



STŘET CIVILIZACÍ

MONUMENTÁLNÍ VYDÁNÍ

Vedte svůj národ na cestě od maličkého kmene po mohutnou říši. Zkoumejte okolní krajinu, postavte majestátní metropole, vyvíjejte stále pokročilejší technologie a dobývejte území všech, kdo se vám opovíží postavit. Vítěz vybuduje civilizaci, jejíž sláva přetrvá věky.

Hra **CLASH OF CULTURES** poprvé vyšla v roce 2012. O dva roky později se objevilo úspěšné rozšíření **CIVILIZATIONS**.

Hra **CLASH OF CULTURES: MONUMENTAL EDITION**, jejíž českou verzi držíte v ruce, zahrnuje upravenou a modernizovanou verzi obojího – základní hry i zmíněného rozšíření.

V pravidlech jsou všechny pasáže týkající se rozšíření označeny symbolem . Chcete-li se hru naučit či ji představit novým hráčům, doporučujeme začít se základní hrou a prvky z rozšíření *Civilizations* přidat až v příštích partiích. Vnesou do hry více karet, jednotek, budov, a zejména pak prvek asymetričnosti: každý hráč bude ovládat jiný starověký národ s odlišnými vlastnostmi.

Hrajete-li pouze základní hru, můžete všechny pasáže označené symbolem  přeskocit a příslušný herní materiál nechat v krabici. Přehledová destička je oboustranná, šedá strana je určena pro základní hru, červená pro hru s rozšířením.

Přejeme příjemnou zábavu!

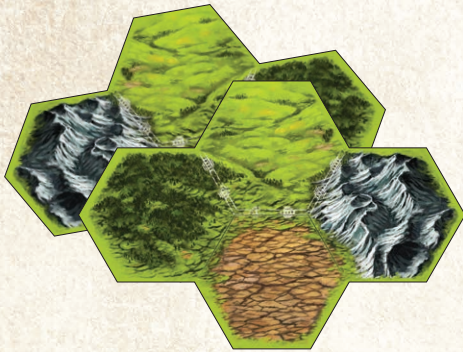
OBSAH

HERNÍ MATERIÁL	2
PŘÍPRAVA HRY	4
HLAVNÍ PRINCIPY HRY	8
PRŮBĚH HRY	10
VYVINUTÍ TECHNOLOGIE	10
ZALOŽENÍ MĚSTA	11
AKTIVACE MĚSTA	11
POHYB	14
ZLEPŠENÍ NÁLADY	16
KULTURNÍ VLIV	16
ADMINISTRATIVNÍ FÁZE	18
KARTY AKCÍ	19
KARTY ÚKOLŮ	19
PRŮZKUM	20
BOJ	22
UDÁLOSTI	25
OVLÁDÁNÍ NEUTRÁLNÍCH JEDNOTEK	26
DIVY	28
PŘÍLOHA	30
TECHNOLOGIE	30
TECHNOLOGIE NÁRODŮ	32
VARIANTY HRY	35
STRUČNÝ PŘEHLED HRY	36
REJSTŘÍK POJMŮ A SYMBOLŮ	36

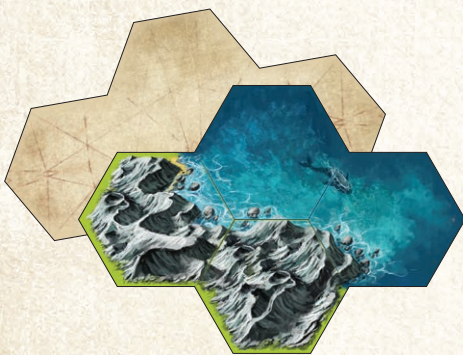
HERNÍ MATERIÁL

DÍLKY A DESKY

4 oboustranné startovní dílky (1 na hráče)



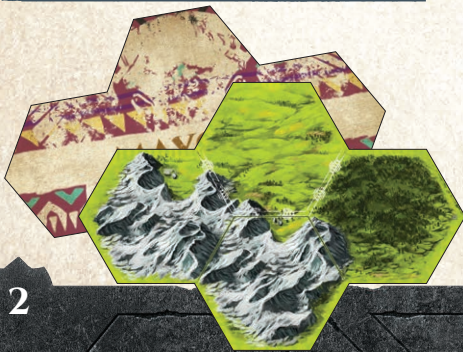
16 obecných dílků krajiny



4 desky hráčů (1 na hráče)



< 5 startovních dílků národů



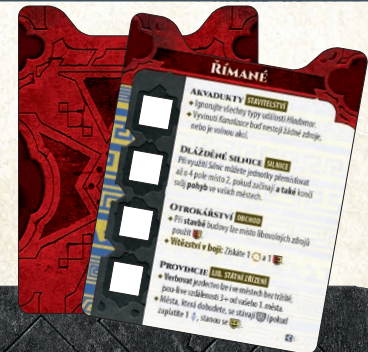
4 přehledové destičky (1 na hráče)



1 počítadlo kol



< 15 desek národů



KARTY

38 karet událostí

< 20 karet událostí



42 karet akcí



32 karet úkolů

< 6 karet úkolů



8 karet divů



< 45 karet vůdců



KOSTIČKY A KOSTKY

200 označovací kostiček

po cca 50
v barvách hráčů



UKAZATELE ZDROJŮ

9 12stěnných kostek



4 ukazatele jídla

1 na hráče



4 ukazatele rudy

1 na hráče



4 ukazatele dřeva

1 na hráče



4 ukazatele nápadů

1 na hráče



4 ukazatele zlata

1 na hráče



ŽETONY

50 žetonů kultury



60 žetonů nálady



1 ukazatel kola



6 žetonů vyčerpané země



1 žeton zač. hráče



FIGURKY OBJEKTŮ Všechny s výjimkou osad a divů jsou označovány souhrnným názvem „budovy“.

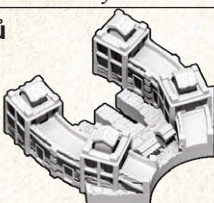
38 osad

7 pro
každého hráče
a 10 šedých
barbarských



20 přístavů

5 pro
každého
hráče



< 20 obelisků

5 pro
každého
hráče



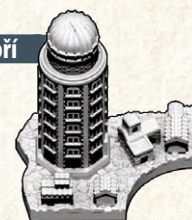
< 20 tržišť

5 pro
každého
hráče



< 20 observatoří

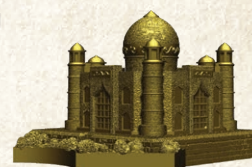
5 pro
každého
hráče



8 DIVŮ



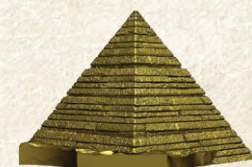
VELKÁ ARÉNA



VELKÉ MAUZOLEUM



VELKÉ ZAHRADY



VELKÁ PYRAMIDA



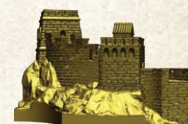
VELKÁ KNIHOVNA



VELKÁ SOCHA



VELKÝ MAJÁK



VELKÁ ZEĎ

FIGURKY JEDNOTEK

16 osadníků

4 pro každého
hráče



20 lodí

4 pro každého hráče,
< 4 černé pirátské



84 pěchoty

16 pro
každého hráče,
20 šedých
barbarských



< 20 slonů

4 pro každého
hráče, 4 šedé
barbarské



< 20 jezdeckta

4 pro každého
hráče, 4 šedé
barbarské



< 4 vůdci

1 pro každého
hráče



OMEZENÍ ZÁSObY

Veškerá zásoba herního materiálu je záměrně omezená. Žádný hráč tedy například nemůže mít více než 7 osad nebo 5 chrámů. Náhradu použijte, jedině pokud nějakou figurku či žeton ztratíte. Výjimky představují označovací kostičky, žetony kultury a nálady, jejich počet považujte za neomezený.

Všechny jednotky s výjimkou lodí se nazývají „pozemní jednotky“, všechny pozemní jednotky kromě osadníků pak „vojenské jednotky“. V základní hře tvoří vojenské jednotky jen pěchota.

PŘÍPRAVA HRY

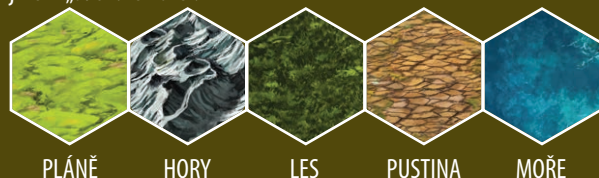
Herní plán složte z jednotlivých dílků v závislosti na počtu hráčů podle obrázku vpravo. Oboustranné startovní dílky orientujte vždy v souladu s obrázkem. Obecné dílky krajiny připravte lícem dolů, představují neprozkoumané území.

Poznámka: Startovní dílky jsou oboustranné, liší se v umístění pole hor a lesa. Dbejte na správnou orientaci dílku dle obrázku.

Ve hře 3 a 4 hráčů určete zasedací pořádek hráčů u stolu náhodně.

POPIS DÍLKŮ KRAJINY

Každý dílek se skládá ze 4 polí, každé pole může být jednoho z pěti různých druhů. Všechny druhy polí jiné než moře jsou označovány souhrnným pojmem „suchozemské“.



Každý hráč si zvolí barvu, vezme si příslušný herní materiál a položí ho před sebe na stůl (každému hráči vymezte na stole dostatečnou osobní plochu):

1. **Desku hráče a přehledovou destičku** (při hře bez prvků < otočte destičku šedou stranou vzhůru).
2. **Zásobu kostiček** ve své barvě.
3. Objekty ve své barvě: 7 osad, 5 chrámů, 5 akademií, 5 pevností a 5 přístavů.

< K tomu navíc 5 obelisků, 5 tržišť a 5 observatoří.

4. Jednotky ve své barvě: 16 figurek pěchoty, 4 lodě a 4 osadníky.

< K tomu navíc 4 slony a 4 figurky jezdeckva.

5. Po 1 ukazateli 5 druhů zdrojů (jídlo 🍌, ruda 🪨, dřevo 🌳, nápady 💡 a zlato 🏆). Položte ukazatel jídla 🍌 na políčko 2 počítadla zdrojů na své desce, ostatní ukazatele na políčko 0 (viz obr. na protější straně).

6. < Náhodně určenou desku národa.

7. < 3 karty vůdců odpovídající přidělenému národu – desky a karty vůdců nepoužitých národů vraťte do krabice.

8. < Určité národy používají odlišný startovní dílek vyznačený na desce – nahraďte jím standardní startovní dílek a orientujte ho polem plání od sebe.

9. Jednou svou kostičkou označte na své desce technologii Rolnictví a jednou Hornictví – kostičky označují, které technologie váš národ již vyvinul. Každý národ začíná hru s těmito dvěma technologiemi.

10. Další 3 kostičky postavte do výřezů počítadla událostí napravo nahoře na své desce.

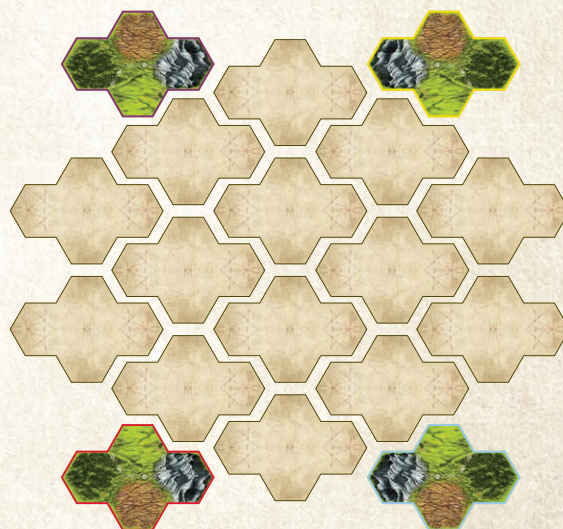
HERNÍ PLÁN PRO 2 HRÁČE



HERNÍ PLÁN PRO 3 HRÁČE



HERNÍ PLÁN PRO 4 HRÁČE



1

7

RAMSES II.

SKOTILE MOU (MŮJE)
 • Pí staršího křesťana
 • Pí staršího křesťana
 • Pí staršího křesťana

VLADCE POBŮŽÍ
 • Vládce po bůžích
 • Vládce po bůžích
 • Vládce po bůžích

YODKE EGIPTAN

8

KLEOPATRA

MA
 • Má
 • Má
 • Má

YODKE EGIPTAN

6

EGYPTIANÉ

ÚRODNÉ MÍSTO **BARVIVNÁ**
 • Můžete tisknout
 • Můžete tisknout

VELKOLEPÉ HROB
 • Pí staršího křesťana
 • Pí staršího křesťana

BARVIVNÁ
 • Vládce po bůžích
 • Vládce po bůžích

VELKÉ BOHÉ **BARVIVNÁ**
 • Vládce po bůžích
 • Vládce po bůžích

4



- 11.** Každý hráč založí své první město: umístěte **1 svou osadu** na pole plání na svém startovním dílku. Položte k městu **žeton nálady** z banku stranou 😊 vzhůru – obyvatelé vašeho prvního města jsou šťastní a vám nakloněni (podrobněji viz dále). K městu na totéž pole postavte **1 svého osadníka**.

- 12.** Zamíchejte všechny **karty úkolů** a vytvořte z nich balíček lícem dolů, vedle stejným způsobem připravte balíček **karet událostí**.

◀ Hrajete-li s rozšířením, nezapomeňte do obou balíčků přimíchat karty úkolů a událostí z rozšíření. Poznáte je podle symbolu ◀ na kartě. V opačném případě ponechte tyto karty v krabici.

- 13.** Stejně připravte balíčky **karet akcí** a **karet divů**. Tyto balíčky jsou totožné pro základní hru i  rozšíření.

- 14.** Každý hráč si z balíčků dobere **1 kartu akce** a **1 kartu úkolu** a vezme si je do ruky, karty během hry soupeřům neukazujte.

- 15.** Vytvořte obecnou zásobu **šedých barbarských osad** a **šedých figurek pěchoty**, dále pak bank **žetonů kultury** a **nálady**, připravte i **kostky**.

◀ Přidejte do obecné zásoby i šedé figurky jezdeckva, slonů a černé lodě pirátů.

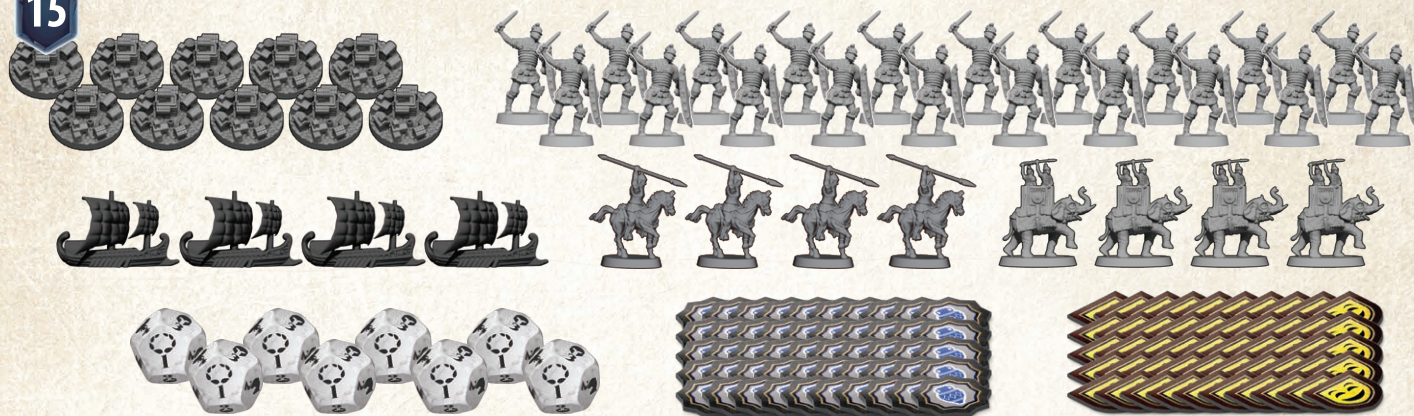
- 16.** Na vhodné místo na stole položte **počítadlo kol** lícovou stranou vzhůru. Pouze v případě, že hrajete podle alternativního pravidla „**Variabilní konec hry**“ (viz str. 35), použijte rubovou stranu. Na políčko věk I, kolo 1 položte ukazatel aktuálního kola hry (viz popis počítadla kol na str. 8).

- 17.** Náhodně – např. hodem kostkou – určete, kdo bude začínat, a přiďte mu **žeton začínajícího hráče**.



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY 4 HRÁČŮ S ROZŠÍŘENÍM <

15



13

13

12

12

14



HLAVNÍ PRINCIPY HRY

Celá partie se dělí na 6 etap nazývaných **věky**. Každý věk se skládá z 3 kol následovaných **administrativní fází**.



V každém kole se každý hráč dostane jednou na tah a provede **3 hlavní akce** (kromě toho může provést i **volné akce**, podrobněji viz dále) – každé kolo zahájí začínající hráč, další následují po směru hodinových ručiček.

Administrativní fáze představuje kontrolu stavu hry a přípravu dalšího věku. Ukazatel aktuálního kola slouží k tomu, abyste neztratili přehled, kolikáté kolo se hraje a kolik jich zbývá do konce hry.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí po ukončení třetího kola věku VI, případně dříve, pokud některý z hráčů nemá v **administrativní fázi** na herním plánu žádné město. Na konci hry si každý hráč sečte dosažené body :

- 1** za každou osadu a budovu ve své barvě na herním plánu;
- 1/2** za každou vyvinutou technologii (nezaokrouhľujte, hraje se i na půlbody);
- 2** za každý splněný úkol;
- 4** za každý postavený div (je-li vaše město s divem na konci hry dobyté soupeřem, dostáváte za div vy **2** jako stavitel a on **2** jako držitel);
- ?** dle určitých karet událostí;
- < 2** za každého poraženého vůdce soupeřů.

Kdo získá nejvíce , zvítězí.

V případě shody postupujte takto:

Pokud je mezi hráči s nejvyšším počtem stavitelů divu **Velká pyramida** (viz dále, str. 29), vítězí on. Pokud není (nebo pokud pyramidu nepostavil nikdo), postupujte podle seznamu výše, shora dolů. Porovnejte nejprve počet bodů za osady a budovy, trvá-li shoda, za technologie atd. Trvá-li shoda ve všech uvedených kategoriích, dotčení hráči se o vítězství dělí.

ZÍSKÁVÁNÍ A SPOTŘEBA ZDROJŮ

Ve hře jsou zdroje 5 druhů. Jídlo , rudu a dřevo získáváte těžbou a obděláváním na polích v okolí vašich měst (viz obr.). Nápady a zlato získáte různými způsoby, např. jako odměnu za vyvinutí některých technologií, stavbu určitých budov, dobytí měst atd.



Nápady lze použít namísto jídla při vyvinutí technologie a zlato je žolíkový zdroj, jímž lze nahradit zdroj kteréhokoli druhu.



Počítadlo zdrojů na vaší desce slouží pro zaznamenání množství zdrojů, které máte k dispozici. V libovolném okamžiku partie můžete mít 0–7 kusů libovolného zdroje.



Kdykoli získáte určitý zdroj, posuňte příslušný ukazatel na počítadle o políčko dále doprava. Spotřebujete-li zdroj, posuňte ukazatel adekvátně doleva. Nikdy nemůžete mít více než 7 kusů žádného zdroje. Máte-li získat další, nestane se nic. Zdroj, který nemáte, pochopitelně nemůžete spotřebovat.

SKLADOVÁNÍ JÍDLA

Tento symbol na počítadle připomíná, že více než 2 můžete mít pouze v případě, že vyvinete technologii **Sýpky**.



ŽETONY KULTURY A NÁLADY

Tyto žetony budete v průběhu hry získávat různým způsobem. Berte si je z banku do své zásoby, můžete jich mít neomezený počet. Slouží jako platidlo při provádění určitých efektů, spotřebované žetony vracejte do banku.

