

# TWOJA TURA

## POCZĄTEK TURY

### UZUPEŁNIENIE TORU KART (POZA PIERWSZĄ RUNDĄ)

Odrzuć karty z pierwszych pól, pozostałe karty przesuń w lewo, wyłóż nowe karty na zwolnione pola.

- Era A kończy się, gdy tor kart zostaje uzupełniony po raz pierwszy.
- Ery I, II i III kończą się, gdy odpowiednie talie cywilne zostaną wyczerpane: patrz ikony na planszy aktualnej ery.

### WYNIK WOJNY (JEŻELI ZAGRAŁEŚ WOJNĘ W POPRZEDNIEJ RUNDZIE)

• Cywilizacja z większą siłą (nie zagrywa się kart bonusowych) zostaje zwycięzcą.


Zastójcie się do opisu na karcie wojny, po czym odrzućcie ją.

### UDOSTĘPNIENIE TAKTYKI (JEŻELI POSIADASZ WŁASNĄ TAKTYKĘ)

- Przenieś kartę taktyki do obszaru wspólnych taktyk.

## FAZA POLITYCZNA (MOŻESZ WYKONAĆ JEDNĄ AKCJĘ Z PONIŻSZYCH)

### PLANOWANIE WYDARZENIA (ZIELONA KARTA MILITARNA Z SYMBOLEM W PRAWYM GÓRNYM ROGU)

- Wyłóż zakrytą kartę na grze stosu przyszłych wydarzeń. Dodaj sobie tyle punktów , ile wynosi poziom tej karty.
- Odsłoń górną kartę ze stosu aktualnych wydarzeń i rozstrzygnij jej efekt. Jeżeli jest to terytorium, rozstrzygnij kolonizację.
- Jeżeli była to ostatnia karta na stosie aktualnych wydarzeń, potasuj stos przyszłych wydarzeń (i ułóż karty erami).  
Tak przygotowany stos staje się nowym stosem aktualnych wydarzeń.

### ZAGRANIE KARTY AGRESJI (BRĄZOWA KARTA MILITARNA ZE SŁOWEM „AGRESJA” W NAZWIE)

- Pokaż kartę, wybierz przeciwnika i zapłać koszt w akcjach militarnych.
- Przeciwnik może się obronić, zagrywając karty bonusowe i odrzucając karty militarne (za +1 obrony każda), tak aby mieć siłę równą albo większą od Twojej (może zagrać i odrzucić tylko tyle kart, ile posiada wszystkich akcji militarnych).
- Jeżeli przeciwnik nie obronił się, wprowadź efekt opisany na karcie.
- W obu przypadkach odrzuć kartę.

### WYPOWIEDZENIE WOJNY (SZARA KARTA MILITARNA ZE SŁOWEM „WOJNA O...” W NAZWIE)

- Pokaż kartę, wybierz przeciwnika i zapłać koszt w akcjach militarnych.
- Wojna zostanie rozstrzygnięta na początku Twojej następnej tury.

### OFERTA PAKTU (NIEBIESKA KARTA MILITARNA Z SYMBOLEM POŁĄCZONYCH DŁONI NAD NAZWĄ)









- Pokaż kartę, zaoferuj pakt innemu graczowi i określ Wasze role.
- Jeżeli pakt zostanie zaakceptowany, wyłóż go w swoim obszarze gry (odrzuc inny pakt, jeżeli masz już jakiś w swoim obszarze gry). Jeżeli oferta paktu zostanie odrzucona, karta paktu wraca do ręki.

### ANULOWANIE PAKTU

- Wybierz pakt w grze, którego jesteś stroną, i usuń go z gry.

### REZYGNACJA Z GRY (NIE MOŻESZ ZREZYGNOWAĆ W ERZE IV).

## FAZA AKCJI

- Wzięcie karty z toru kart:** Zapłać 1, 2 albo 3 akcje cywilne.  
Cudu kosztują o 1 akcję więcej za każdy już ukończony przez Ciebie cud.
- Zwiększenie populacji:** Przesuń znacznik ze swojego żółtego banku do puli wolnych robotników.  
Zapłać koszt w  wskazany pod sekcją, w której znajdował się ten znacznik.
- Budowa farmy, kopalni lub budynku:** Przesuń robotnika na kartę. Zapłać wskazany koszt w .
- Ulepszenie farmy, kopalni lub budynku:** Przesuń robotnika z karty na kartę wyższego poziomu tego samego typu.  
Zapłać różnicę w .
- Zniszczenie farmy, kopalni lub budynku:** Przesuń żółty znacznik z karty do puli wolnych robotników.
- Wystawienie lidera:** Wyłóż lidera do gry. Odzyskasz 1 akcję cywilną, jeżeli zastąpisz innego lidera.
- Budowa etapu cudu:** Zapłać niezakryty koszt  znajdujący się najbardziej po lewej stronie karty.  
Zakryj go niebieskim znacznikiem z banku.
- Wynalezienie technologii:** Wyłóż kartę do gry i zapłać jej koszt w   
Zastąp starszą kartę, jeżeli jest to wymagane (technologie specjalne, ustroje).
- Wywołanie rewolucji:** Zastąp swój aktualny ustrój. Zapłać akcjami cywilnymi w liczbie równej wszystkim Twoim akcjom cywilnym i zapłać niższy koszt w .
- Zagranie karty akcji:** (Nie możesz zagrać karty wziętej w tej samej fazie akcji). Wprowadź do gry efekt z karty.  
Nie płać kolejnej akcji cywilnej za akcję wynikającą z efektu karty.
- Budowa jednostki wojskowej:** Przesuń robotnika na kartę. Zapłać wskazany koszt w .
- Ulepszenie jednostki wojskowej:** Przesuń robotnika z karty na kartę wyższego poziomu tego samego typu.  
Zapłać różnicę w .
- Rozwiązanie jednostki wojskowej:** Przesuń żółty znacznik z karty do puli wolnych robotników.
- Zagranie taktyki:** Wyłóż kartę taktyki w swoim obszarze gry. Połóż na niej swój sztandar taktyki.
- Skopiowanie taktyki:** Połóż swój sztandar taktyki na jednej ze wspólnych taktyk.

