

PRAVIDLA

Vlaada Chvátil **THROUGH the AGES** NOVÝ PŘÍBĚH CIVILIZACE

Tato příručka obsahuje seznam všech pravidel *Through the Ages* v přehledném formátu.

Je určena především pro hráče, kteří si rychle potřebují dohledat určité pravidlo.

Pro výuku hry je určena druhá příručka – *Průvodce hrou*, který vás podrobně a za použití různých příkladů seznámí s průběhem hry.

První část této příručky popisuje průběh tahu hráče, ve druhé části jsou vysvětleny používané pojmy a herní principy.



PRŮBĚH HRY

- ▷ Připravte hru. (*Příprava hry*, str. 2.)
- ▷ Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. (*Tah hráče*, str. 3.)
- ▷ Jeden tah všech hráčů tvoří jedno kolo. Každé kolo začíná tahem začínajícího hráče.
 - První kolo má odlišná pravidla než další kola. (*První tah*, str. 3.)
- ▷ Během hry se aktuální věk průběžně mění z věku A na věk I, II, III a nakonec IV. (*Doplnění nabídky karet*, str. 3.)
 - Pokud věk III skončí během tahu začínajícího hráče, je toto kolo poslední.
 - Pokud věk III skončí v tahu jiného hráče, příští kolo bude poslední.
- ▷ Hra končí poté, co všichni hráči odehráli poslední kolo. (Všichni tedy odehráli shodný počet tahů.) Nyní je čas na závěrečné vyhodnocení:
 - Všechny události věku III v balíčku aktuálních a naplánovaných událostí se vyhodnotí v libovolném pořadí. (*Vyhodnocení událostí*, str. 7.)
 - Hráči vyhodnotí efekty karet, které se váží ke konci hry (např. za kartu *Bill Gates*).
 - Vítězem se stává hráč s nejvíce body kultury.
 - V případě remízy vítězí všichni hráči s nejvíce body.

PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ PLÁNY

Umístěte herní plány doprostřed stolu, jejich vzájemná poloha nehraje roli.

PŘÍPRAVA BALÍČKŮ KARET

Každý věk (A, I, II a III) má vlastní balíčky civilních a vojenských karet (s odlišnými ruby). Celkem tedy připravte 8 samostatných balíčků.



balíčky civilních karet



balíčky vojenských karet

▷ Ve hře 2 nebo 3 hráčů je třeba před hrou vyřadit některé karty.

- Ve hře 3 hráčů se vyřadí:

- 3 karty z každého balíčku civilních karet věků I, II a III se symbolem 4 v pravém horním rohu.



- Ve hře 2 hráčů se vyřadí:

- 9 karet z každého balíčku civilních karet věků I, II a III se symbolem 3+ nebo 4 v pravém horním rohu.
- Všechny 10 karet smluv – 2 karty z balíčku vojenských karet věku I a po 4 kartách z věku II a III.

VYBAVENÍ HRÁČE

Hráči si zvolí barvu a vezmou si příslušné komponenty:

PLÁN HRÁČE

Deska hráče zobrazuje 6 výchozích technologií: *Bojovníky*, *Prvotní zemědělství*, *Bronz*, *Základy poznání*, *Náboženství* a *Despocie*. Všechny se považují za karty technologií.

- ▷ Na každé ze 16 políček v modrém pruhu umístěte jeden modrý žeton.
- ▷ Na každé z 18 políček ve žlutém pruhu, na všech 6 políček na výchozích technologiích a na oranžové pole volných človíků položte po jednom žlutém žetonu.
- ▷ Výchozí karta zřízení, *Despocie*, zobrazuje 4 civilní a 2 vojenské akce. Umístěte tedy vedle karty zřízení (ne přímo na ni) 4 bílé a 2 červené žetony.

UKAZATELE

Každý hráč má 4 ukazatele přírůstku ve své barvě.

- Žeton přírůstku vědy umístěte na políčko 1 na ukazateli přírůstku vědy.
- Žeton přírůstku kultury umístěte na políčko 0 na ukazateli přírůstku kultury.
- Žeton síly umístěte na políčko 1 na ukazateli síly.
- Žeton spokojenosti umístěte na políčko 0 na ukazateli spokojenosti.

Poznámka: Toto počáteční nastavení je určeno umístěním človíků na výchozích kartách technologií. (Statistiky, str. 10.)

POČÍTADLA BODŮ

- Žeton bodů vědy umístěte na políčko 0 na počítadle bodů vědy.
- Žeton bodů kultury umístěte na políčko 0 na počítadle bodů kultury.

ŽETON TAKTIKY

Žeton taktiky položte na pole taktik na vojenském plánu. To značí, že zatím nemáte žádnou aktuální taktiku.

KRABICE

Některé bílé, červené, žluté a modré žetony zbudou po přípravě hry navíc. Může se stát, že budou potřeba v průběhu hry. Budeme na ně odkazovat jako na žetony „v krabici“.

PŘÍPRAVA BALÍČKU UDÁLOSTÍ

▷ Zamíchejte vojenské karty věku A.

- Náhodně vyberte tolik karet, kolik je hráčů, plus 2. Hromádku umístěte lícem dolů na vojenský plán. Budou představovat balíček aktuálních událostí.
- Zbytek karet vraťte do krabice bez toho, abyste si je prohlédli.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Libovolným způsobem zvolte začínajícího hráče. Začínající hráč se během hry nemění. Můžete daného hráče označit tak, že pod jeho plán zasunete jednu z nevyužitých vojenských karet věku A.

POČÁTEČNÍ AKCE

- ▷ Začínající hráč má během svého prvního tahu k dispozici 1 civilní akci. Naznačí to tak, že na svou kartu *Despocie* umístí jeden ze svých bílých žetonů.
- ▷ Každý z dalších hráčů (po směru hodinových ručiček) má o jednu civilní akci víc než předchozí hráč. Označte to položením 2, 3, resp. 4 bílých žetonů na kartu *Despocie*.
- ▷ Během prvního tahu nemají hráči žádné vojenské akce. Všechny červené žetony tedy zůstanou ležet vedle plánů hráčů.

PŘÍPRAVA NABÍDKY KARET

▷ Zamíchejte civilní karty věku A.

- Do nabídky vložte lícem vzhůru 13 karet.
- Zbytek balíčku položte na světlejší polovinu plánu aktuálního věku.
- ▷ Ostatní balíčky karet zatím nechte ležet bokem. Budete je potřebovat později ve hře.

vojenský plán

ukazatel síly

polo taktik

místo pro balíček budoucích událostí

balíček aktuálních událostí

místo pro balíček proběhlých událostí

plán vědy

počítadlo bodů vědy

ukazatel přírůstku vědy

plán kultury

počítadlo bodů kultury

ukazatel přírůstku kultury

plán aktuálního věku

balíček civilních karet aktuálního věku

místo pro balíček vojenských karet aktuálního věku

plán nabídky karet

plán hráče

druhý hráč

začínající hráč

PRŮBĚH TAHU

Tah každého hráče sestává z těchto fází a kroků:

- ▷ Začátek tahu:
 - Doplnění nabídky karet
 - Vyhodnocení války (pokud je třeba)
 - Zpřístupnění taktiky (pokud je třeba)
- ▷ Politická fáze
- ▷ Akční fáze
- ▷ Konec tahu:
 - Odhození přebytečných vojenských karet
 - Fáze produkce (při povstání se přeskočí)
 - Líznutí vojenských karet
 - Obnovení civilních a vojenských akcí

PRVNÍ TAH

První tah všech hráčů probíhá odlišně:

- ▷ K dispozici máte jen omezený počet civilních akcí. (*Počáteční akce*, str. 2.)
- ▷ Přeskočte fázi Začátku tahu a Politickou fázi.
- ▷ Během Akční fáze můžete provádět pouze následující akce:
 - Vzít si z nabídky kartu divu a vyložit ji jako nedokončený div.
 - Vzít si z nabídky kartu (jinou než div).

ZAČÁTEK TAHU

DOPLNĚNÍ NABÍDKY KARET

Poznámka: Během prvního kola se nabídka karet ne-doplňuje.

Tah hráče začíná doplněním nabídky karet:

- ▷ Odhodte všechny karty zbylé na polích zcela vlevo:
 - Na prvních 3 polích zleva ve hře 2 hráčů.
 - Na prvních 2 polích zleva ve hře 3 hráčů.
 - Na prvním poli zleva ve hře 4 hráčů.
 - Pokud někdo odstoupil ze hry (str. 4), započítejte jen hráče pokračující ve hře, ne původní počet hráčů.
- ▷ Všechny ostatní zbylé karty posuňte co nejvíce doleva tak, aby mezi nimi nezůstala volná pole.
- ▷ Na volná pole doplňte zleva doprava civilní karty aktuálního věku. (Tento krok přeskočte ve věku IV, který nemá vlastní balíček.)