Žetony kultury se dají použít při šíření kulturního vlivu na jiná města, při stavbě divů a při využívání některých technologií a karet.

Žetony nálady mají krom placení za akce ještě jeden účel: slouží jako indikátor nálady obyvatelstva (či loajality, chcete-li) v každém městě. Stav udává žeton položený správnou stranou vzhůru u daného města na herním plánu. Obyvatelé mohou být šťastní, nezaujatí (tj. město bez žetonu) či vzburou. Žetony udávající náladu obyvatel berte a vraťte do banku, nikoli své zásoby.

OBCHODOVÁNÍ MEZI HRÁČI

Hráč na tahu může jako volnou akci obchodovat s ostatními hráči (vysvětlení hlavních a volných akcí viz dále). Může to svobodně vyměňovat:

- zdroje;
- karty akcí z ruky;
- karty úkolů z ruky;
- karty divů z ruky;
- žetony kultury ze své zásoby;
- žetony nálady ze své zásoby.



Na směnném poměru se můžete libovolně dohodnout, karty si přitom můžete, nebo nemusíte ukazovat. Výměnu aktuálně držených prvků je třeba provést hned, ale sliby budoucího postupu, politické dohody či výměnu prvků získaných později není nutno dodržet. Platnost takových dohod není pravidly hry vymahatelná a záleží jen na taktice a osobních cílech jejich stran.

Příklad 1: Karel se dohodne s Jakubem, že vymění 2 a 1 kartu akce za 3. Oba hráči si dané prvky hned vymění a tuto dohodu je třeba dodržet.

Příklad 2: Michal zoufale potřebuje. Pavel mu je ochoten dát 2 za 1 hned a příslib první karty úkolu, kterou Michal v budoucnu získá. a si hráči vymění hned, ale je jen na Michalovi, zda dodrží zbytek dohody a předá Pavlovi v budoucnu získanou kartu úkolu.

NEPŘÁTELSKÉ PRVKY

Pojmem „nepřítel“, resp. „nepřátelský“ označuje souhrnně všechny protivníky. Zahrnuje tedy živé soupeře (vaše protihráče) i neutrální nepřátele (barbary). Pojem „soupeř“ zahrnuje jen vaše protihráče.

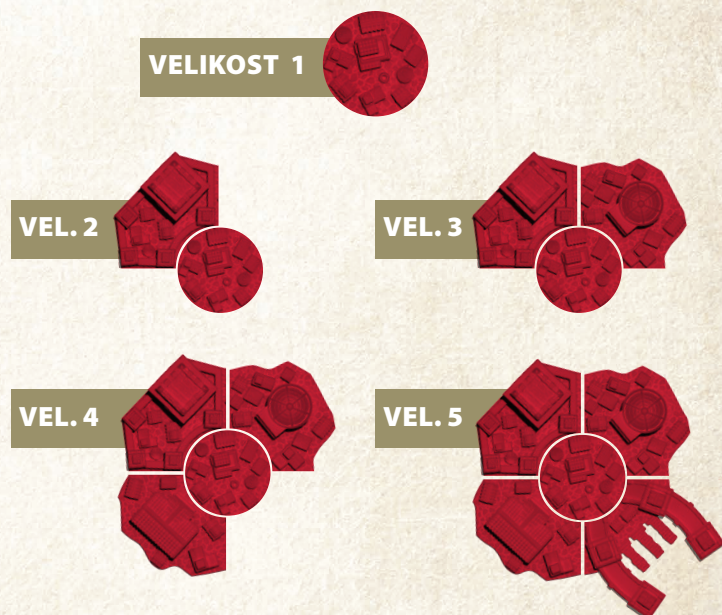
◀ Piráti také patří mezi neutrální nepřátele.

VELIKOST MĚSTA

Velikost města je dána počtem objektů v něm. Jak již bylo definováno, pojem „objekty“ zahrnuje osady, budovy a divy.

Větší město umožňuje lepší:

- těžbu zdrojů (viz popis akce „Těžba zdrojů“ na str. 11);
- verbování jednotek (viz popis akce „Verbování jednotek“ na str. 12);
- dosah kulturního vlivu (viz popis akce „Kulturní vliv“ na str. 16).



Maximální velikost každého města je 5. Zároveň platí, že žádné své město nemůžete zvětšit na větší velikost, než je celkový počet vašich měst. Pokud však již máte město větší než tento váš limit (např. protože jste jej dobyli nebo protože jste přišli o jiné své město), nemusíte jej zpětně zmenšovat.

Příklad: Máte-li na herním plánu celkem 3 města, žádné vaše město nesmí mít větší velikost než 3, ale město o velikosti 3 se nezmenší, pokud o jedno ze zbylých měst přijdete.

TECHNOLOGIE

Na deskách hráčů je vyznačeno 12 kategorií technologií, v každé kategorii pak 4 různé technologie.

V každé kategorii musíte nejprve vyvinout technologii uvedenou na desce na prvním místě shora. Poté už v této kategorii můžete vyvíjet technologie v libovolném pořadí.

Text „Hlavní akce“ v popisu technologií znamená, že její využití stojí jednu ze tří hlavních akcí, které máte v každém tahu k dispozici. Vyvinutí některých technologií může být podmíněno jinými technologiemi či podmiňovat stavbu určitých budov (viz dále).



PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu musí každý hráč provést 3 hlavní akce.

Existuje 6 základních akcí, z nichž si můžete vybrat. Můžete je provádět v libovolném pořadí a s výjimkou akce **Kulturní vliv** (viz podrobněji dále) i vícekrát v jednom tahu.

Některé technologie či karty akcí umožňují provedení nového druhu **hlavní akce** (ty se počítají do limitu 3 hlavních akcí v tahu), jiné technologie, budovy či karty vůdců umožňují provedení **volných akcí**. Ty provádíte také pouze ve svém tahu, ale do limitu se nepočítají (patří mezi ně i výše popsané obchodování mezi hráči). Podrobnosti naleznete na příslušných prvcích herního materiálu, dále v pravidlech a v příloze.

6 základních akcí:

- ♦ **Vyvinutí technologie;**
- ♦ **Založení města;**
- ♦ **Aktivace města** — znamená jednu z možností:
 - Těžba zdrojů;
 - Stavba budovy;
 - Verbování jednotek;
- ♦ **Pohyb** (až 3 jednotky či skupiny za 1 akci);
- ♦ **Zlepšení nálady;**
- ♦ **Kulturní vliv.**

VYVINUTÍ TECHNOLOGIE

Provedení této akce stojí 2 . Při vyvinutí technologie lze v libovolné kombinaci nahradit či v poměru 1:1.

Přesuňte jednu svou kostičku z počítadla událostí a obsaďte jí výřez u zvolené technologie na své desce. Má-li výřez modrý rámeček, zároveň si vezměte z banku 1 , má-li žlutý rámeček, vezměte si 1 .

Příklad:

Vyvinete-li technologii *Mýty*, obdržíte z banku 1 .



VYVOLÁNÍ UDÁLOSTI

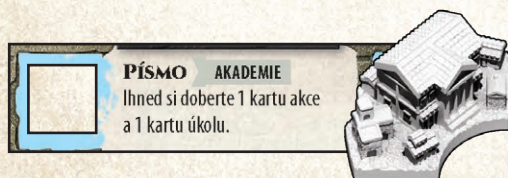
Pokud jste takto umístili poslední (třetí) kostičku ze svého počítadla událostí, vyhodnoťte událost (viz str. 25). Poté si na počítadlo doplňte nové 3 kostičky ze své zásoby.



TECHNOLOGIE JAKO PODMÍNKA STAVBY BUDOV

Některé budovy nelze postavit, dokud nevyvinete určitou technologii. Název takové budovy je v tom případě uveden vpravo u dané technologie na vaší desce.

Příklad: Stavba akademie je podmíněna vyvinutím Písma.



STÁTNÍ ZŘÍZENÍ

Tři kategorie technologií s nadpisem se zlatým podbarvením se souhrnně nazývají kategorie státního zřízení. První technologie v každé z nich je podmíněna jinou technologií.

Příklad: Před vyvinutím Voleb, první technologii v kategorii Demokracie, musíte mít již vyvinutou technologii Filosofie.



V jednom okamžiku můžete mít vyvinuté technologie pouze z jedné z kategorií Státního zřízení, je však možné během hry státní zřízení změnit (viz „Administrativní fáze“ na str. 18).

TECHNOLOGIE NÁRODŮ

Technologie národů jsou popsány níže (viz str. 32).

TECHNOLOGIE – SHRNTÍ

- ♦ Vyvinutí technologie stojí celkem 2 zdroje v libovolné kombinaci / / .
- ♦ V každé kategorii musíte nejprve vyvinout technologii uvedenou na desce na prvním místě shora.
- ♦ První technologie v každé kategorii státního zřízení je podmíněna jinou technologií.
- ♦ Postavení určitých budov je podmíněno vyvinutím určité technologie.

PROČ TECHNOLOGIE STOJÍ JÍDLA?

Dostatek jídla byl historicky zásadní podmínkou kulturního rozvoje. Čím méně pracovních sil bylo zapotřebí k zajištění denní obživy k prostému přežití, tím více kapacit bylo k dispozici pro vyspělejší aktivity a specializaci – válečnictví, řemesla, náboženství, vzdělávání, umění či vědu.

ZALOŽENÍ MĚSTA

Při založení města z herního plánu **odstraníte jednu svou figurku osadníka** a nahradíte ji osadou. Je to možné pouze na poli, které splňuje následující podmínky:

- ♦ Je to **suchozemské pole** (A);
- ♦ není to **pustina** (B);
- ♦ není na něm **žádné město** (C);
- ♦ není na něm **žádná nepřátelská jednotka** (D);
- ♦ neleží na něm **žeton vyčerpané země** (E).

Obyvatelstvo nově založeného města je vždy **nezaujaté** 😊 (tj. u města neleží žeton 🗡).

Nemáte-li ve své zásobě už žádnou figurku osady, nemůžete **založení města** provést.



AKTIVACE MĚSTA

Zvolte si jedno své město a proveďte v něm **jednu z těchto tří možností**:

- ♦ **Těžba zdrojů;**
- ♦ **Stavba budovy;**
- ♦ **Verbování jednotek.**

První aktivace města v každém tahu nemá na náladu vliv. Druhá a každá další aktivace **téhož** města v **témže** tahu zhoršuje **náladu o 1 stupeň**, pokud je to možné (vyhodnocení aktivace proběhne před zhoršením). Město, jež je před aktivací 😊, lze v průběhu tahu aktivovat nanejvýš jednou. Nicméně město, které se právě vlivem aktivace **stalo** 😞, lze v témže tahu ještě jednou aktivovat.



Příklad: První aktivace 😊 města nemá na náladu v něm žádný vliv (1). Po druhé aktivaci se náladu zhorší na 😐 – odstraníte žeton 🗡 od města (2). Po třetí aktivaci se sníží na 😞. Teoreticky by toto město bylo možné v tomto tahu ještě jednou aktivovat, pokud byste měli k dispozici 4 hlavní akce.

Náladu ve městě lze zlepšit provedením akce **Zlepšení nálady** (viz str. 16).

TĚŽBA ZDROJŮ

Získáte zdroje v počtu odpovídajícím velikosti aktivovaného města. Je-li město 😊, získáte jeden kus navíc. Je-li 😞, získáte jen 1 kus zdroje bez ohledu na velikost města.

Zdroje **těžíte** z pole, na němž město stojí, a z polí sousedících (s určitými technologiemi i dalších, viz dále). Druh těženého zdroje je dán druhem pole a z každého pole lze v rámci jedné akce těžít jen jednou. Máte-li při těžbě zdrojů na výběr z více polí, můžete pole (a jim odpovídající zdroje) zvolit libovolně.



Zavlažování Rybolov

Zdroje nelze **těžít** z polí, kde:

- ♦ stojí **nepřátelská jednotka** či jednotky;
- ♦ leží **žeton vyčerpané země**;
- ♦ stojí **jiné město** (vlastní či nepřátelské).

Příklad: Aktivací tohoto města lze těžít až 3 kusy zdrojů (náladu je 😊 – kdyby byla 😐, byly by to až 4 kusy). Protože má daný hráč technologii Rybolov, má na výběr

🐟 z moře nahoře, 🌾 z pole, kde stojí město, 🌿 z plání vlevo, či 🌳 z lesa vpravo. Mezi nimi lze volit libovolně,

hráč si zvolí 🌾, 🌿 a 🌳. Z hor vlevo nemůže těžít 🌾, protože na tomto poli stojí nepřátelská jednotka (barbarská).



TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ TĚŽBU

Sýpky – limit pro skladování 🌾 se zvyšuje z 2 na 7.

Zavlažování – 🌿 lze těžít z pustiny.

Tažná zvířata – jednou za tah lze těžít i z jednoho suchozemského pole ve vzdálenosti 2 od aktivovaného města. V kombinaci s technologií **Sílnice** lze jednou za tah těžít až ze **dvou** suchozemských polí ve vzdálenosti 2.

Rybolov – z jednoho sousedícího pole moře lze těžít 🐟.

Ekonomické svobody – zaplatíte-li 1 🗡, můžete provést **těžbu** jako volnou akci. V tomto tahu to však musí být vaše **jediná těžba**.

Veřejné školství – jednou za tah získáte 1 🧠 při akci **těžba zdrojů** ve městě, v němž stojí akademie.

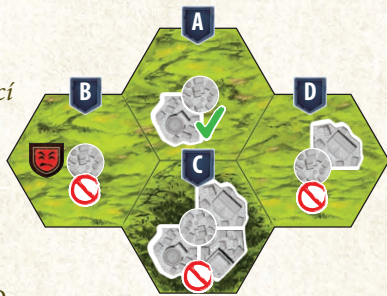
STAVBA BUDOVY

Smíte **postavit 1 budovu** v právě aktivovaném městě. Náklady jsou vždy 1 , 1  a 1  a platí následující pravidla:

- ♦ Podmínkou **stavby** každého typu budovy je vyvinutí konkrétní technologie.
- ♦ Budovu nelze **stavět** ve  městě.
- ♦ Budovu nelze **stavět** ve městě, jehož velikost by přesáhla celkový počet vašich měst ve hře, nebo jehož velikost je 5.
- ♦ V žádném městě nesmí stát více budov téhož typu.
- ♦ Nemůžete **stavět** budovu, jejíž figurku nemáte v zásobě.

Příklad: Karel hodlá postavit akademii. Protože už má technologii Písmo, je to možné, ovšem pouze aktivací města A.

Nálada obyvatel města B je , velikost města C už je 4 (což odpovídá počtu měst tohoto hráče na herním plánu), a ve městě D už akademie stojí.



TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ STAVBU BUDOV

Státní náboženství – jednou za tah nemusíte při stavbě chrámu zaplatit obvyklé 1  (nemusíte ho vůbec mít).

TYPY BUDOV A JEJICH EFEKTY

Pamatujte, že **osady** nejsou budovy. Barva **osady** určuje, komu město patří. Typy budov jsou:

Akademie (podmínka: Písmo)

Po **postavení** ihned získáte 2 .

Pevnost (podmínka: Taktika)

V prvním kole boje:

- ♦ 1 kostka navíc;
- ♦ ruší 1 utrpený zásah.

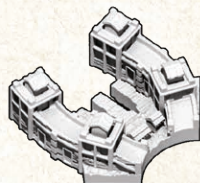
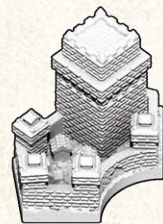
Pro funkci pevnosti není nutné, aby se na poli s tímto městem nacházela nějaká vlastní vojenská jednotka.

Přístav (podmínka: Rybolov)

Lze **postavit** jen ve městě, které sousedí s mořem. Přístav postavte tak, aby směřoval k jednomu ze sousedních polí moře.

Od té chvíle lze v tomto městě **verbovat** lodě. Nové lodě pokládejte na dané sousední pole moře.

V rámci **těžby zdrojů** ve městě s přístavem můžete ze sousedícího pole moře těžit 1  nebo 1  místo obvyklého 1 .



Chrást (podmínka: Mýty)

Po **postavení** si ihned vezmete 1  nebo 1 .



Tržiště (podmínka: Obchod)

Ve městech s tržištěm můžete **verbovat jezdecktvo a slony**.

Získáte celkem 1 , kdykoli soupeř využije technologii *Obchodní cesty* s 1 či více vašimi městy s tržištěm (viz str. 31).

Poznámka: Soupeř se může rozhodnout konkrétní *Obchodní cestu* či *cesty* nevyužít, aby vám tím  neposkytl.



Obelisk (podmínka: Výtvarné umění)

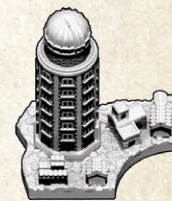
Tato budova nepodléhá **kulturnímu vlivu** a zůstává ve vaší barvě i při dobytí města soupeřem (viz dále).

Poznámka: Pokud soupeř dobude vaše město s obeliskem, město se díky obelisku ve vaší barvě počítá, jako by bylo pod vaším kulturním vlivem (viz „Kulturní vliv“ na str. 16).



Observatoř (podmínka: Matematika)

Po **postavení** si doberte 1 kartu akce.



Divy

Divy se nepočítají mezi budovy, ale zabírají místo pro 1 objekt ve městě a zvyšují velikost města. *Podmínky stavby divů a další podrobnosti viz str. 28.*

VERBOVÁNÍ JEDNOTEK

Uhradíte-li patřičné náklady, nasadte ze své zásoby na plán **nové jednotky** v počtu odpovídajícím maximálně velikosti aktivovaného města. Je-li nálada ve městě , můžete naverbovat ještě o 1 jednotku víc. Je-li nálada , můžete verbovat jen 1 jednotku bez ohledu na velikost města.

Jednotky lze **verbovat** v libovolné kombinaci druhů. Lodě lze **verbovat** jen při aktivaci města, v němž se nachází přístav.

Jezdecktvo či **slony** můžete **verbovat** pouze ve městě, v němž se nachází tržiště.

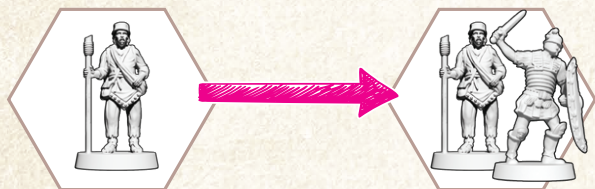
Náklady a podmínky **verbování** jednotek uvádí tabulka na následující straně.

Nové pozemní jednotky se nasazují na pole s aktivovaným městem.

Lodě se nasazují na pole moře, k němuž směřuje přístav daného města. Je-li na něm nepřátelská loď, dojde hned po ukončení akce **verbování** k námořnímu boji (viz str. 24).

JEDNOTKA	NÁKLADY A PODMÍNKY
Osadník	
Pěchota	
Lod'	 Přístav
◀ Jezdecko	 Tržiště
◀ Slon	 Tržiště
◀ Vůdce	

Chcete-li naverbovat jednotku, kterou již nemáte v zásobě, můžete ji v rámci akce **verbování** přemístit do právě aktivovaného města z jiného pole herního plánu. Náklady **verbování** však musíte uhradit normálně.



Příklad: Martin verbuje 1 osadníka a 1 jednotku pěchoty. Zaplatí 3 a 1 . Na pole s aktivovaným městem nasadí 1 figurku pěchoty ze své zásoby a protože všechny 4 osadníky už má na herním plánu, přemístí na pole s městem jednoho osadníka z jiného pole.

FUNKCE JEDNOTEK

- ✦ Pomocí osadníků můžete **zakládat města**, ale ne bojovat.
- ✦ Lodě mohou převážet pozemní jednotky a vést námořní boj.
- ✦ Vojenské jednotky mohou vést pozemní boj a dobývat města.

