přežije, protože na její zničení jsou potřeba 3 zranění (má sílu 3), tedy hráč na ni umístí 2 žetony zranění. Pokud tato jednotka přežije až do konce bitvy, zranění se jí opět vyléčí.



I když byla jednotka už dříve zraněna, stále v boji udílí soupeři plné zranění.

Příklad 3: pokračujeme v předchozím příkladu, zraněná jednotka hráče A se silou 3 je napadena jinou jednotkou hráče B také se silou 3. Ačkoli má jednotka hráče A 2 žetony zranění, stále udílí svému soupeři 3 zranění. V tomto případě jsou obě jednotky zabity, protože každá udělí svému soupeři 3 zranění.



ARMÁDY VERSUS JEDNOTKY

Rozdíl mezi armádou a jednotkou představuje v této hře klíčový princip válčení.

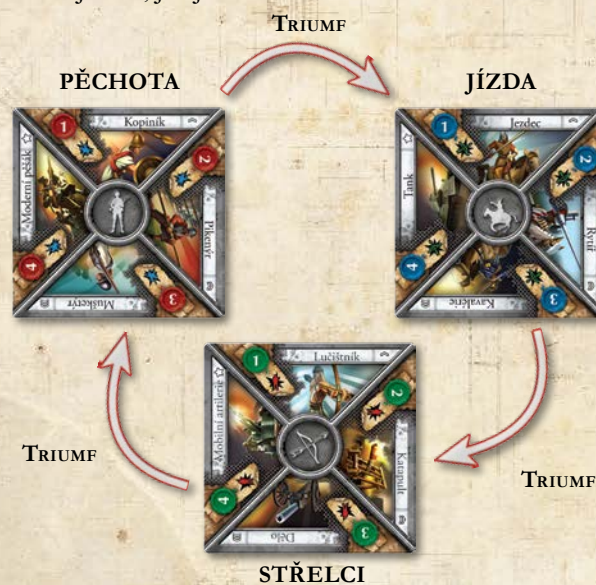
Armády jsou plastové figurky, které se mohou pohybovat po mapě. Značí polohu vojenských sil hráče. Avšak bez jednotek nemají armády žádnou sílu a hráč bez nich prakticky nemůže vyhrát žádný boj.

Jednotky jsou čtvercové karty, které se používají pro vyhodnocení bojů. Jednotky představují samotné ozbrojené síly hráče s určitou vojenskou hodnotou a silou v bitvě. Avšak nemají žádnou fyzickou polohu na mapě a hráč je nemůže nijak použít bez figurky armády.

Tedy aby mohl hráč úspěšně válčit a případně zvítězit vojenským vítězstvím, potřebuje jak figurky armád, tak i karty jednotek.

TRIUMF V ÚTOKU

Ne všechny typy jednotek jsou stejně efektivní v útoku proti jiným typům jednotek. V praxi funguje mezi jednotkami vztah kámen-nůžky-papír mezi střelci, pěchotou a jízdou, jak je znázorněno na obrázku níže:



Vztah mezi jednotkami je na kartách jednotek naznačen symbolem triumfu. Např. pěchota je velice účinná proti jízdě (např. Pikenýři proti Rytířům), takže karty pěších jednotek mají na sobě malý symbol jízdních jednotek jako svůj symbol triumfu. Když vaše 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 rovnou zničí, tato už vám nestihne udělit žádné zranění, je zničená dříve, než mohla vůbec zaútočit.

Příklad 4: pokud by v předchozím příkladě 3 zaútočil hráč B jednotkou pěchoty se silou 3, triumfoval by nad zraněnou nepřátelskou jednotkou hráče A. Tedy jednotka hráče B by udělila 3 zranění jednotce hráče A a tím by ji zničila. Jednotka hráče A by už nestihla zaútočit zpět a neudělila by žádné zranění.



Tip: hráč, nad nímž soupeř v bitvě častokrát triumfuje, je ve velké nevýhodě. Hráči by měli sledovat, jaké jednotky jejich protivníci budují a adekvátně na to reagovat stavbou vlastních jednotek.

