

Tempus

Gra dla 3 – 5 graczy

Autor: Martin Wallace

Witamy w świecie Tempusa !

Początek historii ludzkości. Ludy żyją rozsięte po całym świecie, mieszkając w prymitywnych chatkach, a przeżyć mogą tylko dzięki łowiectwu. Ale iskra cywilizacji już się żarzy i ludy świata Tempusa robią swoje pierwsze kroki w kierunku znanego nam dzisiaj „nowoczesnego” świata.

Tempus opisuje historię ludzkości na nowo: od wynalezienia pisma po zdobycie przestworzy. Gra podzielona jest na różne epoki, do których zakończenia każdorazowo prowadzi jakiś znaczący krok w rozwoju ludzkości, jak na przykład wynalezienie pracy na roli lub wynalezienie druku. Której cywilizacji uda się przejście do nowej epoki zależy od tego kto w danej rundzie gry dokona największego postępu w rozwoju. Każda epoka przynosi ulepszenia np. ochronę zdrowia lub większą mobilność. Ale żadna cywilizacja nie pozostaje zbyt długo za inną, ponieważ dobre idee rozprzestrzeniają się bardzo szybko.

Ogólny zarys gry

Na początku gracze muszą stworzyć świat Tempusa poprzez ułożenie elementów planszy na sześciokątnych, niebieskich polach wody. Wszyscy gracze rozpoczynają grę dysponując małą cywilizacją składającą się tylko z 3 pionów ludności – jest to „początek czasów”. Każda epoka składa się z kilku rund, w każdej rundzie, każdy z graczy przeprowadza 1 akcję, ruch, pomnożenie, walkę, postęp lub budowę miast. Jaki wpływ ma dana akcja zależy od aktualnej epoki. Czym bardziej zaawansowana epoka tym większe skutki danej akcji. Na zakończenie każdej epoki zostają przyznane punkty decydujące, która cywilizacja zdołała osiągnąć skok do nowej epoki. Punkty postępu zostają przyznane m.in. za posiadanie pionów ludności na polach z takim krajobrazem, jaki wymagany jest w następnej epoce, leżącej przed najbardziej rozwiniętym graczem. Gracze, którzy nie mogą przenieść się do nowej epoki, przenoszą się do niej automatycznie na końcu nowej epoki.

Zwycięzcą gry jest gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za kontrolę pól krajobrazu, za miasta i za wynalezienie lotów powietrznych.

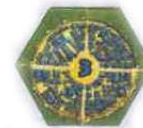
Zawartość



1 Plansza



12 elementów planszy (każdy o 7 polach krajobrazu)



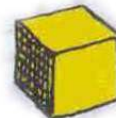
5 zestawów, każdy po 8 żetonów miast (3x wartość 2, 2x 3 i 2x 4)



5 zestawów, każdy po 16 okrągłych pionów ludności



5 zestawów znaczników akcji po 6 dla każdego



5 kostek epoki po 1 dla każdego



54 karty postępu



5 Pomocy Gracza



1 znacznik gracza startowego

Zawartość

Tablica epok

Tablica epok jest bardzo ważnym elementem gry. Z niej odczytywane jest jak daleko rozwinięta jest każda cywilizacja i jaką zdolność twórczą posiada dany lud.

W pierwszym rzędzie przedstawione są czynności, które mogą wykonać gracze:

Poruszanie Zasięg Nowe pokolenie Limit stosu Żegluga Postęp Akcje

Z lewej strony tablicy przedstawione są różne epoki:

Pismo
Rolnictwo
Budowa miast
Budowa dróg
Handel
Żegluga
Druk
Industrializacja
Kolej
Loty

	Poruszanie	Zasięg	Nowe pokolenie	Limit stosu	Żegluga	Postęp	Akcje
Starting Era Box	1	1	1	2	N	1/5	3
Schrift	1	1	1	2	N	2/5	3
Landwirtschaft	1	1	2	2	N	2/5	3
Städtebau	1	1	2	3	N	2/5	4
Straßenbau	1	2	2	3	N	2/5	4
Handel	2	2	2	3	N	2/5	4
Seefahrt	2	2	2	3	J	2/5	5
Buchdruck	2	2	2	3	J	2/7	5
Industrie	2	2	2	4	J	2/7	6
Eisenbahn	3	5	2	4	J	2/7	6
Luftfahrt							

Przykład: jeśli gracz ma swoją kostkę epoki w epoce pisma, może odczytać z pól w prawej rubryce obok pola pismo, jakie zdolności posiada on w tej epoce:

Gracz musi wykonać 3 akcje (otrzymuje 3 znaczniki akcji). Jeśli gracz zdecyduje się na „kartę postępu” może on dobrać 2 karty postępu i mieć w ręce maksymalnie 5 kart.