Pozemní jednotky a lodě spolu vzájemně nikdy nebojují (s výjimkami schopností určitých vůdců, jak je na jejich kartách výslovně uvedeno).

LIMIT POČTU JEDNOTEK NA JEDNOM POLI

Na jednom suchozemském poli nesmějí být nikdy více než 4 vojenské jednotky jednoho hráče, počet osadníků však není omezen. Počet lodí na jednom poli moře není omezen. Na jednu loď se vejdou maximálně 2 pozemní jednotky (viz „**Námořní transport**“ na str. 15).

TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ VERBOVÁNÍ

Kanalizace — při každém provádění akce **verbování** můžete za jednoho osadníka místo 2 zaplatit 1 .

Zdravotnictví – po provedení akce **verbování** získáte zpět jeden kus právě zaplaceného zdroje dle své volby (před prováděním akce ho musíte mít k dispozici).

Nábor – při každém provádění akce **verbování** můžete za jednu jednotku pěchoty místo 1 a 1 zaplatit 1 .

Nacionalismus – po každém provedení akce **verbování**, v níž jste naverbovali alespoň jednu vojenskou jednotku nebo loď, získáte 1 nebo 1 dle své volby.

◀ VŮDCE

Každý národ má k dispozici 3 **vůdce**, které lze nasadit do hry akcí **verbování jednotek**. Jak bylo uvedeno, jedná se také o vojenské jednotky.

Nasazujete-li vůdce, vyberte si jednu z karet vůdců, které máte k dispozici, a vyložte ji lícem vzhůru poblíž své desky. Figurku postavte na pole aktivovaného města. V žádném okamžiku nemůžete mít ve hře zároveň více svých vůdců.

Chcete-li nasadit nového vůdce, odstraňte nejprve figurku z herního plánu a kartu starého vůdce vyřadte trvale ze hry – v této partii už nebude možné ji použít znovu. Poté nasadte figurku opět na herní plán a vyložte novou kartu vůdce.

SCHOPNOSTI VŮDCŮ

Každý vůdce má dvě speciální schopnosti uvedené na své kartě. Symbol v textu vždy znamená „tento vůdce“ a odvolává se na figurku daného vůdce na herním plánu. Schopnosti obvykle ovlivňují jen město, kde se vůdce nachází, případně pozemní boj, jehož se vůdce účastní, není-li uvedeno jinak. Lodí a námořního boje se schopnosti týkají pouze v případě, že je to výslovně uvedeno.

Bonus k bojové síle se uplatní v každém kole boje, není-li výslovně uvedeno jinak (*popis boje viz str. 22*).

Příklad: Text „ přidává v obraně +2 “ znamená, že v každém kole boje, kdy útočníkem je nepřítel a jehož se tento vůdce účastní, se vám k bojové síle přičte 2.

SMRT VŮDCE

V důsledku určitých událostí či v boji může být vůdce zabit. V takovém případě odstraňte jeho figurku z herního plánu a kartu předejte soupeři, který vašeho vůdce porazil (nebo ji vyřadte ze hry, pokud vůdce padl v boji s barbary).

Kartu soupeřova vůdce, kterého jste v boji porazili, si zasuňte pod svou desku lícem dolů, při závěrečném vyhodnocení za ni dostanete 2 .

Ztratíte-li všechny 3 vůdce, **nemůžete** naverbovat žádného dalšího.

POHYB

V rámci jedné akce **pohyb** můžete přemístit až tři různé skupiny. **Skupinu** pro účely akce **pohyb** tvoří všechny jednotky přemísťující se společně z jednoho pole na jiné. Pozor, za **skupinu** se považuje i jedna jediná jednotka! Skupiny můžete přemísťovat v libovolném pořadí. Žádnou jednotku nelze v rámci jedné akce **pohyb** přemísťovat víckrát než jednou, a to ani jako součást jiné skupiny.

Je-li na výchozím poli více jednotek, nemusíte přemísťovat všechny. Můžete některou jednotku či skupinu přemístit na jedno pole, jinou můžete přemístit na jiné pole a některou můžete nechat na místě. Každá z nich je však samostatnou skupinou (vzhledem k limitu 3 skupin za 1 akci **pohyb**).

Přemísťujete-li skupinu na **neprozkoumaný dílek krajiny**, musíte ho nejprve prozkoumat (viz str. 20).

Přemísťujete-li skupinu na **pole s alespoň jednou nepřátelskou jednotkou či městem**, musí zahrnovat alespoň jednu **vojenskou jednotku** a dojde k **boji**, který se musí vyhodnotit před případným pohybem dalších skupin (viz str. 22).

Pamatujte na limit počtu 4 vojenských jednotek jednoho hráče na jednom suchozemském poli.

POZEMNÍ POHYB

Pozemní jednotky lze v rámci jedné akce **pohyb** přemístit jen na **sousedící pole**. Přitom platí následující omezení:

✕ Jednotky, které se **zúčastní boje** (vč. dobývání města), nelze po celý zbytek tahu znovu přemísťovat.

🏔️ Jednotky, které se přemístí **na pole hor**, nelze po celý zbytek tahu znovu přemísťovat.

🌲 Jednotky, které se přemístí **na pole lesa**, je možné v témže tahu znovu přemísťovat, ale po celý zbytek tahu se nesmějí přemístit tak, že by vyvolaly boj.

♦ Nemůžete přemísťovat své vojenské jednotky, dokud nevyvinete technologii *Taktika*. Můžete je však **verbovat** a mohou bojovat, pokud jsou napadeny.

♦ Jak již bylo uvedeno, **osadníci** se nemohou přemístit na pole obsazené nepřátelskou jednotkou (vyjma případů, kdy jsou součástí skupiny zahrnující i vojenské jednotky).

TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ POZEMNÍ POHYB

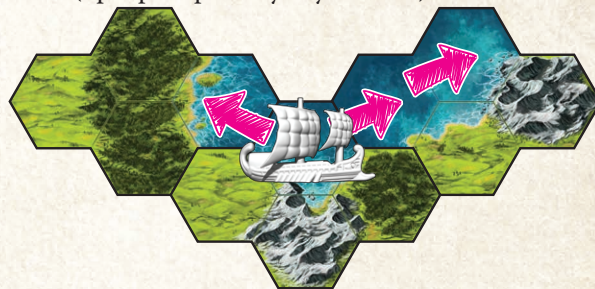
Taktika — můžete přemísťovat vojenské jednotky. Loď a osadníci se mohou přemísťovat i bez této technologie.

Silnice — přemísťujete-li skupinu **ze svého města či do něj**, pak uhradíte-li 1 🏠 a 1 🏰, ji můžete přemístit až o 2 pole a/nebo pro toto přemístění neplatí omezení pohybu přes hory či les popsané výše.

NÁMOŘNÍ POHYB

Lodě lze v rámci jedné akce **pohyb** přemístit na libovolné propojené pole druhu moře. Jako propojená se počítají pole tvořící souvislou oblast. Přestože můžete skupinu lodí přemístit na libovolné pole oblasti, musíte pohyb provádět postupně z jednoho pole na druhé – v případě vstupu na pole s nepřátelskou lodí je **pohyb** ukončen a dojde k **námořnímu boji** (viz dále).

Loď, které se zúčastnily boje, nelze v témže tahu znovu přemísťovat (opět platí pro celý zbytek tahu).

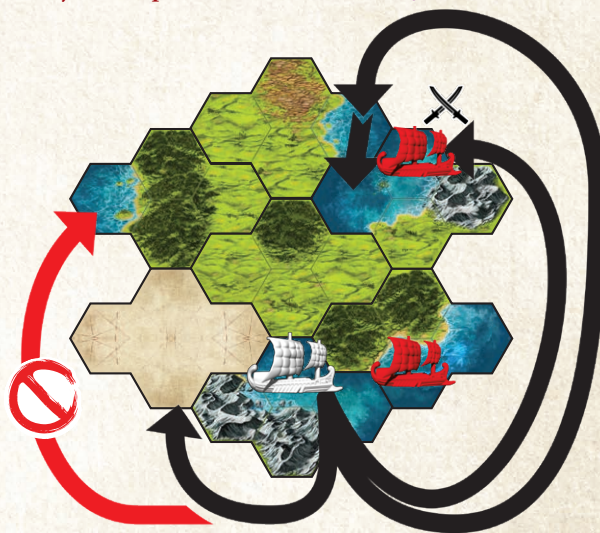


Příklad různých možností pohybu lodě.

TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ NÁMOŘNÍ POHYB

Mořeplavba — loď je možno přemísťovat i do nejbližší následující oblasti moře ve zvoleném směru kolem okraje prozkoumaných suchozemských polí herního plánu. Jsou-li na **všech** okrajových polích takové oblasti nepřátelské lodě (tedy není možné je po okraji „obeplout“), je pohyb na takové pole povolen, ale musí následovat **námořní boj** s nepřátelskou lodí. Na pole dané mořské oblasti, která **nejsou** u okraje herního plánu, můžete svou loď pomocí *Mořeplavby* přemístit pouze tehdy, pokud by mohla na dané pole „doplout“ z okrajového pole téže oblasti, aniž by narazila na nepřátelskou loď.

Pohyb kolem neprozkoumaných dílků možný není, ale je možné je takto prozkoumat (viz „*Námořní průzkum*“ na str. 21).



Příklad pohybu s technologií *Mořeplavba*: loď se může přemístit proti směru hodinových ručiček na kterékoli volné pole **nejbližší** mořské oblasti, na pole s červenou lodí v této oblasti, nebo po směru na neprozkoumaný dílek (ale ne za něj).

NÁMOŘNÍ TRANSPORT

Každá loď může **transportovat až 2 pozemní jednotky**.

Pozemní jednotka se může v rámci svého pohybu **nalodit** na loď na sousedícím poli moře nebo se z ní **vyložit** na sousedící suchozemské pole (při dodržení terénních omezení). Jednotku či jednotky na lodi lze přemísťovat v rámci **pohybu** lodi (nepočítá se jako pohyb transportovaných jednotek). V rámci jedné akce **pohyb** lze nalodit či vyložit jednotky na loď a přesunout tutéž loď.

Pozemní jednotky lze nalodňovat i na lodě, které se v daném tahu zúčastnily boje, i vyloďovat z nich. Avšak jednotky, které se zúčastnily pozemního boje, v témže tahu nalodňovat nelze (viz výše pravidla pro pozemní pohyb).

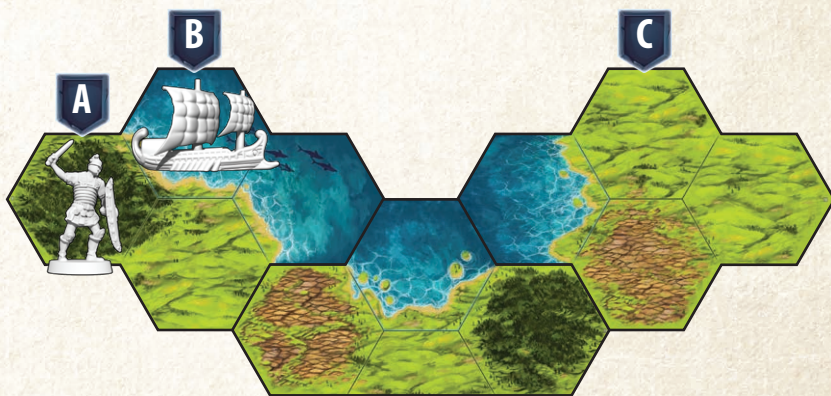
TIP AUTORA

Pravidla námořního pohybu nemusíte vysvětlovat spoluhráčům hned na začátku hry. Stačí, když budou vědět, že se lodě přemísťují po souvislé oblasti moře, že na lodi lze transportovat až dvě pozemní jednotky a že s technologií *Mořeplavba* je možný pohyb kolem herního plánu. Zbytek můžete vysvětlit v okamžiku, kdy bude na herním plánu prozkoumán dostatek dílků, aby námořní pohyb vůbec přicházel v úvahu.

Příklad:

Michal má zájem přemístit jednotku pěchoty z pole A na pole C při využití námořního transportu.

Na to potřebuje 2 akce pohyb.



První akce pohyb:

Pěchota se přemístí na loď.

Jako druhá skupina se přemístí loď (i s jednotkou) dle šipek.

Michalovi stále ještě zbývá možnost pohybovat jednou jednotkou či skupinou, ale pěchotu na pole C vyložit nemůže, protože se v této akci již přemísťovala (nalodňovala). Mohl by přemísťovat jinou skupinu někde jinde na herním plánu.

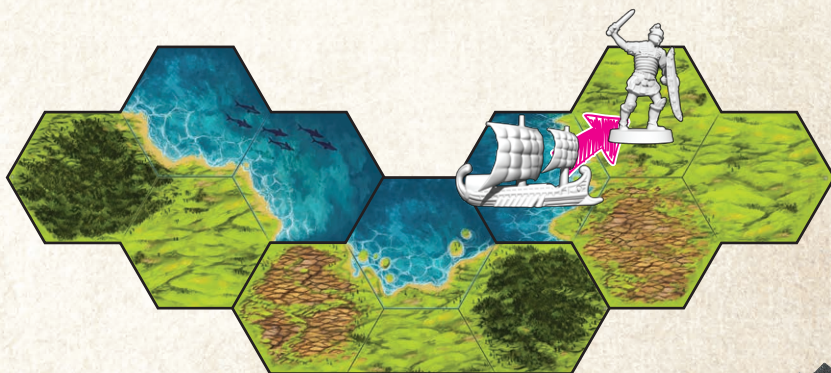
Máte-li na jednom poli více lodí vezoucích více jednotek, není důležité určovat, která jednotka jede na které lodi, jen dodržet celkový limit 2 jednotek / loď.



Druhá akce pohyb:

V druhé akci pohyb se vyloží jednotka pěchoty na pole C a zbývá ještě možnost přemístit 2 další jednotky či skupiny, například přemístit loď zpět na pole B, aby pomohla transportovat jiné jednotky.

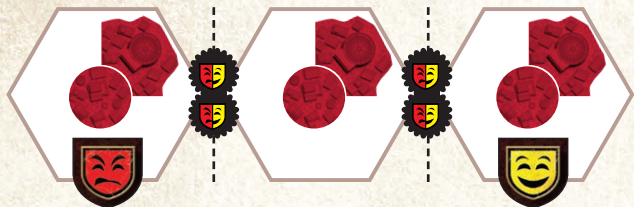
Vyložená jednotka pěchoty se v této akci znovu přemísťovat nemůže.



ZLEPŠENÍ NÁLADY

V rámci jedné této akce můžete zlepšit náladu v libovolném počtu svých měst o libovolný počet stupňů, nakolik vám stačí žetony 🏰 ve vaší zásobě.

Zlepšení nálady v jednom městě o 1 stupeň stojí tolik žetonů 🏰, jakou velikost dané město má – za každý objekt 1 🏰.



Příklad: 🏰 město má velikost 2. Zlepšení nálady na 😐 stojí 2 🏰, zlepšení na 😊 stojí další 2 🏰. Oba kroky je možné provést v rámci jediné akce Zlepšení nálady.

TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ ZLEPŠOVÁNÍ NÁLADY

Volby – za cenu 1 🏰 (navíc k nákladům dle pravidel výše) můžete provést **Zlepšení nálady** jako volnou akci.

Rituály – Žetony 🏰 můžete při placení nákladů akce **Zlepšení nálady** nahradit libovolnými žetony zdrojů v poměru 1:1.

Chléb a hry – Hlavní akce: můžete zlepšit náladu **jednoho** svého města bez ohledu na jeho velikost – za každý stupeň zlepšení platíte pouze 1 🏰.

NÁLADA VE MĚSTECH – SHRNUTÍ

Nálada ve městech může být trojího druhu. Obyvatelé mohou být:

Šťastní: To znázorňuje žeton nálady u města stranou 😊 vzhůru. Při akci **těžba zdrojů** je možné těžit 1 kus zdroje navíc a při akci **verbování** nasadit 1 jednotku navíc.

Nezaujatí: U města neleží žeton nálady. Nově založené město je vždy 😐. Limit pro **těžbu** i **verbování** odpovídá velikosti města dle obvyklých pravidel. Nelze zde stavět divy.

Vzbouření: To znázorňuje žeton nálady u města stranou 😡 vzhůru. Při akci **těžba** je možné získat jen 1 kus zdroje a při **verbování** nasadit jen 1 jednotku celkem, bez ohledu na velikost města. Nelze zde stavět budovy ani divy, město lze v jednom tahu aktivovat pouze jednou.

ZLEPŠENÍ NÁLADY – SHRNUTÍ

- ✦ Zlepšení nálady o jeden stupeň stojí tolik 🏰, jaká je velikost města.
- ✦ V rámci jedné akce **Zlepšení nálady** lze spotřebovat libovolné množství žetonů 🏰 ke zlepšení nálady v libovolném počtu měst.

KULTURNÍ VLV

Provedením této akce můžete využít některé své město k pokusu o šíření svého kulturního vlivu na nepřátelské město (nebo i na vlastní město, viz dále). Cílové město musí být v dosahu a musí v něm stát alespoň 1 budova. Dosah je dán velikostí vašeho města a nálada na něj nemá žádný vliv.

Zvolte cílové město a hodte kostkou. Padne-li 5 nebo 6, je pokus úspěšný. Vyměňte kteroukoli z budov v cílovém městě v barvě libovolného soupeře za stejnou budovu ve své barvě (vyjma 🏰 obelisku, viz výše). Město i budova nadále patří soupeři a on a jen on může její efekt nadále využívat. Při závěrečném vyhodnocení však získáte za tuto budovu 🏰 vy, nikoli soupeř (na konci hry získáváte body za objekty ve své barvě bez ohledu na to, komu patří město, kde stojí).

Pokud v pokusu uspějete, další pokus v témže tahu provádět nesmíte. Pokud neuspějete, můžete se i v témže tahu pokoušet o šíření **kulturního vlivu** znovu (další akcí či pomocí určitých dalších efektů).

ZESILOVÁNÍ KULTURNÍHO VLVU

Kulturní vliv, který se snažíte šířit, můžete zesílit odhozením žetonů 🏰. Každý žeton lze použít na jednu z možností:

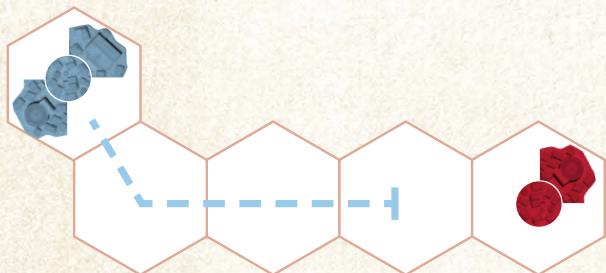
- ✦ zvýšit dosah šíření o 1;
- ✦ přičíst 1 k výsledku hodu (rozhodujete se po hodu).

DALŠÍ PRAVIDLA:

- ✦ Město, v němž je alespoň jedna budova jiné barvy než osada, se nazývá „město pod nepřátelským kulturním vlivem“.
- ✦ Kulturní vliv působí pouze na budovy (vyjma 🏰 obelisku) – nikdy na osady ani divy.
- ✦ Za jeden tah můžete provést pouze jeden **úspěšný** pokus o šíření **kulturního vlivu**. Máte však tolik pokusů, kolik vám počet akcí dovolí.
- ✦ Kulturní vliv lze šířit i na města 🏰, pokud v nich stojí budovy. (To je možné v případě, že barbaři dobyli město hráče, v němž byla nějaká budova.)

- ✦ Město, v němž je budova **pod nepřátelským kulturním vlivem**, nelze využít pro šíření **kulturního vlivu** na jiná města. Můžete z něj šířit **kulturní vliv pouze na toto město samotné** a v tom případě není možné ho zesilovat pomocí .
- ✦ Pomocí **kulturního vlivu** můžete působit na budovy pod nepřátelským vlivem ve svém vlastním městě a získat je tak zpět pod svůj vliv. Můžete na ně šířit **kulturní vliv** z tohoto města samotného (v tom případě ho však nelze zesilovat), nebo z jiného svého města, které pod nepřátelským vlivem není (v tom případě vliv zesilovat lze).
- ✦ Dosah působí i přes moře, ale ne přes pole na neprozkoumaných dílcích.
- ✦ V cílovém městě lze nahradit i budovu v jiné barvě než osada (tj. budovu pod kulturním vlivem jiného hráče).

