

CYWILIZACJA

• POPRZEZ WIEKI •

WPROWADZENIE

W grze Cywilizacja: Poprzez wieki każdy z graczy kontroluje własną cywilizację prowadząc ją od czasów antycznych, przez średniowiecze aż do współczesności, decydując o tym jaki ślad pozostawi ona na kartach historii.

Każda cywilizacja otrzymuje *punkty kultury* za wpływ na światowe wydarzenia poprzez literaturę, teatr, religię, budowę cudów świata, działania przywódców oraz zawarte umowy międzynarodowe. Nie każdy wpływ musi być jednak pozytywny: możesz narzucać swoją kulturę innym za pomocą ognia i miecza, albo wpłynąć na historię zlecając zabójstwo przywódcy innej frakcji. To, czy Twoja cywilizacja zapisze się w historii poprzez mecenat sztuki, przygotowując wyprawę krzyżową, czy może budując sprawnie działającą sieć barów szybkiej obsługi, zależy tylko od Ciebie.

O TEJ INSTRUKCJI

TRZY POZIOMY

Niniejsza instrukcja jest dość obszerna, ale nie martw się - nie musisz przeczytać jej całej przed zagranie swojej pierwszej partii. Zawiera ona zasady o trzech poziomach trudności: *Uprozczone*, *Zaawansowane* i *Pełne*.

Wybranie poziomu *Uprozczonego* ułatwi rozgrywkę i skróci czas jej trwania pozwalając na dobre przyswojenie podstaw. Oprócz tego, że gra na tym poziomie jest krótsza, jest także mniej konfrontacyjna, pozwalając nowym graczom nauczyć się jak rozwijać swoje cywilizacje bez ryzyka, że zostaną one najechane przez agresywnego rywala. Doświadczeni gracze mogą powrócić do tego poziomu trudności przy wprowadzaniu do gry nowicjuszy.

Rozgrywka zaawansowana zawiera w sobie mechanikę, która wprowadza więcej interakcji. Gdy już zrozumiesz założenia mechaniki podstawowej będziesz mógł wypróbować swoje umiejętności na tym poziomie, który tak naprawdę jest krótszą wersją poziomu *Pełnego*.

Rozgrywka pełna jest najdłuższą wersją gry. Pozwala ona na rozwój cywilizacji od epoki brązu, przez wszystkie ery, aż do czasów współczesnych. Ostrzegamy: nawet rozgrywka na poziomie uproszczonym może zająć kilka godzin przy pierwszym podejściu. Nie powinieneś próbować gry na najwyższym poziomie dopóki nie zobaczysz ile czasu zajmie jedna partia na każdym z poprzednich.

NOTKI DO TEKSTU

Zasady i mechanika gry są prezentowane w takiej kolejności, w jakiej natrafisz na nie podczas gry. Pierwszą rozgrywkę możesz przeprowadzić podczas czytania tej instrukcji. Dodatkowo każdy z graczy posiada *kartę pomocy* zawierającą podsumowanie tury.

Kiedy będziesz potrzebował skonfrontować instrukcję z sytuacją na planszy, wystarczy spojrzeć na wskazówki, przykłady i informacje kluczowe zaznaczone w instrukcji w następujący sposób:

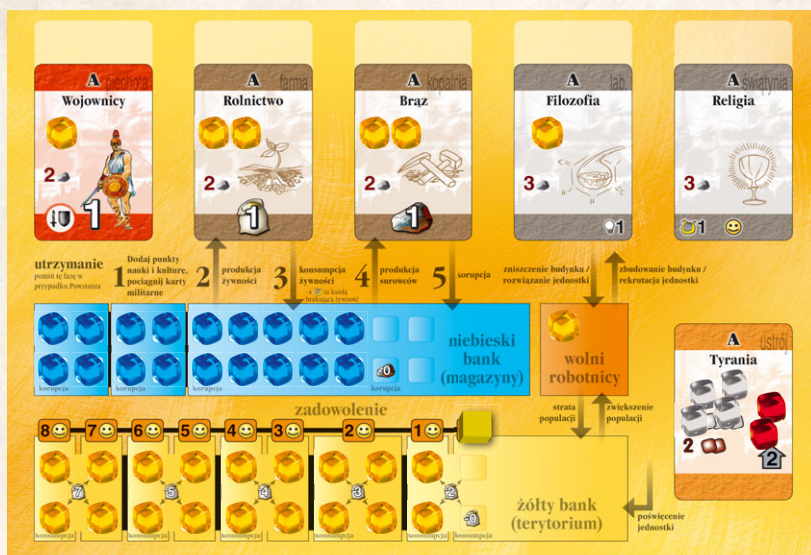
INFORMACJA KLUCZOWA: ZAWARTA JEST ZAWSZE W ŻÓLTEJ RAMCE.

Przykład: Opis tego jak działają zasady pisany jest w ten sposób.

Wskazówka: Mimo, że przy rozgrywce w nową grę sporo radości daje odkrywanie własnej strategii, to porady napisane w niebieskich ramkach pomogą Ci uniknąć najbardziej kosztownych pułapek.

UKŁAD POCZĄTKOWY

Poniższa ilustracja pokazuje początkowy układ znaczników dla każdej cywilizacji. Jako, że dotyczy ona wszystkich trzech poziomów rozgrywki, została przedstawiona na pierwszej stronie, aby ułatwić jej odnalezienie.



1 ROZGRYWKA UPROSZCZONA

Ta wersja gry została stworzona w celu nauki podstawowych założeń rozgrywki.

Możesz rozpocząć grę gdy jeden z graczy przeczyta zasady dla poziomu Uprozczonego. Reszta grających może podążać za jego słowami śledząc swoje karty pomocy podręcznej (strona "Rozgrzywka uproszczona"). Jeśli coś jest niejasne, odwołajcie się do przykładu na końcu sekcji z regułami Uproszczonymi, na stronie 10.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

ZAWARTOŚĆ

1 plansza punktacji	32 znaczniki paktów
1 tor kart	340 kart (185 cywilnych, 155 militarnych)
4 plansze cywilizacji	260 plastikowych znaczników w 4 kolorach
4 karty pomocy	24 drewniane znaczniki w 4 kolorach
1 znacznik gracza startowego	1 instrukcja

POLE GRY

Cywilizacja: Poprzez wieki jest grą opartą na kartach. Gracze rozwijają własne cywilizacje poprzez zdobywanie kart technologii i wykładanie ich przed sobą na stole. Nie ma tutaj żadnych rzeczywistych fragmentów terenu, o które przyjdzie im walczyć. Środkowa część pola gry powinna zostać zarezerwowana dla dwóch plansz: *Tor kart* to długi pasek, z którego gracze będą dobierali karty. Ułóż go tak, aby każdy z graczy mógł do niego sięgnąć.

Plansza punktacji zawiera tory punktowe (wskaźniki) i miejsce na talie kart. Ułóż ją tak, aby osoba, która będzie odpowiedzialna za zliczanie punktów, miała do niej łatwy dostęp.

KARTY

W grze występują dwa rodzaje kart: *karty cywilne* (z jaśniejszym tłem na odwrocie) oraz *karty militarne* (których rewers jest ciemniejszy). Dodatkowo są one podzielone według przynależności do konkretnej epoki:

- A — ANTYK (500 R. P.N.E. — 1000 R. N.E.)
- I — ŚREDNIOWIECZE (1000 R. — 1500 R.)
- II — CZASY ODKRYWCÓW (1500 R. — 1900 R.)
- III — WSPÓŁCZESNOŚĆ (1900 R. — DO TERAZ)

Karty powinny być podzielone na 8 talii – po 1 *talii cywilnej* i *talii militarnej* dla każdej z epok. Dodatkowo w pudełku są jeszcze 4 plansze graczy (cywilizacje), na których zaznaczone jest 6 *kart początkowych technologii*. Każdy z graczy powinien wybrać sobie planszę cywilizacji w jednym z dostępnych kolorów.

KARTY NA POZIOMIE UPROSZCZONYM

W uproszczonej wersji gry odłóż na bok *karty cywilne* z epoki II i III oraz *karty militarne* z epoki I, II i III. Nie zostaną one użyte na tym poziomie trudności. Karta **Rozwój polityki** z *talii militarnej* A także powinna zostać usunięta. Przetasuj pozostałe 9 kart z *talii militarnej* A i połóż je zakryte na polu AKTUALNYCH WYDARZEŃ .

Przetasuj *talie cywilne* A (zwróć uwagę, czy nie wchodziły się karty z innych epok). Rozdaj 13 kart na *tor kart*, tak aby 5 kart znalazło się w pierwszej części z jaśniejszym tłem, a po 4 w kolejnych – tych coraz ciemniejszych. Resztę kart odłóż obok toru kart. Każda talia *kart cywilnych* z kolejnych epok (I, II i III) zawiera 5 kart oznaczonych **3+** (dla 3 lub 4 graczy) oraz kolejne 5 oznaczonych **4+** (dla 4 graczy).

PRZY 2 GRACZACH, ODŁÓŻ DO PUDEŁKA KARTY OZNACZONE **3+** I **4+**.

DLA ROZGRYWKI 3-OS., ODŁÓŻ DO PUDEŁKA KARTY OZNACZONE **4+**. JEŚLI W GRZE UCZESTNICZY 4 OSOBY, ŻADNE KARTY NIE SĄ ODKŁADANE.

Oczywiście dla poziomu uproszczonego żadna z *talii cywilnej* z epok II i III nie zostanie użyta, więc przygotować należy tylko talie z I epoki. Przetasuj talie *kart cywilnych* i połóż je na jasnym polu na planszy punktacji. Na koniec – wybierzcie gracza, który otrzyma **znacznik gracza rozpoczynającego**.

CYWILIZACJE

Każdy z graczy wybiera własny kolor i otrzymuje pasującą do niego *planszę cywilizacji* oraz znaczniki punktów (kostki w tym kolorze). Każdy z graczy otrzymuje także 25 złotych znaczników, 18 niebieskich, 4 białe, 2 czerwone oraz *kartę pomocy podręcznej*.

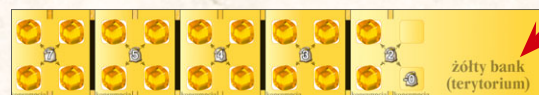
Karty cywilizacji oraz znaczniki układa się przed każdym z graczy, tak jak pokazano to w *układzie początkowym* na pierwszej stronie instrukcji.

ŻÓLTE ZNACZNIKI

 POPULACJA JEST REPREZENTOWANA PRZEZ ŻÓLTE ZNACZNIKI ROBOTNIKÓW. KAŻDY Z GRACZY MA WŁASNY ZAPAS TYCH ZNACZNIKÓW.

Z 25 złotych znaczników, 18 połóż w swoim *złotym banku* na *planszy cywilizacji*. Pozostałe 7 tworzy początkową populację. 6 z tych 7 połóż na *kartach technologii* narysowanych na Twojej *planszy cywilizacji* roztawiając je tak jak pokazuje to ilustracja na pierwszej stronie instrukcji. Ci *robotnicy* już będą pracować i coś wytwarzać. Ostatni znacznik połóż na pomarańczowym polu oznaczonym jako „*wolni robotnicy*”, które służy do przechowywania znaczników *robotników* jeszcze nie przydzielonych do pracy. Tacy *robotnicy* nic jeszcze nie produkują, mogą zostać wysłani do pracy w trakcie gry.

Gdy populacja Twojej cywilizacji zwiększa się, weź jeden złoty znacznik z własnego *złotego banku* i połóż na polu „*wolni robotnicy*”. Nowy *robotnik* jest gotowy do podjęcia takiej pracy, jaką mu wyznaczysz. Gdy populacja Twojej cywilizacji będzie się zmniejszać, weź jeden złoty znacznik z jednej z Twoich kart, bądź z pola jeszcze nie przydzielonych *robotników* i zwróć go do swojego *złotego banku*.



Te 25 znaczników to maksymalna liczba ludzi w Twojej populacji. Są one układane od lewej do prawej, aby pomóc Ci śledzić ile ich jeszcze zostało.

Wskazówka: Możesz myśleć o tych znacznikach jak o reprezentacji kolejnych terytoriów, które Twoja cywilizacja może jeszcze zasiedlić. Gdy populacja się zwiększa otrzymujesz dodatkowego robotnika, ale jej wzrost oznacza, że coraz mniej terytorium zostało do zajęcia.

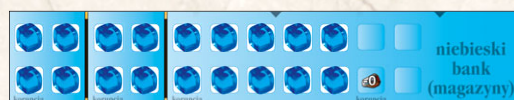
Złoty bank jest podzielony na 5 sekcji. Tak długo jak w regionie najbardziej z prawej jest przynajmniej jeden znacznik, terytorium jest bardzo rzadko załudnione. Symbol  oznacza, że populacja z tą ilością pracowników nie potrzebuje dodatkowej żywności (mogą uprawiać ziemię i polować utrzymując się samodzielnie). Liczba dwa ze strzałkami skierowanymi na znaczniki wskazuje, że *zwiększenie populacji* (przesunięcie znacznika na pole „*wolni robotnicy*”) kosztować będzie 2 *żywności*.

Po tym jak weźmiesz ostatni znacznik należący do sekcji po prawej stronie, Twoja populacja zwiększa się i zaczyna wykazywać zapotrzebowanie na *żywność*. Odslania się symbol , oznaczający, że populacja potrzebuje 1 *żywności* co turę, aby nie głodować. Od tego momentu koszt *zwiększenia populacji* rośnie do 3 *żywności* (wskazują to strzałki na środku kolejnej sekcji).

NIEBIESKIE ZNACZNIKI

 KAŻDY GRACZ MA WŁASNE ZASOBY NIEBIESKICH ZNACZNIKÓW. REPREZENTUJĄ ONE SUROWCE LUB ŻYWNOŚĆ, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, GDZIE SIĘ ZNAJDUJĄ.

Niebieski bank na *planszy cywilizacji* każdego gracza jest miejscem, w którym przechowuje się niebieskie znaczniki, które jeszcze nie zostały wyprodukowane i nie są dostępne do wykorzystania. Na początku gry wszystkie niebieskie znaczniki znajdują się na tym polu.



TAKI ZNACZNIK MOŻE REPREZENTOWAĆ  ŻYWNOŚĆ ALBO  SUROWCE.

Niebieski znacznik leżący na karcie farmy reprezentuje wyprodukowaną żywność, a leżący na karcie kopalni - surowce. Gdy używamy surowce lub nasza populacja zjada żywność, znaczniki zużyte w ten sposób wracają z powrotem do *niebieskiego banku* na *planszy cywilizacji*.

Twoja cywilizacja ma ograniczoną wydolność jeśli chodzi o magazynowanie *surowców i jedzenia*. Gdy pobierzesz ostatni znacznik z *niebieskiego banku* to nie może ona produkować już ani *żywności*, ani *surowców*. I tak pozostanie do czasu, gdy w Twoim *banku* nie pojawi się co najmniej jeden znacznik.

Wskazówka: Możesz myśleć o niebieskich znacznikach w swoim *banku* jak o ograniczonej zdolności produkcyjnej. Na terenie Twojej cywilizacji można wyprodukować i zmagazynować tyle dóbr ile jest w jej *banku* i ani jednego więcej. W grze *zaawansowanej* gromadzenie *żywności* i *surowców* – na przykład posiadanie już tylko kilku znaczników na polu zasobów – skutkuje pojawieniem się korupcji. W grze na poziomie prostym ignoruj wszystkie liczby pojawiające się po odkryciu pól w *niebieskim banku*.

POCZĄTKOWE TECHNOLOGIE

TWOIMI POCZĄTKOWYMI TECHNOLOGIAMI SĄ KARTY NA PLANSZY CYWILIZACJI. WSKAZUJĄ ON JAKĄ WIEDZĘ POSIADA TWOJA CYWILIZACJA I CO MOŻE BUDOWAĆ.

Dwie brązowe karty są technologiami produkcyjnymi. **Brąz** jest *technologią wydobywania*, która pozwala Ci na budowę kopalni. **Rolnictwo** jest technologią *uprawy* i pozwala na budowę farm. Dwie szare karty to budynki publiczne. **Religia** pozwala na budowę *świątyni*, **Filozofia** na budowę *laboratoriów*. Czerwona karta jest *technologią militarną*; **Wojownicy** umożliwiają budowę *jednostek piechoty*.

POSIEDZANIE TECHNOLOGII NIE OZNACZA JESZCZE POSIADANIA DANEGO BUDYNKU. DOPIERO ZŁOTE ZNACZNIKI POKAZUJĄ, ŻE COŚ JEST WYBUDOWANE.

Na początku gry posiadasz 2 *kopanie*, 2 *farmy*, 1 *laboratorium* i 1 *jednostkę piechoty*. Jest to reprezentowane przez 6 złotych znaczników - *robotników*, którzy są umieszczeni na czterech kartach spośród sześciu. Twoja cywilizacja potrafi także wznosić *świątynie*, ale żadnej jeszcze nie posiada, gdyż na karcie **Religii** nie ma znacznika.

USTRÓJ

POMARAŃCZOWA KARTA REPREZENTUJE USTRÓJ PANUJĄCY W CYWILIZACJI. OKREŚLA ON LICZBĘ AKCJI JAKIE W DANEJ TURZE MOŻESZ ZUŻYĆ.

Każda z cywilizacji rozpoczyna grę posiadając za *ustrój* **Tyranię**. 4 białe symbole oraz 2 czerwone oznaczają, że w trakcie swojej tury możesz wykonać 4 *akcje cywilne* oraz 2 *akcje militarne*. Połóż 4 białe znaczniki i dwa czerwone na karcie ustroju, pomogą Ci one kontrolować zużycie Twoich akcji. Kiedy wykonasz akcje, odłóż na bok związany z nią znacznik. Po zakończeniu tury wszystkie znaczniki wracają na *kartę ustroju* i są gotowe do użycia w następnej turze. Symbol określa *limit ilości budynków publicznych* (szarych), na których budowę pozwala określony ustrój. Dla **Tyranii**, liczba 2 oznacza, że możesz wybudować maksymalnie 2 *świątynie* i 2 *laboratoria*. Liczba *farm* i *kopalni*, a także jednostek militarnych jest nieograniczona. Bardziej cywilizowane formy rządów posiadają wyższy *limit* budowy *budynków publicznych* (symulując ich umiejętność do zarządzania większą ilością miast).

PUNKTY KULTURY I PUNKTY NAUKI

Plansza punktacji posiada dwa tory punktowe. Suma Twoich *punktów kultury* i *punktów nauki* jest reprezentowana przez pozycję Twojego znacznika na tych torach. Dłuższy tor punktowy służy do zliczania *punktów kultury*. Gdy gra się kończy, gracz z największą ich ilością wygrywa.

TOR PUNKTÓW KULTURY KOŃCZY SIĘ NA 200 PUNKTACH. JEŚLI ZDOBĘDZIESZ ICH WIĘCEJ, ZAPISZ TO SOBIE I ZACZNIJ JE LICZYĆ OD NOWA. NIE MA LIMITU W ILOŚCI PUNKTÓW KULTURY, KTÓRE KAŻDA CYWILIZACJA MOŻE ZDOBYĆ.

Mniejszy licznik służy do zaznaczania ilości *punktów nauki*. Zużywa je się podczas zagrywania kart technologii, więc ilość zgromadzonych *punktów nauki* będzie stale się zwiększać lub zmniejszać.

NIE MOŻESZ ZGROMADZIĆ WIĘCEJ NIŻ 40 PUNKTÓW NAUKI. JEŚLI OTRZYMASZ ICH WIĘCEJ NIŻ POZWALA NA TO TOR PUNKTOWY, ZNACZNIK USTAWIASZ NA JEGO OSTATNIM POLU, A NADWYŻKOWE PUNKTY PRZEPADAJĄ.

Na początku gry nie posiadasz żadnych *punktów kultury* i nauki. Znacznik każdego z graczy rozpoczyna grę na wartości 0.

KULTURA, NAUKA I SIŁA MILITARNA

TRZY WSKAŹNIKI OPISUJĄ TWOJĄ CYWILIZACJĘ - GROMADZONĄ PRZEZ NIĄ KULTURĘ I NAUKĘ ORAZ POSIADANĄ SIŁĘ MILITARNĄ.

Każda cywilizacja produkuje co turę pewną ilość *punktów nauki* i *kultury*. Symbole na dole kart ukazują ich zdolności produkcyjne.

Na początku gry Twoja cywilizacja nie produkuje *kultury*. **Religia** pozwoli Ci na budowę *świątyni*, z których każda produkuje 1 *punkt kultury* co turę - jest to zaznaczone na dole karty symbolem. Jeśli miałbyś na niej dwóch *robotników* (dwa złote znaczniki) to Twoja cywilizacja otrzymywałaby dwa *punkty kultury* co turę. Dopóki nie masz na niej żadnego *robotnika*, nie otrzymujesz *punktów kultury* - Twój wskaźnik *przyrostu kultury* pozostaje na poziomie 0.

Karta **Filozofii** pozwala na budowę *laboratoriów*, z których każde produkuje po jednym *puncie nauki* co turę - jest to zaznaczone na dole karty ikoną. Ponieważ zaczynasz grę z jednym *robotnikiem* na tej karcie, to masz już jedno *laboratorium*. Twój znacznik na torze *przyrostu nauki* powinien znajdować się na pozycji +1 co turę (ale ponieważ jeszcze nie było pierwszej tury, znacznik na polu zdobytych punktów nauki nadal znajduje się na polu „0”).

Karta **Wojowników** umożliwia budowę *jednostek piechoty* o sile 1 - jest to zaznaczone przez białą liczbę na dole karty. Grę zaczynasz z jednym *robotnikiem* na tej karcie, więc wskaźnik Twojej *siły militarnej* powinien znajdować się na polu z wartością 1.

Podczas gry *punkty kultury* i *nauki* są gromadzone przez całą grę, wskaźniki *przyrostu kultury*, *nauki* i wskaźnik *siły militarnej* ukazują ogólny stan Twojej cywilizacji. Ich celem jest zaoszczędzenie czasu i uniknięcie przeliczania co turę ilości zdobywanych punktów.

WSKAŹNIKI PRZYROSTU KULTURY, NAUKI ORAZ WSKAŹNIK SIŁY MILITARNEJ SĄ OGRANICZONE MAKSYMALNĄ WARTOŚCIĄ TORU PUNKTOWEGO.

Ponieważ wskaźnik *przyrostu kultury* może osiągnąć wartość tylko 30 punktów, możesz zdobywać maksymalnie 30 *punktów kultury* co turę.

Podobnie jest ze wskaźnikiem *przyrostu nauki* - pozwala on na maksymalnie 30 *punktów nauki* gromadzonych co turę. Wskaźnik *siły militarnej* posiada wartość graniczną 60, więc Twoja cywilizacja nie może mieć siły większej od 60. Jeśli którykolwiek z Twoich wskaźników przekroczy wartość graniczną to ustawia się go na ostatnim polu przyjmując jego wartość za obowiązującą.

ZADOWOLENIE

Karta **Religii** posiada ikonę zadowolonej buźki, co oznacza, że świątynia oprócz produkcji kultury zwiększając także zadowolenie Twojej cywilizacji.

WSKAŹNIK POZIOMU ZADOWOLENIA ZNAJDUJE SIĘ NA KARCIE CYWILIZACJI. UŻYJ JEDNEGO ZE SWOICH ZNACZNIKÓW, ABY GO ZAZNACZYĆ.



Na początku gry zadowolenie Twojej cywilizacji wynosi 0 (mimo, że posiadasz kartę **Religii**, nie ma na niej żadnego robotnika). Gdy wybudujesz świątynię to znacznik zadowolenia przemieszcza się na pole 1, kolejna świątynia przemieszcza go na pole 2.

Inne karty także będą miały zadowolone buźki, czasem po kilka. Kilka kart ma buźki niezadowolone, każda z nich anuluje jedną zadowoloną. Twoja cywilizacja nie może mieć mniej niż 0 zadowolenia i nigdy więcej niż 8.

W zaawansowanej oraz pełnej wersji gry ważne jest, aby ludzie Twojej cywilizacji byli szczęśliwi. W grze uproszczonej, poziom zadowolenia Twojej cywilizacji da Ci kilka punktów kultury na koniec gry.

POZOSTAŁE KARTY I ZNACZNIKI

Odłóż pozostałe karty i znaczniki do pudełka, tak aby nie mieszały się z tymi, które zostaną użyte podczas gry. Gracze mogą w jej trakcie otrzymać (lub stracić) dodatkowe znaczniki, ale zwykle każdy z graczy prowadzi grę z użyciem własnych zasobów.