Gracz nie może wykonać ruchu na morzu.

Może on ułożyć na 1 polu tylko 2 pionów ludności.

Jeśli gracz zdecyduje się na akcję „nowego pokolenia”, otrzymuje on 1 nowy pion ludności.

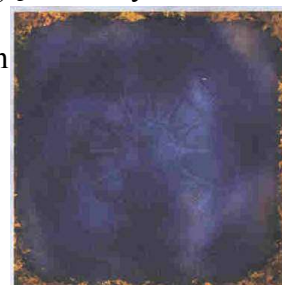
Jeśli gracz zdecyduje się na akcję „poruszanie”, może przemieścić 1 pion ludności o 1 pole.

W tych polach zostają umieszczone kostki epok i w trakcie rozgrywki zostają przemieszczane w dół. Dodatkowo oprócz symbolu reprezentującego epokę, na polach są pokazane rodzaje terenu, które odpowiadają jednemu z 4 z 5 możliwych terenów. (Na planszy epok nie znajdują się góry). Znaczenie rodzajów terenu zostanie wytłumaczone w rozdziale „Początek nowej epoki”.

Morze świata Tempusa

Na nim to gracze układają elementy terenu.

Elementy terenu zostają ułożone na sześciokątach i nie mogą zachodzić na siebie.



Miasto

Każdy z graczy posiada 8 żetonów „miasta” (3 o wartości 2, 3 o wartości 3 i 2 o wartości 4). Liczba na żetonie podaje koszty jego budowy (w postaci pionów ludności), liczbę punktów zwycięstwa i wartość obrony.



Pole odkładania kart postępu

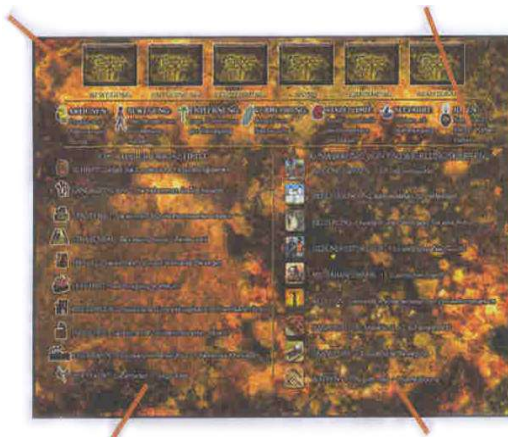
Na nim układa się w trakcie gry karty postępu.



Pomoc Gracza

Pomoc Gracza zawiera 4 obszary z informacjami. W górnej części pomocy znajduje się 6 pól. Pierwsze pole nazywa się „znacznik akcji”. Tam, na początku rundy umieszcza się znaczniki akcji, którymi gracz dysponuje w tej rundzie. Na pozostałe 5 pól w trakcie rozgrywki układane są zużyte znaczniki.

Pod nimi znajdują się opisy różnych akcji, których symbole znajdują się w kolumnach Tablicy Epok.



Z lewej strony znajdują się opisy 10 symboli różnych epok.

Z prawej strony znajdują się opisy 9 różnych kart postępu.

Elementy planszy

Z 12 elementów planszy zostaje stworzony świat Tempusa. Każdy z elementów jest inny. Na nich to znajduje się 5 różnych rodzajów terenu:



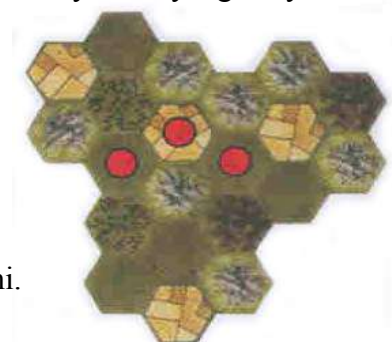
Karty postępu

Każda karta postępu posiada specjalną właściwość, na końcu tej instrukcji zostaną one dokładnie opisane. Każda karta postępu ma jako tło jeden rodzaj terenu. Pokazany rodzaj terenu jest bardzo ważny w przebiegu rozgrywki: dla ataku, obrony i punktów postępu. Dokładne znaczenie zostanie opisane w odpowiednich częściach tej instrukcji.