KONEC VĚKU

Doplnění nabídky karet může vyvolat konec věku:

- ▷ **Věk A končí**, jakmile se nabídka karet poprvé doplní.
 - Poznámka: Toto se stane na začátku druhého tahu začínajícího hráče.
 - Poté, co civilní karty věku A doplníte na prázdná místa v nabídce, odstraňte zbytek balíčku ze hry.
 - Zamíchejte civilní a vojenské karty věku I a umístěte je na plán aktuálního věku.
 - Pokud jste do nabídky vyložili všechny civilní karty věku A, ale přitom stále zbývají volná pole, doplňte je civilními kartami věku I.

- ▷ **Věky I, II a III končí**, když je do nabídky vyložena poslední civilní karta z balíčku aktuálního věku.
- ▷ Následující věk začíná okamžitě:
 - Karty z věků starších než ten, který právě skončil, zastarávají:
 - Hráči odhodí všechny zastaralé karty, které mají na ruce.
 - Všechny zastaralé osobnosti se odstraní ze hry.
 - Všechny zastaralé nedokončené divy se odstraní ze hry. (Modré žetony z nich se vrací do modrého pruhu hráče.)
 - Všechny zastaralé smlouvy se odstraní ze hry.
 - Poznámka: Jiné karty ve hře (technologie, kolonie, dokončené divy, exkluzivní a společné taktiky, vyhlášené války) zůstávají ve hře, i když jsou zastaralé.
 - Každý hráč ztrácí 2 žluté žetony. (*Žluté a modré žetony*, str. 10.)
 - Zamíchejte civilní karty věku, který právě začal. Balíček pak umístěte na plán aktuálního věku.
 - Doplňte volná místa v nabídce karet.
 - Pokud začal věk IV, není už k dispozici žádný nový balíček civilních karet. Prázdná místa se tedy nedoplňují.
 - Odstraňte balíček vojenských karet předchozího věku. Zamíchejte vojenské karty nového věku a umístěte je na plán aktuálního věku.
 - Pokud začal věk IV, není už k dispozici žádný nový balíček vojenských karet. Ve věku IV není možné lízat si vojenské karty.
 - Věk IV je **posledním věkem** ve hře. Jakmile věk IV začne, je třeba určit, které kolo bude posledním:
 - Pokud věk IV začne během tahu začínajícího hráče, je toto kolo poslední.
 - Pokud věk IV začne v tahu jiného hráče, příští kolo bude poslední.

VYHODNOCENÍ VÁLKY

Jestliže hráč právě žádnou vyloženou válku nemá, tento krok přeskočí. Pokud ale minulý kolo někomu válku vyhlásil, nyní je třeba ji vyhodnotit.

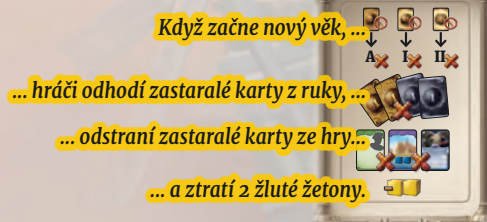
- ▷ Porovnejte svou sílu se silou napadeného hráče.
 - Pokud vám nějaká karta ve hře dává bonus k útoku na tohoto soupeře, započítejte jej.
- ▷ Jestliže má jeden ze zúčastněných větší sílu než druhý, stává se **vítězem**; druhý hráč je **poraženým národem**. Rozdíl mezi výslednou silou obou hráčů může hrát roli při vyhodnocování důsledků karty války.
 - Pokud může vítěz poraženému ukrást speciální technologii, týká se to karet vyložených na stole. Vítěz si vybranou technologii okamžitě sám vyloží.
 - Hráč nemůže ukrást speciální technologii, kterou už sám má na ruce nebo vyloženou před sebou.
 - Jestliže hráč ukradne speciální technologii stejného typu, který už má sám vyložený, ponechá si kartu vyššího stupně a druhou odhodí.
- ▷ Pokud mají oba zúčastnění hráči stejnou sílu, nemá válka žádný efekt.
- ▷ V obou případech kartu války odhodte.

Poznámka: Žádný ze zúčastněných hráčů nesmí ke zvýšení síly používat karty vojenského bonusu.

ZPŘÍSTUPNĚNÍ TAKTIKY

Pokud má hráč ve hře exkluzivní taktiku, musí ji nyní zpřístupnit ostatním.

- ▷ Přesuňte kartu taktiky na pole taktik na vojenském plánu.
 - Počet karet na poli taktik není omezen.
 - Jestliže se na poli taktik již nachází stejná taktika, můžete obě sloučit tak, že je zasunete pod sebe nebo jednu prostě odstraňte ze hry. Nedávejte ji ovšem na odhazovací balíček. (*Odhození / odstranění ze hry*, str. 8.)
 - Poznámka: Váš žeton taktiky na kartě zůstává, karta taktiky je stále vaší aktuální taktikou.




POLITICKÁ FÁZE

Během Politické fáze může hráč provést nejvýše jednu politickou akci:

- ▷ Připravit událost.
 - ▷ Vést agresi.
 - ▷ Vyhlásit válku (nelze během posledního kola).
 - ▷ Nabídnout smlouvu (nelze ve hře 2 hráčů).
 - ▷ Zrušit smlouvu (nelze ve hře 2 hráčů).
 - ▷ Odstoupit ze hry (nelze ve věku IV).
- 👑 Tento symbol na vojenské kartě znamená, že daná karta se hraje jako politická akce.

PŘÍPRAVA UDÁLOSTI

Událost je zelená vojenská karta označená symbolem  v pravém horním rohu. Událost připravíte následovně:



- ▷ Položte vybranou událost ze své ruky zakrytě na balíček budoucích událostí.
- ▷ **Získáte tolik bodů kultury**, jakého věku je připravovaná událost.
- ▷ Otočte vrchní kartu z balíčku aktuálních událostí a vyhodnoťte její efekt. Pokud se jedná o území, vyhodnoťte kolonizaci. (*Aktuální události*, str. 7.)
- ▷ Jestliže šlo o poslední kartu z balíčku aktuálních událostí:
 - Zamíchejte karty budoucích událostí.
 - Roztřídte je (lícem dolů) podle věků tak, aby karty z dřívějších věků byly v balíčku nad kartami z věků pozdějších.
 - Z karet se stává balíček aktuálních událostí. Umístěte jej na příslušné místo na vojenském plánu.

Poznámka: Událost, kterou takto hráč připraví, bude odkryta a vyhodnocena v některém z příštích tahů.

VEDENÍ AGRESE

Agrese je hnědá vojenská karta se slovem „agrese“ v názvu. Agresi zahrajete následovně:



- ▷ Vložte kartu agrese z ruky.
- ▷ **Zaplaťte vojenské akce** zobrazené vedle symbolu koruny.
- ▷ Oznamte, kterého hráče chcete napadnout.
 - Nesmíte napadnout hráče, se kterým jste uzavřeli smlouvu, jež útok zakazuje.
 - Nesmíte napadnout hráče, jehož síla je stejná jako vaše nebo vyšší.
 - Nezapomeňte si započítat všechny bonusy, které můžete uplatnit při útoku na daného hráče.
 - Bonusy ze smlouvy, která je útokem zrušena, se nezapočítávají.
- ▷ Pokud jste s napadeným uzavřeli smlouvu, která je zrušena v okamžiku útoku, odstraňte ji ze hry.
- ▷ Napadený se může agresi bránit pomocí dočasných bonusů k síle:
 - Může zahrát karty vojenského bonusu. **Obranný bonus** v horní části karty se přičte k jeho síle. (Po přičtení bonusu tyto karty odhodí.)
 - Za každou (zakrytě) **odhozenou** vojenskou kartu získá bonus +1.
 - Omezení: Celkový počet karet zahraničích nebo odhozených kvůli získání bonusu nesmí překročit **celkový počet vojenských akcí** napadeného hráče.
- ▷ Jestliže se napadenému podaří dorovnat nebo překonat sílu útočníka, agrese nebyla úspěšná. Bez efektu ji **odhodte**.
- ▷ Pokud napadený nechce či nemůže dorovnat nebo překonat sílu útočníka, žádné karty kvůli získání bonusu nehraje ani neodhazuje a agrese proběhne úspěšně:
 - Vyhodnoťte efekt agrese popsáný na kartě.
 - Jestliže se text odkazuje na cenu určité karty, počítejte s cenou vytištěnou na dané kartě; jakékoli modifikátory ignorujte.
 - Kartu agrese **odhodte**.



VYHLÁŠENÍ VÁLKY

Válka je šedá vojenská karta se slovem „válka“ v názvu. Válku vyhlásíte následovně:



- ▷ Vložte kartu války z ruky.
- ▷ **Zaplaťte vojenské akce** zobrazené vedle symbolu koruny.
- ▷ Oznamte, kterého hráče chcete napadnout.
 - Jestliže některá karta ve hře říká, že určitého hráče nemůžete napadnout, nesmíte mu vyhlásit válku.
- ▷ Pokud jste s napadeným uzavřeli smlouvu, která je zrušena v okamžiku útoku, odstraňte ji ze hry.
- ▷ Položte kartu války před sebe tak, aby vrchní stranou směřovala k napadenému hráči.
- ▷ Válka bude vyhodnocena na začátku vašeho příštího tahu. (*Vyhodnocení války*, str. 3.)
- ▷ Omezení: Válku nelze vyhlásit během posledního kola hry.