Wskazówka: Trzymaj dodatkowe znaczniki poza zasięgiem graczy. To umożliwia graczom odruchowe dobieranie znaczników z pudełka i zwracanie ich do niego zamiast korzystania z własnych zasobów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczynając od **gracza startowego** gracze wykonują swoje tury, po czym przekazują turę w lewo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy będzie mógł wykonać taką samą liczbę tur, więc gracz po prawej stronie **gracza rozpoczynającego** będzie graczem, który wykona ostatnią. Gra rozpoczyna się od czasów antycznych, które służą za rundę przygotowawczą do gry. W pierwszej rundzie, gracze wybierają tylko kilka kart, aby nadać początkowy kształt swojej cywilizacji i obrać drogę, którą zamierzają ją rozwijać. Na końcu rundy następuje produkcja surowców. Gra zaczyna nabierać rozpędu w drugiej turze, gdy gracze mogą zużyć wszystkie przypadające im **akcje cywilne i militarne**, oraz posiadają już surowce do budowy. Przed turą każdego gracza nowe **karty cywilne** pojawiają się na torze kart. Pojawienie się kart z pierwszej epoki zapoczątkowuje okres wieków średnich. Od trzeciej rundy zaczynają pojawiać się **karty wydarzeń** . Ich efekt ma wpływ na wszystkie cywilizacje. Gdy ostatnia **karta cywilna** zostanie położona na torze kart – gra zmierza ku końcowi. Ci, którzy nie skończyli jeszcze swoich tur w tej rundzie będą mieli okazję je przeprowadzić, a gra zakończy się definitywnie, gdy gracz po prawej stronie rozpoczynającego zakończy swoją turę. Gracze otrzymują punkty bonusowe na koniec gry (tylko podczas rozgrywki na **poziomie Uproszczonym**), a gracz, który na koniec zbiera ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

PIERWSZA RUNDA

Podczas pierwszej rundy gracze nie mogą nic budować. Mogą zużyć swoje akcje wyłącznie na wzięcie kart cywilnych z planszy.

TOR KART

Tor **kart** rozpoczyna rozgrywkę wypełniony 13 **kartami z epoki Antyku** (oznaczonych literą „A”). Pięć pierwszych kart znajdujących się na jaśniejszym tle jest oznaczonych symbolem , 4 kolejne , a pozostałe 4 symbolem .

WZIECIE KARTY Z PIERWSZEGO REGIONU KOSZTUJE 1 AKCJĘ CYWILNĄ. WZIECIE KARTY ZE ŚRODKOWEGO ZUŻYWA 2 AKCJE CYWILNE. WZIECIE KART Z REGIONU TRZECIEGO KOSZTUJE JUŻ 3 AKCJE CYWILNE.

Przez większość rozgrywki liczba **akcji cywilnych**, które możesz podjąć jest określona przez **ustrój** Twojej cywilizacji (**Tyrania** pozwala na wykonanie 4 **akcji cywilnych**). Jednak w pierwszej rundzie stosuje się następującą zasadę:

W TRAKCIE PIERWSZEJ RUNDY GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY MOŻE ZUŻYĆ TYLKO 1 AKCJĘ CYWILNĄ. DRUGI GRACZ MOŻE UŻYĆ TYLKO 2, TRZECI 3, GRACZ CZWARTY MOŻE ZUŻYĆ WSZYSTKIE 4.

Podczas pierwszej rundy **gracz rozpoczynający** może wybrać jedną kartę z pierwszego regionu toru kart. Drugi gracz może wybrać 2 karty z tego regionu, albo 1 kartę z regionu środkowego. Trzeci gracz może wziąć 3 karty z pierwszego, 1 z drugiego wraz z 1 z pierwszego, itd. Gracze nie muszą zużywać wszystkich akcji, jeśli nie chcą. W epoce Antyku są trzy typy kart: **liderzy** (zielone), **karty akcji** (żółte) i **cuda** (purpurowe).

LIDERZY (ZIELONE KARTY CYWILNE)



Możesz wybrać postać historyczną, aby została **liderem** Twojej cywilizacji. Zdolności przywódcze tej postaci mogą zapewnić dodatkowe umiejętności i profity. Kartę **lidera** dobiera się do ręki, wprowadzenie jej do gry kosztuje kolejną **akcję cywilną** (**lider** nie może zostać wprowadzony w pierwszej rundzie). Efekty tej karty są wprowadzane

do gry od razu, gdy tylko karta zostanie zagrana.

Z KAŻDEJ EPOKI MOŻESZ WZIĄĆ TYLKO JEDNEGO LIDERA.

Jeśli masz już przywódcę z Antyku, nie możesz nawet dobierać kolejnego z tej epoki, niezależnie od tego czy masz go na ręce czy już na stole. Możesz jedynie dobierać przywódcę z którejś z kolejnych epok.

CUDA (PURPUROWE KARTY CYWILNE)



Cuda to najpotężniejsze budowle w grze. Zapewniają rozmaite bonusy, jednak ich budowa zajmuje sporo czasu i zużywa sporą ilość **surowców**. **Cuda** to jedyny rodzaj kart, który po wzięciu z toru kart od razu jest **wprowadzany** do gry i układany obok karty **cywilizacji**. Nigdy nie trzyma się ich na ręku. Dobierając **cud** połóż go bokiem, obok karty ustroju umieszczonej na karcie cywilizacji. Na razie jest w trakcie budowy, jego bonusy zadziałają dopiero po jej ukończeniu.

MOŻESZ POSIADAĆ TYLKO JEDEN CUD „W TRAKCIE BUDOWY”. NIE WOLNO CI DOBIERAĆ KOLEJNYCH KART CUDÓW, DOPÓKI NIE SKOŃCZYSZ GO BUDOWAĆ.

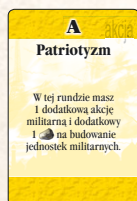
Kończąc budowę **cudu** przenieś go nad **kartę cywilizacji** i obróć do pozycji pionowej, aby zaznaczyć, że jest już ukończony. Jego efekty natychmiast są wprowadzane do gry, a Ty możesz dobierać kolejny **cud**, jeśli masz wystarczającą liczbę akcji.

KOSZT DOBRANIA NOWEGO **CUDU** JEST ZWIĘKSZONY O 1 AKCJĘ CYWILNĄ ZA KAŻDĄ JUŻ POSIADANY.

Przykład: Karol zbudował już dwa **cudy**. Chce wziąć kolejny z regionu środkowego na **torze kart**. Rozpoczęcie prac nad nim kosztować go będzie 4 **akcje cywilne** (2 by dobrać kartę ze środkowego regionu oraz 2 ponieważ ma już wybudowane 2 **cudy**).

Wskazówka: Dobierając **cud** upewnij się czy jesteś w stanie go wybudować i czy jest on Ci potrzebny. Nie jest łatwo pozbyć się **cudu** „w trakcie budowy”, a budowany będzie blokował możliwość dobrania kolejnego.

KARTY AKCJI (ŻÓLTE KARTY CYWILNE)



W odróżnieniu od reszty kart, karty akcji mają natychmiastowy, jednorazowy efekt. Koszt ich zagrania to jedna akcja cywilna, można je zagrać tylko w swojej turze. Zagrywając ją zrób to co na niej napisano, a następnie odłóż na stos kart zużytych.

NIE MOŻESZ DOBIERAĆ KART AKCJI I ZAGRYWAĆ ICH W TEJ SAMEJ TURZE. NIE MOGĄ ONE ZOSTAĆ UŻYTE DO CZASU ROZPOCZĘCIA TWOJEJ NASTĘPNEJ TURY.

PRZYKŁAD DOBIERANIA KART PODCZAS PIERWSZEJ RUNDY

Trzej gracze mogą wybierać karty spośród następujących w tej rundzie:



Adam jest **graczem rozpoczynającym**, tak więc do wykorzystania ma tylko 1 **akcję cywilną**. Bierze kartę lidera - **Mojeza** do ręki.

Barbara ma 2 **akcje** do zużycia. Dobiera **Kolosa z Rodos** i kładzie go bokiem obok karty, **Tyranii**, aby zaznaczyć, że jest on jeszcze w trakcie budowy. Drugą akcję decyduje się zużyć na dobranie karty **Geniusz konstruktorski**, aby zbudować swój **cud** nieco szybciej. Do czasu aż go nie ukończy, nie wolno jej dobierać kolejnych cudów. Sylwia ma 3 **akcje cywilne**. Chciałaby je wydać, aby dobrać **Hammurabiego**, ale pozostanie wtedy z jedną akcją, której nie będzie mogła użyć. Za jedną akcją mogłaby dobrać tylko lidera z pierwszego regionu, a nie mogłaby tego zrobić, bo miałaby już **Hammurabiego**. Decyduje się więc na **Arystotelesa** za 1 **akcję cywilną** oraz **Bibliotekę Aleksandryjską** za 2 **akcje cywilne**. **Arystoteles** pozostaje na ręce, podczas gdy **Biblioteka Aleksandryjska** zostaje położona bokiem obok karty ustroju, by zaznaczyć, że jest w trakcie budowy.

PRODUKCJA I UTRZYMANIE

Produkcja i utrzymanie rozpatrywane są automatycznie na koniec tury każdego z graczy.

DODANIE PUNKTÓW NAUKI I KULTURY

PRZESUŃ ZNACZNIKI NA TORZE **PUNKTÓW KULTURY**  ORAZ **NAUKI**  O TAKĄ ILOŚĆ PÓŁ, JAKĄ WARTOŚĆ MAJĄ WSKAŹNIKI **PRZYROSTU KULTURY**  I **NAUKI** .

W trakcie pierwszej rundy gracze nie wykonują żadnych **akcji**, które zmieniłyby przyznaną im ilość **punktów kultury i nauki**, więc na koniec własnych tur każdy z nich zdobywa 1 **punkt nauki** i 0 **punktów kultury**.

PRODUKCJA ŻYWNOSCI I KONSUMPCJA

Każda farma produkuje żywność.

KAŻDY ZNACZNIK ROBOTNIKA NA KARCIE REPREZENTUJE FARMĘ. POŁÓŻ PO 1 NIEBIESKIM ZNACZNIKU ZA KAŻDĄ Z NICH. KAŻDY ZNACZNIK REPREZENTUJE ILOŚĆ JEDZENIA POKAZANĄ NA DOLNEJ CZĘŚCI TEJ KARTY.



Podczas pierwszej rundy posiadasz dwóch **robotników** na karcie **Rolnictwa**, oznaczających, że posiadasz dwie **farmy**. Pobierasz więc dwa niebieskie znaczniki z **banku** i kładziesz na tej karcie. Ponieważ te farmy produkują po 1 **żywności**, te dwa znaczniki reprezentują łącznie 2 jednostki **żywności**.

Później w trakcie gry możesz zdobyć nową kartę technologii, która będzie ulepszeniem dla Twoich **farm** pozwalającym im produkować większą ilość **żywności**. Są one bardziej efektywne, na przykład karta **Irygacja** pozwala jednemu **robotnikowi** na karcie wyprodukować 2 jednostki **żywności**. Gdy takie farmy produkują **żywność**, to nadal kładzie się 1 niebieski znacznik dla każdego robotnika (jeden żółty znacznik produkuje jeden niebieski). Jednak symbol  wskazuje, że jest on wart dwie jednostki **żywności**.

Po wyprodukowaniu **żywności**, Twoja cywilizacja **konsumuje** jej ilość wskazaną przez najwyższą odsłoniętą wartość w **żółtym banku**. Symbol  oraz cyfra obok wskazują, jaką ilość **żywności** Twoja cywilizacja w tej turze skonsument.



W pierwszej rundzie nie płaci się nic, ponieważ nadal posiadasz żółty znacznik w regionie najbardziej z prawej strony w **żółtym banku**.

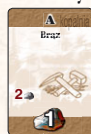
Symbol  oznacza, że populacja na razie nic nie konsumuje. Później, gdy dwaj **robotnicy** z banku zostaną włączeni do Twojej populacji, opróżni się region z symbolem . Będziesz co turę musiał płacić 1 **żywności**, aby wykarmić populację swojej cywilizacji. Płacić, to znaczy przesunąć 1 niebieski znacznik z **farmy** do **niebieskiego banku**.

PRODUKCJA SUROWCÓW

KAŻDY ZNACZNIK ROBOTNIKA NA KARCIE REPREZENTUJE KOPALNIE. DLA KAŻDEJ Z NICH POŁÓŻ 1 NIEBIESKI ZNACZNIK NA TEJ KARCIE. KAŻDY Z TAKICH ZNACZNIKÓW REPREZENTUJE ILOŚĆ SUROWCÓW POKAZANĄ NA DOLNEJ CZĘŚCI TEJ KARTY.

Produkcja **surowców** wygląda identycznie jak produkcja **żywności**. W pierwszej rundzie weź dwa niebieskie znaczniki z **niebieskiego banku** na własnej karcie cywilizacji i umieść je na karcie **kopalni Brazy** (ujemne wartości w banku surowców reprezentują korupcję i nie są brane pod uwagę podczas **rozgrywki uproszczonej**, więc na razie je zignoruj).

Surowce reprezentują różnorodne rzadkie materiały, nie tylko metale. W tym wypadku **technologia Brazy** symbolizuje po prostu jak zaawansowana jest Twoja cywilizacja.



DRUGA RUNDA

TURA

KAŻDY Z GRACZY PRZEPROWADZA SWOJĄ TURĘ. W JEJ TRAKCIE WYKONUJE SIĘ NASTĘPUJĄCE CZYNNOŚCI W PODANEJ KOLEJNOŚCI:

- DODANIE KART NA TOR KART GŁÓWNEJ PLANSZY
- WYKORZYSTANIE AKCJI CYWILNYCH I MILITARNYCH
- PRODUKCJA I UTRZYMANIE

TOR KART

Pomijając rundę pierwszą każdy gracz rozpoczyna własną turę dodając nowe **karty cywilne** do **toru kart** na głównej planszy. Robi to w następujący sposób:

1) USUŃ KARTY Z POCZĄTKU TORU:

 W GRZE DLA 2 GRACZY USUŃ KARTY Z 3 PIERWSZYCH POZYCJI

 W GRZE DLA 3 GRACZY USUŃ KARTY Z 2 PIERWSZYCH POZYCJI

 W GRZE DLA 4 GRACZY USUŃ KARTĘ Z PIERWSZEJ POZYCJI

JEŚLI MIEJSCE, Z KTÓREGO MAMY USUNĄĆ KARTĘ JEST JUŻ PUSTE (POPRZEDNI GRACZ ZABRAŁ Z NIEGO KARTĘ) TO NIE USUWAMY INNEJ. JEŚLI NIE MA KART NA ŻADNYM Z MIEJSC, Z KTÓRYCH MAJĄ BYĆ USUNIĘTE TO NIC NIE USUWAMY.

Karty usunięte w ten sposób nie wracają do gry. Odłóż je do pudełka, aby nie pomieszać ich z innymi.

Przykład: W poprzednim przykładzie, pierwsza karta z toru kart została wzięta, ale druga już nie. Ponieważ była to rozgrywka trzyosobowa, karty miały zostać usunięte z dwóch pierwszych pozycji. **Adam** jest **graczem startowym** – to on rozpoczyna drugą rundę. Swoją turę zaczyna usuwając **Homera** z miejsca numer 2 na torze kart i odkłada go do pudełka.

2) KARTY PRZESUŃ W LEWO, NIE ZOSTAWIAJĄC WOLNYCH PRZESTRZENI.

Karty przemieszczają się od pozycji droższych do tańszych. Tor kart ma teraz kilka wolnych pozycji, wszystkie po jego prawej stronie.

3) DOŁOŻ PO JEDNEJ KARCIE NA KAŻDĄ WOLNĄ POZYCJĘ.

W drugiej rundzie, w turze **gracza rozpoczynającego** rozgrywkę, wszystkie te karty będą jeszcze pochodzić z **talii kart cywilnych epoki „A”**. Kolejni gracze jednak, dodawać będą już karty z **talii I**. Odłóż pozostałe karty z **talii A** do pudełka i od teraz będziecie dokładać tylko karty z **talii I**. Zmiana **talii kart cywilnych** rozpoczyna nową epokę, w tym wypadku Średniowiecze.

W DRUGIEJ RUNDZIE, GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY DOKŁADA KARTY Z TALII CYWILNEJ A, NASTĘPNI GRACZE DOKŁADAJĄ JUŻ KARTY Z TALII CYWILNEJ I.

AKCJE CYWILNE I MILITARNE

Liczba akcji, którą możesz wykonać w trakcie tury jest ograniczana przez Twój ustrój. **Tyrania** pozwala na wykorzystanie 4 **akcji cywilnych** i 2 **militarnych**. Do odliczania tych akcji używane są 4 białe i 2 czerwone znaczniki. Kiedy wykonasz jakąś **akcję** zdejmij znacznik z karty **ustroju** i połącz obok (czerwony dla **akcji militarnych**, biały dla **akcji cywilnych**).

Możesz wykonywać **swoje akcje** w dowolnej kolejności, zmieniając z **militarnych** na **cywilne** i odwrotnie, jeśli będziesz miał na to ochotę. Dopóki nigdzie nie jest napisane inaczej, możesz wykonać taką samą **akcję** dowolną ilość razy, jeśli tylko spełniasz jej warunki. Nie musisz wykorzystywać wszystkich **akcji**, ale nie możesz wykonać ich więcej niż pozwala na to Twój **ustrój** (oraz karty zapewniające bonusy do liczby **akcji**).

POTENCJALNE AKCJE CYWILNE:

- ZWIĘKSZENIE POPULACJI
- BUDOWA KOPALNI LUB FARMY
- BUDOWA BUDYNKU PUBLICZNEGO
- ULEPSZENIE KOPALNI, FARMY LUB BUDYNKU*
- ZNISZCZENIE KOPALNI, FARMY LUB BUDYNKU
- BUDOWA JEDNEGO ETAPU CUDU

WPROWADZENIE LIDERA DO GRY

- ZAGRANIE KARTY TECHNOLOGII*
- ZAGRANIE ŻÓLTEJ KARTY AKCJI
- WZIĘCIE KARTY CYWILNEJ Z TORU KART

POTENCJALNE AKCJE MILITARNE:

- REKRUTACJA JEDNOSTKI
- ULEPSZENIE JEDNOSTKI*
- ROZWIĄZANIE JEDNOSTKI

Akcje oznaczone gwiazdką (*) będą opisane później z uwagi na fakt, że nie będzie możliwości zagrania ich w tej rundzie.

ZWIĘKSZENIE POPULACJI

Koszt zwiększenia populacji to 1 **akcja cywilna**. Pobierasz jeden znacznik z **żółtego banku** z pola najbardziej po prawej stronie oraz płacisz ilość **żywności** ustaloną przez symbol na środku pola (ten ze strzałkami wskazującymi na znaczniki). Żółty znacznik **robotnika** kładziesz na polu „wolnych robotników”.



Na początku zwiększenie populacji kosztuje 2 jednostki **żywności**. Na koniec twojej pierwszej tury Twoja cywilizacja wyprodukowała 2 **żywności**, więc w drugiej turze będziesz miał możliwość zwiększenia swojej populacji (te 2 **żywności** reprezentowane jest przez 2 niebieskie znaczniki na karcie **Rolnictwa**, czyli na Twoich **farmach**. Każdy znacznik leżący na niej wart jest 1 jednostką **żywności**).

ABY ZWIEKSZYĆ POPULACJĘ:

- ZUŻYJ 1 AKCJĘ CYWILNĄ (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZAPŁAĆ ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ ŻYWOŃCI (PRZEMIEŚĆ NIEBIESKIE ZNACZNIKI Z FARMY Z POWROTEM DO BANKU).
- ZWIEKSZ SWOJĄ POPULACJĘ (PRZEMIEŚĆ 1 ŻÓŁTY ZNACZNIK Z ZASOBÓW POPULACJI NA POLE WOLNYCH ROBOTNIKÓW).

BUDOWA KOPALNI LUB FARMY

Budowa *kopalni* lub *farmy* zużywa 1 *akcję cywilną*. Dodatkowo należy zapłacić ilość *surowców* wskazaną na karcie tej *technologii* (czerwona liczba po lewej stronie). Następnie przemieścić znacznik *robotnika* z pola *wolnych robotników* na tę kartę. Ten znacznik reprezentuje teraz *kopalnię* bądź *farmę*, w zależności od tego czy leży na technologii *farmy* czy *wydobycia*. Jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości *surowców* lub *wolnych robotników*, nie możesz tego zrobić.

Na koniec tury podczas pierwszej rundy Twoja cywilizacja produkuje 2 *surowce* (na karcie **Brazu** znajdują się dwa niebieskie znaczniki. Każdy z nich jest wart 1 surowiec) To wystarczająco, aby zbudować jedną *farmę* na karcie **Rolnictwa**, bądź jedną *kopalnię* na karcie **Brazu**.

ABY WYBUDOWAĆ KOPALNIE LUB FARMĘ:

- ZUŻYJ 1 AKCJĘ CYWILNĄ (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZAPŁAĆ ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ SUROWCÓW (PRZEMIEŚĆ NIEBIESKIE ZNACZNIKI SUROWCÓW Z POWROTEM DO BANKU).
- WYBUDUJ FARMĘ BĄDŹ KOPALNIE (PRZEMIEŚĆ 1 ŻÓŁTY ZNACZNIK Z POLA WOLNYCH ROBOTNIKÓW NA KARTĘ FARMY BĄDŹ KOPALNI).

Twoja nowa *kopalnia* bądź *farma* będzie produkować już w trakcie najbliższej fazy produkcji i utrzymania.

BUDOWA BUDYNKU PUBLICZNEGO

Najprawdopodobniej nie będziesz miał możliwości wybudowania *budynku publicznego* w drugiej rundzie, ponieważ te dostępne kosztują 3 *surowce*. Możliwe jednak, że posiadasz już odpowiednią *kartę akcji*, która obniży koszt ich budowy. *Budynki publiczne* są budowane identycznie jak *farmy* i *kopalnie*. Ich ilość jest jednak ograniczona przez panujący *ustrój* (*limit budynków publicznych* jest umieszczony w szarej strzałce w prawym dolnym rogu na karcie *ustroju*).

NIE MOŻESZ MIEĆ WIĘCEJ BUDYNKÓW PUBLICZNYCH TEGO SAMEGO TYPU (TYP KARTY W PRAWYM GÓRNYM ROGU) NIŻ LIMIT WSKAZANY NA KARCIE USTROJU.

Tyrania pozwala na posiadanie maksymalnie 2 *laboratoriów* i 2 *świątyń*.

ABY WYBUDOWAĆ BUDYNEK PUBLICZNY:

- SPRAWDŹ, CZY NIE WYKORZYSTAŁEŚ JUŻ LIMITU DLA DANEGO TYPU BUDYNKÓW NARZUCONEGO PRZEZ POSIADANY USTRÓJ.
- ZUŻYJ 1 AKCJĘ CYWILNĄ (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZAPŁAĆ ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ SUROWCÓW (PRZEMIEŚĆ NIEBIESKIE ZNACZNIKI Z TECHNOLOGII WYDOBYCIA Z POWROTEM DO BANKU).
- WYBUDUJ BUDYNEK PUBLICZNY (PRZEMIEŚĆ 1 ŻÓŁTY ZNACZNIK Z POLA WOLNYCH ROBOTNIKÓW NA SZARĄ KARTĘ BUDYNKU PUBLICZNEGO).
- ZMIEŃ WSKAŹNIKI, NA KTÓRE TEN BUDYNEK MA WPLYW.

Twój nowy *budynek publiczny* zwiększa zdolność do gromadzenia *kultury* i *nauki* oraz *zadowolenie* Twojej cywilizacji lub jej *siłę militarną*. Zmień *wskaźniki* na głównej planszy, aby to odzwierciedlić. Jeśli wybudujesz *laboratorium*, to wskaźnik *przyrostu nauki* powinien zostać przemieszczony do przodu o jedno pole (ale nie wskaźnik już posiadanych punktów nauki – *laboratorium* nie zwiększy posiadanych *punktów nauki* do czasu następnej fazy produkcji i zaopatrzenia). Jeśli wybudujesz *świątynię*, przemieść znacznik *przyrostu kultury*, a także znacznik *zadowolenia* do przodu o jedno pole (ale nie znacznik posiadanych *punktów kultury*).