Przygotowanie rozgrywki

1. Każdy gracz otrzymuje 1 Pomoc Gracza, zestaw żetonów miast, pionów ludności, znaczniki akcji i kostki epok w jednym z kolorów. W zależności od liczby graczy pozostałe elementy gry trafiają z powrotem do pudełka. Części te nie będą wykorzystane w grze.
2. Pierwszym graczem startowym będzie ten z graczy, który ostatnio dokonał jakiegoś osobistego postępu lub miał jakiś błyskotliwy pomysł (lub zostaje on wyznaczony w dowolny inny sposób). Otrzymuje on znacznik gracza startowego.
3. Każdy gracz układa swoją kostkę epoki na najwyższe pole epok na tablicy epok. Znaczniki akcji 1, 2 i 3 zostają ułożone na polu „akcje” na pomocy gracza.
4. Elementy planszy zostają wymieszane i ułożone obok planszy. Rozpoczynając od gracza startowego i później według kierunku wskazówek zegara gracze układają po kolei po 1 elemencie planszy na morze świata Tempusa. Elementy planszy muszą stykać się co najmniej 1 brzegiem, z co najmniej 1 innym elementem planszy. Nie mogą powstawać żadne wyspy. Poza tym elementy planszy mogą być dowolnie układane. Możliwe jest, że powstaną morza wewnętrzne, to znaczy niebieskie pola heksagonalne otoczone przez pola lądu. W grze 3-osobowej używa się tylko 8 elementów planszy, w grze 4-osobowej 10 elementów i w 5-osobowej 12 elementów. Jeśli ze względu na brak miejsca element planszy nie może być ułożony, trafia on do pudełka w tej grze nie będzie już potrzebny.
5. Rozpoczynając od gracza startowego gracze układają po 3 pionów ludności na planszy. Każdy z graczy układa wszystkie 3 pionów zanim przystąpi do gry kolejny z graczy. Gracze muszą układać pionów tak by graniczyły ze sobą. Jeden gracz może ułożyć większą liczbę pionów ludności na 1 polu. Na początku gry obowiązuje jednak limit - najwyżej 2 pionów na 1 polu, tak jak zaznaczono na tablicy epok.
6. Karty postępu zostają wymieszane i ułożone na planszy jako zakryty stos.



* Sześciokąty lub pola heksagonalne będą od teraz nazywane po prostu polami.

Przebieg gry

Jedna runda w grze Tempus to jedna epoka. Każda epoka składa się z następujących 4 faz:

1. Podjęcia znacznika akcji
2. Ułożenia znacznika akcji i przeprowadzenia akcji
3. Postępu
4. Końca epoki



1. Podjęcie znacznika akcji

Każdy z graczy bierze tyle znaczników akcji ile zaznaczone jest w rzędzie „akcje” w linii pola epoki, w której znajduje się jego kostka epoki.

2. Ułożenie znacznika akcji

Ta faza trwa więcej rund akcji. W każdej rundzie akcji każdy z graczy, rozpoczynając od gracza startowego musi użyć znacznika akcji (chyba, że zagra kartę „rządy” patrz karty postępu). Gracz układa znacznik w polu swojej Pomocy Gracza, które odpowiada wykonywanej akcji. Ta sama akcja może być przeprowadzona w jednej rundzie przez większą liczbę graczy. W jednej rundzie gracz może przeprowadzić tę samą akcję więcej razy. Gracze mają do wyboru następujące 5 akcji:

Poruszanie

Nowe pokolenie

Walka

Dobranie karty postępu

Budowa miasta

Poruszanie




Istnieją 3 różne sposoby poruszania się:

Poruszanie na lądzie, poruszanie przez morze wewnętrzne i poruszanie przez morze. We wszystkich trzech przypadkach można zastosować kartę postępu „transport”. Patrz ostatnia strona instrukcji.

Poruszanie na lądzie: W tablicy epok można odczytać ile (kolumna 1) pionów ludności i jak daleko (kolumna 2) gracz może przemieścić. Przemieszczać można tylko pionów ludności. Miasta nie mogą być przemieszczane. Piony ludności nie mogą kończyć swojego ruchu na żetonie miasta. Piony ludności nie mogą być przemieszczane na, lub poprzez pola, na których znajduje się jeden lub więcej pionów ludności innego gracza. Jeśli pionów ludności mogą być przemieszczone dalej niż jedno pole, mogą przemieścić się poprzez własne miasto, jak również pole, na którym uzyskano już aktualny limit stosu. Na końcu ruchu limit stosu nie może być przekroczony. Aktualny limit stosu danego gracza można odczytać z tablicy epok. Piony ludności mogą być przesunięte tylko na inne pola lądu. Piony ludności mogą być przesunięte w góry. Piony ludności mogą być poruszone tylko raz w ciągu akcji.

