

# PRŮVODCE HROU

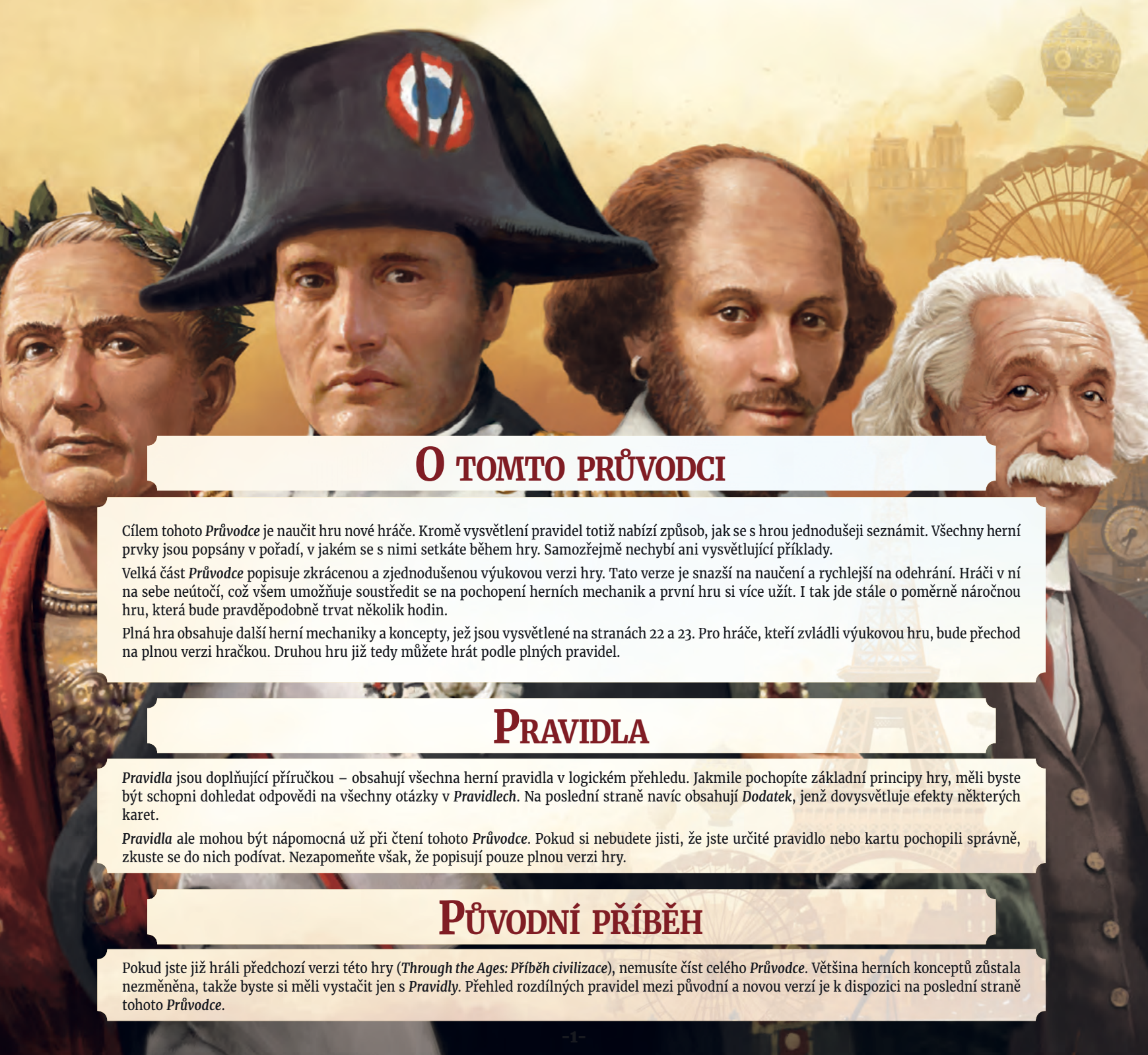
Vlaada Chvátil

## THROUGH the AGES

NOVÝ PŘÍBĚH CIVILIZACE

V *Through the Ages* se hráči snaží vybudovat civilizaci, která přetrvá od starověku až do současnosti a za-  
nechá v historii nesmazatelnou stopu. Vaše civilizace bude získávat body kultury podle toho, jak výrazně  
ovlivní světové události a umění její literatura, drama, náboženství, velkolepé stavby a vůdčí osobnosti.  
Všechny národy mají stejné startovní podmínky, ale každým novým rozhodnutím se od sebe víc a víc od-  
lišují. Je na vás, zda se rozhodnete dobýt svět uměním, drancováním slabších soupeřů nebo vybudováním  
sítě rychlých občerstvení. Na konci hry vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů kultury.

*Through the Ages*: jaký příběh vytvoříte vy?



### O TOMTO PRŮVODCI

Cílem tohoto *Průvodce* je naučit hru nové hráče. Kromě vysvětlení pravidel totiž nabízí způsob, jak se s hrou jednodušeji seznámit. Všechny herní prvky jsou popsány v pořadí, v jakém se s nimi setkáte během hry. Samozřejmě nechybí ani vysvětlující příklady.

Velká část *Průvodce* popisuje zkrácenou a zjednodušenou výukovou verzi hry. Tato verze je snazší na naučení a rychlejší na odehrání. Hráči v ní na sebe neútočí, což všem umožňuje soustředit se na pochopení herních mechanik a první hru si více užít. I tak jde stále o poměrně náročnou hru, která bude pravděpodobně trvat několik hodin.

Plná hra obsahuje další herní mechaniky a koncepty, jež jsou vysvětlené na stranách 22 a 23. Pro hráče, kteří zvládli výukovou hru, bude přechod na plnou verzi hračkou. Druhou hru již tedy můžete hrát podle plných pravidel.

### PRAVIDLA

*Pravidla* jsou doplňující příručkou – obsahují všechna herní pravidla v logickém přehledu. Jakmile pochopíte základní principy hry, měli byste být schopni dohledat odpovědi na všechny otázky v *Pravidlech*. Na poslední straně navíc obsahují *Dodatek*, jenž dovysvětluje efekty některých karet.

*Pravidla* ale mohou být nápomocná už při čtení tohoto *Průvodce*. Pokud si nebudete jisti, že jste určité pravidlo nebo kartu pochopili správně, zkuste se do nich podívat. Nezapomeňte však, že popisují pouze plnou verzi hry.

### PŮVODNÍ PŘÍBĚH

Pokud jste již hráli předchozí verzi této hry (*Through the Ages: Příběh civilizace*), nemusíte číst celého *Průvodce*. Většina herních konceptů zůstala nezměněna, takže byste si měli vystačit jen s *Pravidly*. Přehled rozdílných pravidel mezi původní a novou verzí je k dispozici na poslední straně tohoto *Průvodce*.

# PŘÍPRAVA HRY – ROZLOŽENÍ NÁRODA

V *Through the Ages* není žádná mapa.  
Svůj národ budujete na stole přímo před sebou, kolem plánu hráče.

## PLÁN HRÁČE

Výchozím prvkem národa je plán hráče. Připravte jej následovně:

- Zvolte si barvu.
- Položte plán hráče dané barvy před sebe. Kolem něj nechte dostatek prostoru, aby se váš národ mohl rozrůstat.

## ŽETONY V BARVĚ HRÁČE

Každý hráč si vezme sadu 7 dřevěných žetonů ve své barvě. Před první hrou je polepte dodanými samolepkami.



žeton taktiky



žeton bodů kultury



žeton bodů vědy



žeton přírůstku kultury



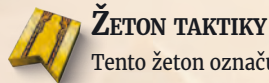
žeton přírůstku vědy



žeton síly



žeton spokojenosti



### ŽETON TAKTIKY

Tento žeton označuje aktuální taktiku národa.



### ŽETONY BODŮ

Osmiboké žetony se používají na počítadle bodů vědy a kultury.



### ŽETONY UKAZATELŮ

Kulaté žetony znázorňují aktuální stav čtyř ukazatelů každého národa – přírůstek kultury a vědy, vojenské síly a spokojenosti.

Žeton spokojenosti umístěte na pole 0 ukazatele spokojenosti na svém plánu hráče.

## OSTATNÍ ŽETONY (KOSTIČKY)

Součástí hry jsou čtyři sady průsvitných plastových žetonů (kostiček) – bílé, červené, žluté a modré. Do začátku hry bude každý hráč potřebovat následující:

- 16 modrých žetonů umístěte na políčka modrého pruhu na plánu hráče.
- 25 žlutých žetonů umístěte na všechna zbylá políčka na plánu hráče – 18 do žlutého pruhu, 1 na oranžové pole volných človíků a 6 na karty technologií.
- 4 bílé a 2 červené žetony položte napravo od plánu hráče.

Po počátečním rozestavení vraťte všechny zbývající žetony do krabice nebo je nechte ležet někde na dosah. Ve většině případů budete přesouvat žetony jen v rámci svého národa. Jen vzácně si budete brát nové žetony z krabice nebo je do ní vracet.

## MODRÝ PRUH

Modré žetony představují jídlo a suroviny. Na kartě farmy jsou jídlem, na kartě dolu pak surovinami. Nevyužitá modrá žetona se skladují v modrém pruhu.

Když človíci produkují jídlo a suroviny, přesunete žetony z modrého pruhu na příslušné karty. Vždy berte nejdříve ty žetony, které jsou v pruhu nejvíce vpravo.

Spotřebované jídlo a suroviny se vrací zpět do modrého pruhu. Doplněte jej vždy zleva doprava.

Pokud vyprázdníte celou jednu sekci modrého pruhu, znamená to, že váš národ skladuje příliš mnoho jídla a surovin. To samo o sobě není problém, pokud některé z nich stihnete během svého tahu utratit. Ale pokud budete mít některé sekce zcela prázdné i na konci tahu, váš národ bude čelit korupci.

## ČLOVÍCI

Seďm žlutých žetonů, které se nacházejí jinde než ve žlutém pruhu, se nazývá „človíci“. Představují výchozí populaci národa.

Šest z nich už je rozmístěno na různých kartách. Tito človíci představují jednu vojenskou jednotku, dvě farmy, dva doly a jednu laboratoř.

Seďmý človík je umístěn na oranžovém poli, říká se mu „volný človík“. Zatím nedělá nic užitečného, ale je připraven kdykoliv začít pracovat.

## ŽLUTÝ PRUH

Žetony ve žlutém pruhu zatím nepředstavují človíky. Můžete o nich uvažovat jako o nevyužitých půdách na svém území.

Kdykoliv se má vaše populace zvýšit, vezměte první žeton zprava ze žlutého pruhu a umístěte jej na oranžové pole volných človíků. Získáte tak človíka, ale zároveň se snížilo množství volné půdy na vašem území. Jak se hustota zalidnění zvyšuje, rostou i nároky obyvatel. Ty jsou představovány jednotlivými sekcemi ve žlutém pruhu.

Na začátku hry národ nespotebovává uskladněné jídlo. Zatím jim stačí, co si

## VÝCHOZÍ TECHNOLOGIE

Šest karet vytištěných na plánu hráče představuje výchozí technologie každého národa. Pro všechny účely je považujte za karty, ačkoliv jsou jen vytištěné na plánu. Vidíte zde, jaké technologie již váš národ zná a může rozvíjet.

## VOJENSKÉ TECHNOLOGIE (ČERVENÉ)

Technologie *Bojovníků* umožňuje cvičit bojovníky – vojenské jednotky. 1 človík umístěný na této kartě představuje 1 vojenskou jednotku. Symbol na spodním okraji karty udává sílu každé jednotky. Počáteční jednotka bojovníků tedy dává národu výchozí sílu 1.

Symbol v pravém horním rohu znamená, že jednotky *Bojovníků* patří k pěchotě. Později ve hře možná vytvoříte i pokročilé vojenské jednotky jako jezdeckvo a dělostřelectvo .



### Konec tahu:



sami uloví nebo vypěstují. Uskladněné jídlo využíváte, jen když chcete svou populaci zvýšit. Náklady na zvýšení populace jsou zobrazeny pod každou sekcí žlutého pruhu. Jak se ale populace národa zvyšuje, žlutý pruh se vyprázdňuje. Postupně budete muset kvůli udržení populace spotřebovat i nějaké uskladněné jídlo a i zvýšení populace bude nákladnější.



# PŘÍPRAVA HRY – HERNÍ PLÁNY

Rozložte herní plány uprostřed stolu. Jejich vzájemná poloha nehraje roli, ale všichni by na ně měli snadno vidět.

## BALÍČKY KARET

Ve hře jsou dva typy karet – civilní a vojenské. Některé civilní karty už jsme si představili – všechny výchozí technologie vytištěné na plánech hráčů jsou civilní karty věku A. Vojenské karty se do hry dostanou později.

- Rozřídíte karty do osmi balíčků podle symbolů na rubech.

První výuková hra má být kratší a ne příliš vojenská. Proto je třeba některé balíčky upravit:

- Oba balíčky věku III vraťte do krabice. První hra skončí už po druhém věku.
- Z vojenských balíčků věků I a II použijete pouze následující karty:
  - události a území (zelené karty se symbolem **U** v pravém horním rohu)
  - taktiky (červené karty se symboly vojenských jednotek ve spodní části)
  - karty vojenského bonusu (napůl hnědé a napůl zelené karty)



Pokud budete hrát v méně než čtyřech hráčích, musíte upravit i balíčky civilních karet. Ve hře 2 nebo 3 hráčů je třeba odstranit některé karty.

Karty, které je třeba odstranit, jsou v pravém horním rohu označeny:

- Ve hře 3 hráčů odstraňte z každého balíčku 3 karty označené v rohu **4**.
- Ve hře 2 hráčů odstraňte z každého balíčku 6 karet se symbolem **3+** a 3 karty se symbolem **4**.

Nyní tedy máte připravených šest balíčků, které budete v první hře potřebovat.

- Každý balíček zvlášť zamíchejte.

Během přípravy hry budete potřebovat jen karty věku A. Karty věků I a II zatím odložte stranou.

## PLÁN NABÍDKY KARET

Z nabídky karet si hráči mohou brát civilní karty. Je to centrální prvek hry. Národy se budou rozrůstat podle toho, jaké karty si hráči z nabídky budou brát. Umístěte plán nabídky tak, aby na něj každý dosáhl.

Vyložte do nabídky 13 karet z civilního balíčku věku A, obrázkem vzhůru.



## PLÁN VĚDY

Věda představuje znalosti národa a jeho schopnost objevovat a přejímat nové ideje a vynálezy.

### UKAZATEL PŘÍRŮSTKU VĚDY

Přírůstek vědy udává, kolik bodů vědy národ vyprodukuje každé kolo. Mění se pokaždé, když hráč postaví nebo zničí něco, co produkuje vědu.

- Žetony přírůstku vědy (kulaté) všech hráčů začínají na políčku 1 ukazatele přírůstku vědy.

Hráči mají do začátku postavenou už jednu laboratoř **U** věku A – človík na kartě **Základy vědění**. Symbol **1** na spodním okraji karty značí, že každá laboratoř na této kartě produkuje každé kolo 1 vědu. Proto všichni začínají s přírůstkem 1.

### POČÍTADLO BODŮ VĚDY

Národy během hry získávají body vědy (🌀), většinou v závislosti na svém přírůstku vědy. Body vědy jsou třeba k vývinu nových technologií.

- Žetony bodů vědy (osmiboké) všech hráčů začínají na políčku o počítadla bodů vědy.

Na začátku hry nemáte žádné body vědy. Ale protože váš přírůstek vědy je 1, získáte svůj první bod vědy už na konci prvního tahu.

## PLÁN KULTURY

Kultura v této hře představuje vliv daného národa na dění ve světě. Každý národ potřebuje šířit svou kulturu, ať už prostřednictvím umění, náboženství, divů, nebo dokonce za pomoci agresí a válek. Na konci hry vítězí národ s nejvíce body kultury.

### UKAZATEL PŘÍRŮSTKU KULTURY

Přírůstek kultury udává, kolik bodů kultury národ vyprodukuje každé kolo. Mění se pokaždé, když hráč postaví nebo zničí něco, co produkuje kulturu.

- Žetony přírůstku kultury (kulaté) všech hráčů začínají na políčku o ukazatele přírůstku kultury.

Všimněte si, že karta **Náboženství** je na plánu hráče jediné, co dokáže produkovat kulturu. Ale protože na ní zatím nemáte človíky, nemáte ani chrámy **U**, takže váš národ zatím žádnou kulturu neprodukuje.

### POČÍTADLO BODŮ KULTURY

Národy během hry získávají body kultury (🌀), většinou v závislosti na svém přírůstku kultury, ale také jako důsledek některých akcí. Může se stát, že národ některé body kultury i ztratí.

- Žetony bodů kultury (osmiboké) všech hráčů začínají na políčku o počítadla bodů kultury.

## PLÁN AKTUÁLNÍHO VĚKU

Tato destička je určena pro civilní a vojenský balíček karet aktuálního věku.

### CIVILNÍ BALÍČEK AKTUÁLNÍHO VĚKU

Obsahuje karty, které se vykládají do nabídky karet.

- Poté, co vyložíte karty věku A do nabídky, položte zbytek balíčku na plán aktuálního věku.

### VOJENSKÝ BALÍČEK AKTUÁLNÍHO VĚKU

Obsahuje karty, které si hráči mohou líznout na konci tahu. Ve věku A ovšem zůstává prázdný. Vojenské karty věku A si hráči nelíznou.



## VOJENSKÝ PLÁN

### UKAZATEL SÍLY

Síla představuje bojové schopnosti vojenských jednotek národa, jeho znalost válečnictví a vojenských vynálezů. Ve výukové hře není síla tak zásadní jako ve hře plné, protože v ní nedochází k přímým konfliktům. I přesto je síla stále potřebná, protože silnější národy mohou těžit z událostí, které se stanou během hry, zatímco slabší národy mohou být událostmi poškozeny.

- Žetony síly všech hráčů začínají na políčku 1 na ukazateli síly.



Na plánu hráče máte 1 človíka na kartě *Bojovníků*. Ten představuje vojenskou jednotku se silou 1, proto všichni hráči začínají na jedničce.

### POLE TAKTIK

Prostor uvnitř vojenského plánu se nazývá pole taktik. Během hry se sem budou umísťovat vojenské karty taktik. Znázorní se tak, že jde o taktiky známé všem národům.

- Položte žetony taktiky všech hráčů na pole taktik.

Tyto žetony označují aktuální taktiku každého hráče. Na začátku hry neleží na žádné kartě – všichni tedy začínají bez taktiky.

