

Vlaada Chvátíl

CYWILIZACJA

POP RZEZ WIEKI

CUDA I LIDERZY



Drodzy gracze!

Dodatek, który trzymacie w ręku, jest efektem kilkuletniej wyteżonej pracy całego zespołu. Na początku chcieliśmy jedynie stworzyć nowe karty liderów i cudów, ale w trakcie ich opracowywania wpadliśmy na wiele ciekawych pomysłów i rozwiązań. Ostatecznie w dodatku znalazły się te postacie i budowle, które według nas najbardziej urozmaicają rozgrywkę ze względu na ciekawą mechanikę i wpływ na rozwój strategii. (Co prawda czasami musieliśmy pominąć istotne z historycznego punktu widzenia fakty, ale hej – to tylko gra!) Ponadto uznaliśmy, że żal byłoby zostawić polityczny motyw gry bez jakichkolwiek ulepszeń, więc dodaliśmy także nowe karty militarne. Jest ich niewiele, bo chcieliśmy tylko rozbudować ten aspekt, a nie diametralnie go zmieniać.

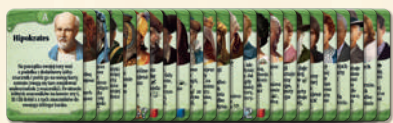
Najtrudniejszym zadaniem było zbalansowanie wszystkich nowych elementów. Na szczęście mogliśmy liczyć na pomoc graczy z całego świata. Najpierw udostępniłmy dodatek w formie cyfrowej, a następnie zaprosiliśmy najlepszych graczy do rozegrania w sumie kilku tysięcy partii. Osiągnięte przez nich wyniki, a także opinie, którymi się z nami podzielili, pomogły nam dostosować działanie wszystkich nowych kart. Jesteśmy im naprawdę wdzięczni za pomoc – bez nich nie udało by się tak dokładnie dopracować balansu gry. Nie mówiąc o tym, że zasiadanie przy jednym stole z tak wytrawnymi graczami było prawdziwą przyjemnością!

Po wydaniu podstawowej wersji Cywilizacji: Poprzez wieki otrzymaliśmy wiele uwag na temat mechaniki gry i działania kart. W konsekwencji ostatnim logicznym posunięciem w przygotowywaniu niniejszego dodatku było zbalansowanie tych kart, które okazały się wyjątkowo silne albo zdecydowanie za słabe – poprawione karty również znajdziecie w pudełku. Ponadto wprowadziłyśmy drobne poprawki w liczbie kart, co bezpośrednio przełożyło się na zmianę długości rozgrywki.

Szczerze mówiąc, wszystko to trwało znacznie dłużej, niż się spodziewaliśmy. Ale Cuda i liderzy to dla nas wyjątkowy dodatek, dlatego nie żałujemy ani jednej chwili spędzonej na jego dopracowywanie. Mamy nadzieję, że polubicie go tak bardzo, jak my.

Vlaada i zespół CGE

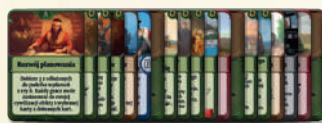
Karty z tym symbolem wprowadzono w tym dodatku.



24 nowe karty liderów
(po 6 na każdą erę)



16 nowych kart cudów
(po 4 na każdą erę)



19 nowych kart militarnych
(1 w erze A i po 6 w pozostałych erach)



21 zastępczych kart liderów
(po 7 w erze I, II i III)



15 zastępczych kart cudów
(po 5 w erze I, II i III)



6 dodatkowych kart cywilnych
z oznaczeniem (3+)
(1 z ery I, 2 z ery II i 3 z ery III)

Karty z tym symbolem zastępują karty z podstawowej wersji gry o tej samej nazwie.

- 7 zbalansowanych kart liderów,
- 5 zbalansowanych kart cudów,
- 7 zbalansowanych kart technologii.



Użycie nowych talii militarnych ery I, II i III zamiast talii z gry podstawowej.

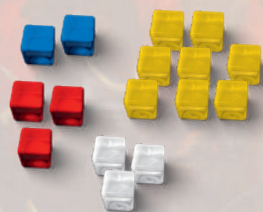
plansza cudów

plansza liderów

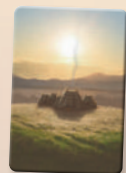


Użyjcie tej strony w rozgrywce 2-osobowej.

Użyjcie drugiej strony w rozgrywce 3- i 4-osobowej.



W pudełku znajdziecie także dodatkowe znaczniki, które przydadzą się Wam podczas rozgrywki z nowymi kartami. Używajcie tych znaczników do oznaczania efektów nowych kart. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w załączniku.



Służy do oznaczenia pierwszego gracza, aby było wiadomo, od kogo rozpocznie się ostatnia runda.

Z CZEGO SKŁADA SIĘ DODATEK

Dodatek Cuda i liderzy składa się z 3 części, z których możecie korzystać niezależnie:

zbalansowane karty do gry podstawowej

nowe karty militarne

nowe karty liderów i cudów

W instrukcji każda z tych części została opisana w osobnej sekcji.

LEPIEJ ZBALANSOWANA GRA PODSTAWOWA

Aby lepiej zbalansować grę podstawową, wysłuchaliśmy uwag doświadczonych graczy i przeanalizowaliśmy statystyki z kilkudziesięciu tysięcy rozgrywek online. Na ich podstawie dokonaliśmy następujących zmian.

ZMIANY NA KARTACH

W podstawowej wersji gry niektóre karty były tak mocne, że doświadczeni gracze wybierali je nawet wtedy, gdy znajdowały się na końcu toru, a więc ich koszt był wysoki. Zdecydowaliśmy, że te karty nieco osłabimy. Nadal są to dobre karty, ale teraz gracze muszą się zastanowić, czy opłaca im się ponieść wysoką cenę za ich efekty.

Poza tym w grze występowały karty, które kosztowały niedużo, ale miały negatywny wpływ na rozwój cywilizacji danego gracza. Inne zaś opłacało się wybierać tylko w określonych sytuacjach. Doświadczeni gracze doskonale o tym wiedzieli, więc nie zagrywali ich zbyt często. Z tego powodu zdecydowaliśmy, że te karty powinny zostać wzmocnione, aby stać się pełnowartościowymi elementami gry. Niektóre zmodyfikowane karty są teraz jednymi z lepszych w swoich erach!

ZMIANY W DŁUGOŚCI ROZGRYWKI

Po analizie zebranych danych stwierdziliśmy, że rozgrywki z udziałem większej liczby graczy (szczególnie 3) były średnio o 1 rundę krótsze od standardowej rozgrywki 2-osobowej. Gracze odnosili wrażenie, że era III kończy się zbyt szybko, przez co nie mogą w pełni cieszyć się stworzoną cywilizacją.

Ponadto nie było balansu między kartami akcji – tej samej liczby kart używało się bez względu na liczbę graczy. Z tego powodu w rozgrywkach 3- i 4-osobowych karty akcji były trudniejsze do zdobycia.

Oba problemy rozwiązaliśmy poprzez dodanie 6 kart akcji z oznaczeniem (3+). Dodatkowo zmieniliśmy przydział 3 kart technologii z (4) na (3+). W konsekwencji w rozgrywkach 3- i 4-osobowych będzie kilka kart więcej.

ZGODNOŚĆ Z APLIKACJĄ

I NOWYMI KARTAMI

Chociaż planszowa i cyfrowa wersja gry podstawowej były rozwijane równocześnie, to ostatecznie nieco się różniły. W dodatku postanowiliśmy to zmienić.