Poruszanie przez morze wewnętrzne: Podczas układania planszy mogą powstać wewnętrzne morza. Morzem wewnętrznym jest jedno lub więcej niebieskich pól, które otoczone są zupełnie przez pola lądów. Od początku gry wszyscy gracze mogą pokonywać wewnętrzne morza. Ruch przez morze wewnętrzne oznacza przemieszczenie pionu ludności z graniczącego z morzem, pola lądu, na inne pole również graniczące z morzem. Przekroczenie morza wyczerpuje cały potencjał ruchu, to znaczy pion ludności, który na przykład może poruszyć się o dwa pola, nie może najpierw poruszać się jedno pole poprzez ląd, a później dalej przez morze.

Poruszanie przez morze : W tablicy epok można odczytać, czy dany gracz może poruszać się przez otwarte morze. Jeśli tak, może on przemieścić każdy, własny pion ludności z jednego pola wybrzeża na **KAŻDE** inne pole wybrzeża, które graniczy z otwartym morzem. Podobnie jak w przypadku morza wewnętrznego nie mogą być kombinowane ruchy ląd-morze, a ruch przez otwarte morze zużywa każdorazowo cały potencjał ruchu pionu ludności.

PRZYKŁAD: W tym przykładzie czerwony pion ludności może przesunąć się o dwa pola. Może przesunąć się na każde pole, które zaznaczone jest czerwonym haczykiem. Po przemieszczeniu nie może on w żadnym wypadku w tym ruchu przemieścić się jeszcze raz. Należy zwrócić uwagę, że może on przemieścić się na każde pole, graniczące z morzem wewnętrznym. Potem nie może on się już poruszać. Niebieski pion ludności może również przemieścić się o dwa pola. Może on przemieścić się na każde pole zaznaczone niebieskim haczykiem. Nie może on przemieścić się przez morze wewnętrzne. Może on przemieścić się przez swoje niebieskie miasto. Jeśli miasto należałoby do innego gracza, nie mógłby on przez nie się przemieścić.



Nowe pokolenie



Tablica epok podaje, ile nowych znaczników cywilizacji dany gracz może wprowadzić na planszę, jeśli wybierze akcję „pomnażania”.

- Nowe pionki ludności mogą zostać ułożone na łąkach, na których znajduje się przynajmniej jeden własny pion ludności.
- Na każdej własnej łące w trakcie jednej akcji „nowego pokolenia” może zostać ustawiony tylko **jeden** pion ludności.
- W trakcie ustawiania pionów ludności musi być zawsze zachowany aktualny limit stosu.
- Zasób własnych pionów ludności jest ograniczony. Jeśli gracz nie ma już więcej pionów, nie może on ustawić żadnego pionu na planszy.

Jeśli gracz posiada na przykład tylko jedno własne pole łąki, może on ustawić na planszy tylko jeden nowy pion ludności mimo że zgodnie z tablicą epok mógłby ustawić dwa nowe pionki.



Walka

W świecie Tempusa zaatakowanie innego gracza jest bardzo proste.

- Można zaatakować gracza, który kontroluje 3 pola lub mniej.
- Tylko aktywny gracz, czyli ten, który wykonuje właśnie swój ruch, może atakować. Aktywny gracz może zaatakować tylko z **jednego** pola, na którym znajduje się przynajmniej jeden jego pion ludności. Może on atakować tylko graniczące z nim pola przeciwnika.
- Aktywny gracz musi pokazać pole, z którego atakuje jak i pole będące obiektem jego agresji.
- Atakujący i broniący się mogą każdorazowo zagrać jedną lub więcej kart postępu aby pomóc sobie w walce.

Atakujący decyduje jako pierwszy czy chce zagrać karty postępu. Może on zagrać 1 kartę, więcej kart lub żadnej. Jeśli zagrywa 1 lub więcej kart, kładzie je zakryte przed sobą. Następnie decyduje o zagraniu kart podejmując broniący się i kładzie je otwarte przed sobą. Następnie swoje karty odkrywa atakujący.

Ostatecznie każdy z graczy sprawdza siłę swojego aktualnego pola.