### BALÍČKY UDÁLOSTÍ

První dvě místa zleva na okraji vojenského plánu jsou určena balíčkům událostí. Obsahují karty událostí, které se stanou během hry. Několik prvních událostí je náhodně vybráno z vojenského balíčku věku A. Umístěte je na pole aktuálních událostí. Události věku A jsou jen pozitivní.

- V závislosti na počtu hráčů náhodně vyberte 4, 5 nebo 6 karet z vojenského balíčku věku A a vytvořte z nich balíček aktuálních událostí (lícem dolů). Obecně připravíte vždy o 2 karty více, než je ve hře hráčů.
- Zbylé karty vraťte do krabice, aniž byste si je prohlédli.

Během hry mohou hráči připravovat další události tak, že kartu události z ruky položí zakrytý na balíček budoucích událostí. Kdykoliv někdo přidá novou budoucí událost, otočí se svrchní karta z aktuálních událostí. Jakmile dojdou události věku A, balíček budoucích událostí se stane novými aktuálními událostmi.

Místo pro balíček budoucích událostí je na začátku hry prázdné.

### BALÍČEK PROBĚHLÝCH UDÁLOSTÍ

Události se po vyhodnocení odhazují obrázkem vzhůru na hromádku proběhlých událostí. Tyto události už se do hry znovu nedostanou.

## ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Libovolným způsobem určete začínajícího hráče. Po celou hru je začínajícím hráčem stále stejný hráč, nejde o žádnou speciální roli. Jen je důležité si pamatovat, kdo je začínajícím hráčem, z toho důvodu, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů. Pokud chcete, můžete označit začínajícího hráče tak, že pod jeho plán částečně zasunete nevyužitou vojenskou kartu věku A.

### AKCE V PRVNÍM KOLE

Během prvního tahu nemají hráči k dispozici všechny akce. Bílé a červené žetony vedle plánu hráče představují spotřebované akce. Nespotebované akce se značí bílými a červenými žetony umístěnými na kartě zřízení.

- Začínající hráč přesune na svou kartu *Despocie 1* bílý žeton.
- Následující hráč (ve směru hodinových ručiček) přesune na svou kartu *Despocie 2* bílé žetony.
- Případný třetí hráč bude mít k dispozici 3 bílé žetony.
- Případný čtvrtý hráč pak může v prvním kole využít všechny 4 bílé žetony.

V prvním tahu tedy mají hráči k dispozici 1, 2, 3 nebo 4 civilní akce a žádné vojenské akce.



# PŘEHLED HRY

Nyní se můžete pustit do hry. Ta bude probíhat následovně:

## PRVNÍ KOLO

Hra začíná obdobím starověku, který slouží jako přípravné kolo pro zbytek hry. V prvním kole mají hráči k dispozici jen několik málo civilních akcí. Tím, které karty si vezmou z nabídky, začínají formovat směr, kterým se jejich národ bude rozvíjet. Tah každého hráče končí produkcí vědy, jídla a surovin.

## DRUHÉ KOLO

Počínaje druhým kolem se na začátku tahu každého hráče v nabídce objeví několik nových civilních karet. Ve druhém kole začíná období středověku, takže se v nabídce začnou objevovat karty věku I.

Během druhého kola začínají hráči budovat a rozvíjet své národy. Mohou již využívat všechny své civilní a vojenské akce a mohou provádět i jiné akce než jen brání karet. Také si budou moci na konci tahu líznout vojenské karty.

## POKRAČOVÁNÍ HRY

Od třetího kola dál budete mít k dispozici i vojenské karty. Díky těmto kartám budete moci přijímat politická rozhodnutí a vylepšovat svá vojska pomocí nových taktik. Samozřejmě pokračujete v budování samotného národa – zvyšujete populaci, vyvíjíte nové technologie a zvyšujete svou produkci jídla, surovin, vědy a kultury. Dalším úkolem je udržovat obyvatelstvo spokojené a možná se budete muset vypořádat i s korupcí.

## ZMĚNA VĚKU

Jakmile dojde balíček civilních karet věku I, začíná věk II, novověk. Některé zastaralé karty se odhodí a nároky obyvatelstva se zvyšují, ale jinak probíhá hra podle stále stejných pravidel. Do hry se dostanou civilní a vojenské karty věku II, nabízející pokročilé technologie, přelomové technické objevy a osvědčené osobnosti.

## KONEC HRY

Výuková hra je zkrácená. Jakmile dojde balíček civilních karet věku II, hra je u konce. Některé zastaralé karty jsou opět odhozeny a opět se zvýší nároky vašeho národa. Začíná věk III, současnost, ale karty věku III nebudete tentokrát potřebovat. Každý hráč má nyní k dispozici nejméně jeden tah, během něhož může provést na svém národě ještě pár závěrečných úprav. Úplně poslední tah bude patřit hráči po pravici začínajícího hráče, aby měli všichni k dispozici stejný počet tahů. Vítězí hráč s nejvíce body kultury.

## UČTE SE BĚHEM HRY

Tuto příručku můžete číst přímo během výukové hry. Připravte hru popsaným postupem. Pak si přečtete následující kapitoly *První kolo* a odehrajte první kolo hry. Přečtete si kapitoly *Druhé kolo* a opět dané kolo odehrajte. Poté si přečtete kapitoly *Následující kola* a odehrajte celý první věk. Jakmile balíček civilních karet věku I dojde, přečtete si kapitoly *Konec věku*. Zároveň si přečtete i *Konec výukové hry*, abyste věděli, co vás čeká a na co se máte zaměřit během věku II.

# PRVNÍ KOLO

*První kolo je sice nejjednodušší, ale i tak je základem pro rozvoj vašeho národa.*

Hra začíná starověkem, přípravným kolem, během něž si hráči pouze berou karty z nabídky. Vytvářejí tak prastaré dědictví svého národa.

Tah má v prvním kole pouze dvě fáze:

- V Akční fázi si můžete vzít jednu či více karet z nabídky.
- Během fáze Konec tahu pak váš národ vyprodukuje jídlo, suroviny a vědu. Tah ukončíte tím, že pro příští kolo obnovíte všechny své akce.

## AKČNÍ FÁZE

*V prvním kole máte k dispozici jen omezený počet akcí a omezené možnosti, jak je využít.*

### POČÁTEČNÍ AKCE

Každý hráč začíná hru s odlišným počtem bílých žetonů na své kartě *Despocie*. Každý bílý žeton na této kartě představuje jednu nespotřebovanou civilní akci.

Ostatní bílé žetony, stejně jako oba červené, jsou během prvního kola umístěny vedle karty zřízení – jsou „spotřebované“.

Pro první tah máte k dispozici jen 1, 2, 3 nebo 4 civilní akce, v závislosti na vašem pořadí ve hře. Tyto akce můžete použít pouze k brání karet z nabídky.

V pozdějších kolech budete mít na začátku tahu k dispozici všechny své akce.

### BRÁNÍ KARET

Počáteční nabídka obsahuje 13 karet věku A. Vztít si kartu z nabídky stojí vždy určitý počet civilních akcí. Tato cena je zobrazena na plánu nabídky vždy pod příslušnou kartou – každá z prvních pěti karet stojí 1 civilní akci, další čtyři karty po 2 akcích a poslední čtyři po 3 akcích.

Abyste si mohli vztít kartu z nabídky, musíte tedy zaplatit stanovený počet civilních akcí zobrazených na plánu nabídky pod ní.

### PLACENÍ CIVILNÍCH AKCÍ

Civilní akce zaplatíte tak, že přesunete odpovídající počet bílých žetonů z karty zřízení pryč z plánu hráče. Tím naznačíte, že jde o spotřebované akce. V tomto tahu už je nebudete moci využít.

Začínající hráč má k dispozici pouze jednu civilní akci, takže si může z nabídky vztít pouze jednu z prvních pěti karet. Druhý hráč si může buď vztít dvě karty po jedné akci, nebo jednu kartu za dvě akce atd. Není nutné utratit všechny akce.

### KARTY VĚKU A

Ve věku A se vyskytují 3 typy karet – osobnosti (zeleň), divy (fialové) a akční karty (žluté).

#### OSOBNOSTI

Osobnost je důležitá historická postava, jejíž myšlenky ovlivňují směřování národa. Odkaz každé osobnosti propůjčuje národu speciální schopnosti. Ty bývají buď popsané přímo v textu na kartě, nebo zobrazené symboly na jejím spodním okraji.

Když si vezmete z nabídky kartu osobnosti, nechte si ji v ruce. Dokud ji nevyložíte, nemá žádný efekt. V prvním kole ovšem osobnosti vykládat nemůžete, budete si muset počkat do následujících kol. V celé hře platí následující pravidlo:

**Z každého věku si smíte vzít nejvýše jednu osobnost.**

Jakmile si vezmete osobnost z věku A, už si do konce hry nesmíte vztít další osobnost věku A. Ani pokud bude původní osobnost nějakým způsobem odstraněna ze hry. Z každého dalšího věku si už ale opět můžete jednu osobnost vztít.

#### DIVY

Divy jsou nejimpozantnější stavby ve hře. Poskytují značné výhody, ale jejich stavba je náročná na čas a suroviny.

Divy jsou jediné karty, které si neberete do ruky, ale přímo je před sebe vykládáte. Když si z nabídky vezmete kartu divu, ihned ji vyložíte. Otočte ji o 90°, aby bylo vidět, že se jedná o nedokončený div.



Každý hráč může mít ve hře současně jen 1 nedokončený div. Dokud rozestavěný div nedokončíte, nesmíte si z nabídky vztít další kartu divu.

Jakmile div dokončíte, otočte jej zpět názvem vzhůru – znamená to, že div je dokončený. Až poté začíná platit jeho efekt. Dokončené divy nebrání tomu, abyste si z nabídky vzali další div, ale bude to o něco dražší:

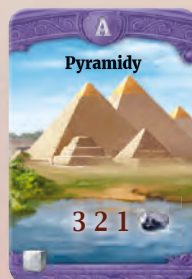
**Cena karty divu v nabídce se zvýší o 1 civilní akci za každý div, který již hráč dokončil.**

První div vás tedy stojí obvyklý počet civilních akcí. Poté, co jej dokončíte, si můžete vztít další div z nabídky, tentokrát to ale bude stát o 1 civilní akci více. Třetí div bude stát o 2 civilní akce více atd.

**Tip:** Než si z nabídky vezmete kartu divu, ujistěte se, že ji zvládnete postavit a že se vám opravdu hodí. Nedokončený div vám brání vztít si z nabídky nový div a ve hře neexistuje jednoduchý způsob, jak se takové nedokončené divy zbavit.

### AKČNÍ KARTY

Akční karta představuje příznivý osud nebo výjimečný přínos vašemu národu. Na rozdíl od jiných civilních karet nemají akční karty trvalý efekt. Když je zahrajete, získáte okamžitý jednorázový efekt a po jeho vyhodnocení kartu odhodíte. Pokud si vezmete akční kartu z nabídky, nechte si ji v ruce. Můžete ji použít teprve v některém z dalších tahů.



## PŘÍKLAD BRANÍ KARET V PRVNÍM KOLE



Tři hráči si vybírají z výše zobrazených karet.

Začínající hráč má k dispozici pouze 1 civilní akci. Použije ji k tomu, aby si vzal do ruky kartu *Mojžíše*. Poté provede postupně všechny kroky fáze Konec tahu (viz dále).

Druhý hráč může využít až 2 civilní akce. Vezme si z nabídky div *Kolos rhódský* a vyloží jej vedle svého plánu hráče otočený o 90°, aby bylo vidět, že jde o nedokončený div. Za druhou akci si vezme *Geniálního stavitele*, díky němuž bude moci postavit *Kolos rhódský* rychleji. Tuto kartu si vezme do ruky. Poté provede fázi Konec tahu.

Třetí hráč disponuje 3 civilními akcemi. Rád by si za 2 akce vzal *Chammurabiho*, ale neví, co se zbylou třetí akcí. Jediné karty, které by si mohl vzít za 1 akci, jsou *Homér* a *Aristotelés*, ale žádný hráč si nesmí vzít více osobností z téhož věku. Třetí hráč si tedy může vzít pouze *Chammurabiho* a poslední akci nechá propadnout. Pokud by si chtěl ale vzít dvě karty, může si například vzít do ruky *Aristotela* a k tomu před sebe vyložit (pootočenou) *Alexandrijskou knihovnu*. Případně si také může vzít jednu libovolnou kartu za 3 civilní akce. V každém případě nakonec provede fázi Konec tahu. Poté začíná druhé kolo.

### ODKRYTÉ CIVILNÍ KARTY

Všechny civilní karty se z nabídky berou a poté se hrají obrázkem vzhůru, takže civilní karty všech hráčů jsou teoreticky všem známé (pokud si je zvládnete zapamatovat).

Pokud si nechcete pamatovat, jaké karty si kdo z nabídky vzal, můžete se domluvit, že si na žádost budete navzájem karty v ruce ukazovat, případně že je dokonce budete mít viditelně položené před sebou na stole (ideálně natočené bokem, aby se náhodou nespletly s vyloženými kartami). I takto viditelně položené karty se samozřejmě stále považují za „karty v ruce“, dokud je nezahrajete nebo neodhodíte.

## KONEC TAHU

Na plánu hráče vidíte rozepsané všechny kroky této fáze. V prvním kole ale budete provádět jen některé z nich.



### ODHOZENÍ VOJENSKÝCH KARET

V prvním kole nemáte v ruce žádné vojenské karty, takže tento krok přeskočte.

### PRODUKCE

V prvním kole nemůžete k povstání dojít, takže fázi Produkce provedte:

#### POSUN NA POČÍTADLECH

Posuňte svůj žeton bodů vědy vpřed o tolik polí, jaká je vaše aktuální pozice na ukazateli přírůstku vědy.

Posuňte svůj žeton bodů kultury vpřed o tolik polí, jaká je vaše aktuální pozice na ukazateli přírůstku kultury.

Protože si hráči v prvním kole mohou pouze brát karty z nabídky, všichni končí svůj tah na stejných místech na ukazatelích: 1 věda a 0 kultury. Posuňte svůj žeton bodů vědy o 1 pole vpřed. Žeton bodů kultury zůstane na políčku 0.

Poznámka: Žeton přírůstku vědy (kulatý) se nehýbe. Neukazuje totiž celkový počet bodů vědy, ale jen udává, o kolik polí se pohne žeton bodů vědy (osmiboký).

### KORUPCE

V prvním kole je korupce nulová, takže tento krok přeskočte.

### PRODUKCE JÍDLA

Každá farma vyprodukuje jídlo.

Za každého človíka na kartě farmy přesuňte jeden žeton z modrého pruhu na dotýčnou kartu.

Každý hráč začíná se dvěma farmami věku A (má dva žluté žetony na kartě *Prvotní zemědělství*). Přesuňte tedy 2 žetony ze svého modrého pruhu na kartu *Prvotní zemědělství*. Symbol na spodním okraji karty značí, že každý modrý žeton představuje 1 jídlo. Gratulujeme! Vaše civilizace odteď skladuje 2 jídla.

### SPOTŘEBA JÍDLA

Zatím je vaše území osídleno jen řídce, takže obyvatelé nemusí jíst žádné uskladněné jídlo. V prvním kole proto tento krok přeskočte.

### PRODUKCE SUROVIN

Probíhá analogicky jako produkce jídla:

Za každého človíka na kartě dolu přesuňte jeden žeton z modrého pruhu na dotýčnou kartu.

Přesuňte 2 modré žetony na kartu *Bronz*. To znamená, že odteď máte uskladněny 2 suroviny, které budete moci využít v pozdějších tazích.

### LÍZNUTÍ VOJENSKÝCH KARET

Za každou nespoteřovanou vojenskou akci si můžete líznout jednu vojenskou kartu. V prvním kole jste ovšem neměli žádné vojenské akce, takže tento krok přeskočte.

### OBNOVENÍ AKCÍ

Vraťte všechny bílé a červené žetony na svou kartu *Despocie*.

V dalším tahu budete mít tedy k dispozici 4 civilní a 2 vojenské akce.

# DRUHÉ KOLO

Ve druhém kole již můžete vybírat z více možností.

Druhé kolo již probíhá podle stejných pravidel jako zbytek hry. Ale protože zatím nemáte žádné vojenské karty, některé akce nemůžete provést.

Průběh druhého tahu:

- Doplňte nabídku karet.
- Odehrajte své civilní a vojenské akce (Akční fáze).
- Proveďte všechny kroky fáze Konec tahu.

## DOPLNĚNÍ NABÍDKY KARET

V prvním kole se nabídka karet nedoplňovala. Od druhého kola dál bude ale doplněním nabídky karet začínat tah každého hráče.

S výjimkou prvního kola začínají hráči svůj tah doplněním nabídky karet:

- Odstraňte příslušný počet karet z levého konce nabídky (pokud již tato pole nejsou prázdná).
- Přesuňte zbylé karty co nejvíce doleva.
- Na volná místa vpravo doplňte nové karty.

### ODSTRANĚNÍ KARET

Počet karet, jež je třeba odstranit, závisí na počtu hráčů. Všimněte si symbolů nad prvními třemi poli zleva.

- Ve hře 2 hráčů odstraňte karty z prvních 3 polí vlevo.
- Ve hře 3 hráčů odstraňte karty z prvních 2 polí vlevo.
- Ve hře 4 hráčů odstraňte kartu na prvním poli vlevo.



Příklad hry 3 hráčů.



Některá z označených polí mohou být už samozřejmě prázdná, protože si dané karty předchozí hráč vzal. V každém případě se v této fázi odstraňují pouze karty z označených polí, žádné jiné.

Odstraněné karty se již znovu ve hře neobjeví. Můžete vytvořit odhazovací hromádku v krabici, aby se vám odhozené karty náhodou nesmíchaly s těmi ještě nehranými.

### PŘESUNUTÍ KARET

V nabídce karet teď chybí nejméně jedna karta. Sesuňte všechny karty tak, aby vytvořily souvislou řadu od levého okraje. Všechna volná pole se tak budou nacházet zcela vpravo. Pořadí karet se přitom nezmění – některé se jen přesunou z dražších polí na levnější.



### DOPLNĚNÍ NOVÝCH KARET

Na pravém konci nabídky karet je teď několik volných polí. Doplňte (zleva) na každé takové pole civilní kartu z aktuálního balíčku.



## KONEC VĚKU A

Pro první doplnění nabídky použijte karty z civilního balíčku věku A. (Pokud by se náhodou stalo, že během toho karty věku A dojdou, doplňte na zbylá volná místa civilní karty věku I.)

Když se nabídka karet poprvé doplní, končí věk A a začíná věk I.

Zbytek nepoužitých civilních karet věku A vraťte do krabice. Zamíchejte civilní karty věku I a umístěte je na světlejší polovinu plánu aktuálního věku. Odted' budete nabídku doplňovat civilními kartami věku I.

