

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 zwycięzca. Zastosujcie 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 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

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