BOJOVÉ SCHOPNOSTI

Některé karty technologií nabízejí schopnosti placené surovinami, které se používají během boje. Tyto schopnosti se vždy používají před nebo po útoku na nepřátelskou frontu, nikdy ne během něj – i když některé efekty mohou trvat po celý útok.

LETECKÉ JEDNOTKY

Pokud hráč vyzkoumá technologii *Letectví*, může od té chvíle stavět letecké jednotky. Letecké jednotky jsou velice silné (jejich síla se pohybuje v rozsahu 5 – 7), ale nemohou triumfovat nad žádnou jednotkou (a naopak). To znamená, že letecké jednotky vždy udělí zranění nezávisle na tom, proti jakému soupeři stojí.

4. VYHODNOCENÍ BITVY

Jakmile oba hráči vyloží všechny své karty bojových sil, bitva končí. Nejprve se odstraní veškerá zranění ze všech přeživších jednotek. Poté každý hráč sečte sílu všech svých přeživších jednotek a přičte hodnotu bojového bonusu z karty bojových bonusů (pokud ji má). Hráč s vyšším celkovým součtem v boji zvítězil. Pokud je součet stejný, vítězí obránce.

ODMĚNA PRO VÍTĚZE

Vítěz získá odměnu podle toho, jak se boj odehrával.

Pokud měl poražený na políčku jednu nebo více figurek: všechny figurky poraženého na tomto políčku jsou zabity a odstraněny z hracího plánu (v budoucnu je lze znovu postavit). Vítěz získá 1 kořist.

Pokud poražený bránil jedno ze svých měst (nikoli hlavní město): město poraženého je zničeno. Vítěz získá 2 kořisti.

Pokud poražený bránil své hlavní město: vítěz ihned vyhrává hru vojenským vítězstvím.

Tip: ačkoli první hráč, který dobude nepřátelské hlavní město, vyhraje hru, hráči by měli být opatrní a neoslabit své nepřátele příliš, pokud je poblíž jejich hlavního města jiná nepřátelská armáda.

Vítěz ihned poté nakoupí za získanou kořist dále uvedené odměny. Pokud získal více než 1 kořist, může si pořídit tolik odměn, kolik si jen může dovolit. Stejnou odměnu si může koupit vícekrát. Např. pokud hráč získal 2 kořisti, může si pořídit jednu odměnu s cenou 2, dvě různé odměny s cenou 1 nebo dvakrát stejnou odměnu s cenou 1.

ODMĚNY ZA 1 KOŘIST

- Přesunutí až 3 bodů obchodu z číselníku obchodu poraženého k vítězi.
- Přesunutí až 3 bodů kultury od poraženého k vítězi.
- 1 žeton suroviny poraženého (lze zvolit i chýše a vesnice licem dolů, vítěz se však nesmí podívat na druhou stranu žetonu předtím, než si ho vybere).
- Poražený musí odhodit jeden žeton mince dle volby vítěze.

ODMĚNY ZA 2 KOŘISTI

- Vítěz se může naučit jednu technologii (dle své volby), kterou poražený zná, aniž by za tuto technologii zaplatil. Musí však mít pro tuto nově získanou technologii vhodné volné místo ve své pyramidě technologií.
- Vítěz získá jednu kartu kulturních událostí poraženého. Vybírá si však pouze podle zadní strany karty (nesmí se podívat na účinek karty předtím, než si ji vybere).
- Vítěz si vezme jeden žeton mince od poraženého (dle své volby) a dá si ho na svou tabulku národa.

Tip: jelikož vojenským vítězstvím vyhraje hru první hráč, který dobude nepřátelské hlavní město, hráči by si měli dát pozor a neoslabit soupeřovo hlavní město přespříliš, pokud se k němu blíží další nepřátelská armáda, aby tak neulehčili vítězství svým soupeřům.

Po boji

Pokud hra vyhodnocením bitvy neskončila, všechny přeživší jednotky se vrací ke svým vlastníkům do rezerv. Všechny zabitě jednotky se umístí lícem nahoru dospod odpovídajícího balíčku jednotek.