Pokud už nemáte v zásobě žádnou svoji budovu daného druhu, nemůžete na tento druh budov šířit svůj **kulturní vliv**. Stejně tak nemůžete postavit novou vlastní budovu, pokud všech 5 vašich figurek dané budovy již stojí na plánu (i v nepřátelských městech). Plánujte pečlivě.



Příklad: Modrý hráč má město velikosti 3. Ve městě červeného hráče velikosti 2 stojí budova, na niž by bylo možné šířit kulturní vliv, je však od modrého města vzdáleno 4 pole a je tedy mimo dosah.



Modrý hráč spotřebuje 1 , aby zvýšil dosah o potřebné 1 pole. Hodí kostkou, padne 3.



Modrý hráč spotřebuje další 2 , aby zvýšil výsledek hodu z 3 na 5, a vymění červenou budovu v cílovém městě za modrou budovu stejného druhu ze své zásoby.

TECHNOLOGIE OVLIVŇUJÍCÍ KULTURNÍ VLV

Výtvarné umění – zaplatíte-li 1 , můžete provést jeden pokus o šíření **kulturního vlivu** jako volnou akci. Tento pokus je možný jen jednou za tah bez ohledu na jeho úspěch.

Dělbá moci – soupeři nemohou zesilovat **kulturní vliv** na vaše  města (dosah ani výsledek hodu).

Totalita – soupeři nemohou zesilovat **kulturní vliv** na vaše města, v nichž se nachází aspoň 1 vojenská jednotka (dosah ani výsledek hodu).

Zbožnost – soupeři nemohou zesilovat **kulturní vliv** na vaše města, kde stojí chrám (dosah ani výsledek hodu).

Obracení na víru – k výsledku hodu na šíření **kulturního vlivu** si vždy přičtete 1 a v případě úspěchu si vezmete 1  z banku.

KULTURNÍ VLV – SHRNUTÍ

- ✦ Vyberte cílové město v dosahu s alespoň 1 budovou (dosah = velikost vašeho města).
- ✦ Hodte kostkou,  a  znamená úspěch.
- ✦ V případě úspěchu nahraďte nepřátelskou budovu stejnou budovou vlastní (nelze nahradit osadu,  ani  obelisk).
- ✦ Z města pod nepřátelským kulturním vlivem lze šířit **kulturní vliv** pouze na toto město samotné a vliv nelze zesilovat.

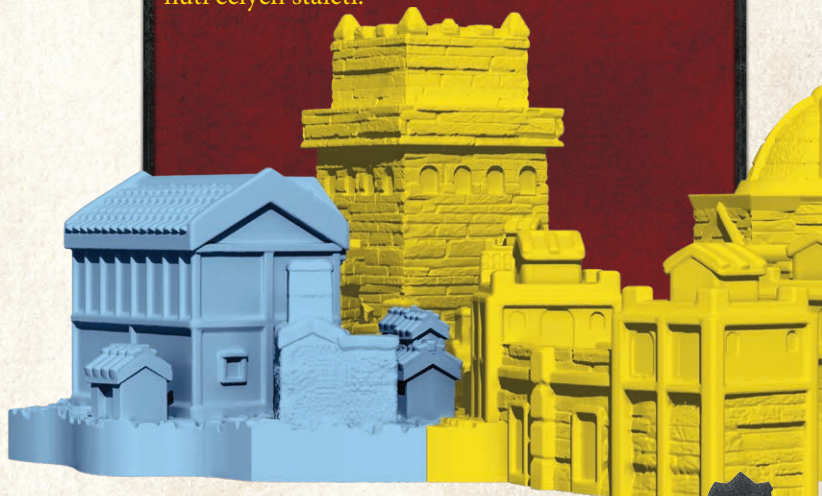
Zesilování kulturního vlivu:

Za každý spotřebovaný  můžete využít jednu z těchto možností:

- ✦ zvýšit dosah o 1;
- ✦ přičíst po hodu 1 k výsledku.

CO ZNAMENÁ KULTURNÍ VLV?

Tento prvek hry znázorňuje historické šíření kulturního vlivu mezi různými civilizacemi – zvyků, jazyka, filosofie, náboženství, módy i architektury. Někdy byl patrný třeba až po uplynutí celých staletí.



ADMINISTRATIVNÍ FÁZE

Jak už bylo uvedeno, **po každém věku** tvořeném 3 koly následuje **administrativní fáze**. Skládá se ze **6 kroků** v pevně stanovené posloupnosti. Nejprve všichni hráči podle pořadí hry provedou první krok, poté druhý atd.

1. SPLNĚNÍ ÚKOLŮ

Pokud se vám podařilo splnit podmínky některé vaší karty úkolů s časováním „**Administrativní fáze**“, vyložte danou kartu před sebe na stůl lícem vzhůru. Pokud se vám podařilo splnit více úkolů, můžete vyložit více karet. Ovšem stejné úkoly (se stejným názvem) musíte splnit pomocí jiných kritérií (viz popis karet úkolů na další straně).

Ve věku VI nebo v případě, že některý z hráčů nemá na herním plánu žádné město, administrativní fáze po tomto kroku končí a následuje už jen závěrečné vyhodnocení.



2. TECHNOLOGIE ZDARMA

Musíte vyvinout **jednu technologii zdarma**. Platí všechna obvyklá pravidla (můžete získat  nebo , a pokud jste použili poslední kostičku z počítadla událostí, ihned vyhodnoťte událost).



3. NOVÉ KARTY

Doberte si do ruky **1 kartu akce** a **1 kartu úkolu**. Počet karet v ruce není omezen.

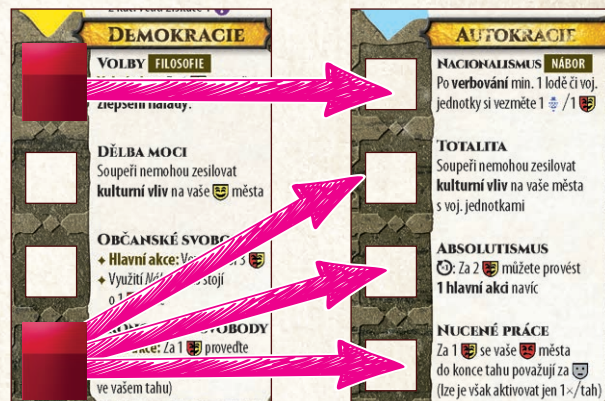
4. ZBOŘENÍ MĚSTA O VELIKOSTI 1

Můžete zbořit jedno svoje město o velikosti 1 (tedy tvořené pouze osadou) – figurku osady si vezměte zpět do své zásoby a získáte 1 . Může se stát, že vám vlastní osada překáží v přístupu většího města ke zdrojům či jí hrozí nebezpečí od nepřátel a obrana není výhodná.



5. ZMĚNA STÁTNÍHO ZŘÍZENÍ

Za 1  a 1  můžete přesunout všechny své kostičky z jedné kategorie technologií státního zřízení do jiné, jejíž vstupní podmínku splňujete. Kostičku z první technologie shora musíte i v nové kategorii umístit do prvního výřezu shora, ostatní kostičky můžete rozmístit v nové kategorii libovolně.



*Příklad: Jakubovo státní zřízení je **Demokracie** a Jakub má technologie Volby a Ekonomické svobody. Může zaplatit 1  a 1  a změnit státní zřízení na **Autokracii**. Kostičku z technologie Volby musí přesunout na Nacionalismus, kostičku z technologie Ekonomické svobody na kteroukoli zbývajících technologií kategorie **Autokracie**. Pokud by však neměl vyvinutou technologii Nábor, nemohl by státní zřízení na **Autokracii** změnit.*

6. URČENÍ NOVÉHO ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Hráč s nejvyšším součtem žetonů  a  ve své zásobě určí, kdo bude novým začínajícím hráčem. V případě shody, na níž se podílí i současný začínající hráč, rozhodne on. V případě shody, na níž se současný začínající hráč nepodílí, rozhodne z příslušných hráčů ten, kdo sedí nejbližší po směru hry od současného začínajícího hráče. Každý může zvolit i sám sebe. Efekt divu **Velký maják** (viz dále) má přednost.



TIP AUTORA

Abyste nezdržovali ostatní, zkontrolujte si svoje splnění úkolů a rozmyslete si volbu technologie zdarma pokud možno ještě dříve, než na vás dojde řada.

KARTY AKCÍ

Hru začínáte s jednou kartou akce v ruce, další budete v průběhu hry získávat, obvykle v administrativní fázi. Ostatním je neukazujete.

Poskytnou vám další možnosti či akce, které budete moci provést. Máte-li dobrot novou kartu akce a v balíčku žádné nejsou, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

Na každé kartě akce jsou uvedeny 2 různé efekty:

Efekt v **horní části karty lze využít mimo boj** a text uvádí jak náklady či podmínky, kdy můžete kartu zahrát, tak efekt, který vám to přinese. Text „**Hlavní akce**“ znamená, že jeho využití stojí jednu z (obvykle 3) hlavních akcí, které máte ve svém tahu k dispozici, text „**Volná akce**“ (či text bez návěti) znamená, že využitím efektu o hlavní akci nepřijdete.

Efekt v **dolní části karty lze využít v boji**, pokud máte technologii *Taktika* (jak je na kartách připomenuto). Text uvádí efekt samotný, u názvu efektu je vždy uvedena jednotka, která se na vaší straně musí účastnit boje, aby bylo možné efekt využít.

Použitá karta akce se odhazuje na odhazovací hromádku karet akcí. Využití efektů působících mimo boj, i co do jejich počtu, není nijak omezeno. Při jednom splnění kritéria však není možné zahrát a vyhodnotit více stejných karet (tj. se stejným názvem).

Příklad: I když máte dvě karty „Poučte nás!“, nemůžete je zahrát obě (a využít efekt dvakrát) po dobytí jednoho soupeřova města.



KARTY ÚKOLŮ

Hru začínáte s jednou kartou úkolu v ruce, další budete v průběhu hry získávat. Na každé jsou uvedeny dva úkoly (nebo podmínky ke splnění, chcete-li).

Úkol uvedený v **horní části karty** se obvykle týká **rozvoje vašeho národa**, úkol v **dolní části** je obvykle zaměřen na **vojenské úspěchy**. Každou kartu můžete využít jen ke splnění **jednoho** z uvedených úkolů, ale každá karta vám při závěrečném vyhodnocení vynese **2**  bez ohledu na to, který z obou úkolů jste splnili. Karty splněných úkolů vykládejte před sebe na stůl lícem vzhůru.

Splnění úkolů s časováním „**Administrativní fáze**“ se kontroluje v prvním kroku administrativní fáze, karty úkolů s časováním „**lhned**“ vykládáte bezprostředně poté, co se vám úkol podaří splnit.

Po splnění jedné podmínky nemůžete vyložit více karet úkolu se stejným názvem. V jedné akci se vám však může podařit splnit více různých úkolů současně.



Příklad: Nemůžete vyložit dvě karty úkolu „Dobyvatel“ (E2, E8) dobytím jednoho města. Po dobytí jednoho města však můžete zároveň vyložit karty „Dobyvatel“ (E2) a „Invaze z moře“ (E10), pokud jste splnili podmínky obou těchto karet současně (tj. vylodili jste se do města a porazili pevnost či vojenskou jednotku v něm).



PRŮZKUM

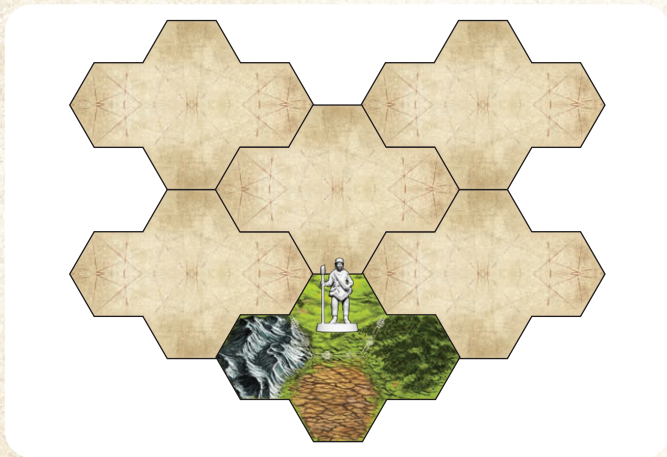
Na začátku partie jsou prozkoumané pouze startovní dílky. Další dílky krajiny prozkoumáte tak, že na ně přemístíte nějakou jednotku. K tomu lze využít **pozemní jednotky všeho druhu i lodě**. Pozemní a námořní průzkum se ale mírně liší.

POZEMNÍ PRŮZKUM

V rámci akce **pohyb** podle obvyklých pravidel přemístíte pozemní jednotku či skupinu na konkrétní pole na neprozkoumaném dílku. Oznamte všem hráčům, na které pole jednotku přesouváte, poté dílek otočte lícem vzhůru a položte jej na stůl podle následující posloupnosti priorit:

1. Dílek vraťte na jeho původní místo (existují tedy pouze dvě možnosti, jak může být položen).
2. Pole, na které se jednotka přemísťuje, musí být suchozemské.
3. Je-li to možné, musí případné pole moře na dílku sousedit s jiným polem moře.
4. Pokud není možné splnit bod 3 a dílek leží na okraji herního plánu, natočte jej tak, aby pole moře sousedilo s okrajem herního plánu.

Pokud i po dodržení všech těchto pravidel stále ještě existují dvě možnosti, jak dílek položit, můžete z nich zvolit libovolně. Dílek takto zůstane ležet po zbytek partie.



Příklad: Situace na začátku partie. Žádný dílek krajiny v okolí vašeho startovního dílku není prozkoumaný.



Při přemístění osadníka na dílek A máte jedinou možnost, jak dílek lícem vzhůru přiložit k hernímu plánu, protože pohyb osadníka musí skončit na suchozemském poli B. Tím pohyb osadníka v tomto tahu končí, protože skončil na poli hor (mohl by však být v další akci využit k založení města).



V některém z dalších tahů vede pohyb osadníka na dílek C. I tento dílek lze přiložit jediným způsobem – sice by při natočení dílku oběma možnými způsoby osadník stál na suchozemském poli, ale moře musí sousedit s jiným polem moře D.



Později vede pohyb nového osadníka ze startovního dílku na dílek E. Tento dílek je možné přiložit libovolně dvěma způsoby (F, G), protože v obou případech povede pohyb osadníka na suchozemské pole, moře nelze přiložit k jinému poli moře a v obou případech bude moře sousedit s okrajem herního plánu.





Při přemístění tohoto osadníka lze dílek opět přiložit pouze jedním způsobem (H). Při opačném otočení by osadník vstoupil na pole moře.

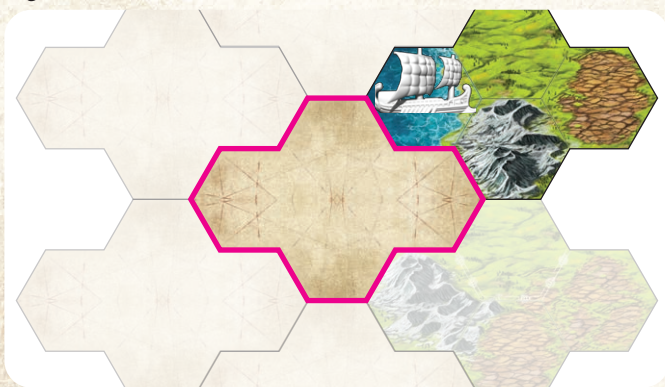


Při přemístění osadníka na dílek I by první tři pravidla dovolila otočit dílek libovolně, přesto jej lze přiložit jedním způsobem: tak, aby pole moře sousedilo s okrajem herního plánu J.

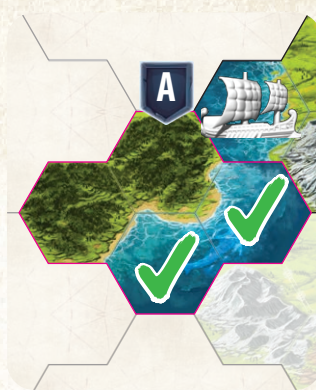
NÁMOŘNÍ PRŮZKUM

U lodí nezáleží na tom, na které konkrétní pole neprozkoumaného dílku ji chcete přemístit. Nový dílek přiložte tak, aby bylo možné na něj loď přemístit, aniž by musel její pohyb vést přes suchozemské pole, a poté na nově prozkoumaný dílek loď přemístěte podle obvyklých pravidel pro námořní pohyb. Je-li to možné dvěma způsoby, můžete si vybrat.

Není-li to možné žádným způsobem, položte dílek podle pravidel pro pozemní průzkum, ale loď zůstane stát na poli, odkud její pohyb vycházel. Stejně postupujte při průzkumu nového dílku při „obeplouvání“ herního plánu díky technologii *Mořeplavba*.



Příklad: Loď se přemísťuje na označený dílek.



Dílek lze přiložit dvěma způsoby (A, B) a loď lze přemístit na kterékoli z polí moře na dílku.



V dalším tahu se loď přemísťuje na dílek C.



Na tomto dílku krajiny žádné pole moře není, takže jej můžete přiložit dvěma způsoby (D, E).



V obou případech zůstane loď stát na výchozím dílku.



POZEMNÍ BOJ

K pozemnímu boji dojde zpravidla v okamžiku, kdy je vojenská jednotka či skupina obsahující alespoň 1 vojenskou jednotku přemístěna na pole s nepřátelskou jednotkou či městem. Boj je třeba vyhodnotit hned, teprve poté může eventuálně pokračovat akce pohyb.

Boj probíhá v sérii kol, dokud buď útočník neustoupí, nebo některá ze stran nepřijde o všechny své vojenské jednotky účastníci se boje.

Každé kolo boje probíhá v 5 krocích v následujícím pořadí:

1. PŘÍPRAVA KARET AKCÍ

Útočník si může připravit z ruky na stůl jednu kartu akce. Poté (bez ohledu na to, zda si útočník kartu připravil nebo ne) má-li obránce technologii *Taktika*, může si připravit z ruky na stůl jednu kartu akce.



2. OTOČENÍ KARET AKCÍ

Současně otočte připravené karty a přečtěte jejich text. Efekty s časováním „Před bojovým hodem“ se vyhodnotí hned, ostatní efekty se mohou vyhodnotit později v průběhu kola boje. Každá karta však působí pouze v tom kole boje, v němž byla zahrána, a po něm se odhodí lícem vzhůru na odhazovací hromádku.

U názvu **bojového efektu** (v dolní části karty) je uvedeno, pro který typ jednotek je určen – vojenské jednotky, pevnost nebo loď. Aby bylo možné efekt využít, musí se boje účastnit alespoň 1 uvedená jednotka (či pevnost) na straně hráče, jenž kartu hraje (viz str. 19).



3. BOJOVÝ HOD

Bojový hod je středobodem každého kola boje. Každý účastník boje hodí tolika kostkami, kolik jeho vojenských jednotek se boje účastní (připomínáme, že pevnost obránci přidává v prvním kole boje 1 kostku navíc). Určité karty akce vám mohou umožnit přidat další kostky.

Na stěnách kostek je vždy uvedeno číslo a symbol. Sečtete čísla, která vám padla. Slouží k výpočtu **bojové síly** dané strany v daném kole boje (dále označené symbolem †).

Padne-li symbol jednotky, která se boje účastní, vyhodnotí se příslušný efekt. Na symboly jednotek, které se boje neúčastní, se nebere žádný ohled.