NABÍDKA SMLOUVY

Smlouva je modrá vojenská karta se symbolem potřásajících si rukou. Smlouvy nejsou součástí hry 2 hráčů. Smlouvu nabídnete následovně:



- ▷ Vložte kartu smlouvy z ruky.
- ▷ Oznamte, kterému hráči smlouvu nabízíte.
- ▷ Pokud je smlouva označena písmeny A a B, oznamte, kterou ze stran smlouvy chcete být. Pak už je na osloveném hráči, zda vaši nabídku přijme, či ne.
- ▷ Jestliže protihráč smlouvu odmítne, vezměte si kartu smlouvy zpátky na ruku. Vaše politická akce je ale pro tento tah vyčerpána.
- ▷ Pokud protihráč nabídku přijme, vložte smlouvu před sebe:
 - Jakákoli jiná smlouva, kterou před sebou máte vyloženou, se ruší (ať už byla uzavřena s tímto, nebo s jiným hráčem).
 - Poznámka: Stále ovšem můžete být účastníky smluv, které jiní hráči nabídli vám.
 - Položte uzavřenou smlouvu před sebe tak, aby byla odpovídající stranou natočena ke spoluhráči. (Stranou s písmenem A či B, případně libovolnou stranou, pokud jsou obě rovnocenné.)
 - Smlouva okamžitě vstupuje v platnost.
 - Poznámka: Smlouva zabráňující útoku nebo vyhlášení války neruší války, které již byly vyhlášené dříve.

ZRUŠENÍ SMLOUVY

Tato akce umožňuje hráči zrušit smlouvu, jejíž je účastníkem. Některé z výše popsaných politických akcí mohou samy způsobit zrušení smlouvy. Smlouvu zrušíte následovně:

- ▷ Vyberte smlouvu, jejíž jste účastníkem. Nemusí být nutně vyložena před vámi (tedy i pokud ji navrhli spoluhráč).
- ▷ Odstraňte kartu dané smlouvy ze hry. Její efekt okamžitě končí.

ODSTOUPENÍ ZE HRY

Svou politickou akci můžete použít i k tomu, abyste odstoupili ze hry.

- ▷ Váš národ okamžitě opouští hru. Prohráli jste.
- ▷ **Odhodte** všechny karty z ruky a všechny své vyložené karty odstraňte ze hry. Jste-li účastníkem smlouvy navržené spoluhráčem, odstraňte ze hry i tuto smlouvu.
- ▷ Jestliže jsou právě proti vám vyhlášeny jakékoliv války, hráči, kteří je vyhlásili, odstraní tyto karty válek ze hry a získají po 7 bodech kultury.
- ▷ Pokud ve hře zbývá už jen jediný hráč, je hra u konce a dotčným hráč vítězí.
- ▷ Jestliže ve hře zůstali ještě alespoň dva hráči, pokračují dál bez vás:
 - Balíčky karet aktuálního věku se nemění. (Takže se ve hře mohou objevit i karty určené jen pro hru více hráčů.)
 - Při začátku dalšího věku je třeba upravit nové balíčky karet podle aktuálního počtu hráčů. (*Příprava balíčků karet*, str. 2.)
 - Pokud ve hře zůstali jen dva hráči, pro další vyhodnocování událostí používají pravidla pro hru dvou hráčů. (*Vyhodnocení událostí*, str. 7.)
- ▷ Výjimka: **Hráč nemůže odstoupit ze hry během věku IV.**

AKČNÍ FÁZE

Během Akční fáze mohou hráči provádět akce popsané v této kapitole (i opakovaně a v libovolném pořadí). Za každou takovou akci je třeba zaplatit určitý počet civilních nebo vojenských akcí. Hráč naznačí utracení akcí tak, že z karty zřízení odsune stranou daný počet bílých / červených žetonů.

- ▷ **Během prvního tahu** mohou hráči pouze brát karty z nabídky. (Pokud si vezmou kartu divu, hned ji vyloží před sebe.)
- ▷ Akci nelze provést, pokud hráč není schopný provést všechny její kroky a zaplatit požadovaný počet akcí.
- ▷ Hráč se může rozhodnout ukončit Akční fázi, i když mu ještě zbývají nespoteřované civilní nebo vojenské akce.

Některé akce popsané v této kapitole mohou být také zahrány jako důsledek určitých karet. **Pokud je akce důsledkem efektu karty:**

- ▷ Taková akce nestojí žádné civilní ani vojenské akce, pokud na kartě není psáno jinak. (Výjimka: *Vyhlášení revoluce*, str. 5.)
- ▷ Akce může vyžadovat, aby hráč zaplatil dodatečné náklady (většinou jídlo, suroviny nebo body vědy). Tyto náklady je třeba zaplatit, pokud karta nestanoví, že lze akci provést zadarmo.

BRANÍ KARTY (JINÉ NEŽ DIV)

Z NABÍDKY

- ▷ Vyberte si v nabídce kartu (jinou než div).
- ▷ **Zaplaťte 1, 2 nebo 3 civilní akce.** Požadovaný počet je zobrazený pod daným polem na plánu nabídky karet.
- ▷ Vezměte si kartu do ruky.
- ▷ Omezení:
 - Hráč si nemůže vzít kartu z nabídky, pokud má už na ruce tolik (nebo více) karet, jaký je jeho celkový počet civilních akcí.
 - Hráč si nesmí vzít kartu technologie, pokud už má na ruce nebo vyloženou kartu se stejným názvem.
 - Pokud si hráč vezme kartu osobnosti, nemůže si vzít žádnou další osobnost tohoto věku. Toto platí i tehdy, když byla předchozí osobnost již odstraněna ze hry.

BRANÍ KARTY DIVU Z NABÍDKY

Div je fialová karta s řadou čísel ve spodní části. Tato čísla značí náklady na výstavbu jednotlivých částí divu. Jakmile si div z nabídky vezmete, hned jej vyložte:



- ▷ Vyberte si kartu divu z nabídky.
- ▷ **Zaplaťte tolik civilních akcí**, kolik vyžaduje symbol pod kartou v nabídce, plus jednu civilní akci navíc za každý svůj dokončený div (včetně např. divů, které se změnilo v ruiny důsledkem karty *Zub času*).
- ▷ Kartu divu hned před sebe vyložte a otočte ji o 90°, čímž znázorníte, že se jedná o **nedokončený div**.
- ▷ Omezení: Hráč si nesmí vzít další div z nabídky, pokud má před sebou stále nedokončený div.
- ▷ Poznámka: Hráč si smí vzít z nabídky kartu divu, i když dosáhl limitu počtu karet v ruce.
- ▷ Poznámka: Efekt divu neplatí, dokud není div dokončený.

ZVÝŠENÍ POPULACE

- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ **Zaplaťte tolik jídla**, kolik ukazuje bílé číslo pod poslední (alespoň částečně) obsazenou sekci žlutého pruhu (tj. nejvíce vpravo).

- ▷ Přesuňte žlutý žeton, který se nachází ve žlutém pruhu nejvíce vpravo, na oranžové pole volných človičků. (Žeton se stává volným človičkem.)
- ▷ Poznámka: Hráč nemůže zvýšit svou populaci, pokud už ve žlutém pruhu nemá k dispozici žádné žluté žetony.

STAVBA FARMY, DOLU

NEBO MĚSTSKÉ BUDOVY

- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ Vyberte si jednu ze svých vyložených karet farem, dolů nebo městských budov (včetně výchozích).
- ▷ **Zaplaťte tolik surovin**, kolik je uvedeno na kartě.
 - Poznámka: Stavební speciální technologie snižují cenu jen u městských budov.
- ▷ Přesuňte na kartu jednoho ze svých volných človičků.
- ▷ Pokud je to nutné, **upravte své ukazatele.**
- ▷ Omezení: Právý dolní roh na kartě zřízení ukazuje **maximální počet městských budov**. Pokud už hráč má tolik nebo více městských budov určitého typu, nesmí postavit další budovu tohoto typu. (Pokud se např. změní zřízení maximum hráče snižuje, nemusí se nadpočetných budov zbavovat.)

VYLEPŠENÍ FARMY, DOLU

NEBO MĚSTSKÉ BUDOVY

- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ Zvolte si jednu ze svých farem, dolů nebo městských budov (představují je človiči na odpovídajících kartách technologií).
- ▷ Zvolte si jinou vyloženou kartu technologie stejného typu, ale vyššího stupně.
- ▷ **Zaplaťte tolik surovin**, jaký je rozdíl mezi cenami obou karet.
 - Jestliže je cena jedné nebo obou karet nějak změněna, započítejte tyto modifikátory ještě před výpočtem rozdílu ceny.
- ▷ Přesuňte človička na kartu vyššího stupně.
- ▷ Pokud je to nutné, **upravte své ukazatele.**

ZNIČENÍ FARMY, DOLU

NEBO MĚSTSKÉ BUDOVY

- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ Vyberte jednu ze svých farem, dolů nebo městských budov (představují je človiči na odpovídajících kartách technologií).
- ▷ Přemístěte človička z této karty na oranžové pole na plánu hráče. (Stane se z něj volný človiček.)
- ▷ Pokud je to nutné, **upravte své ukazatele.**

VYLOŽENÍ OSOBNOSTI

Osobnost je zelená civilní karta s portrétem známé historické osobnosti v pravém horním rohu.



- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ Vyložte kartu osobnosti z ruky před sebe.
- ▷ Pokud už máte vyloženou jinou osobnost, nyní ji **nahradíte**.
 - Odhodte původní osobnost.
 - **Získáte 1 civilní akci zpět.**
- ▷ Efekt osobnosti se spouští ihned. Pokud je to nutné, **upravte své ukazatele.**

STAVBA ČÁSTI DIVU

- ▷ Tuto akci můžete provést, pouze pokud máte vyložený **nedokončený div**.
- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ **Zaplaťte tolik surovin**, kolik na divu ukazuje první dosud nezakryté číslo zleva.
- ▷ Toto číslo poté překryjte modrým žetonem ze svého modrého pruhu.
 - Jestliže v modrém pruhu nemáte žádné žetony, použijte jeden z karet technologií.
- ▷ Jestliže jste již postavili všechny části divu, stává se div **dokončeným**.
 - Vraťte všechny modré žetony z divu zpět do svého modrého pruhu.
 - Otočte kartu divu názvem vzhůru.
 - Efekt divu oded' začíná platit. Pokud je to nutné, **upravte své ukazatele.**
- ▷ **Jestliže některá karta umožňuje hráči postavit více částí divu současně za jednu akci**, je postup stejný. Hráč seče suroviny nutné k postavení všech zamýšlených částí, najednou je zaplatí a poté překryje všechna příslušná čísla modrými žetony.

VYVINUTÍ TECHNOLOGIE

Karty technologií poznáte podle toho, že mají v levém horním rohu symbol žárovky. Vedle něj je číslem uvedena cena technologie v bodech vědy. Existuje několik druhů karet technologií, všechny jsou popsány v sekci *Karty technologií* (str. 9).



- ▷ **Zaplaťte 1 civilní akci.**
- ▷ Z karet na ruce vyberte kartu technologie.
- ▷ **Zaplaťte tolik bodů vědy**, kolik je zobrazeno na kartě vedle symbolu žárovky.
 - U karet zřízení zaplaťte vyšší z obou uvedených cen.
- ▷ Vyložte kartu technologie před sebe.
 - Jestliže jde o speciální (modrou) technologii stejného typu, jakou už máte vyloženou, zůstává ve hře pouze karta vyššího stupně.
 - Většinou bývá původní karta nahrazena novou.
 - Ve vzácných případech může být odstraněna karta, kterou jste právě zahráli. Takový tah se pro účely dalších karet (např. *Einsteina*) stále počítá jako zahrání karty technologie.
 - Pokud jde o kartu zřízení, je předchozí zřízení nahrazeno. Odstraňte předchozí zřízení ze hry nebo nové položte na něj.
- ▷ Efekty speciálních technologií a zřízení ihned začínají platit. Pokud je to nutné, **upravte své ukazatele.**

VYHLÁŠENÍ REVOLUCE

Vyhlášení revoluce je zvláštní způsob, jak změnit státní zřízení.



- ▷ Z karet na ruce vyberte kartu zřízení.
- ▷ **Zaplaťte tolik civilních akcí**, jaký je váš celkový počet civilních akcí.
 - Pokud vám nějaká událost (*Rozvoj civilizace*) povoluje vyvinout technologii, můžete vyhlásit revoluci a zaplatit tento plný počet akcí.
 - Jestliže vám nějaká akční karta (*Zásadní objev*) umožňuje vyvinout technologii, můžete vyhlásit revoluci a zaplatit za ni plný počet akcí místo ceny vlastní akční karty.
 - Poznámka: Většinou to znamená, že nelze

vyhlásit revoluci, pokud nemáte k dispozici všechny své civilní akce.

- ▷ Zaplatte nižší počet bodů vědy uvedený na kartě zřízení.
- ▷ Vyložte kartu zřízení, čímž nahradíte zřízení předchozí. Buď jej odstraňte ze hry, nebo nově položte na něj.
- ▷ Efekty nového zřízení ihned začínají platit.
 - Pokud je to nutné, upravte své ukazatele.
 - Jestliže nové zřízení zvyšuje váš celkový počet civilních akcí, odsuňte všechny nové bílé žetony z karty – toto kolo je ještě nemůžete použít.
- ▷ Efekty karet, které se vyhodnocují v okamžiku vyvinutí technologie (*Da Vinci, Newton, Einstein*), se nyní vyhodnotí. (Takže po vyhodnocení karty *Newtona* budete mít 1 civilní akci k dispozici.)

ZAHRÁNÍ AKČNÍ KARTY

Akční karta je žlutá civilní karta.



- ▷ Zaplatte 1 civilní akci.
- ▷ Vyberte si akční kartu z ruky, ale ne takovou, kterou jste si vzali z nabídky během tohoto tahu.
- ▷ Kartu vyložte a vyhodnoťte její efekt:
 - Pokud se na kartě píše, že máte provést určitou další akci, postupujte podle běžných pravidel dané akce. Jediný rozdíl je, že za provedení nebudete platit žádné další civilní nebo vojenské akce.
 - Jestliže karta snižuje cenu něčeho pod 0, je výsledná cena 0.
 - Pokud se na akční kartě píše „vyviní technologii“, můžete i vyhlásit revoluci. Místo toho, abyste za tuto akční kartu platili 1 civilní akci, zaplatíte obvyklou cenu revoluce. (*Vyhlášení revoluce*, str. 5.)

- Píše-li se na kartě „postav jednu část divu“, můžete postavit jen jednu část, ačkoliv vám jiné karty ve hře umožňují postavit více částí najednou „za 1 civilní akci“.
- Jestliže nemůžete akci popsanou na akční kartě provést, nesmíte tuto kartu vůbec zahrát.
- Pokud karta říká, že získáváte něco navíc „v tomto tahu“, pak se daný bonus nezapočítává do přírůstku a není ani znázorněn žádným žetonem.
- Poznámka: Vojenskou akci navíc smíte použít k líznutí vojenské karty na konci tahu. (*Líznutí vojenských karet*, str. 6.)

- ▷ Po vyhodnocení efektu akční kartu odhodte.

STAVBA VOJENSKÉ JEDNOTKY

- ▷ Zaplatte 1 vojenskou akci.
- ▷ Zvolte si jednu ze svých vyložených karet vojenských technologií.
- ▷ Zaplatte tolik surovin, kolik je zobrazeno na kartě.
- ▷ Přesuňte na kartu jednoho ze svých volných človíků.
- ▷ Upravte své ukazatele.

VYLEPŠENÍ VOJENSKÉ JEDNOTKY


- ▷ Zaplatte 1 vojenskou akci.
- ▷ Zvolte si jednu ze svých vojenských jednotek (představují je človíci na kartách vojenských technologií).
- ▷ Zvolte si jinou vyloženou kartu vojenské technologie stejného typu, ale vyššího stupně.
- ▷ Zaplatte tolik surovin, kolik je rozdíl mezi cenami obou karet.
 - Jestliže je cena jedné nebo obou karet nějak změněna, započítejte tyto modifikátory ještě před výpočtem rozdílu ceny.

- ▷ Přesuňte človíka na kartu vyššího stupně.
- ▷ Upravte své ukazatele.

ROZPUŠTĚNÍ VOJENSKÉ JEDNOTKY

- ▷ Zaplatte 1 vojenskou akci.
- ▷ Vyberte jednu ze svých vojenských jednotek (představují je človíci na kartách vojenských technologií).
- ▷ Přemístěte človíka z této karty na oranžové pole na plánu hráče. (Stane se z něj volný človík.)
- ▷ Upravte své ukazatele.

ZAHRÁNÍ TAKTIKY

- ▷ **Taktika** je červená vojenská karta se symboly vojenských jednotek ve spodní části. 
- ▷ Zaplatte 1 vojenskou akci.
- ▷ Vyberte si z ruky kartu taktiky.
- ▷ Vyložte ji před sebe – pro tuto chvíli je to vaše exkluzivní taktika.
- ▷ Položte na ni svůj žeton taktiky. Tím z ní uděláte svou **aktuální taktiku**.
- ▷ Upravte svůj ukazatel síly. (*Karty taktiky*, str. 9.)
- ▷ Omezení: Zahrát nebo okopírovat taktiku lze pouze jednou za kolo.

OKOPÍROVÁNÍ TAKTIKY

- ▷ Zaplatte 2 vojenské akce.
- ▷ Zvolte si společnou kartu taktiky na poli taktik na vojenském plánu.
- ▷ Položte na ni svůj žeton taktiky. Odted' je to vaše aktuální taktika.
- ▷ Upravte svůj ukazatel síly. (*Karty taktiky*, str. 9.)
- ▷ Omezení: Zahrát nebo okopírovat taktiku lze pouze jednou za kolo.

KONEC TAHU

Po ukončení Akční fáze následuje fáze Konec tahu. Je třeba provést všechny níže uvedené kroky v tomto pořadí.