Zamíchejte vojenské karty věku I a položte je na tmavší polovinu plánu aktuálního věku. Hráči si z tohoto balíčku budou moci lízat vojenské karty ve fázi Konec tahu.

Výměna civilního balíčku A za balíček I je jediná věc, která se stane na přelomu věků A a I. Při změně věku I na věk II proběhnou ještě další kroky, které ale vysvětlíme později.

Poznámka: Věk A přechází do věku I vždy v tahu začínajícího hráče. Po zbytek hry nemá ale začínající hráč žádnou zvláštní roli. Nabídku karet doplňuje na začátku tahu každý hráč.



## AKČNÍ FÁZE

Ve druhém kole už máte k dispozici všechny své akce – 4 civilní (bílé) a 2 vojenské (červené). Kdykoliv utratíte akci, přesuňte žeton odpovídající barvy z karty zřízení na místo vedle plánu hráče.

Akce můžete využít mnoha různými způsoby (viz seznam vpravo). Akce můžete provádět v libovolném pořadí, lze i střídat civilní s vojenskými. Pokud není uvedeno jinak, je možné každou akci provést i vícekrát, pokud za ně můžete zaplatit. Není nutné využít všechny akce.

**Tip:** Doporučujeme, abyste ve druhém kole prováděli pouze civilní akce. Ve výukové (mírové) variantě hry nepotřebujete hned od začátku verbovat nové vojenské jednotky. Za nevyužité vojenské akce si navíc na konci tahu můžete líznout vojenské karty.

Možné civilní akce:

- brání karty z nabídky
- zvýšení populace
- stavba farmy nebo dolu
- stavba městské budovy
- vylepšení farmy, dolu nebo městské budovy \*
- zničení farmy, dolu nebo městské budovy \*
- vyložení osobnosti
- stavba části divu
- vyvinutí technologie \*
- vyhlášení revoluce \*
- zahrání akční karty

Možné vojenské akce:

- stavba vojenské jednotky
- vylepšení vojenské jednotky \*
- rozpuštění vojenské jednotky \*
- zahrání taktiky \*\*
- okopírování taktiky \*\*

\* Ačkoliv je nepravděpodobné, že budete některou z těchto akcí provádět už ve druhém kole, vysvětlíme je zde v kontextu ostatních akcí.

\*\* Tyto akce vyžadují vojenské karty, které během druhého kola zatím nemáte. Budou vysvětleny v další kapitole.

Poznámka: Seznam všech akcí najdete také na návodní kartě.



## BRANÍ KARTY Z NABÍDKY

Pravidla jsou stejná jako v prvním kole. Jediný rozdíl je, že nyní k osobnostem, divům a akčním kartám přibýly i karty technologií.

### KARTY TECHNOLOGIÍ



technologie farem a dolů      technologie městských budov      vojenské technologie



speciální technologie      zřízení

Karty technologií mají různé barvy (dle druhu). Každá má v levém horním rohu vedle symbolu žárovyky znázorněnou cenu za vyložení v bodech vědy.

Z nabídky si můžete vzít libovolný počet karet technologií, pokud jste schopni zaplatit příslušný počet civilních akcí. Existuje pouze jedno omezení:

Nikdy si nesmíte vzít kartu technologie se stejným jménem, jako už máte v ruce nebo vyloženou před sebou.

Poté, co si z nabídky vezmete kartu technologie, dejte si ji do ruky. Dokud ji nevyložíte, nemá žádný efekt (bude vysvětleno později).

### MAXIMÁLNÍ POČET CIVILNÍCH KARET V RUCE

Maximální počet civilních karet, které můžete mít v ruce, je roven vašemu celkovému počtu civilních akcí – tedy počtu všech vašich bílých žetonů; lhostejno, zda jsou na kartě zřízení, nebo vedle. Pokud tohoto limitu dosáhnete, nesmíte si už brát z nabídky do ruky další karty.

Poznámka: Dosažení limitu karet v ruce vám ale nebrání v tom, abyste si z nabídky vzali kartu divu – neberete si jej do ruky, ale rovnou jej vykládáte.

Hru začínáte se 4 bílými žetony, takže váš počáteční limit jsou 4 civilní karty v ruce. Jakmile získáte další civilní akce, zvýší se i maximální počet civilních karet, které můžete mít v ruce.

**Tip:** Z nabídky si berte pouze karty, které opravdu chcete zahrát. Ve hře není jednoduchá cesta, jak se nechtěných civilních karet zbavit.

## ZVÝŠENÍ POPULACE

Zvyšováním populace získáváte nové človíky.

Postup zvýšení populace:

- Zaplatte 1 civilní akci.
- Vezměte první žeton zprava ze svého žlutého pruhu.
- Zaplatte tolik jídla, kolik určuje bílé číslo pod dotyčnou sekci žlutého pruhu.
- Přesuňte žlutý žeton na oranžové pole na svém plánu hráče. Stal se z něj „volný človík“.

### ZAPLACENÍ JÍDLA

Když poprvé zvyšujete populaci, stojí vás to 2 jídla, jak je zobrazeno pod první sekci žlutého pruhu zprava (viz ilustrace níže).

Jídlo zaplatíte tak, že přesunete modré žetony představující dané množství jídla z karty farmy do modrého pruhu.

Po prvním kole byste na své kartě *Prvotní zemědělství* měli mít 2 modré žetony. Symbol na spodním okraji karty znamená, že každý z žetonů představuje 1 jídlo. Chcete-li zaplatit 2 jídla, přesuňte tedy 2 modré žetony z karty *Prvotní zemědělství* do modrého pruhu. Nemůžete platit žetony z karty *Bronza*, jelikož tyto představují suroviny, ne jídlo.

Pokud nemáte dostatek jídla, nemůžete zvýšit populaci. V druhém kole obvykle máte dostatek jídla na to, abyste zvýšili svou populaci jen jednou.

Nezapomínejte: Když platíte modrými žetony, nikdy je nevracíte zpět do krabice, ale pouze je přesunete do svého modrého pruhu.

## NOVÝ ČLOVÍK

Právě jste přesunuli první žeton zprava ze žlutého pruhu na oranžové pole. Žetony umístěné zde představují volné človíky. Ve žlutém pruhu se uvolnilo jedno místo, což znamená, že hustota zalidnění vašeho národa o trochu stoupla.

V první sekci zprava ve žlutém pruhu ale stále máte ještě jeden žeton. Příští zvýšení populace vás tedy bude stát opět jen 2 jídla. Jakmile se první sekce vyprázdní, zaplatíte za zvýšení populace už 3 jídla. Když z první sekce přesunete poslední žlutý žeton, odhalíte tak také symbol , což znamená, že váš národ na konci kola spotřebuje 1 uskladněné jídlo.



Jak se počet človíků zvyšuje, žlutý pruh se vyprazdňuje. To znamená, že je k dispozici stále méně volné půdy a údržba národa a zvyšování populace jsou dražší. Pokud se vám někdy podaří žlutý pruh vyprázdnit zcela, nemůžete dále zvyšovat populaci – dosáhli jste maximální hustoty zalidnění.

Další důsledek zvyšující se populace je vyjádřen ukazatelem spokojenosti. Ke žlutému pruhu není připojen náhodou – každá prázdná sekce vyžaduje, abyste produkovali jednu šťastnou značku navíc, pokud chcete populaci udržet spokojenou. Více v části *Spokojenost a nespokojení človíci*, str. 19.



Za zvýšení populace zaplatíte 2 jídla.



## STAVBA FARMY NEBO DOLU

Volné človisky můžete poslat do práce. Třeba postavit novou farmu nebo důl, což vám zvýší produkci jídla nebo surovin.


Postup stavby farmy nebo dolu:

- Zaplaťte 1 civilní akci.
- Zaplaťte tolik surovin, kolik je zobrazeno na kartě technologie farmy nebo dolu (hnědá), kterou již máte vyloženou (případně vytištěnou na plánu hráče).
- Přesuňte jednoho volného človiska na dotýčnou kartu.

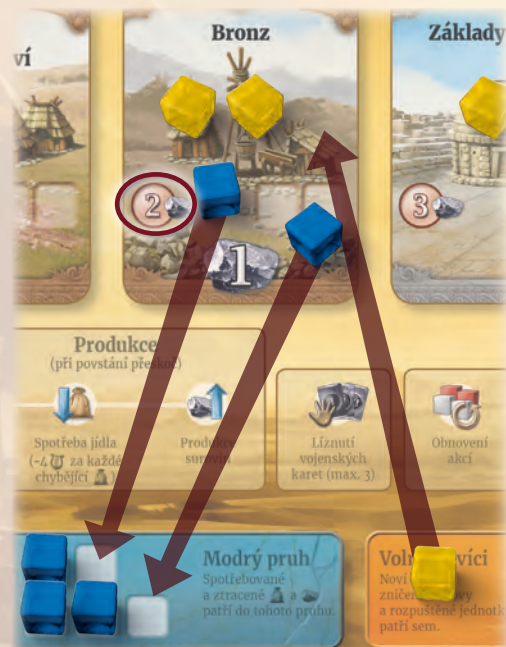
## ZAPLACENÍ SUROVIN

Placení surovin probíhá obdobně jako placení jídla.

Suroviny zaplaťte tak, že přesunete modré žetony představující potřebné množství surovin z karty dolu do modrého pruhu.

Farma nebo důl věku A stojí 2 suroviny (jak je uvedeno na kartách *Prvotní zemědělství* a *Bronz*). Po prvním kole byste měli mít na kartě *Bronz* 2 modré žetony, z nichž každý představuje 1 surovinu (viz symbol  na spodním okraji karty). Můžete si tedy dovolit postavit buď novou farmu, nebo nový důl. Zaplacené žetony přesuňte do svého modrého pruhu.

Pokud nemůžete zaplatit náklady na stavbu, nesmíte akci provést.



Za stavbu nového dolu zaplaťte 2 suroviny.

## NOVÁ FARMA NEBO DŮL

Když človiska umístíte na technologii *Prvotní zemědělství* nebo *Bronz*, stane se z něj farma nebo důl věku A. Na konci tahu za něj získáte (přesunete z modrého pruhu na kartu) o jeden modrý žeton více – zvýšili jste produkci.

Až vyvinete lepší technologie farem a dolů, budete moci stavět i lepší farmy a doly. Ale stále můžete stavět i farmy a doly věku A, pokud budete chtít.

## STAVBA MĚSTSKÉ BUDOVY

Městské budovy se stavějí stejným způsobem jako farmy a doly:

- Zaplaťte 1 civilní akci.
- Zaplaťte tolik surovin, kolik je zobrazeno na kartě technologie městské budovy (šedá), kterou již máte vyloženou (případně vytištěnou na plánu hráče).
- Přesuňte jednoho volného človiska na dotýčnou kartu.
- Upravte své ukazatele. (Viz rámeček *Aktualizace statistik* na protější straně.)

Stavba městské budovy založené na technologii *Základů poznání* nebo *Náboženství* stojí 3 suroviny. Po prvním kole máte k dispozici jen 2 suroviny, takže pravděpodobně ve druhé kole městskou budovu nepostavíte – jedine s pomocí určitých akčních karet. (Akční karty budou vysvětleny později.)

## NOVÁ MĚSTSKÁ BUDOVA

Každý človiska na kartě technologie městské budovy představuje jednu budovu daného typu a stupně. Na začátku hry máte k dispozici pouze dvě takové technologie – můžete stavět laboratoře a chrámy 0. Později ve hře budete moci stavět jednak vyšší stupně laboratoří a chrámů, jednak úplně nové typy městských budov, jako knihovny, divadla, a arény. Všechny se stavějí podle těchto pravidel.

Symbole na spodním okraji karet městských budov zobrazují přínos každé budovy (tedy človiska umístěného na kartě). Jakmile postavíte nějakou městskou budovu, upravte tedy své ukazatele (viz rámeček *Aktualizace statistik*).

**Příklad:** Pokud postavíte druhou laboratoř, bude i ona produkovat každé kolo 1. Posuňte proto svůj žeton přírůstku vědy na políčko +2.

Jestliže postavíte chrám, zvýší se váš přírůstek kultury a spokojenost o 1. Jakmile postavíte druhý chrám, zvýší se oba ukazatele na 2.

## MAXIMÁLNÍ POČET MĚSTSKÝCH BUDOV



Maximální počet městských budov, vytištěný na kartě zřízení, udává, kolik budov stejného typu smíte mít nejvýše postaveno.

Typ městské budovy je znázorněn symbolem v pravém horním rohu dotýčné karty technologie. Do limitu se započítávají všechny budovy stejného typu, nezávisle na svém stupni.

Můžete tedy postavit ještě jednu laboratoř, ale tím dosáhnete limitu – *Despocie* povoluje pouze 2 městské budovy téhož typu. Nesmíte tedy postavit třetí laboratoř (ani když vyvinete pokročilejší technologie laboratoří), dokud nezměníte státní zřízení na nějaké s vyšším limitem. Nezávisle na počtu budov laboratoří můžete samozřejmě postavit až dvě budovy chrámů.

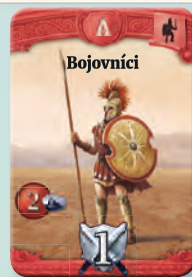
Počet farem a dolů není omezen, maximální počet městských budov se na ně nevztahuje.



## STAVBA VOJENSKÉ JEDNOTKY

Protože výuková hra je méně vojensky zaměřená, pravděpodobně během svého druhého tahu nebudete chtít stavět vojenskou jednotku. Ale pokud chcete, můžete. Stavba vojenské jednotky probíhá stejně jako stavba městské budovy s tím rozdílem, že platíte vojenské akce místo civilních.

- Zaplaťte 1 vojenskou akci.
- Zaplaťte tolik surovin, kolik je zobrazeno na kartě vojenské technologie (červená), kterou již máte vyloženou (případně vytištěnou na plánu hráče).
- Přesuňte jednoho volného človiska na dotýčnou kartu.
- Upravte svůj ukazatel síly. (Viz rámeček *Aktualizace statistik* na protější straně.)



Poznámka: Cena v surovinách je podčištěna sytým červeným pozadím, aby bylo vidět, že za stavbu vojenské jednotky platíte vojenské akce, nikoliv civilní.

## VOJENSKÉ JEDNOTKY

Každá vojenská jednotka přidává vašemu národu sílu zobrazenou na kartě. Pokud tedy postavíte další jednotku na kartě vojenské technologie *Bojovníků*, síla vašeho národu se zvýší o 1.

Počet vojenských jednotek není nijak omezen.

## VYLOŽENÍ OSOBNOSTI

Efekt osobnosti se spouští, až když kartu vyložíte z ruky.

Postup vyložení osobnosti:

- Zaplaťte 1 civilní akci.
- Vyložte kartu osobnosti na stůl, vedle svého plánu hráče.
- Pokud je to nutné, upravte své ukazatele. (Viz rámeček *Aktualizace statistik* na protější straně.)

Je možné vzít si kartu osobnosti z nabídky a vyložit ji v témže tahu. Pouze nezapomínejte na to, že musíte zaplatit civilní akce jak za brání z nabídky, tak za vyložení.

## EFEKT OSOBNOSTI

Efekt osobnosti začíná platit v okamžiku vyložení karty. Některé osobnosti mají na spodním okraji karty symboly, které ovlivní vaše ukazatele.

Text na kartě pak popisuje další výhody, které osobnost poskytuje.

**Příklad:**



Díky Caesarovi si zvýšíte sílu o 1 a získáte jednu vojenskou akci navíc. Také vám umožňuje zahrát další politickou akci (bude vysvětleno později).



Mojžíš neovlivňuje statistiky hráčů, ale mění pravidla zvyšování populace.

Některé složitější efekty osobností jsou podrobně vysvětleny v *Dodatku* na poslední straně *Pravidel*.

## NAHRAZENÍ OSOBNOSTI

Pokud už máte vyloženou osobnost a vyložíte novou, původní osobnost automaticky odstoupí – odstraňte kartu ze hry. Efekt původní osobnosti přestává platit a místo něj nastupuje efekt osobnosti nové. Jako znamení podpory od odstupující osobnosti získáte 1 civilní akci zpět.

Postup nahrazení osobnosti:

- Zaplaťte 1 civilní akci.
- Odstraňte kartu předchozí osobnosti ze hry.
- Vyložte kartu nové osobnosti.
- Pokud je to nutné, upravte své ukazatele. (Nezapomeňte zrušit případné efekty předchozí osobnosti.)
- Získáte 1 civilní akci zpět (přesuňte jeden spotřebovaný bílý žeton zpět na kartu zřízení.)

Je povoleno využít efekt osobnosti a v témže kole ji nahradit novou osobností.

Poznámka: Fakt, že za vyložení osobnosti zaplatíte civilní akci a poté ji získáte zpět, neznamená, že osobnosti můžete nahrazovat zadarmo. Pokud už nemáte k dispozici žádné civilní akce, nesmíte osobnost nahradit.

**Příklad:** Jako svou osobnost máte vyloženého *Mojžíše*. Během svého tahu smíte zvýšit populaci za jednu civilní akci (s využitím slevy za *Mojžíše*), pak si vzít z nabídky za dvě civilní akce osobnost věku I a nakonec ji za poslední civilní akci vyložit. *Mojžíš* je odstraněn ze hry a vy získáte zpět jednu civilní akci, kterou ještě můžete libovolně využít.

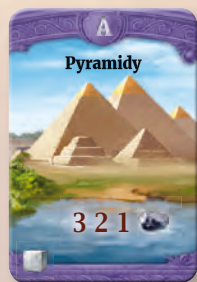
Pokud jste ale předtím, než jste si z nabídky vzali osobnost věku I, zvýšili populaci dvakrát, už v tomto tahu nemůžete *Mojžíše* nahradit, protože vám na to nezbyly žádné civilní akce.

## SHRNUTÍ – OSOBNOSTI

- Pokud si vezmete z nabídky kartu osobnosti, už si nesmíte vzít další osobnost z téhož věku.
- Vyložení osobnosti stojí 1 civilní akci. Jestliže už máte vyloženou jinou osobnost, musíte původní osobnost odstranit ze hry. Po nahrazení osobnosti získáte 1 civilní akci zpět.
- Efekt osobnosti platí po dobu, kdy máte kartu vyloženou.

## STAVBA ČÁSTI DIVU

Kartu divu před sebe vykládáte otočenou o 90°, abyste naznačili, že div je nedokončený. Každá karta divu má ve spodní části řadu číslic. Čísla představují náklady v surovinách na stavbu jednotlivých částí divu.



**Příklad:** *Pyramidy* se staví ve třech fázích. První část stojí 3 suroviny, druhá část 2 suroviny a poslední část 1 surovinu.