ZNISZCZ BUDYNEK, FARMĘ LUB KOPALNIE

Możesz usunąć *robotnika* z *budynku*, *farmy* lub *kopalni* zużywając na to 1 *akcję*. Niszczy to budynek, nie produkuje on nic więcej. Pamiętaj o zmianie *wskaźników*. Zdjęty *robotnik* wraca na pole *wolnych robotników*. Nie zwraca się go do *żółtego banku*. Zniszczenie budynku nie dostarcza żadnych *surowców*. Wszystko co dostajesz to *wolny robotnik*, gotowy do podjęcia nowej pracy.

ABY ZNISZCZYĆ BUDYNEK, FARMĘ LUB KOPALNIE:

- ZUŻYJ 1 AKCJĘ CYWILNĄ (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZNISZCZ BUDYNEK (PRZEMIEŚĆ ŻÓŁTY ZNACZNIK Z KARTY TECHNOLOGII Z POWROTEM NA POLE WOLNYCH ROBOTNIKÓW).
- ZMIEŃ WSKAŹNIKI, NA KTÓRE TEN BUDYNEK MIAŁ WPLYW (JEŚLI BYŁ TO BUDYNEK PUBLICZNY).

FORMOWANIE JEDNOSTKI MILITARNEJ

Możesz powołać *jednostkę militarną* w identyczny sposób jak budujesz budynki. Jedyna różnica jest taka, że jednostki potrzebują 1 *akcji militarnej*, nie *cywilnej*. Koszt w *surowcach* jest wskazany na karcie *jednostki* – jest to czerwona cyfra z lewej strony karty. Możesz posiadać tak wiele *jednostek* danego typu, na ile masz ochotę. Po wybudowaniu *jednostki* zmień *wskaźnik siły militarnej* Twojej cywilizacji.

ABY SFORMOWAĆ JEDNOSTKĘ MILITARNA:

- ZUŻYJ 1 AKCJĘ MILITARNĄ (ZDEJMIJ 1 CZERWONY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZAPŁAĆ ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ SUROWCÓW (PRZEMIEŚĆ NIEBIESKIE ZNACZNIKI Z TECHNOLOGII WYDOBYCIA Z POWROTEM DO BANKU).
- WYBUDUJ JEDNOSTKĘ (PRZEMIEŚĆ 1 ŻÓŁTY ZNACZNIK Z POLA WOLNYCH ROBOTNIKÓW NA CZERWONĄ KARTĘ JEDNOSTKI MILITARNEJ).
- ZMIEŃ WSKAŹNIKI SIŁY CYWILIZACJI.

Niektórzy *liderzy*, jak **Homer**, oraz niektóre *akcje* dają dodatkowe *surowce* na budowę *jednostek militarnych*. Zamiast używać niebieskich znaczników do zaznaczania tych *surowców*, zapamiętaj, że posiadają taką zdolność. Podczas budowy *jednostek* zużywaj najpierw *surowce* wynikające z posiadanych bonusów. To może sprawić, że niektóre *jednostki* uzyskasz za darmo. Gdy zużyjesz dodatkowe *surowce*, możesz budować dalej płacąc już na normalnych zasadach. Wszystkie dodatkowe *surowce*, które nie zostały użyte w trakcie tury przepadają z jej końcem.

ROZWIĄZANIE JEDNOSTKI MILITARNEJ

Rozwiązanie *jednostki militarnej* działa identycznie jak zniszczenie *budynku*, *farmy* lub *kopalni*, z tą różnicą, że wymaga 1 *czerwonej akcji*, zamiast *cywilnej*.

ABY ROZWIĄZAĆ JEDNOSTKĘ MILITARNA:

- ZUŻYJ 1 AKCJĘ MILITARNĄ (ZDEJMIJ 1 CZERWONY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ROZWIĄŻ JEDNOSTKĘ (PRZEMIEŚĆ 1 ŻÓŁTY ZNACZNIK Z CZERWONEJ KARTY JEDNOSTKI Z POWROTEM NA POLE WOLNYCH ROBOTNIKÓW).
- ZMIEŃ WSKAŹNIKI SIŁY CYWILIZACJI.

BUDOWA JEDNEGO ZE STADIÓW CUDU

Cuda są budowane w kilku stadiach. Dla każdego z nich musisz wydać jedną *akcję cywilną* oraz liczbę *surowców* wyszczególnioną na dole karty. Dla przykładu – **Piramidy** kosztują kolejno **3 2 1** *surowców*. To znaczy, że musisz je wybudować w trzech stadiach; pierwsze stadium kosztuje 3 *surowce*, drugie 2, a zakończenie budowy 1 *surowiec*. Stadia muszą być budowane w kolejności, każde z nich kosztuje 1 *akcję cywilną*. Nie jest wymagane, aby wybudować wszystkie stadia w jednej turze, jednak możesz budować tyle razy na ile Cię stać.

Kiedy opłacisz budowę jednego ze stadiów *cudu* musisz wziąć jeden niebieski znacznik z zasobu *surowców* i zakryć nim koszt budowy ukończonego stadium. Te znaczniki nie reprezentują ani *żywności* ani *surowców*. Służą tylko do tego, aby zaznaczyć, które ze stadiów zostały już wybudowane (mogą także spowodować, że nie będziesz zdolny do produkowania, gdy zabraknie znaczników w *niebieskim banku*. W zaawansowanych wersjach gry mogą także zwiększyć *korupcję* w Twojej cywilizacji, ale w *grze Prostej* nie musisz się tym martwić). Kiedy ostatnie stadium zostanie wybudowane, *cud* uważa się za ukończony. Zwróć wszystkie niebieskie znaczniki do *banku*, a *kartę cudu* przemieść nad *planszę cywilizacji*, aby zaznaczyć, że jego budowa została ukończona. Wszystkie jego bonusy mają efekt natychmiastowy. Jeśli *cud* produkuje cokolwiek, zacznie to robić od najbliższej fazy produkcji i zaopatrzenia, a jeśli posiada jakieś specjalne właściwości, można je wykorzystać natychmiast.

CUD DZIAŁA NIE WYKORZYSTUJĄC PRACY ROBOTNIKÓW. NIE UMIESZCZA SIĘ ICH NA JEGO KARCIE. PRODUKUJE AUTOMATYCZNIE, W ODRÓŻNIENIU OD BUDYNKÓW PUBLICZNYCH, KTÓRE PRODUKUJĄ RAZ ZA KAŻDEGO ROBOTNIKA NA KARCIE.

Na tym polega przewaga *cudów* nad budynkami, jednak trudniej jest ukończyć ich budowę. Co więcej, za każdy już wybudowany *cud* musisz zapłacić dodatkowo *akcję cywilną*, aby dobrać kartę kolejnego.

ABY WYBUDOWAĆ JEDNO STADIUM CUDU:

- ZUŻYJ 1 AKCJĘ CYWILNĄ (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZAPŁAĆ ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ SUROWCÓW (PRZEMIEŚĆ NIEBIESKIE ZNACZNIKI Z TECHNOLOGII WYDOBYCIA Z POWROTEM DO BANKU).
- WYBUDUJ STADIUM CUDU (PRZEMIEŚĆ 1 NIEBIESKI ZNACZNIK Z NIEBIESKIEGO BANKU NA KARTĘ CUDU I ZAKRYJ UKOŃCZONE STADIUM, KTÓRE WŁAŚNIE WYBUDOWAŁEŚ).

KIEDY WYBUDUJESZ OSTATNIE STADIUM CUDU:

- ZWRÓĆ WSZYSTKIE NIEBIESKIE ZNACZNIKI Z KARTY CUDU DO NIEBIESKIEGO BANKU.
- POŁÓŻ KARTĘ CUDU PIONOWO NAD PLANSZĄ CYWILIZACJI.
- ZMIEŃ WSKAŹNIKI OPISUJĄCE TWOJĄ CYWILIZACJĘ.
- WPROWADŹ DO GRY SPECJALNE ZDOLNOŚCI CUDU, JEŚLI TAKIE POSIADA.

WPROWADZENIE LIDERA DO GRY

Każda cywilizacja może mieć przywódcę – postać historyczną, której wpływ odczuwany jest przez całą epokę. Wprowadzenie *lidera* do gry kosztuje 1 *akcję cywilną*. Możesz go zagrać i wyłożyć z ręki nawet, jeżeli z toru kart dobrałeś go w tej turze (zauważ, że dobranie *lidera* i wprowadzenie go do gry to dwie odrębne *akcje cywilne*). Połóż go obok planszy *cywilizacji*. Jego właściwości są wprowadzane do gry natychmiast.

Twoja cywilizacja może mieć tylko jednego *lidera*. Co więcej, jeśli już dobrałeś *lidera*, to nie możesz dobierać ich więcej z tej samej epoki. Jeśli masz już jakiegoś *lidera* i zagrasz kolejnego (z innej epoki oczywiście), odłóż kartę starego *lidera* - jego efekty przestają działać, a efekty nowego wprowadzane są natychmiast.

ABY WPROWADZIĆ LIDERA DO GRY:

- Zużyj 1 *AKCJĘ CYWILNĄ* (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY *USTROJU*).
- USUŃ Z GRY POPRZEDNIEGO *LIDERA* (JEŚLI TAKI BYŁ) I ODEJMUJ WSZYSTKIE BONUSY JAKIE ON OFEROWAŁ (ZMIEN WSKAŹNIKI).
- WYŁÓŻ KARTĘ *LIDERA* OBOK TWOJEJ PLANSZY CYWILIZACJI.
- ZMIEN WSKAŹNIKI TWOJEJ CYWILIZACJI UWZGLĘDNIĄC BONUSY OFEROWANE PRZEZ NOWEGO PRZYWÓDCĘ.
- WPROWADŹ DO GRY EFEKTY SPECJALNE, JEŚLI TWÓJ LIDER TAKIE POSIADA (ZOBACZ NIŻEJ).

EFEKTY SPECJALNE CUDÓW I LIDERÓW

Niektóre *cuda* i *liderzy* posiadają dodatkowe efekty, których działanie jest opisane na karcie. Niektóre zwiększają liczbę twoich *akcji*. **Piramidy** na przykład, oferują Ci 1 dodatkową *akcję cywilną* w każdej rundzie. Kończąc budowę **Piramid** natychmiast dobierasz 1 biały znacznik *akcji cywilnej* z pudełka i kładziesz go na swojej karcie *ustroju*, tak więc możesz go użyć już w turze, w której je wybudowałeś. **Hammurabi** także daje Ci 1 *akcję cywilną*, ale odbiera 1 *akcję militarną*, więc odłóż do pudełka jeden czerwony znacznik. Gdy Twoja cywilizacja wprowadzi nowego *lidera*, by zastąpić **Hammurabiego**, odkładasz jeden ze swoich białych znaczników i dobierasz jeden czerwony. Zauważ, że gdy otrzymujesz znacznik, możesz go położyć na karcie *ustroju* i wykorzystać jeszcze w tej turze; kiedy znacznik tracisz to możesz odrzucić już ten zużyty w tej turze.

Wskazówka: Niektóre *cuda* i *liderzy* posiadają specjalne efekty, które nie liczą się w *grze uproszczonej* (na przykład: **Kolos**, **Kolumb**, albo **Czyngis-Chan**). Po prostu ignoruj efekty, których nie rozumiesz.

ZAGRANIE KARTY AKCJI

Zagranie karty *akcji* kosztuje 1 *akcję cywilną*. W odróżnieniu od innych kart, karty *akcji* nie można użyć w tej samej turze, w której została dobrana. Karty *akcji* mają natychmiastowy efekt, który wprowadza się go gry zaraz po ich zagraniu. Gdy już zostanie rozpatrzone, kartę odrzuca się z gry.

Karty *akcji* mogą dać Ci dodatkowe *surowce* bądź *żywność*. Gdy je otrzymasz, przesuwasz znaczniki z *niebieskiego banku* na odpowiednie karty *technologii*, tak, jakby zostały wyprodukowane przez *farmę* bądź *kopalnię*. Karty *akcji* mogą dać Ci dodatkowe *punkty nauki* lub *kultury*. Zdobywasz je przesuwając ich licznik na *torze punktów*, ale nie modyfikując wskaźników *przyrostu*. Punkty są zdobywane tylko po zagraniu karty, nie jest to stały przyrost co turę. Niektóre karty *akcji* zawierają w sobie inne *akcje*. Na przykład karta **Idealne miejsce na budowę** posiada w sobie także *akcję* samej budowy. Karta pozwalała zwiększyć populację i zwracała Ci część kosztów po fakcie (**Zapasy żywności**) także ma w sobie *akcję* zwiększenia populacji (zauważ, że nie jest to to samo, co obniżenie kosztów, gdyż musisz posiadać pełną kwotę płatną za zwiększenie populacji, dopiero potem otrzymasz rekompensatę). Nie musisz płacić żadnych dodatkowych *akcji*, aby wykonać *akcję* zawartą na karcie.

ABY ZAGRAĆ KARTĘ AKCJI:

- Zużyj 1 *AKCJĘ CYWILNĄ* (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY *USTROJU*).
- ZRÓB TO CO NAPISANO NA KARCIE (OPIS MOŻE ZAWIERAĆ INNĄ *AKCJĘ*).
- ODRZUĆ ZUŻYTĄ KARTĘ *AKCJI*.

NIE MOŻESZ ZAGRAĆ KARTY *AKCJI*, KTÓRĄ DOBRAŁEŚ Z TORU KART W TEJ TURZE.

Przykład: W pierwszej rundzie, **Barbara** rozpoczęła budowę **Kolosa**. Posiada tylko 2 *surowce*, a jego pierwszy etap kosztuje 3. Na rękę posiada jednak kartę *akcji* **Geniusz konstruktorski**, który dobrała w poprzedniej turze. Pozwala ona na budowę etap *cudu* z kosztem zmniejszonym o 2 *surowce*. Zagrywa ją, więc dopłaca 1 *surowiec* i kończy pierwszy etap, co kosztuje ją 1 *akcję cywilną*, więc pozostają jej jeszcze 3. Na *torze kart* jest kolejna karta *akcji* **Geniusz konstruktorski**, koszt jej wzięcia to 2 *akcje cywilne* (ponieważ jest w *środkowym regionie*). Może dobrać tę kartę, ale nie może jej wykorzystać w tej turze. Zostanie jej tylko 1 *akcja cywilna*, którą może użyć do zwiększenia populacji, albo dobrania kolejnej karty *akcji*.

Wskazówka: Karty *akcji*, które zawierające w sobie inne *akcje* są przydatne, ponieważ oszczędzają jedną *akcję*. Te, które ich nie zawierają są bardziej ogólne w działaniu i pomagają w większej ilości sytuacji.

WZIĘCIE KARTY Z TORU KART

Wygląda to tak samo jak podczas pierwszej rundy. W talii z epoki I natkniesz się na nowy typ kart – karty *technologii*. Pod nazwą *technologii* na karcie znajduje się niebieska liczba oraz symbol żarówki. Wskazuje on ile *punktów nauki* należy wydać, aby wynaleźć daną *technologię* i wprowadzić ją do gry. W drugiej rundzie posiadasz tylko 1 *punkt nauki*, więc najprawdopodobniej nie będzie Cię stać na zagranie karty *technologii*, ale możesz ją dobrać i zachować na później. Karty *technologii* występują w kilku kolorach. Większość nich została już przedstawiona w sekcji „Początkowe technologie”. Brązowe to karty *wydobycia* i *farm*, szare to karty *budynków publicznych*, czerwone to karty *jednostek militarnych*, pomarańczowe zaś to systemy rządów, czyli *ustroje*. Są także niebieskie karty *technologii specjalnych*. Posiadają one specjalne działanie i nie wymagają budowy, wystarczy je wynaleźć. Jest kilka kopii większości z *kart technologii* (to ile kopii, zależy od liczby graczy). Więc nawet, gdy ktoś inny zabierze kartę *technologii*, na której Ci zależało, zwykle nadal będziesz miał szansę na dobranie jej później.

NIE WOLNO CI DOBIERAĆ *TECHNOLOGII*, JEŚLI MASZ JUŻ TAKĄ SAMĄ KARTĘ NA RĘKĘ LUB NA STOLE.

PODSUMOWANIE KART CYWILNYCH

LIMITY W DOBIERANIU KART CYWILNYCH:

- MOŻESZ DOBRAĆ TYLKO 1 *PRZYWÓDCĘ* Z KAŻDEJ EPOKI.
- MOŻESZ DOBRAĆ *CUD* (PURPUROWE KARTY) JEŚLI NIE MASZ INNEGO *CUDU* W TRAKCIE BUDOWY. ABY DOBRAĆ *CUD* Z TORU KART MUSISZ ZAPŁACIĆ 1 DODATKOWĄ *AKCJĘ* ZA KAŻDĄ JUŻ WYBUDOWANY *CUD*. KARTA *CUDU* JEST KŁADZIONA NA STOLE BOKIEM, ZARAZ PO JEJ DOBRANIU; OZNACZA TO, ŻE JEST ON W TRAKCIE BUDOWY.
- MOŻESZ DOBRAĆ TAK WIELE KART *AKCJI* (ŻÓŁTE KARTY) NA ILE CIĘ STAĆ. NIE MOŻESZ ZAGRAĆ KARTY *AKCJI* W TURZE, W KTÓREJ ZOSTAŁA DOBRANA.
- NIE MOŻESZ DOBRAĆ KARTY *TECHNOLOGII* (POMARAŃCZOWEJ, CZERWONEJ, NIEBIESKIEJ, BRĄZOWEJ CZY SZAREJ) JEŚLI POSIADASZ JUŻ TAKĄ W GRZE, BĄDŹ NA RĘKĘ.

Istnieje limit kart cywilnych, które możesz posiadać jednocześnie na rękę.

NIE MOŻESZ DOBRAĆ KARTY *CYWILNEJ* JEŚLI PO JEJ DOBRANIU LICZBA KART NA RĘKĘ PRZEKROCZYŁABY LICZBĘ TWOICH BIAŁYCH ZNACZNIKÓW.

Tak więc na początku gry jesteś ograniczony do 4 *kart cywilnych*. Jeśli już posiadasz 4, to nie możesz dobrać więcej dopóki jednej z tych pozostających na rękę nie zagrasz. Możesz jednak wziąć kartę *cudu*, gdyż ona nie trafia do Twojej ręki, a bezpośrednio na stół. Jeśli z jakiegokolwiek powodu będziesz miał więcej kart niż Twój *limit* to nie musisz żadnych odkładać. *Limit* ogranicza jedynie dobieranie nowych kart.

Wskazówka: Dobrze się zastanów nad kartami, które dobierasz. Jeśli nie możesz ich zagrać, uniemożliwi Ci to dobranie tych kart, które naprawdę są Ci potrzebne i nie wykorzystasz wszystkich *akcji*.

PRODUKCJA I UTRZYMANIE

Produkcja i utrzymanie wyglądają identycznie jak podczas rundy pierwszej. W drugiej jednak cywilizacje zaczynają się różnić. Cywilizacja, która wybudowała trzecią *farmę* zacznie produkować 3 *żywności* zamiast 2. Cywilizacja, która wybudowała trzecią *kopalnię* zacznie produkować 3 *surowce* zamiast 2. Cywilizacja, która wybudowała *budynek cywilny* zacznie zdobywać *punkty kultury* lub *nauki*, w zależności od tego, jaki to typ budynku.

Żywność i *surowce*, które nie zostały użyte w trakcie tury nie są tracone. Niebieskie znaczniki pozostają na kartach, nawet gdy nowe znaczniki są dodawane, stwarzając możliwość oszczędzania na większe projekty w przyszłości (bądź jednak ostrożny, bo gdy pozbędziesz się wszystkich niebieskich znaczników z *niebieskiego banku*, nie będziesz nic produkować, dopóki części z nich na coś nie wydasz).

Wskazówka: Typową taktyką dla drugiej rundy jest zwiększenie populacji oraz wybudowanie *farmy* lub *kopalni*. To zużywa wszystkie *surowce* i *żywność*. Pozostałe 2 *akcje* zależą od kart, które dobrałeś w pierwszej rundzie i tych, które aktualnie znajdują się na *torze kart*.

W *rozgrzewce uproszczonej siła militarna* nie jest aż tak ważna. Rozbudowa militarna może opłacić się na koniec gry, gdy każdy *punkt siły cywilizacji* zgromadzi dodatkowe *punkty kultury*, ale nie ma żadnego powodu, aby wydawać na nie *surowce* w trakcie pierwszych rund. Nawet w trakcie pełnej rozgrywki gracze czekają kilka tur, nim rozpoczną rozbudowę militarną.

PÓŹNIEJSZE RUNDY

Zwykle kilka rund mija na gromadzeniu *punktów nauki*, nim gracze będą zdolni do zagrania *karty technologii*. Te karty pozwalają na ulepszenie Twoich *jednostek, budynków, kopalni i farm*. Od trzeciej rundy zaczynają się także pojawiać *wydarzenia*.

WYDARZENIA

Podczas przygotowania do gry powinieneś położyć 9 kart wydarzeń *talii militarnej* A na polu AKTUALNYCH WYDARZEŃ. Począwszy od rundy trzeciej **gracz startowy** powinien odsłaniać wierzchnią kartę przed rozpoczęciem swojej rundy. Wydarzenie opisane jest na karcie, a jego skutki wpływają na wszystkich graczy.

Wydarzenia z epoki A są pozytywne i dotyczą wszystkich cywilizacji. Na przykład **Rozwój rolnictwa** sprawia, że „każda cywilizacja produkuje 2 żywności”. To oznacza, że możesz pobrać 2 znaczniki z *niebieskiego banku* i położyć je na karcie farmy, na której każdy znacznik reprezentuje 1 żywności (jeżeli do tego czasu ktoś wynalazł technologię **Irygacji** może zamiast tego dobrać 1 niebieski znacznik i położyć go na jej karcie, na której reprezentuje on 2 żywności).

Wskazówka: Niektóre wydarzenia pozwalają Ci na budowę jednostki, bądź budynku za darmo, ale wymagają wolnego robotnika. Dobrze jest na zakończenie tury zwiększyć populację i zachować 1 robotnika.

W zaawansowanych wersjach gry wydarzenia działają nieco inaczej.

ZAGRANIE KARTY TECHNOLOGII

Za 1 *akcję cywilną* możesz zagrać kartę technologii z ręki, pod warunkiem, że posiadasz wystarczającą ilość *punktów nauki*, aby ją opłacić (*karty ustroju* mają nieco odmienny system kupna, zobacz poniżej). Możesz zagrać kartę technologii, która została dobrana w tej turze, albo jedną z tych dobranych wcześniej. Ilość *punktów nauki* potrzebna do wynalezienia tej technologii jest podana na karcie obok symbolu żarówki. Po ich wydaniu przemieść swój znacznik zgromadzonych *punktów nauki* do tyłu o tyle pól ile wynosiła wartość nauki na karcie. Jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości *punktów nauki*, aby opłacić koszt wynalezienia technologii, nie wolno Ci jej zagrać.

Wiele z kart technologii to ulepszenia tych już posiadanych. Każda z nich należy do pewnego typu zaznaczonego w prawym górnym rogu. **Żelazo**, na przykład, jest technologią umożliwiającą budowę *kopalni*. Kładzie się ją tak, aby częściowo zasłaniała kartę **Brazu**. Niebieskie i żółte znaczniki na karcie **Brazu** pozostają tam nadal, na karcie **Żelaza** po zagranieniu nie ma jeszcze żadnych znaczników.

Niektóre karty technologii umożliwiają Ci budowę nowych typów *budynków publicznych* (teatrów, aren i bibliotek) albo *jednostek militarnych* (kawalerii, artylerii, lotnictwa). Te karty powinny być dokładane obok już posiadanych kart o tym samym kolorze. Nowe technologie *budynków, farm, kopalni i jednostek* pozwalają Ci jedynie na budowę czegoś. Nie dają Ci tej rzeczy natychmiast po ich wynalezieniu, do czasu, aż na karcie technologii nie umieścisz żółtego znacznika, czyli *robotnika*.

Efekty niebieskich kart technologii specjalnych są wprowadzane do gry natychmiast - nie wymagają pracowników, by działać. Niektóre dają Ci dodatkowe *akcje cywilne*, albo *militarne* (pozwalając dobrać biały albo czerwony znacznik z pudełka i dołożyć na kartę ustroju). Niektóre dają zniżki przy budynkach czy cudach. Inne zwiększają *siłę militarną* (zmień wskaźnik odpowiednio). **Kartografia** dodaje bonus do *kolonizacji*. Ten efekt nie ma znaczenia w grze *Uprosczonej*, ponieważ nie będzie możliwości kolonizowania. Karty technologii specjalnych powinny być dokładane obok karty ustroju.