Tip: vítězství v boji proti silnému soupeři, jakým je kupř. hlavní město nebo vojensky vyspělý hráč, vyžaduje vhodnou kombinaci mnoha faktorů jako je zvýšení limitu bojových karet, vylepšení jednotek na vyšší hodnot, bojové bonusy a dostatek karet jednotek v rezervách. Avšak odměna za úspěšný útok je štedrá a průběh hry může být vhodným vojenským manévrem zcela zvrácen

MINCE A EKONOMICKÁ MOC

„Neříkej mi, jaké máš priority. Ukaž mi, za co utrácíš peníze, a já ti řeknu, jaké priority máš.“

James William Frick

Ačkoli může mít vůdce se svým národem dalekosáhlé plány a velké ambice, dosáhne toho jen velice málo bez průmyslu využívajícího přírodní bohatství a tvořícího zdravou ekonomiku. Hráč získává ekonomickou moc ve formě mincí – buď těch vytištěných na žetonech staveb a políčkách mapy, nebo žetonů mincí položených na různých kartách technologií (jako je třeba *Zákoník*) jako odměna za splnění různých dílčích úkolů.

Když hráč získá minci, posune svůj číselník ekonomiky o jedna nahoru. Pokud však hráč v budoucnu tuto minci zase ztratí, musí svůj číselník ekonomiky opět posunout dolů.

Mince mají dva hlavní efekty. Zaprvé, když hráč vyzkoumá novou technologii, může si na číselníku obchodu ponechat tolik bodů obchodu, kolik má právě mincí. Např. hráč s pěti mincemi si po vyzkoumání nové technologie může nechat na číselníku obchodu 5 bodů obchodu. Avšak mince neumožňují hráči ponechat si obchod po provedení jiné akce než je výzkum technologie. Tedy hráč stále může čerpat svůj obchod i pod svůj počet mincí v případě, že např. urychluje produkci obchodem nebo ztratí obchod kvůli prohrané bitvě. Mince rovněž nezvýší obchod, který může hráč využít – pouze mu umožní po výzkumu zachovat obchod, který už měl.

Druhý hlavní efekt mincí je cesta k ekonomickému vítězství. Hráč, který nashromáždí 15 mincí, ihned vyhrává hru ekonomickým vítězstvím (viz strana 22).

Některé schopnosti také mohou být vázané na aktuální počet mincí hráče, např. schopnost z karty technologie *Počítače*.

MINCE NA MAPĚ

Mince získané z políček mapy – ať už jde např. o zlatou žílu na políčku hor nebo postavenou budovu – si hráč udrží pouze tak dlouho, dokud ovládá dané políčko (tedy dokud je políčko v okolí jeho města nebo dokud na něm má figurku osadníka). Pokud zabere políčko s mincí nepřátelská figurka, je mince

ztracena tak dlouho, dokud na políčku nepřítel setrvá (viz strana 27). Podobně, pokud je zničena budova, která hráči přináší minci, hráč o tuto minci ihned přichází.

ŽETONY MINCÍ

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

OSADNÍCI A SBĚR SUROVIN

Osadníci jsou pro každý národ velice důležití. Jedna z jejich hlavních úloh je možnost posílat domů obchod, kulturu, mince a suroviny ze vzdálených území. Každý tah, počínaje dalším tahem poté, co jsou umístěni na mapu, vytěží osadníci políčko, na kterém stojí. Jejich vlastník může ve fázi Začátek tahu určit, do kterého města „odešlou“ obsah políčka, na kterém stojí. Všechny symboly z tohoto políčka (včetně obchodu, produkce, kultury, mincí a surovin) se pak do konce tahu berou, jako by byly v okolí daného města. Město tak může po zbytek tahu využívat veškeré symboly z tohoto políčka.



Město nahoře obsahuje následující symboly:



Červený hráč tedy získá 3 obchodu na svůj číselník obchodu ve fázi Obchod. Ve fázi Správa měst může provést s tímto městem jednu z těchto tří akcí:

- Postavit něco s cenou 5 mincí nebo méně
- Získat 1 minci (1 žeton za město plus 0 symbolů navíc)
- Vytěžit symbol hedvábí nebo kadidla

Podrobné vysvětlení těchto činností naleznete na stranách 14 a 15 – 18.