Symbol jednotky, který padne na kostce, je vždy třeba přiřadit konkrétní jednotce. Padne-li symbolů více, než kolik jednotek daného druhu se boje účastní, na přebývajících symboly neberte ohled. Padne-li symbolů méně, pro ostatní jednotky daného druhu se efekt neuplatní.

JEDNOTKA	SYMBOL	EFEKT
Pěchota		+1 †
Lod'	-	-



Příklad: Červený útočník bojuje proti modrému obránci.



Bojová síla je dána součtem 3 + 5 + 4, k němuž se přičtou efekty dvou symbolů † přiřazených jednotkám účastnícím se boje (tj. dvakrát +1 †). Bojová síla červeného je tedy 14.



Modrý hází dvěma kostkami, jeho síla je 6 + 1 + 1 † = 8.

JEDNOTKA	SYMBOL	EFEKT
Jezdeckvo		+2 †
Slon		Číslo na kostce se nepočítá do †, ale ruší se jeden utrpěný zásah.
Vůdce		Opakujte hod danou kostkou tak dlouho, dokud nepadne jiný symbol. (Ten pak případně lze přiřadit jiné jednotce.)

PŘÍKLADY HODŮ PŘI HŘE S ROZŠÍŘENÍM



Příklad 1: Boje se účastní tyto jednotky fialového: 2 jednotky pěchoty, 1 jednotka jezdeckva a vůdce.

Fialový hází 4 kostkami a padne tento výsledek:

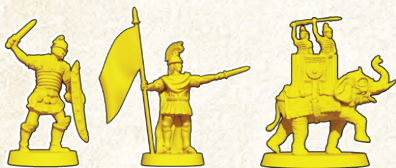


Na jeden symbol se nebere ohled, protože se boje zúčastní jen 1 jednotka jezdeckva. Stejně tak nemá efekt symbol. Symbol se vyhodnotí a fialový opakuje hod danou kostkou, přičemž mu padne 6 se symbolem.



Celková bojová síla fialového je:

$4 + 2 + 3 + 6 + 2$ za jednu + 1 za = 18.



Příklad 2: Boje se zúčastní tyto jednotky žlutého: pěchota, vůdce a slon.

Žlutý hází 3 kostkami a padne tento výsledek:

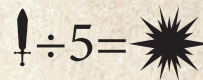


Na jeden symbol se nebere ohled, protože boje se účastní jen 1 vůdce. Druhý se vyhodnotí a žlutý opakuje hod danou kostkou. Protože se boje účastní slon, symbol se vyhodnotí, ale číslo na této kostce se nebude počítat. Nově je výsledek hodu tento:



Žlutý má tedy $5 + 1 + 1$ za = 7.

2 na kostce se symbolem se sice nepočítá, ale zato může žlutý zrušit jeden zásah, který mu v tomto kole ušetří nepřítel (viz dále).



4. ZTRÁTY

Jakmile určíte výslednou bojovou sílu obou účastníků boje, vyhodnoťte ztráty. Vydělte bojovou sílu 5 a zaokrouhlete dolů. Tím určíte, kolik zásahů vaše strana nepříteli ušetří.

Příklad: Při bojové síle 14 ušetříte soupeři 2 zásahy.

V tomto okamžiku se uplatní všechny efekty umožňující zásahy zrušit. Zásahy, které nepřítel nezruší, eliminují jeho jednotky – za každý takový zásah musí nepřítel vybrat a odstranit z herního plánu jednu ze svých vojenských jednotek účastnících se boje. Odstraněné figurky se vrací do zásoby příslušného hráče a lze je později znovu naverbovat.

Osadníků se boj netýká, ty nelze za utrpené zásahy odstraňovat. Pokud je z však herního plánu odstraněna poslední vojenská jednotka některého z hráčů, odstraňte s ní zároveň i případné figurky osadníků téhož hráče, které stojí na daném poli.

5. KONEC BOJE

Strana, která v boji ztratila všechny jednotky, prohrává. V případě, že byly v témže kole boje eliminovány všechny vojenské jednotky obou stran, boj končí bez vítěze.

V případě, že na straně obránce se boje účastnila pouze pevnost a všechny jednotky útočníka byly eliminovány v prvním kole boje, vítězí obránce. Efekt pevnosti působí jen v prvním kole boje. Pokud ovšem útočník napadl město s pevností a bez jednotek obránce (tj. útočník bojoval pouze proti pevnosti) a po prvním kole mu ještě zbyly jednotky, útočník město dobyl (viz další strana).

Pokud oběma bojujícím stranám zbyly jednotky, může se útočník rozhodnout ustoupit. V takovém případě boj končí bez vítěze a všechny zbylé jednotky útočníka se vrátí na pole, odkud se do boje přemístily.

Pokud útočník neustoupí, nastává další kolo boje, postupujte opět od výše uvedeného kroku 1.

BOJ – SHRNUTÍ

1. Příprava karet akcí – nejprve se rozhoduje útočník, poté obránce. Vyžaduje technologii *Taktika*.

2. Otočení karet akcí – otočení karet, vyhodnocení efektů „před bojovým hodem“.

3. Bojový hod – hod tolika kostkami, kolik vojenských jednotek se účastní boje. Bojová síla je dána součtem čísel plus efektů symbolů jednotek.

4. Ztráty – Počet zásahů určíte vydělením bojové síly nepřítel 5 a zaokrouhlením dolů. Za každý utrpený (tj. nezrušený) zásah odstraňte 1 svou voj. jednotku účastnící se boje (nelze vybrat osadníka).

5. Konec boje – Pokud oběma stranám zbyly v boji vojenské jednotky, může útočník ustoupit. Pokud neustoupí, následuje další kolo boje.

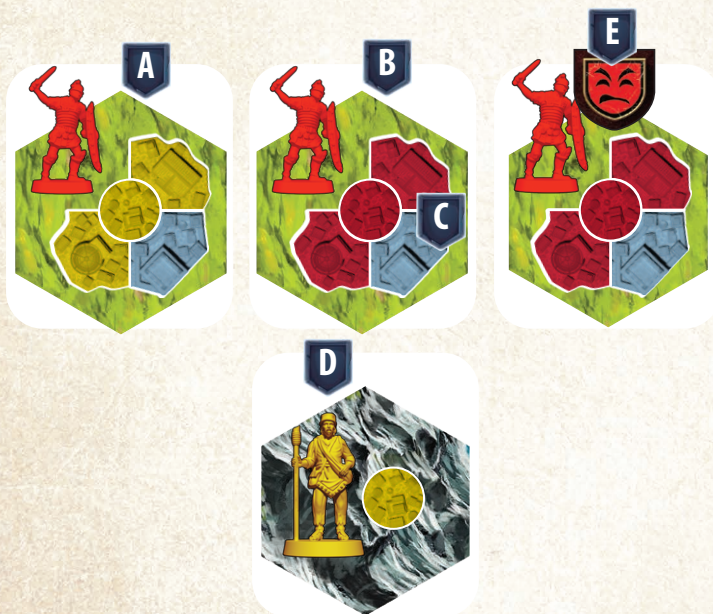
DOBYTÍ MĚSTA

Pokud se ocitne alespoň jedna vojenská jednotka útočníka na poli s nepřátelským městem, na němž nejsou žádné jednotky tohoto nepřítele, je **město dobyté** (ať už se tak stalo po boji, po boji s pevností, nebo město nebylo bráněno).

1. Nahradíte všechny objekty nepřítele (viz příklad A níže) vlastními téhož druhu (B). Budovy pod kulturním vlivem jiných hráčů (C),  obelisky ani divy nenahrazujete (popis dobytí divu viz str. 24).
2. Dobytel získá  v počtu odpovídajícím velikosti dobytého města. 1 další  získá, pokud nálada v dobytém městě byla . Pokud byla nálada  , získá celkem jen 1  . Počet získaného  de facto odpovídá limitu počtu zdrojů pro **těžbu zdrojů** v daném městě a shrnuje jej následující tabulka:

Velikost města			
1	1 	2 	1 
2	2 	3 	1 
3	3 	4 	1 
4	4 	5 	1 
5	5 	6 	1 

3. Původní držitel města smí zdarma nasadit do jiného svého města na herním plánu 1 osadníka (D). Pokud nemá jiné město nebo nemá osadníka v zásobě, nenasazuje nic.
4. Nálada v dobytém městě se změní na  (E). (Málokterý obyvatel města by nadšeně uvítal vpád okupantů.)



Nový držitel dobytého města (a jen on) může využívat efekty všech budov v tomto městě, a to i v případě, že sám nemá technologie, kterými je stavba daných budov podmíněna!

NEDOSTATEK VLASTNÍCH BUDOV

Pokud v dobytém městě stojí budovy, které nemůžete vlastními nahradit (protože už nemáte žádnou v zásobě), jen danou nepřátelskou budovu odstraníte z herního plánu. Chybí-li vám osada, prostě celé dobyté město zbořte, a to případně i s budovami pod kulturním vlivem jiného hráče či divem. Za každý takto odstraněný objekt z herního plánu získáte 1  bez ohledu na náladu ve městě či barvu odstraněného objektu.

OSADNÍCI V BOJI

Ocitne-li se jeden či více osadníků na poli s nepřátelskou vojenskou jednotkou, aniž by na témže poli byly vlastní vojenské jednotky, dojde k boji, v němž jsou tito osadníci automaticky eliminováni (neotáčejí se žádné karty, ani se nehází kostkami). Daná vojenská jednotka či jednotky se však v tomto tahu nesmějí znovu pohybovat. Pokud se na daném poli vlastní vojenské jednotky nacházejí, probíhá boj jen mezi vojenskými jednotkami obou stran. Osadníci **nemohou** být eliminováni jako ztráty v boji a po eliminaci **všech** vlastních vojenských jednotek jsou také odstraněni z herního plánu. Jsou-li osadníci součástí skupiny útočníka, musejí v případě ústupu také ustoupit.

TECHNOLOGIE OVLIVNŮJÍCÍ BOJ

Taktika – můžete přemísťovat voj. jednotky a hrát karty akcí v boji.

Obléhačské stroje – zaplatíte-li před prvním kolem boje 2  , zrušíte efekt nepřátelské pevnosti přidat kostku navíc v prvním kole boje, a/nebo zaplatíte-li 2  , zrušíte efekt nepřátelské pevnosti zrušit vámi uštědřený zásah.

Ocelové zbraně – zaplatíte-li před pozemním bojem 1  , můžete si v každém kole boje k bojové síle přičíst +2  , resp. +1  , pokud má nepřítel také technologii **Ocelové zbraně** (ať už ji v tomto boji využívá, nebo ne).

Fanatismus – V boji na poli s městem, v němž stojí chrám (ať už jde o nepřátelské město, nebo v roli obránce o vaše), můžete si k bojové síle v prvním kole přičíst +2  . Pokud takový boj prohrajete, smíte zdarma nasadit do jiného svého města na herním plánu 1 jednotku pěchoty.

NÁMOŘNÍ BOJ

K **námořnímu boji** dojde, když se skupina lodí ocitne na poli s alespoň jednou nepřátelskou lodí. Boj probíhá podle stejných pravidel jako pozemní boj, lodě útočníka mohou také ustoupit na pole, odkud se do boje přemístily. V případě **naverbování** na pole s nepřátelskou lodí či loděmi není ústup možný. V námořním boji nemají symboly na kostkách význam.

Pozemní jednotky transportované na lodích nemají na námořní boj vliv. Po vyhodnocení ztrát však musíte zkontrolovat, zda není překročen limit maximálně dvou pozemních jednotek na jednu loď (jednotky mohou kdykoli zdarma „přestoupit“ na jinou vlastní loď na témže poli). Pokud je limit překročen, musíte odstranit z herního plánu i případné přebývací pozemní jednotky dle své volby.

Lodě účastníci se boje se do konce tahu nemohou znovu přemísťovat, ale transportované jednotky se vylodit mohou.

UDÁLOSTI

Události ve hře představují výskyt nahodilých nečekaných historických momentů ovlivňujících další vývoj civilizací, jež jsou předmětem zájmu historiků, kronikářů, básníků a spisovatelů. Některé jsou šťastné, jiné neblahé, jak už to v životě chodí.

Jak bylo popsáno výše, v okamžiku, kdy při vyvinutí nové technologie přemístíte svou poslední kostičku z počítadla událostí, otočte vrchní kartu události z balíčku, nahlas ji přečtěte a proveďte daný efekt. Poté si ze své zásoby na počítadlo doplňte 3 nové kostičky.

Máte-li otočit kartu události a v balíčku žádné nejsou, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

Většina karet působí jen na hráče, který kartu otočil, některé však působí na všechny hráče (je výslovně uvedeno). V takovém případě se postupuje po směru hry počínaje hráčem, který kartu otočil. Pokud není uvedeno, že si máte kartu nechat, odhodte ji po vyhodnocení na odhazovací hromádku.

◀ Karty událostí z rozšíření se dobírají a vyhodnocují úplně stejně, ale mohou obsahovat či ovlivňovat prvky z rozšíření.



ZA ZBOŘENÁ MĚSTA

Určité události, např. „Výbuch sopky“ nebo „Zemětřesení“ (E29–E31), mají za následek zboření měst, za něž dotčení hráči dostanou . Může to působit zvláště, ale je tomu tak z důvodů vyrovnané herní mechaniky.

Tematicky vzato tyto představují slávu, vzrušení a ohlas mezi historiky a budoucími generacemi, které taková kataklysmatická událost bezesporu vyvolá.



SYMBOLY UDÁLOSTÍ

Na určitých kartách událostí je v levém horním rohu uveden symbol. Představuje efekt, který se vyhodnocuje okamžitě po otočení karty (tj. před efekty textu na kartě), a to i v případě, že se efekt textu projeví až s odstupem. Symboly vždy ovlivňují pouze hráče, který kartu vyhodnocuje. Jsou to následující symboly:

ZLATÝ DŮL



Okamžitě získáváte 2

VYČERPANÁ ZEMĚ



Položte žeton vyčerpané země na libovolné suchozemské pole vyjma pustiny, které sousedí s vaším libovolným městem a na němž nestojí žádné jednotky ani města.



Do konce partie už nelze z tohoto pole těžit zdroje ani na něm zakládat města (ani barbarská, viz dále).

Technologie *Zavlažování* na tomto poli nepůsobí.

BARBARSKÉ UDÁLOSTI

Barbaři představují neutrální (pravidly ovládané) nepřátelské síly, které mohou zakládat osady, pohybovat se po herním plánu, útočit na vás a blokovat těžbu zdrojů. Vstupují do hry a jsou aktivovány primárně kartami událostí, ale lze je aktivovat i určitými kartami akcí. I pro ně platí, že nejvyšší možný počet vojenských jednotek na jednom poli je 4.

◀ Nové barbarské jednotky (4 jednotky jezdeckva a 4 sloni) mají stejnou funkci jako odpovídající jednotky hráčů.

Nasazení, pohyb a boj barbarských jednotek popisuje následující text.

PŘÍCHOD BARBARŮ



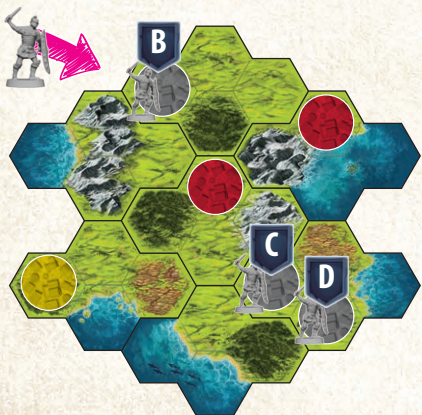
Proveďte v tomto pořadí následující dva kroky:

1. Umístěte osadu  a nasadte 1 jednotku pěchoty  na prázdné suchozemské pole herního plánu jiného druhu než pustina, vzdálené **přesně 2 suchozemská pole** od vašeho města (není-li to možné, 1 pole) a **nejméně 2 suchozemská pole** od všech ostatních měst hráčů (vašich i soupeřových; vzdálenost od měst barbarů nehraje roli). Není-li to možné, neumístí se nikam.
2. Nasadte 1 jednotku pěchoty  do libovolného města  (může to být i město založené podle odst. 1 výše). Není-li možné novou jednotku nasadit (protože všechny už jsou na herním plánu či by tím byl porušen limit 4 jednotek na jednom poli), nenasazujte ji.

◀ Kdykoli z jakéhokoli důvodu nasazujete jednotku  do města  a už tam alespoň 1 jednotka pěchoty  je, můžete do něj místo nové jednotky pěchoty nasadit jednotku jezdeckta nebo slona.



Příklad: Červený hráč vyhodnocuje příchod barbarů. Na označená pole osadu  umístit nesmí. Rozhodne se ji umístit na pole A. Poté na toto pole nasadí 1 jednotku pěchoty .



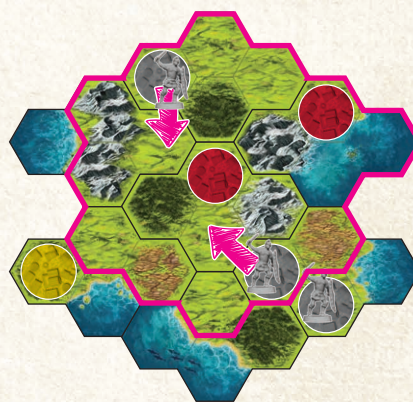
Další jednotku pěchoty  musí červený nasadit na pole B, C nebo D.

POHYB BARBARŮ

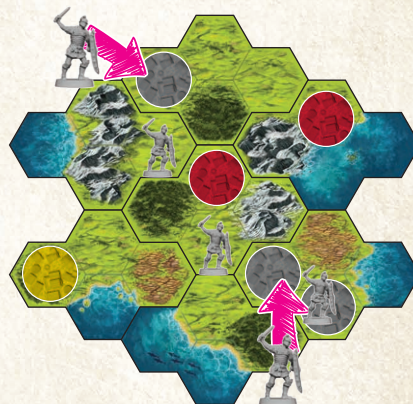


Proveďte v tomto pořadí následující tři kroky:

1. Pokud není na herním plánu do vzdálenosti 2 suchozemských polí od jakéhokoli vašeho města žádná jednotka , proveďte **pouze krok 1 Příchodu barbarů** (viz sloupec vlevo) a vůbec nic dalšího v rámci vyhodnocení **Pohybu barbarů** neprovádějte.
2. Přemístěte všechny jednotky  ve vzdálenosti **do 2 suchozemských polí od kteréhokoli vašeho města o 1 pole směrem k vašemu městu** (postupujte nejkratší cestou po suchozemských polích, aniž by vstupovaly na neprozkoumané dílky). Máte-li na vybranou více měst či polí, vyberte libovolně a jednotky  přemísťujte v libovolném pořadí – skupiny se však nikdy nedělí. Vstoupí-li skupina  na pole s jednotkou či městem kteréhokoli hráče, dojde k boji – hned ho vyhodnoťte (*viz následující strana*).
3. Do každého města , které je do vzdálenosti 2 suchozemských polí od kteréhokoli vašeho města, nasadte 1 jednotku  (jsou-li ještě k dispozici a nepřekročí-li se limit 4 vojenských jednotek na jednom poli).



Příklad: Všechny jednotky  do vzdálenosti 2 polí od měst červeného se přemístí o 1 pole blíže k jeho městům.



Do každého města  do vzdálenosti 2 polí od měst červeného je nasazena 1 nová jednotka pěchoty  (◀ i při hře s rozšířením to musí být pěchota, protože v tu chvíli jsou města prázdná).

BOJ S BARBARY

K boji s barbary dojde, když se na jednom poli ocitnou jednotky a/nebo město a jednotky a/nebo město kteréhokoli hráče. Podle toho, kdo na pole vstoupil, mohou barbaři vystupovat jako útočníci, nebo obránci.