ABY ZAGRAĆ TECHNOLOGIE:

- ŻUŻYJ 1 *AKCJĘ CYWILNĄ* (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY USTROJU).
- ZAPŁAĆ ODPOWIEDNIA ILOŚĆ *PUNKTÓW NAUKI* (PRZEMIEŚĆ ZNACZNIK NA TORZE *PUNKTÓW NAUKI* O TYLE MIEJSC DO TYŁU).
- POŁOŻ KARTĘ NA STOLE.
- JEŚLI ZAGRANA KARTA JEST *TECHNOLOGIA SPECJALNA*, WPROWADZ JEJ EFEKTY (MOŻE TO MIEĆ WPLYW NA TWOJE WSKAŹNIKI).

Ilustracja na końcu rozdziału rozgrywki *Uprosczonej* ukazuje, w jaki sposób powinno się układać karty technologii.

WPROWADZENIE NOWEGO USTROJU

Twój system rządów także jest reprezentowany przez kartę technologii. Zmiana ustroju na inny może nie być tak łatwa jak wynalezienie innych technologii. Podjęty wysiłek jednak się opłaca: zaawansowane rządy oferują większą ilość akcji, większe *limity budynków publicznych*, niektóre oferują także dodatkowe przywileje. Istnieją dwa sposoby na zmianę ustroju w Twojej cywilizacji.

REWOLUCJA

Reprezentuje ona zmianę ustroju siłą. Kosztuje to wszystkie *akcje cywilne* – nie ma możliwości podjęcia jakiegokolwiek *akcji cywilnej* w danej turze. Dodatkowo

należy zapłacić mniejszą wartość *punktów nauki* wyszczególnioną na karcie.

ABY ROZPOCZĄĆ REWOLUCJĘ:

- MUSI TO BYĆ PIERWSZA I JEDYNA *AKCJA CYWILNA* W TWOJEJ TURZE (WSZYSTKIE TWOJE ZNACZNIKI MUSZĄ NA POČĄTKU ZAGRANIA TEJ AKCJI ZNAJDOWAĆ SIĘ NA KARCIE USTROJU).
- ZAPŁAĆ MNIJSZĄ WARTOŚĆ WYSZCZEGÓLNIĄ NA KARCIE USTROJU, KTÓRY CHCESZ WPROWADZIĆ (PRZEMIEŚĆ ZNACZNIK *PUNKTÓW NAUKI* O TYLE MIEJSC DO TYŁU).
- ZAMIEŃ STARĄ KARTĘ USTROJU NA NOWĄ.
- DOBIERZ CZERWONE I BIAŁE ZNACZNIKI Z PUDEŁKA – ALBO JE ODŁOŻ – TAK, ABY WYRÓWNAĆ LICZBĘ TYCH AKCJI Z ILOŚCIĄ OFEROWANĄ PRZEZ WŁASNE WPROWADZONY USTRÓJ. OBLICZAJĄC CAŁKOWITĄ LICZBĘ TWOICH AKCJI WEŹ POD UWAGĘ WSZYSTKIE DODATKOWE KARTY, JAKIE POSIADASZ, KARTY CUDÓW, *LIDERÓW* ORAZ *TECHNOLOGII SPECJALNYCH*.
- POŁOŻ WSZYSTKIE SVOJE BIAŁE ZNACZNIKI OBOK KARTY USTROJU, ABY ZAZNACZYĆ, ŻE ZOSTAŁY ŻUŻYTE. ILOŚĆ ŻUŻYTYCH CZERWONYCH ZNACZNIKÓW POWINNA BYĆ TAKA SAMA JAK PRZED REWOLUCJĄ.
- WPROWADZ DO GRY RESZTĘ EFEKTÓW Z KARTY USTROJU (NA PRZYKŁAD **TEOKRACJA** OFERUJE DODATKOWE ZADOWOLENIE DLA TWOJEJ CYWILIZACJI).

Możesz wykorzystać pozostałe *akcje militarne*, jednak nie będziesz w stanie wykonać o wiele więcej. Karta **Przełom technologiczny** może zostać użyta, aby wywołać rewolucję, jeśli będzie to jedyna Twoja *akcja cywilna* w tej turze. Pozwala ona na zagranie technologii, a następnie dodaje dodatkowe *punkty nauki* - karta ustroju jest kartą technologii - nadal musisz zużyć wszystkie *akcje cywilne*, aby wprowadzić rewolucję przy użyciu tej karty.



Przykład: Adam sprawuje rządy nad swoją cywilizacją twardą ręką – jego *ustrój* to **Tyrania** pod przywództwem **Hammurabiego**, posiada więc 5 *akcji cywilnych* oraz 1 *akcję militarną*. Zużywając 1 *akcję cywilną* Adam dobiera **Monarchię**. Nie może zadeklarować *rewolucji* w tej turze, gdyż zużył już jedną z posiadanych *akcji cywilnych*. W swojej następnej turze, **Adam** wybiera *rewolucję* jako swoją pierwszą i jedyną *akcję cywilną*. Płaci 3 *punkty nauki* i zastępuje **Tyranie**, **Monarchią**. Daje ona normalnie 5 *akcji cywilnych* oraz 3 *akcje militarne*.

Ponieważ liderem **Adama** jest **Hammurabi**, posiada on teraz 6 *akcji cywilnych* oraz 2 *akcje militarne*. Dobiera znaczniki z pudełka tak, aby wyrównać ich ilość do tej liczby. Następnie odkłada wszystkie *akcje cywilne* obok karty ustroju tak, aby było wiadomo, że zostały zużyte. Czerwone znaczniki kładzie na kartę ustroju, nadal mogą one zostać wykorzystane.



POKOJOWA ZMIANA USTROJU

Istnieje możliwość pokojowej zmiany rządów za 1 *akcję cywilną*.

ZMIANA USTROJU KOSZTUJE TYLKO 1 *AKCJĘ CYWILNĄ* JEŚLI ZAPŁACISZ WIĘKSZĄ LICZBĘ *PUNKTÓW NAUKI* WYSZCZEGÓLNIĄ NA KARCIE (WARTOŚĆ W NAWIASIE).

Podczas pokojowej zmiany rządów nadal należy zmienić stary *ustrój* zastępując go nowym i dopasować liczbę znaczników *akcji cywilnych* i *militarnych*. Po zmianie, liczba posiadanych *akcji cywilnych* powinna być o jedną mniejsza od tej przed zmianą. Liczba zużytych *akcji militarnych* pozostanie bez zmian.

Przykład: Jeśli **Adam** posiadałby 9 *punktów nauki* w poprzednim przykładzie, mógłby dobrać kartę **Monarchii** z toru kart za 1 *akcję cywilną*. Jego drugą *akcją* mogłaby być zmiana ustroju na **Monarchię** za 9 *punktów nauki*. Jak wyliczono powyżej, **Monarchia** pod rządami **Hammurabiego** dała by **Adamowi** 6 *akcji cywilnych*. Posiadałby dwa białe znaczniki poza kartą ustroju (zużyte *akcje cywilne*) oraz 4 białe na niej, których mógłby użyć jeszcze w tej turze.

ULEPSZENIE KOPALNI, FARMY LUB BUDYNKU

Na początku gry możesz budować tylko *budynki, farmy i kopalnie* z epoki Antyku (A). Technologie z epoki I pozwalają na budowę *kopalni, farm i budynków poziomu I*.

POZIOM BUDYNKU, KOPALNI LUB FARMY JEST TAKI JAK NUMER EPOKI, Z KTÓREJ POCHODZI. TE Z EPOKI A POSIADAJĄ POZIOM 0.

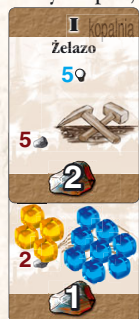
Wynalezienie nowej *technologii* nie daje Ci automatycznie budynków, kopalni ani farm wyższego poziomu - należy je wybudować jak opisano wcześniej, albo ulepszyć te już istniejące. Ulepszanie działa podobnie jak budowanie, z tą różnicą, że *robotnik* pochodzi z karty o niższym poziomie (zamiast z pola *wolnych robotników*), a koszt jest różnicą pomiędzy kosztem starego i nowego budynku, kopalni lub farmy.

ABY ULEPSZYĆ BUDYNEK:

- Zużyj 1 *AKCJĘ CYWILNĄ* (ZDEJMIJ 1 BIAŁY ZNACZNIK Z KARTY *USTROJU*).
- WYDAJ IŁOŚĆ *SUROWCÓW* RÓWNĄ RÓŻNICY POMIĘDZY KOSZTEM NOWEGO BUDYNKU A KOSZTEM STAREGO BUDYNKU (PRZENIEŚ ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ NIEBIESKICH ZNACZNIKÓW Z KARTY KOPALNI DO BANKU).
- ULEPSZ BUDYNEK (PRZENIEŚ 1 *ROBOTNIKA* ZE STAREJ KARTY NA NOWĄ).
- DOPASUJ WSKAŹNIKI SWOJEJ CYWILIZACJI.

Ulepszenie *kopalni* czy *farmy* wygląda identycznie (z wyjątkiem tego, że one nie mają wpływu na wskaźniki). *Farma* może zostać ulepszona tylko z innej *farmy*, a *kopalnia* z innej *kopalni*. *Budynek publiczny* może zostać ulepszony tylko z innego *budynku publicznego* tego samego typu: na przykład *świątynię* ulepszamy na inne *świątynię*, nie na *teatry* czy *laboratoria*.

Ulepszanie sprawia, że Twoi *robotnicy* pracują efektywniej - jeden może produkować więcej. Nie zapominaj jednak, że możesz budować zaawansowane *farmy*, *kopalnie* i *budynki* bezpośrednio. Co więcej - nadal możesz budować te z niższych epok, nawet jeśli posiadasz bardziej zaawansowane technologie.



Przykład: Na obrazku obok *Basia* posiada 4 kopalnie z poziomu 0 oraz 8 surowców. Przed chwilą wynalazła technologię wydobycia *Żelaza* za 5 punktów nauki i 1 akcję cywilną.

Żelazo pozwala jej na budowę kopalni z poziomu 1 za 5 surowców lub ulepszenie tych z poziomu 0 na poziom 1 za 3 surowce. Z aktualną ilością surowców stać ją na ulepszenie 2 kopalni łącznie za 6 surowców oraz 2 akcje cywilne. Może także wybudować 1 nową kopalnię z poziomu 0 za pozostałe 2 surowce oraz 1 akcję cywilną. To byłoby jednak nieefektywne. Za taką samą ilość surowców (8) może wybudować jedną kopalnię poziomu 1 za 5 oraz ulepszyć jedną z poziomu 0 za 3. W ten sposób będzie posiadać 2 kopalnie poziomu 1 oraz 3 kopalnie poziomu 0, kosztować ją to będzie 2 akcje cywilne.

LIMIT BUDYNKÓW PUBLICZNYCH

Budynki publiczne wyższego poziomu oprócz tego, że umożliwiają większą produkcję za każdego znajdującego się na nich *robotnika*, pozwalają także na zwiększoną produkcję w ramach tego samego limitu *budynków publicznych* narzuconego przez panujący *ustrój*.

Wskazówka: *Tyrania* pozwala na budowę 2 *budynków publicznych* każdego typu. Gdy już będziesz w posiadaniu 2 *laboratoriów* oraz 2 *świątyni*, nie możesz budować więcej, dopóki nie wynajdziesz nowej technologii, albo nie zmienisz rządów z wyższym *limitem budynków publicznych*. Wynalezienie *Aktorstwa* pozwoli na budowę *teatrów*. Możesz też wynaleźć *Alchemię*, by ulepszyć oba Twoje *laboratoria*.

Zauważ, że *limit budynków publicznych* dotyczy wszystkich *budynków* danego typu, niezależnie od poziomu. Tym samym *Tyrania* umożliwia budowę 2 *laboratoriów*, 2 *świątyni*, 2 *bibliotek*, 2 *teatrów* oraz 2 *aren*. Liczba farm, kopalni, *cudów* oraz *jednostek* nie jest ograniczona limitem.

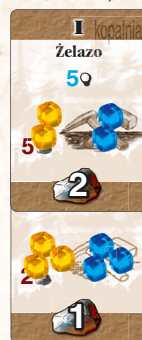
FARMY I KOPALNIE WYŻSZEGO POZIOMU

PODczas PRODUKCJI, KAŻDY ŻÓŁTY ZNACZNIK NA FARMIE LUB KOPALNI PRODUKUJE 1 NIEBIESKI ZNACZNIK. REPREZENTUJE ON IŁOŚĆ ŻYWNOŚCI BĄDŹ SUROWCÓW POKAZANĄ NA DOLE KARTY, NA KTÓREJ LEŻY.

Jeśli posiadasz *kopalnię* poziomu 1 (reprezentowaną przez *robotnika* na karcie *Żelaza*), kładziesz 1 niebieski znacznik na tej karcie podczas fazy produkcji. Reprezentuje on 2 surowce, zamiast 1, z uwagi na symbol  w dolnej części karty *Żelaza*. Gdy zużywasz ten znacznik, aby za coś zapłacić (zwracając go do *niebieskiego banku*) pamiętaj, że jest on warty 2 surowce.

Wolno Ci rozmnieniać surowce przemieszczając niebieski znacznik z *kopalni* o wyższym poziomie, na niższy. Przemieszczenie znacznika *surowców* z karty *Żelaza*, na której warty jest 2 surowce, na kartę *Brazu*, gdzie wart będzie 1 oznacza to samo co zapłacenie 1 surowca. Nie ma jednak możliwości, aby przemieścić znaczniki kopalni o niższych poziomach na wyższe. Dla przykładu, nie można usunąć 2 znaczników z technologii wydobycia *Brazu* i umieścić 1 znacznika na technologii kucia *Żelaza*, nawet, jeśli takie zagranie nie zmieni sumy posiadanych przez Ciebie surowców.

Analogiczne zasady dotyczą *żywności*. Czasami po ulepszeniu albo rozmienieniu zdarzy się, że na karcie, na której nie ma pracowników (żółtych znaczników) znajdują się niebieskie znaczniki oznaczające jakiegoś dobra - jest to dozwolone. Dla przykładu, możesz użyć technologii *Brazu* do rozmienienia znaczników z kart o wyższych poziomach, aby nie tracić nie wykorzystanych surowców. Podobnie, gdy zapis na karcie mówi, że „Twoja cywilizacja produkuje 2 surowce”, możesz dobrać jeden niebieski znacznik z *banku* i umieścić go na karcie *Żelaza*, gdzie będzie warty 2 surowce, nawet jeżeli nie posiadasz na niej jeszcze *robotnika*.



Przykład: W poprzednim przykładzie *Basia* wydała wszystkie posiadane surowce kończąc turę z 3 *kopalniami* o poziomie 0 oraz dwoma *kopalniami* o poziomie 1. Podczas fazy produkcji każda z nich wyprodukowała po jednym niebieskim znaczniku - są one w sumie warte 7 surowców.

W trakcie kolejnej tury zdecydowała się ulepszyć *kopalnię*. Przemieszcza 1 żółty znacznik z karty *Brazu* na kartę *Żelaza* i płaci za to 3 surowce, oddając 3 niebieskie znaczniki z karty *Brazu* do *niebieskiego banku* (mogłaby oddać 1 z karty *Żelaza* oraz 1 z *Brazu*, ale lepiej jest mieć jak najwięcej niebieskich znaczników w *banku*). Nadal posiada 2 niebieskie znaczniki. Z uwagi na to, że znajdują się na karcie *Żelaza*, każdy z nich wart jest 2 surowce, czyli razem warte są 4. *Basia* decyduje się na ulepszenie kolejnej *kopalni*. Tym razem oddaje 1 niebieski znacznik do *banku*, a drugi przemieszcza na kartę *Brazu*.

Wskazówka: Kopalnia *Żelaza* może wydawać się nieopłacalna. Zamiast wydawać 3 surowce na ulepszenie kopalni z poziomu 0 na poziom 1 moglibyśmy tyle samo wydać na budowę nowej *kopalni*. Przewagę *kopalni* z poziomu 1 jest to, że potrzebuje 1 *robotnika*, aby produkować taką samą ilość surowców, jaką produkują dwie *kopalnie* poziomu 0. Co więcej, liczba niebieskich znaczników jest ograniczona, efektywnie jest magazynować surowce na *kopalniach* o wyższych poziomach.

ULEPSZENIE JEDNOSTKI

JEDNOSTKI ULEPSZA SIĘ W TEN SAM SPOSÓB JAK BUDYNKI, FARMY I KOPALNIE, Z TĄ RÓŻNICĄ, ŻE KOSZTUJE TO JEDNĄ AKCJĘ MILITARNĄ, ZAMIAST CYWILNEJ.

Po ulepszeniu *jednostek* zmieni wskaźnik *sily Twojej cywilizacji*. Jeśli któraś z kart daje Ci dodatkowe surowce do budowy jednostek, to można je zużyć także do ich ulepszenia.

Przykład: Adam zagrywa kartę *Patriotyzm*, płacąc za nią 1 akcję cywilną. Daje mu ona 1 dodatkową akcję militarną oraz 2 dodatkowe surowce na budowę *jednostek* w tej turze. Może ulepszyć jedną *jednostkę Wojowników* (kosztującą 2 surowce) na *Ciężką piechotę* (kosztującą 3 surowce). Normalnie kosztowałoby go to 1 akcję militarną i 1 surowiec, ale w tym wypadku zużywa jedną dodatkową akcję oraz jeden z dodatkowych surowców zapewnianych mu przez kartę *Patriotyzmu*. Aby zrekrutować drugą *jednostkę Ciężkiej piechoty*, zużywa 1 pozostały surowiec z zagranej karty, więc musi zapłacić 1 akcję militarną i 2 surowce. Jeśli zdecyduje się na zużycie kolejnej akcji militarnej i zrekrutowanie trzeciej *jednostki Ciężkiej piechoty*, koszt będzie taki jak zwykle i wyniesie 3 surowce oraz 1 akcję militarną.

UTRZYMANIE

Nie zapomnij o tym, że Twoi ludzie muszą mieć co jeść. Po produkcji *żywności*, musisz zapłacić wartość wskazaną przez najwyższą odsłoniętą w *żółtym banku* wartość konsumpcji.

Wskazówka: Początkowo *żywność* może wydawać się nieistotna ale, już niedługo Twoja populacja będzie spożywać 1 *żywności* co turę, co utrudni zwiększenie populacji. Czasami przydatne może okazać się zniszczenie budynku, aby zwolnić *robotnika* i wybudować nową *farmę*.

GŁÓD

JEŚLI NIE MOŻESZ OPŁACIĆ KONSUMPCJI, TWOJĄ CYWILIZACJĘ DOTYKA GŁÓD I TRACISZ 4 PUNKTY KULTURY ZA KAŻDĄ BRAKUJĄCĄ JEDNOSTKĄ ŻYWNOŚCI.

Zwykle nie dochodzi do takich sytuacji, bo *żywność* jest produkowana zaraz przed jej konsumpcją. Najlepiej upewnij się, że Twoja cywilizacja produkuje jej co najmniej tyle ile spożywa.

PRZYSPIESZENIE ROZGRYWKI

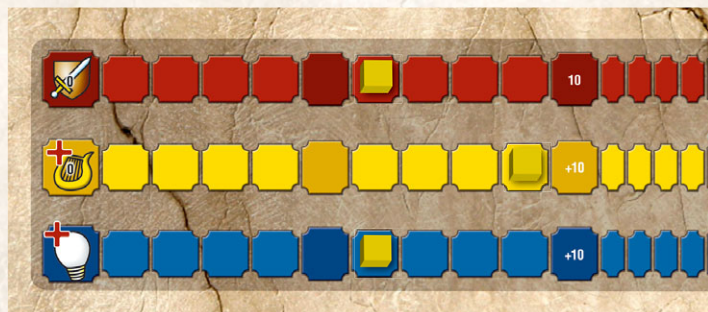
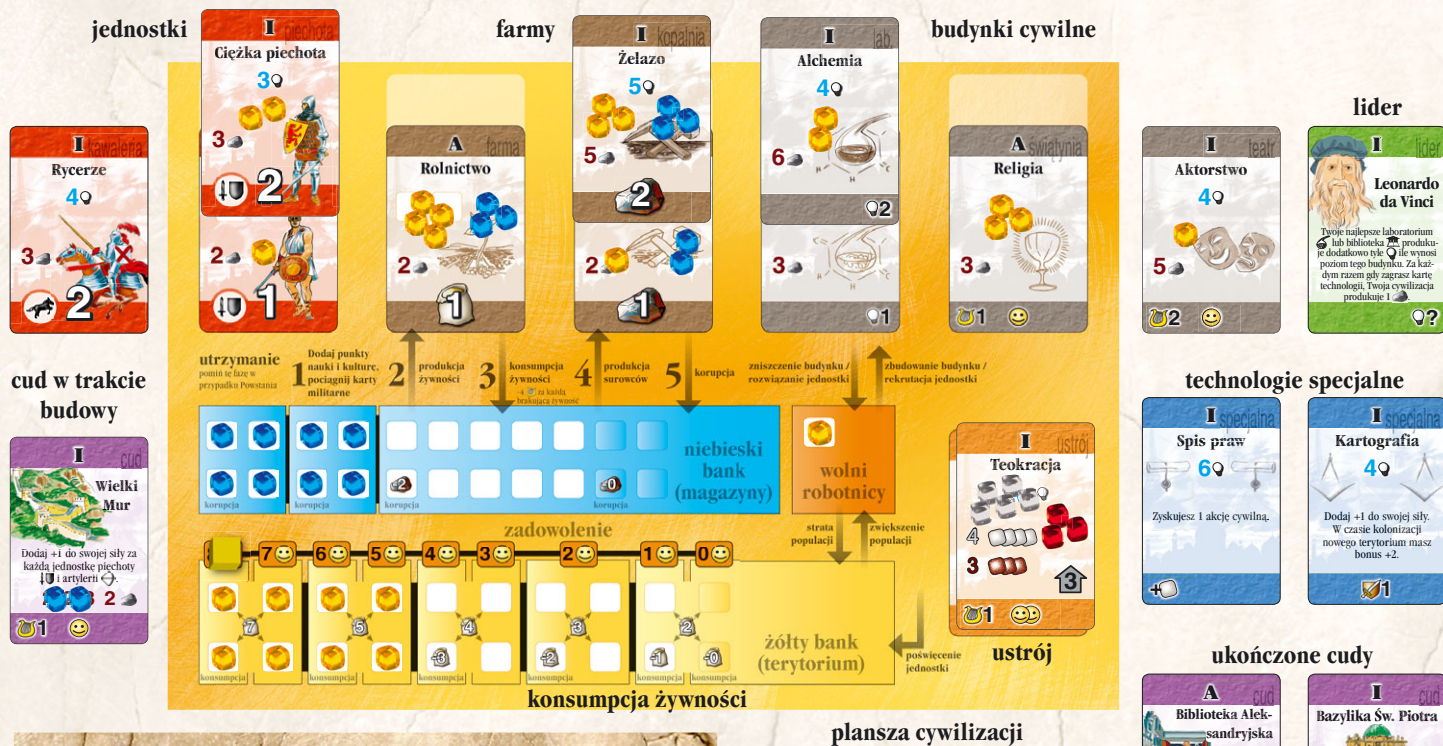
Gdy już każdy z graczy zrozumie mechanikę gry, można przyspieszyć rozgrywkę pozwalając kolejnemu graczowi rozpocząć własną turę, podczas gdy poprzedni

Wskazówka: Produkujesz *żywność*, *surowce* i *punkty* nauki oraz *kultury* na koniec własnej tury. To oznacza, że możesz zacząć planować własną turę w trakcie gry innych graczy, gdy oni zużywają własne *akcje*. Jeśli wszyscy gracze będą tak robić, gra stanie się szybsza i bardziej płynna.

