

Clash of Cultures: Monumental Edition

Intelligent Barbarian Opponent— Solo Variant

Created by: Dan Zielinski / BGG: rent13579 / YouTube: GamezMadeEZ

Preklad: Jednoducho Ja

Christian Marcussen vytvoril najlepšiu, modernú, 4x civilizačnú a budovateľskú hru na súčasnom trhu. Táto hra si nezaslúžila edíciu Deluxa... ale Monumental!

S každou civilizáciou sa mení to, ako bude Váš protihráč, IBO, hrať, podľa mňa je to majstrovské dielo, ktoré bude často prepisovať históriu na Vašom stole.

Ďakujeme, Christian!

Táto sólo verzia požaduje, aby ste hrali so všetkými budovami a vojenskými jednotkami z rozšírenia. Avšak, Karty Vodcov alebo dosky technológie národa sú voliteľné.

Obsah

Príprava hry.....	2
Priebeh ťahu	3
Akcia: Technológie	4
Akcia: Konštrukcia	6
Akcia: Boj	7
Akcia: Verbovanie.....	9
Akcia: Kultúrny vplyv.....	10
Akcia: Založenie mesta	11
Stavba Divu	12
Ostatné pravidlá	12
Udalosti	13
Administratívna fáza	14
Záverečné bodovanie	14
Variabilná náročnosť.....	14
Stručný prehľad hry.....	15
Technológie civilizácií.....	17
Schopnosti Vodcov	22

Príprava hry

Pripravte hru pre 2 hráčov.

Vyberte ľubovoľnú farbu pre IBO (Inteligentný Barbarský Oponent)

V týchto inštrukciách bude IBO ČERVENÝ.

IBOva doska hráča bude mať mierne odlišnú prípravu ako Vaša:

Potrebuje 2 sady žetónov zdrojov.

Umiestnite figúrku Osady a zobrazený žetón zdroja na políčko 0, 3, 5 a 7 na počítadlo zdrojov ako je nižšie znázornené.

Nad počítadlo zdrojov IBOa vytvorte "Stupnicu mesta" s druhou sadou žetónov zdrojov. Žetóny zdrojov sledujú, v akom poradí sa budú stavať IBO mestá. Stupnica mesta bude určovať, v akom poradí sa budú vykonávať niektoré akcie.



Rozdajte IBO jeho začínajúce Karty akcií lícom dolu. Nerozdajte žiadnu kartu úlohy. IBO umiestni kocky na Roľníctvo a Baníctvo (Horníctví) ako zvyčajne.



Ak hráte s Technológiami Civilizácie (voliteľné)... pozrite "Prípravu dosky Civilizácie" (strana 17). Ak hráte so Schopnosťami Vodcov (voliteľné) ... pozrite "Prípravu dosky Vodcu" (strana 22)

Zvyčajná štartovacia Osada, Osadník a žetón Šťastnej nálady je umiestnená na počiatkovej pláni spolu so zostávajúcim žetónom zdroja potravy.



Budete prvým hráčom.

Priebeh ťahu

Svoje ťahy odohrávate ako pri normálnej hre.

Keď je IBO na ťahu ... Odhaľte a odhodte vrchnú kartu

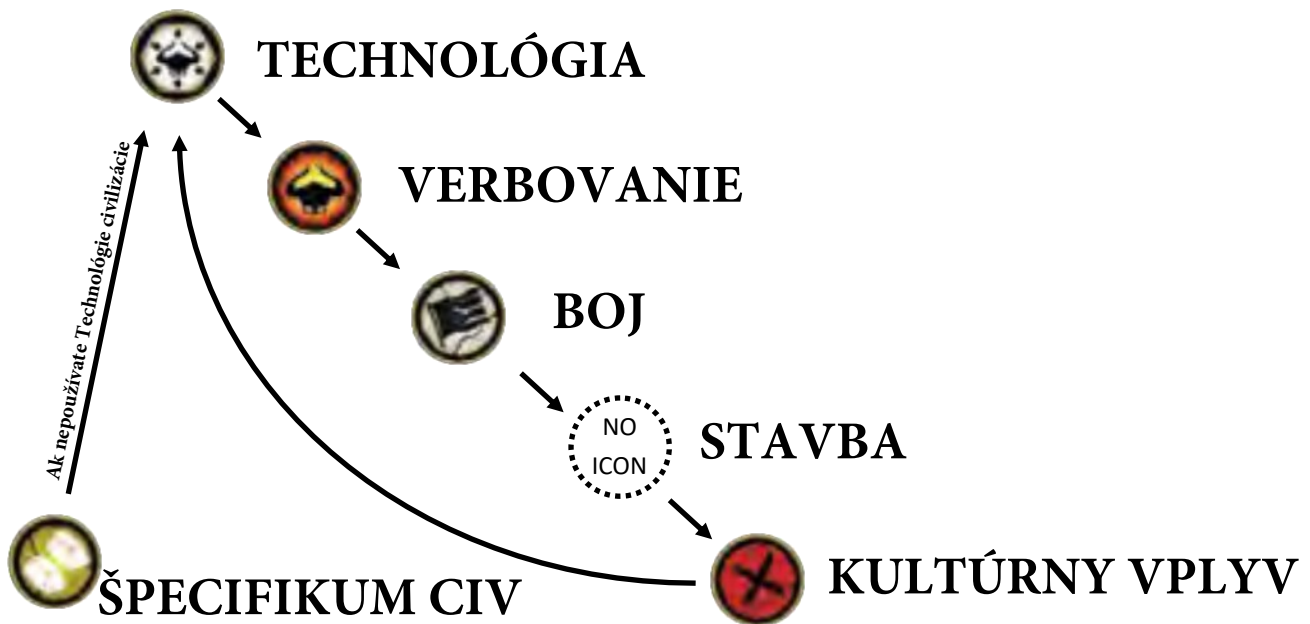
Udalosti. Pri hre normálnej obtiažnosti...

Vo Veku I a II, zahrá 1 kartu každý ťah.

Vo Veku III a IV, IBO zahrá 2 karty každý ťah.

Vo Veku V a VI, IBO zahrá 3 karty každý ťah.

Ikona, ktorá sa objaví (alebo nie) na karte, určuje jeho akciu:



Ak akciu IBO nemôže urobiť, potom sa posuňte na ďalšiu akciu, ktorá už môže byť vykonaná.

ŠPECIFIKUM CIVILIZÁCIE: Ak nehrate s Technológiami Civilizácie, potom **TECHNOLÓGIA**.

Inak začnite s akciou vyobrazenej na spodku dosky Technológie civilizácie.

:: Pravidlo zhody ::


Ak, počas hocijakej akcie, IBO má na výber dve alebo viaceré možnosti, hodte kockou, ktorá určí jeho výber.


TECHNOLÓGIA


Hodte 3 kockami.

Kocka, ktorá pristane najvyššie (3 na obrázku) je prvou hodnotou a číta sa ako d3. Stredná kocka (6 na obrázku) je druhá hodnota a tiež sa číta ako d3.

Tieto kocky odkazujú na to, ktorá kategória Technológie sa vyberie:

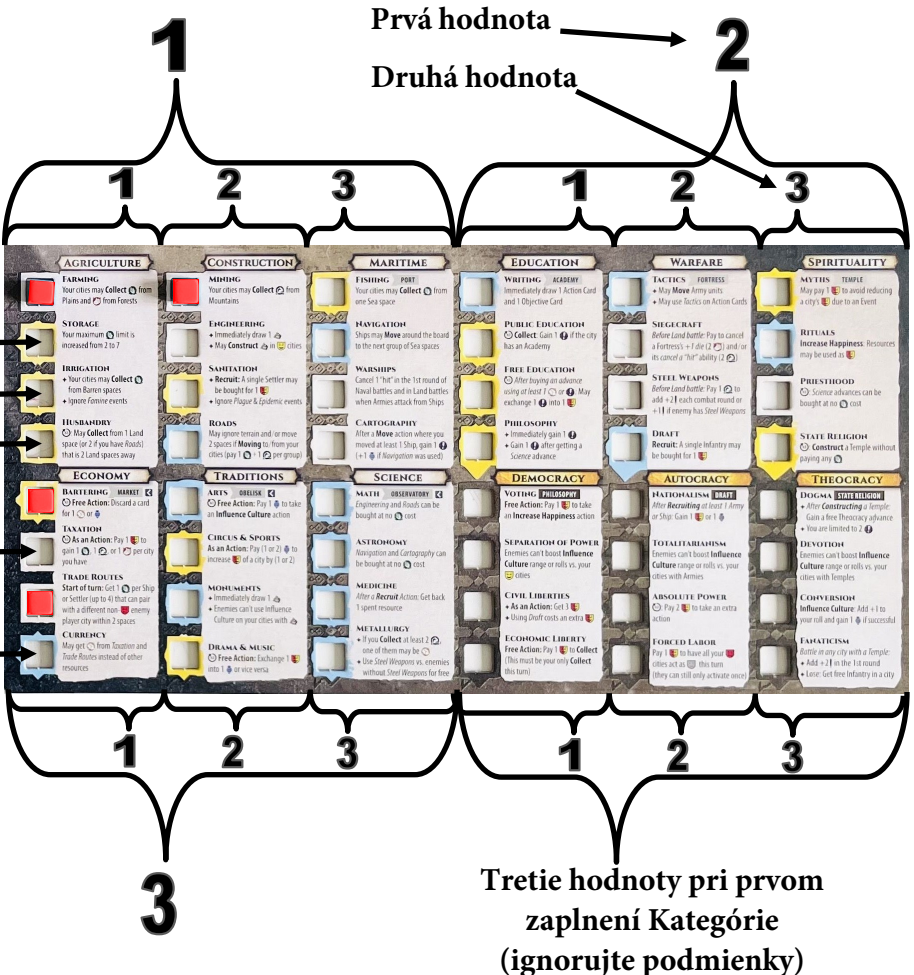
Prvá hodnota  d3 → 2

Druhá hodnota  d3 → 3

Tretia hodnota  Ignorovaná, d2 alebo d3 (ak je potrebné)

d2: 1,2,3 = 1
4,5,6 = 2

d3: 1,2 = 1
3,4 = 2
5,6 = 3



Tretie hodnoty pri prvom zaplnení Kategórie (ignorujte podmienky)

Kocka na najspodnejšej pozícii (4 na obrázku) je tretia hodnota a ráta sa len vtedy, keď je určená kategória Technológie a ak je potrebné určiť, ktorá technológia sa má naučiť v danej kategórii.

Príklad: Prv dve kocky na obrázku majú za výsledok, že IBO získa technológiu Spirituality. Je to jeho prvá kocka v kategórii a teda tretia kocka sa bude ignorovať, pretože IBO sa môže naučiť len Mýtus.