- *Bogate terytorium* w ery I i *Sport zawodowy* mają teraz parametry swoich cyfrowych odpowiedników.
- Opis na karcie *Kolei transkontynentalnej* został zmieniony w taki sposób, aby współgrała ona z nowymi kartami z dodatku.

Ciekawostka. Zmieniliśmy kartę *Sport zawodowy* z 3 powodów. Po pierwsze, karta różniła się od swojej cyfrowej wersji. Po drugie, wymagała wzmocnienia. Po trzecie, chcieliśmy dodać drugą taką kartę w grze 3-osobowej.

JAK ZBALANSOWAĆ TALIE KOLEJNYCH ER

Jeśli chcecie poprawić balans podstawowej wersji gry, wykonajcie następujące kroki.

- Wymieńcie na nową wersję z tego dodatku każdą kartę lidera i cudu, która w dodatku jest opatrzona symbolem (4).
- Wymieńcie także 7 kart technologii:
 - Z kartami *Komunizm* i *Fundamentalizm* sprawa jest prosta. Każda z nich występuje w grze tylko raz, więc po prostu wymieńcie je na nowe wersje.
 - W grze występują po 2 karty *Republika* i *Sport zawodowy*. Wymieńcie wszystkie karty z tymi nazwami na nowe wersje. (Wcześniej 1 z 2 kart danego rodzaju miała symbol (4), teraz jest to (3+)).
 - Zwróćcie uwagę na kartę *Teoria wojskowa*. W grze występują 2 karty z tą nazwą. Wymieńcie tylko kartę z symbolem (4) na nową wersję z symbolem (3+). Drugą kartę przeznaczoną do rozgrywki dla każdej liczby graczy pozostawcie w talii.
- Dodajcie do gry 6 nowych złotych kart akcji z symbolem (3+) – są przeznaczone do rozgrywki 3- i 4-osobowej i mają symbol (3+).
- Nowe *Bogate terytorium* ery I znajduje się w nowej talii militarnej ery I. Szczegóły na następnej stronie.

ROZGRYWKA ZE STARYMI KARTAMI

Aby jak najlepiej zbalansować podstawową wersję gry, przeanalizowaliśmy ogromną ilość danych. Może się jednak okazać, że wypracowaliście taki styl grania, z którym nasze zmiany będą kolidowały, ponieważ na przykład wzmocniliśmy karty, które dla Was były wystarczająco mocne, albo osłabiliśmy takie, które według Was już były słabe. Możecie oczywiście po prostu nam zaufać i zastosować się do proponowanych wskazówek, ale jeśli czujecie, że przez to rozgrywka będzie mniej przyjemna, nie wymieniajcie kart na ich nowe wersje.

Zachęcamy natomiast, abyście grali z nowymi wersjami kart *Republika* i *Sport zawodowy*, ponieważ zwiększają one liczbę kart w grze 3-osobowej.

LICZBA KART

Tabela podsumowuje zmiany w taliach kolejnych er.

	symbol 3+	symbol 4	dla 3/4 graczy
GRA PODSTAWOWA			
ery I–III	6 technologii	3 technologie	→ dochodzi 6/9 kart
GRA Z POPRAWIONYM BALANSEM			
era I	6 technologii, 1 akcja	3 technologie	→ dochodzi 7/10 kart
era II	7 technologii, 2 akcje	2 technologie	→ dochodzi 9/11 kart
era III	8 technologii, 3 akcje	1 technologia	→ dochodzi 11/12 kart

Nie jest może tak łatwo, jak kiedyś, ale uwierzcie, że jest w tym pewna logika.

NOWE KARTY MILITARNE

Nowa talia militarna zawiera 16 nowych kart, aby urozmaicić rozgrywkę. *Bogate terytorium I* zostało zrebalansowane, aby mieć te same wartości co wersja wirtualna. Dodano 3 bonusowe karty militarne, aby utrzymać balans gry.

To najprostsza część dodatku. Stare talie militarne zostawcie w pudełku z grą podstawową i użyjcie nowych. Dzięki temu

rewersy kart na pewno nie będą się od siebie różnić. W **załączniku** znajdziecie opisy wybranych kart militarnych.

Wskazówka. Jeśli lubicie niespodzianki, wtasujcie nowe karty militarne do odpowiednich talii bez wcześniejszego czytania **załącznika!**

NOWE KARTY LIDERÓW I CUDÓW

To najciekawsza część dodatku: 40 nowych kart liderów i cudów!

Niektóre efekty nowych kart są bardziej skomplikowane niż efekty, które znacie z podstawowej wersji gry, dlatego ich opis znajdziecie w **załączniku**. Działanie nowych kart jest jednak intuicyjne, więc po kilku rozgrywkach nie będziecie musieli zaglądać do **załącznika** – no chyba że w jakichś niecodziennych przypadkach. (W końcu z podwojeniem liczby kart wiążą się nowe kombinacje i interakcje.)

Jeśli wprowadzacie nowego gracza do świata *Cywilizacji*, najlepiej użyjcie podstawowej wersji gry. Jeśli jednak wszyscy gracze bardzo dobrze znają zasady, możecie od razu wypróbować nowe karty. Istnieje kilka możliwości włączenia ich do gry.

SAM DODATEK

Najprostszym sposobem poznania nowych kart z tego dodatku jest **wymiana wszystkich starych kart liderów i cudów na ich nowe wersje**. W talii każdej ery będzie tyle samo kart liderów i cudów co poprzednio, a rozgrywka będzie się toczyć według standardowych zasad.

Wskazówka. Jeśli chcecie poczuć dreszczyk emocji, wtasujcie nowe karty do odpowiednich talii bez wcześniejszego czytania ich treści!

WYBÓR LOSOWY

Gdy połączycie stare i nowe karty liderów i cudów, otrzymacie ogromną liczbę nowych kombinacji. Ponadto możecie zwiększyć liczbę liderów dostępnych w rozgrywkach 3- i 4-osobowych, aby zrównoważyć fakt, że walczą o nich więcej graczy.

Weźcie wszystkie karty liderów i cudów z podstawowej wersji gry i z dodatku, a następnie podzielcie je według er. Potasujcie osobno każdą erę i **dobierzcie losowo następującą liczbę kart:**

- W rozgrywce 2-osobowej dobierzcie 6 kart liderów i 4 karty cudów dla każdej ery.
- W rozgrywce 3- i 4-osobowej dobierzcie 7 kart liderów i 5 kart cudów dla każdej ery.

Bez patrzenia na treść losowo wybranych kart dodajcie je do odpowiednich talii cywilnych. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad. W rozgrywkach 3- i 4-osobowych gracze będą mieć nieco większy wybór liderów i cudów w każdej erze.

WYBÓR JAWNY

Ten sposób włączenia dodatku do gry polecamy doświadczonym graczom. Zapewnia on mnóstwo kombinacji i jednocześnie umożliwia planowanie strategii.

KARTY ZASTĘPCZE

Gdy zakończy się era A, w kolejnych taliach nie będzie już właściwych kart liderów i cudów. W **taliach cywilnych er I, II i III wymieńcie karty liderów i cudów na karty zastępcze:**



- W rozgrywce 2-osobowej użyjcie w każdej erze zastępczych kart liderów o numerach od 1 do 6 i zastępczych kart cudów o numerach od 1 do 4.
- W rozgrywce 3- i 4-osobowej użyjcie wszystkich zastępczych kart liderów o numerach od 1 do 7 i cudów o numerach od 1 do 5.