Postup stavby části divu:

- Zaplaťte 1 civilní akci.
- Zaplaťte cenu v surovinách znázorněnou prvním nezakrytým číslem zleva.
- Tuto číslici nakonec zakryjte žetonem ze svého modrého pruhu. Bude tak vidět, kolik částí divu jste již postavili.

Pokud máte dostatek surovin a civilních akcí, je možné postavit více částí divu během jednoho tahu. Je možné začít div stavět už v kole, kdy jste si jej vzali z nabídky.

Modré žetony umístěné na kartě divu nepředstavují jídlo ani suroviny. Slouží jen k označení postupu stavby.

## AKTUALIZACE STATISTIK

Statistiky vašeho národa závisí na kartách, které máte vyložené, a na umístění vašich človíků. Karty, které nějakým způsobem ovlivňují statistiky (ukazatele) národa, mívají většinou na spodním okraji příslušné symboly. Rozlišujeme dva typy efektů:

- Technologie městských budov a vojenské technologie vyžadují človíky – karty samy o sobě nemají žádný efekt. Každý človík umístěný na kartě pak přináší všechny benefity zobrazené na spodním okraji dané karty. Pokud je tedy na kartě umístěn jeden človík, efekt se aplikuje jednou. Pokud jsou na kartě človíci dva, aplikuje se dvakrát atd.
- Ostatní karty (speciální technologie, zřízení, osobnosti, dokončené divy atd.) človíky nevyžadují (respektive vůbec není možné človíky na ně umístit). Zobrazený efekt začíná platit, jakmile kartu vyložíte (či v případě divu, jakmile je dokončen). Efekt karty se nedá násobit, vždy se aplikuje přesně jednou.

Poznámka: Efekt může být znázorněn pomocí čísla ( ) nebo opakovaným symbolem ( ). Výsledek je ale stejný (přírůstek 2 k odpovídajícímu ukazateli).

## UKAZATELE

Statistiky každého hráče tvoří 4 ukazatele různých kritérií. Jsou zcela závislé na vyložených kartách hráče a umístění jeho človíků. Ukazatele zaznamenávají aktuální stav, abyste každé kolo nemuseli vše přepočítávat.



ukazatel  
přírůstku  
vědy



ukazatel  
přírůstku  
kultury



ukazatel  
síly



ukazatel  
spokojenosti

Jestliže karta vyžaduje človíky, mohou se vaše ukazatele změnit, když človíka na danou kartu přidáte nebo jej z ní odeberete. Pokud karta človíky nevyžaduje, vaše ukazatele se mohou změnit, když danou kartu vyložíte nebo odstraníte ze hry. Kdykoliv se mají vaše ukazatele změnit, upravte je okamžitě.

Poznámka: Efekt některých karet může být ovlivněn dalšími vyloženými kartami. Vždy je proto třeba si text na kartě pečlivě přečíst.

## DOKONČENÍ DIVU

Jakmile postavíte poslední část divu, považuje se za dokončený:

- Vraťte všechny modré žetony z karty divu do modrého pruhu.
- Otočte kartu zpět názvem vzhůru – tím naznačíte, že div je dokončen.
- Pokud je to nutné, upravte své ukazatele. (Viz rámeček *Aktualizace statistik*.)

Po dokončení divu začíná platit jeho efekt. Nezapomeňte tedy aktualizovat své statistiky podle symbolů vytištěných na spodním okraji karty divu.

Poznámka: Na rozdíl od technologií farem, dolů, městských budov a vojenských jednotek se na karty divů človíci neumísťují.

**Příklad:** Svou poslední civilní akci jste utratili za postavení poslední části *Pyramid*. Efekt *Pyramid* vám dává jednu civilní akci navíc. Vezměte si tedy z krabice bílý žeton a umístěte jej na svou kartu zřízení. Akci můžete využít již v tomto kole a poté v každém kole po zbytek hry (pokud nějakým způsobem o *Pyramidy* nepřijedete).

Některé složitější efekty divů jsou podrobně vysvětlené v *Dodatku* na poslední straně *Pravidel*.

## LIMITY NA UKAZATELÍCH

Na žádném z ukazatelů se nikdy nemůžete dostat do mínusu. Jestliže je celkový přírůstek z karet a človíků negativní (což není pravděpodobné, ale teoreticky to možné je), bude váš ukazatel na 0.

Ukazatel spokojenosti nemůže být vyšší než 8. I kdyby vaše karty a človíci produkovali více šťastných značek, ukazatel spokojenosti vašeho národa bude stále jen 8.



Ukazatele přírůstku vědy a kultury a ukazatel síly nejsou směrem nahoru nijak omezeny. Jestliže překročíte maximum zobrazené na stupnici, otočte žeton na druhou stranu a začněte počítat opět od nuly. Otočený žeton přírůstku vědy na políčku 5 tak například zobrazuje přírůstek vědy 30.

## KOLONIZAČNÍ BONUS

☞ Díky některým kartám můžete získat kolonizační bonus. Vyskytuje se jen na několika málo kartách a lze jej využít pouze během kolonizace (bude vysvětleno později). Kolonizační bonus nemá vlastní ukazatel, protože je jednoduché jej v případě nutnosti spočítat.

## CELKOVÝ POČET AKCÍ

Celkový počet civilních akcí každého hráče je určen počtem jeho bílých žetonů. Celkový počet vojenských akcí je pak představován počtem červených žetonů. Největší podíl žetonů zajišťuje karta zřízení, ale i na dalších kartách se občas na spodním okraji vyskytují symboly a , díky kterým získáváte další žetony akcí.

Kdykoliv takovou kartu vyložíte, odstraníte ze hry nebo nahradíte novou kartou, celkový počet vašich akcí se může změnit:

- Pokud se celkový počet akcí zvyšuje, vezměte si odpovídající počet bílých nebo červených žetonů z krabice a umístěte je na svou kartu zřízení jako nespoteřované akce. (Výjimka: *Vyhlášení revoluce*, str. 13.)
- Pokud se celkový počet akcí snižuje, vraťte odpovídající počet bílých nebo červených žetonů do krabice. Nejdříve vraťte spotřebované akce, pokud to nestačí, pak i nespoteřované.

## SHRNUTÍ – DIVY

- Jakmile si z nabídky vezmete kartu divu, vyložte ji před sebe jako nedokončený div. Jeho efekt zatím neplatí.
- Dokud máte vyložený nedokončený div, nesmíte si z nabídky vzít další kartu divu.
- Divy se staví po částech. Každá část vyžaduje civilní akci a suroviny.
- Jakmile je div dokončen, jeho efekt začíná platit.
- Pokud si poté vezmete z nabídky další kartu divu, musíte zaplatit 1 civilní akci navíc za každý div, který jste již dokončili.



## VYHLÁŠENÍ REVOLUCE

Změna zřízení revolucí stojí sice méně bodů vědy, ale na jeden tah ochromí celý národ. Za revoluci zaplatíte všechny své civilní akce.

Postup vyhlášení revoluce:

- Zaplaťte všechny své civilní akce. Nesmíte vyhlásit revoluci, pokud jste v tomto tahu již některé civilní akce spotřebovali.
- Zaplaťte nižší cenu v bodech vědy.
- Nahraďte původní kartu zřízení novou kartou.
- Aktualizujte své statistiky (zvláště počet svých civilních a vojenských akcí).
- Pokud jste získali nějaké nové civilní akce, bez efektu je spotřebojte.



Za vyhlášení revoluce musíte zaplatit všechny své civilní akce, které máte v daném tahu k dispozici. Před vyhlášením revoluce tedy nesmíte spotřebovat žádné akce (tedy pokud akci zase nezískáte zpět, například po nahrazení osobnosti). To mimo jiné znamená, že není možné vzít si z nabídky kartu zřízení a ještě v témže tahu vyhlásit revoluci.

Většina kroků je stejná jako při poklidné změně zřízení. Rozdíl je, že po revoluci máte všechny své civilní akce spotřebované, včetně těch, které jste nově získali změnou zřízení. Vojenských akcí se to netýká, můžete je spotřebovávat před vyhlášením revoluce i po ní. Můžete v témže tahu spotřebovat i všechny vojenské akce, které získáte změnou zřízení.

**Příklad:** Chcete-li revoluci změnit zřízení na *Monarchie*, musíte zaplatit všechny své čtyři civilní akce (takže to pravděpodobně bude jediná civilní akce, kterou budete moci v tomto tahu provést) a 2 body vědy. Z krabice si vezmete 1 bílý a 1 červený žeton. Červený žeton položte na kartu *Monarchie*, jako všechny ostatní nespoteřované vojenské akce. Bílý žeton položte vedle plánu hráče k ostatním spotřebovaným akcím.



## SHRNUTÍ – TECHNOLOGIE

- Šest výchozích karet technologií je předtištěno na plánu hráče. Další technologie je teprve třeba vyvinout.
- Kartu technologie z nabídky si vezmete do ruky. Zatím nemá žádný efekt.
- Nesmíte si vzít kartu technologie se stejným názvem, jakou již máte vyloženou nebo v ruce.
- Technologii vyložíte akcí „Vyvinutí technologie“. To stojí jednu civilní akci a určitý počet bodů vědy.
- Většina karet technologie vyžaduje pro spuštění svého efektu človíky. Viz *Shnutí – Človíci* na straně 14. Můžete mít zároveň vyloženo více karet stejného typu těchto technologií, pokud mají každá jiný stupeň.
- Na speciální (modré) technologie se človíci neumísťují. Jejich efekt začíná platit, jakmile je vyložíte.
- Každá speciální technologie má v pravém horním rohu symbolem označeno, k jakému typu patří. Nikdy nesmíte mít vyloženo dvě speciální technologie stejného typu. Pokud chcete vyložit novou speciální technologii stejného typu, musíte ihned kartu nižšího stupně odstranit ze hry.
- Nové zřízení vždy nahrazuje zřízení původní, nezávisle na tom, z jakého věku pochází.
- Vyhlášení revoluce je forma vyvinutí technologie, jen se řídí podle odlišných pravidel.

## VYLEPŠENÍ FARMY NEBO DOLU

Ve druhém kole nemáte ještě na vylepšení farmy nebo dolu dostatek prostředků, ale teoreticky vám je akce k dispozici. Jak bylo zmíněno již dříve, pokud máte vyloženou kartu technologie farem nebo dolů vyššího stupně, můžete na ní buď přímo postavit novou budovu, nebo vylepšit některou z budov nižšího stupně, které již máte.

Postup vylepšení farmy (nebo dolu):

- Zaplaťte 1 civilní akci.
- Zvolte si farmu (nebo důl) a kartu technologie farmy (nebo dolu) vyššího stupně.
- Zaplaťte suroviny v rozdílu cen obou budov.
- Přesuňte človíka z karty nižšího stupně na kartu stupně vyššího.

**Příklad:**



Později ve hře mohou vaše technologie vypadat takto. Za 1 civilní akci můžete:

- vylepšit jednu farmu věku A na farmu věku II za 4 suroviny,
- vylepšit jeden důl věku A na důl věku I za 3 suroviny,
- vylepšit jeden důl věku I na důl věku II za 3 suroviny
- nebo vylepšit jeden důl věku A na důl věku II za 6 surovin. (Kartu věku I můžete rovnou přeskočit.)

Pokud máte volného človíka, můžete také postavit novou farmu nebo důl na libovolné kartě technologie. (S výjimkou dolu věku II – jak pochopíte dále, nemáte potřebných 8 surovin.)

## VYŠŠÍ STUPNĚ FAREM A DOLŮ

Karty technologií farem a dolů vyšších stupňů fungují podle stejných pravidel jako karty věku A. Rozdíl je pouze v tom, že modré žetony umístěné na kartách vyšších stupňů představují více jídla a surovin.

Během fáze Produkce vyprodukuje každá budova (človík) na kartě přesně 1 modrý žeton, ale ten může mít různou hodnotu. Ta je vždy vytištěna na spodním okraji dané karty. Například 1 modrý žeton na kartě *Uhlí* představuje 3 suroviny.

Na ilustraci výše máte uskladněných 6 surovin. Během fáze Produkce vyprodukuje další 5 surovin – dva modré žetony na kartě věku I a jeden na kartě věku A.

## ZAPLACENÍ JÍDLA A SUROVIN

Když máte zaplatit jídlo nebo suroviny, vrácením žetonu do modrého pruhu platíte tolik jídla / surovin, kolik je zobrazeno na spodním okraji příslušné karty farmy / dolu.

**Příklad:** Pokud byste v situaci z předešlého příkladu potřebovali zaplatit 2 žetony, můžete buď vrátit do modrého pruhu jeden žeton z dolu věku I, nebo dva žetony z karty dolu věku A.

Při placení si můžete rozměňovat – do modrého pruhu zaplatíte žeton vyšší hodnoty a zpět si vezmete jeden nebo více žetonů nižší hodnoty.

**Příklad:**



Dejme tomu, že musíte zaplatit 1 jídlo. Nemáte žádný žeton s hodnotou 1, ale máte žetony s hodnotou 2. Můžete jeden z nich vrátit do modrého pruhu a poté z modrého pruhu přesunout dva žetony na kartu farmy věku A. Teď už můžete zaplatit přesně 1 žeton.

Samozřejmě není nutné zbytečně přesouvat žetony sem a tam. Můžete prostě přesunout modrý žeton z karty *Zavlažování* (hodnota 2) na kartu *Prvotní zemědělství* (hodnota 1). Množství uskladněného jídla se zmenšilo ze 4 na 3, takže jste vlastně zaplatili 1 žeton.

**Poznámka:** Je možné mít na kartě farmy nebo dolu uskladněné modré žetony, i když na kartě nejsou žádní človíci.

Nyní předpokládejme, že musíte zaplatit 1 surovinu. Samozřejmě můžete vrátit do modrého pruhu 1 žeton z karty *Uhlí*, na kartu *Bronz* místo toho vrátit 3 žetony a zaplatit jedním z nich. Nebo můžete zaplatit tak, že přesunete 1 modrý žeton z *Uhlí* na *Bronz* (čímž zaplatíte 2 suroviny), a poté přesunete na *Bronz* ještě 1 žeton z modrého pruhu (dostanete 1 surovinu zpět).

Musíte-li zaplatit 4 suroviny, můžete zaplatit 3 jedním žetonem z *Uhlí* a pak použít výše uvedený postup pro zaplacení zbylé suroviny. Nebo můžete rovnou oba žetony přesunout z *Uhlí* na *Bronz*. Tak či tak je výsledek stejný – na kartě *Uhlí* nezbyly žádné žetony a na kartě *Bronz* máte dva.

Rozměňování je možné provádět pouze v jednom směru – měnit žetony vyšší hodnoty na žetony s nižší hodnotou.

**Nikdy nemůžete rozměnit žetony nižší hodnoty za žeton(y) vyšší hodnoty.**

Pokud máte například 2 modré žetony na kartě *Prvotní zemědělství*, nesmíte si místo nich vzít jeden žeton a umístit jej na kartu *Zavlažování*.

## VYLEPŠENÍ MĚSTSKÉ BUDOVY

Pokud máte vyložené dvě karty městských budov stejného typu (mají stejný symbol v pravém horním rohu), můžete vylepšit budovu nižšího stupně na budovu vyššího stupně tak, že zaplatíte rozdíl v ceně obou budov.

Postup vylepšení městské budovy:

- Zaplatíte 1 civilní akci.
- Zvolte si městskou budovu a kartu technologie městských budov stejného typu, ale vyššího stupně.
- Zaplatíte suroviny v rozdílu cen obou budov.
- Přesuňte človíka z karty nižšího stupně na kartu stupně vyššího.
- Upravte své ukazatele.

Příklad:



Za 1 civilní akci můžete:

- vylepšit svou laboratoř věku A na laboratoř věku I (za 3 suroviny) a zvýšit si přírůstek vědy o 1,
- vylepšit svou laboratoř věku A na laboratoř věku II (za 5 surovin) a zvýšit si přírůstek vědy o 2,
- vylepšit svou laboratoř věku I na laboratoř věku II (za 2 suroviny) a zvýšit si přírůstek vědy o 1
- nebo vylepšit svou arénu věku I na arénu věku II (za 2 suroviny) a zvýšit si sílu a spokojenost o 1.

Pokud máte volného človíka a dostatek surovin, můžete také přímo postavit nový chrám nebo arénu libovolného stupně, na který máte vyvinutou technologii. Nezapomínejte, že pokud máte stále ještě jako zřízení *Despocii*, můžete mít nejvýše 2 budovy každého typu. V tom případě sice můžete vylepšovat laboratoře, ale nemůžete stavět nové.

## STAVEBNÍ TECHNOLOGIE A VYLEPŠOVÁNÍ MĚSTSKÝCH BUDOV

Speciální (modré) technologie se symbolem mění cenu stavby a vylepšování městských budov. Většinou je díky tomu vylepšování levnější, ale ne vždy. Když vypočítáváte rozdíl mezi cenou obou budov, použijte modifikátory stavební technologie na obě ceny:



**Příklad:** Pokud máte vyloženou *Stavitelství*, městské budovy věku I a II stojí o 1 méně. Laboratoř věku I tedy stojí 5 surovin, ale laboratoř věku A stojí stále 3. Takže za vylepšení z věku A na věk I zaplatíte jen 2 suroviny. V tomto případě to tedy bude levnější. Ovšem vylepšení z věku I na věk II stojí stejně jako bez *Stavitelství* – oba stupně mají stejnou slevu.

## VYLEPŠENÍ VOJENSKÉ JEDNOTKY

Probíhá stejně jako vylepšení městské budovy s tím rozdílem, že místo civilní zaplatíte 1 vojenskou akci.

Postup vylepšení vojenské jednotky:

- Zaplatíte 1 vojenskou akci.
- Zvolte si vojenskou jednotku a kartu vojenské technologie stejného typu, ale vyššího stupně.
- Zaplatíte suroviny v rozdílu cen obou jednotek.
- Přesuňte človíka z karty nižšího stupně na kartu stupně vyššího.
- Upravte svůj ukazatel síly.

Poznámka: Stejně jako u farem, dolů a městských budov je i u vojenských jednotek důležitý jejich typ znázorněný symbolem v pravém horním rohu karty. Můžete vylepšit bojovníky na vyšší stupeň pěchoty, ale ne na jezdeckvo nebo dělostřelectvo.

## ZNIČENÍ FARMY, DOLU NEBO MĚSTSKÉ BUDOVY

Ničení budov většinou není dobrý nápad, ale občas to může být jediný způsob, jak získat volného človíka.

Postup zničení farmy, dolu nebo městské budovy:

- Zaplatíte 1 civilní akci.
- Přesuňte vybraného človíka z hnědé nebo šedé karty technologie na oranžové pole volných človíků.

A to je vše. Žádné suroviny zpět nezískáváte.