Ak by IBO už mal vyskúšaný Mýtus, potom tretia kocka je d3 a IBO sa naučí 2 prístupnú schopnosť ... Kňazstvo.

Ak Mýtus a Kňazstvo už IBO má, potom tretia kocka je d2 a IBO sa naučí druhú prístupnú schopnosť ... Štátne náboženstvo.

Ak IBO už má Mýtus, Kňazstvo a Štátne náboženstvo, potom je tretia kocka ignorovaná, pretože sa môže naučiť len Rituály.

Ak výsledok kociek ukazuje na Kategóriu, ktorá je už plná, potom sa IBO naučí Technológiu Štátne zriadenie, bez ohľadu na to, ktorá Kategória je plná. Ak je to prvá Technológia Štátneho zriadenia, potom použite tretiu kocku na určenie, ktorá Štátne zriadenie sa vyberie a ignorujte podmienky. Od tohto bodu, ak IBO bude musieť postúpiť v už plnej Kategórii, naučí sa novú Technológiu už vo vybratom Štátnom zriadení. Ak sa IBOvo Štátne zriadenie zaplní, potom IBO už nebude postupovať v Technológii a namiesto toho bude (Vplyv kultúry).

Napríklad pokračovanie vyššieho príkladu: Ak IBO bude mať už plné všetky 4 Technológie Spirituality, potom tretia kocka naznačuje, že sa naučí druhé Štátne zriadenie... Autokraciu. (IBO ignoruje podmienky Štátneho zriadenia). Ak IBO neskôr bude mať postúpiť v Spirituality (alebo v inej kompletnej kategórii), potom tretia kocka je d3 a IBO sa naučí druhú schopnosť Autokracie ... Absolútnu moc.

TECHNOLÓGIA —

Po vylepšení technológie, IBO získa žetón Kultúry, ak získal a vyriešil Udalosť, ktorá mohla nastať.

IBO nezbera žetóny Nálady z Technológií

(Pozrite "vyriešenie kariet Udalości")

Nakoniec, umiestnite príslušný dielik mesta z kategórie Technológie na najnižšie prístupné miesto, najbližšie k 0 na Počítadlo. (Ilustrácia nižšie ukazuje Chrám pridaný po naučení sa naučení sa Spirituality z predchádzajúceho príkladu)

Ak ste sa naučili Technológiu Štátneho zriadenia alebo ak je Počítadlo plné, neumiestňujte ďalší dielik mesta.



Ak technológia bola Poľnohospodárstvo (Zemědělství), Architektúra alebo Štátne zriadenie, dokonca ak je plné ... skontrolujte či môže byť postavený Div (Pozrite "Stavba Divu")

Ak Technológia kvalifikuje IBO na Technológiu na jeho Doske Civilizácie, IBO okamžite získa aj túto Technológiu.

Efekty Technológie na IBO

Technológie sa bude IBO učiť bude meniť jeho hru nasledovne:

Poľnohospodárstvo (Zemědělství): IBO odhalí Div s 3. technológiou, ktorú získa v tejto kategórii.

Architektúra: IBO odhalí Div s 3. technológiou, ktorú získa v tejto kategórii.


Námorníctvo: Každá technológia zvýši "Dosah Námornej agresie" o 1.

Vzdelanie: Keď IBO získa 3. a 4. technológiu v tejto kategórii, ak IBO môže odhodiť kartu Akcie, urobí to, aby urobil TECHNOLOGIU.

Vojenstvo (Válečníctví): Každá technológia zvýši "Rozsah pozemnej agresie" o 1.

Spiritualita: Keď IBO získa svoju 3. a 4. technológiu v tejto kategórii, ak IBO môže odhodiť kartu Akcie, urobí tak, aby urobil VPLYV KULTÚRY.

Ekonomika: Keď IBO získa svoju 3. a 4. technológiu v tejto kategórii, ak IBO môže odhodiť kartu Akcie, urobí tak, aby urobil STAVBU

Kultúra: Za každé 2 technológie IBO získa  K počas fázy "Zmena Štátneho zriadenia?" v Administratívnej fáze.

Veda: Keď IBO získa svoju 3. a 4. technológiu v tejto kategórii, ak IBO môže odhodiť kartu Akcie, urobí tak, aby urobil VERBOVANIE.

Hociktoré Štátne zriadenie: Keď IBO získa svoju 3. a 4. technológiu v tejto kategórii, ak IBO môže odhodiť kartu Akcie, urobí tak, aby získal Ďalšiu AKCIU v tomto ťahu.

STAVBA— bez ikony

IBO bude stavať dielik mesta na pozícii najviac na ľavo na jeho Počítadle v meste s jeho osadníkom. Ak je to Osada, potom urobí namiesto toho akciu ZALOŽENIE MEST

(pozrite "ZALOŽENIE MESTA" nižšie). IBO bude postupovať podľa "Pravidiel mesta":

- Limit veľkosti mesta: Žiadne mesto nemôže byť väčšie ako je počet miest, ktoré má na doske.
- Rozdielne dieliky mesta. Žiadne mesto nemôže mať dva rovnaké dieliky mesta.
- Prístavy musia byť umiestnení na hexoch vody.

Ak dielik mesta najviac naľavo nemôže byť umiestnený (porušilo by to pravidlá mesta), potom preskočí na ďalší dielik mesta na Počítadle. Ak nemôže byť nič postavené do mesta, potom sa pohne osadník do vedľajšieho najmenšieho mesta na stupnici poradia mesta a pokúsi sa o to opäť.

Potom ako sa dielik mesta odstráni z Počítadla, pohnite všetky ostávajúce dieliky mesta doľava o jedno políčko. Zachovajte medzery medzi dielikmi mesta.

Príklad: IBO Počítadlo vyzerá ako PREDTÝM a osadník je v Meste C (Ruda). Prístav je prvý dielik mesta ale nie je tu žiaden hex s vodou preň. Ďalší dielik mesta je Chrám, ale mesto už jeden má. Teda IBO postaví Pevnosť do mesta. Ostávajúce dieliky mesta sa posunú o jedno políčko doľava. Ak Pevnosť nemôže byť postavená, IBO bude ZAKLADAŤ MESTO s dielikom Osady, ktorý nasleduje.

PREDTÝM



POTOM:

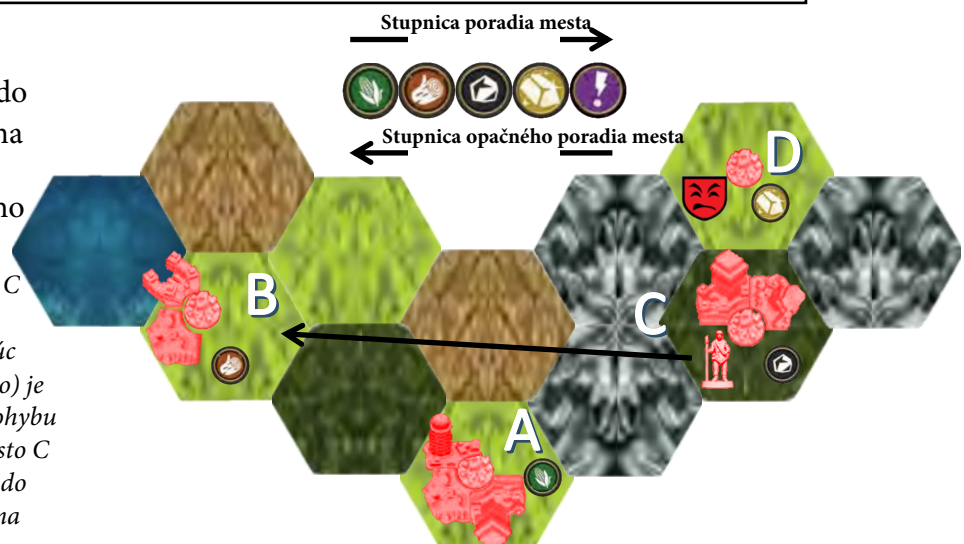


Každý dielik mesta poskytuje IBOvi nasledovné:

	<u>Keď postaví</u>	<u>Nasledovne</u>
Prístav	Nič	1 loď s každou akciou VERBOVANIA
Akadémia	urobí akciu Technológiu	Nič
Pevnosť	Nič	+1 Bojová kocka a Blok, v prvom kole
Chrám	Získa 1 žetón Kultúry	Nič
Trh	Nič	Prístupná Kavaléria/Slony s akciou VERBOVANIA
Obelisk	Nič	Nemôže Kultúrne vplývať
Observatórium	Získa 1 kartu Akcie	Nič

Po STAVBE, pohnite osadníka do najmenšieho bez A mesta na stupnici mesta. To môže mať za následok návrat osadníka do toho istého mesta.

Príklad: Postavením Pevnosti do mesta C (Ruda), sa osadník teraz pohne do najmenšieho mesta bez mesta sledujúc Stupnicu poradia mesta. Mesto D (Zlato) je Nahnevané a preto nie je možnosťou pohybu osadníka. Keďže Mesto B (Drevo) a mesto C sú rovnakej veľkosti, Osadník sa pohne do Mesta B, pretože Drevo je pred Rudou na Stupnici poradia mesta.



VERBOVANIE --

Verbovanie

Každé mesto IBO naverbuje jednu jednotku. Ak mesto nemôže verbovať kvôli limitu, nebude verbovať.

⇨ Maximálne jednotky mesta sa menia podľa Nálady (Max. 4)



M +1



M -1

⇨ Verbovanie je podľa Stupnici **opačného** poradia mesta.

⇨ Ak mesto nemá Armádu, verbuje Pechotu. v každom meste s aspoň 1 vojenskou jednotkou, hodíte kockou. Ak **nejaké** mesto má Trh, potom mesto verbuje jednotku podľa ikony hodenej kocky. Ak nemá Trh, verbuje Pechotu. Bez ohľadu na Trh, ak je hodený symbol Vodcu, verbuje Vodcu. Ak už je v meste, verbuje Pechotu. Ak nie je v tomto meste, umiestni Pechotu na súčasnú polohu Vodcu a potom pohni Vodcom do tohto mesta. ak mesto požaduje Kavalériu alebo Slony a nie sú v zásobe, verbuje Pechotu. Ak nie je Pechota v zásobe, mesto nebude verbovať.

Verbovanie lodí

Ak **nejaké** mesto má Prístav, postaví jednu loď na pole Prístavu podľa Stupnice **opačného** poradia mesta uprednostňujúc morské oblasti, v ktorých IBO nemá lode.

:: "Pravidlo barikády" ::

Ak jeden z nepriateľov IBOa (hráč alebo piráti) majú lode na poli Prístavu, potom sú lode umiestnené a zhromažďujú sa v meste (ignorujúc limity), až kým počet lodí v meste nie je rovnaký alebo je ich viac ako je počet nepriateľských lodí na poli. Potom sú všetky lode spolu nasadené a začne námorná bitka.