(Innymi słowy, w rozgrywce 2-osobowej nie używajcie kart zastępczych z symbolem (3+)).

Osobno potasujcie każdą z talii.

PLANSZE LIDERÓW I CUDÓW

Dzięki tym planszom będziecie wiedzieć, ile kart liderów i cudów bierze udział w rozgrywce. Każda plansza jest dwustronna. W rozgrywce 2-osobowej użyjcie strony z 6 polami liderów i 4 polami cudów. Natomiast w rozgrywce dla większej liczby graczy – strony z 7 polami liderów i 5 polami cudów.

Połóżcie plansze w zasięgu wzroku wszystkich graczy – najlepiej nad torem kart. Pamiętajcie, aby w **zależności od liczby graczy używać odpowiednich stron plansz.**

WYBÓR LIDERÓW I CUDÓW

Weźcie karty liderów i cudów z podstawowej wersji gry i z tego dodatku, a następnie **stwórzcie z nich 8 talii** – osobno liderzy i cuda dla każdej ery.

Potasujcie każdą talię i losowo dobierzcie **odpowiednią liczbę liderów** (6 w rozgrywce 2-osobowej i 7 w rozgrywce 3- albo 4-osobowej) i **odpowiednią liczbę cudów** (4 w rozgrywce 2-osobowej i 5 w rozgrywce 3- albo 4-osobowej). Te karty będą brały udział w rozgrywce. Odłóżcie pozostałe karty do pudełka.

Wtasujcie karty liderów i cudów z ery A do talii ery A. Jak na razie wszystko przebiega zgodnie z opisanymi już zasadami przygotowania wariantu *Wybór losowy*. Jednak tym razem możecie patrzeć na ich treść.

Połóżcie karty liderów i cudów z ery I na polach liderów i cudów na odpowiednich planszach. Na każdym polu może się znajdować tylko 1 karta. Kolejność kart na planszach nie ma znaczenia – będzie zależeć od kart zastępczych.

Talie liderów i cudów z ery II i III połóżcie odkryte w pobliżu planszy. Gracze mogą je przeglądać w dowolnym momencie rozgrywki. Jeśli macie na stole dużo miejsca, rozłóżcie talie tak, aby wszystkie karty były widoczne. Gdy dobrze poznacie treść kart, odłóżcie je tak, aby widoczne były jedynie ich nazwy.

PIERWSZA RUNDA

- W pierwszej rundzie **karty liderów i cudów z talii ery A pojawiają się na torze kart według standardowych zasad wykładania kart.**
- Jeśli gracze chcą wiedzieć, jakie karty nie znalazły się na torze, **mogą przejrzeć talię ery A.**
- Pamiętajcie, aby **potasować talię**, zanim ponownie uzupełnicie tor kartami – gracze nie mogą znać kolejności, w jakiej karty się pojawiają.

KOLEJNE RUNDY

- Gdy zaczniecie wykładać karty z talii ery I, na torze mogą pojawić się zastępcze karty liderów lub cudów. **Gdy wyłożycie na tor kartę zastępczą, wymieńcie ją na odpowiednią kartę z planszy liderów albo cudów.** Na przykład jeśli na torze pojawi się zastępcza karta lidera o numerze 4, wymieńcie ją na kartę lidera z pola numer 4 z planszy liderów. W ten sposób karty z plansz liderów i cudów będą się pojawiać na torze w kolejności losowej.
- **Odłóżcie podmienioną kartę zastępczą na odpowiedni stos kart odrzuconych.** (Na przykład karta zastępcza z ery I powinna znaleźć się na stosie odrzuconych kart cywilnych z talii ery I).



KONIEC ERY I

• Na koniec ery I plansze liderów i cudów będą puste, ponieważ wszystkie karty zostaną wcześniej wyłożone na tor w miejscu kart zastępczych. **Wyłóżcie na plansze karty liderów i cudów z ery II.**

KONIEC ERY II

• Na koniec ery II **wyłóżcie na plansze karty liderów i cudów z ery III.**

Pamiętajcie, że karty zastępcze są wymieniane, gdy tylko pojawiają się na torze. Gracze podejmują decyzje dotyczące liderów i cudów, patrząc na odpowiednie karty – tak jak odbywało się to do tej pory. Plansze liderów i cudów jedynie informują o tym, które karty wciąż znajdują się w talii (reprezentują je karty zastępcze).

Wskazówka. Odrzucajcie karty liderów i cudów na 2 osobne stosy, a karty zastępcze na odpowiednie stosy odrzuconych kart z talii cywilnych. Dzięki temu szybciej przygotujecie kolejną rozgrywkę.

INNE WARIANTY

Nic nie stoi na przeszkodzie, abyście w dowolny sposób używali nowych kart liderów i cudów.

Poлюбiliście wariant *Wybór jawny*, ale nie odpowiada Wam ilość informacji zdradzana na początku gry? Ujawniajcie karty liderów i cudów dopiero na początku poszczególnych er.

A może chcecie wykorzystać podczas rozgrywki wszystkie nowe karty liderów i cudów i mieć jeszcze po dodatkowym liderze i cudzie w każdej erze? Z podstawowej wersji gry losowo dobierzcie po 1 karcie lidera i 1 karcie cuda z odpowiedniej ery, a następnie dodajcie je do talii cywilnych. W ten sposób stworzycie większą pulę kart do wyboru i zyskacie pewność, że wśród nowych kart pojawią się karty, które dobrze znacie – przecież zawsze miło zobaczyć znajomą kartę!

Jeśli chcecie mieć wpływ na to, jakie karty pojawią się w grze, to razem wybierzcie te, które włączycie do rozgrywki. Możecie też rozdać każdemu z graczy po 2 cuda i 3 liderów z każdej ery i poinstruować ich, aby wybrali po 1 karcie lidera i 1 karcie cuda. Pozostałe karty z danej ery wybierzcie w sposób losowy. Jeśli gracie w wariant *Wybór losowy*, każdy z graczy będzie wiedział coś, czego pozostali gracze nie wiedzą.



Przygotowanie rozgrywki 3- albo 4-osobowej.

NOWE ZASADY

Co prawda na początku nie chcieliśmy, aby ten dodatek wprowadzał jakiegokolwiek zmiany w znanych Wam zasadach gry, okazało się jednak, że musieliśmy dostosować niektóre zasady do efektów nowych kart i ich możliwych kombinacji.

BONUSY PRODUKCYJNE



W grze pojawiają się karty, które produkują dodatkowe surowce. Na dole wszystkich takich kart widnieje symbol, a w treści niektórych znajduje się wyjaśnienie. Z punktu widzenia mechaniki nie jest to nic nowego – w podstawowej wersji gry w ten sposób działały karty *Międzynarodowa umowa handlowa* i *Akceptacja supremacji*.

Za każdym razem, gdy produkujesz surowce (w fazie produkcji na koniec tury lub podczas wydarzeń z efektem produkcji), przeprowadź najpierw standardową produkcję – przesuń po 1 niebieskim znaczniku za każdy żółty znacznik na kartach technologii kopalń (i laboratoriów w przypadku karty *Bill Gates*). W tym momencie otrzymujesz także bonusy z *Kolei transkontynentalnej* i *Machu Picchu*.