Gra Uproszczona kończy się na koniec rundy, w której ostatnia karta z *talii cywilnej* zostanie położona na *torze kart*. Każdy z graczy nadal na początku swojej tury usuwa karty z toru i przesuwa pozostałe, ale nowe karty nie są dodawane. Gdy gracz siedzący po prawej stronie **gracza rozpoczynającego** zakończy swoją turę, następuje koniec tej rundy i tym samym koniec gry. Na zakończenie każdy z graczy otrzymuje dodatkowe punkty. Niewykorzystana *żywność*, *surowce* oraz *punkty nauki* przepadają i nie są nic warte na koniec gry, podobnie jak karty, które pozostały graczom na ręce. Powinni oni starać się zużyć ich jak najwięcej przed zakończeniem rozgrywki, aby spróbować maksymalizować swój dorobek punktowy.

- 2 *PUNKTY KULTURY* ZA KAŻDĄ WYNALEZIONĄ TECHNOLOGIĘ POZIOMU I (WŁICZAJĄC W TO *USTRÓJ*).
- 2 *PUNKTY KULTURY* ZA KAŻDY POSIADANY *PUNKT SIEY*.
- 2 *PUNKTY KULTURY* ZA KAŻDY POSIADANY *PUNKT ZADOWOLENIA* (NIE WIĘCEJ NIŻ 16 PUNKTÓW).
- 1 *PUNKT KULTURY* ZA KAŻDY *PUNKT NAUKI* ZDOBYWANY CO TURĘ.
- 1 *PUNKTY KULTURY* ZA KAŻDĄ *JEDNOSTKĘ ŻYWNOŚCI I SUROWCÓW* PRODUKOWANĄ CO TURĘ.

Poniższy przykład pokazuje w jaki sposób powinny zostać rozłożone karty wokół *planszy cywilizacji* oraz w jaki sposób podlicza się punkty na koniec gry. Oprócz tego pozwala nam zobaczyć jak wygląda rozwinięta cywilizacja w trakcie gry.



Mając 1 *jednostkę Wojownika* (siła 1), dwie *Cieężkiej piechoty* (każda o sile 2) oraz *technologię Kartografii* (+1 do siły), cywilizacja posiada *siłę militarną* o wartości 6. Wraz z *teatrem* poziomu I (2 kultury), trzema *świętyniami* poziomu 0 (każda po 1 *punkcie kultury*), *Bazyliką Św. Piotra* (2 kultury), *Biblioteką Aleksandryjską* (1 kultury) oraz *Teokracją* (1 kultury) cywilizacja zdobywa 9 *punktów kultury* co rundę. *Teatry* i *świętynie* zapewniają 4 *punkty zadowolenia* naszej cywilizacji a *Teokracja* zapewni kolejne dwie. **Bazylika Św. Piotra** podwaja liczbę wskaźników *zadowolenia*, więc cywilizacja posiada je na maksymalnym poziomie „8+”.

Biblioteka Aleksandryjska produkuje 1 *punkt nauki*. Każde laboratorium poziomu I produkuje 2 *punkty nauki*, ale dzięki umiejętności **Leonarda Da Vinci**, jedno z nich produkuje 3.

Cała cywilizacja produkuje więc 6 *punktów nauki* co rundę.

Zauważ, że **Wielki Mur** nie zapewnia żadnych profitów, gdyż nadal jest „w trakcie budowy”. Jak dużo punktów bonusowych ta cywilizacja zdobyła by na koniec gry *Uproszczonej? 8 kart technologii* z ery I jest wartych 16 *punktów kultury*. Siła 6 jest warta 12 *punktów*; zadowolenie populacji o poziomie 8+ jest warte 16 *punktów*, co w tym wypadku jest maksymalną wartością. Co turę produkuje 7 *surowców* oraz 4 *żywności*, więc jej zdolność produkcyjna zapewnia jej 11 *punktów kultury*. Przrystość nauki wynosi 6 *punktów nauki* co turę, więc na koniec gry otrzymuje jeszcze 6 punktów kultury. Sumując wszystkie bonusowe punkty za cywilizacja na koniec gry dostanie ich 61. Dodając je do punktów zgromadzonych w trakcie rozgrywki powinno wystarczyć na pewne zwycięstwo (nie przejmuj się, jeśli na koniec gry Twoja cywilizacja nie będzie tak rozwinięta jak ta – została ona stworzona tylko na potrzeby tego przykładu).

2 ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Po rozegraniu gry *Uproszczonej* jesteś prawdopodobnie gotowy, by nauczyć się dodatkowych zasad gry *Zaawansowanej*. Ten poziom rozgrywki wprowadza karty z II epoki oraz zwiększa interakcje pomiędzy cywilizacjami. *Gra Uproszczona* została stworzona z myślą o nowych graczach – by nauczyć ich podstaw mechaniki **Cywilizacji**.

Poziom zaawansowany zaś został stworzony jako krótsza wersja *Pełnej rozgrywki*, zapewniając już niezłą ilość wyzwań z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć.

DODATKOWA MECHANIKA W GRZE ZAAWANSOWANEJ:

- **KARTY MILITARNE** (DLA INTERAKCJI POMIĘDZY GRACZAMI).
- **AKCJE POLITYCZNE** (KAŻDY Z GRACZY MOŻE WYKONAĆ 1 AKCJĘ POLITYCZNĄ NA POČĄTKU SVOJEJ TURY).
- **ZADOWOLENIE** (TWOI LUDZIE POTRZEBUJĄ ROZRYWKI).
- **KORUPCJA** (IM WIĘCEJ GROMADZISZ SUROWCÓW, TYM TRUDNIEJ JEST JE UPILNOWAĆ, ABY NIE ZOSTAŁY SKRADZIONE).
- **TAKTYKA** (TWOJE JEDNOSTKI MOGĄ FORMOWAĆ ARMIE).
- **UPŁYW CZASU** (NIEKTÓRE KARTY SIĘ PRZEDAWNIAJĄ WRAZ Z KOŃCEM EPOKI).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gra na *poziomie zaawansowanym* wykorzystuje **karty cywilne i militarne z talii A, I oraz II oraz kilka kart militarnych z talii III**. Jeśli graczy jest mniej niż 4, nie zapomnijcie o odrzuceniu kart z *talii cywilnej I i II*. Usuńcie 4 czarne karty wojen z *talii militarnej II* i odłóżcie je do pudełka. W grze na dwóch graczy należy także usunąć 6 niebieskich kart paktów z *talii militarnych I i II*.

Przetasuj talie **kart militarnych A** a następnie pociągnij z niej o 2 karty więcej niż liczba graczy. Połóż je zakryte na polu AKTUALNYCH WYDARZEŃ **I** na głównej planszy. Resztę kart z tej talii odłóż do pudełka – nikt nie powinien do nich zaglądać.

Rozłóż karty **cywilne z talii A** na **torze kart**. Podobnie jak w *grze Uproszczonej*, gdy **gracz startowy** użyje pozostałych kart do wypełnienia **toru** na początku swojej drugiej tury, pozostałe karty odkładamy do pudełka. Przetasuj **talie cywilną I i talie militarną I**, połóż je na planszy głównej w odpowiednich miejscach (pola **cywilne i militarne**). Talie z II epoki powinny zostać

odłożone na bok, dopóki nie będą potrzebne (*koniec I epoki*). Nie zapomnij odłożyć kart **3+** (przy 2 graczach) i **4+** (przy 3 graczach) z *talii cywilnych* jeśli gracie w mniej osób.

Talia **kart militarnych III** zawiera karty, które dają dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry. Przetasuj tę talie i układaj karty, dopóki nie odsłonisz 4 zielonych **kart wydarzeń**. Połóż je gdzieś na stole tak, aby każdy z graczy mógł się z nimi zapoznać. Resztę kart z *talii militarnej III* należy odłożyć do pudełka.

Przygotowanie **plansz cywilizacji** przebiega identycznie jak w *grze Uproszczonej* (zobacz „Układ początkowy” na stronie 1). W **żółtym i niebieskim banku** są zaznaczone miejsca, na których należy rozmieścić znaczniki. W trakcie rozgrywki *Zaawansowanej* jest możliwe, że zdobędzie się więcej niebieskich lub żółtych znaczników, a jeśli zdarzy się, że będzie ich więcej niż oznaczonych pól w **banku** to dokładamy je do regionu najbardziej z prawej.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pierwsza runda wygląda identycznie jak w *grze Uproszczonej*. Jednak już od drugiej rundy można dobierać 1 **kartę militarną** za każdą **akcję militarną** niez użytą w tej turze (czerwony niewykorzystany znacznik na karcie *ustroju*). Te karty są dobierane po wykonaniu fazy produkcji i utrzymania, więc nie można użyć ich w turze, w której zostały dobrane.

Oprócz dodatkowych elementów wprowadzanych przez **karty militarne**, gracze muszą zwracać uwagę na **zadowolenie** swojej cywilizacji oraz **korupcję**. Wydarzenia nie są rozgrywane automatycznie, jak miało to miejsce w *grze Uproszczonej*. Zamiast tego odkrywa się je w wyniku działań wynikających z **akcji politycznych** wykonywanych przez graczy (zobacz niżej).

Kiedy ostatnia karta z *talii cywilnej I* zostanie położona na **torze kart**, następuje **koniec I epoki** i początek **II**. To sprawia, że niektóre karty z *Antyku* (A) stają się **przestarzałe** i usuwa je się z gry.

Kiedy ostatnia karta z *talii cywilnej II* zostanie położona na **torze kart**, następuje **koniec II epoki**. To sprawia, że niektóre **karty epoki I** stają się **przestarzałe** i usuwa je się z gry. Co więcej oznacza to również koniec gry: na koniec rundy gracze otrzymują dodatkowe punkty wynikające z 4 **kart wydarzeń z talii cywilnej III**, które zostały odkryte na początku rozgrywki. Zwycięża cywilizacja, która po podliczeniu **punktów kultury** posiada ich najwięcej.

KARTY MILITARNE

RODZAJE KART MILITARNYCH

Podobnie jak w wypadku **kart cywilnych**, **karty militarne** także możemy podzielić na rodzaje, które odróżnić możemy po kolorze i nazwie w prawym górnym rogu.

KARTY AKCJI POLITYCZNYCH



Wydarzenia (zielone), terytoria (również zielone), **karty agresji** (brązowe) oraz **pakty** (niebieskie) zagrywane są na początku tury jako **akcje polityczne**. Ich użycie zostanie opisane w kolejnej sekcji.



KARTY TAKTYKI

Czerwone karty taktyki są zagrywane za 1 **akcję militarną**. Wskazują one w jakich formacjach walczą Twoje **armie** (i oferują bonus do siły za każdą taką formację).



KARTY OBRONY/KOLONIZACJI

Dwukolorowe karty zapewniają dodatkowe punkty **siły** podczas **kolonizacji** albo **obrony** przed czymś atakiem. **Obrona** przydaje się, gdy silniejszy przeciwnik zagrywa przeciwko Tobie **kartę agresji**. **Kolonizacja** może zostać użyta, gdy pojawi się nowe **terytorium**. Każda z tych kart daje inny bonus w wypadku użycia jako **Obrony**, inny w przypadku użycia jako **Kolonizacja**.

DOBIERANIE KART MILITARNYCH

PODŁAS FAZY PRODUKCJI I UTRZYMANIA MOŻESZ DOBRAĆ 1 KARTĘ MILITARNĄ ZA KAŻDĄ NIE ŻYŻYĄ AKCJĘ MILITARNĄ. NIE MOŻNA DOBRAĆ WIĘCEJ NIŻ 3 KART NA TURĘ.

W rundzie 1 nie masz żadnych **akcji militarnych**, więc do końca swojej drugiej tury nie będziesz miał żadnych **kart militarnych**.

Wskazówka: Dobrym pomysłem jest wykonywanie fazy produkcji w następującej kolejności:

1. Zdobywasz **punkty nauki i kultury** (to jest ten krok, o którym gracze najczęściej zapominają)
2. Produkujesz **żywność** i rozpatrujesz **konsumpcję**.
3. Produkujesz **surowce** i rozpatrujesz **korupcję**.
4. Dobierasz karty **militarne** (na końcu, aby nie rozpraszały Twojej uwagi).

ODRZUCANIE KART MILITARNYCH

Jeśli ilość *kart militarnych* na ręce przekroczy liczbę *akcji militarnych*, które Twoja cywilizacja może wykonać, musisz część z nich odrzucić. W odróżnieniu od *kart cywilnych* możesz dobierać *karty militarne* ponad limit, ale nadwyżkę tych kart musisz odrzucić po wykonaniu *akcji politycznej* na początku swojej tury (musisz je odrzucić nawet jeśli zdecydujesz się nie wykonywać *akcji politycznej* w tej turze).

Karty militarne odrzuca się jako zakryte. Twórz osobne stosy dla kart z każdej z kolejnych epok, ponieważ jeśli talia *kart militarnych* skończy się przed upływem danej epoki, należy stos kart odrzuconych przetasować i stworzyć nową talię kart, z której gracz będzie je dobierał. *Karty militarne* z poprzednich epok mogą zostać odłożone do pudełka.

AKCJE POLITYCZNE

Po dodaniu nowych *kart cywilnych* na tor kart, możesz wykonać 1 *akcję polityczną*.

NIGDY NIE MOŻESZ WYKONAĆ WIĘCEJ NIŻ 1 *AKCJI POLITYCZNEJ* NA TURĘ.

PRZYSZŁE WYDARZENIA (ZIEŁONE KARTY)



Jako *akcję polityczną* możesz zagrać kartę *wydarzenia* albo kartę *terytorium* z tych posiadanych na ręce. Te karty kładziesz zakryte na polu PRZYSZŁE WYDARZENIA na planszy głównej. Twoja cywilizacja podjęła jakieś działania, które mogą zmienić bieg historii: natychmiast otrzymujesz ilość *punktów kultury* równą epoce zagranej

karty (jest ona oznaczona na odwrocie karty, tak, aby każdy mógł ją zobaczyć). Dla karty z epoki I otrzymujesz więc 1 *punkt kultury* (nawet jeśli zaczekasz do drugiej epoki, aby ją zagrać).

Za każdym razem, gdy ktoś zagra kartę na pole PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ, z pola AKTUALNYCH WYDARZEŃ odkrywamy górną kartę i wprowadzamy efekty na niej opisane (zauważ, że *wydarzenia* nie odkrywają się same, jak miało to miejsce w *grze Uproszczonej*). Jeśli odkryta karta zawiera *terytorium*, każdy dostaje szansę, aby je skolonizować. Jeśli jest to wydarzenie, zróbcie to co jest na niej napisane i odłóżcie na pole MINIONYCH WYDARZEŃ. Gdy ostatnia karta z pola AKTUALNYCH WYDARZEŃ zostanie odkryta, tasujemy talię kart PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ i kładziemy ją na miejsce AKTUALNYCH WYDARZEŃ. Jeśli zestaw kart PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ zawiera karty z różnych epok, ułóż karty (patrzac tylko na ich stronę z numerem epoki), tak aby wszystkie karty z wcześniejszych epok były dobierane przed tymi z późniejszych.

ABY ZAGRAĆ KARTĘ WYDARZEŃ (ZIEŁONE WYDARZENIE LUB ZIEŁONĄ KARTĘ TERYTORIUM) JAKO AKCJĘ POLITYCZNĄ, NALEŻY:

- POŁOŻYĆ SVOJĄ KARTĘ W MIEJSCU PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ.
- ZA JEJ ZAGRANIE OTRZYMUJESZ PUNKTY KULTURY RÓWNE EPOCE, Z KTÓREJ KARTA POCHODZI.
- ODSŁANIASZ I WPROWADZASZ DO GRY EFEKT GÓRNEJ KARTY ZE STOSU AKTUALNYCH WYDARZEŃ.
- JEŚLI TO BYŁA OSTATNIA KARTA ZE STOSU AKTUALNYCH WYDARZEŃ, STWÓRZ NOWĄ TALIE PRZETASOWUJĄC KARTY Z POLA PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ I POŁOŻ JE NA POLU AKTUALNYCH WYDARZEŃ (NIE ZAPOMINAJĄC O UŁOŻENIU WEDŁUG EPOK).

Wskazówka: Łączna liczba kart na polach AKTUALNYCH oraz PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ zawsze jest o 2 większa od liczby graczy. Zawsze gdy dodajesz nową kartę do PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ, odsłaniasz kartę z AKTUALNYCH WYDARZEŃ.

ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ

Kiedy odsłonisz *wydarzenie*, przeczytaj jego treść wszystkim graczom. Wtedy wszyscy wykonujecie to o czym mówi karta. Wiele *wydarzeń* dotyczy wszystkich graczy, ale jest kilka dotyczących tylko niektórych. Niektóre z nich pomagają cywilizacjom z największą *siłą militarną* oraz szkodzą tym, które są *najslabsze* (mają najmniejszą *siłę militarną*).

JEŚLI DWIE LUB WIĘCEJ CYWILIZACJI POSIADA TAKĄ SAMĄ WARTOŚĆ *SIŁY MILITARNEJ*, NAJSILNIEJSZĄ Z NICH BĘDZIE TA, KTÓRA NAJWCZEŚNIEJ BĘDZIE WYKONYWAĆ SWOJĄ TURĘ, NAJSŁABSZĄ TA, KTÓRA BĘDZIE MUSIAŁA NAJDUŁUŻEJ NA NIĄ CZEKAĆ.

Tak więc gracz aktualnie wykonujący swoją turę będzie najsilniejszym spośród tych, którzy mają taki sam jak on wskaźnik *siły militarnej*. Dzieje się tak dlatego, że gracz, którego tura aktualnie trwa będzie miał największy potencjał, aby stać się silniejszym, ponieważ jego cywilizacja już w tej turze będzie mogła zwiększyć swoją *siłę militarną*. Analogicznie, ten gracz, który wykonywał swoją turę przed chwilą będzie najsłabszym graczem, jeśli dojdzie do remisu w punktach siły, ponieważ jego cywilizacja już wykorzystała swoje możliwości do podbudowania swojej *siły militarnej*. Ten sam system rozstrzygania remisów dotyczy także

wszystkich kart, na których użyto sformułowań „z największą” albo „z najmniejszą” ilością *punktów kultury* (uwaga: wydarzenie **Imigracja** pozwala kilku cywilizacjom z niego skorzystać, nawet jeśli ze sobą remisują).

W GRZE DLA DWÓCH GRACZY, WYRAŻENIE „DWÓCH NAJSILNIEJSZYCH” OZNACZA „NAJSILNIEJSZY” A DWÓCH NAJSŁABSZYCH OZNACZA „NAJSŁABSZY”.

Te karty będą więc dotyczyć tylko jednego gracza podczas rozgrywki dwuosobowej.

Wskazówka: Kiedy zagrywasz kartę na pole PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ, pamiętaj, aby być tym, który najbardziej skorzysta z oferowanych przez nią możliwości, albo tym, który ucierpi najmniej. Obserwując co robią Twoi rywale możesz domyślać się jakie wydarzenia zagraли. Jeśli podejrzewasz, że talia AKTUALNYCH WYDARZEŃ zawiera kilka kart, które szkodzą najsłabszym cywilizacjom, w tym Tobie, możesz przeczekać nie chcąc ich odsłaniać. W takim przypadku pomini swoją *akcję polityczną* i zachowaj swoje wydarzenie na lepsze czasy, tak aby mieć szansę na zwiększenie siły. Z drugiej strony, zagranie karty wydaje się dobrym pomysłem jeśli Twoja cywilizacja jest najsłabsza i to Ty będziesz tym, który wygra wszelkie remis.

Jeśli karta zmusza Cię do oddania czegoś, czego już nie masz, oddajesz po prostu tyle ile jesteś w stanie. Kiedy karta zmusza Cię do zmniejszenia populacji, zwróć 1 żółty znacznik z pola *wolnych robotników* do *żółtego banku*. Jeśli nie posiadasz *wolnych robotników*, musisz usunąć (i zwrócić do *żółtego banku*) jednego z robotników znajdującego się na którejś z kart. Nie zapomnij dopasować swoich *wskaźników*. Rozpatrzone karty wydarzeń powinny zostać odłożone na pole MINIONYCH WYDARZEŃ, tak aby mieć pewność, że nie zostaną one przypadkowo wtasowane do talii AKTUALNYCH WYDARZEŃ.

KOLONIZACJA NOWYCH TERYTORIÓW

NOWE TERYTORIUM ZDOBEDZIE TA CYWILIZACJA, KTÓRA ZDECYDUJE SIĘ POSŁAĆ NA NIE NAJWIĘKSZE SIŁY KOLONIZACYJNE.

Kiedy ze stosu AKTUALNYCH WYDARZEŃ zostanie odkryta karta *terytorium*, gracz, którego tura właśnie trwa może zadeklarować jakąś wartość *siły militarnej*, albo zrezygnować. Każdy kolejny gracz musi albo przebić jego ofertę, albo spasować. Gracz, który spasował wypada z licytacji i nie może już brać w niej udziału. Podbijanie przechodzi na kolejnych graczy, dopóki nie zostanie tylko jeden z nich. Gracz, który złożył największą ofertę otrzymuje nowe *terytorium* (jeśli wszyscy gracze spasują po prostu odrzuć *terytorium* na pole MINIONYCH WYDARZEŃ). Wartość podana podczas licytacji to ilość punktów *siły militarnej*, którą musi poświęcić zwycięska cywilizacja, aby zdobyć to *terytorium*.

KIEDY ZDOBYWASZ TERYTORIUM MUSISZ POŚWIECIĆ JEDNĄ LUB WIĘCEJ JEDNOSTEK MILITARNYCH: DODAJ ICH SIŁĘ I ZWRÓĆ ICH ZNACZNIKI DO ŻÓŁTEGO BANKU. NIE ZAPOMNIJ ZMIENIĆ WSKAŹNIKA SIŁY MILITARNEJ. ABY OSZCZĘDZIĆ JEDNOSTKI, MOŻESZ ZAGRAĆ KARTY MILITARNE POSIADAJĄCE BONUS DO KOLONIZACJI. DODAJ ICH WARTOŚCI DO POŚWIECANYCH JEDNOSTEK, A NASTĘPNIE ODRZUĆ.

ŁĄCZNA SIŁA POŚWIECANYCH JEDNOSTEK ORAZ BONUSÓW Z KART MUSI BYĆ RÓWNA, ALBO WIĘKSZA OD WARTOŚCI PODANEJ PODCZAS LICYTACJI.

Z uwagi na karty z bonusem do *kolonizacji*, możliwe jest licytowanie wartościami większymi niż Twoja aktualna *siła militarna*. Nie musisz ujawniać tego w jaki sposób zamierzasz zapłacić za zdobycie *terytorium* do końca licytacji. Jednak nie wolno Ci podawać takiej wartości, której nie jesteś w stanie zapłacić i nie możesz jej zmienić kiedy już ją podasz. Niektóre karty jak **Kolos z Rodos**, **Kartografia**, **Nawigacja** oraz **Satelity** posiadają bonusy *kolonizacyjne* ułatwiające zdobywanie nowych *terytoriów*.

NIE MOŻNA ZAPŁAĆCI ZA NOWE TERYTORIUM SAMYMI BONUSAMI. CO NAJMNIEJ JEDNA JEDNOSTKA MUSI ZOSTAĆ POŚWIECONA.

Kiedy już zdobędziesz nowe *terytorium* staje się ono Twoją *kolonią*. Połóż ją obok planszy swojej cywilizacji. Dolna część karty ukazuje trwały bonus wynikający z posiadania tej *kolonii*. Mogą to być punkty *siły* lub punkty *zadowolenia* (zmień *wskaźniki*).

Jeśli karta oferuje Ci dodatkowe *niebieskie* bądź *żółte znaczniki*, weź je z pudełka i dołóż do swojego *niebieskiego* lub *żółtego banku*. Są one Twoje do końca gry (tak długo jak nie stracisz tej *kolonii*).

Nowe *terytoria* posiadają także natychmiastowe efekty. Mogą zaopatrzyć Twoją cywilizację w dodatkowe *surowce* bądź *żywność* - przemieść *niebieskie znaczniki* z *banku* na karty *farm* lub *kopalni*. Mogą zapewnić Ci dodatkowe *punkty nauki* lub *kultury*. W tym wypadku zdobywasz je natychmiast po zdobyciu danego *terytorium*. Jeśli oferują Ci dodatkowe *karty militarne* – dociągnij je. Jeśli zwiększają Twoją populację, przenieś wskazaną ilość *żółtych znaczników* z *banku* na pole *wolnych robotników*.

Jeśli stracisz swoją *kolonię* (w wypadku wydarzenia lub agresji), tracisz tylko trwałe bonusy. Efekty natychmiastowe zostały już wprowadzone do gry i nie zostaną cofnięte.