Príklad Verbovania:

Stupnica opačného poradia mesta

znamená, že mestá budú verbovať v poradí
Nápady, Zlato, Ruda, Drevo a Jedlo.

Nápady (A): Nehádzzete. Prvá jednotka v meste je vždy Pechota. Mesto je teraz na maxime kvôli

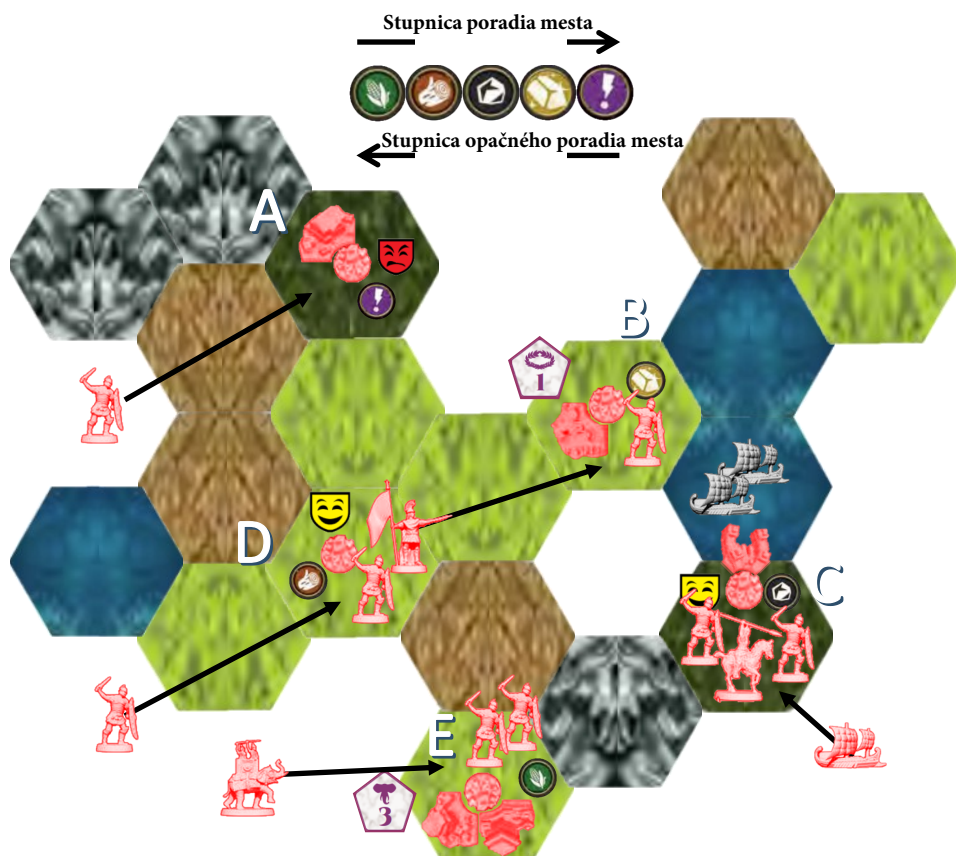
Zlato (B): Hodíte Vodcu. Vodca je práve v meste D. Umiestnite Pechotu do mesta D a následne pohnete Vodcom do mesta B.

Ruda (C): Nehádzzete kockou. Mesto je už na maxime jednotiek pre veľkosť- 2 Šastia mesta.

Drevo (D): Nehádzzete kockou. Mesto je už na maxime jednotiek pre veľkosť- 1 Šastia mesta (teraz s 2 pechotami).

Jedlo (E). Hodíte Slona. Pretože prinajmenšom jedno mesto má Trh (B), potom sa naverbuje Slon do mesta (E). Ak IBO nemá Trhy, potom namiesto toho bude naverbovaná Pechota.

Potom, loď je naverbovaná do Prístavu v meste C. Avšak, keďže prístav je zabarikádovaný s 2 pirátskymi loďami ... loď je umiestnená do mesta. Počas nasledovnej akcii Verbovania, toto mesto opäť získa 2. loď. Obe budú nasledovne nasadené a začne bitka s pirátmi.



BOJ --



Pozemný boj

IBO zapojí najbližšie Mesto/Armádu v rámci jeho "rozsahu pozemnej agresie", ku ktorému má najvyššiu "Výhodu jednotiek". IBOva armáda sa "teleportuje" z jeho mesta k cieľu, ak sa dá nájsť čistá cesta.

:: "Rozsah pozemnej agresie" ::

Rozsah pozemnej agresie je 1 + počet technológií Vojenstva (Válečníctví), ktoré sa naučil IBO.

- ◁ Polia vody sa môžu započítať len vtedy, ak IBO má aspoň jednu loď prítomnú v oblasti Mora
- ◁ Nemôže sa počítať cez nepriateľské armády/mestá.

:: "Výhoda jednotiek" ::

Výhoda jednotiek je určená odpočítaním počtu jednotiek armády IBOa od počtu vojenských jednotiek cieľového mesta/armády.

- ◁ Vaša Pevnosť sa počíta ako +1 vojenská jednotka ... pri určovaní výhody jednotiek.
- ◁ Váš Vodca sa počíta ako 0 vojenskej jednotky... pri určovaní výhody jednotiek.
- ◁ Výhoda jednotiek musí byť 0 alebo väčšia, aby IBO zaútočil.

Karty Akcie: IBO použije karty Akcie v akomkoľvek kole boja, keď...

... jeho Výhoda jednotiek je 0 alebo nižšia.

... alebo Vodca je prítomný v bitke. (Jeho a/alebo Váš.)

:: Karty Akcie:

-- Keď IBO vyžaduje Kartú Akcie, jednoducho potiahnite vrchnú kartu z jeho balíčka Kariet Akcie. Ak Karta Akcie nie je aplikovateľná v súčasnej bitke, potom ju vráťte na spodok balíčka a IBO nevyužije žiadnu kartu v tomto kole.

-- Ak chcete použiť kartu Akcie, musíte vybrať, ktorú kartu zahráte predtým ako IBO odhalí svoju kartu.

Keď utrži zranenie, IBO odstráni Vodcu naposledy. Hodte kockami, aby ste náhodne určili, ktorú jednotku odstráni. Ak porazíte jeho Vodcu, vezmite jednu z jeho kariet Vodcov a umiestnite ju pred seba pre 2 Ak porazí on Vášho Vodcu, dajte mu Kartú Vodcu.

Ústup?: Po každom kole boja, prepočítajte Výhodu jednotiek. IBO ustúpi ak je jeho Výhoda jednotiek -1 alebo menej.

Ustupujúce jednotky sa vrátia do svojho pôvodného mesta.

Úspech proti Armáde alebo meste veľkosti -1!: Všetky jednotky, ktoré prežili, sa vrátia do svojho pôvodného mesta a dobité mesto je Zničené.

Úspech proti mestu veľkosti -2+!: Všetky jednotky, ktoré prežili, sa pohnú do nového dobitého mesta.

Nahradte osadu s Osadou najviac v ľavo na Počítadle. Umiestnite príslušný žetón zdroja naň. Nahradte ďalšie dieliky mesta najprv zo zásoby a ak je nutné, tak z Počítadla (sprava doľava). Mesto vytvorí Ak IBO už má 5 miest v čase dobitia, potom IBO umiestni s osadou zo zásoby. Pridajte na koniec stupnice mesta. Ak dobije svoje 7. mesto, potom neumiestňujte žiadny žetón a "žiadny žetón" sa považuje za posledný na Stupnici mesta.


Pravidlo jedného úspechu: IBO má povolený jeden úspešný útok na Vás za kolo.

BOJ --



Pozemný boj (Pokračovanie)

Ak je jedno z miest IBOa je dobyté, umiestnite Osadu s označovačom Zdroja späť na Počítadlo na políčko 7 alebo ďalšie voľné najvyššie číslo. Ak Počítadlo je plné, Osadu dajte späť do zásoby.

Ak mesto s jeho osadníkom je dobyté, pohnite osadníka do vedľajšieho najmenšieho mesta bez  podľa Stupnice poradia mesta.

IBO považuje zacielenie na Barbarov rovnako ako na hráča.

Za každé  obdrží IBOa, ktoré získal za porazenie Barbarov alebo Pirátov, namiesto toho dostane IBO .

Ak sa nedá zaútočiť na žiadnu armádu/mesto, IBO zaútočí na Vašich nechránených Osadníkov.

NÁMORNÝ POHYB/BOJ

Po pozemnej bitke, skontrolujte možnosti Národných bitiek za predpokladu, že všetky lode IBOa sa môžu pohybovať vrámci svojho "Rozsahu námornej agresie".

Ak IBO môže vyvolať námornú bitku s Výhodou jednotiek prinajmenšom 0, IBO zaútočí na loď/flotilu so všetkými jeho loďami v rozsahu (Jeho lode sa spoja do cieľa).

IBO považuje Pirátov za rovnaké ako lode hráča.

IBO vždy má alebo použije "Moreplavbu" ak je potreba.

Príklad boja:

IBO má Rozsah pozemnej agresie je 3 s 2 technológiami Vojenstva (Válečnictví). IBO má rozsah námornej agresie s 2 s technológiou Námorníctva.

Vypočítanie Cieľov a Výhody jednotiek...
Mesto A nie je určené ako možný cieľ, pretože nie je voľná cesta doňho. Bola by to výhoda jednotka +3!

Mesto B je Rozsah 2, pretože IBO má aspoň 1 loď v morskej oblasti 1. Ak by nemal lode, potom, potom by tu nebola voľná cesta k mestu B.

Výhoda jednotiek je 0.

(3 jednotky - (2 jednotky + Pevnosť (1)) = 0)

Barbarská armáda C je v rozsahu 3. výhoda jednotiek je +1.

(3 jednotky - 2 jednotky = +1)

Armáda D je v Rozsahu 2. Výhoda jednotiek je +1.

(3 jednotky - (2 jednotky + Vodca (0)) = +1)

Výsledok: IBO zaútočí na Armádu D, pretože je bližšie ako Armáda C a použije karty Akcie, pretože je prítomní Váš Vodca.

Po pozemnej bitke, IBO zaútočí na Vaše 2 lode v morskej oblasti 3, pretože IBOve lode najviac vpravo sa môžu preplaviť do morskej oblasti 3 posunutím o 2 polia (Rozsah morskej agresie).

Výhoda jednotiek je 0. (2 lode - 2 lode = 0). Použije kartu Akcie.

:: "Rozsah námornej agresie" ::

1 + počet Technológie Námorníctva, ktorú sa naučil IBO.

Je to počet políčok, o ktoré sa jeho lode pohnú, aby vyvolali boj.


Použije "Moreplavbu".



INFLUENCE CULTURE --



Určíte najbližší "najlacnejší" dielik mesta.