Příklad 1: osadník v lese posílá všechny zdroje z políčka, na kterém stojí, do výše zmíněného města. Zvyšuje tak každý tah jeho produkci o 2.



Příklad 2: osadník na políčku s přírodním divem posílá všechny zdroje opět do výše zmíněného města. Tento tah se město zaměřuje na umění. Protože město získává všechny symboly z políčka, na kterém stojí osadník, produkuje město o jeden žeton kultury více než obvykle (celkem tedy dva).

Všimněte si, že ačkoli město stále získá dva symboly produkce z políčka s osadníkem, nezáleží na tom, protože se město zaměřuje na umění a žádnou produkci tedy nevyužije.



Příklad 3: osadník na políčku se symbolem obilí posílá všechny zdroje do výše zmíněného města. Tento tah se město rozhodne těžit suroviny a může si tak vybrat mezi obilím, hedvábím nebo kadidlem, protože políčko s osadníkem se bere, jako by bylo tento tah v okolí města.



BLOKÁDY

Vhodně umístěná nepřátelská vojska mohou způsobit, že město nezíská zdroje, které by jinak získalo. Políčko v okolí města, na kterém stojí jedna nebo více nepřátelských figurek (buď osadníků nebo armád) nevytváří pro město žádnou produkci, obchod, kulturu, mince ani suroviny. Políčko může být blokováno i když obsahuje budovu nebo slavnou osobnost.

Ani divy nejsou proti blokadě odolné. Dokud je na políčku s divem nepřátelská figurka, nelze využívat speciální schopnost divu ani kulturu, kterou div produkuje.

Budovy, divy, slavné osobnosti ani osadníci nemohou být po postavení umístěni na blokované políčko. Figurky armád mohou být po postavení umístěny na blokované políčko, avšak ihned to zahájí boj, ve kterém je blokující hráč jako obránce (viz kapitola „Boj“ na straně 23).

Osadník může blokovat políčko v okolí nepřátelského města. V tom případě se políčko bere jako součást okolí města, které určí majitel osadníka, místo aby příslušelo blokovanému městu.

Příklad: nepřátelský osadník je v lese v okolí výše zmíněného města a posílá zdroje z tohoto políčka do města svého majitele. Pro tento tah je produkce města majitele osadníka zvýšena o 2 a naopak produkce tohoto města červeného hráče snížena o 2.



ZASTARÁVÁNÍ DIVŮ

„Jsem Ozymandias, jsem králů král, má díla, Mocní, vizte a v prach hned!“

Ozymandias, Percy Bysshe Shelley (překlad J. Vrchlický)

Některé technologie (např. *Monarchie* nebo *Střelný prach*) umožní hráči zastarat div. 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, když se zaměří na umění.

Pokud se hráč rozhodne pomocí karty technologie zastarat některý z divů, může si vybrat i div z desky tržiště. V takovém případě se zastaralý div odhodí spolu se svým žetonem a na desku tržiště se doplní nový div z balíčku.

VÝKLADOVÝ SLOVNÍČEK

Armáda: plastová figurka představující vojska hráče.

Barbaři: necivilizovaný kmen nalezený v domorodé vesnici. Barbary je nutné porazit předtím, než je možné využít surovinu z vesnice. Barbaři používají vždy vojenské jednotky I. hodnosti a ovládá je hráč nejbližše nalevo od aktivního hráče.

Blokáda: když nějaké políčko v okolí města obsadí nepřátelská figurka. Přítomnost nepřátelské figurky zabranuje vlastníkoví města toto políčko využít.

Bojová síla: karty jednotek, které si hráč náhodně vytáhne na začátku boje.

Centrum města: políčko ve středu města s žetonem města. Samotné centrum nic nevytváří.

Cestovní rychlost: počet políček, o které se mohou v jednom tahu pohnout figurky národa.

Div: úžasný výtvar nebo stavba, která přináší národu velikost a svému tvůrci nesmrtelnou slávu. Divy přinášejí svému vlastníkoví kulturu a některou z mocných unikátních schopností.

Fronta: oblast v bitvě. Fronta může obsahovat pouze jedinou jednotku z každé civilizace a dvě jednotky v jedné frontě na sebe ihned zaútočí.