## ROZPUŠTĚNÍ VOJENSKÉ JEDNOTKY

Probíhá stejně jako zničení farmy, dolu nebo městské budovy, jen platíte vojenskou akci místo civilní:

Postup rozpuštění vojenské jednotky:

- Zaplatíte 1 vojenskou akci.
- Přesuňte vybraného človíka z červené karty vojenské technologie na oranžové pole volných človíků.

## SHRNUTÍ – ČLOVÍCI

- Človík je žlutý žeton, který se nachází jinde než ve žlutém pruhu.
- Človík, který se nenachází na kartě, je volný človík.
- Človík na kartě technologie představuje farmu, důl, městskou budovu nebo vojenskou jednotku. Má stejný stupeň jako karta, na které se nachází.
- Volného človíka přesunete na kartu pomoci akce „Stavba“. Přitom musíte zaplatit cenu v surovinách.
- Človíka můžete přesunout z karty nižšího stupně na kartu vyššího stupně akci „Vylepšení“. Přitom musíte zaplatit rozdíl v ceně obou budov / jednotek.
- Človíka z karty můžete odstranit akci „Zničení“ nebo „Rozpuštění“. Stane se z něj volný človík.
- Farmy, doly a městské budovy se stavějí, vylepšují a ničí za 1 civilní akci, vojenské jednotky za 1 vojenskou akci.
- Počet městských budov stejného typu je omezen zřízením. Počet farem, dolů a vojenských jednotek není nijak omezen.

## ZAHRÁNÍ AKČNÍ KARTY

Na rozdíl od všech ostatních karet, které jsme zatím popsali, akční karty nevykládáte natrvalo před sebe. Mají jednorázový efekt a po zahrání je odhodíte.

Akční kartu nemůžete zahrát v témže tahu, kdy jste si ji vzali z nabídky.

Tematicky představují akční karty přípravu vašeho národa na budoucí úkoly. Tato prodleva vám také umožňuje lépe si naplánovat příští tah. Zatímco jsou na tahu ostatní hráči, vy už víte, kolik jídla a surovin budete mít k dispozici a jaké akční karty budete moci zahrát. Váš příští tah tedy nebude tak moc ovlivněn tím, jestli se v nabídce objeví nějaká zajímavá akční karta, nebo ne.

Postup zahrání akční karty:

- Zaplatíte 1 civilní akci.
- Postupujte podle textu na kartě. Pokud máte provést nějakou akci, už za ni další civilní akce neplatíte.
- Nakonec akční kartu odhodíte. Už se do hry znovu nedostane.

Podívejme se, jaké efekty mohou akční karty mít:

### ZISK BODŮ VĚDY A/NEBO KULTURY



Posuňte příslušný osmiboký žeton na počítadle vpřed o uvedený počet polí. (Přičítáte si body. Efekt neovlivňuje přírůstek.)

### ZISK JÍDLA A/NEBO SUROVIN



Máte-li získat jídlo nebo suroviny, přesuňte žetony uvedené hodnoty z modrého pruhu na kartu či karty farmy nebo dolu. 2 jídla například můžete získat buď tak, že přesunete 1 modrý žeton na kartu *Zavlažování*, nebo tak, že přesunete 2 žetony na kartu *Prvotní zemědělství*. Dokonce můžete přesouvat žetony i na karty, na nichž nemáte človíka.

Při zisku jídla nebo surovin nesmíte přesouvat žetony, které jste již na kartách měli. Pokud tedy máte karty *Bronzu* (žetony mají hodnotu 1) a *Uhlí* (hodnota 3) a máte získat 2 suroviny, smíte pouze přesunout 2 žetony z modrého pruhu na kartu *Bronzu*. Není možné přesunout původní žeton z *Bronzu* na *Uhlí* ani nemůžete položit nový žeton na *Uhlí* a původní z *Bronzu* odstranit.

### PROVEDENÍ AKCE SE SLEVOU



Jestliže karta udává, že máte provést akci, která se běžně provádí v Akční fázi, provedete ji podle běžných pravidel s tou výjimkou, že nebudete platit další civilní akce. Civilní akci jste už zaplatili za zahrání samotné akční karty.



Stále ale musíte zaplatit případnou cenu v surovinách. Akční karty poskytují slevy, které se mohou kombinovat s dalšími slevami z jiných vyložených karet. Pokud by celková sleva snížila cenu pod 0, je celková cena 0.

Poznámka: *Geniální stavitel* umožňuje postavit pouze jednu část divu, když máte vyloženou technologii, která umožňuje postavit více částí divu za jednu civilní akci.

Pokud nemůžete akci na kartě provést, nesmíte zahrát ani samotnou akční kartu.



# NÁSLEDUJÍCÍ KOLA

Na začátku druhého tahu jste neměli žádné vojenské karty, ale na konci tahu jste si pravděpodobně některé lízli. Nyní je tedy čas zjistit, co se s nimi dá dělat.

## VOJENSKÉ KARTY

V první výukové hře se setkáte s vojenskými kartami tří kategorií.



Karty označené symbolem koruny v levém horním rohu se hrají jako politická akce. Umožňují vám ovlivňovat celosvětové dění. Ve výukové hře to budou pouze události a území. V plné hře můžete využívat politickou akci k vedení agresí, válek či uzavírání smluv.



Červené karty se symboly vojenských jednotek jsou karty taktiky. Hrají se během Akční fáze.



Karty vojenského bonusu vám mohou pomoci s kolonizací nových území. V plné hře se pak horní část karty využívá jako obrana před útoky protihráčů.

## KOMPLETNÍ TAH

Běžný tah sestává z těchto kroků v následujícím pořadí:

- Doplňte nabídku karet.
- Zpřístupněte svou exkluzivní kartu taktiky, pokud nějakou máte.
- Politická fáze: Můžete provést nejvýše 1 politickou akci.
- Akční fáze: Můžete provádět civilní a vojenské akce.
- Konec tahu: Postupujte podle návodu na plánu hráče. Mimo jiné zahrnuje fázi Produkce.

## POLITICKÁ FÁZE

Politická fáze následuje po doplnění nabídky karet a před Akční fází. Pokud nechcete, žádnou politickou akci hrát nemusíte.

Během Politické fáze smíte zahrát nejvýše jednu politickou akci.

Politické akce zahrnují hraní agresí, smluv a válek. Žádná z těchto karet ale není v balíčcích pro výukovou hru obsažena. Jediná akce, kterou můžete zahrát, je příprava události. Tu ovšem můžete provést jen v případě, že máte v ruce kartu události nebo území.

### PŘÍPRAVA UDÁLOSTI

Karty událostí a území hráči nevykládají před sebe. Místo toho je zakryté pokládají na balíček budoucích událostí. O jakou událost (území) jde, ví tedy jen hráč, který ji připravil.

Jak hra postupuje, z balíčku budoucích událostí se stane balíček událostí aktuálních. Jakmile otočíte novou aktuální událost, vyhodnotí se její efekt.

Postup přípravy události:

- Vyberte si z ruky zelenou vojenskou kartu se symbolem U v pravém horním rohu.
- Položte kartu na balíček budoucích událostí, nikomu ji neukazujte.
- Získáte tolik bodů kultury, jaký byl stupeň karty.
- Otočte svrchní kartu z balíčku aktuálních událostí a vyhodnoťte ji.



První hráč, který bude připravovat událost, položí kartu na prázdné místo pro balíček budoucích událostí. Hráč získá 1 bod kultury (za předpokladu, že se jednalo o kartu věku I). Poté hráč otočí svrchní aktuální událost, což je jedna z událostí věku A, jež jste připravili před hrou.

Druhý hráč, který bude připravovat událost, položí kartu na budoucí událost zahrnanou předchozím hráčem, získá body kultury a otočí další aktuální událost.

Když se otočí a vyhodnotí poslední karta z balíčku aktuálních událostí, zamíchejte balíček budoucích událostí a vytvořte tak nový balíček aktuálních událostí.

Jak hra postupuje, může se stát, že v balíčku budoucích událostí budou dohromady karty z různých věků.

Když se mají z balíčku budoucích událostí stát aktuální události, je třeba karty rozřadit podle věků tak, aby karty staršího věku byly nahoře (budou otočeny dříve) a karty novějšího věku dole (budou otočeny později). Nejdříve balíček zamíchejte a až poté jej rozřídíte.

Další hráč, který bude připravovat událost, umístí kartu na nově uvolněné místo pro budoucí události a otočí svrchní aktuální událost. Tentokrát už jde o událost, kterou v některém z předchozích kol připravil některý z hráčů. Pokud naplánujete nějakou událost, můžete pak přizpůsobit svou herní strategii tak, abyste z ní co nejvíce výtěžili, ačkoliv nemůžete s jistotou říci, kdy přesně událost vstoupí do hry.

### OTOČENÍ AKTUÁLNÍ UDÁLOSTI

Nová aktuální událost se otáčí vždy, když někdo využije svou politickou akci k naplánování budoucí události. Efekt aktuální události se vyhodnocuje ihned po otočení, tedy ještě předtím, než bude aktuální hráč pokračovat ve hře.

Události se slovem „území“ v názvu představují území, jež je možné kolonizovat (viz protější strana). V ostatních případech se řiďte textem na kartě.

Vyhodnocení události (jiné než území):

- Postupujte podle textu na kartě.
- Po vyhodnocení kartu odložte obrázkem vzhůru na hromádku proběhlých událostí.

Karty z hromádky proběhlých událostí se znovu nedostanou do hry.

### UDÁLOSTI VĚKU A

Prvních několik událostí jste přichystali během přípravy hry. Všechny mají pozitivní efekt a všichni hráči z nich mohou těžit. Pokud událost vyžaduje, aby hráči učinili rozhodnutí, činí tak popořadě, začínající hráčem, který je právě na tahu.

Pokud vám událost umožňuje provést akci, která se běžně provádí v Akční fázi, proveďte ji podle obvyklých pravidel s tím rozdílem, že za ni nebudete platit civilní akce. Jestliže karta umožňuje postavit něco zdarma, neplatíte ani cenu v surovinách.

**Tip:** Některé události můžete využít pouze tehdy, máte-li volného človíka. Je tedy dobré mít od začátku třetího kola připraveného alespoň jednoho volného človíka.

Jestliže vám událost umožňuje „zvýšit populaci“, proveďte akci podle běžných pravidel a zaplaťte jídlo. Pokud máte ovšem „zvýšit svou populaci o 1“,

jednoduše přesuňte jeden žeton ze žlutého pruhu na oranžové pole volných človíků, jídlo neplatíte.

### UDÁLOSTI VĚKU I A II

Poté, co jsou vyhodnoceny všechny události věku A, začnou se objevovat události nachystané samotnými hráči. Mohou mít pozitivní i negativní efekt, nebo dokonce oba. Určité události ovlivňují pouze některé hráče.

### POROVNÁVÁNÍ UKAZATELŮ

Pokud se událost vztahuje na nejsilnější, dva nejsilnější, případně na dva nejslabší národy, je třeba porovnat sílu jednotlivých národů.

V případě remízy je považován za silnějšího ten hráč, který je právě na tahu, případně ten, který bude hrát dříve.

**Tip:** Mnoho událostí pomáhá nejsilnějším hráčům, trestá nejslabší nebo obojí. Je tedy výhodné mít na konci svého tahu vyšší sílu než soupeři. To může způsobit studenou válku dokonce i ve hře bez přímých útoků mezi hráči.

Obdobné pravidlo se používá při rozhodování remíz ohledně počtu bodů kultury. Mít nejvíce bodů kultury může být ovšem občas i nevýhodné.

Ve hře dvou hráčů je třeba používat následující úpravu pravidel:

Pokud se na kartě píše o dvou nejsilnějších nebo nejsilnějších národech, ve hře dvou hráčů to chápejte jako „ten silnější“ nebo „ten slabší“ národ.

Ne vždy ale musíte rozhodovat remízy:

Pokud se efekt události vztahuje na „národ či národy“ s nejvíce něčeho, pak nemusíte remízy řešit.

### DALŠÍ EFEKTY

Stejně jako u událostí věku A neplatíte civilní akce, pokud se na kartě nepíše opak.

Některé složitější efekty událostí jsou podrobně vysvětleny v *Dodatku* na poslední straně *Pravidel*.



## KOLONIZACE



Když je jako aktuální událost otočeno území, hráči se mohou pokusit je kolonizovat. Postupně nabízejí, jak silnou kolonizační výpravu (armádu) jsou ochotni na území poslat. Hráč, který aukci vyhraje, vyšle výpravu a území kolonizuje.

## AUKCE

Jako první nabízí aktuální hráč, poté postupně ostatní ve směru hry. Hráč může buď přihodit, nebo odstoupit z aukce.

Nabídnout musíte vždy číslo vyšší než 0 a zároveň vyšší než předchozí nabídka. Nesmíte nabídnout vyšší sílu, než jakou skutečně můžete poslat (bude vysvětleno později).

Pokud nechcete přihodit, musíte odstoupit z aukce.

Možné výsledky aukce jsou následující:

- Pokud nikdo nenabídne žádnou sílu, karta území se odhodí na hromádku proběhlých událostí. Aktuální hráč pokračuje ve hře.
- Jinak přihazování pokračuje, dokud nezůstane jen jediný hráč. Ten vyhrává aukci a musí vytvořit kolonizační výpravu o síle svého nejvyššího příhozu (nebo vyšší).

## VYSLÁNÍ KOLONIZAČNÍ VÝPRAVY

Když vyhrájete aukci, musíte území kolonizovat, už si to nemůžete rozmyslet.

Území kolonizujete tak, že na něj vyšlete jednu nebo více vojenských jednotek.

Síla těchto jednotek je základem vaší kolonizační síly. Některé z vyložených karet vám mohou poskytovat kolonizační bonus zobrazený symbolem . Kromě toho můžete zvýšit kolonizační sílu zahráním karet vojenského bonusu. Hodnota ve spodní části karty se přičte k vaší celkové kolonizační síle.



Kolonizační sílu vypočtete následovně:

- Sečtete sílu všech vyslaných vojenských jednotek.
- Pokud některé z těchto jednotek tvoří armádu, přičtete i taktickou sílu této armády (bude vysvětleno později).
- Dále přičtete všechny kolonizační bonusy ze svých vyložených karet.
- Také můžete zahrát libovolný počet karet vojenského bonusu a přidat k celkové síle kolonizační bonus z nich.

## ZISK A ZTRÁTA ŽLUTÝCH A MODRÝCH ŽETONŮ

Na začátku hry máte k dispozici 25 žlutých a 16 modrých žetonů. Kdykoliv vyložíte kartu se symbolem nebo na spodním okraji, získáte zobrazený počet nových žlutých či modrých žetonů. Vezměte si je z krabice a umístěte je do příslušného pruhu na svém plánu hráče. Pokud bude později karta odstraněna ze hry, musíte zobrazený počet žetonů vrátit z příslušného pruhu zpět do krabice.

Symbol funguje opačně. Když vyložíte tuto kartu, musíte do krabice vrátit jeden žeton ze svého modrého pruhu. Pokud bude později karta odstraněna ze hry, opět žeton získáte.

V důsledku efektů některých karet žluté a modré žetony získáváte nebo je ztrácíte. Na rozdíl od bílých a červených žetonů nelze počet vašich žlutých a modrých žetonů jednoduše odvodit jen z vyložených karet.

Efekty, které ovlivňují sílu národa, se při kolonizaci neuplatňují. Tak například *Alexandr Veliký*, *Velká zed'* nebo *Válečnictví* nemají na kolonizaci vliv.

Vždy musíte vyslat nejméně jednu jednotku, i když byste nabídnuté kolonizační síly dosáhli jen pomocí kolonizačních bonusů.

Poznámka: Arény jsou městskými budovami, ne vojenskými jednotkami. I když človíci umístění na nich přispívají k síle národa, nelze je vyslat jako kolonizační výpravu.

Jednotky vyslané jako součást kolonizační výpravy jsou obětované. To znamená, že příslušné žluté žetony vrátíte z karet do svého žlutého pruhu.

Všechny karty vojenského bonusu, které jste při kolonizaci použili, se odhodí.

**Příklad:**



Dejme tomu, že jste vyhráli aukci s příhozem 4. Musíte tedy vyslat kolonizační výpravu o síle 4 nebo více. *Kartografie* poskytuje vašemu národu kolonizační bonus +2, takže stačí doplnit jen další dva body síly. Dvě karty vojenského bonusu by vám sice stačily, ale vždy musíte vyslat alespoň jednu jednotku.

Můžete si tedy obě karty vojenského bonusu nechat a místo nich vyslat buď dva bojovníky, nebo jednoho rytíře. Nové vojenské jednotky se ale získávají poměrně složitě.

Nejllepší tedy bude vyslat 1 bojovníka s kolonizačním bonusem +1 z karty vojenského bonusu. Přičtete kolonizační bonus +2 z *Kartografie* a získáte dostatečnou kolonizační sílu. Žlutý žeton z karty *Bojovníků* vraťte do svého žlutého pruhu. Použitou kartu vojenského bonusu odhodte. Z území se stává vaše kolonie.

## ZISK KOLONIE

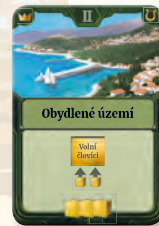
Získanou kartu území vyložte před sebe. Odteď je to vaše kolonie. Každá karta území má dva efekty.

Symboły na spodním okraji karty zobrazují trvalý efekt kolonie. Ty mohou ovlivnit vaše statistiky. (Viz rámeček *Aktualizace statistik* na str. 11.) Pokud jsou zde zobrazené žluté nebo modré žetony, vysvětlení najdete v rámečku *Zisk a ztráta žlutých a modrých žetonů* na této straně.

Uprostřed karty je pak zobrazený okamžitý efekt pro hráče, který území kolonizoval. Po kolonizaci území nejdříve vyhodnoťte trvalý efekt a až poté ten okamžitý. Můžete tak získat jídlo, suroviny, body vědy či kultury, vojenské karty, nebo si dokonce zadarmo můžete zvýšit populaci.

Ve vzácných případech můžete kolonii ztratit. Pokud se tak stane, ztrácíte i její trvalý efekt, ale okamžitý efekt nevracíte. Tato část karty se vyhodnocuje pouze tehdy, když se území poprvé kolonizuje.

**Příklad:** Když získáte toto území, přidejte si do žlutého pruhu tři nové žluté žetony z krabice. Poté přesuňte dva z nich na oranžové pole volných človíků. Nestojí vás to žádná jídlo ani akce.



Později ve hře se objevila událost, důsledkem které vaše kolonie vyhlásila nezávislost a vy ji ztrácíte. Odstraňte kartu ze hry a vraťte tři žetony ze svého žlutého pruhu zpět do krabice. Populaci ovšem neztrácíte.