Następnie dodaj do siebie wszystkie surowcowe bonusy produkcyjne. Mogą pochodzić z kart z symbolem, a także z kart pakatów z podstawowej wersji gry. W tym momencie powinieneś także uwzględnić karę, jeśli jesteś cywilizacją B, o której mówi efekt karty paktu *Akceptacja supremacji*. Pamiętaj, że wszystkie surowce z bonusów zdobywasz jednocześnie. Dlatego jeśli na przykład 3 karty zapewniają Ci bonusowy, nie musisz umieszczać 3 niebieskich znaczników na karcie *Brąz* – w zamian możesz umieścić 1 znacznik na karcie *Węgiel*. (Jeśli suma bonusów jest ujemna, traciś surowce zamiast je zyskiwać).

Bonusy produkcyjne należy wziąć pod uwagę także wtedy, gdy jakaś karta odnosi się do całej Twojej produkcji surowców. Dotyczy to na przykład takich kart jak *Empire State Building* i *Wpływ równowagi*. Wyjątkiem jest karta *Wpływ przemysłu*, której efekt mówi tylko i wyłącznie o produkcji generowanej przez kopalnie.

Wskazówka. Aby łatwiej zapamiętać bonusy produkcyjne, możecie kłaść czerwone znaczniki na dole kart kopalń. Te znaczniki reprezentują liczbę niebieskich znaczników otrzymywanych w ramach bonusu. Na przykład jeśli gracz ma kartę *Drogi rzymskie*, to w erze I kładzie 1 czerwony znacznik na karcie *Brąz*. Jeśli na lidera swojej cywilizacji wybierze *Izabelę I Katolicką*, może dołożyć drugi czerwony znacznik albo przesuwać ten pierwszy na kartę *Żelazo*, o ile taką ma. Na koniec ery I, gdy *Drogi rzymskie* przestaną produkować, gracz powinien zaktualizować położenie czerwonych znaczników, by pokazywały jego aktualną dodatkową produkcję. Zobacz w załączniku, jak poprawnie oznaczać bonusy z kart *Machu Picchu* i *Kolej transkontynentalna*.

SUROWCE DO CELÓW SPECJALNYCH



Z podstawowej wersji gry znacie ideę tymczasowych surowców wykorzystywanych do budowy i ulepszenia jednostek militarnych (ten rodzaj surowców jest zapewniany przez efekty kart akcji lub przez kartę *Winston Churchill*). W tym dodatku znajdziecie więcej kart zapewniających tymczasowe surowce przeznaczone do realizacji konkretnych celów.

Prawdopodobnie do tej pory prawidłowo korzystaliście z tymczasowych surowców. Uznaliśmy jednak, że wyjaśnimy zasady jeszcze raz, ponieważ te przedstawione w instrukcji do podstawowej wersji gry nie były wystarczająco precyzyjne.

Surowce przeznaczone do realizacji konkretnych celów są zawsze tymczasowymi surowcami. To oznacza, że:

- Nie oznaczasz ich niebieskimi znacznikami – liczysz je w głowie.
- Płacąc za elementy, do których te surowce się odnoszą, najpierw wydajesz tymczasowe surowce (dopóki się nie wyczerpią).
- Niewykorzystane tymczasowe surowce przepadają na koniec Twojej tury.



ZAŁĄCZNIK

W załączniku znajdziecie opisy wybranych kart, a także wskazówki, jak oznaczać ich efekty.

Jeśli interesuje Was pełna lista kart, ich szczegółowe opisy, a także różne ciekawostki dotyczące pracy nad kartami i realiów, do których się odnoszą, odwiedźcie naszą stronę www.throughtheages.com/expansion.

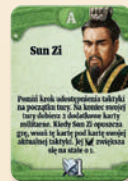
KARTY ERY A



KONFUCJUSZ

Konfucjusz pozwala Ci zagrać dowolną kartę militarną jako kartę wydarzenia. Postępujesz dokładnie tak samo jak podczas planowania wydarzenia. Twoi przeciwnicy poznają treść zagranej karty dopiero w momencie jej odsłonięcia.

Gdy zagrana jako wydarzenie karta militarna zostanie odsłonięta, traktujcie ją jak wydarzenie o treści „Każda cywilizacja otrzymuje 1” nawet wtedy, gdy *Konfucjusza* nie ma już w grze.



SUN ZI

Gdy na koniec tury masz dobrać karty militarne, zawsze najpierw bierzesz 2 karty, nawet jeśli nie zostały Ci żadne akcje militarne. Następnie dobierasz maksymalnie 3 karty w zależności od liczby akcji militarnych, jakie Ci zostały.

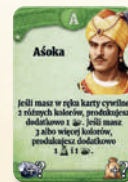
Gdy *Sun Zi* jest liderem Twojej cywilizacji, nie umieszczasz swojej karty taktyki w obszarze wspólnych taktyk. Jeśli zmienisz taktykę, stara karta taktyki wciąż pozostaje w Twoim obszarze gry obok karty aktualnej taktyki. Pamiętaj, że nikt nie może jej skopiować (nawet Ty!) – tylko wspólne taktyki mogą być kopiowane.

Na początku swojej pierwszej tury, w której *Sun Zi* nie jest liderem, przenieś wszystkie karty taktyk ze swojego obszaru gry na obszar wspólnych taktyk (zupenie jakbyś wydał o nich książkę).

Sun Zi oferuje także efekt, który trwa przez ery. Gdy ten lider opuszcza grę, wsuń jego kartę pod kartę swojej aktualnej taktyki. (Jeśli nie masz taktyki, odłóż go na stos kart odrzuconych).

Karta, pod którą wsunąłś *Sun Zi*, zyskuje do końca gry stały bonus +1 i zostaje taktyką specjalną. Pamiętajcie, aby trzymać ją z dala od innych kart w obszarze wspólnych taktyk. Gracze mogą kopiować taktykę specjalną według standardowych zasad.

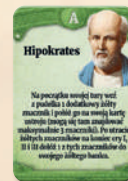
Uwaga! Gdy *Sun Zi* jest w grze, Twoja aktualna taktyka nie jest taktyką specjalną. Jeśli Twój sztandar leży na karcie w obszarze wspólnych taktyk, ta karta niczym się nie różni od innych taktyk o tej samej nazwie. Dopiero gdy *Sun Zi* opuści grę, karta taktyki z Twoim sztandarem zyska bonus +1 do siły.



AŚOKA

Karty cywilne występują w następujących kolorach: brązowym (technologie farm i kopalń), szarym (technologie budynków cywilnych), czerwonym (technologie jednostek militarnych), niebieskim (specjalne technologie), pomarańczowym (technologie ustrojów), zielonym (liderzy) i żółtym (akcje). Karty cudów są w kolorze fioletowym, ale nie znajdują się na ręce gracza.

Efekt karty *Aśoka* zakłada, że karty cywilne, które masz na ręce, są jawne. Jeśli nie gracie w otwarte karty, a chcesz skorzystać z efektu *Aśoki*, musisz pokazać pozostałym graczom odpowiednią liczbę różnokolorowych kart. Jeśli nie podoba się Wam pomysł z ujawnianiem kart, upewnijcie się, że ta karta nie jest używana w rozgrywce.



HIPOKRATES

Znaczniki na karcie ustroju mają Ci przypominać o efekcie karty lidera. Nie działają na nie żadne efekty, które wpływają na Twoje żółte znaczniki czy na Twoich robotników.

Jeśli na koniec ery w swoim żółtym banku nie masz żadnych znaczników, nic nie tracisz. Pamiętaj, że dzięki karcie *Hipokrates* możesz przenieść 1 żółty znacznik ze swojej karty ustroju do swojego żółtego banku.