- Każdy własny pion ludności (atakującego i broniącego się) posiada w walce siłę 1.
- Broniące się miasto posiada w walce siłę równą wydrukowanej na nim cyfrze.
- Każda zagrana karta, której symbol terenu zgodny jest z rodzajem terenu zaatakowanego pola, posiada siłę 1 dla gracza, który tę kartę zagrał.
- Każda karta broni, którą zagrał gracz ma dodatkowo 1 punkt siły walki.
- Każda zagrana przez obrońcę karta fortyfikacji liczy się dla niego jako 2 punkty siły walki.

Jeśli atakujący zaatakuje pole z miastem, obrońca wyznacza na jakim rodzaju terenu chce się bronić, zanim zostaną zagrane jakiekolwiek karty (aby obaj gracze wiedzieli, które karty postępu przyniosą dodatkowe punkty siły walki).

Walkę wygrywa gracz o największej sile walki, w razie remisu przegrywa atakujący.

Jeśli broniący się przegrywa, usuwa on wszystkie swoje pionki ludności, ewentualnie żeton miasta i wkłada z powrotem do swoich zapasów. Następnie atakujący przemieszcza tyle swoich pionów ludności z pola ataku na opuszczone przez przeciwnika pole, ile chce (ogranicza go limit stosu).

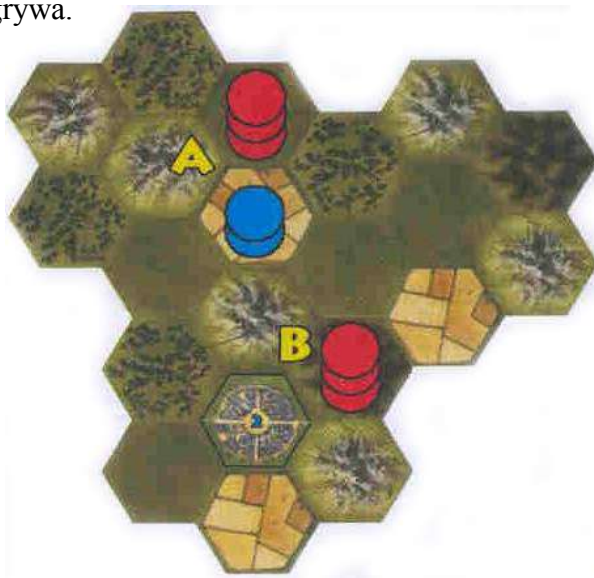
Jeśli atakujący przegrywa, usuwa on tylko jeden pion ludności z pola ataku i wkłada do swoich zapasów.

Wszystkie użyte w walce karty postępu zostają odłożone zakryte na stos kart zużytych.

Uwaga: Dozwolonym jest zainicjowanie ataku z pola o mniejszej liczbie pionów na pole o większej ich liczbie. (np. z pola z 2 pionami ludności zaatakowanie pola o 4 pionach).

PRZYKŁAD: W przykładzie „A” 3 pionki gracza czerwonego atakują 2 pionki gracza niebieskiego. Czerwony musi najpierw rozstrzygnąć, czy chce zagrać karty i zagrywa 1 zakrytą. Niebieski zagrywa wtedy 2 karty odkryte, kartę „fortyfikacji” z tłem terenu „łąki” i kartę transportu z tłem „lasu” (niebieski chce się jej pozbyć). Są to w sumie 2 dodatkowe punkty siły walki (za fortyfikację), niebieski ma więc siłę walki równą 4. Czerwony odkrywa swoją kartę – kartę „broni” z tłem „pól uprawnych”. To oznacza również dodatkowe 2 punkty dla czerwonego (1 za broń, 1 za pola uprawne), co daje w sumie 5. Czerwony wygrywa.

W przykładzie „B” 3 pionki gracza czerwonego atakują niebieskie miasto o sile 2. Niebieski musi podać na jakim terenie chce się bronić i jako rodzaj wybiera „las”. Czerwony zagrywa 2 zakryte karty, następnie niebieski 1 odkrytą. Karta niebieskiego gracza to „fortyfikacja” na tle „lasu”, co daje w sumie siłę 3, tak więc niebieski dysponuje w sumie siłą 5. Czerwony odkrywa pierwszą kartę – „oświaty” z tłem „lasu” i drugą „wodza” z tłem „pól uprawnych”. Pierwsza karta podwyższa siłę czerwonego o 1, druga jest w tej walce bezwartościowa (czerwony zagrał ją jako błąd w nadziei, że gracz niebieski zmarnuje dodatkowe karty). Czerwony ma w sumie tylko siłę równą 4. Niebieski wygrywa.