# KARTY TAKTIKY

Karty taktiky vám umožňují seskupovat jednotky do armád. Tím získá váš národ dodatečnou sílu.

## AKTUÁLNÍ TAKTIKA

Každý hráč může mít současně nejvýše jednu aktuální taktiku. Aktuální taktika každého hráče je označena jeho žetonem taktiky. Na začátku hry se nacházejí žetony taktik všech hráčů na poli taktik na vojenském plánu. Nikdo zatím nemá aktuální taktiku.

Svou aktuální taktiku získáte tak, že sami zahráete nebo okopírujete kartu taktiky během Akční fáze. Během jednoho tahu můžete provést nejvýše jednu tuto akci.

Jakmile si zvolíte aktuální taktiku, zůstane vaší aktuální taktikou, dokud si nevyberete jinou.

## ZAHRÁNÍ TAKTIKY

Během Akční fáze můžete zahrát kartu taktiky z ruky.

Postup zahrání taktiky:

- Zaplaťte 1 vojenskou akci. (Je zobrazena v levém horním rohu karty.)
- Vyložte kartu taktiky před sebe.
- Položte na kartu svůj žeton taktiky. Tím naznačíte, že je to vaše aktuální taktika.
- Upravte svůj ukazatel síly.

Pokud jste doteď měli jinou aktuální taktiku, tímto ji ztrácíte. Vaše jednotky se přeorazují podle nové aktuální taktiky.

## ZPŘÍSTUPNĚNÍ TAKTIKY

Dokud je karta taktiky vyložena před vámi, nikdo jiný ji nemůže využít. Ale všechny národy již shromáždí své generály a jistě nebudou trvat dlouho, než se všichni o vaší nové taktice dozvědí.

Na začátku dalšího kola musíte poté, co doplníte nabídku karet, ale před Politickou fází, přesunout svou vyloženou kartu taktiky na pole taktik na vojenském plánu.

Jinými slovy, taktika zůstává exkluzivní přesně jedno kolo.

Váš žeton taktiky zůstává na kartě, takže jde stále o vaši aktuální taktiku a její přínos k celkové síle vašeho národa se nemění. Jediný rozdíl je, že odted' jí všichni ostatní mohou okopírovat.

Počet karet taktiky na poli taktik není omezen.

## OKOPÍROVÁNÍ TAKTIKY

Jakmile se karta taktiky přesune na pole taktik, všichni hráči ji odted' mohou během své Akční fáze kopírovat.

Postup okopírování taktiky:

- Zvolte si taktiku z pole taktik.
- Zaplaťte 2 vojenské akce. (Jsou zobrazené na vojenském plánu.)
- Přesuňte svůj žeton taktiky na zvolenou kartu. Stává se z ní vaše aktuální taktika.
- Upravte svůj ukazatel síly.

Nezáleží na tom, jakým způsobem se z taktiky stane vaše aktuální taktika. Okopírované taktiky mají stejný efekt, jako kdybyste je zahráli sami.

Na poli taktik může více hráčů kopírovat tutéž taktiku. Všichni ji využívají bez omezení.

Některé z karet na poli taktik mohou zůstat bez žetonů taktik, pokud je všichni hráči opustí. I tak zůstávají na poli taktik a kdokoli je může v případě potřeby znovu okopírovat.

Poznámka: Okopírování taktiky vás stojí 2 vojenské akce, i když je to ta, kterou jste původně sami vyložili.

## EFEKT AKTUÁLNÍ TAKTIKY

### ARMÁDY



Pokud máte nějakou aktuální taktiku, vaše vojenské jednotky se samy zorganizují do armád. Každá sada jednotek pak tvoří jednu armádu. Pokud dokážete vytvořit více sad, vznikne i více armád. Karta taktiky určuje, kolik jednotek a jakého typu je zapotřebí k vytvoření jedné sady.

Každá armáda sestává ze sady jednotek zobrazených na vaší aktuální kartě taktiky. Každá jednotka může být součástí nejvýše jedné armády.

Každá armáda disponuje taktickou silou, která se přičítá k celkové síle národa, a to navíc k síle jednotlivých jednotek, z nichž armáda sestává.

### ZASTARALÉ ARMÁDY



Karty taktiky věku II a III zobrazují dva druhy taktické síly. Větší hodnota je pro běžné armády, menší hodnota platí pro armády zastaralé.

Armáda je zastaralá, pokud libovolná její jednotka je o 2 nebo více stupňů nižší než příslušná karta taktiky.

Pokud například používáte taktiku věku II, jakákoliv armáda obsahující jednotku věku A je zastaralá.

Zastaralá armáda disponuje pouze menší taktickou silou zobrazenou na kartě taktiky.

Vaše jednotky se automaticky zformují do armád takovým způsobem, aby výsledná taktická síla byla co nejvyšší.

Poznámka: Při určování, zda je armáda zastaralá, nebo ne, berte v potaz věk vytištěný na kartě taktiky, ne aktuálně probíhající věk.

### ARMÁDY BĚHEM KOLONIZACE

Jednotky vyslané kolonizovat území mohou zformovat armády. Taktická síla těchto armád se přičte k celkové kolonizační síle.

Příklad:



Příklad: Těchto pět jednotek poskytuje vašemu národu sílu 6. Pokud nemáte žádnou aktuální taktiku, jde zároveň o vaši celkovou sílu.



Pokud ale jsou vaší aktuální taktikou *Bojové oddíly*, vaši 4 bojovníci vytvoří 2 armády. Jednotka rytířů nebude součástí žádné armády. Každá z obou armád má taktickou sílu +1, celková síla vašeho národa tedy bude 8.

Pokud je vaší aktuální taktikou *Falanga*, můžete vytvořit pouze jednu armádu, která má ovšem taktickou sílu +3. Vaše celková síla tedy bude 9.

Za zformování jednotek do armád neplatíte žádné akce ani nikam nepřesunujete žádné žetony. Jednotky se automaticky zformují virtuálně. Pouze spočítete taktickou sílu nové armády a přičtete ji ke své celkové síle.

Příklad:



Pokud je vaší aktuální taktikou *Obranná armáda*, můžete zformovat jen jednu armádu. Nemůžete ji vytvořit bez využití jednotky pěchoty věku A, takže bude zastaralá. Její přínos k vaší celkové síle bude +3.

Pokud je vaší aktuální taktikou *Mobilní dělostřelectvo*, můžete zformovat dvě armády. Jednotky jezdeckva věku I nejsou při použití s taktikou věku II zastaralé, takže každá z vytvořených armád bude mít vyšší z vyobrazených hodnot. Jejich celkový přínos bude +10.

Pokud je vaší aktuální taktikou *Dobyvatelská armáda*, můžete zformovat dvě armády. Součástí jedné z nich bude ale jednotka pěchoty věku A, takže armáda bude zastaralá. Druhá armáda zastaralá nebude. Zastaralá armáda bude mít taktickou sílu +3, druhá armáda +5. Celkový přínos tedy bude +8.

V každém případě přičítáte přínos armád k základní síle jednotek, z nichž jsou armády vytvořeny (zde 18).

Vaší aktuální taktikou je *Dobyvatelská armáda* a můžete vyslat tyto jednotky. Pokud vyšlete dostatek jednotek, mohou zformovat armádu, jejíž taktická síla se přičte k celkové síle kolonizační.

Pokud vyšlete oba rytíře a těžkooděnce, bude vaše kolonizační síla 11 – jednotky samy přinášejí 6 bodů síly a taktická síla armády je dalších 5.

Pokud ale vyšlete oba rytíře a bojovníka, kolonizační výprava vytvoří pouze zastaralou armádu. Její celková síla bude 8 – základní síla jednotek 5 a taktická síla armády +3. Všimněte si, že jednotka bojovníků se automaticky stane součástí armády, i když před kolonizací součástí armády nebyla (místo ní v ní byla jednotka těžkooděnců).

Vyslání všech jednotek by vám zajistilo kolonizační sílu 12.

## SPOKOJENOST A NESPOKOJENÍ ČLOVÍCI

*Jestli chcete, aby pro vás vaši človíci spokojeně pracovali, musíte se o ně dobře starat.*

Ve hře máte různé možnosti, jak zvýšit úroveň spokojenosti svých obyvatel – obvykle postavením určitých městských budov nebo dokončením určitých divů. Žeton spokojenosti se postupně bude posouvat podél vašeho žlutého pruhu. Pod každým polem ukazatele spokojenosti se nachází jedna sekce žlutého pruhu. Když se sekce vyprázdní, znamená to, že k udržení spokojeného národa potřebujete víc šťastných značek.

Pokud nemáte dostatek šťastných značek, budou vaši človíci nespokojení.

Nespokojených človíků budete mít tolik, kolik sekcí žlutého pruhu nalevo od vašeho žetonu spokojenosti je prázdných.

Pokud budete mít nespokojených človíků více než volných človíků, je to problém. Dokud situaci nenapravíte, budete každé kolo čelit povstání, kvůli kterému budete muset na konci tahu přeskočit fázi Produkce.

### NEDOSTATEK ŠTĚSTNÝCH ZNAČEK



Poté, co podruhé zvýšíte svou populaci, se sekce 1 vašeho žlutého pruhu vyprázdní. Abyste udrželi svůj národ spokojený, potřebujete alespoň 1 šťastnou značku.

Můžete tedy buď zvýšit spokojenost svého národa (většinou tak, že něco postavíte), nebo přijmout fakt, že jeden z vašich človíků bude nespokojený.

### DOSTATEK ŠTĚSTNÝCH ZNAČEK



Pokud dokážete zvýšit spokojenost alespoň o 1, všechno bude v pořádku. Žeton spokojenosti se bude nacházet nad prázdnou sekci a všichni obyvatelé budou spokojeni.

### NESPOKOJENÝ ČLOVÍK

Pokud ovšem nedokážete zajistit dostatek šťastných značek, jeden z vašich človíků bude nespokojený. To můžete znázornit tak, že přesunete jednoho volného človíka na políčko na ukazateli spokojenosti nad prázdnou sekci.



Tento človík se stále považuje za volného človíka a může být použit stejně, jako by se nacházel na oranžovém poli volných človíků. Na stupnici spokojenosti se nachází, aby vám připomínal, že máte nespokojeného človíka. Pokud nemáte dostatek volných človíků, abyste nahradili všechny chybějící šťastné značky, bude váš národ na konci tahu čelit povstání, což znamená, že nic nevyprodukuje.

### MOŽNÉ POVSTÁNÍ

Později ve hře může být situace následovná:



Máte dva nespokojené človíky, ale jen jednoho volného človíka. To znamená, že jeden z vašich nespokojených človíků někde pracuje. To povede k povstání, pokud situaci nenapravíte.

Jaké jsou vaše možnosti?

- Můžete vylepšit svůj chrám. To zvýší spokojenost národa na 2, takže budete mít jen jednoho nespokojeného človíka. Zároveň budete mít i jednoho volného človíka, kterým můžete chybějící šťastnou značku nahradit, takže nebudete čelit povstání.
- Můžete postavit nový chrám věku I. Človík na ukazateli spokojenosti je volný človík, takže jej můžete použít. To zvýší spokojenost národa na 3, což je právě dost na to, aby byli všichni človíci spokojeni. Nebudete mít žádné nespokojené človíky.
- Můžete zvýšit svou populaci. To vám poskytne dalšího volného človíka, aniž byste zcela vyprázdnila sekci 4. Takže sice stále budete mít dva nespokojené človíky, ale zároveň i dva volné človíky. Nového volného človíka tedy přesuňte na místo druhé chybějící šťastné značky. Toto kolo vám povstání tedy nehrozí, ale měli byste najít nějaké trvalejší řešení. Pokud totiž znovu zvýšíte populaci, vyprázdníte další sekci žlutého pruhu a nového volného človíka budete opět muset použít na ukazateli spokojenosti.
- Můžete také získat dalšího volného človíka zničením farmy, dolu nebo městské budovy nebo rozpuštěním vojenské jednotky. To ale není úplně rozumné řešení.
- Nechat situaci být a přijmout povstání je nejhorší možné řešení, které naštěstí budete nuceni přijmout jen vzácně.

# KONEC TAHU

Postupem hry je třeba začít provádět všechny kroky fáze Konec tahu.

## ODHOZENÍ VOJENSKÝCH KARET



Odhození vojenských karet

Na konci tohoto kroku můžete mít v ruce nejvýše tolik vojenských karet, jaký je váš celkový počet vojenských akcí.

Pokud je to nutné, musíte nyní odhodit tolik vojenských karet, abyste jich v ruce neměli víc, než máte celkem červených žetonů. Vojenské karty se odhazují zakryté.

## URYCHLENÍ HRY

Jakmile se rozhodnete, které vojenské karty chcete odhodit, zbytek fáze probíhá automaticky – nevyžaduje žádné další rozhodnutí. Další hráč v pořadí tedy může zahájit svůj tah, jakmile odhodíte přebytečné vojenské karty.

Samozřejmě, pokud se v tahu tohoto hráče stane něco, co vyžaduje interakci s vaším národem, je třeba tah pozastavit a počkat, než dokončíte svou fázi Konec tahu.

## PRODUKCE

### POVSTÁNÍ

#### Produkce (při povstání přeskoč)

Pokud máte více nespokojených lidí než volných, váš národ čelí povstání. Musíte přeskočit celou fázi Produkce.

Povstání je vysvětleno na předchozí straně. Obecně lze říci, že pokud váš národ nutí nespokojené lidi pracovat, ti se vzbouří a přestanou produkovat. Přeskočení fáze Produkce je sice jediný důsledek povstání, ale je to takový zásah do chodu národa, že se mu budete chtít za každou cenu vyhnout. Ve fázi Produkce se totiž děje spousta užitečných věcí.

### POSUN NA POČÍTADLECH



Posun na počítadlech

Jako obvykle si přičtete body podle své aktuální pozice na ukazatelích přírůstku vědy a kultury.

Pokud se vám díky povedené hře podaří překročit nejvyšší hodnotu na počítadle, otočte žeton na druhou stranu a začněte počítat opět od nuly. Otočený žeton bodů kultury na políčku 10 tak například představuje 160 bodů kultury.

### KORUPCE



Korupce

Ke korupci dochází, když váš národ skládá příliš mnoho jídla a surovin.

Na korupci se může podílet i nedokončený div. Pokud se všude povaluje nevyužitá jídla a suroviny, vždycky se najde někdo, kdo pro ně najde „lepší využití“.

Pokud je jedno či více polí se zápornými čísly ve vašem modrém pruhu nezakryto, první nezakryté záporné číslo zleva určuje míru korupce vašeho národa. Pokud jsou všechna čísla zakrytá, nemáte žádnou korupci.

To tedy znamená, že korupci nemusíte řešit, pokud máte v modrém pruhu alespoň 11 žetonů.

#### Příklad:



V tomto případě máte korupci -4.

Během tohoto kroku ztrácíte suroviny podle míry korupce. Pokud nemáte k dispozici dostatek surovin, ztratíte všechny a k tomu ještě tolik jídla, abyste rozdíl dorovnali.

Jinými slovy – musíte ze svých karet dolů přesunout modré žetony představující určený počet surovin zpět do modrého pruhu. Pokud nemáte surovin dostatek, musíte vrátit i nějaké modré žetony z karet farem. Nezapomínejte, že modré žetony umístěné na kartách vyšších stupňů představují větší množství surovin než jen 1 žeton.

**Tip:** Korupci můžete předejít dobrým plánováním, získáním karet, které přidávají modré žetony, a hlavně vývojem vyšších stupňů technologií farem a dolů. Ty totiž dokážou uskladnit větší množství jídla a surovin za použití menšího počtu modrých žetonů.

### PRODUKCE JÍDLA



Produkce jídla

Jako obvykle přesuňte za každého človíka na kartě farmy jeden žeton ze svého modrého pruhu na danou kartu. Človík na kartě vyššího stupně stále produkuje jen jeden modrý žeton, ale ten má vyšší hodnotu.

### SPOTŘEBA JÍDLA



Spotřeba jídla  
(-4 žetonů za každé chybějící jídlo)

Jak se váš žlutý pruh vyznačuje, spotřeba jídla ve vašem národě se zvyšuje.

Pokud je alespoň jedno políčko se záporným číslem ve vašem žlutém pruhu odkryté, první odkryté číslo zleva udává množství uskladněného jídla, které národ spotřebuje. Pokud jsou všechna čísla zakrytá, národ žádné jídlo nespotřebovává.

#### Příklad:



V tomto případě spotřebuje váš národ během fáze Produkce 3 jídla.

Musíte zaplatit odpovídající množství jídla. Pokud ho nemáte dostatek, zaplatíte vše, co můžete, a za každé chybějící žeton ztratíte 4 body kultury.

**Poznámka:** Není pravděpodobné, že byste čelili nedostatku jídla v prvních kolech hry. Spotřeba probíhá až po produkci jídla, takže byste měli mít jídla dostatek, pokud jste tedy neucinili něco nezvážného, jako třeba zničení všech svých farem. Později ovšem spotřeba jídla stoupá. Pokud spotřeba přeroste vaši produkci jídla, měli byste co nejdříve tento problém vyřešit.

### PRODUKCE SUROVIN



Produkce surovin

Jako obvykle přesuňte za každého človíka na kartě dolu jeden žeton ze svého modrého pruhu na danou kartu. Človík na kartě vyššího stupně stále produkuje jen jeden modrý žeton, ale ten má vyšší hodnotu.

### SHRNUTÍ – MODRÝ PRUH

- Modrý pruh slouží jako zásobárna modrých žetonů.
- Efekty některých karet mohou počet vašich modrých žetonů měnit. Nové žetony z krabice si berejte, případně je do ní vracíte, jen v těchto speciálních případech.
- Během fáze Produkce přesouváte žetony z modrého pruhu na karty farem a dolů – za každý žlutý žeton na kartě přesunete jeden modrý žeton.

- Modrý žeton na kartě farmy nebo dolu představuje takové množství jídla nebo surovin, kolik je znázorněno symbolem na spodním okraji karty.
- Na kartě farmy nebo dolu mohou být uskladněné modré žetony, i když se na kartě nenacházejí žádní lidé.
- Jídlo a suroviny platíte tak, že přesunete modré žetony z karet zpět do modrého pruhu.
- Při placení si můžete rozměňovat – buď tak, že přesunete modrý žeton na kartu nižšího stupně, nebo tak, že vyměníte žeton vyšší hodnoty za odpovídající počet žetonů nižší hodnoty.
- Nikdy ale nesmíte vyměňovat žetony nižší hodnoty za žeton vyšší hodnoty.
- Modré žetony také umísťujete na nedokončené divy. Naznačíte tím, které části jsou již dokončené.
- Modrý pruh vždy doplňujete zleva doprava. Pokud zůstane alespoň jedno políčko se záporným číslem nezakryté, objevila se ve vašem národě korupce.
- Korupce se vyhodnocuje až na konci tahu ve fázi Produkce. Během ní musíte zaplatit tolik surovin, jaká je hodnota prvního odkrytého čísla zleva. Pokud nemáte surovin dostatek, musíte zbytek doplatit jídlem.