V boji platí všechna obvyklá pravidla. Za barbary hraje libovolný soupeř hráče účastnického se boje, nesmí však použít žádné svoje karty akce, žádné své technologie, nesmí platit svými zdroji ani z boje ustoupit. Symboly kostek platí i pro jednotky a jako obvykle. O případných ztrátách barbarů v boji rozhoduje hráč, který za ně hází kostkami.

DOBYTÍ MĚSTA BARBARY

K dobytí města barbary dojde za stejných podmínek jako obvykle (jednotky a/nebo město hráče, buď po boji s barbary, nebo po pohybu barbarů).

1. Nahradte osadu hráče (A) osadou (B). Ostatní objekty zůstávají na herním plánu a budovy se považují pod kulturním vlivem původních držitelů.
2. Hráč, jehož osada byla takto nahrazena, smí zdarma nasadit do jiného svého města 1 osadníka (C) (má-li jiné město a figurku osadníka k dispozici).
3. Nálada v dobytém městě se změní na (D). Na vyhodnocování **příchodu** či **pohybu barbarů** nemá však nálada ve městě vliv.



Poznámka: Je-li v dobytém městě pevnost, její efekt poté využijí i barbaři, je-li jejich město napadeno hráčem.

PORÁŽKA BARBARŮ

Porazíte-li barbary v boji (ať už v útoku, nebo v obraně), získáte 1 zlatý mince bez ohledu na počet jednotek.

Po dobytí města získáte 1 zlatý mince bez ohledu na velikost města a bez ohledu na to, zda jste také získali 1 zlatý mince dle předchozího odstavce. Nahradte osadu svou vlastní (můžete-li, pokud ne, je město zbořeno a vy získáte 1 zlatý mince za každý odstraněný objekt jako obvykle), ostatní budovy zůstávají v původních barvách. Poté se nálada ve městě změní na (nebo zůstane, pokud již byla).

NÁJEZD PIRÁTŮ

Probíhá v tomto pořadí kroků:



1. Nasadte na herní plán 2 lodě pirátů na volná pole moře tak, že alespoň 1 z nich nasadíte na pole sousedící s vaším městem (je-li to možné). Můžete (ale nemusíte) obě lodě nasadit na totéž pole.

Není-li lodí v zásobě dost, vezměte je odjinud z herního plánu. Můžete je poté nasadit znovu na totéž pole, odkud jste je vzali, vyhovuje-li to pravidlům výše.

2. Každý hráč, jehož alespoň 1 město sousedí s alespoň 1 lodí pirátů, buď ztratí 1 libovolný zdroj, nebo musí odhodit 1 zlatý mince / 1 zlatý mince (bez ohledu na počet jeho měst, které s loděmi pirátů sousedí). V případě, že nemá ani jedno z uvedených, zhoršuje se nálada v jednom z jeho měst sousedících s lodí pirátů o 1 stupeň (je-li to možné).



Lodě pirátů mají i trvající efekty:

- ✦ Blokuji těžbu zdrojů z pole moře, na němž stojí, a ze všech sousedících polí moře.
- ✦ Blokuji obchodní cesty vedoucí po poli moře, na němž stojí, a po všech sousedících polích moře (viz popis technologie Obchodní cesty na str. 31).
- ✦ Vede-li pohyb lodě či skupiny lodí hráče přes pole s lodí pirátů, musí se na něm ukončit a dojde k námořnímu boji s piráty (pravidla námořního boje viz str. 24).

BOJ S PIRÁTY

Pohybem lodě či skupiny lodí či naverbováním lodě na pole s lodí či loděmi pirátů dojde k boji s piráty. Za piráty hraje libovolný soupeř a nesmí hrát karty akcí, využívat své technologie ani z boje ustoupit.

Po boji s piráty získáte za každou eliminovanou loď pirátů 1 zlatý mince a 1 zlatý mince / 1 zlatý mince bez ohledu na to, kdo v boji zvítězil.

Kromě budov je možné během hry postavit i speciální objekty: **divy**. Každý je unikátní, reprezentuje ho speciální zlatá figurka a karta a na konci hry za ně získáte .

Kartu divu dobíráte do ruky při vyvinutí technologií *Stavitelství* a *Monumenty*.

Máte-li technologii *Stavitelství*, můžete provést jako hlavní akci aktivaci  města a **postavit** v něm div. Vyneste kartu daného divu z ruky a zaplaťte předepsané náklady (zdroje a ). Do aktivovaného města postavte figurku příslušného divu. Podmínkou stavby každého divu je vždy konkrétní technologie.

Jak již bylo uvedeno, div není budova, ale počítá se mezi objekty ve městě, čímž zvyšuje velikost města. Ve městě se může nacházet více divů. Nadále platí, že celkový počet objektů ve městě může být maximálně 5 a nesmí přesáhnout celkový počet vašich měst.

Po postavení divu zůstává ležet jeho karta na stole lícem vzhůru a jeho držitel může využívat jeho efekt.

DOBÝVÁNÍ DIVŮ

Je-li vaše město s divem **dobyto**, položte na kartu divu jednu svou kostičku ze zásoby a předejte ji soupeři, který vaše město dobyl. On bude nadále využívat efektu divu a při závěrečném vyhodnocení za něj získá 2 , vy získáte 2  za to, že jste div postavili (což bude vaše kostička na kartě indikovat). V případě, že město později dobude někdo další, jeho předchozí dobyvatel na kartu žádnou kostičku pokládat nebude a žádné body nezíská – body za div se dělí jen mezi hráče, který jej **postavil**, a hráče, který jej **drží na konci hry**. Pokud dobudete město zpátky vy, získáte při závěrečném vyhodnocení za tento div plné 4 .

Dobudou-li město s divem barbaři, položí hráč, který div postavil, na kartu svou kostičku jako obvykle, ale kartu potom položte stranou. Pokud se do konce partie nikomu toto město dobýt nepodaří, 2  za **držení** divu nezíská nikdo.

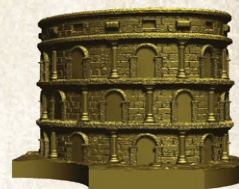
BOURÁNÍ DIVŮ

Je-li vaše město s divem **zbořeno**, odstraňte figurku divu i kartu ze hry. Tento div znovu postavit nelze. Při závěrečném vyhodnocení si za něj nezapočítáte žádné  (ani za jeho postavení).

Výjimku z tohoto pravidla tvoří zboření města v důsledku karet událostí „*Výbuch sopky*“ a „*Zemětřesení*“ (E29–E31), po němž se divy odstraní z herního plánu, ale bodují se normálně, jako by zbořeny nebyly (pouze jejich efekty již do konce partie nepůsobí).

VELKÁ ARÉNA

Tento div vám umožní pro všechny účely používat žetony  jako  a opačně. Jedinou výjimkou jsou žetony , které musíte použít při **stavbě** dalšího divu – ty nahradit žetony  nelze. V případě získávání žetonů si z banku berete i nadále určený žeton, teprve při placení jsou zaměnitelné.



Jednou za celý průběh pozemního boje můžete po bojovém hodu kostkami spotřebovat 1  nebo 1  a přičíst si k bojové síle +1 !.

VELKÉ ZAHRADY

Při **těžbě** ve městě s tímto divem můžete z plání těžít zdroje libovolného druhu – i  nebo  (ne však  či , to nejsou zdroje).



Jednotka či skupina jednotek soupeře, jejíž **pohyb** vede na pláně, se do konce tahu nesmí přemísťovat tak, aby zaútočila na město s tímto divem (podobně jako platí omezení pro les dle obvyklých pravidel). **Pohyb** vašich jednotek ani  není tímto divem nijak omezen. Efekt nelze zrušit technologií *Sílnice*.

Dobudou-li město s tímto divem barbaři, platí omezení pro útok na toto město pro jednotky všech hráčů.

VELKÁ KNIHOVNA

V každém tahu můžete zvolit jednu technologii, kterou jste nevyvinuli (s výjimkou všech technologií kategorií **Státní zřízení**), a do konce tahu ji využívat, jako byste ji měli. Na jednorázové efekty spojené s vyvinutím této technologie (např. získání žetonů , ) však nárok nemáte.



Je na vás, v kterém okamžiku svého tahu tuto technologii zvolíte. Můžete zvolit i libovolnou technologii kategorie, jejíž první technologii nemáte.

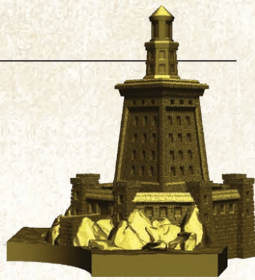
◀ Efektu tohoto divu nelze využít na technologie specifické pro jednotlivé národy.

VELKÝ MAJÁK

Kdykoli aktivujete město s tímto divem, můžete jako volnou akci zdarma nasadit na libovolné volné pole moře 1 loď ze své zásoby.

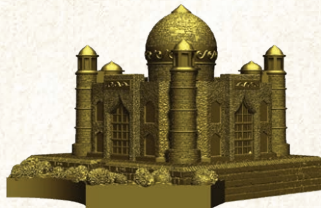
Tato loď se nepovažuje za naverbovanou, tj. pokud město aktivujete za účelem **verbování**, loď se nepočítá do limitu určeného velikostí a náladou města.

V administrativní fázi určuje držitel tohoto divu, kdo bude začínajícím hráčem v následujícím věku. (Tj. k součtu  a  v osobní zásobě hráčů se již nepřihlíží.)



VELKÉ MAUZOLEUM

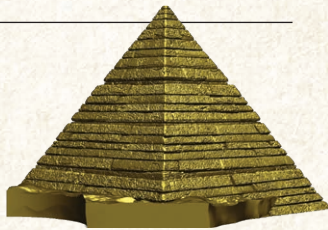
Dobíráte-li si kartu události nebo akce, můžete si vzít vrchní kartu z balíčku jako obvykle, nebo vrchní kartu z odhazovací hromádky. Takto dobranou kartu znovu úplně vyhodnoťte, jako byste ji právě dobrali z dobíracího balíčku.



Od okamžiku postavení tohoto divu musíte odhazovat karty akcí a událostí do spodu patřičné odhazovací hromádky, abyste je sami nemohli hrát a dobírat opakovaně.

VELKÁ PYRAMIDA

Tento div se při závěrečném vyhodnocení počítá celkem za **5** . Nemůžete o ně přijít, ani když je město s tímto divem dobyt. Kartu si necháváte do konce hry.



Pokud při závěrečném vyhodnocení nemá nikdo více  než vy, stáváte se vítězem hry (jinými slovy, v případě shody počtu bodů mezi vámi a jinými hráči vyhráváte vy).

VELKÁ SOCHA

Hned po **postavení** tohoto divu si doberte kartu úkolu. Dobytel divu si za dobytí kartu nedobírá.

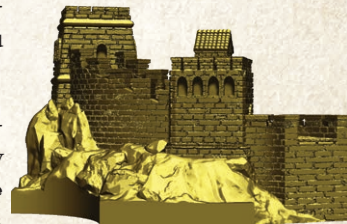
Jednou za každý tah můžete z ruky odhodit kartu úkolu a získat tak **hlavní akci** navíc.



VELKÁ ZEĎ

V případě útoku na vaše **libovolné**  město má nepřítel v prvním kole boje o 2  nižší bojovou sílu.

Proti útokům barbarů na všechna vaše města vždy automaticky zvítězíte, všechny jednotky  jsou ihned eliminovány. Nehraje se žádná karta akce a nehází se kostkami, počítá se však jako vítězný boj.



Jako obvykle získáte 1  za porážku barbarů v boji.



TECHNOLOGIE ZEMĚDĚLSTVÍ

Zavlažování

Při akci **těžba zdrojů** lze 🌱 těžit z pustiny. Ostatní omezení pro pole pustiny nadále platí (nelze zde stavět města, nasazovat 🧑 atd.). Efekty karet událostí, které mají v názvu *Hladomor*, se vás netýkají (E3–E8, 🗡 E51, E52).

Tažná zvířata

Při akci **těžba zdrojů** lze jednou za tah těžit i z jednoho suchozemského pole ve vzdálenosti 2 (po suchozemských polích) od aktivovaného města. V kombinaci s technologií *Silnice* lze takto těžit až ze dvou suchozemských polí ve vzdálenosti 2.

ARCHITEKTURA

Stavitelství

Při vyvinutí této technologie si doberte kartu 🏗.

Od té chvíle můžete jako hlavní akci provést **aktivaci** 😊 **města** a postavit v něm 🏗. Vložte kartu daného 🏗 z ruky a zaplatte předepsané náklady (zdroje, 🧑). Do aktivovaného města postavte figurku příslušného 🏗. Podmínkou stavby každého 🏗 je ovládnutí konkrétní technologie. Ve městě může stát divů více. (*Více informací viz „Divy“ na str. 28.*)

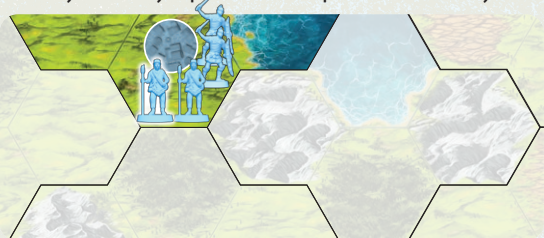
Kanalizace

Při akci **verbování jednotek** můžete obvyklé náklady na 1 osadníka nahradit 1 žetonem 🏰. Není možné takto nahradit náklady více osadníků v jedné akci. Je možné naverbovat další jednotky za obvyklé náklady. Lze kombinovat s efektem technologie *Nábor* v téže akci.

Efekty karet událostí, které mají v názvu *Mor* či *Epidemie*, se vás netýkají (E1, E2, E49).

Silnice

Pokud při akci **pohyb** přemístíte jednotku či skupinu ze svého města či do něj, pak, uhradíte-li 1 🌱 + 1 🧑, můžete ji přemístit až o 2 pole a neplatí pro vás omezení polí druhu hory a les. Za každou jednotku či skupinu, která tento efekt využije, musíte tyto náklady zaplatit zvlášť. Nepřítel vaše silnice využít nemůže.



Příklad: Na poli s městem máte 2 osadníky a 2 jednotky pěchoty.



Provádíte akci **pohyb** a přemístíte 1 osadníka na sousední pole lesa. Efekt nevyužijete, náklady nehradíte.



V téže akci **pohyb** přemístíte 2. osadníka o 2 pole, uhradíte 1 🌱 a 1 🧑.



Stále ještě v téže akci **pohyb** přemístíte skupinu obou jednotek pěchoty o 2 pole, znovu uhradíte 1 🌱 a 1 🧑. Tato skupina se může v témže tahu znovu pohybovat a zúčastnit se boje (ale potřebuje na to novou akci **pohyb**).

Při přemísťování je třeba kontrolovat a dodržet maximální limit jednotek na každém jednotlivém poli, po němž **pohyb** vede.

Tento efekt **nelze** využít při průzkumu ani pro pohyb přes pole moře.

Efekt **lze** využít při útoku na nepřátelské město či jednotky, ale jednotka či skupina, která se účastnila boje, **nezíská** tímto efektem možnost ještě se v daném tahu pohybovat navíc. Pokud jste využitím *Silnic* vyvolali boj a ustupujete z něj, provedete ústup jen o jedno pole.

Efekt *Silnic* **nelze** využít při naložování nebo vyloďování.

NÁMOŘNICTVÍ

Mořeplavba

Při akci **pohyb** je možno přemísťovat lodě i do nejbližší následující oblasti moře ve zvoleném směru kolem okraje prozkoumaných suchozemských polí herního plánu. *Podrobnosti a příklady viz „Námořní pohyb“ na str. 14.*

Válečné lodě

Ruší 1 utrpený zásah v prvním kole námořního boje.

Ruší i 1 utrpený zásah v prvním kole pozemního boje bezprostředně následujícího po vylodění vašich vojenských jednotek na suchozemské pole.

VZDĚLÁVÁNÍ

Soukromé vzdělávání

Při vyvinutí kterékoli další technologie, kdy při zaplacení nákladů spotřebujete alespoň 1 🏰 nebo 1 🧑, můžete zaplatit další 1 🧑 a získat tak 1 🏰. Při vyvíjení samotné technologie *Soukromé vzdělávání* tento efekt ještě využít nelze.

Filosofie

Při vyvinutí této technologie i při vyvinutí kterékoli technologie kategorie *Věda* získáte 1 🧑. Za technologie kategorie *Věda*, které již máte, tyto 🧑 zpětně nezískáte.

VÁLEČNICTVÍ

Oblévací stroje

Před prvním kolem boje, ve kterém útočíte na město s nepřátelskou pevností, můžete využít jeden nebo oba z následujících efektů:

- zaplatit 2 🏰 a anulovat tak efekt nepřátelské pevnosti přidat kostku navíc v prvním kole boje, **a/nebo**
- zaplatit 2 🧑 a anulovat tak efekt nepřátelské pevnosti zrušit vámi uštědřený zásah v prvním kole boje.

Ocelové zbraně

Před prvním kolem pozemního boje můžete zaplatit 1 🧑 a v každém kole boje můžete k bojové síle přičíst +2 🧑, resp. +1 🧑, pokud má soupeř také technologii *Ocelové zbraně* (ať už ji v tomto boji využívá, nebo ne). Lze samozřejmě použít i proti barbarům, kteří tuto technologii mít nemohou.

Jako první se musí rozhodnout o (ne)využití tohoto efektu útočník, po něm obránce, přičemž útočník nesmí následně rozhodnutí změnit.

V kombinaci s technologií *Hutnictví* můžete využít efekt *Ocelových zbraní* bez placení  proti nepřátelům, kteří technologii *Ocelové zbraně* nemají.

Nábor

Při akci **verbování jednotek** můžete obvyklé náklady za 1 jednotku pěchoty nahradit 1 . Nelze využít pro více než 1 jednotku pěchoty v rámci téže akce **verbování**. Je možné naverbovat další jednotky za obvyklé náklady.

Lze kombinovat s efektem technologie *Kanalizace* v téže akci.

SPIRITUALITA

Mýty

Máte-li v důsledku textu karty události zhoršit náladu v jednom či více městech (např. *Hladomor*, *Povodeň*, *Zemětřesení*, tedy E1, E3–E8, E30–E37,  E51–E53), můžete za každé takové město zaplatit 1  a tento efekt se daného města nebude týkat (ať už by šlo o zhoršení o 1 stupeň, nebo rovnou na stupeň ).

Netýká se efektů symbolů v horní části karty události (např. po **nájezdu pirátů** , ačkoli v jejich konečném důsledku může také dojít ke zhoršení nálady.

Ritály

Při akci **zlepšení nálady** můžete žetony  při placení nákladů nahradit libovolnými žetony zdrojů v poměru 1:1.

Příklad: Při zlepšení nálady ve městě o velikosti 3 o 1 stupeň můžete zaplatit 3 , nebo 1 , 1  a 1 .

EKONOMIKA

Daně

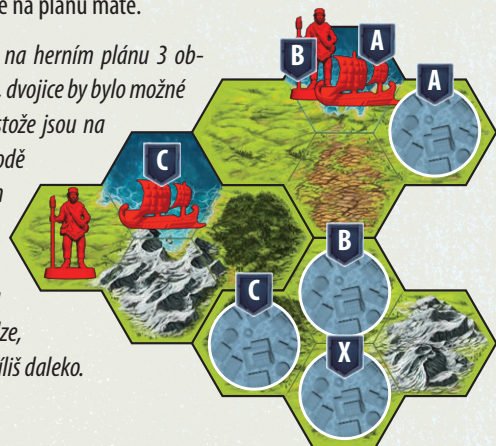
Jako hlavní akci můžete zaplatit 1  a získat ,  a  v libovolné kombinaci a v celkovém počtu odpovídajícím počtu vašich měst. Tuto akci smíte provést jen jednou za tah, nepovažuje se však za aktivaci žádného města.