"Najlacnejšie" dieliky mesta sú dieliky mesta Vašej farby, ktoré by si vyžadovali najmenej  vynaložených na zvýšenie rozsahu prístupu (IBO musí mať typ zacieleného dielika mesta vo svojej zásobe.)


!!!Nezabudnite uplatniť Vaše obmedzenia Štátneho zriadenia alebo Monumentu, ak platia!!!

Podľa zvyčajných pravidiel, IBO nemôže Kultúrne vplývať z mesta, ktoré obsahuje Váš vplyv. IBO sa zameria na kúsky v jeho vlastných mestách, ak patria medzi najlacnejšie a najbližšie ciele.

IBO minie  na zvýšenie dosahu, ak môže..

Ak je dosah dosiahnutý, potom hodte na Kultúrny vplyv.

 sa minie na zvýšenie výsledného hodu na úspech.

Ak nie je dostatok  na úspech, potom neutratí žiadne a pokus zlyhá.

Ako zvyčajne, IBO môže mať v jednom kole iba jeden úspešný Kultúrny vplyv.

Príklad Kultúrneho vplyvu:

Určovanie "najlacnejších" dielikov mesta.

Ruda (A) je Kultúrne ovplyvnená Vami a teda sa nepočíta.

Jedlo (B) môže Vplývať do dosahu 3- Môže ovplyvňovať Vaše Observatórium v meste 1 a Pevnosť v Meste A, pričom cena je 0 žetónov Kultúry.

Drevo (C) môže Vplývať do rozsahu 2. Bude potrebovať 1 žetón Kultúry na Ovplyvnenie Vášho Observatória v Meste 1, Observatóriu v Meste 2 alebo na Trh v Meste 3.

Výsledok: Podľa štandardných pravidiel zhody, hodte kockou, aby ste určili, či IBO zacieli Observatórium v 1 alebo Pevnosť v A, keďže oba stoja 0 a sú v rovnakej vzdialenosti.

Ak je výsledkom Pevnosť v meste A ...

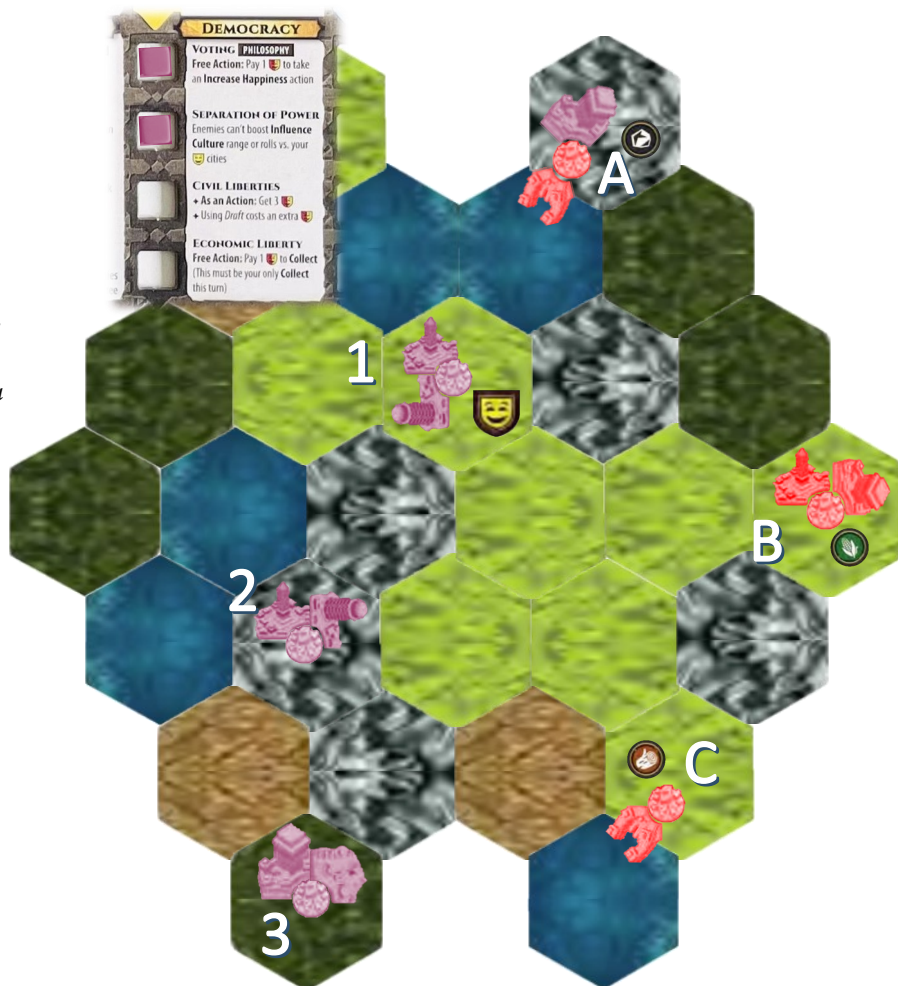
IBO hodí:  

a utratí 4 žetóny Kultúry, aby bolo Ovplyvňovanie úspešné. Pevnosť sa zmení na červenú.

!Ak výsledok je Observatórium v Meste 1 ...

IBO hodí:  

IBO nemôže minúť 2 žetóny Kultúry, aby ovplyvnenie bolo úspešné vďaka "Delbe moci" a šťastnému mestu.



ZALOŽENIE MESTA

Ak IBO má menej ako 5 miest na hracom pláne , pristúpi k Založeniu mesta.

⇨ Ak je neobjavený sektor vedľa sektora s jedným z jeho miest

- Odhaľ jeden z týchto sektorov
- Postupuj regulárne pravidlá pre umiestnenia sektora
(Náhodná orientácia po odhalení platí, pokiaľ sa neporušia pravidlá 2 alebo 3)
- Umiestni Osadu na políčko podľa stupnice poradia terénu mesta

⇨ Ak nie je susedný žiadny neobjavený sektor..

- Zacieli "prázdny sektor o jedna ďalej od jeho miest.
(“Prázdny” znamená, že neobsahuje žiadne mestá)
- Umiestni Osadu na políčko podľa stupnice poradia terénu mesta, ktoré nemá žiadnu figúrku.




Použije sa dielik Osady najviac vľavo na Počítadle a prislúchajúci žetón Zdroja je umiestnený spolu s ním. Posuňte všetky dieliky mesta o jedno políčko doľava.


Príklad Založenia mesta:

Sú 3 neobjavené sektory vedľa sektorov, kde už IBO má mestá.

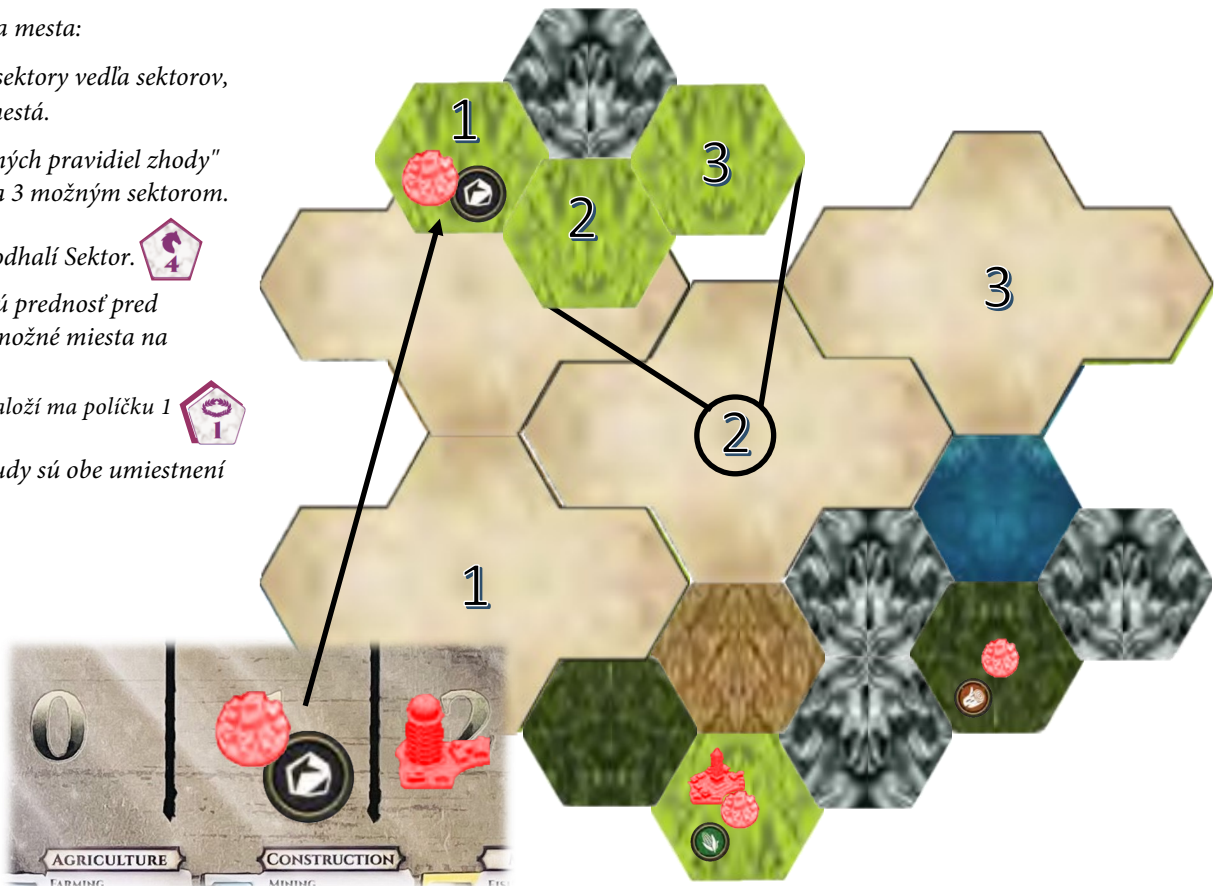
Podľa "Štandardných pravidiel zhody" sme priradili čísla 3 možným sektorom.

podľa d3 ... IBO odhalí Sektor. 

Keďže Pláne majú prednosť pred Horami, sú tu 3 možné miesta na založenie osady.

Ďalšia d3 ... IBO založí na políčku 1 

Osada a žetón Rudy sú obe umiestnení na políčko 1.




Žiadna Osada na Počítadle? Ak, kvôli zajatiu mesta, IBO nemá viac osady na Počítadle, ale má menej ako 5 miest na hracej doske ... osada je vzatá zo zásoby a najbližší žetón zdroja bude vzatý zo stupnice poradia mesta a umiestnený spolu s osadou.


STAVBA DIVU


Je aktívny variant "otvorené Divy". Keď potiahnete kartu Divu, (zo Staviteľstva, napríklad), vystavte ju vedľa hracej dosky. Odhalené Divy sú prístupné na stavbu

Ak IBO vylepší Poľnohospodárstvo (Zemědělství), Architektúra alebo Štátne zriadenie, dokonca aj keď je Kategória plná, skontrolujte, či IBO postaví Div.