Pouze první krok vyžaduje hráčovo rozhodnutí. Jakmile si hráč vybere, které vojenské karty odhodí, zbytek fáze probíhá automaticky. Aby se hra zbytečně nezdržovala, další hráč může začít hrát, jakmile předchozí hráč odhodí vojenské karty.

ODHOZENÍ VOJENSKÝCH KARET

- ▷ Pokud počet vojenských karet, které máte na ruce, překračuje váš celkový počet vojenských akcí, musíte nyní všechny nadpočetné vojenské karty zakrýt odhodit.


POVSTÁNÍ

- ▷ Jestliže máte více nespokojených než volných človíků, váš národ čelí povstání a musíte přeskočit následující fázi Produkce. (*Nespokojení človíci*, str. 10.)

PRODUKCE


Pokud váš národ nečelí povstání, proveďte všechny následující kroky v tomto pořadí:

- ▷ **Posun na počítadlech**
 - Přičtěte si body vědy podle ukazatele přírůstku vědy.
 - Přičtěte si body kultury podle ukazatele přírůstku kultury.

- ▷ **Korupce**
 - V každé sekci modrého pruhu je první políčko zleva označeno záporným číslem.
 - Jestliže jsou všechna tato políčka zakryta modrými žetony, v národě se nevyskytuje korupce.
 - V opačném případě značí první odkryté záporné číslo zleva míru **korupce**.
 - Ztratíte tolik surovin, jak vysoká je míra korupce ve vašem národě.
 - Pokud jste ztratili všechny suroviny, ale nepokryli tím celou míru korupce, rozdíl dorovnejte jídlem.
- ▷ **Produkce jídla**
 - Za každého človíka na kartě farmy  přesuňte na tuto kartu jeden modrý žeton z modrého pruhu.
 - Pokud není v modrém pruhu dostatek žetonů, přesuňte všechny, které můžete (přitom začněte u karet farem nejvyššího stupně).
- ▷ **Spotřeba jídla**
 - V každé sekci žlutého pruhu je první políčko zleva označeno záporným číslem.
 - Jestliže jsou všechna tato políčka zakryta žlutými žetony, národ žádné jídlo nespotebovává.
 - V opačném případě značí první odkryté záporné číslo zleva míru **spotřeby jídla**.
 - Ztratíte tolik jídla, jak vysoká je spotřeba jídla vašeho národa.

- Pokud jste ztratili všechno jídlo, ale nepokryli tím celou spotřebu, ztrácíte 4 body kultury za každé chybějící jídlo.

PRODUKCE SUROVIN

- Za každého človíka na kartě dolu  přesuňte na tuto kartu jeden modrý žeton z modrého pruhu.
 - Pokud není v modrém pruhu dostatek žetonů, přesuňte všechny, které můžete (přitom začněte u karet dolů nejvyššího stupně).

LÍZNUTÍ VOJENSKÝCH KARET

- ▷ Za každou nevyužitou vojenskou akci si lízněte jednu vojenskou kartu z balíčku aktuálního věku.
 - Omezení: Hráč si může takto líznout nejvýše 3 karty.
 - Ve věku IV není žádný balíček vojenských karet, takže hráči si žádné vojenské karty nelížou.
- ▷ Jakmile si někdo lízne poslední vojenskou kartu z balíčku, zamíchejte odhazovací balíček vojenských karet aktuálního věku (str. 8) a umístěte jej na plán aktuálního věku.

OBNOVENÍ AKCÍ

- ▷ Přesuňte všechny bílé a červené žetony zpět na kartu zřízení. Všechny civilní a vojenské akce jsou opět k dispozici. Některé události mohou vyžadovat, abyste některé z akcí zaplatili ještě před začátkem svého dalšího tahu.

AKTUÁLNÍ UDÁLOSTI

Když některý hráč přidá do balíčku budoucích událostí jako svou politickou akci novou událost, otočí a vyhodnotí se vrchní karta z balíčku aktuálních událostí. Některé z událostí představují objev nového **území**. Takové události mají v názvu slovo „území“. Ostatní události mají zvláštní efekt (popsaný na kartě).

- ▷ Pokud byla otočena událost se zvláštním efektem, ihned se vyhodnotí.
- ▷ Jestliže bylo objeveno nové území, hráči se mohou pokusit je kolonizovat.



VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI

Postupujte podle textu na kartě.

- ▷ Pokud musí více hráčů učinit rozhodnutí, rozhodují se po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem, který událost otočil.
- ▷ Jestliže karta vyžaduje, aby si hráči porovnali statistiky, remízy se vyhodnocují následovně:
 - Vyšší hodnotu má aktuální hráč, případně hráč, který se dříve dostane na tah.
 - Poznámka: v některých případech (jako je *Terorismus* nebo *Útoky barbarů*) to může být nevýhoda.
 - Pokud se událost vyhodnocuje na konci hry, za aktuálního hráče se pro potřeby vyhodnocení remíz považuje začínající hráč.
 - Jestliže ovšem karta hovoří o „národu či národech“ s nejvíce nebo nejméně něčeho, při hře 2 hráčů se vztahuje jen k prvnímu z nich. Například „dva nejsilnější národy“ chápejte jako „nejsilnější národ“.
- ▷ Pokud efekt karty umožňuje hráči provést akci, kterou lze provést v Akční fázi, hráč se řídí jejími obvyklými pravidly, pouze za provedení neplatí civilní nebo vojenská akce (pokud karta událost nestanoví jinak).
 - Výjimka: Jestliže se na kartě píše „vyvíjí technologii“, hráč smí vyhlásit revoluci, ale ta ho bude stát všechny civilní akce, jako obvykle. (*Vyhlášení revoluce*, str. 5.)
- ▷ Jakmile je efekt události vyhodnocen, položte kartu na balíček proběhlých událostí. Nedostane se tedy do odhazovacího balíčku vojenských karet a hráči si ji nemohou znovu líznout.



KOLONIZACE

Pokud je právě otočenou událostí území, všichni hráči mají možnost pokusit se je kolonizovat. Hráči postupně nabízejí, jak velké vojsko jsou ochotni na kolonizované území poslat.

- ▷ Nabídka musí být vždycky celé číslo větší než nula a vyšší než předchozí nabídka (pokud už nějaká byla učiněna).
 - Hráči nesmí nabízet větší kolonizační sílu, než jakou mohou skutečně poslat.
- ▷ Hráči se v nabídkách střídají po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem, který kartu území otočil.
 - Je-li hráč na tahu, může zvýšit nabídku, nebo pasovat. Hráč, který jednou pasuje, už se aukce dále neúčastní.
 - Pokud nikdo nic nenabídne, je karta území odložena na balíček proběhlých událostí a kolonizace končí.
 - Jestliže někdo učiní nabídku, aukce pokračuje, dokud nezůstane jen jeden hráč. Tento hráč musí získané území kolonizovat.
- ▷ Vítěz aukce musí postavit **kolonizační výpravu** stejné (či vyšší) síly, jakou nabízel.
 - Hráč musí vyslat jednu nebo více vojenských jednotek. Součet jejich síly tvoří základní hodnotu síly kolonizační výpravy.
 - Vyslané jednotky mohou být slučovány do armád v závislosti na aktuální taktice hráče. Taktická síla armády se pak přičte k síle jednotek. (*Karty taktiky*, str. 9.)
 - K celkové síle se přičte **kolonizační bonus** 🏰. (*Kolonizační bonus*, str. 10.)
 - Hráč také může zahrát libovolný počet karet vojenského bonusu a přičíst si kolonizační bonus ve spodní části.
 - Poznámka: Není možné postavit kolonizační výpravu jen z bonusů. Hráč musí vždy vyslat alespoň jednu vojenskou jednotku.
 - Poznámka: Efekty karet, které ovlivňují sílu národa, jako např. *Napoleon* nebo *Alexandr*, se na kolonizační výpravu nevztahují.
- ▷ Poté, co hráč postaví kolonizační výpravu:
 - Vyslané jednotky jsou **obětovány**. Žluté žetony, které je představovaly, se vrátí do žlutého pruhu na plánu hráče.
 - Všechny použité karty vojenského bonusu jsou **odhozeny**.
- ▷ Hráč si získané území vyloží před sebe. z území se stává **kolonie**.
 - Hráč aktualizuje své statistiky:
 - Vyhodnotí trvalý efekt kolonie zobrazený ve spodní části karty.
 - Upraví svou pozici na ukazateli síly (poté, co obětoval jednotky).
 - Nakonec hráč vyhodnotí okamžité efekty kolonie zobrazené ve střední části karty:
 - 🏰 Hráč získá zobrazené množství surovin.
 - 🍲 Hráč získá zobrazené množství jídla.
 - 🧠 Hráč získá zobrazený počet bodů vědy.
 - 📖 Hráč získá zobrazený počet bodů kultury.
 - 👤 Hráč si zvýší **populaci o 1** za každý tento symbol.
 - 🗡️ Hráč si **lízne** z balíčku vojenských karet aktuálního věku zobrazený počet vojenských karet. Ignorujte limity karet na ruce. Tento efekt nelze využít během věku IV.
 - Poznámka: Pořadí vyhodnocení je důležité. Trvalý efekt může hráči přinést žluté nebo modré žetony, které mu umožní provést okamžitý efekt kolonie.