Obchodní cesty

Na začátku každého tahu získáte 1  za každou svou obchodní cestu na herním plánu. Obchodní cesta je spojnice mezi vašim osadníkem/lodí a  městem soupeře, které je od něj/ní vzdáleno nejvýše 2 pole. Vzdálenost se počítá jako při **pohybu**, obchodní cesta nesmí vést přes neprozkoumané dílky ( ani přes pole blokováná piráty), ale může vést po polích libovolného druhu. Každého svého osadníka/lodě a každé město soupeře lze započítat jen jednou. Obchodní cestu může vytvořit i osadník na lodi.

Maximální počet obchodních cest je 4. Můžete se rozhodnout využít jen některé z obchodních cest, které na plánu máte.

Příklad: Červený má na herním plánu 3 obchodní cesty (A, B a C, dvojice by bylo možné přiřadit i jinak). Přestože jsou na obrázku 4 osadníci/lodě červeného (jeden osadník je na lodi) a 4 města modrého, čtvrtou cestu nijak vytvořit nelze, protože město X je příliš daleko.



V kombinaci s technologií *Peníze* můžete díky oběma výše zmíněným technologiím získávat místo jiných zdrojů .

KULTURA

Chléb a hry

Jako hlavní akci můžete zlepšit náladu jednoho svého města bez ohledu na jeho velikost – za každý stupeň musíte zaplatit 1  (tj. 2  pro zlepšení z  na ), celé toto zlepšení znamená provést 1 hlavní akci. Tuto akci můžete v jednom tahu provést vícekrát (tj. ve více svých městech).

Monumenty

Při vyvinutí této technologie si doberte kartu . Lze ho kdykoli postavit využitím technologie *Stavitelství*.

Všechna vaše města, v nichž stojí , jsou od této chvíle imunní vůči efektům akce **kulturní vliv** soupeřů (případně budovy ve vašich městech s , které už byly při vyvinutí technologie *Monumenty* pod nepřátelským kulturním vlivem, však pod ním v tuto chvíli zůstávají).

VĚDA

Zdravotnictví

Po provedení akce **verbování jednotek** získáte zpět jeden kus právě utraceného zdroje dle své volby (před verbováním jej však musíte mít k dispozici).

Příklad: Naverbujete 2 jednotky pěchoty, zaplatíte 2  a 2 , a poté dostanete jeden z těchto zdrojů zpět. Pokud máte před touto akcí jen 2  a 1 , můžete naverbovat jen 1 jednotku. Pokud si zpět vezmete 1 , můžete druhou jednotku naverbovat další akcí.

Hutnictví

Pokud při akci **těžba zdrojů** získáte 2 , můžete si místo 1  vzít 1 .

V kombinaci s technologií *Ocelové zbraně* nemusíte platit 1  za využití jejího efektu v boji proti nepřátelům, kteří technologii *Ocelové zbraně* nemají.

DEMOKRACIE

Občanské svobody

Jako hlavní akci si vezmete z banku 3 .

Při využití efektu technologie *Nábor* však musíte platit 2  místo 1 .

AUTOKRACIE

Nucené práce

Uhradíte-li 1 , považují se všechna vaše  města za , tedy je v nich možné stavět budovy a mají příznivější limity akcí **těžba zdrojů** a **verbování jednotek**. I v tomto případě však platí, že lze taková města aktivovat jen jednou za tah.

TEOKRACIE

Dogma

Postavíte-li chrám, ať už při akci **stavba budovy** či v důsledku efektu nějaké karty, můžete hned zdarma vyvinout další libovolnou technologii kategorie *Teokracie* – označte ji kostičkou z počítadla událostí jako obvykle. Tento efekt nepůsobí, pokud dobudete město s chrámem.

Váš limit uskladnění  je 2 (podobně jako u  na začátku hry). Máte-li v okamžiku vyvinutí technologie *Dogma* více  než 2, přebytečné ihned ztrácíte.

Obracení na víru

Při akci **kulturní vliv** vždy k výsledku hodu na úspěch přičtete +1 a v případě úspěchu si navíc vezmete 1  z banku.

Fanatismus

V prvním kole boje na poli s městem, v němž stojí chrám (ať už v roli útočníka jde o nepřátelské město, nebo v roli obránce o vaše), můžete si k bojové síle přičíst +2 .

Pokud takový boj prohrájete, smíte zdarma nasadit do jiného svého města na herním plánu 1 jednotku pěchoty (pokud nějaké jiné město na herním plánu a jinou jednotku pěchoty v zásobě ještě máte).

TECHNOLOGIE NÁRODŮ

Každý národ má možnost získat další 4 technologie, specifické pouze pro něj. V pravém slova smyslu to nejsou nové samostatné technologie, každá z nich nějak navazuje na konkrétní technologii ze základní hry. U každé je vždy uvedeno, o kterou základní technologii se jedná, a tuto technologii specifickou jen pro svůj národ získáte vždy **automaticky a zdarma**, jakmile vyvinete příslušnou technologii ze základní hry.

Příklad: Vyvinou-li Aztékové technologii Taktika, vyvinou ihned automaticky i technologii Zajatci.

Označují se také kostičkami, berete je však ze své zásoby, nikoli z počítadla události, a při závěrečném vyhodnocení získáte i za tyto specifické technologie po $\frac{1}{2}$. Dá se tedy říci, že vyvinutím základních technologií, které specifická technologie vašeho národa vylepšuje, získáte 1 místo $\frac{1}{2}$. U specifických technologií je lhostejné, v jakém pořadí je vyvinete (tj. nemusíte jako první vyvíjet technologii uvedenou na desce národa nahoře).

AZTÉKOVÉ

Zajatci (Taktika)

Zvítězíte-li v pozemním boji, můžete kterékoli odstraněné vojenské jednotky nepřítele (s výjimkou vůdce) postavit na tuto desku (do maximálního limitu 4) jako zajatce. Při závěrečném vyhodnocení má každý zajatec hodnotu $\frac{1}{2}$. Dají se využít i pro účely technologie *Lidské oběti* a schopnosti některých vůdců.

Lidské oběti (Rituály)

V kombinaci s technologií *Zajatci* platí, že doberete-li kartu události, můžete odstranit 1 zajatce (figurku vraťte příslušnému hráči či do zásoby), kartu odhodit bez jakéhokoli efektu a vzít si jinou. To můžete opakovat tolikrát, kolik máte zajatců.

Místo úhrady 1 či 1 můžete kdykoli odstranit 1 zajatce.

Tribut (libovolná technologie státního zřízení)

Při akci **těžba zdrojů** můžete těžit i z polí do vzdálenosti 2 od aktivovaného města, na nichž stojí nepřátelské město. Druh zdroje je dán druhem pole, na němž nepřátelské město stojí, a na náladu v něm se nebere ohled.

V kombinaci s technologií *Zajatci* platí, že těžíte-li z pole s městem a je na něm alespoň 1 jednotka , můžete místo zdroje jednu z nich vzít jako zajatce.

BABYLOŇANÉ

Kanály (Stavitelství)

Pokud při akci **těžba zdrojů** získáte právě 1 (počet získaných zdrojů jiného druhu nehraje roli), můžete získat další 1 navíc (celkem tedy 2). Platí i v případě, že těžíte pomocí efektů karet akcí *Zvýšená těžba* a *Cílená těžba* (A19, A20, A29, A30). Tento dodatečný zdroj získáváte jako bonus bez ohledu na velikost města či náladu v něm. Tuto technologii lze za jeden tah využít vícekrát.

Nabukadnesar II. (Vůdce): Visuté zahrady

Máte-li si dobrat kartu , musejí to být *Velké zahrady*, pokud je někdo už nepostavil nebo je nemáte v ruce (v takovém případě postupujte jako obvykle). Vyhledejte *Velké zahrady* v balíčku (poté ho zamíchejte) či odhazovací hromádce. Drží-li tuto kartu někdo v ruce, musí vám ji předat a pokud možno si vzít z balíčku jinou. Leží-li *Velké zahrady* vyložené na stole v důsledku efektu karty události *Setkání vyslanců* (E40), vezměte si je a vyložte jinou kartu (zbývá-li v balíčku).

Ve městě, kde stojí tento vůdce, můžete postavit jako **volnou akci** (náklady musíte zaplatit normálně). Stavíte-li ve městě s tímto vůdcem *Velké zahrady*, náklady se snižují o 2 .



Chammurabi (Vůdce): Zákonodárce

Tento efekt provádíte během základní akce **zlepšení náladu**, takže zatímco Chammurabi umožní zlepšit náladu ve svém městě na za pouhý 1 a bez ohledu na velikost města, můžete v téže akci zlepšit náladu dalších svých měst za obvyklé náklady.



ČÍŇANÉ

Rýžová polička (Zavlažování)

Pokud při akci **těžba zdrojů** těžíte z pole plání, na němž stojí alespoň 1 váš osadník a není na něm vaše město, vezměte si o 1 navíc (i pokud zde stojí vyšší počet osadníků). Maximálně můžete takto získat 2 navíc – ze dvou různých takových polí. Tyto dodatečné zdroje získáváte jako bonus bez ohledu na velikost města či náladu v něm.

Rozpínavost (Tažná zvířata)

Pokud při akci **verbování jednotek** naverbujete alespoň 1 osadníka, můžete hned jako volnou akci přemístit libovolný počet svých osadníků z měst na libovolná sousedící pole.

- ♦ Efekt technologie *Sílnice* lze využít (uhradíte-li příslušné náklady).
- ♦ Nejedná se o standardní akci **pohyb**, limit pro přemístění 3 skupin neplatí.
- ♦ Můžete (ale nemusíte) přemístit kteréhokoli osadníka (ať už byl nově naverbován nebo ne).
- ♦ Můžete přemístit pouze osadníky, ne jiné jednotky, ani jako součást skupiny s osadníky.
- ♦ Získání osadníka jiným způsobem (po dobytí vašeho města, v důsledku efektů karet události či akce) efekt této technologie nevyvolá.

Čchin Š'-chuang-ti (Vůdce): Velká zeď

Máte-li si dobrat kartu , musí to být *Velká zeď*, pokud ji někdo už nepostavil nebo ji už nemáte v ruce (v takovém případě postupujte jako obvykle). Vyhledejte *Velkou zeď* v balíčku (poté ho zamíchejte) či odhazovací hromádce. Drží-li tuto kartu někdo v ruce, musí vám ji předat a pokud možno si vzít z balíčku jinou. Leží-li *Velká zeď* vyložená na stole v důsledku efektu karty události *Setkání vyslanců* (E40), vezměte si ji a vyložte jinou kartu (zbývá-li v balíčku).

Ve městě, kde stojí tento vůdce, můžete postavit jako **volnou akci** (náklady musíte zaplatit normálně). Stavíte-li ve městě s tímto vůdcem *Velkou zeď*, náklady se snižují o 2 .



EGYPTĚANÉ

Úrodné nivy (Zavlažování)

Můžete **zakládat města** i na polích druhu pustina a při akci **těžba zdrojů** z těchto polí můžete těžit nebo . Na polích se žetonem vyčerpané země však stále založit město nelze.

Je-li takové město dobyt, zůstává na herním plánu a funguje normálně. Příslušný hráč však z daného pole při akci **těžba zdrojů** může těžit pouze , a to pouze má-li technologii *Zavlažování*.

Balzamování (Rituály)

Je-li váš vůdce zabit nebo nahrazen jiným, vezměte si 1 z banku (bez ohledu na počet ve své zásobě).

Po boji si vezměte 1 z banku bez ohledu na to, zda jste vyhráli či prohráli. Neplatí, pokud už máte ve své zásobě 5 nebo více. Jako boj se počítá i napadení či nebráněného města či osadníka.

Padne-li váš vůdce v boji, uplatní se oba efekty v uvedeném pořadí (tj. teprve po dobrání za smrt vůdce ověřujete počet ve své zásobě).

Vtělení boha (Kněžstvo)

Všechny vaše technologie kategorie *Teokracie* mají zároveň efekty technologií kategorie *Autokracie* umístěných na stejném řádku na desce hráče.

Příklad: Máte-li technologii Dogmata, můžete využívat zároveň i efekt technologie Nacionalismus, máte-li Zbožnost, můžete využívat i Totalitu atd.

I když můžete technologie kategorie *Autokracie* využívat, nevyvinuli jste je – nemůžete si je označit kostičkami ani za ně nezískáte 🏰 při závěrečném vyhodnocení.

Kleopatra (Vůdkyně): Milovaná

Jako volnou akci můžete jednou za tah položit 1 🏰 ze své zásoby do města, kde Kleopatra stojí. Chce-li soupeř napadnout vaše město, musí před přemístěním vojenských jednotek na dané pole zaplatit do banku tolik 🏰, kolik jich ve městě leží (bez ohledu na to, zda je ve městě stále Kleopatra nebo není) – vaše žetony tím odstraní. O svoje žetony přijde bez ohledu na výsledek boje.



Po dobytí města barbary zůstávají žetony na herním plánu. Ztratíte-li město jiným způsobem, například v důsledku efektu *Výbuch sopky* (E29), odstraňte z herního plánu i případný žeton či žetony 🏰. Je-li Kleopatra zabita nebo nahrazena jiným vůdcem, odstraňte z herního plánu všechny tyto žetony.

FÉNIČANÉ

Cedry a barviva (Obchodní cesty)

Délka obchodních cest mezi vašimi loděmi a městem soupeře, které sousedí s propojeným polem moře, může být až 3 pole místo 2. Takováto obchodní cesta může vést místo vaší lodi i od vašeho města s přístavem. Nadále platí, že maximální počet obchodních cest je 4.

HUNOVÉ

Nomádi (Sýpky)

Při akci **pohyb** můžete přemísťovat 😊/😞 města o velikosti 1, jako by to byly jednotky. Mohou tvořit skupiny s jednotkami. Počítají se do limitu přemístění 3 skupin v rámci jedné akce **pohyb**. Po přemístění si vezmete 1 zdroj druhu odpovídajícího cílovému poli, to se nepovažuje za akci **těžba zdrojů**. Je tedy možné v rámci jedné akce **pohyb** přemístit až 3 města splňující podmínky a získat 3 žetony zdrojů.

- ✦ Nálada v přemístěném městě, které nebylo v daném tahu dosud aktivováno, se nemění, případný žeton 😊 se přesouvá s ním.
- ✦ Přemístění se považuje za aktivaci. Je-li do konce tahu aktivováno či přemístěno znovu, nálada klesne podle obvyklých pravidel.
- ✦ Pro přemístění města platí terénní omezení hor – město přemístěné na pole druhu hory nelze do konce tahu znovu přemísťovat.
- ✦ Při přemístění města nelze využít efekt technologie *Sílnice* (ani když je město součástí přemísťované skupiny).
- ✦ Město nelze přemístit na pole s jiným městem.
- ✦ Město se nepočítá do limitu jednotek na jednom poli.
- ✦ Přemístíte-li město na pole druhu pustina nebo pole s žetonem vyčerpání, nezískáte žádný zdroj (ani v kombinaci s technologií *Zavlažování*). Město však může na takovém poli zůstat a lze v něm i stavět budovy (čímž na poli zůstane pravděpodobně napořád).
- ✦ Jednotky na výchozím poli přemístění města se s ním přemísťovat mohou (jako součást skupiny), ale nemusejí.

Hunské kmeny (libovolná technologie kategorie Státní zřízení)

Vyhodnocujete-li kartu události a v důsledku jejího efektu dojde k **pohybu barbarů**, můžete zaplatit 1 🏰 nebo 1 🏰 a určit pohyb všech jednotek či skupin 🏰 libovolně. V tomto případě neplatíte za jednotlivé skupiny, nýbrž jednu platbu za celou akci. Žádnou skupinu 🏰 však nesmíte rozdělit.

INDOVÉ

Proselytismus (Státní náboženství)

Kulturní vliv můžete šířit i od svých osadníků. 1 osadník má dosah 2, každý další osadník na téže poli zvyšuje dosah o 1. Dosah lze zvýšit i pomocí žetonů 🏰 jako obvykle. Osadníci zvyšují dosah kulturního vlivu z měst (každý o 1). Všechna ostatní pravidla akce **kulturní vliv** zůstávají v platnosti (včetně limitu 1 úspěšného pokusu za tah).

Příklad: 3 osadníci na téže poli mají dosah kulturního vlivu 4, město o velikosti 2, v němž jsou 3 osadníci, má dosah kulturního vlivu 5.

JAPONCI

Hrnčířství (Sýpky)

Pokud při akci **těžba zdrojů** získáte alespoň 3 🏰 (počet získaných zdrojů jiného druhu nehraje roli), vezmete si 1 🏰 z banku. Tento efekt lze využít jen jednou za tah. Platí i v případě, že 🏰 těžíte pomocí efektů karet akcí *Zvýšená těžba* a *Cílená těžba* (A19, A20, A29, A30).

Léčka (Taktika)

Zahraje-li soupeř kartu akce s cílem provést efekt mimo boj (v horní části karty) a alespoň 1 vaše město nebo vojenská jednotka je do vzdálenosti 2 polí od města či libovolné jednotky daného soupeře, můžete odhodit z ruky libovolnou kartu akce a efekt zrušit.

Tento úmysl musíte oznámit hned, jakmile soupeř kartu zahraje, aniž byste čekali, jak přesně bude daný efekt vyhodnocen. Má-li efekt mířit na konkrétního hráče, můžete počkat, na koho bude efekt směřovat.

Je-li ve hře tento národ, hrajte ohleduplně a při hraní karet akce dbejte, aby hráč za Japonce měl rozumnou šanci této technologie využít.

Karta, jejíž efekt byl zrušen, se odhodí bez účinku. Pokud byly s jejím zahráním spojeny nějaké náklady (jako např. 1 🏰), neplatí se.

Efekt karet „*Velkých osobností*“ (speciální skupina karet událostí, E18–E26, E55–E58), které se drží v ruce, se pro účely této technologie považují za karty akce. Jejich efekt lze *Léčkou* zrušit a také je hráč za Japonce může odhodit s cílem zrušení efektu jiných karet.

Šógunát (libovolná technologie kategorie Státní zřízení)

Efekty karet akce a karet událostí, které se provádějí jako **hlavní akce**, můžete jednou za tah provést jako **volnou akci**.

V kombinaci s technologií *Nábor* můžete zaplatit 1 🏰 a dobrat si kartu akce místo **naverbování** 1 jednotky pěchoty (dobraná karta se počítá do limitu naverbovaných jednotek dle velikosti/nálady města). Jedná se skutečně o kartu namísto pěchoty, nemůžete **verbovat** jednotku pěchoty za 1 🏰 a současně si dobrat kartu akce za další 1 🏰 v rámci jedné akce **verbování**.

Využijete-li efekt této technologie pouze k dobrání karty akce, aniž byste **verbovali** jedinou jednotku, nemůžete aktivovat efekt technologie *Nacionalismus*.

KARTAGINCI

Námořní velmoc (Kartografie)

Jako hlavní akci můžete **založit město** pomocí lodi. Odstraňte svou loď z herního plánu a na sousedící suchozemské pole umístíte svou osadu (pole musí splňovat obvyklé podmínky – nesmí být druhu pustina, nesmějí na něm být nepřátelské jednotky, žádné město ani žeton vyčerpání). Všechny své transportované pozemní jednotky, které se nacházely na poli moře, odkud jste loď odstranili, můžete přemístit na pole s nově založeným městem, do konce tohoto tahu se však už nesmějí pohybovat. Pokud je vyložit nechcete, mějte na paměti limit transportu (na poli s vašimi loděmi může být nejvýše dvojnásobek pozemních jednotek vůči počtu lodí – není důležité, která jednotka jede na které lodi).

V kombinaci s technologií *Pirátské spojenci* můžete využít i lodě pirátů.

Pirátské spojenci (Mořeplavba)

Lodě pirátů nijak nepřekážejí vašim lodím. Přesune-li se vaše loď na pole s lodí či loděmi pirátů nebo je na ně verbována, můžete vyvolat námořní boj jako obvykle, nebo nemusíte dělat nic – podle vaší volby.

K transportu svých pozemních jednotek můžete využít i lodě pirátů.