DROGI RZYMSKIE

Wyobraź sobie, że na dole karty *Drogi rzymskie* znajduje się symbol, który zmienia się w zależności od ery.

Użyj czerwonych znaczników do oznaczenia bonusów produkcyjnych w erze I, jak już zostało wcześniej opisane. Na koniec każdej ery zaktualizuj położenie znaczników.



KOŁOS RODYJSKI (ZBALANSOWANY)

Dobierasz karty na początku ery II i III bez względu na to, czyja tura akurat trwa. To oznacza, że pierwszą fazą polityczną danej ery rozpocznesz z 3 kartami militarnymi z tej ery na ręce.

KARTY ERY I



SALADYN

Na koniec swojej pierwszej tury z *Saladynem* w roli lidera weź z pudełka 1 biały znacznik. Jeśli wybierzesz akcję cywilną, połóż go na swojej karcie ustroju. Jeśli zdecydujesz się zwiększyć swoją siłę, przesun znacznik siły o 2 pola do przodu i połóż na nim biały znacznik. Na koniec każdej tury możesz zmienić swoją poprzednią decyzję. Nie zapomnij cofnąć wskaźnika siły, gdy usuniesz z niego biały znacznik!

Gdy biały znacznik leży na Twojej karcie ustroju, traktuj go jak standardową dostępną akcję cywilną. Liczy się do sumy Twoich akcji cywilnych, więc musisz go także wydać podczas rewolucji.

Gdy *Saladyn* opuści grę, odkłóć do pudełka biały znacznik. Jeśli usuwasz go ze znacznika siły, nie zapomnij cofnąć go o 2 pola. Jeśli usuwasz go z karty ustroju, możesz zamiast tego usunąć znacznik zużytej akcji.



JAN ŻIŻKA

Farmy są traktowane jak jednostki piechoty albo artylerii tylko na potrzeby taktyki. Nie mają swojej siły i nie mogą być wysyłane do kolonizacji – nawet jako część armii. Nie wpływa na nie efekt karty *Wielki mur*.

Bez względu na aktualny poziom farmy są uznawane za jednostki z ery A, co oznacza, że w przypadku taktyki z ery II będą jednostkami przestarzałymi.

Jak zawsze nie musisz wybierać, czy farmy stają się piechotą czy artylerią – Twoje jednostki formują armie w taki sposób, aby zmaksymalizować Twój wskaźnik siły.



NOSTRADAMUS

Dzięki *Nostradamusowi* możesz podglądać wydarzenia zaplanowane przez przeciwników. Obróć podejrzaną kartę wydarzenia o 90° w talię przyszłych wydarzeń. Możesz podglądać ich treść w dowolnej chwili – nawet wtedy, gdy *Nostradamus* opuści grę.

Nie możesz podglądać wydarzeń, które zostały zaplanowane przed pojawieniem się *Nostradamusa* – tych kart nie obracaj. Gdy talia przyszłych wydarzeń staje się talią aktualnych wydarzeń, możesz ostatni raz podejrzeć obrócone karty. Następnie obróć wszystkie karty do tej samej pozycji, a talię potasuj.

Aby zaznaczyć bonus +3, połóż znacznik w Twoim kolorze 3 pola dalej niż pole, na którym obecnie znajduje się Twój znacznik siły. (Jeśli jesteś graczem zielonym, użyj białego znacznika). Gracz, który chce zagrać przeciwko Tobie kartę agresji, musi mieć siłę równą albo większą niż wartość wskazana przez znacznik w Twoim kolorze.

Bonus siły z karty *Nostradamusa* liczy się tylko podczas agresji i podczas określania najsłabszych graczy w trakcie

rozpatrywania wydarzenia. Efekt tej karty nie ma zastosowania w przypadku karty *Boudika* ani gdy trzeba określić najsilniejszych graczy.

Uwaga! W przypadku niektórych wydarzeń *Nostradamus* może sprawić, że Twój przeciwnik będzie zarówno najsłabszym, jak i najsilniejszym graczem. Jeśli tak się stanie, należy zastosować oba efekty. Czasami nie będzie to pociągało za sobą żadnych konsekwencji – na przykład cywilizacja sama sobie ukradnie żółty znacznik albo zyska punkty, które zaraz potem straci. Mogą się jednak zdarzyć takie sytuacje, że cywilizacja będzie musiała na przykład zburzyć swój budynek, aby zyskać surowce. Jeśli z kolei będzie samej sobie zabierała żywność lub surowce, to najpierw jej straci, a potem zyska, co może doprowadzić do reorganizacji niebieskich znaczników.



JAN GUTENBERG

Akcji cywilnej nie oznaczasz białym znacznikiem i nie zaliczasz jej do swojej puli akcji cywilnych, a w konsekwencji nie wydajesz jej podczas rewolucji.

Nie musisz używać tej akcji cywilnej przy pierwszej nadarzającej się okazji. Możesz na przykład wziąć kartę technologii biblioteki z toru i wynaleźć ją za pełną cenę, a dopiero potem skorzystać z akcji zapewnionej przez efekt karty *Jan Gutenberg*, aby zbudować bibliotekę ze zniżką.

Możesz użyć tej akcji do zagrania karty akcji, dzięki której wynajdziesz, zbudujesz albo ulepszysz bibliotekę lub laboratorium. Korzyści z efektu karty *Jan Gutenberg* kumulują się z korzyściami z karty akcji.



ELEONORA AKWITAŃSKA

Odzyskujesz tylko te akcje cywilne, które zużyłeś. Jeśli na przykład zużyłeś jedną akcję, a w drugiej zastąpiłeś *Eleonorę* innym liderem, odzyskujesz tylko 2 akcje (aby mieć znowu komplet).



ZAKAZANE MIASTO

Za każdym razem, gdy liczysz swoich niezadowolonych robotników, odejmij 2 (nie schodź jednak poniżej 0). *Zakazane Miasto* nie wpływa na liczbę ikon zadowolenia.

Zaznacz dodatkowe zadowolenie, kładąc 2 białe znaczniki z pudełka na 2 polach znajdujących się po lewej stronie Twojego znacznika zadowolenia. Te 2 pola nie muszą mieć pokrycia w wolnych robotnikach, gdy sprawdzasz warunek ewentualnego powstania.



MACHU PICCHU

Ten efekt możesz oznaczyć przy użyciu białych znaczników. Połóż jeden biały znacznik pod żółtym znacznikiem farmy, a drugi – pod żółtym znacznikiem kopalni. Jeśli nie masz żadnych farm z ery A i ery I (bo na przykład zostały zniszczone albo ulepszone), efekt karty *Machu Picchu* nie wpływa na Twoją produkcję żywności. Ta sama zasada dotyczy kopalń.

Produkcja pochodzi z kopalni, a nie z cudu, więc podwyższona produkcja kopalni liczy się przy rozpatrywaniu karty *Wpływ przemysłu* i bonusu kulturowego na karcie *James Watt*. Jeśli masz kartę *Kolej transkontynentalna*, ale brakuje Ci kopalni o wyższym poziomie niż era I, ta sama kopalnia będzie uznawana za najlepszą w przypadku *Machu Picchu* i *Kolei transkontynentalnej*. Z tego powodu pod jej żółtym znacznikiem znajdują się 2 białe znaczniki, które będą przypominać, że produkuje 3 niebieskie znaczniki. Jeśli w trakcie gry wybudujesz kopalnię z ery II albo III, efekt karty *Kolej transkontynentalna* będzie rozpatrywany w odniesieniu do tej nowej kopalni.