Hlavní město: startovní město hráče.

Chýše: mírumilovný domorodý kmen objevený na mapě.

Jednotka: karta představující část vojenské síly národa.

Kultura: měřítko uměleckého a filozofického bohatství národa. Používá se především pro postup po kulturní stupnici.

Limit bojových karet: počet karet jednotek, které si hráč vytáhne na začátku boje ze svých vojenských rezerv. Tyto karty vytvoří bojovou sílu hráče.

Limit kulturních karet: maximální množství karet kulturních událostí, které může hráč v jednu chvíli mít.

Mince: měřítko ekonomické prosperity národa. Umožňují národu vytvářet obchod (a s vhodnou technologií i produkci) mnohem účinněji.

Obchod: měřítko vědeckého pokroku národa. Používá se především pro výzkum nových technologií.

Objevování: otočení mapového dílu lícem nahoru po zaplacení jednoho bodu pohybu sousedící figurkou.

Obránc: ta strana v boji, která boj nezahájila.

Okolí města: osm políček obklopující centrum města. Tato políčka vytvářejí pro město obchod, produkci, kulturu, atd.

Osadník: figurka představující nevojenské oddíly národa.

Produkce: měřítko průmyslové vyspělosti národa. Používá se především pro stavbu nových budov, jednotek, figurek nebo divů.

Přírodní div: políčko na mapě, které je neobyčejně krásné nebo inspirující. Přírodní divy poskytují navíc ke svým normálním zdrojům také kulturu.

Přístupný: pokud je předmět přístupný, lze ho stavět. Některé jednotky, státní zřízení a budovy je nutné nejprve zpřístupnit, než je lze používat.

Shromažďovací limit: maximální počet figurek národa, které mohou být společně na jednom políčku. Představuje schopnost národa komunikovat a efektivně se organizovat.

Schopnosti placené surovinami: schopnosti, jejichž použití stojí jeden nebo více žetonů surovin.

Síla: měřítko bojové schopnosti jednotky.

Slavná osobnost: známá a vlivná osoba národa, která mění historii. Ve hře funguje podle podobných principů jako budova.

Státní zřízení: způsob vlády daného národa. Určuje charakter a cíle národa. V průběhu času může národ projít několika typy státního zřízení.

Suroviny: zvláštní žetony, které mohou být spotřebovány pro aktivaci různých mocných schopností z karet technologií.

Technologie: představují různé objevy a vynálezy. Když jsou vyzkoumány, umísťují se technologie do pyramidy technologií národa. Technologie vyšší úrovně se musí vždy umístit nad dvě technologie předchozí nižší úrovně.

Terén: určuje typ políčka na mapě a představuje omezení pro stavbu budov. Existuje pět různých druhů terénu: poušť, les, pláně, hory a voda.

Triumf: jednotka, která triumfuje nad jinou, způsobí v boji škody jako první.

Unikátní budovy: budovy označené symbolem hvězdy. Každé město může obsahovat pouze jedinou unikátní budovu.

Útočník: ta strana v boji, která svým pohybem boj zahájila.

Vesnice: bojechtivý domorodý kmen objevený na mapě.

Vojenské rezervy: balíček karet jednotek, které hráč postavil. Z těchto jednotek si hráč náhodně tahá na začátku boje karty pro své bojové síly.

Vylepšení: schopnost karty technologie zkvalitnit jednotku nebo budovu, změnit ji v nový typ jednotky nebo budovy.

Výzkum: umožňuje národu objevit nové technologie, které mu pomáhají k růstu a větší efektivitě.

Zranění: poškození, které jednotka může utrpět v boji. Všechna zranění jsou na konci boje vyléčena.

PODĚKOVÁNÍ

Design hry: Kevin Wilson

Zvláštní poděkování: Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmuijen a Team XYZZY. Navíc velmi zvláštní poděkování pro Sida Meiera a dobré lidi ze společnosti Firaxis za to, že mi umožnili hrát si s jejich hračkami.