Lod' pirátů na poli s vaší jednotkou (s lodí nebo s transportovanou pozemní jednotkou, i transportovanou na jiné lodi pirátů) můžete považovat za součást vaší skupiny:

- ♦ může se pohybovat jako součást vaší skupiny;
- ♦ neplatí pro ni efekty karet událostí či jiné efekty vztahující se na lodě pirátů;
- ♦ jsou-li součástí vašich skupin všechny 4 lodě pirátů ve hře, nemají karty událostí vztahující se na lodě pirátů žádný efekt;
- ♦ počítají se jako vaše jednotky pro efekty karet, kdy máte odstranit své jednotky z herního plánu (není-li výslovně uvedeno jinak);
- ♦ počítají se pro účely technologie *Obchodní cesty*;
- ♦ za jejich eliminaci nezískají soupeři žádné  ani  / .
- ♦ po celou dobu boje se počítají jako vaše, v případě ztráty musíte nejprve odstranit lodě pirátů;
- ♦ pro vás platí limit lodí na jednom poli moře 4 (můžete teoreticky mít k dispozici až 8 lodí).

V rámci akce **pohyb** může vaše loď či lodě zaútočit na loď pirátů na téže poli (tj. použít akci pohyb bez přemístění lodí) a v případě, že se na pole s lodí pirátů přemístí vaše loď a zaútočí na ni, zúčastní se boje i všechny ostatní vaše lodě, které se případně na téže poli nacházejí.

KELTOVÉ

Vliv druidů (Kněžstvo)

Při akci **kulturní vliv** můžete svůj vliv šířit i do barbarských měst. Místo nahrazení osady  svou vlastní položte pod tuto osadu žeton  z banku. Na osadu  nemá žádný vliv, ale při závěrečném vyhodnocení získáte 1  za každý tento žeton na herním plánu.

Žeton odstraňte v případě, že někdo dané město dobude (včetně vás) nebo se ho zmocní efektem karty akce *Oslivná kultura* (A15, A16).

MAYOVÉ

Hřiště (Chléb a hry)

Při akci **těžba zdrojů** nebo **verbování jednotek** můžete zaplatit 1  a považovat aktivované  město za město o 1 větší (náklady verbování jednotek musíte samozřejmě zaplatit normálně).

Můžete vyvinout libovolnou technologii kategorie *Spiritualita* se slevou 1 zdroje.

Kalendář (Astronomie)

Jako volnou akci se můžete podívat na vrchní kartu události v dobíracím balíčku. Zaplatíte-li 1 , můžete ji zasunout dospodu balíčku – jinak ji vraťte na vrch balíčku. To můžete opakovat tolikrát, na kolik vám vystačí žetony . I pokud nemáte žádné, můžete se na vrchní kartu podívat.

Pozor – pokud samotným vyvinutím technologie *Astronomie* (a tudíž i technologie *Kalendář*) vyvoláte událost, na její kartu se ještě předem podívat nesmíte (a samozřejmě ani ji zasunout dospodu balíčku).

PERŠANÉ

Zoroastrismus (Kněžstvo)

Při akci **kulturní vliv** můžete jako cíl zvolit i 1 nepřátelskou vojenskou jednotku kromě vůdce, která je na suchozemském poli v dosahu a mimo město. V případě úspěchu nahradíte figurku nepřátelské jednotky figurkou vlastní téhož druhu. Bylo-li nepřátelských jednotek na cílovém poli více, dojde hned poté k boji podle obvyklých pravidel (včetně automatické porážky osadníků). Všechna ostatní pravidla akce **kulturní vliv** zůstávají v platnosti (včetně limitu 1 úspěšného pokusu za tah). Nemáte-li vlastní vhodnou figurku, akci provést nemůžete – nelze pouze eliminovat nepřátelskou jednotku.

ŘEKOVÉ

Formální vzdělání (Veřejné školství)

Pokud při akci **verbování jednotek** aktivujete město s akademií, získáte 1 . Platí při verbování jakékoli jednotky včetně lodě. Nelze využít, získáte-li jednotku jakýmkoli jiným způsobem.

Helenizace (Výtvarné umění)

Při akci **kulturní vliv** můžete svůj vliv šířit z libovolného (i nepřátelského) města s budovou ve vaší barvě (tedy z města pod vašim kulturním vlivem). Dosah je dán velikostí města, nikoli počtem budov vaší barvy v něm.

Příklad: Je-li ve městě o velikosti 3 jedna budova pod vašim kulturním vlivem, je dosah 3.

Za využití technologie *Výtvarné umění* můžete zaplatit 2  místo 1 . Stále však můžete *Výtvarné umění* použít jen jednou za tah, i když nyní máte dva způsoby, jak za ně platit.

Městské státy (libovolná technologie kategorie Státní zřízení)

Můžete aktivovat jedno město dvakrát, aniž by v něm došlo k zhoršení nálady. Za aktivované se považuje jiné město stejné velikosti nebo větší, v němž je nálada na stejném nebo vyšším stupni (nemáte-li takové město, nemůžete efekt využít). Pokud toto jiné město bylo již v daném tahu aktivováno (nebo bude později), zhorší se nálada v něm. Velikost měst se posuzuje před započítáním aktivace, tj. pokud ho aktivujete akci **stavba budovy**, v důsledku čehož se zvětší, nevádí to.

Příklad: Máte na herním plánu města  A a  B o stejné velikosti. Aktivujete dvakrát město A, při druhé aktivaci v něm postavíte budovu, takže se zvětší. Nálada  ve městě A zůstane beze změny a pokud nebylo v tomto tahu aktivováno město  B, neklesne nálada ani v něm. Pokud město B v tomto tahu už aktivováno bylo, zhorší se nálada v něm místo města A.

ŘÍMANÉ

Dlážděné silnice (Silnice)

Jednotky můžete přemísťovat až o 4 pole místo 2, pokud začínají A TAKÉ končí pohyb ve vašich městech. Všechna ostatní pravidla technologie *Silnice* (především hrazení nákladů za každou skupinu) zůstávají v platnosti.

VIKINGOVÉ

Stavba lodí (Rybolov)

Při vyvinutí technologie *Mořeplavba* neplatíte žádné náklady zdrojů.

Při akci **pohyb** můžete měnit lodě na osadníky a naopak, v kombinaci s technologií *Taktika* i na jednotky pěchoty a naopak.

Lod' se přemění na osadníka či jednotku pěchoty přemístěním z pole moře na sousedící suchozemské pole, na němž není žádná nepřátelská jednotka ani město (vlastní nevdí). Není možné přemístit lod' o jedno či více polí moře a následně ji přeměnit na jednotku v téže akci pohyb.

Je-li na takové lodi transportována jednotka či skupina a nemá kam „přestoupit“, musí se s lodí také přemístit na cílové pole, je však třeba dodržet limit pro počet jednotek na jednom poli.

Jednotka se přemění na lod' přemístěním ze suchozemského pole na sousedící pole moře, na němž není žádná nepřátelská lod' (vlastní nevdí).

Je možné na pole moře přemístit skupinu jednotek, jednu či více přeměnit na lod' či lodě a zbylé nechat „nalodit“.

♦ Přeměněné lodě/jednotky si ponechávají svou identitu, takže je nelze v téže akci **pohyb** znovu přemísťovat a platí pro ně obvyklá terénní omezení.

♦ *Příklady:*

*Lod' se přemění na osadníka, kterého v téže akci **pohyb** nelze přemístit.*

Lod' se přemění na jednotku pěchoty na poli druhu hory a nemůže se přemístit až do konce daného tahu.

*Skupina jednotek pěchoty se přemístí na pole druhu les, při následující akci **pohyb** se přemění na lod' transportující pěchotu a do konce daného tahu se nemůže zúčastnit žádného boje ani jako lod', ani jako pěchota.*

♦ Tuto technologii nelze kombinovat s technologií *Silnice*.

♦ Je možné při jedné akci pohyb přeměnit osadníka na lod' a při další akci pohyb lod' na jednotku pěchoty.

♦ Při akci pohyb, kdy provádíte průzkum, není přeměna jednotky na lod' ani naopak možná.

Runové kameny (Rituály)

Po boji, v němž přijdete o alespoň 2 vojenské jednotky, můžete odložit jeden svůj obelisk ze zásoby na desku svého národa. Do konce hry ho nemůžete postavit do žádného města a při závěrečném vyhodnocení za něj získáte 1 🏰.



Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

VARIANTY HRY

MÉNĚ UDÁLOSTÍ

Připadá-li vám míra náhody při hře s kartami událostí podle obvyklých pravidel příliš vysoká, můžete zkusit náhodu omezit:

Žádné události: Provádějí se pouze efekty symbolů v levém horním rohu. Efekty popsané textem nemají žádný význam.

Volitelné události: Hráč, který má dobrot kartu události, se vždy ještě předtím, než ji otočí, musí rozhodnout a oznámit soupeřům, zda ji vyhodnotí celou jako obvykle, nebo jen efekt symbolu v levém horním rohu.

ZKRÁCENÁ PARTIE

Kratší hra se hraje jen na 4 věky.

♦ Každý hráč začíná s 2 osadníky na herním plánu.

♦ V rámci kroku **Technologie zdarma** každé administrativní fáze každý hráč musí vyvinout 2 technologie zdarma místo 1 (v pořadí hry nejprve každý jednu, poté druhou – druhou technologii označte kostičkou ze své zásoby, nikoli z počítadla událostí).

♦ Hra končí po kroku **Splnění úkolů** administrativní fáze věku IV.

VARIABILNÍ KONEC HRY

V této variantě není předem jisté, kdy hra skončí. Použijte druhou stranu počítadla kol, kde je vyznačeno 7 věků. Vyberte jednu z následujících alternativ:

Náhlý konec – Na políčkách pro 5 posledních kol je vyznačen číselný rozsah. Na začátku daného kola hodí začínající hráč kostkou a padne-li číslo v uvedeném rozsahu, hra okamžitě končí, dané kolo se nedohrává. Následuje poslední administrativní fáze (pouze krok **Splnění úkolů**) a závěrečné vyhodnocení jako obvykle.

Divotvorný konec – Hra končí v okamžiku, kdy v jednom z 5 posledních kol kterýkoli z hráčů postaví nějaký div. Toto kolo se dohraje normálně, následuje krok **Splnění úkolů** poslední administrativní fáze a závěrečné vyhodnocení.

NEČEKANÍ VŮDCOVÉ

Při **verbování vůdce** si ho ze svých karet vylosujete náhodně. To sice snižuje možnosti strategického plánování, ale zase zvyšuje nároky na pružné reagování na vývoj situace. Brání to hrát opakovaně podle stále stejné strategie.

DIVY JSOU TU PRO VŠECHNY

Tato varianta odpovídá pravidlům prvního vydání hry. S ohledem na vyšší náročnost ji nedoporučujeme začátečníkům.

Kdykoli si máte dobrot kartu 🍷, nevezmete si ji do ruky, ale vyložíte ji veřejně lícem vzhůru na stůl. Daný div může kdykoli později postavit kterýkoli hráč, který má technologii *Stavitelství* a zaplatí příslušné náklady (a má dostupné 😊 město). Chcete-li postavit 🍷, prostě si vyberte z nabídky na stole, vezměte si kartu a figurku atd. – ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

ALTERNATIVNÍ HISTORIE

Co by se stalo, kdyby Alexandr Veliký vedl Peršany do boje proti japonským bojovníkům vedeným Caesarem? Pojďme to zjistit.

V rámci přípravy hry zamíchejte všechny karty vůdců a každému hráči rozdejte po třech. S nimi budete hrát.

Někteří vůdci (např. aztéctí) jsou velmi svázáni se specifickými technologiemi svého národa. Zvažte proto, zda zamícháte všechny karty vůdců, nebo zda některé pro tuto variantu vyřadíte.

Tuto variantu lze kombinovat s variantou **Nečekaní vůdcové** popsanou výše.

SYMBOLY UDÁLOSTÍ

Symbole v záhlaví karet událostí vyhodnotte jako první, dříve než text karty:



ZLATÝ DŮL

Okamžitě získáváte 2 .



VYČERPANÁ ZEMĚ

Položte žeton vyčerpané země na libovolné prázdné suchozemské pole jiného druhu než pustina, sousedící s vaším libovolným městem. Od tohoto okamžiku nelze z tohoto pole **těžít** žádné zdroje ani na něm **zakládat** města (ani).



PŘÍCHOD BARBARŮ *str. 26*

- Umístíte osadu a nasadíte 1 jednotku pěchoty na prázdné pole (ne pustinu) v suchozemské vzdálenosti přesně 2 (není-li to možné, 1) od vašeho města a nejméně 2 od všech ostatních měst hráčů. Není-li to možné, neumísťujte.
- Nasadíte 1 jednotku pěchoty do libovolného města barbarů (může to být i právě založené město). Není-li už žádná v zásobě, nenasaduje se.
- Pokud v daném městě už pěchota je, můžete nasadit jezdeckvo či slona.



POHYB BARBARŮ *str. 26*

- Pokud není na herním plánu do vzdálenosti 2 od vašeho města žádná jednotka , provedte jen **krok 1 Příchodu barbarů** a nic víc.
- Přemísťte všechny jednotky do vzdálenosti 2 od vašeho města o 1 pole směrem k vašemu městu (nejkratší cestou po prozkoumaných suchozemských polích, nedělte skupiny). Vstoupí-li jednotky na pole s jednotkou či městem kteréhokoli hráče, dojde ihned k boji.
- Do každého města do vzdálenosti 2 od vašeho města nasadíte 1 .



NÁJEZD PIRÁTŮ *str. 27*

- Nasadíte 2 lodě na volná pole moře, pokud možno tak, že alespoň 1 z nich nasadíte na pole sousedící s vaším městem. Můžete obě nasadit na totéž pole. Není-li jich dost v zásobě, vezměte je odjinud.
- Každý hráč, jehož alespoň 1 město sousedí s alespoň 1 lodí , buď ztratí 1 zdroj, nebo musí odhodit 1 / 1 . Nemůže-li ani jedno, zhoršuje se nálada v jednom z jeho měst sousedících s o 1 stupeň (je-li to možné).

EFEKTY BARBARŮ

- Jednotky blokují **těžbu** z polí, kde stojí, a bojují s jednotkami hráčů.
- Po porážce získáte 1 , případně další 1 po dobytí města .

EFEKTY PIRÁTŮ

- Lodě blokují **těžbu zdrojů** a *obchodní cesty* na polích, kde stojí, a na sousedících polích moře.
- Při pohybu lodí hráčů na pole s loděmi následuje boj.
- Po boji s získáte 1 a 1 za každou eliminovanou loď .

DOBYTÍ MĚSTA

- Nahradte **osadu** a **budovy obránce** stejnými objekty dobyvatele. Budovy pod kulturním vlivem jiných hráčů ani nenahrazujte. Dobyvatelé nahrazují jen osadu, budovy zůstávají v původních barvách. Nemá-li dobyvatel nahrazující budovy, odstraní je a za každou získá 1 .
- Dobyvatel získá v počtu odpovídajícím limitu **těžby zdrojů** ve městě.
- Obránce (není-li to) zdarma nasadí do jiného svého města 1 osadníka.
- Dobyté město se stane . *Podrobněji na str. 24, dobyvatelé na str. 27.*

REJSTŘÍK POJMŮ A SYMBOLŮ

Aktivace města: Základní akce **těžba** / **stavba** budovy / **verbování**. Druhý aktivace téhož města v jednom tahu zhoršuje náladu ve městě. *str. 11*

Budovy: Objekty krom osad a divů (reprezentované figurkami). *str. 12*

Dílek krajiny: Sestává ze 4 polí, lícem nahoru prozkoumaný, lícem dolů neprozkoumaný.

Div: speciální objekt reprezentovaný zlatou figurkou, může být postaven v městě hráčem, který má technologii *Stavitelství*. *str. 28*

Dobytí města: je-li útočící vojenská jednotka či skupina na poli s nepřátelským městem, kde není žádná jednotka obránce (a proběhlo případně 1 kolo boje s pevností), je město dobyto a patří nadále dobyvateli. *Viz sloupec vlevo.*

Hlavní akce: Využití takto označeného efektu stojí jednu z hlavních akcí, které máte ve svém tahu k dispozici, obvykle jsou 3.

Jednotka: Osadník, loď nebo vojenská jednotka (reprezentována figurkou).

Loď: Jediná námořní jednotka ve hře. Může transportovat 2 pozemní jednotky, účastnit se námořních bojů a s tech. *Mořeplavba* „obeplout“ herní plán. *str. 14*

Město: Osada a případně budovy a/nebo divy, počet objektů udává velikost, max. 5. Barva osady udává, komu město patří (vč.).

Nálada: jeden ze 3 stavů města (/ /), má vliv na limity těžby zdrojů či verbování jednotek, na stavbu objektů ve městě a další faktory. *str. 16*

Námořní boj: viz pozemní boj, platí analogicky jen pro lodě. Transportované pozemní jednotky se námořního boje nezúčastní. *str. 24*

Nepřítel: Město či jednotka patřící soupeři / barbarům / pirátům .

Pole: pole herního plánu, může být jednoho z 5 různých druhů (moře + 4 suchozemské druhy). Druhům pole odpovídají zdroje, které se na nich dají těžít. Slouží i pro udávání vzdáleností (ta se nepočítá přes neprozkoumané dílky).

Pozemní boj: kdykoli vstoupí vojenská jednotka či skupina obsahující alespoň 1 vojenskou jednotku na suchozemské pole s nepřátelskou jednotkou (vč. osadníka) či městem, dojde k pozemnímu boji. Vyhodnotí se v sérii kol boje. *str. 22*

Pozemní jednotka: Osadník nebo vojenská jednotka.

Skupina: jedna nebo více jednotek/loď na témže poli, které se v rámci akce pohyb přemísťují společně na totéž cílové pole.

Symbole jednotek na kostkách: lze-li přiřadit konkrétní jednotce účastnické se boje, vyhodnotí se efekt symbolu. a zvyšuje bojovou sílu . *str. 22*

Vojenská jednotka: 1 figurka pěchoty, jezdeckva, slon nebo vůdce. Aby se ji mohli přemísťovat, musíte vyvinout technologii *Taktika*.

Volná akce: využití nestojí jednu z hlavních akcí, lze provést ve svém tahu kdykoli, ostatní náklady a efekty platí jako obvykle.

Základní akce: Hlavní akce dostupná všem hráčům kdykoli v jejich tahu. *Viz přehledová destička, podrobněji viz str. 10.*

Zdroj: jídlo	Tento vůdce (text karty)	Div
Zdroj: ruda	Vítězný bod	Šťastné město
Zdroj: dřevo	Bojová síla	Nešťastné město
Zdroj: nápad	Jednou za tah	Vzbouřené město
Zdroj: zlato	Vůdce (na kostce)	Vyčerpaná země
Žeton kultury	Slon (na kostce)	Barbar
Žeton nálady (u města znázorňuje náladu ve městě)	Jezdeckvo (na kostce)	Pirát
	Pěchota (na kostce)	Z rozšíření Civilizations

Autor hry: Christian Marcussen

Grafický design: Richard Dadisman, Daniel Solis

Ilustrace: Gong Studios, Michael Komarck, Nakarin Sukontakorn, Shutterstock

Pravidla: Paul Grogan a tým Gaming Rules!

Testování: George Orthwein, Daniel Petersson, Ulrika Johanssonová, Adrian Macea, Tor Gjerde, Stephen Williams, Nathanael Brouhard, Simon Wilks

GAMING RULES!

Na české verzi spolupracovali:

Michal „meysha“ Stárek, Kuba „Wolfsen“ Šotola, Karel Vlasák, Mgr. Michael Weber, Ph.D., MINDOK.

Při ověřování české transkripce jmen vůdců apod. jsme čerpali z knižních zdrojů v edici Dějiny států (nakl. LN), Toulky minulostí světa (Via Facti) a konzultovali v Ústavu dálného východu FF UK.