KARTY VE HŘE

Toto jsou obecná pravidla, která se vztahují k braní, hraní a odhazování karet. Základní funkce různých typů karet jsou vysvětleny na následujících stranách.

STUPEŇ KARTY

Stupeň karty je číselná hodnota, která odpovídá věku, z něž karta pochází: věk A = 0, věk I = 1, věk II = 2 a věk III = 3.

Stupeň vojenské jednotky, farmy, dolu nebo městské budovy je zároveň stupněm dané technologie. Jestliže nějaká karta odkazuje na **nejlepší důl, laboratoř, knihovnu** atd., znamená to človíka umístěného na kartě nejvyššího stupně daného typu.

KARTY NA RUCE

Na ruce může hráč držet jak civilní, tak vojenské karty.

CIVILNÍ KARTY

Civilní karty hráči získávají z nabídky karet. (*Braní karty (jiné než div)* z nabídky, str. 5.)

Protože civilní karty se neberou skrytě, mohou se hráči rozhodnout, že karty na ruce budou veřejné.

Počet civilních karet na ruce hráče je omezen jeho celkovým počtem civilních akcí. Pokud hráč dosáhne či překročí limit, nesmí si za žádných okolností na ruku vzít další civilní kartu. Pokud hráč již nějakým způsobem limit překročil (např. když se snížil jeho celkový počet civilních akcí), nemusí nadbytečné civilní karty odhazovat.

VOJENSKÉ KARTY

Vojenské karty si hráči zakrytí lížou z balíčku vojenských karet aktuálního věku.

Počet vojenských karet na ruce hráče je omezen jeho celkovým počtem vojenských akcí. Hráč sice může překročit tento limit, ale během fáze konce tahu musí nadpočetné vojenské karty odhodit. (*Odhození vojenských karet*, str. 6.)

VYLOŽENÉ KARTY

Vyložená karta leží lícem vzhůru na stole – buď před některým hráčem, nebo na poli taktik na vojenském plánu.

Jiné karty (na odhazovacích hromádkách, v balíčcích, v nabídce karet či ty, které mají hráči na ruce) se nepovažují za vyložené karty.

Pokud není stanoveno jinak, kdykoliv se určitě pravidlo nebo efekt vztahuje na osobnosti, kolonie, divy nebo technologie, myslí se tím pouze vyložené karty.

ODHOZENÍ / ODSTRANĚNÍ ZE HRY

Výraz „**odhodit**“ většinou znamená odhodit kartu z ruky. Naopak „**odstranit ze hry**“ znamená odhození již vyložené karty. v obou případech je karta odhozena na tutéž hromádku.

Pokud je civilní karta jednou odhozena nebo odstraněna ze hry, už se do hry nevrátí.

Naopak vojenské karty putují po odhození nebo odstranění ze hry zakrytý do **odhazovacího balíčku** vojenských karet odpovídajícího věku. Nezahrané karty se soupeřům neukazují.

Jakmile balíček vojenských karet aktuálního věku dojde, zamíchají se odhozené vojenské karty aktuálního věku a vytvoří se balíček nový.

Poznámka: Vyhodnocené události se přesunou do balíčku proběhlých událostí, tedy ne do vojenského odhazovacího balíčku.

ROZLOŽENÍ NÁRODA

DOPORUČENÉ ROZLOŽENÍ NÁRODA

hráčem vyhlášená válka

hráčem uzavřená smlouva

pokročilé vojenské technologie

pokročilé technologie farem a dolů

pokročilé technologie městských budov

exkluzivní taktika

výchozí vojenská technologie

výchozí technologie farem a dolů

výchozí technologie městských budov

Isaac Newton
Tvá nejlepší laboratoř nebo knihovna → rozdávaje navíc to **osobnost**
Kdykoliv vyvineš technologii, získáš zpět civilní akci.

Konec tahu:

plán hráče

dostupné akce

spotřebované akce

dokonalé divy

nedokončený div

kolonie

speciální technologie

STATISTIKY HRÁČE

Statistiky hráčů vychází z jejich vyložených karet a rozmístění žetonů na kartách či plánu hráče.

Symbole na spodním okraji karty znázorňují, jak daná karta ovlivní statistiky hráče:

- ▷ Pokud karta ke spuštění efektu vyžaduje človíky, připočítává se efekt znovu za každého nového človíka.
- ▷ Jestliže karta človíky nepotřebuje, symboly na spodním okraji karty znázorňují celkový efekt.
 - Výjimka: Karta taktiky znázorňuje přínos každé armády. (*Karty taktiky*, str. 9.)
 - Efekt divu se spouští až v momentě, kdy je div dokončen. (*Stavba části divu*, str. 5.)

Statistiky hráče mohou být také **ovlivněny** speciálními efekty některých vyložených karet.

Když pravidla nabádají k **upravení ukazatelů**, měl by se hráč přesvědčit, že jsou jeho žetony na ukazatelích na správných pozicích a že má patřičný počet bílých, červených, žlutých a modrých žetonů.

STATISTIKY


Ve hře existují ukazatele pro čtyři různá kritéria. (*Ukazatele*, str. 2.) Jsou vlastně jen informační, správný stav můžete kdykoliv zkontrolovat podle umístění človíků a vyložených karet.

UKAZATEL PŘÍRŮSTKU VĚDY

Tento symbol zobrazuje množství vědy, jež produkuje daná karta nebo každý človík na ní. Celkový přírůstek vědy sestává ze součtu všech těchto přírůstků a případných modifikátorů. Pokud je výsledek negativní, je celkový přírůstek vědy 0. Směrem nahoru není přírůstek vědy omezený.

UKAZATEL PŘÍRŮSTKU KULTURY

Tento symbol zobrazuje množství kultury, jež produkuje daná karta nebo každý človík na ní. Celkový přírůstek kultury sestává ze součtu všech těchto přírůstků a případných modifikátorů. Pokud je výsledek negativní, je celkový přírůstek kultury 0. Směrem nahoru není přírůstek kultury omezený.

Poznámka: Pokud může hráč získat  (na základě efektu karty) jen za určitých podmínek, nepřičítá se to k jeho přírůstku.

UKAZATEL SÍLY

Tento symbol na kartě taktiky značí, jakou taktickou sílu mají jednotlivé vytvořené armády. (*Karty taktiky*, str. 9.) Na ostatních kartách znázorňuje hodnotu síly, kterou přináší daná karta, případně každý človík na ní. Celková síla sestává ze součtu všech těchto hodnot a případných modifikátorů. Pokud je výsledek negativní, je celková hodnota síly 0. Směrem nahoru není hodnota síly omezena.

Poznámka: Vlastní síla vojenské jednotky se počítá, i když je jednotka součástí armády.

UKAZATEL SPOKOJENOSTI


😊 Každý tento symbol představuje 1 šťastnou značku produkovanou danou kartou nebo každým človíkem na ní.

😞 Obdobně tento symbol představuje -1 šťastnou značku produkovanou danou kartou nebo každým človíkem na ní. (Pozn.: Karta s tímto symbolem se nepovažuje za kartu produkující šťastné značky.)

Celkový počet šťastných značek získá hráč po sečtení všech šťastných značek a odečtení všech nešťastných. Pokud je výsledek nižší než 0, má hráč 0 šťastných značek. Je-li výsledek vyšší než 8, má hráč 8 šťastných značek.


Počet **šťastných značek** je označován též jako **ukazatel spokojenosti**.


KOLONIZAČNÍ BONUS

 Karty s tímto symbolem poskytují hráči kolonizační bonus. Upřesnění lze nalézt v textu karty. Kolonizační bonus má význam jen při kolonizaci (*Kolonizace*, str. 7).

CIVILNÍ A VOJENSKÉ AKCE

CELKOVÝ POČET AKCÍ

 **Celkový počet civilních akcí** hráče je roven součtu všech těchto symbolů na jeho vyložených kartách (včetně karty zřízení).

 **Celkový počet vojenských akcí** hráče je roven součtu všech těchto symbolů na jeho vyložených kartách (včetně karty zřízení).

Jednorázový efekt karty, který umožňuje hráči využít akci navíc jen „v tomto tahu“, neovlivňuje celkový počet akcí hráče.

PLACENÍ AKCÍ

Každý hráč má k dispozici tolik bílých / červených žetonů, kolik je jeho celkový počet civilních / vojenských akcí. Pokud jsou tyto žetony položené na kartě zřízení, představují **nespotřebované akce**. Po **zaplacení** akce se příslušné žetony akcí přesunou vedle karty zřízení – značí akce spotřebované v tomto kole. Pokud určitá akce vyžaduje zaplacení určitého počtu civilních / vojenských akcí, ale hráč jich nemá dostatek, nemůže akci provést.

Některé efekty karet umožňují hráči **získat akci zpět**. v tom případě přesune žeton spotřebované akce zpět na kartu zřízení. Jestliže hráč právě nemá žádné spotřebované akce, nic se nestane.