Karty postępu



Pod symbolem na tablicy epok zawsze znajdują się zawsze dwie cyfry. Pierwsza z nich podaje ile kart postępu gracz otrzymuje podczas akcji „dobranie kart akcji”. Druga cyfra określa ile kart maksymalnie może on mieć w ręce. Gracz musi dobrać karty zawsze, jeśli wybrał akcję dobierania kart. W wypadku tym musi on odrzucić nieużyte karty, jeśli liczba kart w ręku przekroczyła limit. Jeśli stos kart postępu zostanie wyczerpany, wymieszany zostaje stos kart zużytych i ułożony jako nowy stos kart.

Każda karta ma specjalne właściwości, które zostają wyjaśnione dzięki znajdującemu się na karcie rysunkowi i krótkiemu tekstowi. Tło kart pokazuje każdorazowo jeden z czterech (z w sumie pięciu) rodzajów terenu: łąkę, pola uprawne, las i wzgórze.



Istnieją 3 sposoby zastosowania kart postępu. Jedną możliwością to właściwości specjalne, opisane przez rysunek i tekst na karcie. Drugą możliwością to użycie tła karty jako bonusu w walce, atakując i broniąc się. Trzecią możliwością to zastosowanie rodzaju terenu tła jako bonusu w fazie postępu (patrz „postęp”).

- Zagranie karty postępu **NIE JEST UWAŻANE ZA AKCJĘ**, a tylko jako uzupełnienie akcji.
- Każdy gracz w swoim ruchu może zagrać tyle kart postępu ile zechce (ewentualnie może) aby wykorzystać ich właściwości specjalne.
- Dobrana karta postępu w trakcie akcji „dobranie karty postępu” może być natychmiast zagrana. Jeśli gracz wyciągnie na przykład kartę „wodza”, może dzięki niej przeprowadzić „darmowy” (to znaczy nie liczony jako akcja „walka”) atak.
- Aby wykorzystać właściwość lub bonus karty, gracz nie może mieć w ręce więcej kart niż dozwolone. Jeśli ktoś odrzuca nadliczbowe karty, nie może wykorzystać ani właściwości, ani bonusu tych kart.

- Karty postępu mogą być kombinowane z właściwymi akcjami gracza. Mogą być zagrane przed, w trakcie i po akcji.

Tak na przykład gracz mogący przemieścić 2 pionów ludności mógłby najpierw przesunąć 1 pion ludności, potem zagrać kartę postępu „religia” aby wymienić sąsiadujący pion, a następnie przesunąć ten wymieniony pion ludności.

Wszystkie właściwości specjalne kart postępu są opisane na końcu tej instrukcji, jak również na Pomocy Gracza.



Budowa miasta

W pewnym momencie rozgrywki bardzo ważnym staje się budowa miast. Ma to 2 powody: po pierwsze potrzebne są pionki ludności aby móc użyć je w innych rejonach, po drugie miasta przynoszą punkty zwycięstwa. Aby wybudować miasto gracz usuwa po prostu wszystkie pionki ludności z odpowiedniego pola i odkłada je do swoich zapasów. Następnie na polu tym gracz układa jeden ze swoich żetonów miast o wartości równej lub mniejszej liczbie usuniętych pionków (jeśli gracz miał na przykład na danym polu 4 pionki ludności, może on wybudować tam miasto o wartości 4, 3 lub 2). Jeśli wartość miasta jest niższa niż liczba usuniętych pionków, mimo to muszą one być wszystkie usunięte i trafiają do zapasów gracza.

- Miasto nie może zostać wybudowane obok innego miasta.
- Miasto nie może być wybudowane na polach „górze” (szare) ani na polach „mórz” (niebieskie).

Jeśli na jakimś polu zostaje wybudowane miasto, jego właściciel decyduje jaki rodzaj terenu to miasto reprezentuje, jeśli zostanie zaatakowane. Dodatkowo pole z miastem liczy się jako punkt postępu w fazie „postępu”.

PRZYKŁAD: Jeśli czerwony gracz chciałby tu wybudować jeszcze jedno miasto, mógłby dokonać tego tylko na polach oznaczonych czerwonym haczykiem.



3. Postęp

Faza postępu rozpoczyna się po tym jak wszyscy gracze użyli swoich znaczników akcji.

Może to oznaczać, że w późniejszych epokach niektórzy gracze wykonają więcej akcji niż inni.

W fazie postępu zostaje ustalone, który (którzy) gracz zdoła przenieść się do następnej epoki.

