

TAH HRÁČE

ZAČÁTEK TAHU

DOPLNĚNÍ NABÍDKY KARET (V PRVNÍM KOLE SE NEPROVÁDÍ)

Odstraňte karty z prvních pozic zleva (dle počtu hráčů). Zbytek karet posuňte doleva a volná místa vpravo doplňte novými kartami.

- Věk A končí, když se nabídka poprvé doplní.
- Věk I (resp. II nebo III) končí, když se vyloží poslední karta z aktuálního balíčku civilních karet. Postupujte podle ikon na plánu aktuálního věku.

VYHODNOCENÍ VÁLKY (POKUD JSI JI MINULÉ KOLO VYHLÁSIL)


- Vítězí hráč s větší silou (nelze hrát bonusové karty). Postupuj podle textu na kartě, poté ji odhod'

ZPŘÍSTUPNĚNÍ TAKTIKY (POKUD MÁŠ EKSKLUZIVNÍ TAKTIKU)

- Přesuň svou vyloženou kartu taktiky na pole taktik.

POLITICKÁ FÁZE (V KAŽDÉM TAHU LZE PROVÉST POUZE JEDNU Z NÁSLEDUJÍCÍCH AKCÍ)

PŘÍPRAVA UDÁLOSTI (ZELENÁ VOJENSKÁ KARTA SE SYMBOLEM V PRAVÉM HORNÍM ROHU)

- Polož kartu zakrytě na balíček budoucích událostí. Získáš tolik , jaký byl stupeň karty.
- Otoč vrchní kartu z balíčku aktuálních událostí a vyhodnoť její efekt. Pokud jde o území, vyřešte kolonizaci.
- Jestliže byla otočena poslední karta z balíčku, vytvořte nový balíček zamícháním (a seřazením) karet budoucích událostí.

VEDENÍ AGRESE (HNĚDÁ VOJENSKÁ KARTA SE SLOVEM AGRESE V NÁZVU)

- Vylož kartu agrese, vyber si protivníka a zaplať zobrazený počet vojenských akcí.
- Napadený se může bránit zahráním karet vojenského bonusu. Také může odhodit vojenské karty a získat za každou +1 k síle. (Součet zahranych a odhozených karet nesmí být vyšší než celkový počet vojenských akcí hráče). Je třeba alespoň dorovnat sílu útočníka.
- Pokud napadený sílu útočníka nedorovná, vyhodnotí se efekt karty.
- V obou případech se karta agrese nakonec odhodí.

VYHLÁŠENÍ VÁLKY (ŠEDÁ VOJENSKÁ KARTA SE SLOVEM VÁLKA V NÁZVU)

- Vylož kartu války, vyber si protivníka a zaplať zobrazený počet vojenských akcí.
- Válka se vyhodnotí na začátku tvého příštího tahu.

NABÍDKA SMLOUVY (MODRÁ VOJENSKÁ KARTA SE SYMBOLEM PODANÝCH RUKOU)
























- Vylož kartu smlouvy. Nabídní ji zvolenému hráči a určí, kdo bude představovat kterou stranu.
- Pokud je smlouva uzavřena, vylož ji před sebe a v případě potřeby nahraď předchozí smlouvu. V opačném případě si vezmi kartu zpět do ruky.

ZRUŠENÍ SMLOUVY

- Vyber smlouvu, již jsi účastníkem, a odstraň ji ze hry.

ODSTOUPENÍ ZE HRY (NELZE ODSTOUPIT VE IV. VĚKU)

AKČNÍ FÁZE

-  **Braní karty z nabídky:** Zaplať 1, 2 nebo 3 civilní akce. Divy stojí o 1 akci více za každý div, který jsi již dokončil.
-  **Zvýšení populace:** Přesuň žeton ze žlutého pruhu na oranžové pole volných človníků. Zaplať  zobrazené pod danou sekci pruhu.
-  **Stavba farmy, dolu nebo městské budovy:** Přesuň na kartu volného človníka. Zaplať zobrazené .
-  **Vylepšení farmy, dolu nebo městské budovy:** Přesuň človníka z určité karty na kartu téhož druhu, ale vyššího stupně. Zaplať rozdíl  v ceně obou budov.
-  **Zničení farmy, dolu nebo městské budovy:** Přesuň človníka z dané karty na oranžové pole volných človníků.
-  **Vyložení osobnosti:** Vylož kartu osobnosti před sebe. Pokud jsi nahradil předchozí osobnost, získáš jednu civilní akci zpět.
-  **Stavba části dívu:** Zaplať  podle prvního nezakrytého čísla zleva. Číslo poté zakryj modrým žetonem.
-  **Vyvinutí technologie:** Vylož kartu před sebe a zaplať zobrazenou . Je-li to nutné, nahraď starší karty (speciální technologie, zřízení).
-  **Vyhlášení revoluce:** Nahraď své zřízení. Zaplať tolik civilních akcí, jaký je tvůj celkový počet civilních akcí. Zaplať nižší počet .
-  **Zahrání akční karty:** (Nelze zahrát kartu, kterou sis vzal v tomto tahu.) Vyhodnoť efekt karty. Pokud je součástí efektu další akce, neplatíš za ni další civilní nebo vojenské akce.
-  **Stavba vojenské jednotky:** Přesuň na kartu volného človníka. Zaplať zobrazené .
-  **Vylepšení vojenské jednotky:** Přesuň človníka z určité karty na kartu téhož druhu, ale vyššího stupně. Zaplať rozdíl  v ceně obou jednotek.
-  **Rozpuštění vojenské jednotky:** Přesuň človníka z dané karty na oranžové pole volných človníků.
-  **Zahrání taktiky:** Vylož kartu taktiky před sebe. Umísti na ni svůj žeton taktiky.
-  **Okopírování taktiky:** Přesuň svůj žeton taktiky na jednu ze společných taktik.