- <> Má IBO 3 technológie v Poľnohospodárstve (Zemědělství alebo Architektúre?)
- <> Má IBO 2 technológie v kategórii, ktorú požaduje Div? (Vojenstvo (Válečníctví) pre Velký múr napríklad)
- <> Má IBO 5  ?
- <> Má IBO 4 dieliky, ktoré nie sú osadami, na Počítadle?

Ak je Vaša odpoveď "Áno" na otázky vyššie, potom IBO postaví Div, na ktorý sa kvalifikoval.

4 dieliky mesta, ktoré nie sú Osady? sa odstránia z Počítadla (odstraňujte sprava doľava) a 5  sú odstránené z IBO zásoby.

Podľa stupnice mesta IBO postaví Div v prvom  meste s najväčšou armádou.

Mesto je prístupné ak...






... môže akceptovať zvýšenie veľkosti Mesta...

... Neobsahuje ešte Div.

Ak nie sú prístupné mestá, potom Div nebude stavať.

!!! POZNÁMKA: *Velký Maják musí byť postavený na pobrežnom meste, ale toto mesto nepotrebuje mať Prístav!!!*

Pravidlá/ Objasnenie kariet

- <> Karta Akcie: Špióni - Potiahnite tolko kariet Úloh z balíčka, ako je polovica súčasného Veku (zaokrúhlené nahor)
- <> Karta Akcie: Taktický ústup - Ak IBO zahrá túto kartu Akcie, jeho figúrky sú odstránené z hracej dosky ale nepočítajú sa ako zabití. Podľa výsledku bitky, IBO vykoná VERBOVANIE, ale iba v rovnakom počte ako boli jednotky, ktoré ustúpili.
- <> Karta Akcie: Výmena Technológie - po vybratí Vašej technológie, IBO urobí akciu TECHNOLÓGIE
- <> Technológia: Ocelové zbrane - Ak máte Ocelové zbrane, získate + 2 , ak IBO nemá Ocelové zbrane, Ak IBO má Ocelové zbrane, získate len +1 . IBO nezíska nič, keď útočí s alebo bez Ocelových zbraní.
- <> Dielik mesta: Trh - Na začiatku Vášho ťahu, ak máte Trh vrámci 2 polí od lodí IBOa alebo jeho miest, potom je jeho schopnosť spustená a získate 1 zlato.
- <> Karty Udalostí: Velký (Osoba) - IBO ich Vám vždy odovzdá, ak si ich môžete nechať za 2 . Odhodí ich, ak ich prenecháte jemu.
- <> Karta Udalosti: Diplomát - Ak si vyberiete, že ju použijete v hre, a IBO potiahne akciu BOJ, IBO zaplatí 2  aby na Vás zaútočil. Ak nemôže zaplatiť, potom nie ste cieľom útoku. Ak zaútočíte na IBO pred odstránením tohto, potom musíte zaplatiť IBOovi 2  pred útokom.

Udalosti

Keď Technológia IBOa spustí Udalosť, potiahnite kartu Udalosti.

IBO bude konať len na ikonu Udalosti. Žiaden text karty Udalosti nemá efekt na IBOa.

Ak text vplýva na Vás, Vaša časť bude uskutočnená.

(Napríklad: IBO potiahne Populačný rast, ktorý hovorí "Umiestni vošného Osadníka do jedného Vašeho mesta. Potom vyberte protihráča, ktorý rovnako umiestni voľného Osadníka do svojho mesta" Výsledok: IBO neurobí nič, ale Vy získate Osadníka.)



Príchod barbarov: Umiestnite Osadu Barbarov a Pechotu podľa pravidiel umiestnenia jeho miest. IBO bude potom umiestňovať barborské jednotky do osady tak blízko Vás a tak ďaleko od svojich miest ako môže.

Hodte kockou na určenie, ktorá jednotka príde, podobne ako je Verbovanie s Trhom. Vodca = Pechota.



Pohyb Barbarov: Pohnete všetkými barborskými armádami v rámci 2 polí krajiny z jeho miest o 1 pole smerom k jeho mestu. Potom umiestnite ďalšiu barborskú pechotu do všetkých barborských osád v rámci 2 miest IBO.



Príchod Pirátov a Nájazd: Vyberte umiestnenie prvej Pirátskej lode vedľa jedného z jeho miest. IBO umiestni ďalšiu Pirátsku loď na prázdne vedľajšie políčko pri Vašich mestách alebo tak ďaleko od jeho miest ako sa dá.

Ak sú všetky 4 pirátske lode na hracej doske ...odstráňte tie najbližšie k jeho mestám ako prvé

Ak aspoň jedna pirátska loď môže urobiť nájazd na jeho mestá, IBO odhodí



Zlaté bane: IBO získa



Vyčerpaná krajina: Vyberiete políčko vedľa jedného z jeho miest, aby ste ju vyčerpali.

Objasnenie Technológií civilizácie / Vodcov

<> **Technológia (Húni): Nájazdníci** - (Hráč) Keď IBO uskutoční ZALOŽENIE MESTA, nemôže umiestniť mesto v rámci 2 Vašich.

<> **Technológia (Japonci): Úskok** - (Hráč) Ak máte Armádu alebo Mesto v rámci 2 od IBO mesta, môžete odhodiť Kartu Akcie, aby ste zrušili IBOvu voľnú akciu z odhodenia Kariet Akcie po jeho 3. alebo 4. pokroku v určitej kategórii. IBO si nechá svoju kartu Akcie.

<> **Technológia (Vikingovia): Záškodníci** - (Hráč) Ak sa spustí pomocou Obchodných ciest, umiestnite na Vašu dosku civilizácie. Keď umiestnite 3., odstráňte ich všetky a odstráňte dielik mesta najviac vpravo na IBOvom Počítadle.

<> **Vodca (Aztéci): Marqzen** - (Hráč) Rozšírenie strachu Vám dovolí odstrániť jednu nepriateľskú jednotku zo susedného mesta. Táto jednotka sa umiestni do ďalšieho mesta, podľa stupnice opačného poradia mesta, ktoré ju môže prijať. Ak je to nutné, vráťte sa späť na koniec Stupnice mesta. Ak jednotka nemôže byť nikde umiestnená, Rozšírenie strachu sa nemôže použiť.






<> **Vodca (Babylón): Nebuchadnezzar II** - (Hráč) Ďalší raz, keď potiahnete Div, Nájdite Veľké záhrady a vezmite si ich do ruky. IBO ich nemôže postaviť.

<> **Vodca (Kelti) Viriatus** - (Hráč) Teror Vás nechá odstrániť jednu nepriateľskú jednotku z napadnutého mesta. Táto jednotka sa umiestni do ďalšieho mesta, podľa stupnice opačného poradia mesta, ktoré ju môže prijať. Ak je to nutné, vráťte sa späť na koniec Stupnice mesta. Ak jednotka nemôže byť umiestnená nikde, Teror sa nemôže použiť.

<> **Vodca (Čína): Qin Shi Huang** - (Hráč) ďalší raz, keď potiahnete Div, nájdite Veľký múr a vezmite si ho do ruky. IBO ho nemôže postaviť.

Administratívna fáza

IBO urobí nasledovné akcie počas Administratívnej fázy:

Fáza	Akcia IBO
Splnenie úloh	Skontroluje dosku civilizácie pre možné akcie.
Voľná Technológia	Urobí akciu Technológie.
Potiahnutie Nových kariet	IBO získa karty Akcie lícom dolu.
Zničenje mesta veľkosti 1	Zvýšte všetkým IBOvým mestám o jednu  úroveň.
Zmena typu štátneho zriadenia	Získa 1  za 2 technológie v Kultúre (IBO získa 1 žetón Kultúry v príklade nižšie)
Určenie prvého hráča	IBO počíta LEN  Vy stále počítate ako  tak aj 
	Ak IBO vyhrá ... Hodte kockou. 1-3 IBO ide prvý 4-6 Vy ste prvý.



Záverečné bodovanie

At normal difficulty, IBO completes 4 objectives, gaining 8 points. Everything else is scored normally.

(See Variable Difficulty Table for changes to this.)

Variabilita obtiažnosti

	VEK I	VEK II	VEK III	VEK IV	VEK V	VEK VI	Splnené úlohy
Lahká	1 karta Udalosti	1 karta Udalosti	1 karta Udalosti	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	3 karty Udalostí	2
Lahšia	1 karta Udalosti	1 karta Udalosti	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	3 karty Udalostí	3
Normálna	1 karta Udalosti	1 karta Udalosti	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	3 karty Udalostí	3 karty Udalostí	4
Ťažšia	1 karta Udalosti	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	3 karty Udalostí	3 karty Udalostí	5
Ťažká	1 karta Udalosti	2 karty Udalostí	2 karty Udalostí	3 karty Udalostí	3 karty Udalostí	3 karty Udalostí	6

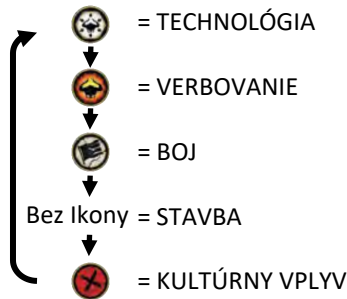
Kratšia hra Ak chcete hrať kratšiu hru ukončenú vo VEKU IV:

Po príprave, IBO uskutoční akciu Stavba. Počas Administratívnej fázy urobí 2 akcie Technológie a zaboduje o jednu Úlohu menej na konci hry.

Summary Sheet

Prehľad hry

 = CIV
ŠPECIFIKUM
[TECHNOLÓGIA]
ak sa nehra s Civ doskou





Normálna Obtiažnosť:
 Počas Veku I a II...
 ...IBO urobí 1 akciu
 Počas Veku III a IV
 ...IBO urobí 2 akcie
 Počas Veku V a VI
 ...IBO urobí 3 akcie

Technológia:


Hod 3 kockami
 3. sa použije na určenie technológie v kategórii ak je potrebné

	1	2	3
1	Zemédľství Kontrola Divu! 3.: Odhalenie Divu	1 Vzdelanie 3.: TECHNOLÓGIA 4.: TECHNOLÓGIA	1 Ekonomia 3.: STAVBA 4.: STAVBA
2	Stavba Kontrola Divu! 3.: Odhalenie Divu	2 Válečnictví "Rozsah pozemnej agresie" = 1 + (# Tech)	2 Kultúra Získa  za 2 Technológie
3	Námorníctvo "Rozsah námornej agresie" = 1 + (# Tech)	3 Spiritualita 3.: KULTÚRNY VPLYV 4.: KULTÚRNY VPLYV	3 Veda 3.: VERBOVANIE 4.: VERBOVANIE

Plné kategórie = Štátne zriadenie
 Kontrola Divu!
 3.: EXTRA AKCIA
 4.: EXTRA AKCIA
 > Získanie žetóna Kultúry, ak ste ho obdržali
 > Pridajte dielik mesta na Počítadlo, ak je miesto (alebo Skontrolujte Div)

STAVBA:

Umiestni dielik mesta najviac vľavo do mesta s osadníkom.
 Posuňte dieliky mesta o jedno políčko doľava. Dodržte medzery.