Najpierw jednak wszyscy gracze, których kostki epoki znajdują się jeszcze na poprzednim polu epoki, przesuwają swoje znaczniki na pole aktualnej epoki najbardziej wysuniętego gracza. To znaczy wszystkie kostki epok znajdują się na tym samym poziomie.

Następnie wszyscy gracze, począwszy od gracza startowego, mogą wyłożyć tyle zakrytych kart postępu ile zechcą (ewentualnie mogą). Kiedy wszyscy mieli już do tego sposobność, karty zostają odkryte i gracze obliczają całkowitą sumę swoich punktów postępu aby ustalić, kto z nich może przemieścić się do następnej epoki. Każdy gracz oblicza swoje punkty postępu w następujący sposób:

- Każdy własny pion ludności na polu o rodzaju terenu, który widać na najbliższym jeszcze nie zajęтым polu epoki, liczy się jako 1 punkt postępu.
- Każda własna zagrana karta postępu, z tłem o rodzaju terenu, który widać na najbliższym jeszcze nie zajęтым polu epoki, liczy się jako 1 punkt postępu.
- Każda własna zagrana karta „oświaty” liczy się jako 1 punkt postępu.
- Każde własne miasto na planszy liczone jest jako 1 punkt postępu.

Gracz z najwyższą liczbą punktów postępu przenosi się bezpośrednio do następnej epoki i przesuwa swoją kostkę epok na następne pole epok na tablicy epok. W wypadku remisu wszyscy jego uczestnicy przemieszczają swoje kostki.

W czasie całej rozgrywki dwukrotnie dochodzi do natychmiastowego nagrodzenia bezpośredniego przejścia do następnej epoki. Następuje to w epoce „Pisma” i „Druku”. Gracz lub gracze, którym udało się bezpośrednio przejść do tych epok otrzymują po 2 karty postępu. Inni gracze, którzy dopiero w fazie postępu następnej rundy przejdą do tych epok, nie otrzymują tego bonusu.

PRZYKŁAD POSTĘP: Kostka epok czerwonego gracza znajduje się w epoce „Handlu”, kostka gracza niebieskiego jest jeszcze w epoce „Budowy dróg”. W fazie postępu gracz niebieski przenosi się automatycznie również do epoki „handlu”. Następnie gracze podliczają punkty postępu aby zobaczyć kto przemieści się do następnej epoki „Żegluga”. Pole epoki ukazuje „las” jako wzorec rodzaju terenu. Gracz czerwony ma 5 pionów ludności na polach z „lasem” i zagrywa kartę z tłem „lasu”. Gracz niebieski otrzymuje 3 punkty postępu za swoje pionów ludności, 1 za miasto i 2 za zagraną kartę „oświata” z tłem „las”. Gracz czerwony ma 6 punktów postępu, niebieski również, tak więc obaj przemieszczają swoje kostki epok na następne pole epoki - „Żegluga”.



4. Koniec epoki

Wszyscy gracze biorą swoje znaczniki akcji z pól akcji i kładą z powrotem do swoich zapasów. Gracz startowy podaje na lewo znacznik gracza startowego.

Nowa epoka rozpoczyna się od fazy „podjęcia znacznika akcji”. Gra kończy się natychmiast na końcu rundy, w której jeden lub kilku graczy osiągnęło epokę „Lotów”.

Zwycięstwo

Na końcu rozgrywki wszyscy gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa aby wyłonić zwycięzcę. Punkty zwycięstwa otrzymuje się następująco:

- Każde pole oprócz pola „gór” kontrolowane przez gracza (to znaczy, na którym posiada on przynajmniej 1 pion ludności), warte jest 1 punkt zwycięstwa. Liczy się tylko liczba pól niezależnie od liczby pionów na nich się znajdujących.
- Każdy żeton miast ma wartość równą cyfrze znajdującej się na tym żetonie.
- Każdy gracz, którego kostka epok znalazła się w epoce „Lotów” otrzymuje za to 3 punkty zwycięstwa.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

W wypadku remisu pomiędzy graczami o największej liczbie punktów, o zwycięstwie decyduje jak największa liczba kart postępu w ręce. Jeśli i tu jest remis, decyduje liczba miast. Jeśli i tym razem nie doszło do rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

Podsumowanie tablicy epok



Poruszanie: podaje liczbę pionów ludności jaką gracz może przemieścić, jeśli wybierze akcję „poruszanie”. Każdy pion może być przemieszczony tą akcją tylko raz.



Odległość: Podaje maksymalną liczbę pól o jaką można przemieścić 1 pion ludności.