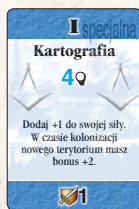
Wskazówka: Pomyśl zanim zaliczujesz. Po tym jak poświęcisz jednostki wysyłając je z misją kolonizacyjną, Twoja cywilizacja osłabnie, a karty bonusowe zużyte do kolonizacji były także kartami, których można było użyć do obrony w wypadku ataku - to może sprawić, że staniesz się nagle celem agresji współgraczy. Najlepiej kolonizować nowe terytorium w swojej własnej turze, wtedy masz możliwość szybkiego odbudowania swojej potęgi militarnej.



Przykład: Karol liczytuje za 4 chcąc zdobyć **Zamieszkane terytorium**. Reszta graczy spasowała, więc to *terytorium* staje się teraz jego kolonią. Musi wysłać na nie siły *kolonizacyjne* o wartości co najmniej 4 punktów.

Kartografia dodaje mu bonus +2, a gdyby zagrał kartę kolonizacji miałby wystarczającą ilość, jednak musiałby poświęcić co najmniej jedną *jednostkę*.

Mógłby poświęcić swoich **Wojowników** dla łącznej wartości 5 punktów, lub poświęcić **Cieźką piechotę** dla 4 punktów i zachować kartę bonusową na później. **Karol** decyduje się na poświęcenie **Wojowników** i zagranie karty. Zwraca znacznik tej jednostki do *żółtego banku*. Odrzuca również kartę z bonusem do *kolonizacji*. Zdobywa *terytorium* i kładzie jego kartę obok swojej planszy cywilizacji. Jako trwały bonus nowo zdobyta kolonia dodaje mu 2 nowe *żółte znaczniki*, które dobiera z pudełka i dodaje do *banku*. Jako efekt natychmiastowy przemieszcza jeden *żółty znacznik* z *banku* i umieszcza go na polu *wolnych robotników*. Jeśli zdarzy się, że w trakcie gry straci tę kolonię, zwraca 2 *żółte znaczniki* z *banku* do pudełka, ale nie musi zmniejszać swojej populacji.



AGRESJE (BRĄZOWE KARTY)



Karta agresji pozwala na użycie *akcji politycznej* aby zaatakować inną cywilizację. Kiedy zagrywasz kartę agresji, ogłoś którą z cywilizacji zamierzasz uczynić celem swojej napadzi i przecztyj zapis na karcie. Oprócz zużycia akcji politycznej w tej turze, agresje kosztują także kilka *akcji militarnych* (ich ilość określa karta). Agresja zakończy się powodzeniem, jeśli atakujący będzie miał *siłę militarną* większą od obrońcy. *Siła* Twojego ataku jest równa *sile* Twojej cywilizacji. Możesz tymczasowo ją zwiększyć poświęcając *jednostki* (nie zmieniaj na razie *wskaźnika siły* Twojej cywilizacji). *Siła* poświęconych *jednostek* dodawana jest do *siły* Twojej cywilizacji (w efekcie liczy się dwukrotnie, ponieważ sama w sobie jest już częścią *siły* cywilizacji). Następnie obrońca ma szansę na zmierzenie się z *siłą* Twojego ataku. *Siła* obrońcy jest równa *sile* jego cywilizacji. Obrońca także ma możliwość poświęcania *jednostek*, co więcej, może także zagrywać karty *Obrony*.

SIŁA POŚWIECONYCH JEDNOSTEK NIE JEST OGRANICZONA I GDY ZOSTANIE DODANA DO AKTUALNEJ SIŁY CYWILIZACJI, JEJ MAKSYMALNA WARTOŚĆ MOŻE PRZEKROCZYĆ GRANICZNE 60 PUNKTÓW.

NIEUDANA AGRESJA

Jeśli obrońca posiada co najmniej tyle *siły* co agresor, karta agresji jest odrzucona a jej efekt pomijany. Cywilizacja atakująca nie ponosi żadnej kary (zużyła jednak swoją *akcję polityczną*, *kartę agresji*, kilka *akcji militarnych* oraz być może poświęciła jakiś *jednostki*).

UDANA AGRESJA

Jeśli siła ataku przewyższa siłę obrońcy, agresja jest udana i opis na karcie agresji zostaje wprowadzony do gry. Następnie kartę odrzuca się.

W wypadku większości *kart agresji* atakujący coś zyskuje, a obrońca traci. Zauważ, że gdy zabierasz obrońcy *żywność* bądź *surowce* to nie przenosisz jego znaczników na swoją kartę. Twój przeciwnik zwraca *niebieskie znaczniki* do *banku* a Twoja cywilizacja produkuje *żywność* lub *surowce* równe wartości zredukowanej przez Twojego przeciwnika.

Jeśli z opisu na karcie wynika, że powinieneś zabrać przeciwnikowi więcej niż posiada, to zabierasz tylko to co ma, a sam otrzymujesz tyle ile on stracił. Jeśli populacja Twojej cywilizacji się zmniejsza, zwróć 1 *żółty znacznik* z pola *wolnych robotników* do *żółtego banku* (jeśli nie masz na nim żadnego *robotnika* jesteś zmuszony zdjąć jakiegoś z wybranej *karty technologii*).

ABY ZAGRAĆ KARTĘ AGRESJI:

- JAKO *AKCJE POLITYCZNĄ*, KŁADZIESZ PRZED SOBĄ KARTĘ, WYBIERASZ CYWILIZACJĘ BĘDĄCĄ CELEM AGRESJI, PŁACISZ WSKAZANĄ IŁOŚĆ *AKCJI MILITARNYCH*.
- JEŻELI CHCESZ, WSKAZUJESZ, KTÓRE *JEDNOSTKI* POŚWIECZASZ I PODAJESZ CAŁKOWITĄ *SIŁĘ* TWOJEGO ATAKU.
- OBROŃCA WYBIERA *JEDNOSTKI*, KTÓRE POŚWIECZA, ZAGRYWA DOWOLNĄ IŁOŚĆ KART *OBRONY* I OGŁASZA CAŁKOWITĄ *SIŁĘ*.
- JEŚLI ATAKUJĄCY PRZEWYŻSZA SWOJĄ *SIŁĘ*, *SIŁĘ* OBROŃCY, ATAK SIĘ UDAJE, OPIS NA KARCIE JEST WPROWADZANY DO GRY. W INNYM WYPADKU OPIS Z KARTY NIE JEST WPROWADZANY.
- W KAŻDYM Z TYCH DWÓCH WYPADKÓW ODRZUC KARTĘ *MILITARNA* UŻYTĄ DO ZAINICJOWANIA ATAKU. ATAKUJĄCY I OBROŃCA ZWRACAJĄ DO SWOICH *BANKÓW* ZNACZNIKI POŚWIECONYCH *JEDNOSTEK* I ZMIENIAJĄ ODPOWIEDNIO *WSKAŹNIKI SIŁY MILITARNEJ*.

Wskazówka: Cywilizacja: **Poprzez wieki** nie jest grą o wojnie. Broniąca się cywilizacja posiada wszelkie przewagi – może poświęcać jednostki jako druga, wygrywa wszelkie remisy i może używać kart *Obrony*. Co więcej atakujący musi zapłacić akcje militarne, pozostawiając mniej akcji na odbudowę armii po ataku oraz na dobranie kart militarnych z końcem tury. Bardzo rzadko opłaca się poświęcać jednostki, aby wzmocnić swój atak. Obrońca cały czas może poświęcać jednostki, albo zagrać karty obronne, aby wyrównać wypracowaną przez nas przewagę. Najbardziej efektywna taktyką jest użycie kart agresji podczas ataku na słabszą cywilizację zmuszając rywala do wybierania pomiędzy poświęcaniem jednostek albo stawieniem czoła niemiłym konsekwencjom wynikającym z karty agresji.

Aby uniknąć takich wymuszeń, dobrą taktyką jest posiadanie wystarczająco silnej armii, aby odstraszać potencjalnych rywali. Zauważ, że karty agresji zagrywane są jako akcje polityczne na początku tury. To oznacza, że jeśli ktoś zaczyna budować jednostki, każdy z graczy będzie miał co najmniej jedną turę, aby na to zareagować, nim zostaną one użyte do przeprowadzenia agresji.



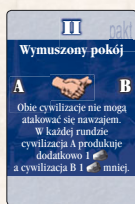
Przykład: Cywilizacja **Adama** ma *siłę* 14 przeciwko *sile* cywilizacji **Barbary** – 10. Jako *akcję polityczną* zagrywa on kartę **Szpieg** przeciwko niej, co kosztuje go 1 *akcję militarną*. Podejrzewając, że **Barbara** posiada jedną kartę z bonusem do obrony po *zabiciu* jednostkę **Strzelców** (o *sile* 3), aby zwiększyć *siłę* swojego ataku do 17.

Barbara rzeczywiście posiada kartę *Obrony*, której zagranie może zwiększyć jej *siłę* o +4 punkty. Dodając te punkty do 10 wystarczyłoby to do odparcia zwykłego ataku. Wychodzi na to, że **Adam** dobrze wypował poświęcając swoją *jednostkę*. Teraz oprócz zagrania karty **Barbara** będzie musiała także poświęcać *jednostki*, aby obronić się przed agresją. Jedynymi jednostkami, które posiada są dwaj **Rycerze** o *sile* 2. Jest jednak zdania, że zagranie karty oraz poświęcenie dwóch **Rycerzy** sprawi, że jej cywilizacja stanie się zbyt podatna na ataki, dlatego nie broni się przed agresją **Adama** i ponosi koszty wymienione na karcie. Jej działanie jest nieco osłabione faktem, że posiada ona tylko 3 punkty nauki, więc **Adam** tylko tyle będzie mógł jej odebrać.

Barbara traci wszystkie 3 *punkty nauki*, a **Adam** otrzymuje 3 (karta pozwala na zdobycie 5, ale nie może dostać więcej niż **Barbara** straci). **Adam** przemieszcza jeden *żółty znacznik* z karty **Strzelca** z powrotem do *żółtego banku* i zmienia *wskaźnik siły* swojej populacji tak, aby wskazywał on teraz wartość 11.



ZAWIERANIE I ZRYWANIE PAKTÓW (NIEBIESKIE KARTY)



Pakty pozwalają dwóm cywilizacjom na współpracę w ramach pewnej idei i czerpanie z niej wzajemnych korzyści. Występują one tylko w grach na trzech i czterech graczy. Jako *akcję polityczną* możesz zagrać kartę *paktu*, aby zaoferować współpracę innemu graczowi. Wybrany gracz może odrzucić Twoją propozycję - jeśli tak się stanie to karta *paktu* powraca na Twoją rękę. Zużyłeś swoją *akcję polityczną*, kontynuujesz swoją turę (następnym krokiem jest odrzucenie nadmiaru *kart militarnych* - nawet jeśli musisz coś odrzucić, możesz zdecydować się na pozostawienie karty *paktu* i odrzucenia czegoś w zamian). Jeśli *pakt* zostanie zaakceptowany, połóż kartę przed sobą, a znaczki paktów obu cywilizacji połóż obok liter A i B, zaznaczając, jakie role będą one odgrywać w zawartym właśnie przymierzu.

MOŻESZ POSIADAĆ TYLKO 1 PAKT PRZED SOBĄ. ZAWARCIE NOWEGO AUTOMATYCZNIE KOŃCZY STARY.

Zwróć uwagę na fakt, że Twój stary *pakt* jest anulowany tylko wtedy, gdy nowa propozycja zostanie zaakceptowana. Jeśli zostanie odrzucona, karta *paktu* wraca na rękę, a zawarty wcześniej *pakt*, leżący na stole, nadal na nim pozostaje. Ważne jest także to, że gdy zaakceptujesz propozycję wystosowaną przez innego gracza to jego kartę kładzie się przed nim, więc *pakt*, który leży przed Tobą nie zostaje odrzucony. Istnieje więc możliwość, że w trakcie gry będziesz uczestniczył w kilku *paktach* jednocześnie, jednak tylko jeden z nich będzie paktem zaoferowanym przez Ciebie.

PAKTY NIESYMETRYCZNE

Niektóre *pakty* oddziałują na uczestniczące w nich cywilizacje w odmienny sposób. Oferując *pakt* musisz zaznaczyć, czy Twoja cywilizacja odgrywać w nim będzie rolę cywilizacji A, czy cywilizacji B. Gracz, któremu oferujesz układ musi albo przyjąć albo odrzucić Twoją propozycję. Nie może on zaakceptować *paktu* pod warunkiem odwrócenia ról. Jeśli zostanie on zaakceptowany, połóż znaczki paktów graczy obok liter A i B, aby zaznaczyć, która cywilizacja z jakich profitów korzysta.

Wskazówka: Niektóre paki pozwalają jednej cywilizacji płacić drugiej w zamian za to, że nie zostanie zaatakowana. Jeśli Twoja cywilizacja jest słaba, możesz użyć tego paktu, aby skierować zapędy przeciwnika w innym kierunku. Jeśli Twoja cywilizacja jest silna możesz użyć tego paktu z odwróconymi rolami, aby wymusić na słabszym rywalu haracz.

PAKTY A ROZMOWY PRZY STOLE

Zaoferowanie *paktu* zużywa Twoją *akcję polityczną*, niezależnie od tego, czy zostanie on zaakceptowany, czy nie. Niektórzy gracze mogą próbować obejść tę zasadę pytając „Czy ktoś z was nie chciałby zawrzeć paktu?”, albo nawet „Czy komuś z was nie jest czasem potrzebne 1 dodatkowa *żywność* co turę?”. Mówiąc wprost – takie zachowanie jest niedopuszczalne. Gracz powinien stracić swoją *akcję polityczną*, gdyż zaoferował pakt, nie ważne, że nie wprost. W dodatku żaden z graczy nie powinien mieć możliwości przyjęcia tego *paktu*, gdyż do żadnego z nich nie został on bezpośrednio skierowany, co więcej oferta była złożona wbrew zasadom: karta *sojuszu* nie została odsłonięta, nie było oferty skierowanej do konkretnego gracza, a role nie zostały zdefiniowane. Jest to jednak wasza rozgrywka, możecie ustalić dowolne zasady, pod warunkiem, że wszyscy je znają, rozumieją i zgadzają się z nimi.

ZRYWANIE PAKTÓW

Możesz zużyć swoją *akcję polityczną*, aby anulować jeden pakt, którego członkiem jesteś (niezależnie od tego, czy to Ty złożyłeś ofertę, czy została Ci złożona). Karta paktu jest odrzucana, a jego działanie kończy się natychmiastowo.

Wskazówka: Anulowanie paktu zużywa *akcję polityczną*, nie jest więc możliwe zaatakowanie w tej samej turze. Pakt, który chroni Cię przed atakiem (agresją i wojną) może zostać anulowany, ale przynajmniej zagwarantuje Ci to, że atak nie zostanie wprowadzony bez ostrzeżenia.

Istnieją także inne sposoby na anulowanie *paktu* - tak jak opisano powyżej, anulujesz *pakt*, gdy złożona przez Ciebie inna propozycja zostanie przez kogoś zaakceptowana. Niektóre *pakty* zastrzegają, że zaatakowanie jednej cywilizacji przez drugą automatycznie kończy przymierze. Jeśli na karcie *paktu* nie zostało zaznaczone, że chroni on przed atakiem, bądź że atak w ramach *paktu* kończy jego istnienie, to pozostaje on w mocy nawet w przypadku wzajemnych agresji dwóch cywilizacji w nim pozostających.

MECHANIZMY GRY ZAAWANSOWANEJ

ZADOWOLENIE

W grze uproszczonej poziom *zadowolenia* nie spełniał żadnej funkcji oprócz tego, że zapewniał kilka dodatkowych punktów na koniec gry. W grze *zaawansowanej* jest jednak dość istotne, aby zadbać o zadowolenie swojej ludności. Podobnie jak w grze *Uprosczonej* do oznaczania aktualnego poziomu *zadowolenia* użyj toru na swojej *planszy cywilizacji*. Poziom *zadowolenia* dzieli Twój *złoty bank* na sekcje. Pierwszą sekcją jest region najbardziej po prawej stronie reprezentowany przez symbol 1😊. Sekcja dla dwóch 😊 jest drugim regionem, kolejne już są podzielone na podwójne sekcje z odpowiadającym im poziomem *zadowolenia*.

JEŚLI DANA SEKCJA NIE MA JUŻ ŻADNYCH ŻÓŁTYCH ZNACZNIKÓW, MUSISZ POSIADAĆ PRZYNAJMNIJ TYLE ZADOWOLENIA, ILE WSKAZUJE LICZBA NA TORZE ZADOWOLENIA ZNAJDUJĄCA SIĘ NAD NIĄ.

Na początku gry *zadowolenie* Twojej cywilizacji wynosi 0. Tak długo jak posiadasz *żółte znaczki* w sekcji najbardziej po prawej stronie w *złotym banku*, nie musisz się o nic martwić - wszyscy są szczęśliwi. Jeśli natomiast dwukrotnie zwiększysz swoją populację, wtedy sekcja 1 na torze *zadowolenia* będzie pusta, oznaczając, że potrzebujesz przynajmniej jedną *zadowoloną buźkę*, aby powstrzymać narastające niepokoje społeczne.



JEŚLI NIE POSIADASZ WYSTARCZAJĄCEGO POZIOMU ZADOWOLENIA TO DLA KAŻDEJ BUŻKI POTRZEBNEJ, ABY POKRYĆ RÓŻNICĘ, JEDEN Z TWOICH ROBOTNIKÓW STAJE SIĘ NIEZADOWOLENY.

Niezadowoleni *robotnicy* nie pracują. Aby zaznaczyć ilość niezadowolonych *robotników* przemieść 1 *żółty znaczki* z pola *wolnych robotników* na tor *zadowolenia* zakrywając jedno pole za każdą brakującą buźkę. Dla każdej sekcji na

lewo od znacznika musisz więc posiadać *żółte znaczki* w *banku*, albo *żółtego niezadowolonego robotnika* na polu *zadowolenia* znajdującym się zaraz nad nią.



Wskazówka: Staraj się, by Twoja cywilizacja była zadowolona. Niektóre wydarzenia mają negatywne skutki dla tych z niezadowolonymi robotnikami.

Żółte znaczki reprezentujące *niezadowolonych robotników* nie są rozpatrywane jakby należały do *złotego banku*. Nadal są to *robotnicy*, których możesz wykorzystać, aby wybudować nowe *budynki*, *farmy*, *kopalnie* czy *jednostki*. Nie musisz się martwić *niezadowolonymi robotnikami* aż do fazy produkcji i utrzymania.

POWSTANIE

GDY DOJDZIE DO FAZY PRODUKCJI I UTRZYMANIA, A TOBIE BRAKUJE WOLNYCH ROBOTNIKÓW, ABY ZAKRYĆ WSZYSTKIE BRAKUJĄCE BUŻKI NA LEWO OD ZNACZNIKA ZADOWOLENIA, MASZ PRZED SOBĄ POWSTANIE. POMIJASZ FAZĘ PRODUKCJI I UTRZYMANIA.

Twoja cywilizacja nie otrzymuje *punktów kultury* ani *nauki*. Nie produkuje *surowców* i *żywności* (ale także nie konsumuje *żywności* i nie traci *surowców* w wyniku *korupcji*). Nie dociągasz *kart militarnych*. Problem wynikał z tego, że niektórzy z Twoich *robotników* zostali zmuszeni do pracy ponad swoje siły. To ich zezłościło tak, że postanowili wszczać rebelię.

Wskazówka: Zwykle każdy stara się uniknąć powstania. Warto stracić jedną *akcję niszczącą* jeden z budynków albo rozwiązać jednostkę, aby zwolnić jednego robotnika, zamiast stracić całą fazę produkcji.

Przykład: Ponieważ **Karol** nie ma żadnych **żółtych znaczników** w sekcji o wskaźniku **zadowolenia** 2, potrzebuje by **zadowolenie** jego cywilizacji wynosiło co najmniej 2. Na razie jego cywilizacja posiada **zadowolenie** na poziomie 1, więc ma jednego **niezadowolonego robotnika**, reprezentowanego przez żółty znacznik na torze zadowolenia.



Karol płaci 4 **żywności**, aby zwiększyć populację swojej cywilizacji. To sprawia, że przemieszcza ostatni znacznik z 3. sekcji w swoim **żółtym banku**. Od tego momentu potrzebuje, aby wskaźnik jego **zadowolenia** wynosił 3. Wynosi nadal jeden, ale udaje mu się uniknąć powstania, gdyż dwóch **robotników** „wypoczywa” na torze **zadowolenia**. Jego cywilizacja produkuje jak zwykle - niepokoje społeczne zostały opanowane. W trakcie tury innego gracza następuje wydarzenie **Rozwój sztuki wojennej**. Pozwala on każdemu z graczy posiadającemu wolnego **robotnika** na rekrutację jednostki **Wojowników** za darmo. **Karol** decyduje się skorzystać z nadarzającej się okazji i przemieszcza jednego z „wypoczywających” **robotników** na kartę **Wojownika**.

Robotnik został zmuszony do pracy, a **Karol** nadal posiada dwóch **niezadowolonych robotników** (nie musi jednak zaznaczać, którzy dokładnie to są). Podczas następnej tury **Karol** będzie musiał się zmiżyć z rebelią podczas swojej fazy produkcji i utrzymania, chyba, że uda mu się coś do tego czasu wymyślić. W swojej następnej turze zagrywa więc technologię **Chleb i igrzyska** pozwalającą na budowę **aren**. Używa swojego drugiego niezadowolonego **robotnika** i robi go zarządcą **areny**, która dodaje mu dwa punkty do **zadowolenia**. Jego cywilizacja ma łącznie 3 punkty **zadowolenia**. **Karolowi** udało się uniknąć Powstania i nie posiada już niezadowolonych **robotników**.



KORUPCJA

Gromadzenie **żywności** i **surowców** prowadzi do **korupcji**. Aktualna **korupcja** określana jest przez najwyższą odsłoniętą wartość **korupcji** w **niebieskim banku**.

Korupcja jest naliczana po produkcji **surowców** (co wykonuje się po produkcji **żywności** i **konsumpcji**). Jeśli posiadasz co najmniej jeden znacznik w regionie najbardziej po prawej stronie Twojego **niebieskiego banku**, **korupcja** nie występuje. Gdy odsłonisz ostatnie pole w tym regionie to **korupcja** wynosi -2, co oznacza, że musisz zapłacić 2 **surowce** (nie ma znaczenia ile **niebieskich znaczników** wróci przez to do **niebieskiego banku**). Zwróć uwagę na fakt, że **korupcja** zawsze jest opłacana przez **surowce**, a nie **żywność**.

Jeśli wszystkie **niebieskie znaczniki** zostały zabrane z dwóch pierwszych regionów to **korupcja** wzrasta do -4, a jeśli w **niebieskim banku** nie ma już żadnego **niebieskiego znacznika**, musisz zapłacić aż 6 **surowców**.

Wskazówka: Zaawansowane farmy i kopalnie pomogą Ci zredukować straty w wyniku **korupcji** redukując liczbę znaczników używanych do reprezentowania takiej samej ilości surowców i żywności. Niektóre terytoria i specjalne technologie zmniejszą **korupcję** dając Ci dodatkowe **niebieskie znaczniki**. Nawet wtedy ciężko jest pozbyć się jej zupełnie.

Wskazówka: Możesz określić liczbę **niebieskich znaczników**, które zostaną zabrane z **niebieskiego banku** licząc żółte znaczniki, które masz na kartach kopalni i farm. Nie zapomnij o tym, że zwrócisz znacznik lub dwa podczas konsumpcji, której rozstrzyganie odbywa się jeszcze przed **korupcją**.

ALTERNATYWNA ZASADA KORUPCJI

Cywilizacja: Poprzez wieki jest złożoną grą. Łatwo jest przegapić jeden element skupiając się na innych, a **korupcja** potrafi zaskoczyć wielu graczy. Twoja grupa może zechcieć grać z zasadą alternatywną: podczas produkcji w Twoich **kopalniach** możesz zdecydować, że obniża nieco swoją efektywność produkując o 1 **niebieski znacznik** mniej. Zmniejszając na przykład produkcję w **kopalni Brazu** o 1 znacznik tracisz tylko 1 **surowiec** i jest to lepsze rozwiązanie niż płacenie 2 **surowców** za **korupcję** jeśli zostanie on pobrany z **banku**. Alternatywna zasada dotyczy tylko **kopalni**. Wszystkie Twoje **farmy** produkują tak długo, jak długo masz wystarczającą liczbę **niebieskich znaczników**, aby je zaopatrzyć. Jeśli zdecydujesz się użyć tej zasady dodatkowej, upewnij się, że każdy został o tym poinformowany i wszyscy zgadzają się na jej wprowadzenie.

ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE

Czasy odkrywców (II epoka) zawierają wiele nowych technologii. Większość z nich to ulepszenia tych z epoki A i I, posiadających tą samą nazwę w prawym górnym rogu.

WPROWADZENIE DO GRY TECHNOLOGII NIE WIĄŻE SIĘ Z ŻADNYMI WARUNKAMI WSTĘPNYMI. MOŻESZ WYNALEŻĆ TECHNOLOGIE Z EPOKI II, BĄDŹ III NIE POSIADAJĄC JEJ ODPOWIEDNIKA Z WCZEŚNIEJSZYCH EPOK.

POZIOMY

Niektóre karty odnoszą się do poziomu **technologii**, **budynku** lub **jednostki**. Poziom równy jest epoce, z której pochodzi karta. Technologie z epoki A posiadają poziom 0.

FARMY, KOPALNIE, BUDYNKI PUBLICZNE I JEDNOSTKI WYŻSZEGO POZIOMU

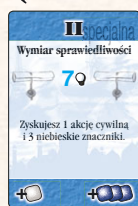
Zagrywając **technologię** wyższego poziomu połóż ją nad **technologią** o tym samym typie z niższego poziomu. **Żelazo** jest zagrywane nad **Brazem**, **Węgiel** nad **Żelazem**. Jeśli nie posiadasz **Żelaza**, to zagrywasz **Węgiel** nad **Brazem**.

Posiadanie **technologii** wyższego poziomu nie zabrania Ci budowania **kopalni**, **farm**, **jednostek** i **budynków** z niższych poziomów. Możesz ulepszać rzeczy z niższego poziomu na wyższy nie przechodząc przez kolejne stadia technologii (możesz ulepszyć **kopalnię** **Brazu** na **kopalnię Węgla**, niezależnie od tego, czy posiadasz **kopalnię Żelaza**).

Koszt ulepszenia w **surowcach** jest różnica kosztów budowy tych dwóch technologii (więc wspomniana wyżej akcja zabierze 6 **surowców** oraz 1 **akcję cywilną**).

Zwróć uwagę, że gdy posiadasz **niebieskie znaczniki** tylko na karcie **Węgla**, możesz zapłacić 1 **surowiec** przemieszczając 1 znacznik z karty **Węgla** na kartę **Żelaza**. Jeśli nie posiadasz technologii **Żelaza**, możesz przemieścić 1 znacznik z **Węgla** na **Braz**, oraz przesunąć 1 znacznik z **banku** na kartę **Brazu**. Takie rozmiennianie działa również na **farmach**.

TECHNOLOGIE SPECJALNE (NIEBIESKIE KARTY)



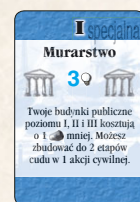
W ODRÓŻNIENIU OD INNYCH, NIEBIESKIE KARTY TECHNOLOGII SPECJALNYCH ZASTĘPUJĄ SWOJE WCZEŚNIEJSZE WARIANTY.

Kiedy zagrywasz kartę **technologii specjalnej** posiadającą taką samą ilustrację, jak inna karta z wcześniejszej epoki, posiadana przez Ciebie, nowsza jej wersja zastępuje starszą. Otrzymujesz bonusy z nowej technologii, ale nie sumują się one z poprzednią technologią.

Przykład: Załóżmy, że posiadasz **Spis praw**, który zapewnia Ci jedną dodatkową **akcję cywilną**. **Wymiar sprawiedliwości** daje Ci jedną **akcję cywilną** oraz 3 **niebieskie znaczniki** do **niebieskiego banku**. Zagrywając **Wymiar sprawiedliwości** nie otrzymasz dwóch dodatkowych **akcji** zsumowanych z obu kart, gdyż wcześniejsza jej wersja zostanie odrzucona; to co będziesz miał to 1 dodatkowa **akcja cywilna** oraz 3 **niebieskie znaczniki**.

UŻYWANIE TECHNOLOGII KONSTRUKCYJNYCH DO BUDOWY BUDYNKÓW

Technologie **Murarstwo**, **Architektura** i **Inżynieria** redukują koszt budowy i ulepszenia **budynków cywilnych**.



Przykład: **Murarstwo** redukuje koszt wszystkich **budynków publicznych** poziomu I albo wyższego o 1 **surowiec**. To oznacza, że **laboratorium** poziomu I kosztuje tylko 5 **surowców** (zamiast 6), ale **laboratorium** poziomu 0 nadal kosztuje 3 **surowce**. Tak więc możesz ulepszać **laboratoria** z poziomu 0 do poziomu I za 2 **surowce** (zamiast tak jak wcześniej za 3) i możesz ulepszać **budynki** z poziomu 0 do poziomu II za 4 **surowce** (zamiast jak wcześniej za 5). Nie dostajesz jednak niżki podczas ulepszenia budynków z poziomu I do II; **Murarstwo** redukuje koszt obu z nich, więc różnica pomiędzy nimi pozostaje taka sama. **Architektura** redukuje koszt **budynków** I poziomu o 1 oraz koszt **budynków** II poziomu o 2. Jeśli posiadasz kartę **Architektury**, **laboratorium** poziomu I kosztuje Cię 5 (zamiast 6), poziomu II 6 (zamiast 8). Ulepszenie **laboratorium** z I poziomu na II kosztuje więc tylko 1 **surowiec**.



KARTY TAKTYKI (CZERWONE)



Dobierając karty z talii *kart militarnych* możesz natrafić na kartę *taktyki*.

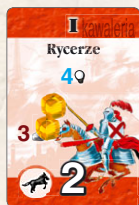
ZAGRANIE KARTY TAKTYKI KOSZTUJE 1 AKCJĘ MILITARNĄ.

Karta *taktyki* pozwala grupie Twoich *jednostek* sformować *armię*. Karta wyszczególnia, jakie *jednostki* będą wymagane do stworzenia *armii*. Na przykład taktyka **Legion** tworzy jedną *armię* za każde 3 *jednostki piechoty*. **Artyleria samobieżna** tworzy *armię* z każdej pary *kawaleria-artyleria*.

MOŻESZ POSIADAĆ WYSTAWIONĄ TYLKO 1 KARTĘ TAKTYKI NA RAZ. ZAGRANIE KOLEJNEJ KARTY AUTOMATYCZNIE ODRZUCA POPRZEDNIĄ.

Dla każdej *armii*, która mogą sformować Twoje *jednostki*, dodaj bonus z niej wynikający do *siły* Twojej cywilizacji. Zauważ, że liczy się rodzaj *jednostki*, a nie jej poziom.

Przykład: Taktyka armii Karola to **Armia średniowieczna**, która dodaje mu bonus +2 *siły* za każdą parę *piechota-kawaleria*. Więc, gdy dwie *jednostki piechoty* dołączą do dwóch *rycerzy* Karol będzie mógł sformować dwie *armie* dające mu bonus +4, trzecia *jednostka piechoty* (nie jest ważne która) nie należy do armii i walczyć będzie samodzielnie. Policzmy *siłę militarną* jego cywilizacji. Dwaj **Wojownicy** dają po 1 punkcie *siły* każdy. Ciężka piechota wraz z dwoma **Ryccerzami** walczy się po 2 punkty *siły* każdy. To daje łącznie 8 punktów *siły*. Z uwagi na to, że każda *armia* dodaje bonus +2 to *siła* cywilizacji Karola wynosi 12.



KIEDY POŚWIECZAS CAŁĄ *ARMIE*, ABY ZAPŁACIĆ ZA ATAK, OBRONĘ LUB KOLONIZACJĘ, DOLICZ BONUS WYNIKAJĄCY Z KARTY TAKTYKI DO *SIŁY* POŚWIECANYCH JEDNOSTEK.

Przykład: Kontynuujmy poprzednie rozważania. Jeśli Karol zaatakuje rywalą, może poświęcić 1 **Ryccerza**, aby zwiększyć *siłę* ataku do 14. Jeśli do

tego poświęci także *jednostkę* **Ciężkiej piechoty**, *siła* ataku zwiększa się do 18: początkowo 12, plus 2 za **Ryccerza**, plus 2 za **Ciężką piechotę**, plus 2 za bonus wynikający z *taktyki*, ponieważ **Ryccerz** wraz z **Ciężką piechotą** formują *armię*. Karol mógłby także zatrzymać **Ciężką Piechotę** i poświęcić obu **Wojowników** i **Ryccerzy**. Za każdą z takich par otrzymałby 5 punktów *siły*: 2 za **Ryccerza**, 1 za **Wojownika** i 2 za bonus wynikający ze sformowanej *armii*.

Zwróć uwagę, że nie musisz zaznaczać, które *jednostki* wchodzi w skład *armii*, dowolna kombinacja odpowiadająca *karcie taktyki* zawsze będzie otrzymywała wskazany na niej bonus. Nie ma znaczenia kolejność budowania *jednostek*.

PRZESTARZAŁE JEDNOSTKI

Czasami wiek ma znaczenie. Możesz używać nowych *jednostek* wykorzystując starą *taktykę* bez żadnych ograniczeń. Jednak w przypadku zaawansowanej *taktyki*, *jednostki*, których użyjesz do walki nie mogą być starsze o więcej, niż jedną epokę w porównaniu do karty *taktyki*. Te zaawansowane karty mają dwie wartości bonusu; jeśli będziesz zmuszony do sformowania *armii*, która nie spełnia wymagań narzuconych przez epokę, otrzymujesz tylko ten niższy bonus (wartość w nawiasie).

JEŚLI CO NAJMNIEJ JEDNA JEDNOSTKA JEST STARSZA WIĘCEJ NIŻ O 1 EPOKĘ OD KARTY TAKTYKI, *ARMIA* ZAPEWNI CI TYLKO NIŻSZĄ WARTOŚĆ BONUSU.

Jeśli Twoja *karta taktyki* posiada tylko jedną wartość, nie musisz się martwić o tą zasadę - nie ma konieczności sprawdzenia wymagań dotyczących epoki z których pochodzą *jednostki*, ponieważ jest to karta z wcześniejszej epoki (na przykład z I, czyli ze średniowiecza).

Przykład: Barbara posiada *jednostki* wyszczególnione na poniższej ilustracji. Taktyka **Armii obronnej** pozwala jej sformować je w dwie *armie*. Taktyka ta pochodzi z epoki II. Do stworzenia *armii* bez przeszkód może użyć **Ciężkiej piechoty** z epoki I, jednak **Wojownicy** z epoki A są zbyt przestarzałą formacją, aby walczyć w ramach tej taktyki równie skutecznie. *Siła* jej cywilizacji to



22 (13 z *jednostek*, +6 za jedną *armię* posiadającą przestarzałą *jednostkę piechoty* w swych szeregach).

KONIEC EPOKI

Nie licząc Antyku, który kończy się wraz z początkiem drugiej tury, będziesz miał okazję oglądać dwa końce epok podczas gry na *poziomie zaawansowanym*: epoka I kończy się, gdy ostatnia karta z *talii cywilnej I* jest dokładana na *tor kart*, a koniec II epoki następuje wraz z wyczerpaniem się *kart cywilnych II*. Gdy to następuje, niektóre karty (dwie epoki starsze od nowej) stają się przestarzałe i odpadają z gry. Na przykład, jeśli kończy się epoka I to niektóre karty z epoki A zostaną odrzucone, gdy kończy się epoka II, odrzucone są niektóre karty z epoki I).

KIEDY KOŃCZY SIĘ DANA EPOKA, NASTĘPUJĄCE KARTY Z POPRZEDNIEJ EPOKI SĄ ODRZUCANE:

- KARTY POSIADANE NA RĘKĘ
- LIDERZY (NIE ZAPOMNIJ ZMIENIĆ WSKAŹNIKÓW I ZWRÓCIĆ ZAPEWNIANE PRZEZ NICH ZNACZNIKI DO PUDEŁKA)
- *CUDA* W TRAKCIE BUDOWY (ZWRÓĆ POZOSTAJĄCE NA NICH NIEBIESKIE ZNACZNIKI DO SWOJEGO *BANKU*)
- *PAKTY*

KARTY POCHODZĄCE Z EPOKI, KTÓRA WŁAŚNIE SIĘ SKOŃCZYŁA, STANĄ SIĘ PRZESTARZAŁE, GDY SKOŃCZY SIĘ KOLEJNA EPOKA.

Zwróć uwagę, że wszystkie *karty technologii*, *karty taktyki*, *kolonie* oraz ukończone *cuda* nie stają się przestarzałe i nie są odrzucone. Pamiętaj także o położeniu nowej talii *kart cywilnych* w miejscu, gdzie była poprzednia oraz o zastąpieniu talii *kart militarnych* kartami z nowej epoki (chyba, że koniec epoki oznacza także koniec gry).

KONIEC GRY

Gdy ostatnia z *kart cywilnych talii II* jest dokładana na *tor kart*, gra zbliża się ku końcowi. Jest to koniec drugiej epoki, więc odpowiednie karty z epoki I stają się przestarzałe, jak opisano powyżej. Następnie gracze dogrywają do końca rundę kończąc swoje tury już w III erze (ale bez używania *kart militarnych* i *cywilnych* z tejże). Gdy gracz po prawej stronie **gracza startowego** skończy swoją turę, nadchodzi czas na podliczenie *punktów kultury*. Cztery karty *wydarzeń z talii kart militarnych III*, które zostały odsłonięte na początku gry, zaczynają punktować właśnie w tym momencie a gracze po kolei zliczają wartość w *punktach kultury*, którą im one zapewniają. Ten, kto osiągnie największą ilość *punktów kultury*, wygrywa.

3

ROZGRYWKA PEŁNA

Podczas *rozgrywki pełnej*, zabierzesz swoją cywilizację w podróż przez dzieje świata od czasów antycznych po współczesność. Ten poziom jest zalecany graczom, którzy w pełni zrozumieli zasady oraz znają karty wprowadzone w *wariantach uproszczonym i zaawansowanym*. Zawiera niewiele nowej mechaniki, ale z uwagi na to, że obejmuje wszystkie epoki, najlepiej sprawdzi się w gronie, które grę zna na tyle, by rozgrywka przebiegała szybko i sprawnie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas *pełnej rozgrywki* zostaną użyte wszystkie karty. Tor kart na początku należy wypełnić *kartami z epoki A*, podobnie jak w pozostałych wariantach. Podobnie jak w grze *zaawansowanej* wybieramy 4, 5, albo 6 *kart militarnych* (w zależności od liczby graczy) z *talii militarnej A* i kładziemy zakryte na polu AKTUALNYCH WYDARZEŃ.

Następnie dobrze tasujemy talie: *kart cywilnych I* oraz *kart militarnych I* i kładziemy je na odpowiednich miejscach na *planszy głównej*. Talie z innych epok są na razie odkładane na bok. Nie zapomnijcie usunąć odpowiednich kart jeśli gra mniej niż 4 graczy oraz *paktów*, jeśli graczy jest tylko dwóch. *Układ początkowy* jest identyczny jak w dwóch poprzednich wariantach.

PRZEBIEG GRY

Początkowo gra przebiega identycznie jak podczas gry na *poziomie zaawansowanym*. *Farmy* oraz *zadowolenie* będą grały większą rolę w pełnej rozgrywce, ponieważ gdy kończy się jakaś epoka, każda cywilizacja traci po 2 złote znaczniki ze swojego *banku*.

Podczas drugiej epoki zaczynają wybuchać *wojny*, zagrażając cywilizacjom, które nie nadążają w wyścigu zbrojeń. III epoka przynosi ze sobą nowe technologie, *cuda* oraz *liderów* z czasów współczesnych. Te *cuda* i *wydarzenia* z III epoki oferują Ci dodatkowe *punkty kultury*, które zdobywasz natychmiast.

Lotnictwo wprowadza nowy wymiar do prowadzonych *wojen*. Gdy kończy się III epoka, zaczyna się IV, a gracze rozgrywają swoje tury do końca, aby zakończyć rundę. Następnie, w odróżnieniu od *gry zaawansowanej*, każdy z graczy ma jeszcze jedną turę. Dopiero wtedy gra kończy się i następuje podliczanie *punktów kultury* wynikających z kart III ery, które zostały na polu AKTUALNYCH i PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ. Gracz posiadający największą liczbę *punktów kultury* jest zwycięzcą.

NOWE ZASADY NA POZIOMIE PEŁNYM

LOTNICTWO

Karta **Samoloty bojowe** wprowadza nowy rodzaj *jednostki* do gry. Działa ona na identycznej zasadzie, jak inne jednostki z wyjątkiem tego, w jaki sposób wchodzi w skład *armii* i działa na karty *taktyki*.

JEDNOSTKA LOTNICTWA MOŻE BYĆ CZĘŚCIĄ KAŻDEJ ARMII. DUBLUJE ONA WARTOŚĆ UŻYTEJ KARTY TAKTYKI DLA TEJ ARMII.

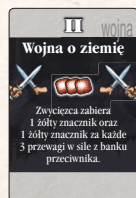
Żadna z kart taktyki nie wymaga posiadania *lotnictwa*. Jedna *armia* może korzystać ze wsparcia tylko 1 jednostki *lotnictwa*. Jeśli posiadasz więcej samolotów niż *armii*, to nadal zapewniają one Twojej cywilizacji bonusy, ale ich nadmiarowa liczba nie daje dodatkowej *siły*.

Przykład: cywilizacja **Karola** walczy przy użyciu taktyki **Okopy**. Posiada on 2 *armie*, jedna zawierająca w swych szeregach *jednostkę* przestarzałą (**Ciężka piechota** z epoki I jest już zbyt mało efektywną formacją, aby zapewnić pełną siłę podczas wykorzystania taktyki z III epoki). **Karol** posiada także 1 *jednostkę* **Samolotów bojowych**.

Łączna *siła* jego jednostek to 24. **Okopy** zapewniają mu kolejne +9 za jedną z jego *armii*, a jednostka *lotnictwa* dubluje tę wartość do +18. *Armia* z **Ciężką piechotą** w swoich szeregach jest słabsza podczas walki w *okopach*, dlatego bonus taktyki dla niej to tylko +5. To daje łączną *siłę* 47. Druga jednostka *lotnictwa* dodała by do siły 5 *punktów* oraz zdublowała działanie taktyki drugiej *armii* dając 10 *punktów*. Wtedy łączna *siła* wynosiła by 57. Posiadanie 3 *jednostek* **Samolotów bojowych** nie dało by już żadnego bonusu dla *karty taktyki*. Ponadto suma siły i tak przekroczyłaby limit 60 *punktów* zatrzymując się na tym poziomie.



WOJNY



Czarne *karty militarne* to *karty wojen*. Zagrywane są one w taki sam sposób jak *karty agresji*; zużywają Twoją *akcję polityczną*, musisz je opłacić wymaganą ilością *akcji militarnych*, następnie czytasz na głos tekst i wybierasz gracza, którego zamierzasz zaatakować.

WYNIK WYPOWIEDZIANEJ WOJNY NIE JEST ROZSTRZYGANY NATYCHMIAST, DOPIERO NA POCZĄTKU TWOJEJ KOLEJNEJ TURY.

To sprawia, że cywilizacja, której wypowiedziano *wojnę* ma czas (jeszcze jedną turę) na przygotowanie się do odparcia ataku. Gracz, który zadeklarował *wojnę* nie może zbyt wiele zrobić, gdyż wydał *akcje militarne* na wypowiedzenie *wojny* (zwykle wszystkie, albo przynajmniej większość z nich).

REZULTAT WOJNY

Gdy zadeklarujesz, że wyruszasz na *wojnę*, jej kartę kładziesz przed sobą. Na początku kolejnej tury, Ty oraz Twój rywal określicie wynik Waszego starcia. W tym momencie wolno Ci poświęcić *jednostki*, aby zwiększyć siłę swojej *armii*. Następnie, znając już siłę Twojej *armii*, może to zrobić przeciwnik. Zwiększanie *siły* działa identycznie jak podczas rozstrzygania *agresji*, z jednym wyjątkiem:

ŻADNEJ ZE STRON NIE WOLNO ZAGRYWAĆ KART OBRONY PODCZAS WOJNY.

Podczas *agresji*, atakujący nic nie ryzykuje, na pewno nic nie straci. Podczas *wojny* każda ze stron może przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę i wygrać.

STRONA KONFLIKTU POSIADAJĄCA WIEKSZĄ SIŁĘ MILITARNĄ JEST ZWYCIĘZCĄ WOJNY, A JAK WIADOMO, ZWYCIĘZCY BIORĄ WSZYSTKO. RÓŻNICA POMIĘDZY SIŁĄ ZWYCIĘZCY, A SIŁĄ POKONANEGO NAZYWANA JEST PRZEWAGA. WYNIK BITWY I TO CO UZYSKAMY JĄ WYGRYWAJĄC ZALEŻY OD NASZEJ PRZEWAGI NAD POKONANYM.

Tak samo jak podczas *agresji*, zwycięzca zabiera coś od pokonanego, ale nie może zabrać więcej niż on posiada i tym samym nie zyska więcej niż on stracił.

Wskazówka: Poświęcając jednostki, nie zapomnij, że są jeszcze inni gracze, którzy będą czyhać na Twoje osłabienie, chcąc je wykorzystać.

Po tym jak rozstrzygniecie wynik *wojny*, odrzuć jej kartę. Następnie możesz kontynuować swoją turę. *Wojna* była Twoją *akcją polityczną* w poprzedniej turze, więc podczas tej masz nową i możesz ją normalnie wykorzystać.

Wskazówka: Wojna jest najbardziej opłacalna (i najbardziej dewastująca), gdy różnica w sile walczących cywilizacji jest jak największa. Warto budować jednostki militarne podczas zagrożenia wojną, nawet jeśli wybudujesz ich niewiele. Im więcej ich posiadasz, tym mniej stracisz podczas zmagania wojennych.

Bądź ostrożny w wypowiedzaniu wojen. Twój rywal posiadał będzie wszystkie asy w rękawie. Będzie mógł wykorzystać swoją turę, aby dobudować jednostki oraz będzie posiadał wszystkie akcje militarne dostępne, podczas gdy Ty stracisz ich 1/3 część na wypowiedzenie wojny. Gdy dojdzie do poświęcania jednostek, Twój rywal poświęca je po Tobie. Właśnie z uwagi na posiadane przez obrońcę przywileje, w **Cywilizacji: Poprzez wieki** niezwykle ciężko jest grać potęgą militarną. Jednak gracze, którzy zupełnie zrezygnują ze zbrojeń, mogą grę łatwo przegrać, gdy ich terytorium zostanie najechane przez silniejszego rywala.

Wskazówka: Może się tak zdarzyć, że rozegrasz kilka partii w **Cywilizację** nie doświadczając żadnej wojny. To nie jest błąd gry; nawet jeśli wojny nie zostaną zagrane, nadal mają istotny wpływ na rozgrywkę. Sam fakt, że ktoś może je zagrać, zmienia grę w istotny sposób.

KONIEC EPOKI

Podobnie jak w przypadku gry *zaawansowanej* wraz z końcem epoki wszyscy gracze muszą odrzucić *liderów*, *sojusze*, nieskończone *cuda* oraz karty posiadane na rękę z epoki poprzedzającej tę, która właśnie się skończyła. *Talie cywilna* oraz *militarna* z kolejnej epoki kładzie się na planszy głównej w miejsce swoich poprzedniczek.

Dodatkowo, *pełna rozgrywka* posiada następującą zasadę symulującą wzrost żądań Twojej populacji w celu zapewnienia jej większej ilości pożywienia oraz rozrywki:

NA KONIEC EPOKI I, II I III, KAŻDA CYWILIZACJA MUSI ODRZUCIĆ 2 ŻÓŁTE ZNACZNIKI Z ŻÓŁTEGO BANKU.

Nie musisz zwracać znaczników, które są w użyciu. Jeśli nie posiadasz już żadnych znaczników w *żółtym banku*, to nic nie musisz zwracać.