Prístav *Loď s VERBOVANÍM*
Akadémia *Pri Stavani, TECHNOLÓGIA*
Pevnosť *+1 Bojová kocka a Blok v 1. kole*
Chrám *Pri Stavani, získa 1 *
Trh *Kavaléria/Slon s VERBOVANÍM*
Obelisk *Nemôže byť Kultúrne ovplyvnený*
Observatórium *Pri Stavani, získa 1 kartu Akcie*

Stupnica poradia mesta



Stupnica opačného poradia mesta

Pohnite Osadníkom k najmenšiemu nenahnevanému mestu podľa Stupnice poradia mesta.

Pozemný Boj:

Zapojte najbližšie Mesto/ Armádu v rámci jeho "Rozsahu pozemnej agresie", ku ktorému má najvyššiu "Výhodu jednotiek"

:: "Rozsah pozemnej agresie" ::
 1 + počet Technológií vo Válečnictve

- <> Vodné polia sa môžu započítať, ak je loď v morskej oblasti.
- <> Nikdy sa nepočítajú polia cez nepriateľské armády/mestá.
- <> Figúrky Barbarským miest/armád sú rovnocenné k hráčovým

:: "Výhoda jednotiek" ::

Odpočítajte počet jednotiek armády v meste IBO od cieľovej armády/mesta.

- <> Vaša Pevnosť prirába + 1 vojenskú jednotku
- <> Váš vodca sa počíta ako (0) vojenských jednotiek

Námorný Boj: (Po pozemnom boji)

Za predpokladu, že sa všetky lode IBO môžu pohnúť vrámci "Rozsahu námornej agresie", ak IBO môže vyvolať námornú bitku s Výhodou jednotiek aspoň 0, IBO zaútočí na nepriateľskú flotilu so všetkými loďami v rozsahu cieľa (Jeho lode sa spoje do cieľa). IBO považuje Pirátov za rovnocenných k hráčovým loďam. IBO má "Moreplavbu" ak je to nutné.

:: "Rozsah námornej agresie" :: 1 + počet Technológií Námorníctva, ktoré sa naučil IBO

:: Karty Akcií:: IBO použije karty Akcií v každom kole boja, v ktorom má svoju Výhodu jednotiek nižšie ako 1 alebo je v bitke prítomný Vodca.

!!! Ak ste cieľom Vy, IBO má limit jedného bojového úspechu za kolo !!!


Verbovanie:


Podľa stupnice opačného poradia mesta, verbovajte 1 jednotku do každého mesta


<> Max # Jednotiek = Nálad ovplyvňuje veľkosť mesta




Ak mesto nie je armáda, Verbovajte Pechotu
 Ak je aspoň 1 Bojová jednotka v meste... Hodte kockou pre každé prístupné mesto.

 Verbovajte Pechotu

 Verbovajte Vodcu alebo umiestnite Pechotu do danej oblasti a posuňte Vodcu.

 Ak je Trh v **hociktorom** meste, Verbovajte Kavalériu. Inak Verbovajte Pechotu.

 Ak je Trh v hociktorom meste, Verbovajte Slony. Inak Verbovajte Pechotu.

If **any** city has a Port, one ship is recruited favoring areas void of his ships.

:: "Pravidlo Barikády" ::

Stavajte a hromadte lode **v meste**, kým počet lodí nie je rovnaký alebo vyšší ako je počet nepriateľských lodí v Prístave.

Kultúrny vplyv:

Určite "najlacnejší" dielik mesta.

"Najlacnejší" je dielik mesta Vašej farby, ktorý vyžaduje najmenší počet žetónov Kultúry na útratu pre zvýšenie dosahu, ktorý ho urobí prístupným.

↳ Utratíte žetóny Kultúry na dostatočné zvýšenie dosahu.

↳ Ak je to úspešné, žetóny kultúry sa utratia na zvýšenie výsledného bodu.

↳ Obmedzenie jedného úspechu.

!!! Nezabudnite presadzovať Vaše reštrikcie Štátneho zriadenia alebo Monumentov!!!

Založenie mesta:

Ak IBO má menej ako 5 miest na hracej doske, na Založenie mesta, použite Osadu a žetón zdroja najviac vľavo.

↳ Ak je neobjavený sektor vedľa sektoru s jedným z jeho miest...

- Odhajte jeden z týchto sektorov (Hodte kockou, ak je viac ako 1 možnosť)

- Umiestnite dielik mesta IBOa na preferovaný terén.

↳ Ak nie je žiadny neobjavený susedný sektor...

- Zacieľte "prázdny" sektor o jedna ďalej od jeho mesta.

("Prázdny" znamená, že neobsahuje mestá) (Hodte kockou, ak je viac ako 1 možnosť)

- Umiestnite dielik mesta IBOa na preferovanom teréne, ktorý neobsahuje žiadne figúrky.



Stavba Divu:

Sú aktívne Otvorené Divy. (Divy sú ukázané verejne a hocikto ich môže postaviť)

Ak IBO postúpi v Technológiách Zemědělství, Architektúra alebo Štátne zriadenie, skontrolujte Div!

↳ má IBO 3 technológie v Zemědělství alebo Architektúre?

↳ Má IBO 2 technológie v požadovanej **kategórii**?

↳ Má IBO 5 ?

↳ Má IBO 4 nie mestské dieliky na Počítadle?

Ak je "ÁNO" na všetky otázky vyššie, IBO postaví Div!

4 nie mestské dieliky sa odstránia sprava doľava.

5 sa odstráni z IBOvej zásoby.

Podľa Stupnice mesta, IBO postaví Div do prvého možného mesta s najväčšou armádou. Možné je ak....

... môže byť akceptovaný v rámci vzrastu veľkosti mesta

... neobsahuje ešte žiaden Div.

Udalosti:

IBO bude konať len na základe ikony udalosti. Žiadny text na karte Udalosti nemá efekt na IBO. Ak text pôsobí na Vás, Vaša časť sa vykoná.

Príchod barbarov: Umiestnite Osadu Barbarov a Pechotu podľa pravidiel umiestnenia jeho miest. IBO bude potom umiestňovať barbárske jednotky do osady tak blízko Vás a tak ďaleko od svojich miest ako môže.

Hodte kockou na určenie, ktorá jednotka príde, podobne ako je Verbovanie s Trhom. Vodca = Pechota.

Pohyb Barbarov: Pohnete všetkými barbárskymi armádami v rámci 2 polí krajiny z jeho miest o 1 pole smerom k jeho mestu. Potom umiestnite ďalšiu barbársku pechotu do všetkých barbárskych osád v rámci 2 miest IBO.

Príchod Pirátov a Nájazd: Vyberte umiestnenie prvej Pirátskej lode vedľa jedného z jeho miest. IBO umiestni ďalšiu Pirátsku loď na prázdne vedľajšie políčko pri Vašich mestách alebo tak ďaleko od jeho miest ako sa dá. Ak sú všetky 4 pirátske lode na hracej doske ... odstráňte tie najbližšie k mestám IBO. Ak aspoň jedna Pirátska loď môže urobiť nájazd na mestá IBO, IBO odhodí žetón Kultúry.

Zlaté bane: IBO obdrží .

Vyčerpaná krajina: Vyberte pole vedľa jedného z miest IBO na vyčerpanie.

Administratívna fáza:

Splnenie úloh

Skontrolujte dosku Civilizácie! Urobí akciu

Voľná Technológia

TECHNOLÓGIE.

Potiahnutie nových kariet

IBO získa kartu Akcie lícom dolu.

Zničenie mesta veľkosti 1

Zvýšte všetkým mestám IBO jednu úroveň

Zmena typu Štátneho zriadenia

Získa 1 za 2 technológie v Kultúre.

Určenie prvého hráča

IBO započíta len : ak vyhrá ...

1-3 = IBO

4-6 = VY

:: Pravidlo pretrvávajúcej zhody ::






Ak počas hocikakej akcie má IBO na výber medzi dvoma a viacerými možnosťami...

Hodte kockou na určenie jeho výberu.

Civilization Boards

Dosky Civilizácií






Vystrihnite všetky Prekrytia Civilizácií a zlepte okraje na rube

Hospodárstvo	Slony
Keď sa pohybuje Vodca, zanecháva za sebou Slony namiesto Pechoty.	
Nábor	Nesmrtelní
V bitke, IBO utratí až 4  za každý +1  , ak získa iný zásah.	
Kňazstvo	Zoroastrizmus
Môže zacieliť jednu z Vašich jednotiek armády mimo mesto s akciou Kultúrny vplyv. (Vyvolá bitku, ak vrámci armády)	
Peniaze	Bankovníctvo
Počas Splnenia úlohy, ak má nejaký  , získa 1  .	
 KULTÚRNY VPLYV	







IBO získa svoju Technológiu Civilizácie podľa normálnych pravidiel.