KONEC TAHU

- Postupuj podle ikon na plánu hráče.
- Další hráč může zahájit svůj tah, jakmile předchozí hráč odhodí vojenské karty.

TERMINOLOGIE

človík	Žlutý žeton nacházející se jinde než ve žlutém pruhu.
volný človík	Človík, který se nenachází na žádné kartě.
stupeň karty	Odpovídá věku, z něhož karta pochází: Věk A = 0, věk I = 1, věk II = 2 a věk III = 3.
farma nebo důl	Človík na kartě farmy nebo dolu (hnědá).
městská budova	Človík na kartě městské budovy (šedá).
vojenská jednotka	Človík na kartě vojenské technologie (červená).
stupeň farmy, dolu nebo městské budovy	Totéž, co stupeň karty.
zničení	Farma, důl nebo městská budova se zničí tak, že se človík, který ji představuje, vrátí na oranžové pole volných človíků.
rozpuštění	Vojenská jednotka se rozpustí tak, že se človík, který ji představuje, vrátí na oranžové pole volných človíků.
obětování	Vojenská jednotka se obětuje tak, že se človík, který ji představuje, vrátí do žlutého pruhu.
počet šťastných značek	Součet šťastných značek produkovaných všemi kartami a človíky. Musí být v rozmezí 0 až 8.
počet nespokojených človíků	Počet prázdných sekcí žlutého pruhu, které se nacházejí nalevo od žetonu spokojenosti.
povstání	Pokud máš více nespokojených človíků než volných, přeskoč celou fázi Produkce.
cena v surovinách	Cena za umístění človíka na kartu technologie nebo za postavení části divu v 🏠.
cena v bodech vědy	Cena v 🧠 za vyložení karty technologie.
snížení populace o 1	Vrať 1 volného človíka do žlutého pruhu. Pokud žádného nemáš, musíš vrátit jednoho z některé karty.
zvýšení populace o 1	Přesuň žeton ze žlutého pruhu na oranžové pole volných človíků.
zvýšení populace	Stejně jako výše, ale musíš zaplatit jídlo.
ztráta 🏠 nebo 🏠	Vrať modré žetony z karet technologií do modrého pruhu. Pokud jich nemáš dost, vrať aspoň tolik, kolik můžeš.
zaplacení 🏠 nebo 🏠	Stejně jako výše, ale pokud nemáš dostatek modrých žetonů na zaplacení, nesmíš danou akci provést.
zisk 🏠 nebo 🏠	Přesuň žetony z modrého pruhu na karty farem nebo dolů.
ztráta 🧠 nebo 🧠	Posuň žeton bodů vědy nebo kultury na počítadle o příslušný počet polí zpět. Nemůžeš mít méně než 0 bodů.
zaplacení 🧠	Stejně jako výše, ale pokud nemáš bodů dostatek, nesmíš akci provést.
zisk 🧠 nebo 🧠	Posuň žeton bodů vědy nebo kultury na počítadle o příslušný počet polí vpřed.
nejsilnější / nejslabší národ	Remízy vyhodnoť podle pořadí hráčů. Ten, který bude hrát dříve, je silnější. Aktuální hráč je nejsilnější.
dva nejsilnější / nejslabší národy	Ve hře 2 hráčů se bere jako „nejsilnější / nejslabší národ“.
národ s nejvíce / nejméně	Remízy vyhodnoť podle pořadí hráčů, jako výše.
pořadí národů v ukazatelích	Národy se řadí od toho, kdo má v daném ukazateli nejvíce, po toho, kdo má nejméně. Remízy vyhodnoť jako výše. (Na konci hry je „aktuálním hráčem“ začínající hráč.)