Výrobce: Sally Hopper

Úpravy: Mark O'Connor

Korektury: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Grafický návrh: Andrew Navaro, WiL Springer

Umělecký vedoucí: Zoë Robinson

Obrázky map a budov: Henning Ludvigsen

Obrázek Abrahama Lincolna: Tom Garden

Titulní obrázek: Jung Park

Návrh figurek: Jason Beaudoin

Další ilustrace pocházejí z archivů společnosti Firaxis. Děkuje všem jejich autorům za přispění.

Herní testeři: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Výrobní ředitel: Eric Knight

FFG vedoucí výroby: Michael Hurley

FFG vedoucí vývoje: Corey Konieczka

Vydavatel: Christian T. Petersen

ADC BLACKFIRE ENTERTAINMENT CREDITS

Český překlad: Petr Šmerák

Slovenský překlad: Ružena Žilková

FIRAXIS CREDITS

Umělecký vedoucí: Steve Ogden

Vedoucí marketingu: Kelley Gilmore

Marketingový specialista: Peter Murray

Herní testeři Firaxis: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

2K CREDITS

Vedoucí elektronického obchodu: Paul Crockett

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. a dceřině společnosti. © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., *Sid Meier's Civilization*, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo a Take-Two Interactive Software jsou chráněné obchodní značky nebo registrované obchodní značky Take-Two Interactive Software, Inc. ve Spojených státech Amerických a dalších zemích. Fantasy Flight Supply je obchodní značka Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games a FFG logo jsou registrované obchodní značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všechna práva vyhrazena. Fantasy Flight Games sídlí v 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA, telefon 651-639-1905. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udusení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. / **UPOZORNĚNIE:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenía. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koše. / Použitý obal odhodte do koša. Vyrobeno v Číně. / Vyrobené v Číne.



TEMNÝ STÍN PADÁ NA MĚSTO ARKHAM.
NEPOZEMSKÉ ENTITY, ZNÁMÉ TAKÉ JAKO
PRASTAŘÍ, PODŘIMUJÍ V PRÁZDNOTĚ
MIMO ČAS A PROSTOR
A ČEKAJÍ NA PŘÍLEŽITOST, ABY MOHLI
PŘEKONAT BRÁNY MEZI SVĚTY.

ARKHAM HORROR



VÝPRAVNÁ DESKOVÁ HRA NA MOTIVY POVÍDEK
MISTRA HORORU H. P. LOVECRAFTA.

UNIKÁTNÍ HERNÍ SYSTÉM – HRÁČI SPOLUPRACUJÍ A SPOLEČNĚ SE SNAŽÍ ZVÍTĚZIT
NAD HROU. OBROVSKÝ HRACÍ PLÁN A VÍCE NEŽ 650 HERNÍCH KOMPONENT!

STYLOVÉ GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ A MNOŽSTVÍ TEXTŮ DOKRESLUJÍCÍCH ATMOSFÉRU
MALÉHO MĚSTEČKA ARKHAMU NA KONCI PRVNÍ ČTVRTINY DVACÁTÉHO STOLETÍ.

PUSŤTE SE DO VYŠETŘOVÁNÍ!



VÍCE NA
WWW.BLACKFIRE.CZ

SHRNUTÍ ZVLÁŠTNÍCH SCHOPNOSTÍ A SYMBOLŮ NA KARTÁCH TECHNOLOGIÍ



ZPŘÍSTUPNĚNÍ BUDOVY

Karta technologie umožní hráči stavět zobrazenou budovu za uvedenou cenu ↗.



ZPŘÍSTUPNĚNÍ STÁTNÍHO ZŘÍZENÍ

Umožní hráči změnit státní zřízení svého národa na zřízení uvedené na kartě. Toto smí hráč učinit zdarma ihned v následujícím tahu poté, co se státní zřízení zpřístupní, jinak musí při změně státního zřízení nejprve přejít na *Anarchii*.



ZVÝŠENÍ LIMITU KULTURNÍCH KARET

Zvýší limit kulturních karet hráče o jednu kartu. Výsledný účinek více technologií s tímto efektem se počítá.



TRVALÁ SCHOPNOST

Karta technologie hráči trvale poskytuje svou schopnost. Tuto schopnost lze používat tak často, jak jen hráč chce, pokud není výslovně uvedeno jinak.