Husbandry	Elephants
Leader leaves behind Elephants instead of Infantry when it moves.	
Draft	Immortals
In Battle, IBO spends up to 4  for +1  each, if it gains another hit.	
Priesthood	Zoroastrianism
May target one of your Army units outside a city with an INFLUENCE CULTURE action. (Causes battle, if in army)	
Currency	Banking
During Comp Obj, if he has any  he gains 1  .	
 INF CULT or [ATTACK]	

Taktiky	Zajatci
Až 4 porazené jednotky armády (nie Vodca) sa sem umiestnia ako Zajatci. (1/2  každý)	
Rituály	Ľudské obete
Ak je potrebné, utratí Zajatcov ako žetóny Kultúry.	
Umenie	Aztécke Zlato
ZALOŽENIE v opačnom poradí terénu. Počas Splnenia úloh, získa 1  za 3  s alebo susediace s jeho mestom.	
Ľub. Štátne zriadenie	Tribút
Počas Splnenia úloh, v meste  v rámci 2 s najpočetnejšími jednotkami stratí jednu jednotku pechoty. Ak je to možné, jednotka sa stane Zajatcom.	
 BOJ	











AZTÉKOVIA

Staviteľstvo	Kanály
Počas Splnenia úloh, získa 1  za každé mesto veľkosti 2+. Zaplatí 6  na STAVBU.	
Písmo	Zákonník
Získa kartu akcie za každú úspešnú akciu KULTÚRNEHO VPLYVU	
Astronómia	Atlas hviezd
Získa 1  , keď sa spustí udalosť.	
Ľub. Štátne zriadenie	Zikkuraty
Ďalšia TECHNOLÓGIA je STAVBA namiesto toho. Odstráňte kocku z tejto Technológie Znovu sa ju naučí s budúcou Technológiou Štátneho Zriadenia.	
 STAVBA	







BABYLONČANIA

Hospodárstvo	Vojnové slony
Ak sa pohne Vodca zanechá za sebou Slony namiesto Pechoty.hen it moves.	
Kartografia	Hegemónia
Počas ZALOŽENIA MESTA, jeho lode sú považované za ďalšie mestá.	
Moreplavba	Pirátski spojenci
Piráti sa považujú za jeho lode počas jeho tahu.	
Nábor	Žoldníci
Po VERBOVANÍ, spustí na Vás udalosť "Pohyb Barbarov"	
 VERBOVANIE	






KARTÁGINCI

Taktiky	Bojové kmene
+1  v pozemných bojoch za každé 2  jednotky v rámci 2 polí od bitky	
Nábor	Kmeňové aliancie
IBO nebude nikdy cieľom  v BOJI. IBO ignoruje všetky udalosti "Pohyby barbarov"	
Kňazstvo	Vplyv druidov
Môže KULTÚRNE VPLÝVAŤ v  mestách. Označte úspech s  . Má cenu 1  . (Max 1 za mesto a ak je zajatý, tak sa odhodi)	
Obchodné cesty	Kmeňové obchody
Počas Splnenia úloh, získa 1  za každé mesto  v rámci 2 polí. Zaplatí 4  na TECHNOLÓGIU.	
 BOJ	



KELTI

Zavlažovanie	Ryžové polia
Počas Splnenia úloh, obdrží 1  za mesto na 	
Zaplatí 4  na TECHNOOGIU	
Hospodárstvo	Rozpínanosť
Po získaní, urobí ZALOŽENIE MESTA. Potom pridajte osadu na Počítadlo s  na ňom. Pridajte  na koniec Stupnice mesta.	
Metalurgia	Ohňostroje
Získa 1 Blok v 1. kole boja.	
Ľub. Štátne zriadenie	Milícia
Po ZALOŽENÍ MESTA, Urobí akciu VERBOVANIE dvakrát v novom meste.	
 ZALOŽENIE/STAVBA	



ČIŇANIA

Zavlažovanie	Úrodné nivy
Počas Splnenia úloh, získa 1  za každý 	
susediaci s jeho mestom. Zaplatí 6  na STAVBU.	
Staviteľstvo	Architektúra
Po získaní, uskutoční STAVBU.	
Rituály	Balzamovanie
Získa 1  po každej bitke, ktorej sa účastní.	
Kňazstvo	Vtelení Boha
Získaj extra akcie z jeho 1. a 2. Technológii Štátneho zriadenia. (Okamžite urobí, keď ich už má.)	
 STAVBA	

EGYPTĀNIA

Verejné školstvo	Formálne vzdelávanie
Počas VERBOVANIA, získa 1  za každú Akadémiu. Počas Splnenia úloh, zaplatí 4  na TECHNOLOGIU	
Nábor	Sparta
Nemôžete zahrnúť karty Akcií v 1. kole boja.	
Umenie	Helenizácia
IBO môže KULTÚRNE VPLÝVAŤ z Vašich miest pod jeho vplyvom.	
Ľub. Štátne zriad.	Mestské štáty
Po STAVBE, dielik mesta zhodujúci sa s tým, ktorý bol práve postavený, je umiestnený na Počítadlo.	
 VERBOVANIE	

GRÉCKO

Zásoby	Nomádi
Počas ZALOŽENIA MESTA, zacieli na sektory 1 a 2 od neho. (Nepočítajú sa cez neprebádané sektory)	
Hospodárstvo	Jazdeckí lukostrelci
Ak sa pohne Vodca, zanechá za sebou Kavalériu namiesto pechoty.	
Taktiky	Nájazdníci
Počas Splnenia úloh, jkaždý z Vašich osamelých Osadníkov v rámci 2 od jeho miest budú porazení.	
Ľub. Štátne zriad.	Hunske kmene
Zaplatí  na presmerovanie udalosti "Pohyb Barbarov" na Vás namiesto neho.	
 ZALOŽENIE/STAVBA	

HŪNI

Hospodárstvo	Indické Slony
Ak sa Vodca pohne, zanechá za sebou Slony namiesto pechoty.	
Štátne náboženstvo	Proselytizmus
Dosah na KULTÚRNY VPLYV sa zvýši o 1.	
Obchodné cesty	Prosperita
Počas Splnenia úloh, všetky jeho mestá budú 😊. Obrzí 1 🏰 za každé Vaše mesto pod jeho vplyvom.	
Hudba a divadlo	Mier a poézia
Počas Splnenia úloh, získa 1 🏰 za každé 😊 mesto. Zaplatí 4 🏰 na TECHNOLOGIU.	
🏰 KULTÚRNY VPLYV	

INDOVIA

Zásoby	Keramika
Po TECHNOLOGII, získa 1 🏰	
Počas Splnenia úloh, zaplatí 3 🏰 pre 2 🏰	
Hospodárstvo	Jazdecké umenie
Keď sa Vodca pohne, zanechá za sebou Kavalériu namiesto pechoty. moves.	
Taktiky	Úskok
Ak zahráte nebojovú kartu Akcie a ste vránci 2 od jeho miest, hodte kockou: 5 alebo 6 - vráťte Vašu kartu do svojej ruky, nemôžete ju zahrat.	
Ľub. Štátne Zriad.	Šogunát
Počas Splnenia úloh, IBO získa 1 kartu Akcie. V Boji, ak jeho karta Akcie zlyhá na spustenie, odhodí ju a IBO získa bojovú kocku.	
🏰 BOJ	








JAPONCI

Zavlažovanie	Terasové polia
ZALOŽENIE v opačnom poradí terénu. Počas Splnenia úloh, získa 1 🏰 za 🏰 na alebo susediace s jeho mestami. Zaplatí 6 🏰 na STAVBU.	
Umenie	Stély
Po STAVBE, získa 1 🏰	
Chlieb a hry	Ihriská
Limit jednotiek pre jeho mestá je teraz veľkosť mesta +2 (Stále max. 4)	
Astronómia	Kalendár
IBO zaplatí 1 🏰 na zrušenie ľubovoľnej ikony Udalosti, ktorú spustí.	
🏰 TECHNOLOGIA	







MAYOVIA

Hospodárstvo	Slony
Keď sa pohybuje Vodca, zanecháva za sebou Slony namiesto Pechoty.	
Nábor	Nesmrtelní
V bitke, IBO utratí až 4 🏰 za každý +1!, ak získa iný zásah.	
Kňazstvo	Zoroastrizmus
Môže zacieliť jednu z Vašich jednotiek armády mimo mesto s akciou Kultúrny vplyv. (Vyvolá bitku, ak vránci armády)	
Peniaze	Bankovníctvo
Počas Splnenia úloh, ak má nejaký 🏰, získa 1	
🏰 KULTÚRNY VPLYV	







PERŽANIA

Rybolov	Nezávislé mestá
IBOve Pristavy nemôžu by Kultúrne ovplynené a sú za extra 1/2  (Ak je "najlacnejši", Kultúrny vplyv sa zacieli na Pristavy)	
Bojové lode	Birémy
+2  v námornej bitke.	
Písmo	Abeceda
Počas Splnenia úloh, získa 1  za každé Vaše mesto vrámci 2 od jeho miest. Zaplatí 4  na obe: TECHNOLOGIU a zisk 1 	
Obchodné cesty	Cédre a farbivá
Počas Splnenia úloh, ak máte prístav v rámci 2 od jedného z jeho prístavov, IBO získa 2 	
 TECHNOLÓGIA	

FÉNICĀNIA

Staviteľstvo	Akvadukty
Po posunutí dielikov mesta nasledujúcim po akcii STAVBA, posunie dielik osady najviac v avo o alšie polí ko v avo, prehodiac sa s dielikom mesta do ktorého narazi.	
Cesty	Cesty Impéria
Pred obranou útoku, IBO pohne jednu jednotku z najbližšieho mesta do mesta pod útokom. (Môže prekročiť limit mesta ale nie 4)	
Výmenný obchod	Otokárstvo
Po STAVBE, získa  . Zaplatí 2  na urobenie STAVBY znovu (ignorujúč Osady na Počítadle) ale mesto potom vyrobí  .	
Lub. Štátne zriadenie	Provincie
Ak sa Vodca pohne, nechá za sebou Kavalériu namiesto pechoty a zajaté mestá vytvárajú  namiesto 	
 STAVBA	

RIMANIA

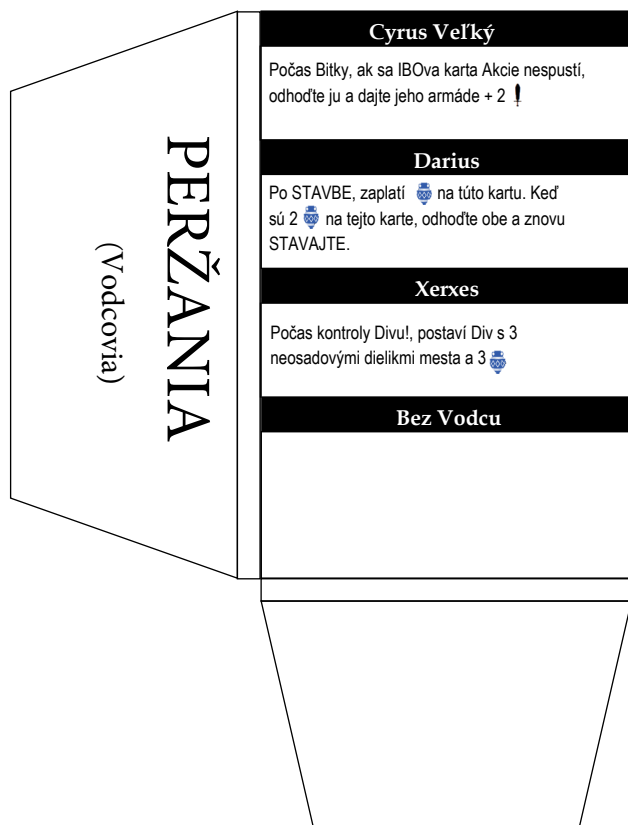
Rybolov	Lodiarstvo
Počas útoku, môže pripočítat cez  bez lodí v morskej oblasti. Každý  sa počíta ako 2 bez lodí na nich.	
Bojové lode	Dlhé lode
+1 rozsah námornej agresie	
Obchodné cesty	Záškodníci
Počas Splnenia úlohy, stratíte 1 zdroj za každé Vaše mesto vrámci 2 lodí IBOa	
Rituály	Runové kamene
Po bitke, kde IBO stratí 2+ jednotky, umiestni 1  na túto kartu. Každá  je 1 	
 VERBOVANIE	

VIKINGOVIA

Leader Boards

Dosky Vodcov

Vystrihnite všetky Prekrytia Vodcov a zlepte okraje na rube.