### LÍZNUTÍ VOJENSKÝCH KARET



Líznutí vojenských karet (max. 3)

Za každou nevyužitou vojenskou akci si líznete 1 kartu z vojenského balíčku aktuálního věku. Můžete překročit svůj limit vojenských karet v ruce.

Nejvýše si v každém tahu můžete takto líznout 3 vojenské karty.

I když vám zbyly více než 3 nevyužité vojenské akce, můžete si líznout nejvýše 3 karty.

Pokud aktuální vojenský balíček doberete, zamíchejte odhozené vojenské karty příslušného věku a vytvořte balíček nový.

V první výukové hře se nepoužívají karty věku III. Ve věku III si tedy vojenské karty nelížete.

### SHRNUTÍ – KARTY V RUCE

- V ruce můžete mít nejvýše tolik civilních karet, jaký je váš celkový počet civilních akcí (tedy kolik máte bílých žetonů).
- Pokud jste tohoto limitu dosáhli, nesmíte si do ruky vzít další civilní kartu.
- Kartu divu si ovšem můžete vzít, i když jste dosáhli limitu karet. Divy si totiž neberete do ruky, ale rovnou je vykládáte.
- Limit vojenských karet, které můžete mít v ruce, je roven celkovému počtu vašich vojenských akcí (tedy kolik máte červených žetonů).
- I pokud dosáhnete limitu pro vojenské karty, stále si můžete lízat další vojenské karty.
- Limit vojenských karet v ruce kontrolujete pouze během prvního kroku fáze Konec tahu. Pokud jste limit překročili, musíte nyní přebytečné karty zakryté odhodit.
- Když si v pozdějším kroku ve fázi Konec tahu lížete vojenské karty, opět můžete limit překročit.

### OBNOVENÍ AKCI



Obnovení akcí

Jako poslední krok pak přesunete všechny spotřebované akce zpět na svou kartu zřízení.

# KONEC VĚKU

Starý věk končí, začíná nová éra, která vašemu národu nabídne opět nové příležitosti.

## KONEC VĚKU A

Věk A končí ihned poté, co začínající hráč poprvé doplní nabídku karet (viz str. 8).

## NOVÉ BALÍČKY AKTUÁLNÍHO VĚKU

Jediné, co se na konci věku A děje, je, že položíte civilní a vojenský balíček věku I na plán aktuálního věku.

## KONEC VĚKU I

Věk I končí, když dojde balíček civilních karet věku I. Může k tomu dojít v tahu libovolného hráče při doplňování nabídky karet.



Když civilní balíček dojde, odkryje se ilustrace na plánu. Ta zobrazuje kroky, jež musí všichni hráči na konci věku provést.



Tento obrázek znamená, že když končí věk I, všechny karty věku A zastarávají.

## ODHOZENÍ ZASTARALÝCH KARET



Hráči musí odhodit všechny zastaralé karty z ruky.

## ODSTRANĚNÍ ZASTARALÝCH OSOBNOSTÍ A NEDOKONČENÝCH DIVŮ



Pokud máte ještě vyloženou osobnost z věku A, musíte ji nyní odstranit ze hry. Stejně tak musíte ze hry odstranit nedokončené divy věku A. (Modré žetony se z nich vracejí do modrého pruhu daného hráče.)

Ilustrace také říká, že máte odstranit všechny zastaralé smlouvy. Ve výukové hře se se smlouvami nehraje.

Všechny ostatní vyložené karty včetně dokončených divů zůstávají ve hře bez ohledu na věk, z něhož pocházejí.

## ZTRÁTA ŽLUTÝCH ŽETONŮ



Nakonec vrátí všichni hráči do krabice po dvou žetonech ze svých žlutých pruhů. Tento krok ilustruje fakt, že váš národ má stále větší nároky.

**Tip:** Na konec věku se raději předem připravte. Pokud nebudete mít zajištěnou dostatečnou produkci jídla a dost šťastných značek, čekají vás velké problémy.

## NOVÉ BALÍČKY AKTUÁLNÍHO VĚKU

Skončil věk I, začíná věk II. Zamíchejte civilní karty věku II a položte je na plán aktuálního věku jako nový aktuální balíček. Pokud karty věku I nestačily na úplné doplnění nabídky, zaplňte zbylá volná místa kartami věku II.

Z plánu aktuálního věku odstraňte vojenský balíček věku I. Zamíchejte vojenské karty věku II a položte je na jeho místo jako nový aktuální balíček.

Poznámka: Karet v balíčku aktuálních a budoucích událostí se změna věku nijak netýká.

## KONEC VĚKU II



Věk II končí, když dojde balíček civilních karet věku II. Tentokrát zastarávají karty věku I:

- Všichni hráči odhodí všechny karty věku I z ruky.
- Odstraňte také ze hry všechny osobnosti a nedokončené divy věku I.
- Každý hráč ztrácí 2 žluté žetony ze svého žlutého pruhu.

## ŽÁDNÉ NOVÉ BALÍČKY AKTUÁLNÍHO VĚKU

Končí věk II a začíná věk III. Ve výukové hře se nehraje s kartami věku III, takže pouze odstraňte z plánu aktuálního věku zbytek vojenského balíčku věku II a plán nechte prázdný.

Odteď se už nedoplňuje nabídka karet. Stále se ale odstraňují karty z polí vlevo a zbylé karty se posouvají doleva. Hráči si už nemohou líznout vojenské karty.

## POSLEDNÍ KOLO

Poté, co věk II skončil, bude mít každý hráč k dispozici ještě nejméně jeden tah. Záleží na tom, v tahu kterého hráče věk II skončil.

- Pokud věk II skončil během tahu začínajícího hráče, toto kolo bude poslední.
- Pokud věk II skončil v tahu jiného hráče, příští kolo bude poslední.

V obou případech odehraje úplně poslední tah hráč, který sedí napravo od začínajícího hráče. Každý má tedy během hry k dispozici stejný počet tahů.

## SHRNUTÍ – ŽLUTÝ PRUH

- Žlutý pruh slouží jako zásobárna žlutých žetonů.
- Efekty některých karet mohou počet vašich žlutých žetonů měnit. Nové žetony z krabice si berete, případě je do ní vracíte, jen v těchto speciálních případech.
- Žluté žetony vracíte do krabice také na konci věku I a II (v plné hře i na konci věku III).
- Žlutý žeton, který se nachází jinde než ve žlutém pruhu, se nazývá človík. Viz *Shrnutí – Človíci* na str. 14.
- Človík se ze žlutého žetonu stane akcí „Zvýšení populace“. Cena v jídle je uvedena bílým číslem pod tou sekci žlutého pruhu, z níž žeton berete. Přesuňte jej na oranžové pole volných človíků.
- Človíci se vrací do žlutého pruhu, pouze když obětujete jednotky kvůli kolonizaci nebo když musíte v důsledku efektu nějaké karty snížit populaci.
- Žetony ve žlutém pruhu nejsou človíci. Slouží jen jako přehled toho, kolikrát ještě můžete zvýšit populaci a kolik jídla váš národ spotřebovává. Žetony ze žlutého pruhu odebíráte zprava. Když se vyprázdní celá sekce, odkryje se políčko se záporným číslem. To představuje míru spotřeby jídla vašeho národa.
- Spotřeba se vyhodnocuje až na konci tahu ve fázi Produkce. Během ní musíte zaplatit tolik jídla, jaká je hodnota prvního nezakrytého čísla zleva. Pokud nemáte jídla dostatek, ztrácíte za každé chybějící 4 body kultury.
- Nad každou sekci žlutého pruhu se nachází pole ukazatele spokojenosti s číslem. Pokud je daná sekce prázdná, váš národ potřebuje mít alespoň tolik šťastných značek. Jestliže jich máte méně, pak máte tolik nespokojených človíků, kolik prázdných sekcí se nachází nalevo od žetonu spokojenosti. Viz kapitola Spokojenost a nespokojení človíci na str. 19.

## SHRNUTÍ – ODHAZOVÁNÍ KARET

- Civilní karty se odhazují obrázkem nahoru.
- Civilní karty, které byly odhozené nebo odstraněné ze hry, už se zpět do hry nedostanou.
- Vojenské karty se odhazují zakrytě.
- Zahrané a odhozené vojenské karty je třeba třídit podle věku. Pokud vojenský balíček aktuálního věku dojde, tyto odhozené karty příslušného věku se zamíchají a vytvoří nový aktuální balíček.
- Karty událostí (a nekolonizovaných území) se ihned po vyhodnocení odkládají na hromádku proběhlých událostí. Už se zpět do hry nedostanou.

# KONEC VÝUKOVÉ HRY

Hra končí, když poslední hráč (napravo od začínajícího hráče) dokončí svůj poslední tah. Poté je čas na závěrečné vyhodnocení.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci výukové hry si hráči přičtou body kultury za dosažené úspěchy:

- Získáte 1 bod kultury za každou vyloženou technologii věku I a 2 body za každou technologii věku II. Zřízení má dvojnásobnou hodnotu.
- Získáte tolik bodů kultury, jaký je váš přírůstek vědy.
- Získáte tolik bodů kultury, jaká je vaše síla.
- Získáte tolik bodů kultury, jaká je spokojenost vašeho národa.
- Získáte tolik bodů kultury, kolik produkuje jídla a surovin. (Sečtete, kolik jídla a surovin jsou vaši človíci schopni dohromady vyprodukovat. Ignorujte korupci a spotřebu jídla.)
- Získáte 3 body kultury za každou kolonii.
- Získáte 6 bodů kultury za každý dokončený div věku II.

Procházejte seznam bod po bodu. Každý hráč by si měl vyzkoušet spočítat vlastní body.

Poznámka: Toto hodnocení se používá pouze ve výukové hře. V plné hře se uplatňuje odlišný způsob závěrečného vyhodnocování.

## VÍTĚZ

Vítězem se stává hráč s nejvíce body kultury.

V případě remízy je vítězů více.

Nejdůležitější ale samozřejmě je, že jste úspěšně dokončili svou první partii hry *Through the Ages*. Příště už si budete moci zahrát plnou verzi hry.

## VĚK III

V plné hře probíhá věk III obdobně jako věk I a II.

Poté, co vyřešíte konec věku II, zamíchejte civilní a vojenské karty věku III a oba balíčky umístěte na plán aktuálního věku jako aktuální balíčky. Plná hra je tedy o jeden celý věk delší.

Závěrečným věkem hry je věk IV. Probíhá stejně jako závěrečný věk ve výukové hře:

- Když dojde balíček civilních karet věku III, hráči odhodí všechny karty věku II z ruky a odstraní ze hry všechny osobnosti, nedokončené divy a smlouvy věku II. Každý hráč ztrácí 2 žluté žetony. Začíná věk IV, ve kterém už žádné balíčky karet nejsou.
- Pokud začne věk IV během tahu začínajícího hráče, je toto kolo poslední. Pokud začne v tahu jiného hráče, bude poslední příští kolo.

### DIVY VĚKU III



Divy věku III mají jednorázový efekt, který se vyhodnocuje ihned poté, co je div dokončen. Vždy získáváte určitý počet bodů kultury v závislosti na svých ostatních vyložených kartách a človcích. Některé divy jsou podrobně vysvětlené v *Dodatku* na poslední straně *Pravidel*.

### LETECKÉ JEDNOTKY

Letecké jednotky jsou novým typem vojenských jednotek, který se objevuje pouze ve věku III.

Síla letecké jednotky se jako obyčejně přičítá k celkové síle národa. Žádná z taktik leteckou jednotku přímo nevyžaduje, ale pokud přidáte leteckou jednotku navíc k libovolné armádě, zdvojnásobíte tím její taktickou sílu. Každá letecká jednotka může být přiřazena k nejvýše jedné armádě a v každé armádě může být nejvýše 1 letecká jednotka.

**Příklad:**



Síla všech těchto jednotek se přičítá k vaší celkové síle. Kromě toho vám aktuální taktika umožňuje zformovat tři armády. Normálně by jejich taktická síla byla +2, ale dvěma z nich navíc přiřadíte leteckou jednotku, což zvýší jejich taktickou sílu na +4. Celková taktická síla všech třech armád je tedy +10.



Taktika *Dobyvatelská armáda* je dokonce ještě lepší. Zformujete dvě armády, z nichž jedna bude obsahovat jednotku bojovníků, takže bude zastaralá. Každá armáda získá navíc leteckou jednotku, což zdvojnásobí její taktickou sílu. Zastaralá armáda bude mít tedy taktickou sílu +6, druhá +10. Celkem si tedy k síle přičtete +16 (a samozřejmě i sílu samotných jednotek).



Pokud změníte taktiku na *Úderné síly*, nezískáte lepší výsledek než s *Dobyvatelskou armádou*. Zformujete pouze jednu armádu. Ta bude obsahovat jednotku věku I, takže bude zastaralá. I když její taktickou sílu zdvojnásobíte leteckou jednotkou, stále to bude jen +12. Druhá letecká jednotka nebude součástí žádné armády (ale stále si započítáváte její sílu 5). Jestliže by se vám ale povedlo vylepšit jednu jednotku rytířů, armáda by nebyla zastaralá a z jediné armády byste získali taktickou sílu +22!

## POLITICKÁ FÁZE

V plné hře hrajete se všemi vojenskými kartami. V balíčku se tedy nachází i agrese, války a smlouvy, které vám poskytují nové možnosti v Politické fázi. Pokud si vedete opravdu špatně, máte také možnost odstoupit ze hry.

Úplný přehled pravidel pro hraní těchto karet najdete na str. 4 v *Pravidlech*. Války se vždy vyhodnocují jedno kolo poté, co byly vyhlášeny (viz str. 3 v *Pravidlech*). Když už nyní znáte základy hry, bude jednoduché porozumět i těmto pravidlům.

Zde je stručný popis:

### VOJENSKÁ ČÁST HRY

Vojenství je důležitou součástí hry. Je obtížné vyhrát hru jen díky vojenské síle, ale je pravděpodobné, že prohrajete, pokud ji budete ignorovat.

### UDÁLOSTI



I když hráči nehrají příliš útočně, nejsilnější národy budou těžit z některých událostí, zatímco nejslabší na ně budou doplácet. Je tedy dobré dbát na to, aby byl na konci vašeho tahu váš národ o něco silnější než všechny ostatní národy.

### AGRESE



Když bude protihráč výrazně silnější než váš národ, může proti vám zkusit zahrát agrese. Agrese se hraje jako politické akce. Útočník také musí zaplatit určitý počet vojenských akcí.

Chcete-li se bránit, musíte dorovnat nebo překonat sílu útočníka tím, že zahráte dostatečný počet vojenských karet z ruky. Karta vojenského bonusu k vaší síle dočasně přidává hodnotu obranného bonusu (v horní části). Také můžete zakrytí odhodit libovolný počet vojenských



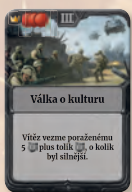
karet, za každou získáte dočasně další +1 k síle. Počet zahraničích a odhozených karet nesmí přesáhnout váš celkový počet vojenských akcí.

Když nemůžete (nebo nechcete) dorovnat nebo překonat sílu útočníka, agrese proběhla úspěšně. Většinou vítěz něco vašemu národu zničí nebo ukradne.

Snažte se tedy na ukazateli síly držet krok s ostatními, zvláště pokud nemáte k dispozici karty vojenského bonusu, pomocí nichž byste se mohli agresi bránit. A naopak, když budete o dost silnější než některý protihráč, může se vyplatit zkusit zaútočit.

**Tip:** Národy jsou obzvláště zranitelné po tom, co kolonizují území, protože musely obětovat nějaké jednotky a pravděpodobně zahrály i nějaké karty vojenského bonusu.

### VÁLKY



Možná už vás závody ve zbrojení nebaví. Všichni soupeři už jsou o tolik silnější, že vám proti agresi nepomohou ani bonusové karty. Rozhodli jste se, že zranitelnost vůči agresím je přijatelnou cenou za to, že se soustředíte na civilizovanější cíle. Možná je to dobrá strategie, ale možná si také koledujete o to, aby vám někdo vyhlásil válku.

Hráč může vyhlásit válku během své Politické fáze. Válka se ale nevyhodnocuje okamžitě. Oba hráči budou mít jeden tah na to, aby ještě zvýšili svou sílu. Útočník ale musel zaplatit několik vojenských akcí za vyhlášení války, takže má omezenější možnosti. Válka se vyhodnotí na začátku příštího tahu útočníka.

Rozdíly proti agresi:

- Nelze hrát karty vojenského bonusu ani odhazovat vojenské karty. Počítají se jen karty vyložené na stole.
- Každý z účastníků války se může stát vítězem a způsobit poraženému národu újmu. (Pokud

v agresi nevyhrál útočník, neměla karta žádný efekt.)

- Výše postihu závisí na rozdílu síly obou národů. (U agrese nezáleží na tom, zda prohrajete o 5, nebo o 20. Ve válce to naopak může být zásadní.)

Rozhodně se tedy nevyplatí vojenskou sílu zcela ignorovat, protože ostatní hráči vám mohou vyhlásit válku.

A naopak – pokud vidíte, že některý z hráčů v síle výrazně zaostává, můžete zvážit, zda mu vyhlásíte válku. Ale buďte obezřetní. Národ se silnou ekonomikou může být schopen výrazně zvednout svoji sílu během jednoho tahu. Nechcete přece prohrát válku, kterou jste sami vyhlásili!

### SMLOUVY

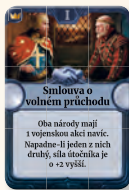
Smlouvy se používají pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů.

Před hrou 2 hráčů odstraňte smlouvy z balíčků vojenských karet.

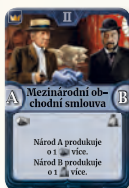
Smlouvy přinášejí do hry trochu diplomacie a spolupráce. Jako svou politickou akci můžete jinému národu nabídnout smlouvu. Dotyčný hráč se rozhodne, zda ji přijme, nebo ne. Pokud ji přijme, efekt smlouvy začíná platit a karta zůstává vyložená před vámi. Jestliže ji ale odmítne, vezmete si kartu smlouvy zpět do ruky. Tím jste vyčerpali svou politickou akci, ale můžete smlouvu zkusit nabídnout později třeba někomu jinému.

**Poznámka:** Je zakázáno obcházet toto pravidlo tak, že se budete o smlouvě bavit ještě před tím, než ji někomu nabídnete.