## KONIEC TURY

- Postępuj zgodnie z ikonami na planszy gracza.
- Kolejny gracz może rozpocząć swoją turę po odrzuceniu przez Ciebie nadmiarowych kart militarnych.

# SŁOWNICZEK POJĘĆ

<b>robotnik</b>	Żółty znacznik będący w Twoim obszarze gry, ale nie w Twoim żółtym banku.
<b>wolny robotnik</b>	Robotnik, który nie znajduje się na żadnej karcie technologii.
<b>Twoja technologia</b>	Karta technologii w Twoim obszarze gry.
<b>poziom karty</b>	Odpowiada erze, z której pochodzi karta: Era A = 0, Era I = 1, Era II = 2, Era III = 3.
<b>farma lub kopalnia</b>	Robotnik na karcie technologii farm lub kopalń (brązowej).
<b>budynek publiczny</b>	Robotnik na karcie technologii budynków (szarej).
<b>jednostka wojskowa</b>	Robotnik na karcie technologii jednostek (czerwonej).
<b>poziom farmy, kopalni, budynku, jednostki</b>	Taki sam jak poziomy karty technologii.
<b>zniszczenie</b>	Aby zniszczyć farmę, kopalnię lub budynek publiczny, przenieś robotnika z karty do puli wolnych robotników.
<b>rozwiązanie</b>	Aby rozwiązać jednostkę wojskową, przenieś robotnika z karty do puli wolnych robotników.
<b>poświęcenie</b>	Aby poświęcić jednostkę wojskową, przenieś robotnika z karty do swojego żółtego banku.
<b>poziomy zadowolenia</b>	Suma ikon zadowolenia produkowanych przez Twoje karty i robotników – w zakresie od 0 do 8.
<b>liczba niezadowolonych robotników</b>	Liczba pustych sekcji Twojego żółtego banku, która znajduje się na lewo od znacznika poziomy zadowolenia.
<b>powstanie</b>	Pominięcie swojej fazy produkcji, jeżeli na koniec tury liczba niezadowolonych robotników jest większa niż liczba wolnych robotników.
<b>koszt w surowcach</b>	Koszt w  za wstawienie robotnika na konkretną kartę technologii lub koszt budowy etapu cudu.
<b>koszt w nauce</b>	Koszt w  za wprowadzenie karty technologii do gry.
<b>strata 1 populacji</b>	Zwrócenie 1 wolnego robotnika do żółtego banku. Jeżeli nie posiadasz wolnego robotnika, musisz zwrócić robotnika z jednej ze swoich kart.
<b>zwiększenie populacji o 1</b>	Przesunięcie żółtego znacznika ze swojego żółtego banku do puli wolnych robotników.
<b>zwiększenie populacji</b>	Otrzymanie 1 populacji po opłaceniu kosztu w żywności.
<b>strata  lub </b>	Zwrócenie niebieskich znaczników do swojego banku, tak aby suma ich wartości wyniosła tyle, ile stracona wartość. Jeżeli nie masz wystarczającej liczby, tracisz tyle, ile masz.
<b>płacenie  lub </b>	Działa jak strata, ale nie możesz wykonać danej akcji, jeżeli nie masz wystarczającej liczby zasobów do wykonania płatności.
<b>zyskanie  lub </b>	Przesunięcie niebieskich znaczników z banku na farmy lub kopalnie, tak aby suma ich wartości wynosiła dokładnie tyle, ile zyskana wartość.
<b>płacenie </b>	Przesunięcie znacznika punktów nauki w tył o wskazaną liczbę pól. Jeżeli nie masz wystarczającej liczby punktów, nie możesz wykonać danej akcji.
<b>otrzymanie  lub </b>	Przesunięcie znacznika punktów nauki lub kultury w przód o wskazaną liczbę pól.
<b>strata  lub </b>	Przesunięcie znacznika punktów nauki lub kultury w tył o wskazaną liczbę pól. Liczba punktów nie może spaść poniżej 0.
<b>najsilniejsza/najsłabsza cywilizacja</b>	Remisy rozstrzyga kolejność graczy – osoba, która rozgrywa kolejkę szybciej, jest silniejsza. Cywilizacja aktualnego gracza jest najsilniejsza w remisach.
<b>dwie najsilniejsze/najsłabsze cywilizacje</b>	W grze dwuosobowej czytaj jako „najsilniejsza/najsłabsza cywilizacja”.
<b>cywilizacja z największą/najmniejszą...</b>	Remisy rozstrzyga kolejność graczy, jak powyżej.
<b>... w stosunku do innych cywilizacji</b>	Cywilizacje uszeregowane w kolejności względem wysokości danego wskaźnika, od najwyższej do najniższej. Remisy rozstrzyga kolejność, jak powyżej. (Na koniec gry gracz rozpoczynający jest aktualnym graczem).