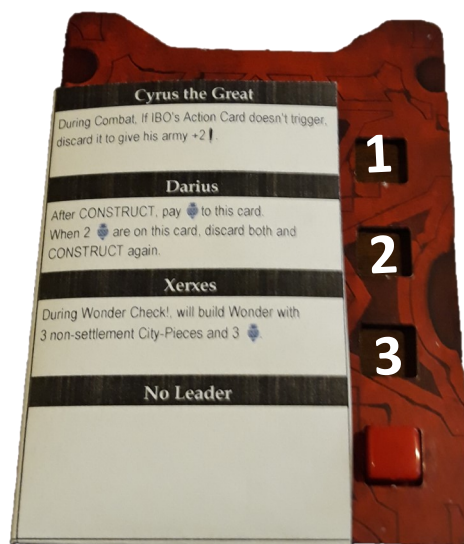


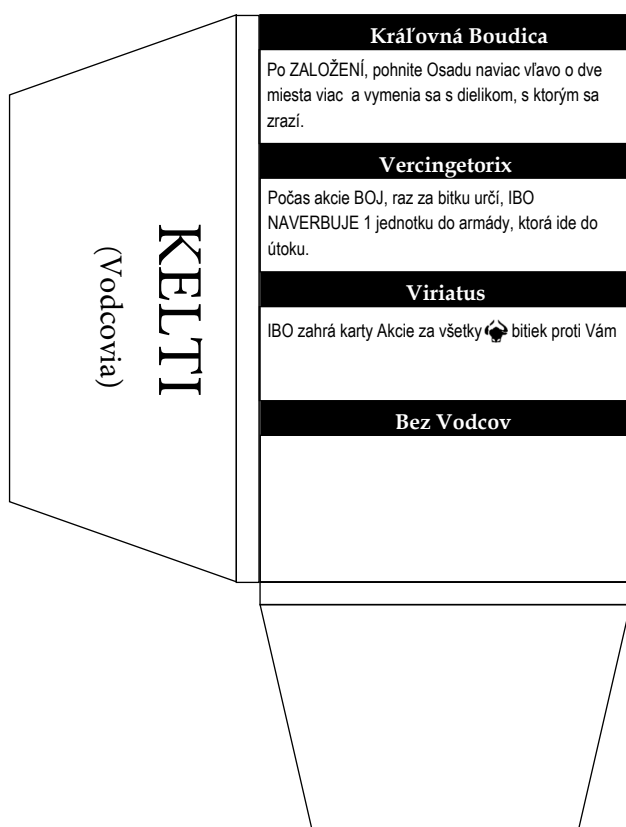
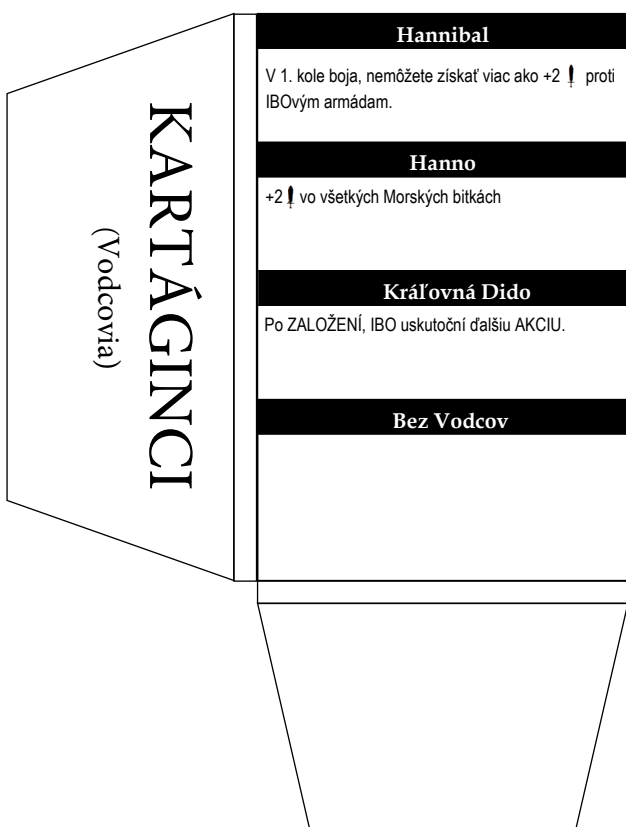
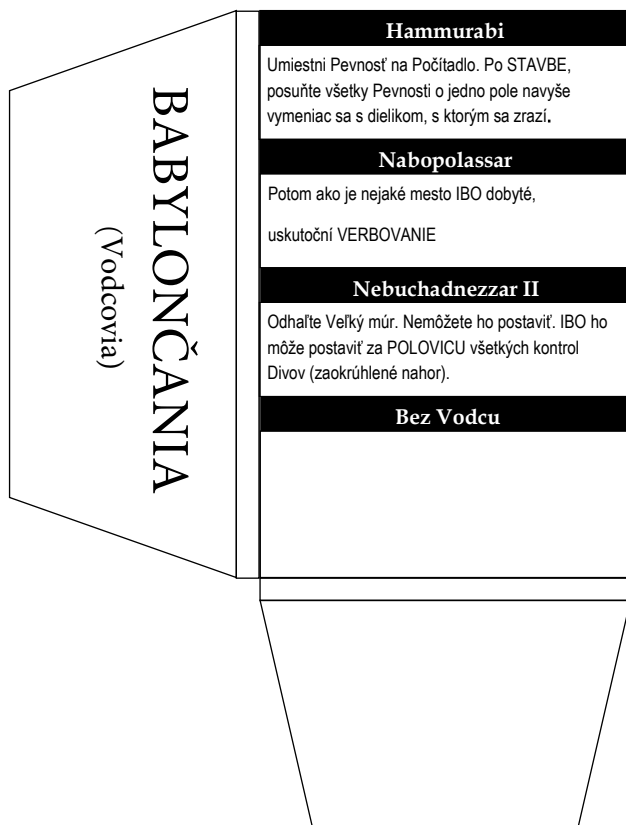
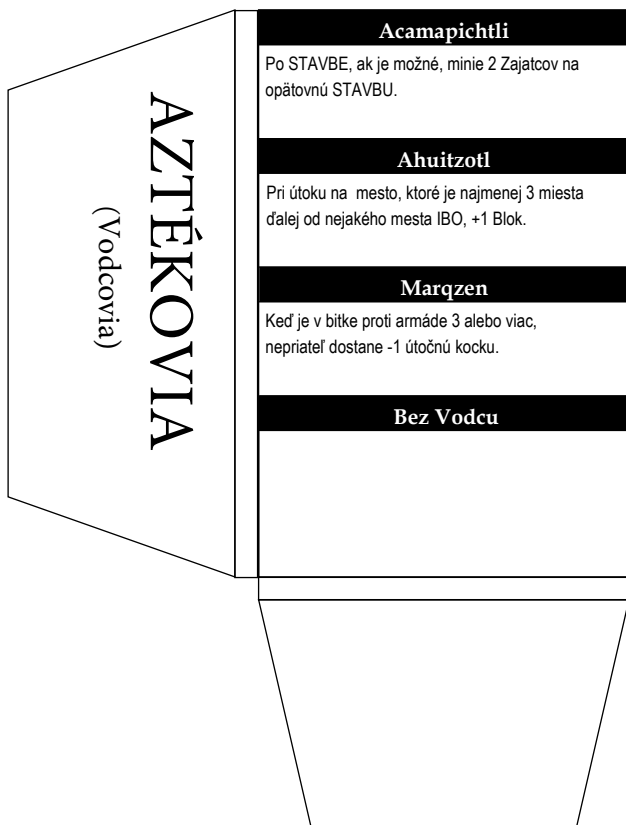
Vezmite si náhodnú dosku Civilizácie a otočte ju lícom dolu. Prehnite Prekrytie Vodcu cez ňu a umiestnite jedni z kociek IBOa do pozície "Bez Vodcu".

Keď IBO verbuje Vodcu na dosku, hodte d3 a posuňte kocku do príslušnej pozície vodcu.

Ako IBOv Vodca je na mape, príslušná sila má efekt bez ohľadu na lokáciu Vodcu!

Ak porazíte jeho Vodcu, posuňte IBOvu kocku späť do "Bez Vodcu" a potom položte kocku Vašej farby do pozície porazeného vodcu. Každá kocka od Vás tuná sú za 2 víťazné body. Ďalší raz, keď bude IBO verbovať Vodcu, hádžte pre 1 z ostávajúcich pozícií Vodcov.





ČIŇĀNIA
(Vodcovia)

Cisárovná Wu Zetian
Po TECHNOLOGII v Poľnohospodárstve (Zemédéľstvi) IBO zaplatí 🎲, aby urobil ďalšiu akciu TECHNOLOGIE.

Qin Shi Huang
Odhaľte Veľký múr. Nemôžete ho postaviť. IBO ho môže postaviť za POLOVICU všetkých kontrol Divov (zaokrúhlené nahor).

Sun Tzu
Po TECHNOLOGII vo Vojenstve (Válečnictví), IBO zaplatí 🎲, aby urobil ďalšiu akciu TECHNOLOGIE.

Bez Vodcu

EGYPTĀNIA
(Vodcovia)

Cleopatra
Rozsah VPLYVU KULTÚRY je zvýšený o 1 vo všetkých mestách

Imhotep
Po VERBOVANÍ alebo STAVBE, položte kocku na túto dosku. Zaplaťte 2 kocky na TECHNOLOGIU.

Ramses II
+2 📈 proti Pobrežným mestám.

Bez Vodcu

GRÉCI
(Vodcovia)

Alexander Veľký
+X 📈 vo všetkých bitkách.
 $X = (\text{počet IBO miest}) - 1$

Leonidas
+2 📈 za každú jednotku prečíslenej IBOvou armádou

Pericles
Po TECHNOLOGII vo Vzdelaní, IBO zaplatí 🎲, aby urobil ďalšiu TECHNOLOGIU..

Bez Vodcu

HŪNI
(Vodcovia)

Attila
V 1. kole bitky, kde má IBO kavalériu, Ikony stretu kavalérie fungujú ako +2 📈 aj ako 1 Blok.

Bleda
Pri útoku na mesto, obranca nemôže použiť karty Akcie v 1. kole bitky.

Rugila
IBO zajme mestá 🏰 s veľkosťou -1, namiesto Zničenja. 🏰 mestá majú 😊 namiesto 😡, keď sú zajaté.

Bez Vodcu