JEDWABNY SZLAK

Efekt karty *Jedwabny Szlak* odnosi się do pierwszej karty akcji, którą zagrywasz w swojej turze, ale jest 1 wyjątek – w turze, w której wybudowałeś pierwszy etap cudu, efekt tej karty odnosi się do pierwszej karty akcji zagranej po jego wybudowaniu.

Każda karta akcji ma efekt, który może zostać zwiększony przez *Jedwabny Szlak*. Jeśli karta zapewnia żywność, surowce (włączając te do celów specjalnych), naukę, kulturę lub akcje militarne – zyskujesz o 1 więcej. Jeśli karta zapewnia zniżkę, zwiększ ją o 1. Jeśli karta zapewnia 2 korzyści, zwiększ obie. **Przykład.** Karta *Patriotyzm* z ery I zapewnia 2 na budowanie i ulepszenie jednostek militarnych oraz 1 dodatkową

akcję militarną. Z *Jedwabnym Szlakiem* karta będzie zapewniać 3 i 2 akcje militarne.

Jeśli korzystać z karty akcji zależy od tego, ile pozostałych cywilizacji spełnia określony warunek, *Jedwabny Szlak* zapewni 1 korzyść więcej bez względu na to, ile normalnie otrzymałbyś z tej karty.

Przykład. *Jedwabny Szlak* daje Ci zawsze 1, gdy zagrywasz *Mecenat sztuki*, nawet jeśli miałbyś otrzymać 0.

Jedwabny Szlak nie kopiuje akcji cywilnej przedstawionej na karcie akcji. To znaczy, że na przykład *Szybka modernizacja* nadal ulepsza tylko 1 budynek, nie 2, a *Geniusz konstruktorski* wciąż działa tylko na 1 etap cudu.



ZAMEK HIMEJI

Atakujesz, jeśli wypowiedziałeś wojnę albo zagrałeś kartę agresji. Jeśli zrobił to inny gracz – bronisz się.

Gdy zagrywasz kartę agresji, najpierw zadeklaruj, czy poświęcasz swoją jednostkę militarną, a następnie ją wskaż. Możesz zaatakować dowolną cywilizację, której wskaźnik siły pokazuje wartość niższą od Twojej tymczasowej siły. Twój przeciwnik wie, jaką wartość pokazuje Twój wskaźnik siły, i na tej podstawie decyduje, czy i jak się bronić. Musisz poświęcić zadeklarowaną jednostkę militarną nawet wtedy, gdy agresja zakończy się Twoją porażką. Jeśli bronisz się przed agresją, wiesz, czy poświęcenie jednostki militarnej wystarczy do skutecznej obrony.

Podczas wojny decydujesz o ewentualnym poświęceniu jednostki militarnej dopiero wtedy, gdy rozstrzygasz o jej wyniku. Poświęcenie działa w taki sam sposób jak podczas kolonizacji – żółty znacznik reprezentujący poświęcaną jednostkę militarną wraca do żółtego banku, a nie do puli wolnych robotników.

Poświęcenie działa w taki sam sposób jak podczas kolonizacji – żółty znacznik reprezentujący poświęcaną jednostkę militarną wraca do żółtego banku, a nie do puli wolnych robotników.

KARTY ERY II



JAMES WATT

Jego zniżki działają tak samo jak zniżki ze specjalnych technologii konstrukcji z tym wyjątkiem, że dotyczą farm i kopalni i mają inną wartość. Możesz na przykład ulepszyć farmę albo kopalnię z ery I do ery II albo z ery II do ery III ze zniżką w wysokości 2. (To oznacza, że ulepszenie farm z ery I nic nie kosztuje). W kontekście bonusu kulturowego najlepszą farmą albo kopalnią jest ta, która produkuje najwięcej surowców. Dzięki efektowi karty *Machu Picchu* Twoja kopalnia z ery I może być lepsza od kopalni z ery II.



KATARZYNA II WIELKA

Gdy skorzystasz z efektu tej karty, obróć ją o 45°, aby wszyscy gracze pamiętali, że nie możesz ponownie jej użyć.



KAROL DARWIN

Jeśli masz karty *Karol Darwin* i *Bazylika św. Piotra*, Twoje świątynie produkują tyle ikon zadowolenia, ile na nich nadrukowano – efekty tych 2 kart zachodzą równocześnie i niwelują się wzajemnie.



ANTONIO GAUDI

Zniżka zależy od rodzaju budynków, które już wybudowałeś, ale nie dotyczy budynków technologii, którą rozwijasz. Na przykład, jeśli masz 2 laboratoria, 1 arenę i nie masz żadnych świątyń, otrzymujesz zniżkę 2 za wynalezienie *Opery* albo *Zorganizowanej religii*, ale tylko 1 za wynalezienie *Metody naukowej*.



MARIA TERESA

Kulturowy i naukowy efekt tej karty ma zastosowanie za każdym razem, gdy przesuwasz żółty znacznik ze swojego żółtego banku do swojej puli wolnych robotników. Dzieje się tak w następujących sytuacjach:

- Rozgrywasz efekt zwiększenia swojej populacji o 1 (na przykład karty *Linie oceaniczne* czy *Imigracja*).
- Rozgrywasz efekt zwiększenia swojej populacji w wyniku kolonizacji *Zamieszkanego terytorium*.
- Wykonujesz akcję zwiększenia populacji.

W przypadku karty *Zamieszkane terytorium* z ery II przesuwasz 2 żółte znaczniki, zwiększając swoją populację o 2, więc efekt karty *Maria Teresa* rozpatrujesz 2 razy.



ALFRED NOBEL

Gdy zastąpisz kartę *Alfred Nobel* innym liderem, połóż tę kartę obok toru punktów kultury – zamienia się w Nagrodę Nobla. Od tej pory każda cywilizacja może zdobyć 4 . Jeśli *Alfred Nobel* był liderem Twojej cywilizacji, możesz zdobyć 4 także w turze, w której ustanowiono Nagrodę Nobla, bez względu na to, czy wynalazłeś 2 technologie przed czy po zastąpieniu *Alfreda Nobla*. Cywilizacje mogą zdobywać punkty kultury z Nagrody Nobla wielokrotnie w ciągu rozgrywki, ale tylko raz w każdej turze. Rozpatrywanie efektu *Alfreda Nobla* jest obowiązkowe. To znaczy, że nie możesz z niego zrezygnować, aby po

zastąpieniu tej karty odzyskać akcję cywilną. Jeśli *Alfred Nobel* opuszcza grę w inny sposób (na przykład przez efekt kart *Upadek autorytetów* czy *Tajna operacja* albo przez koniec ery III), ten efekt nie zachodzi – odłóż tę kartę na stos kart odrzuconych.



KOLEJ TRANSKONTYNENTALNA (ZBALANSOWANA)

Treść karty została nieco zmieniona, aby jej efekt działał podobnie jak *Machu Picchu*. (Zobacz opis *Machu Picchu* w sekcji *Karty ery I*).



LUWR

Wydanie niebieskiego znacznika z karty *Luwr* nie wymaga dodatkowej akcji. Możesz wydać 1 albo więcej znaczników w dowolnym momencie.

Gdy wydajesz znacznik, zwróć go do swojego banku, a następnie zdobądź 2 . Jeśli nie masz *Żelaza*, musisz to zaznaczyć 2 znacznikami na karcie *Brzęz*. Jeśli nie masz *Żelaza* ani znaczników w banku, otrzymujesz tylko 1 (najpierw zwróć znacznik z *Luwru* do banku, a następnie połóż go na *Brzęzie*). Mimo wszystko może Ci się to opłacić, jeśli dzięki temu znacznikowi ukończysz *Empire State Building*.