Wskazówka: To jest w zasadzie największa różnica pomiędzy poziomem zaawansowanym a pełnym. Obserwuj uważnie talie kart cywilnych, aby być przygotowanym na zmierzch aktualnej epoki. Dbaj o zadowolenie swoich ludzi. Gdy stracisz dwa znaczniki, to najprawdopodobniej zwiększy ilość zadowolonych buziek, których będziesz potrzebował. Co więcej - koszt powiększenia Twojej populacji wzrośnie, sprawiając, że trudno będzie odzyskać kontrolę nad cywilizacją i obronić się przed rozruchami i powstaniem.

HONOROWE OPUSZCZENIE GRY

Na początku swojej tury, masz prawo ogłosić upadek swojej cywilizacji i opuścić grę. Twoje punkty nie będą się liczyć podczas punktacji, co więcej każdy z graczy będzie przed Tobą w klasyfikacji.

Możesz opuścić grę, nawet jeśli ktoś właśnie wypowiedział Ci wojnę. W tym wypadku karta ta nie ma efektu.

Wskazówka: Jeśli rywal nie jest dla Ciebie zagrożeniem, dobrze się zastanów przed wypowiedzeniem mu wojny. Jedynym efektem może być opuszczenie przez niego rozgrywki.

Dodając nowe karty na tor usuwaj karty w ilości równej aktualnej liczbie graczy. Gracz, który pozostanie jako ostatni w rozgrywce – wygrywa.

KONIEC GRY

EPOKA IV

Kiedy ostatnia karta z talii *kart cywilnych III* zostanie położona na *torze kart*, oznacza to *koniec III epoki* i *początek IV*. Niektóre karty z *epoki II* stają się *przestarzałe*, a każda cywilizacja traci 2 żółte znaczniki z *żółtego banku*.

IV epoka nie posiada żadnych kart, niczego nie dokłada się na *tor kart*, a także żaden z graczy nie dociąga *kart militarnych*, ponieważ nie ma *kart militarnych IV*.

OSTATNIA RUNDA

Jeśli *III epoka* skończyła się na początku tury gracza startowego, to runda właśnie przez niego rozpoczęta jest ostatnią rundą, a każdy z graczy może wykonać jeszcze jedną turę. Jeśli *III epoka* skończy się podczas tury innego gracza, rozgrywka toczona jest dalej normalnie, a po skończonej rundzie następuje jeszcze jedna, tak, aby każdy z graczy miał do wykonania jedną pełną turę. Ta zasada daje graczom pewność, że będą mieli czas, na dokończenie budowy *cudów z III epoki*, które mogą być warte wiele *punktów kultury* na koniec gry. Nie ma sensu wypowiadać *wojny* w ostatniej rundzie, gdyż nie będzie kolejnej, w której zostałaby rozstrzygnięta. Można jednak zagrywać *karty agresji* oraz rozstrzygać *wojny* zagrane w poprzedniej rundzie.

W OSTATNIEJ RUNDZIE NIE MOŻNA POŚWIECAĆ JEDNOSTEK.

Rozstrzygając *kartę agresji* w ostatniej rundzie, tylko broniąca się cywilizacja może zwiększać swoją *silę* i może to robić tylko przy użyciu kart bonusowych. Rozstrzygając *wojnę* zadeklarowaną w poprzedniej rundzie, wygrywa cywilizacja posiadająca największą *silę* i nie ma już możliwości wpływania na nią poprzez karty czy poświęcanie *jednostek* dla żadnej z uczestniczących w niej stron.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA Z WYDARZEŃ III EPOKI

Wszystkie wydarzenia z *III epoki* dają cywilizacjom *punkty kultury*. Niektóre z nich mogą zostać odsłonięte w trakcie gry, poprzez zagranie kolejnej karty na pole PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ. Dodatkowo, gracze mogą mieć pewność, że wszystkie karty zagrane przez nich na pole PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ także zostaną wprowadzone do gry i zapunktują.

NA KONIEC GRY, ODSŁOŃ WSZYSTKIE KARTY, KTÓRE ZOSTAŁY NA POLACH PRZYSZŁYCH I AKTUALNYCH WYDARZEŃ I NALICZ KAŻDEMU Z GRACZY PUNKTY KULTURY Z NICH WYNIKAJĄCE.

Wskazówka: Nie opłaca się niszczyć tego, co już masz wybudowane, po to by wznieść budowlę dającą ci niewielką liczbę punktów. Przeciwnicy mogli zagrać kartę, która doda punkty za to, co właśnie chcesz zniszczyć.

Wygrywa gracz z największą liczbą *punktów kultury*.

Przed pobieraniem wszystkich elementów do pudełka znajdźcie chwilę na przyjrzenie się cywilizacjom swoich przeciwników i podziękujcie im za wspólną rozgrywkę. To może być także dobry moment na przeprosiny za zabójstwo Szekspira.

4 WARIANTY ROZGRYWKI

Pełna rozgrywka została tak opracowana, aby jak najbardziej dopasować ją do wymagań stawianych przez testerów tej gry. Jednak, jak wszyscy wiemy, każda grupa graczy jest inna, wobec tego może się okazać, że Wasza grupa może preferować używanie któregoś z poniższych wariantów rozgrywki.

ŁATWIEJSZY WARIANT

Jeśli chcesz dać Waszym cywilizacjom więcej przestrzeni do rozwoju, wypróbujcie tą zasadę:

ŁATWIEJSZY WARIANT:

- KAŻDY Z GRACZY ROZPOCZYNA GRĘ Z 1 DODATKOWYM ŻÓŁTYM ZNACZNIKIEM
- LIMIT BUDYNKÓW PUBLICZNYCH JEST ZAWSZE O 1 WIĘKSZY NIŻ WSKAZUJE NA TO KARTA USTROJU.

Jeden dodatkowy żółty znacznik może wydawać się małym udogodnieniem, ale sprawia, że o wiele łatwiej powiększa się swoją populację i opóźnia pojawianie się niezadowolonych robotników. Wyższy limit budynków publicznych pozwala na ich rozbudowę nawet pozostając przy Tyranii.

BEZ ATAKÓW GRUPOWYCH

Pomimo, że **Cywilizacja: Poprzez wieki** nie jest grą o wojnie, cywilizacja, która jest militarnie słaba, może paść łupem silniejszych przeciwników nawet kilka razy w trakcie rundy. Aby dać szansę graczom, którzy kompletnie zapomnieli o rozbudowie siły militarnej, wypróbuj ten wariant:

WARIANT BEZ ATAKÓW GRUPOWYCH:

- CYWILIZACJA MOŻE BYĆ ATAKOWANA TYLKO PRZEZ JEDNEGO PRZECIWNIKA W TRAKCIE RUNDY.

Aby nie pomylić się, kto kogo atakował, połóżcie na początku rozgrywki po jednym znaczniku w kolorze każdego z graczy na środku stołu. Zagrywając kartę *agresji* albo *wojny* przeciwko jakiejś cywilizacji, zabierzcie jej znacznik ze stołu i połóżcie przed sobą, aby wskazać kogo atakujecie. Gdy nadejdzie czas na wykonanie kolejnej *akcji politycznej* odłóżcie ten znacznik z powrotem na środek stołu (chyba, że zdecydujecie się zaatakować tą cywilizację ponownie). Jeśli cywilizacja, którą zamierzałeś zaatakować nie posiada swojego znacznika na środku stołu, nie możesz jej zaatakować w tej turze, ponieważ została zaatakowana przez kogoś innego.

Wskazówka: Nawet w tym wariantcie nie unikniesz najazdów jeśli pozwolisz swoim jednostkom pozostać w tyle. Ta zasada pozwala Ci jedynie łatwiej nadrobić straty poczynione przez jeden atak.

WARIANT POKOJOWY

Jeśli Twoja grupa nie przepada za nadmierną agresją, to ten wariant pozwoli Wam się skupić wyłącznie na rozbudowie:

WARIANT POKOJOWY:

- USUŃ Z TALII MILITARNYCH KARTY *AGRESJI* ORAZ *WOJEN*.

Prawdopodobnie zechcesz także usunąć *pakty*, które tracą na znaczeniu, jeśli żaden z graczy nie może zaatakować drugiego.

Wskazówka: Nadal będziesz potrzebować siły militarnej, aby móc kolonizować nowe terytoria, a karty oferujące nagrody za bycie najsilniejszym pozostają w grze.

To dobry sposób na wprowadzenie do gry nowych graczy. Mniej doświadczona osoba nadal skończy prawdopodobnie na ostatnim miejscu, ale przynajmniej będzie miała okazję rozegrać partię bez ryzyka, że jej cywilizacja zostanie starta w proch. Powinieneś także rozważyć ten wariant, jeśli interakcja w grze prowadzi do kłótni i sprzeczek w grupie, w której grasz.

DOCIĄGANIE KART MILITARNYCH W RAMACH AKCJI MILITARNEJ

Karty *militarne* dociągane są losowo, co dodaje dreszczyk niepewności do gry. Jeśli chciałbyś zwiększyć kontrolę nad posiadanymi *kartami militarnymi*, możesz spróbować tego wariantu:

DOBIERANIE KART MILITARNYCH JAKO AKCJA MILITARNA:

- NIE DOCIĄGASZ KART MILITARNYCH NA KONIEC TURY.
- ZAMIAST TEGO MOŻESZ ZAGRAĆ JEDNĄ *AKCJĘ MILITARNĄ* W JEJ TRAKCIE, ABY DOCIĄGNĄĆ *KARTĘ MILITARNĄ*.
- ILOŚĆ KART, KTÓRE MOŻESZ DOCIĄGNĄĆ OGRANICZONA JEST TYLKO LICZBĄ POSIADANYCH *AKCJI*.

Karty *militarne* możesz dobierać bez żadnych limitów, ale po wykonaniu *akcji politycznej* nadal musisz pamiętać, że wolno Ci posiadać maksymalnie tyle kart ile masz znaczników *akcji militarnych*. Ta zasada zwiększa znaczenie *kart militarnych* i pozwala Ci zmieniać swoje akcje dopasowując je do dociąganych kart (na przykład, jeśli dociągniesz *kartę* z bonusem do obrony nie musisz już tak bardzo rozbudowywać swojej *siły militarnej*).

Wskazówka: Ten wariant sprawi, że gra będzie przebiegać wolniej. Podczas gry z zasadami standardowymi gracze mają czas na przejrzanie dociągniętych kart i dopasowanie do nich akcji podczas tur innych graczy. W tym wariantcie wszyscy gracze muszą czekać, aż właśnie dobrana karta zostanie przejrzana. Dobrze się zastanów czy zwiększenie kontroli nad talią militarną warte jest wydłużenia czasu rozgrywki.

WARIANTY PUNKTOWANIA KOŃCOWEGO

Jest jeszcze kilka innych sposobów, w jaki można naliczać punkty wynikające z wydarzeń dla *kart militarnych* z III epoki – usuń wszystkie 13 kart, aby stworzyć osobną talię. Przetasuj je i wybierz jeden z poniższych wariantów:

PUNKTOWANIE PUBLICZNE:

- ODSŁOŃ 4 KARTY (ALBO 3, BĄDŹ 5), PODOBNIĘ JAK ROBIŁEŚ TO W GRZE ZAAWANSOWANEJ.
- TE KARTY PRZEZ CAŁĄ GRĘ SĄ ODSŁONIĘTE I JAWNE DLA WSZYSTKICH.

ERA PO ERZE:

- ODLICZ 5 KART Z TALII I ODEŁŹ JE ZAKRYTE OBOK PLANISZY.
- ODSŁOŃ 1 KARTĘ NA POCZĄTKU GRY.
- ODSŁOŃ 1 KARTĘ NA KONIEC 1 RUNDY.
- ODSŁOŃ POZOSTAŁE KARTY WRAZ Z KOŃCEM KOLEJNYCH EPOK I, II ORAZ III.

WARIANT PRYWATNY:

- USUŃ Z TALII JEDNĄ KARTĘ, A POZOSTAŁE 12 ROZDAJ POMIĘDZY GRACZY.
- KAŻDY Z GRACZY WYBIERA 1 KARTĘ (ALBO 2 PODCZAS GRY NA 2 GRACZY).
- KAŻDY Z GRACZY TRZYMA SVOJĄ KARTĘ W TAJEMNICY ODSŁANIAJĄC JĄ DOPIERO NA KONIEC GRY.

WARIANT OTWARTY:

- ROZŁOŹ WSZYSTKIE 13 KART NA STOLE POZWALAJĄC PRZYJRZEĆ SIĘ IM WSZYSTKIM GRACZOM, BĄDŹ CZYTAJĄC ICH OPIS NA GŁOS.
- POZWÓL KAŻDEMU Z GRACZY WYBRAĆ 1 KARTĘ (PO DWIE W GRZE NA DWÓCH GRACZY). WYBRANE KARTY POZOSTAJĄ ODKRYTE PRZEZ CAŁĄ GRĘ.

We wszystkich wypadkach pozostałe karty powinny zostać wtasowane w talię *kart cywilnych III epoki*. Musicie zagrać z tymi wydarzeniami w tali, w innym wypadku zagrywanie wydarzeń z drugiej epoki nie byłoby w ogóle opłacalne i nie zostałyby one nigdy odkryte. Co więcej, te wydarzenia sprawiają, że gra do końca jest pasjonująca, ponieważ nadal są pewne niezbrane czynniki mogące nam zapewnić dodatkowe *punkty kultury*. Jeśli nie przepadacie za taką niepewnością, albo uważacie, że bonusowe wydarzenia z III epoki dają zbyt wiele *punktów* na koniec gry to spróbujcie połączyć któryś z powyższych wariantów z poniższym:

MNIEJ BONUSÓW:

- NIE PODLICZAJCIE PUNKTÓW ZA KARTY WYDARZEŃ Z III EPOKI, KTÓRE NA KONIEC GRY POZOSTAŁY NA POLACH AKTUALNYCH ORAZ PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ.

Z tym wariantem, nadal opłaca się zagrać karty na pole *PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ*, zwłaszcza, jeśli jesteś pewien, że *wydarzenie*, które zagrałeś wcześniej, ma się niedługo pojawić jako aktualne. Co więcej, z uwagi na fakt, że karty pozostające na tych stosach nie zostaną odsłonięte wraz z końcem gry, pod jej koniec możesz bez obaw zagrywać karty, nawet jeśli jej opis Ci nie pasuje. Zawsze to 3 dodatkowe punkty. Nie zalecamy używania wariantu „Mniej bonusów” bez użycia innych wariantów. Bonusy na koniec gry są bardzo istotnym mechanizmem w grze **Cywilizacja: Poprzez wieki**, ponieważ nagradzają różne ścieżki rozwoju jakimi mogła podążać Twoja cywilizacja. Najważniejsze, byś dobrze się bawił przy tej grze, nie ważne jak w nią grasz.

WYJAŚNIENIE WYBRANYCH KART

ZASADY OGÓLNE

ZNIŻKI DO BUDOWY BUDYNKÓW, CUDÓW, FARM ORAZ KOPALNI

Karty akcji **Urodzajne ziemie**, **Idealne miejsce na budowę**, **Geniusz konstruktorski** oraz **Szybka modernizacja** dają Ci zniżkę podczas wykonywania akcji budowania. Możesz ich użyć tylko do wykonania wyszczególnionej na nich akcji. **Geniusz konstruktorski** może być użyty tylko do wybudowania jednego etapu cudu, niezależnie od tego czy posiadasz technologię pozwalającą Ci na więcej. Ta zniżka może zredukować koszt do 0. Jeśli zniżka jest większa niż kosztowało by normalnie podjęcie takiej akcji, zużywasz kartę, ale nie dostajesz żadnych nadwyżkowych surowców.

ZNIŻKI NA BUDOWĘ JEDNOSTEK MILITARNYCH

Homer oraz karty akcji **Patriotyzm**, **Fala nacjonalizmu**, **Zbrojenia** zapewniają dodatkowe surowce na rozwój jednostek militarnych. To oznacza, że zaczynając budowę jednostek nie płacisz, dopóki nie przekroczysz ilości surowców podanej na karcie (ilość zużytych surowców dodatkowych zapamiętaj, nie zaznaczaj jej znacznikami). Surowce przeznaczone dla rozbudowy jednostek militarnych, które nie zostały użyte w danej turze przepadają wraz z jej końcem.

Dla odmiany zniżki oferowane przez **Fryderyka I Barbarosę** oraz **Winstona Churchilla** dotyczą każdej jednostki tworzonej w trakcie działania tych kart.

BONUSY DO SIŁY MILITARNEJ

Aleksander Wielki, **Joanna d'Arc**, **Napoleon**, **Kolos z Rodos**, **Wielki Mur** oraz **Kolej Transkontynentalna**, a także kilka kart technologii zwiększa siłę Twojej cywilizacji. Poświęcając jednostkę, dostajesz jedynie bonus wynikający z jej siły, ponieważ bonusy oferowane przez powyższe karty dotyczą siły cywilizacji, nie jednostek (nawet z kartą taką, jak **Aleksander Wielki**, który daje Twojej cywilizacji bonus za każdą jednostkę, a nie zwiększa siły samych jednostek).

Tylko **Czyngis-Chan** zwiększa siłę każdej jednostce kawalerii, więc podczas poświęcania są one rozpatrywane tak, jakby miały siłę o 1 większą.

KARTY WYDARZEŃ III EPOKI

Zwykle punkty kultury wynikające z zagranich kart III epoki naliczane są na koniec gry, ale jeśli jedna z nich pojawi się jako aktualne wydarzenie, jej działanie wprowadzane jest do gry natychmiast.

Wydarzenia takie jak **Wpływ nauki** oraz **Wpływ siły** dają punkty bonusowe w zależności od relatywnych pozycji graczy. Remisy rozstrzygane są tak jak zwykle: faworyzując gracza, którego тура właśnie trwa. Na koniec gry, rozstrzygają remisy, tak jakby była to тура gracza startowego.

EFEKTY WOJEN I AGRESJI

Po wygranej wojnie lub udanej agresji, pokonana cywilizacja zwykle coś traci. Jeśli jest możliwość dokonania wyboru co jest tracone i w jakiej ilości, to zwycięzca zwykle jest tym, który decyduje. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest strata populacji, podczas której przegrany wybiera, które z żółtych znaczników mają zostać usunięte z kart w odróżnieniu od karty **Najazdu**, dzięki któremu to zwycięzca decyduje, który budynek zostanie zniszczony. Podczas **Grabieży** oraz **Wojny o zasoby** zwycięzca wybiera kombinację żywności i surowców, których suma równa jest wartości podanej na karcie, a w trakcie **Wojny o wiedzę**, podaje kombinację technologii specjalnych i punktów nauki, które zamierza odebrać przegranemu. Pokonana cywilizacja nigdy nie może oddać więcej niż posiada, zwycięzca zaś nigdy nie dostanie więcej niż sam zabrał. Kiedy przegrany traci surowce bądź żywność, jego niebieskie znaczniki są zwracane do niebieskiego banku, zwycięzca taką samą ilość pobiera ze swojego banku i umieszcza na kartach.

PODZIĘKOWANIA

Ta gra powstała dzięki społeczności graczy i przede wszystkim dla nich. Byłoby ciężko dokończyć ją bez udziału moich przyjaciół, mojej rodziny i graczy z różnych zakątków świata – i za to zasłużyli sobie na moje podziękowania.

Na początku chciałbym podziękować wydawnictwu **Czech Games Edition**, w szczególności **Petrowi Murmakowi** za tysiące partii testowych i godziny niezwykle cennych dyskusji na temat zasad i zbalansowania gier planszowych oraz **Filipowi Murmakowi** za końcowy wygląd tej gry (z pomocą ilustracji **Richarda Cortesa**) i długie dni oraz noce spędzone na męczącym składaniu kart oraz instrukcji. Moje podziękowania wędrują także do **Jasona Holta** za cudowne tłumaczenie na język angielski i pomoc w systematyzacji i klasyfikacji użytej terminologii. Dziękuję Wam **Thomasie C. Scullu II** oraz **Ralphie Andersonie** za projekt planzsy gracza oraz **Tobie, Larry Levy** za całonocną sesję wypełnioną informacjami zwrotnymi.

Ostatnim, ale nie na koniec chciałbym podziękować graczom (w szczególności klubom w **Brnie**, **Ostrawie**, **Pilźnie** oraz **Pradze**), którzy podczas rozwijania tej gry i finalnych poprawek zagrali kilkadziesiąt rozgrywek testowych przy stole i online: ich entuzjazm, a także krytycyzm były olbrzymią motywacją.

POSZCZEGÓLNE KARTY



KRZYSZTOF KOLUMB

Jeśli posiadasz na ręku kartę terytorium, możesz położyć ją na stole i uczynić ją swoją kolonią. To zużywa Twoją akcję polityczną, ale nie musisz poświęcać swoich jednostek i omijasz licytację innych graczy. Otrzymujesz bonusy natychmiastowe i dopasowujesz wskaźniki odzwierciedlając stały bonus zapewniany przez nową kolonię. **Kolumb** pozostaje Twoim liderem, nawet jeśli jego zdolność nie zostanie ponownie użyta podczas rozgrywki.



MAKSYMILIAN ROBESPIERRE

Ta karta odwraca rolę akcji cywilnych i militarnych podczas rewolucji. Aby zadeklarować zmianę ustroju przy użyciu rewolucji, musisz posiadać nie zużyte wszystkie akcje militarne. Rewolucja zużywa je wszystkie. Po rewolucji będziesz posiadać taką samą liczbę zużytych akcji cywilnych jak przed nią. Zauważ, że ten przywódca uniemożliwia wykonanie rewolucji za pomocą akcji cywilnych.



IZAAK NEWTON

Musisz posiadać 1 niewykorzystaną akcję cywilną, aby zagrać technologię, ale **Izaak Newton** zwraca Ci tę akcję. Deklarując rewolucję musisz posiadać wszystkie akcje cywilne jeszcze nie wykorzystane, a po rewolucji odzyskasz jedną z nich.



NAPOLEON BONAPARTE

Jeśli posiadasz kilka armii z jednostkami przestarzałymi oraz kilka bez nich (albo kilka z lotnictwem, a kilka bez), wtedy będziesz posiadać kilka różnych bonusów wynikających z karty taktyki. W tym wypadku weź pod uwagę najlepszy bonus (z najlepszej armii). Jeśli nie posiadasz armii, **Napoleon Bonaparte** nie oferuje żadnego bonusu.



BILL GATES

Twoje laboratoria z epok I, II oraz III działają jak kopalnie. Podczas produkcji połóż na nich 1 niebieski znacznik za każdego robotnika znajdującego się na nich. Każdy wart jest liczbę surowców równą poziomowi laboratorium. Twoje laboratoria produkują zawsze wtedy kiedy Twoje kopalnie, a ilość wytwarzanych przez nie surowców liczy się do wydarzenia **Wpływ przemysłu**.



BAZYLIKA ŚW. PIOTRA

Każda zadowolona buźka liczona jest podwójnie, więc dubluje się efekt **Joanny d'Arc** oraz **Michała Anioła**.



KOLEJ TRANSKONTYNTENTALNA

Twoja najlepsza kopalnia posiadająca przynajmniej 1 żółty znacznik produkuje jeden dodatkowy niebieski znacznik.



PIERWSZY LOT W KOSMOS

Dodajesz poziomy wszystkich kart technologii. Wlicza się w to jednostki, budynki, farmy, kopalnie, technologie specjalne oraz karty ustrojów (wszystkie te karty, na których znajdują się niebieskie żaróweczki).



HOLLYWOOD ORAZ INTERNET

Każdy robotnik na wymienionym rodzaju karty daje Ci dwa razy tyle punktów kultury jak epoka, z której ta karta pochodzi. Karty bez robotników oraz karty z epoki A nie dają żadnych punktów.



WSPÓŁPRACA NAUKOWA

Jeśli jedna z cywilizacji pozostających w sojuszu nie posiada żadnych punktów nauki to żadna z nich nie może zagrać karty technologii.

Autor: Vlaada Chvátil

Ilustracje: Richard Cortes

Dodatkowe ilustracje: Paul E. Niemeyer

Skład i projekt graficzny: Filip Murmak

Korekta: MSO Master David Kotin

Główny tester: Petr Murmak

Tłumaczenie na j. polski: Hubert Bartos, Artur Jedliński

Testerzy: Kreten, Gekon, Monca, Rumun, Peta, Karel, Tuko, Sansom, Frogger, Rychlik, Helma, Dunde, Me2d, Vytick, Ese, Yuyka, Medard, Pogo, Ksfga, FlyGon, Plema, Krapnik, karel_danek, Many, Lawinek, Johana, J@kub, Marian, Rox, Hanako, Pert i Martina, Jirka Bauma, Kataya, Natalia oraz inni.