

ROLL THROUGH THE AGES

Karta pomocy

Tabela 1 – rezultaty rzutów kostkami

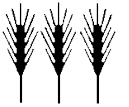



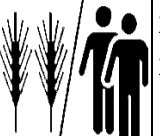





Rezultat	Zbierz	Efekt	Kiedy
	3 żywności	Dodaj 3 żywności na torze punktacji.	Faza 1
	1 towar	Wartość 1 towaru. Dodaj wiele towarów do oddzielnych wierszy np. 1 = 1 drewno, 2 = 1 drewno + 1 kamień, 3 = 1 drewno + 1 kamień + 1 ceramika itd.	Faza 1
	2 towary i 1 czaszkę	Wartość 2 towarów i 1 czaszki. Po zakończeniu rzutów kośćmi, jeżeli gracz ma więcej niż 1 czaszkę, następuje katastrofa. Wyrzucone czaszki nie przechodzą do następnej rundy.	Faza 1 i 3
	3 robotników	Zaznacz 3 robotników w wybranych miastach i/lub monumentach.	Faza 2
	2 żywności lub 2 robotników	Nakarm 2 miasta lub zaznacz 2 robotników w wybranych miastach i/lub monumentach.	Faza 1 i 2
	7 monet	Wartość 7 monet w celu rozwoju technologii. Monety nie mogą być oszczędzane z rundy na rundę.	Faza 4

Tabela 2 – rezultaty katastrof

Przyczyna	Rezultat	Efekt	Dotyka
Brak żywności	Głód	Strata 1 punktu za każde miasto, którego nie możesz nakarmić.	Żywność (1 żywność potrzebna na miasto)
1 czaszka	-	-	-
2 czaszki	Susza	Strata 2 punktów.	Jeżeli masz nawadnianie nie dotyka Ciebie.
3 czaszki	Zaraza	Twoi przeciwnicy tracą 3 punkty.	Nie dotyka przeciwników posiadających medycynę.
4 czaszki	Inwazja	Strata 4 punktów.	Jeżeli masz skończony monument Wielki mur nie dotyka Ciebie.
5+ czaszki	Bunt	Strata wszystkich towarów, też tych teraz zebranych.	Jeżeli masz religię, zamiast Ciebie przeciwnicy tracą wszystkie towary! Przeciwników posiadających religię to nie dotyczy.

Tabela 2 – technologie

Każda zakupiona technologia modyfikuje zasady gry w następujący sposób:

Koszt	Punkty	Technologia	Efekt
10	2	Przywództwo	Po ostatnim rzucie kostką, możesz wybrać jedną kostkę i rzucić nią ponownie. Można rzucić ponownie kostką z czaszką.
10	2	Nawadnianie	Zapobiega suszy.
15	3	Rolnictwo	Zbierz 1 więcej żywność za każdą kostkę z żywnością, dotyczy też   
15	3	Kamieniołom	Zbierz dodatkowy 1 kamień jeżeli produkowałeś jakikolwiek kamień w tej turze.
15	3	Medycyna	Jeżeli przeciwnik ześle zarazę, ona Ciebie nie dotyczy.
20	4	Bicie monet	Zbierz 12 monet zamiast 7 jak wyrzucisz  Niewykorzystane monety, jak zawsze, nie przechodzą do następnej rundy.
20	4	Karawany	Podczas fazy odrzucania towarów, nie musisz nic odrzucać.
20	6	Religia	Kiedy rezultatem rzutów będzie bunt, zamiast Ciebie przeciwnicy tracą wszystkie towary.
30	6	Spichlerze	Podczas fazy zakupu, zbierz 4 monety na kupno technologii za każdą żywność jaką chcesz zamienić. Niewykorzystane monety, jak zawsze, nie przechodzą do następnej rundy.
30	6	Murarstwo	Zbierz 1 więcej robotnika za każdą kostkę z robotnikami, dotyczy też   
40	6	Inżynieria	Podczas fazy budowania, zaznacz 3 okienka w mieście i/lub monumencie za każdy kamień jaki wskażesz. Możesz zamienić tyle kamienia ile chcesz.
50	8	Architektura	Zdobywasz 1 dodatkowy punkt za każdy monument jaki posiadasz na koniec gry.
60	8	Imperium	Zdobywasz 1 dodatkowy punkt za każde miasto jakie posiadasz na koniec gry, wliczając miasta, które posiadałeś od samego początku.