Niebieskie znaczniki na karcie *Luwr* nie są surowcami. Jeśli dowolny efekt mówi, że masz stracić więcej surowców, niż posiadasz, nie tracisz znaczników z *Luwru*, aby pokryć braki.

Punkty kultury z nadmiarowych ikon zadowolenia są przyznawane w fazie końca tury po kroku odrzucenia nadmiarowych kart militarnych. Te punkty nie są częścią produkcji i nie wliczają się do Twojego przyrostu kultury.

Jeśli masz kartę *Zakazane Miasto*, zignoruj 2 niezadowolonych robotników, gdy bierzesz *Nelsona Mandelę* z toru. Jeśli to oznacza, że nie masz niezadowolonych robotników, wzięcie tego lidera kosztuje Cię 3 akcje cywilne więcej. *Zakazane Miasto* w żaden sposób nie wpływa na liczbę nadmiarowych ikon zadowolenia. Jak widać, te 2 karty nie działają ze sobą najlepiej.



IAN FLEMING

Gdy obejrzałeś karty militarne 1 z graczy, obróć *Iana Fleminga* w stronę tego gracza, aby pamiętać, że nie możesz obejrzeć jego kart w kolejnej turze. Jeśli w danej turze nie obejrzałeś kart żadnego z graczy, nie odwracasz karty lidera.

W grze 2-osobowej oglądaj karty swojego przeciwnika w co drugiej turze. Nawet jeśli zrzekłeś się akcji politycznej (*Porozumienie międzynarodowe*), wciąż możesz wykorzystać szpiegowski efekt Fleminga.



MARIA SKŁODOWSKA-CURIE

Na potrzeby tej karty najlepszą kopalnią jest ta, która ma najwyższy poziom, nawet jeśli efekt karty *Machu Picchu* sprawia, że kopalnia z niższego poziomu produkuje więcej surowców.



ORGANIZACJA NARODÓW ZJEDNOCZONYCH

Jeśli liczysz karty cudów, policz także *Organizację Narodów Zjednoczonych*. Gdy rozpatrujesz wydarzenie z ręki, dotyczy wszystkich graczy, jak gdyby zostało odkryte jako bieżące wydarzenie. Po jego rozpatrzeniu

zatrzymaj kartę, dzięki czemu będziesz mógł zagrać to wydarzenie w 1 z późniejszych faz politycznych.



CZERWONY KRZYŻ

Tego cudu nie można budować przy użyciu surowców – za kolejne etapy należy płacić żywnością. Otrzymujesz 6 za każdy zbudowany przez siebie etap.

Jak zawsze dzięki specjalnym technologiom konstrukcji możesz zbudować kilka etapów w ramach 1 akcji. Karta *Geniusz konstruktorski* pozwala Ci zbudować 1 etap, ale jego zniżka przepada – skorzystanie z tej karty jest tak naprawdę sposobem na pozbycie się jej z ręki. Inni gracze mogą budować ten cud w trakcie swoich faz akcji. Gracz wydaje 1 akcję cywilną i 3 żywności, aby zbudować 1 etap *Czerwonego Krzyża*, za co zdobywa 6 . Inny gracz może zbudować tylko 1 etap cudu w turze, ale nie traktuje tej czynności jak normalnej akcji budowania cudu, więc karty akcji i karty technologii konstrukcji nie mają tu zastosowania.

Niebieskie znaczniki zakrywające etapy cudu, które budują Twój przeciwnicy, pochodzą z Twojego banku, bo jesteś właścicielem cudu. Jeśli Twój niebieski bank jest pusty, użyj niebieskiego znacznika leżącego na Twojej dowolnej karcie technologii.

Gdy *Czerwony Krzyż* zostanie ukończony podczas tury dowolnego gracza, zlicz swoje kolonie i kolonie innych graczy obecne w grze – otrzymujesz punkty za nie wszystkie. Ponadto karta *Czerwony Krzyż* liczy się jako Twój cud bez względu na to, kto zbudował jego ostatni etap.



EMPIRE STATE BUILDING

W przypadku tego cudu nie rozstrzyga się remisów. Jeśli remisujesz z innym graczem pod względem jakiegoś wskaźnika, nie otrzymujesz za niego punktów kultury.

KARTY ERY III



PIERRE DE COUBERTIN

Ogłoszenie Igrzysk Olimpijskich nie jest akcją polityczną, więc możesz użyć tego efektu nawet wtedy, gdy zrezygnowałeś z akcji politycznej w ramach *Porozumienia międzynarodowego*. Gdy ogłaszasz Igrzyska Olimpijskie, połóż *Pierre'a de Coubertina* obok planszy militarnej, aby zaznaczyć, że ten efekt wszedł do gry. Efekt trwa od fazy politycznej Twojej bieżącej tury do momentu bezpośrednio przed fazą polityczną Twojej następnej tury. Gdy czas działania efektu dobiegnie końca, weź kartę lidera z powrotem, ale obróć ją o 45°, aby zaznaczyć, że już skorzystałeś z jej efektu.



MARLENE DIETRICH

Marlene Dietrich zwiększa efekt wszystkich Twoich kart teatrów najwyższego poziomu. Założmy, że masz 3 teatry poziomu II i technologię teatrów poziomu III, ale bez budynków. W tej sytuacji *Marlene Dietrich* zwiększa efekt 3 teatrów poziomu II. Jeśli jednak ulepszysz 1 z nich do poziomu III, efekt *Marlene Dietrich* będzie odnosił się tylko do tego 1 teatru. (Taka gwiazda nie mogła przegapić szansy zagrania w filmie!)

W wyniku efektu militarne tej karty Twoja 1 wybrana jednostka militarna liczy się za 2 – jej siła nie jest podwajana.

Jak zawsze Twoje jednostki militarne formują armie w taki sposób, aby zmaksymalizować Twój wskaźnik siły. Jeśli się zdarzy, że będziesz miał kilka armii, w tym armie przestarałe lub z samolotami, efekt tej karty może wprowadzić małe zamieszanie, ale pozostali gracze z pewnością pomogą Ci znaleźć rozwiązanie w tej sytuacji.

Ten efekt militarny ma także zastosowanie w przypadku armii biorących udział w kolonizacji. Na przykład wysłanie 2 jednostek piechoty i 1 jednostki kawalerii może się liczyć jak wysłanie 2 armii średniowiecznych. Nie możesz jednak wysłać tylko 1 jednostki piechoty i ogłosić wysłanie armii średniowiecznej – podwojenie działa na jednostki militarne faktycznie biorące udział w kolonizacji.



NELSON MANDELA

Liczba nadmiarowych ikon zadowolenia jest równa różnicy pomiędzy obecnym poziomem zadowolenia a numerem nad ostatnią pustą sekcją po lewej stronie Twojego żółtego banku.

Na przykład, jeśli masz 7 ikon zadowolenia, a ostatnia pusta sekcja ma numer 5, to masz 2 nadmiarowe ikony zadowolenia. Pamiętaj, że możesz mieć maksymalnie 8 ikon zadowolenia. Jeśli Twój żółty bank jest pusty, nie masz żadnych nadmiarowych ikon zadowolenia bez względu na to, ile ikon produkują Twoje karty.