VYLEPŠENÍ BUDOVY

Je označeno šedou šipkou vedle názvu budovy. Karta technologie umožňuje hráči postavit budovu zobrazenou na obrázku za uvedenou cenu ↗. Zároveň vylepší všechny hráčem již postavené budovy základního typu (uvedené na desce tržiště) na právě vylepšenou budovu.



VYLEPŠENÍ JEDNOTEK

Vylepší všechny karty jednotek hráče na uvedenou hodnotu. Hodnota jednotek se nikdy nemůže snížit a je možné některé hodnoty přeskočit.



ZÍSKÁNÍ MINCE

Jakmile hráč vyzkoumá tuto technologii, získá 1 minci.



SCHOPNOST PLACENÁ SUROVINAMI

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

Suroviny, které se mohou vyskytovat na kartách technologií:



KADIDLO



ŽELEZO



HEDVÁBÍ



ŠPIONÁŽ



URAN



OBILÍ



LIBOVOLNÁ
SUROVINA

INDEX

Anarchie, viz Státní zřízení

Armády

Pohyb 19

Stavba 15

versus Jednotky 24

Barbaři 20

Blokády 27

Boj

Bojové bonusy 23

Bojové schopnosti 25

Fronty a útočení 24

Letecké jednotky 25

Limit bojových karet 23

Porážky a odměny 25

Triumf 25

Vyhodnocení 25

Budovy

Městské hradby 17

Nahrazování 17

Omezení terénu 16

Stavba 16

Unikátní 17

Divy

Sleva na stavění 17

Stavba 17

Zastarání 27

Herní součásti 3 – 6

Chýše

Objevování 20

Umístování 19

Jednotky

Přehled 23

Stavba 16

V boji 24

versus Armády 24

Karty kulturních událostí

Limit kulturních karet 17

Získávání 17 – 18

Karty technologií

Schopnosti 21 – 22, zadní strana

pravidel

Výzkum 20 – 21

Kultura

Blokády 27

Odměna za vítězství 25

Osadníci a sběr surovin 26

Sbírání, viz Zaměření na umění

Utrácení 17

Kulturní stupnice

Polička 18

postup po 17

Mapové díly

Objevování 19

Vysvětlení symbolů 7

Městské hradby, viz Budovy

Mince 26

Obchod

Blokády 27

Osadníci a sběr surovin 26

Shromáždění 14

versus Produkce 14

Obchod, fáze

Přehled 14

Shromáždění obchodu 14

Výjednávání a obchodování 15

Osadníci

Pohyb 19

Sběr surovin 26

Stavba 15

Pohyb

Města 20

Nepřátelské figurky 20

Objevování chýší a vesnic 20

Objevování mapových dílů 19 – 20

Překonávání vodních ploch 19

Shromáždovací limit 19

Skupiny 19

Produkce

Blokády 27

Osadníci a sběr surovin 26

Urychlení obchodu 15

versus Obchod 14

Utrácení 15 – 17

První hra pro začátečníky 8

Příprava hry

Diagram 9

Hráče 10 – 12

Společná 8 – 10

Pyramida technologií 11, 21

Slavné osobnosti 18

Získání z vesnice 20

Správa měst, fáze

Městské akce 15

Produkce

Budovy 16

Divy 17

Figurky 15 – 16

Jednotky 16

Přehled 15

Těžba surovin 18

Zaměření na umění 17

Státní zřízení

Anarchie 14

Změna 14

Suroviny

Blokády 27

Odměna za vítězství 25

Osadníci a sběr surovin 26

Sbírání, viz Těžba surovin

Utrácení 17

Tabulka národa, popis 7

Tah hry, přehled 12

Těžba surovin 18

Vesnice

Barbaři 20

Objevování 20

Umístování 19

Vítězství ve hře 2, 22 – 23

Kulturní 22

Ekonomické 22

Vědecké 22

Vojenské 23

Výzkum, fáze

Cena za vyzkoumání 21

Přehled 13

Pyramida technologií 11, 21

Začátek tahu, fáze 13 – 14

Přehled 13

Založení nových měst 13

Založení nového města 13

Omezení umístění a příklad 13

Zaměření na umění 17

Zlaté pravidlo 8