ZMĚNA CELKOVÉHO POČTU AKCÍ

Celkový počet akcí hráče se mění pouze tehdy, když vykládá určitou kartu nebo ji odstraňuje ze hry.

▷ Pokud se celkový počet akcí hráče zvyšuje, hráč si vezme příslušný počet bílých nebo červených žetonů z krabice a položí je na svou kartu zřízení. Jde tedy o nespotebované akce. (Výjimkou je *Vyhlášení revoluce*, str. 5.)

▷ Jestli se celkový počet akcí hráče snižuje, hráč vrátí odpovídající počet bílých nebo červených žetonů do krabice. Nejdříve odevzdává žetony spotřebovaných akcí. Nespotebované akce odevzdává jen tehdy, když nemá dost spotřebovaných.



Pokud se karta odstraňuje ze hry proto, že byla nahrazena jinou vyloženou kartou, hráč aktualizuje počet svých akcí najednou, nelze to rozdělit do dvou kroků. (Tedy ne, že nejdříve tři civilní akce ztrácí a ihned čtyři nové získává.)

ŽLUTÉ A MODRÉ ŽETONY

Do začátku hry má každý hráč na svém plánu k dispozici určitý počet žlutých a modrých žetonů. Většina z nich se nachází ve žlutém a modrém pruhu.

Oba pruhy se vždy doplňují zleva doprava. Každý žeton se tedy umístí do prvního prázdného políčka zleva. Pokud jsou všechna políčka zaplněna, umístí hráč nadpočetné žetony do pravé části pruhu. Počet žetonů obou barev není omezen.

Většina operací se žlutými a modrými žetony zahrnuje jejich přesouvání mezi plánem hráče a jeho vyloženými kartami. Výjimky jsou:

- ▷  Jestliže hráč vyloží kartu s jedním z těchto symbolů, získá příslušný počet modrých nebo žlutých žetonů. Pokud hráč tuto kartu odstraní ze hry, tyto žetony opět ztrácí.
- ▷  Pokud hráč vyloží kartu s jedním z těchto symbolů, ztrácí příslušný počet modrých nebo žlutých žetonů. Jestliže hráč tuto kartu odstraní ze hry, tyto žetony opět získá.

▷ Některé karty způsobují, že hráč získává nové žetony, vrací žetony do krabice nebo je bere soupeři. Konkrétní efekt je vždy popsán přímo na kartě.

Pokud hráč **získává žluté nebo modré žetony**, umístí je do příslušného pruhu na svém plánu.

Když hráč **ztrácí modré žetony**, odevzdává je ze svého modrého pruhu do krabice. Pokud jich v modrém pruhu nemá dostatek, musí odevzdat i žetony z farem a dolů (dle své volby).

Když hráč **ztrácí žluté žetony**, odevzdává je ze svého žlutého pruhu do krabice. Pokud jich ve žlutém pruhu nemá dostatek, odevzdá všechny, které může, ale už je nebere odjinud.

Jestliže má hráč **vzít žluté žetony jinému hráči**, vezme si je z jeho žlutého pruhu a přesune je do svého. Pokud dotčený hráč nemá dostatek žlutých žetonů, vezme si hráč jen tolik, kolik může.

ČLOVÍCI A POPULACE

Všechny žluté žetony, které se nacházejí jinde než ve žlutém banku, se označují jako **človíci**.

Volný človík je takový, který není umístěn na žádné kartě. Může to tedy být buď človík na oranžovém poli volných človíků, nebo človík značící chybějící šťastnou značku (viz dále).

Pokud má hráč **zvýšit svou populaci o 1**, přesune jeden žlutý žeton ze svého žlutého pruhu na oranžové pole volných človíků. Tím se z žetonu stává človík. Tato akce nestojí žádné jídlo.

Má-li hráč **zvýšit svou populaci**, postupuje podle běžných pravidel akce. (*Zvýšení populace*, str. 5.) Zvýšení populace obvykle stojí jídlo.

Jestliže má hráč **snížit svou populaci o 1**, přesune jednoho volného človíka zpět do žlutého pruhu. Pokud nemá žádného volného človíka, musí vzít jednoho z nějaké karty.

NESTOPROJENÍ ČLOVÍCI

Žlutý pruh hráče je rozdělen do sekcí. Každá z nich je označena šťastnou značkou a číslem. Číslo zobrazené nad první prázdnou sekcí zleva udává, kolik šťastných značek národ vyžaduje. Pokud má hráč méně šťastných značek, než je potřeba, rozdíl tvoří tzv. **nespokojení človíci**. Má-li hráč dostatek šťastných značek nebo více, nemá žádné nespokojené človíky. (*Ukazatel spokojenosti*, str. 10.)

Pokud má hráč na konci kola více nespokojených než volných človíků, jeho národ čelí povstání a hráč musí přeskočit fázi Produkce. (*Povstání*, str. 6.)

Poznámka: Hráči by se měli snažit, aby nalevo od žetonu spokojenosti neměli na žlutém pruhu žádné prázdné sekce. Pokud se to stane, je třeba nad každou takovou sekci umístit volného človíka. Jestliže hráč nemá dostatek volných človíků, bude čelit povstání, dokud tento problém neodstraní. Človíci použítí tímto způsobem jsou stále považováni za volné.



Poznámka: Není důležité, kteří z človíků jsou nespokojení, významný je pouze jejich počet (např. pro karty *Rebelie*, *Občanské nepokoje*, *Emigrace* a *Význam populace*). Nehraje roli, zda má hráč dostatek človíků k dorovnání chybějících šťastných značek – počet nespokojených človíků je stále stejný.

JÍDLO A SUROVINY

Jídlo a suroviny jsou znázorněny modrými žetony umístěnými na kartách farem a dolů. Každý z žetonů představuje množství jídla / suroviny, jež je zobrazeno na dané kartě.

ZISK JÍDLA A SUROVIN

Hráči většinou produkují jídlo a suroviny během fáze Produkce (str. 6). Další způsob, jak je získat, jsou jednorázové efekty některých karet.

Kdykoliv má hráč získat **jídlo nebo suroviny**, přesune patričný počet modrých žetonů ze svého modrého pruhu na jednu či více karet farem nebo dolů. Výsledné množství jídla / suroviny musí být přesně rovné množství, jež měl hráč získat.

Jestliže hráč v modrém pruhu nemá dostatek žetonů, získá nejbližší nižší možné množství. Pokud je modrý pruh prázdný, hráč nemůže získat žádné jídlo nebo suroviny. Pokud má hráč získat zároveň jídlo i suroviny, získává je v pořadí uvedeném na kartě.

ZTRÁTA JÍDLA A SUROVIN

Má-li hráč zaplatit jídlo či suroviny, má tři možnosti:

- Může vrátit modrý žeton požadované hodnoty z karty farmy nebo dolu do modrého pruhu (tedy zaplatit hodnotu zobrazenou na kartě).
- Nebo může přesunout modrý žeton vyšší hodnoty z karty farmy nebo dolu na kartu stejného typu nižšího stupně (tedy zaplatit rozdíl mezi oběma hodnotami).
- Případně může do modrého pruhu vrátit modrý žeton vyšší hodnoty a „rozměnit si“ – zpět si pak musí vzít tolik modrých žetonů takové hodnoty, aby byl schopný je uložit na svých kartách farem či dolů.

Výše popsané kroky je možné kombinovat dle potřeby. Celková hodnota platby musí být rovna ceně, kterou měl hráč zaplatit.

Jestliže je celková hodnota všech žetonů hráče nižší než požadovaná cena, hráč nesmí danou akci provést.

Ve vzácných případech může být hráč schopen cenu **přeplatit**, ale ne zaplatit přesně. v takovém případě smí hráč přeplatit, ale pouze za předpokladu, že jeho modrý pruh poté zůstane prázdný.

Poznámka: Hráči nikdy nesmí přesouvat modré žetony z karet technologií nižšího stupně na karty stupně vyššího.

Dočasné suroviny: Někdy smí hráč díky efektu karty využít nějaké suroviny navíc, ale jen v daném kole nebo za určitým účelem. Jakmile bude hrát akci, ve které je může použít, musí je použít.

Ztráta jídla nebo surovin se vyhodnocuje stejně jako platba. s tou výjimkou, že má-li hráč ztratit více jídla nebo surovin, než má, ztratí jen tolik, kolik může.

Vzít jídlo nebo suroviny soupeři znamená, že je soupeř ztratí a druhý hráč je získá. Přitom nelze získat víc, než soupeř může ztratit. (Poznámka: Oba hráči si ztrátu / zisk vyhodnocují sami – žetony se mezi hráči nepřesouvají.)

BODY VĚDY A KULTURY

K počítání bodů vědy a kultury slouží příslušná počítadla a žetony. Body hráči zpravidla získávají na konci tahu ve fázi Produkce (str. 6). Také některé jednorázové efekty karet umožňují hráčům získat body. Maximální počet bodů vědy ani kultury není omezen.

Zisk a : Kdykoliv hráč získává body, posune příslušný žeton na počítadle o odpovídající počet polí vpřed.