AUTOR GRY: VLAADA CHVÁTIL

Ilustracje: Milan Vavroň

Dyrektor artystyczny: Dávid Jablonovský

Główny tester: Vít Vodička

Projekt graficzny: Filip Murmak

Układ graficzny: František Horálek

Tłumaczenie: Monika Žabicka

Dodatkowe ilustracje: Radim Pech

Projekt interfejsu: Jakub Politzer



© Czech Games Edition, luty 2020
www.CzechGames.com

Testerzy: Vitek, Kreten, Filip, Míra, Vodka, Marcela, Markéta, Michal, Fanda, David, Jurri, Jan, Moshmir, Elwen, Mln, Alne, Pavel, Rumun, Matúš, Ondra, Dávid, Jakub, Jirka, Paul, Nino, Křupin, Lefi, Jéha, Tomáš, Martin i wiele innych osób, które testowały, prezentowały i polubiły ten dodatek ©.

Testerzy wersji cyfrowej: uosen, Raist Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tianle, Beetlejuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Yang, Aaron Green, Brent Celmins, CarinaLaurinSakura, a440, Dirkules, ChrisCoyote, Ronnan, eNroamer, Scott Heise, 不拉魚, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, Kanjar, llwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little_hat, Frabac, Minasei, Ahuramazdatest, Bobisko, tinsyscribbler, Knock3r, mongoose01ca, superfrfy, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrostl, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr. Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleks Ahtiainen, thenobleknav, blizard, gallinule, Surfll, Artful Dodger, dwd75, Eshu, xsender, croloris, Qbert, Tamirys, tequila_j, vtytick, broskiumenyjora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Signtaulefty, Aardwolf44, yaop, evbot2000-test, Colorchard, LukeHeinz57, Scotchester, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta_kreska, Veli-Mikko Äijälä, Atsuki, Dakuske_240, DavidE, k_natsu, Skies, DownriverRick, Ferokerol, Posledni, tawlguymat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrechapus, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUS, michelcannone, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Petersson, Rychlik i inni.

Specjalne podziękowania dla: Vitka za cudowne połączenie kierownictwa i ogromnego zaangażowania w ten projekt; Matúša, Marceli, Jakuba, Dana i innych członków zespołu odpowiedzialnego za dostosowanie cyfrowej wersji dodatku do gier testowych online; Dávida, Milana i Fandy za to, że dodatek wygląda super; Jasona, Ondry i Dity za świetne teksty na kartach; dla wszystkich w CGE za wsparcie, pomysły i uwagi. Praca z Wami była naprawdę ogromną przyjemnością.

KARTY MILITARNE







ROZWÓJ PLANOWANIA

Gdy to wydarzenie zostanie odsonięte, do- bierz losowo 3 karty militarne z ery A z tych kart, które nie znalazły się w początkowej puli wydarzeń z ery A. Efekt karty, którą wybierzesz, ma zastosowanie tylko do Two- jej cywilizacji. Kilku graczy może wybrać tę samą kartę.



WIEKI CIEMNE

Założmy, że Twoja cywilizacja ma 9  – to o 5  więcej niż 4, więc 5  stanowi nad- wyżkę. W związku z tym Twoja cywilizacja traci połowę tej nadwyżki, zaokrąglając w górę, czyli traci 3 .




DO BRONI!

W rozgrywce 3- i 4-osobowej najłabsza cywilizacja traci 2 akcje cywilne i dobie- ra 2 karty militarne, a przedostatnia pod względem siły traci 1 akcję i dobiera 1 kartę. W rozgrywce 2-osobowej słabsza cywilizacja traci 2 akcje i dobiera 2 karty.

Jeśli cywilizacja nie może stracić określonej liczby akcji (przez kartę *Rebelia*), dobiera tyle kart, ile akcji faktycznie straciła. Jeśli karta *Do broni!* zostanie odkryta w erze IV, gracze wciąż tracą akcje cywilne, ale nie dobierają kart militarnych.



SWOBODA PRZEMIESZCZANIA SIĘ

Efekty obniżające koszty lub zapewniające zniżkę (technologie konstrukcji , *William Szekspir*, *James Watt*) mają zastosowa- nie do obu kart, tak jak podczas ulepszenia. Nie możesz używać kart akcji. Nie możesz przekroczyć swojego limitu budynków pu- blicznych.






AUTONOMICZNE TERYTORIUM

Gdy kolonizujesz to terytorium, wybierasz 1 z 4 przedstawionych na karcie nagród.



MIĘDZYNARODOWE NEGOCJACJE



Jeśli najłabsza cywilizacja ma mniej niż 3  albo mniej niż 3 , albo mniej niż 3 , efekt tej karty nie ma zastosowania.

Wyboru dokonuje gracz, który odsonił tę kartę wydarzenia. To oznacza, że decyzję będzie podejmować cywilizacja najłabsza, najsilniejsza albo neutralna.



PRZEMYSŁ ZBROJENIOWY

Rozstrzygając efekt tej karty, porównajcie swoje karty technologii jednostek militar- nych. Wystarczy, że karta technologii jest w grze – nie muszą się na niej znajdować żadne jednostki.

Porównajcie poziomy wszystkich technolo- gii i określcie, ile surowców powinna otrzymać cywilizacja z najwyższym poziomem technologii danego rodzaju. Cywilizacje otrzymują wszystkie surowce naraz. Na przykład jeśli masz otrzymać po 2  za każdy rodzaj technologii, w su- mie otrzymujesz 6 , co możesz przedstawić za pomocą 2 niebieskich znaczników na karcie *Węgiel*. Ten efekt działa tak samo jak bonusy produkcyjne opisane na str. 6.



AGRESJA: PORWANIE

Działanie tej karty ma następujące ograni- czenia:

- Nie możesz przekroczyć limitu kart na ręce.
- Nie możesz zabrać technologii o takiej samej nazwie jak karta, którą już masz na ręce lub w grze.
- Nie możesz wziąć 2 liderów z tej samej ery.

Możesz w ramach karty *Porwanie* zabrać przeciwnikowi kar- tę akcji, którą zagrasz jeszcze w fazie akcji tej samej tury. (Zasada zabraniająca zagrzywania kart akcji dotyczy kart wziętych w tej samej fazie akcji).

Jeśli gracze w zakryte karty, oglądasz karty cywilne przeciwnika tylko wtedy, gdy agresja się uda. Możesz zabrać 1 wybraną kartę albo nie zabierać żadnej karty.



HUZARZY

Siła taktyczna tej karty wynosi 2 plus po- ziom jednostki militarnej najniższego po- ziomu, która wchodzi w skład armii. Na przykład siła taktyczna Rycerzy i Czółgów to 3, ponieważ Rycerze mają poziom I. *Wo- jownicy Czyngis-chana* mają poziom 0 jako jednostki kawalerii, więc jakkolwiek armia *Huzarów* z taką jednostką dysponuje siłą taktyczną o wartości „2”. Najlepszą kombinacją są 2 jednostki *Czółgów*, które dają siłę taktyczną równą 5.

Jeśli ma kilka armii, każda z nich może mieć inną siłę tak- tyczną. Stwórz pary jednostek militarnych w taki sposób, aby otrzymać jak najwyższą wartość.

Dlaczego zdecydowaliśmy się dodać nowy element mecha- niki w przypadku tylko tej karty? Chcieliśmy stworzyć tak- tykę dla 2 jednostek kawalerii, ale testy wykazały, że tak- tyka o sile 3 jest za słaba, a ta o sile 4 – za mocna. Nowa mechanika rozwiązała ten problem i naprawdę bardzo nam się spodobała!