Můžete být účastníky více než jedné smlouvy, ale sami můžete mít vyloženou pouze jednu smlouvu (tedy tu, kterou jste nabídli sami). Pokud někomu nabídnete novou smlouvu a dotyčný ji přijme, předchozí smlouva, kterou jste měli vyloženou, se ihned automaticky ruší. Také můžete svou politickou akci využít k tomu, že zrušíte smlouvu, jejíž jste účastníkem. Zastaralé pakty se odstraňují na konci věku ze hry (stejně jako osobnosti a nedokončené divy).



Některé smlouvy jsou symetrické a obě strany získávají stejnou výhodu. Ta ale může být dvousečná – je hezké mít s jiným národem uzavřenou smlouvu o volném průchodu, ale jen do té doby, než se druhý národ rozhodne vás napadnout. Stejně tak je přínosné vědecky spolupracovat, dokud druhý národ neutratí všechny vaše body vědy.



Některé smlouvy jsou asymetrické, ale i tak mohou být pro obě strany výhodné. Jen musíte najít partnera, který hledá právě to, co nabízíte.



Další smlouvy jsou silně asymetrické – jeden národ nabízí něco druhému národu výměnou za mír a ochranu. Pokud je váš národ slabý, můžete takovou smlouvu využít, aby vás silnější národy nechaly na pokoji. Jestliže je váš národ naopak silný, můžete si

touto smlouvou na slabším národu vynutit nějaké výhody. Když nabízíte asymetrickou smlouvu, musíte určit, kterou stranou chcete být. Druhý hráč si nemůže vybírat – buď nabídku přijme tak, jak je, nebo ji nepřijme vůbec.

Poznámka: Pokud to smlouva výslovně nezakazuje, její účastníci se mohou vzájemně napadat. A pokud není řečeno jinak, smlouva zůstává v platnosti i po útoku.

### NEZAPOMÍNEJTE NA ZVLÁŠTNÍ PRODUKCI

Zvláštní produkci z některých smluv si můžete označit tak, že na kartu farmy nebo dolu věku A umístíte nevyužitý červený žeton z krabice. Stejný postup můžete použít k označení produkce z jiných karet, jako např. z *Transkontinentální železnice*.

### ODSTOUPENÍ ZE HRY

Snad se vám to nikdy nestane, ale někdy se prostě celá hra vyvíjí špatně. Pokud jsou všichni ostatní mnohem silnější a vaše ekonomika není dostatečně vyvinutá, abyste je dohnali, můžete každým tahem

zaostávat stále více. Stanete se tak snadným terčem agrese, válek a negativních efektů události.

Hra může být samozřejmě zábavná, i když prohráváte. Nikdo vás nenutí hru opouštět. Ale je možné se cítit ze hry odstoupit. Tím přiznáváte, že jste prohráli, ale zároveň přinutíte ostatní, aby soupeřili mezi sebou a přestali se předhánět v tom, kdo vytěží z vašeho oslabeného národa nejvíce.

Odstoupení ze hry je politická akce. Všechny války vyhlášené proti vašemu národu jsou zrušené (ale hráči, kteří je vyhlásili, získají 7 bodů kultury – historie si pamatuje, kdo vás donutil odstoupit). Váš národ a všechny vaše karty jsou odstraněny ze hry. Pokud ve hře pokračují dva nebo tři hráči, hra dále probíhá podle pravidel pro 2 nebo 3 hráče. Jestliže zbyl ve hře jen jediný hráč, vyhrává.

Většina partií ale končí, aniž by kdo musel ze hry odstoupit, a všichni se účastní závěrečného vyhodnocení.

## KONEC PLNÉ HRY

Stejně jako výuková i plná hra končí, když hráč napravo od začínajícího hráče dokončí svůj poslední tah. Seznam závěrečných hodnocení z výukové hry se v plné hře nepoužívá. Místo toho se národy bodují pouze v některých oblastech. Rozhodují o nich sami hráči tím, jaké události věku III během hry připraví.

### ZÁVĚREČNĚ VYHODNOCENÍ

Na konci hry vyberte všechny události věku III zbylé v balíčcích aktuálních a budoucích událostí a vyhodnoťte je jednu po druhé. Pořadí není důležité.

Poznámka: Události ze starších věků nehrají při závěrečném vyhodnocení roli.

### UDÁLOSTI VĚKU III

Každá z událostí věku III popisuje kritérium, za které národy získávají body kultury. Události věku III mohou být otočeny a vyhodnoceny už během hry.

Všechny události věku III, které po hře zbyly v balíčcích aktuálních a budoucích událostí, se vyřeší během závěrečného vyhodnocení. Pokud tedy připravíte událost věku III, je jisté, že se vyhodnotí.



U většiny událostí věku III získávají všechny národy určitý počet bodů kultury v závislosti na svých vyložených kartách a umístění človíků.



U některých událostí věku III získávají hráči body kultury v závislosti na svém vzájemném pořadí v určitém ukazateli. Na *Významu vědy* tedy například zápis „14/7/0“ znamená, že ve hře tři hráčů získá hráč s nejvyšším přírůstkem vědy 14 **U**, druhý hráč v pořadí získá 7 **U** a třetí hráč nezíská nic. V případě

potřeby se remízy řeší běžným způsobem – remízy vyhrává aktuální hráč, případně hráč, který by byl dříve na tahu.

Během závěrečného vyhodnocení se za aktuálního hráče považuje začínající hráč.

To může být samozřejmě výhoda. Na druhé straně má hráč, který odehraje svůj poslední tah později, lepší přehled o konečných statistikách ostatních hráčů.

### VÍTEŽ

Po vyhodnocení všech připravených událostí věku III už se skóre hráčů nemění.

Vítězem se stává hráč s nejvíce body kultury. V případě remízy je více vítězů.

Nejdůležitější ale je, že každý hráč dostal šanci vytvořit jedinečný příběh svého národa.

## ULOŽENÍ HERNÍCH KOMPONENT



Karty a žetony se ukládají v krabici jako na obrázku. Karty můžete rozdělit na civilní a vojenské balíčky každého věku zvlášť. Pokud počítáte s tím, že budete většinou hrát pouze variantu pro dva nebo tři hráče, můžete vytríděné karty uchovávat odděleně, abyste je nemuseli před každou hrou znovu z balíčků vybírat.

Herní plány se pak položí nahoru jako na obrázku, plánem aktuálního věku počínaje a plány vědy a kultury konče – ty se vejdou vedle sebe. Úplně nvrch pak položte plány hráčů, pravidla a karty nápověd.

Během hry můžete ponechat nevyužitá bílá, červená, žlutá a modrá žetony v krabici, ze které si je v případě potřeby můžete snadno dobat.

Pokud si budete chtít karty obalit, je lepší je uchovávat otočené bokem (viz obrázek níže).



# CO JE V NOVÉM PŘÍBĚHU NOVÉHO?

*Through the Ages* se vyrábí od roku 2006. Nový příběh civilizace je nová edice hry – doladěná na základě devíti let zpětné vazby od hráčů, kteří si původní verzi oblíbili. Do nové edice jsme připravili mnoho drobných vylepšení, ale původní myšlenka hry a základní pravidla zůstávají stejná. Hráčům, kteří již znají hru *Through the Ages: Příběh civilizace*, by mělo pro seznámení s novou edicí stačit, když si přečtou tento souhrn změn.

Odkazy v této kapitole vedou do *Pravidel*, což je příručka obsahující kompletní přehled všech pravidel. Byla připravena tak, aby se v ní daly snadno dohledat detaily všech pravidel.

## POZMĚNĚNÉ KARTY

Hodně karet se změnilo, a to nejen po grafické stránce. Před první partií nové edice si je proto pečlivě přečtěte. Některé z nich jsou podrobně vysvětlené na konci *Pravidel* (*Dodatek*, str. 12).



## KONEC TAHU

Fáze Konec tahu doznala v nové edici několika změn. Přehled celé fáze je vytištěný na plánu hráče, takže si nové pořadí jednotlivých akcí můžete připomenout vždy, když to bude potřeba.

## KORUPCE

Korupce se nyní vyhodnocuje před produkcí jídla a surovin. Lépe tak odhadnete, zda vám korupce hrozí, a můžete si lépe naplánovat Akční fázi tahu. Už si nebudete muset v duchu představovat, jak bude váš modrý pruh vypadat po produkci a spotřebě.

Tři políčka v modrém pruhu jsou označena zápornými čísly. Pokud bude alespoň jedno z těchto čísel během vyhodnocování korupce odkryté, pak první odkryté číslo zleva značí míru korupce vašeho národa. Ztrácíte toto množství surovin. Jestliže jich nemáte dostatek, ztratíte všechny a k tomu nějaké jídlo, abyste dorovnali rozdíl. (*Produkce*, str. 6.)

Aby ale přece jen nebylo tak jednoduché se korupci vyhnout, byl počet modrých žetonů snížen na 16. (*Plán hráče*, str. 2.)

## ZKRÁCENÁ HRA

Chcete-li si užít všechny aspekty hry, ale v kratším čase, zkuste tuto variantu. Odehrajete pouze dva věky, ale podle pravidel pro plnou hru – tedy včetně agresí, válek a smluv.

## PŘÍPRAVA HRY

Tuto variantu připravte stejně jako plnou hru. Navíc:

- Z vojenského balíčku věku III vyberte všechny události a vytvořte z nich balíček konce hry. Zamíchejte ho a každému hráči rozdejte dvě události. Hráči je zatím nechají zakryté ležet vedle svých plánů. Mohou si je prohlédnout až po ukončení věku I.
- Další tři události věku III veřejně vložte (obrázkem vzhůru). Položte je někam, kde na ně všichni dobře uvidí.
- Z vojenského balíčku věku III vezměte jednu *Válku o kulturu* a vložte ji veřejně na stůl vedle tří karet události.
- Zbylé vojenské karty věku III ani žádné civilní karty věku III se nepoužívají.

## VÁLKY

Když vyhlášíte válku, musíte jako obvykle zahrát kartu války z ruky, ale můžete se rozhodnout, jestli vyhlášíte válku zobrazenou na své kartě, nebo *Válku o kulturu*. Pokud se rozhodnete vyhlásit tuto válku věku III, zaplatíte vojenskou akce zobrazenou na ní, ne ty ze své karty. Poté, co válku

## ODHOZENÍ VOJENSKÝCH KARET

Nadpočetné vojenské karty se nyní odhazují až po Akční fázi místo před ní. To vám umožňuje zahrát kartu taktiky dříve, než byste ji museli odhodit. A pokud se vám v Akční fázi povede zvýšit počet vojenských akcí, odhazujete na konci tahu už podle nového limitu.

Hlavním důvodem změny bylo ovšem urychlení hry. Je jednodušší se rozhodnout, které karty odhodíte, když už jste svůj tah odehráli. (*Odhození vojenských karet*, str. 6.)

## LÍZNUTÍ VOJENSKÝCH KARET

Líznutí vojenských karet už není součástí fáze Produkce, takže je během povstání nepřeskakujete. (*Líznutí vojenských karet*, str. 6.)

## OBNOVENÍ AKCÍ

Obnovení akcí je nyní oficiálně součástí konce tahu. (*Obnovení akcí*, str. 6.)

## OSOBNOSTI

### NAHRAZENÍ OSOBNOSTI

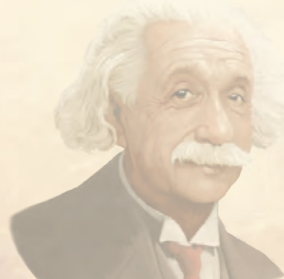
Stejně jako dříve, pokud máte ve hře osobnost, a chcete vyložit novou, starou osobnost musíte odstranit ze hry. Ale nyní za to získáte 1 civilní akci zpět. To platí pouze, když přímo nahrazujete dříve vyloženou osobnost. (*Vyložení osobnosti*, str. 5.)

## UKAZATELE A POČÍTADLA

### ŽÁDNÉ LIMITY

Ukazatele přírůstku kultury, vědy a síly už nejsou shora omezeni. Také není omezeno, kolika bodů vědy a kultury můžete ve hře dosáhnout. Žetony na počítadlech a ukazatelích můžete v případě potřeby otočit a začít počítat znovu od nuly.

Stále ovšem nemůžete mít na žádném počítadle nebo ukazateli méně než 0. Ukazatel spokojenosti (počet šťastných značek) může být maximálně 8. (*Statistiky*, str. 10.)



# VARIANTY

Pokud vám plná hra připadá příliš dlouhá nebo útočná, můžete vyzkoušet některou z následujících variant. Jsou navrženy tak, aby hra zůstala napínavá. Ale protože jsou karty doladěny pro plnou hru, určité karty nebo jejich kombinace mohou být slabší nebo naopak silnější než normálně.

## ZKRÁCENÁ HRA

Chcete-li si užít všechny aspekty hry, ale v kratším čase, zkuste tuto variantu. Odehrajete pouze dva věky, ale podle pravidel pro plnou hru – tedy včetně agresí, válek a smluv.

## PŘÍPRAVA HRY

Tuto variantu připravte stejně jako plnou hru. Navíc:

- Z vojenského balíčku věku III vyberte všechny události a vytvořte z nich balíček konce hry. Zamíchejte ho a každému hráči rozdejte dvě události. Hráči je zatím nechají zakryté ležet vedle svých plánů. Mohou si je prohlédnout až po ukončení věku I.
- Další tři události věku III veřejně vložte (obrázkem vzhůru). Položte je někam, kde na ně všichni dobře uvidí.
- Z vojenského balíčku věku III vezměte jednu *Válku o kulturu* a vložte ji veřejně na stůl vedle tří karet události.
- Zbylé vojenské karty věku III ani žádné civilní karty věku III se nepoužívají.

## VÁLKY

Když vyhlášíte válku, musíte jako obvykle zahrát kartu války z ruky, ale můžete se rozhodnout, jestli vyhlášíte válku zobrazenou na své kartě, nebo *Válku o kulturu*. Pokud se rozhodnete vyhlásit tuto válku věku III, zaplatíte vojenskou akce zobrazenou na ní, ne ty ze své karty. Poté, co válku

vyhodnotíte, svou kartu odhodte. Možnost nahradit svou válku válkou věku III zůstává, a to i v případě, že ji někdo právě „používá“ pro svou zatím nevyhodnocenou válku.

## KONEC VĚKU I

Po ukončení věku I se všichni hráči podívají na své přidělené karty události věku III. Každý pak jednu zakryté odhodí a druhou si nechá. Odhozené ani ponechané karty nikomu neukazujete.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci hry:

- Každý hráč získá 6 za každý svůj dokončený div věku II.
- Vyhodnoťte tři veřejně vyložené události věku III.
- Zamíchejte události věku III rozdané hráčům a postupně je všechny vyhodnoťte.

## MÍROVÁ HRA

Pokud je vám bližší hra bez válek a agresí, zkuste mírovou variantu.

Před hrou jednoduše odstraňte z vojenských balíčků všechny karty války, agresí a smluv. (Případně můžete ponechat ty čtyři smlouvy, které se nevztahují na útočení.)

Vojenská část hry stále zůstává důležitá pro kolonizaci a události vyhodnocované v závislosti na síle hráčů. Pokud chcete, aby byla vojenská síla ještě o něco důležitější, vyzkoušejte následující:

## TAKTIKY

### ŽETON TAKTIKY

Každý hráč má k dispozici žeton taktiky, kterým označí svou aktuální taktiku. (*Vybavení hráče*, str. 2.)

### ZAHRÁNÍ TAKTIKY

Taktiku můžete zahrát jako dříve – za 1 vojenskou akci během své Akční fáze. Kartu vyložte před sebe a označte ji svým žetonem taktiky. Zatím je to vaše exkluzivní taktika. (*Zahrání taktiky*, str. 6.)

### ZPŘÍSTUPNĚNÍ TAKTIKY

Taktika ale nezůstane exkluzivní nadlouho. Na začátku svého příštího tahu, před Politickou fází, ji musíte přesunout na pole taktik na vojenském plánu a zpřístupnit ji ostatním. Až do konce hry ji může kterýkoliv hráč okopírovat. (*Zpřístupnění taktiky*, str. 3.)

### OKOPÍROVÁNÍ TAKTIKY

Během své Akční fáze můžete zaplatit 2 vojenské akce a okopírovat libovolnou taktiku z pole taktik. Položte na ni svůj žeton taktiky, čímž naznačíte, že je to odted vaše aktuální taktika. Na jedné taktice se může nacházet i více žetonů taktik. Zahrát nebo okopírovat taktiku můžete jen jednou za tah. (*Okopírování taktiky*, str. 6.)

## AGRESE

### ŽÁDNÉ OBĚTOVÁNÍ

Ani útočník, ani obránce nemůže během agrese obětovat vojenské jednotky. Místo toho jsme vymysleli nový způsob obrany, která obráncevo pozici tolik nepoškodí.

### OBRAŇA

Obránce může jako dříve zahrát karty vojenského bonusu. K tomu může odhodit libovolný počet vojenských karet z ruky a za každou dočasně získat +1 k síle. Celkový počet zahraných a odhozených karet nesmí překročit celkový počet vojenských akcí obránce. (*Vedení agrese*, str. 4.)

## VÁLKY

### ŽÁDNÉ OBĚTOVÁNÍ

Žádná ze stran nesmí ve válce obětovat jednotky. V původní verzi hry vedlo obětování často k rozsáhlým konfliktům, kdy na konci hry obě strany klidně obětovaly svou celou vojenskou sílu. To z nich dělalo snadné terče pro útoky ostatních hráčů. (*Vyhodnocení války*, str. 3.)

## VARIANTA GLOBÁLNÍ KONFLIKT

Když končí věk I, II a III, vypukne pokaždé globální konflikt. Každá civilizace získá tolik bodů kultury, jaký je rozdíl mezi její silou a silou nejslabšího národa. Nejslabší národ tedy nezíská žádné body.

## DALŠÍ VARIANTY

V pravidlech původní verze byly popsány další varianty hry a ještě další varianty vymysleli v průběhu let sami hráči. Tyto varianty se ale hrály jen vzácně. Při vývoji této nové edice jsme se soustředili na vyladění a otestování plné hry bez žádných modifikací.

Samozřejmě, pokud jste si nějakou z variant oblíbili, můžete ji hrát i s novou edicí hry.

Změny v této nové edici vychází z toho, co se nám a hráčům při hraní osvědčilo nejvíce. Ale pokud byste raději používali některá pravidla z původní verze (např. obětování jednotek ve válkách), klidně je dál používejte. Zábava při hraní je důležitější než perfektně vyladěná pravidla.

Také se můžete zkusit podívat na [ThroughTheAges.com](http://ThroughTheAges.com). Pokud se objeví nějaká nová varianta hry a hráči ji otestují, můžeme ji zde oficiálně zveřejnit.