Ztráta a : Má-li hráč ztratit body, posune příslušný žeton na počítadle o odpovídající počet polí vzad, ale ne dál než k 0. Hráč nikdy nemůže mít méně než 0 bodů vědy a kultury.

Zaplacení bodů vědy: Vyhodnocuje se stejně jako ztráta bodů, s výjimkou toho, že hráč nemůže zaplatit víc bodů vědy, než aktuálně má. Nemá-li dostatek bodů vědy, nesmí provést akci, která platbu vyžaduje.

Dočasné body vědy: Někdy smí hráč díky efektu karty využít nějaké body vědy navíc, ale jen v daném kole nebo za určitým účelem. Jakmile bude hrát akci, ve které je může použít, musí je použít.

Vzít body kultury nebo vědy soupeři znamená, že je soupeř ztratí a druhý hráč je získá. Přitom nelze získat víc, než soupeř může ztratit.

POPIS KARET

CIVILNÍ KARTY

Zavlažování (technologie farem a dolů): cena v bodech vědy 3, typ technologie, hodnota každého modrého žetonu na kartě 2, efekt každého človíka na kartě 2.

Drama (technologie městských budov): cena v bodech vědy 3, typ technologie, cena v surovinách 3, efekt každého človíka na kartě 2.

Rytíři (vojenská technologie): cena v bodech vědy 5, typ technologie, cena v surovinách 3, efekt každého človíka na kartě 2.

Vlastenectví (akční karta): Vlastenectví, akční karta, a vylepšování vojenských jednotek a 1 vojenskou akci navíc.

Zákoník (speciální technologie): stupeň karty 6, cena za revoluci 1, efekt karty 1.

Teokracie (technologie zřízení): cena za revoluci 1, efekt karty 1, maximální počet městských budov 1.

Jobanka z Arku (osobnost): cena za jednotlivé části divu 1, efekt karty 1.

Bazilika sv. Petra (div): cena za jednotlivé části divu 1, efekt karty 1.

VOJENSKÉ KARTY

Kriminalita (událost): může být připravena jako událost, trvalý efekt kolonie, okamžitý efekt kolonie.

Území / kolonie (území / kolonie): může být připravena jako událost, trvalý efekt kolonie, okamžitý efekt kolonie.

Agrese (agrese): cena ve vojenských akcích 5, lze hrát jen jako politickou akci.

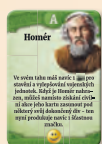
Válka (válka): cena ve vojenských akcích 5, lze hrát jen jako politickou akci, stupeň karty 2.

Smlouva (smlouva): lze hrát jen jako politickou akci, stupeň karty 2, písmena by měla směřovat k hráčům, kteří smlouvu uzavřeli.

Taktika (taktika): cena ve vojenských akcích 5, vojenské jednotky, z kterých se armáda skládá, taktická síla armády 5, obranný bonus 4, vojenský bonus 4, taktická síla zastaralé armády 3, kolonizační bonus 2.

OSOBNOSTI

HOMÉR



S divem, pod který hráč zasunul kartu *Homéra*, se jedná stejně, jako by na něm byla vytištěna šťastná značka navíc (např. pro účely karet *Michelangelo* či *Bazilika sv. Petra*).

Jestliže se karta div otočit lícem dolů jako následek *Zubu času*, kartu *Homéra* se neotáčí, a div tedy stále produkuje 1 šťastnou značku.

ČINGIŠCHÁN



Ve hře dvou hráčů se text „jedna ze dvou nejsilnějších“ mění na „nejsilnější“ (Majitel *Čingischána* nadále vyhrává remízy.)

Při formování armád může být každá jednotka pěchoty považována buď za pěchotu, nebo za jezdeckvo (ale ne za obě zároveň), podle toho, co je pro hráče výhodnější. Jednotky pěchoty jsou pro účely jiných karet (*Velká zeď*) považovány stále za pěchotu, bez ohledu na to, jakou roli mají v armádě.

Poznámka: *Čingischánova* schopnost zisku neovlivňuje hráčův přírůstek kultury.

MAXIMILIEN ROBESPIERRE



Hráč, který má právě vyloženou kartu *Robespierra*, musí za všechny vyhlášené revoluce platit vojenskými akcemi. Revoluce probíhá jako obvykle s tou výjimkou, že hráč za ni musí zaplatit tolik vojenských akcí, jaký je jeho celkový počet vojenských akcí, a všechny vojenské akce, které ze změny zřízení získá, se považují za spotřebované. Je ale možné později během tahu získat další vojenské akce zahráním určitých karet. Vojenská akce z *Vlastenectví* se revolucí nespotebovává, protože se nezapočítává do celkového počtu vojenských akcí. Pokud hráč použije k vyhlášení revoluce *Zásadní objev*, platí za revoluci všechny vojenské akce, ale žádnou civilní akci za zahrání karty *Zásadní objev*.

ISAAC NEWTON



Newton vrací civilní akci za vyvinutí technologie, i když to hráč provede v rámci efektu karty (např. *Zásadní objev*). Vyhlášení revoluce se též počítá jako vyvinutí technologie. Hráč má tedy po proběhnutí revoluce jednu civilní akci k dispozici.

JOHANN SEBASTIAN BACH



Při vylepšování budov se postupuje podle obvyklých pravidel (zaplatí se rozdíl v ceně surovin). Vylepšované budovy ovšem nemusí být stejného typu a mohou mít stejný stupeň. Pokud má původní budova stejnou nebo vyšší cenu než nová, je cena za vylepšení 0.

Hráč samozřejmě nesmí překročit povolený maximální počet městských budov stejného typu.

BILL GATES



Hráč používá své laboratoře stupně I nebo vyššího stejně jako doly: Kdykoliv jeho doly produkují suroviny, přidá po 1 moderním žetonu za každého človíka i na karty laboratoří. Žeton má stejnou hodnotu jako stupeň dané laboratoře. Je možné laboratoře využívat i pro skladování a rozměňování.

Pokud je *Bill Gates* odstraněn ze hry, laboratoře už suroviny neprodukují, ale hráč může až do konce hry využívat suroviny na nich uložené.

Produkce laboratoří se nezapočítává pro účely události *Význam průmyslu*.

DIVY

BAZILIKA SV. PETRA



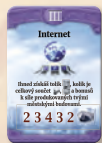
Se všemi ostatními vyloženými kartami s nejméně jednou šťastnou značkou jedná hráč stejně, jako by na nich byla vytištěna jedna šťastná značka navíc.

HOLLYWOOD



Započítávají se i všechny efekty, které ovlivňují produkci bodů kultury divadel a knihoven (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*).

INTERNET



Započítávají se i všechny efekty, které ovlivňují produkci bodů kultury (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*), vědy (*Newton*, *Einstein*) nebo obou (*Meier*).

UDÁLOSTI

ROZVOJ CIVILIZACE



Hráči neplatí civilní akci, ale všechny ostatní náklady ano (snížené o 1). Hráč smí také vyhlásit revoluci o jeden bod vědy levněji, ale spotřebuje tím všechny své civilní akce.

ZUB ČASU



Zničený div se pro všechny účely stále počítá jako dokončený div daného věku. To znamená, že hráči za něj platí jednu civilní akci navíc, když si berou z nabídky nový div. Také za něj lze získat body v události *Význam památek*, jiný hráč jej může využívat ve *Smlouvě o podpoře turistického ruchu* atd.

MEZINÁRODNÍ DOHODA



Platí běžná pravidla pro braní karet z nabídky. Jestliže si karty bere hráč, který je právě na tahu, smí je využít ještě během tohoto tahu.

Poté se nabídka karet doplní podle obvyklých pravidel, pouze se neodstraňují karty z předních pozic. Pokud takto skončí věk III, je vyvolán konec hry. Jestliže se tak stalo během tahu začínajícího hráče, následuje poslední kolo hry.

Nejsilnější hráč může tuto akci využít i v posledním kole.

HRA

VLAADI CHVÁTILA

Ilustrace: Milan Vavroň

Design grafického

rozhraní: Jakub Politzer

Grafický design: Filip Murmak

3D grafika: Radim Pech

Překlad: Dita Lazárková

Karel Vlasák

Hlavní tester: Vít Vodička

Testeři deskové verze: Vítek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matuš, Kreten, Marcela, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mírek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon a mnoho dalších.

Online testeři: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widlak, nexpyr, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabric, Jason Chu, Artur Jedlinski, Florian Monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles Clairet, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow a mnoho dalších.

Poděkování: Vítkovi Vodičkovi, Filipu Murmakovi, Václavu Židkovi a Jiřímu Hofírkovi za mnoho skvělých online i offline her a nespočet prodiskutovaných hodin, Milanu Vavroňovi za nádherné ilustrace, Jasonu Holtovi za skvělou práci na pravidlech a průvodci a Petru Murmakovi a všem z CGE za to, že tato nová verze mohla vzniknout.

Speciální poděkování: Nicolasi d'Halluinovi za implementaci online prototypu na www.boardgaming-online.com a všem, kteří hru po celé roky s radostí hráli a podporovali.

© Czech Games Edition, říjen 2015. www.CzechGames.com