Nowe pokolenie: Podaje liczbę pionów jakie mogą zostać użyte podczas akcji „nowe pokolenie”, można ułożyć tylko 1 pion ludności na polu „łąki”.



Limit stosu: Podaje maksymalną liczbę pionów ludności jaka może znaleźć się na 1 polu. Może ona zostać podniesiona przez kartę „kanalizacja”.



Żegluga: Podaje czy ruch poprzez morze jest możliwy czy nie.



Postęp: Pierwsza cyfra podaje liczbę kart jaką gracz musi dobrać podczas akcji „karty postępu”. Druga cyfra podaje maksymalną liczbę kart jaką gracz może mieć w ręce. Kto podczas dobierania kart przekroczy ten limit musi odrzucić nadliczbowe karty.



Znaczники akcji: Podaje liczbę znaczników akcji jaką gracz otrzymuje na początku tej epoki.

Symbole epok i ich skutki



Pismo: Podnosi liczbę kart postępu, które muszą zostać dobrane podczas akcji „karty postępu”. Jednorazowy bonus 2 kart postępu dla graczy, którzy jako pierwsi dotrą do tej epoki.



Rolnictwo: Podczas akcji „nowe pokolenie” zostają użyte 2 nowe pionki ludności.



Budowa miast: Limit stosu zostaje podniesiony do 3 i gracze otrzymują 4 znaczniki akcji.



Budowa dróg: Podczas akcji „poruszania” pionki ludności mogą zostać przemieszczone do 2 pól.



Handel: Podczas akcji „poruszanie” można przemieścić 2 pionki ludności.



Żegluga: Pionki ludności mogą zostać przemieszczane przez otwarte morze i gracze otrzymują 5 znaczników akcji.



Drukowanie: Limit kart w ręce wynosi 7. Jednorazowy bonus 2 kart dla graczy, którzy jako pierwsi przejdą do tej epoki.



Industrializacja: Limit stosu podwyższony do 4.



Budowa kolei: Podczas akcji „poruszania” można przemieścić 3 pionki ludności. Odległość ruchu w trakcie akcji „poruszania” wydłuża się do 5 pól.



Loty: Bonus 3 punktów zwycięstwa na końcu gry.

Opis kart postępu



Oświata: Liczona jako 1 punkt jeśli zagrano ją podczas fazy „postępu”. Dzięki terenowi tła może przynieść 1 dodatkowy punkt postępu.



Fortyfikacje: Liczone jako 2 punkty siły dla obrońcy. Dzięki terenowi tła siła walki może być zwiększona o 1.



Służba zdrowia: Możesz ułożyć dodatkowy pion ludności, jeśli jako akcję wybrałeś „nowe pokolenie”. Mimo to na polu „łąki” można umieścić tylko 1 pion.



Wódz: Podczas swojego ruchu możesz dokonać darmowego ataku, **przed** lub **po** Twojej normalnej akcji.



Transport: W trakcie akcji „poruszania” możesz przemieścić dodatkowy pion ludności. W jednym ruchu nie możesz przemieścić tego samego pionu.



Kanalizacja: Na 1 polu możesz przekroczyć limit stosu. Możesz zagrać kolejne podobne karty aby ponownie powiększyć limit stosu na jednym lub większej liczbie pól. (2 karty kanalizacji powiększają na przykład limit stosu 1 pola o 2 lub 2 pól o 1 pion. Jeśli przemieścimy 1 pion z pola o podwyższonym limicie, limit ten powraca do normalnego stanu.



Broń: Liczona jako 1 punkt siły walki dla atakującego jak i obrońcy. Dzięki terenowi tła może przynieść 1 dodatkowy punkt siły walki.



Religia: Możesz przemieścić 1 sąsiadujący pion innego gracza na kontrolowane przez ciebie pole i tam wymienić go, to znaczy zastąpić go swoim. Nie jest to możliwe, jeśli nie masz już własnego pionu w zapasie lub gdybyś przekroczył tym samym limit stosu (chyba, że równocześnie zagrywasz „kanalizację”).



Rządy: Możesz zagrać drugi znacznik akcji i natychmiast przeprowadzić akcję zaraz po tym kiedy zakończy się pierwsza (robisz podwójny ruch) LUB pasujesz w fazie akcji. Pasowaniem nazywa się zablokowanie znacznika akcji dla późniejszej rundy akcji. Połóż tę kartę przed sobą jeśli ją zagrywasz. Jeśli pasujesz, ułóż znacznik akcji na tej karcie (i użyj go jako ostatniego). Podczas drugiej akcji ułóż znacznik w miejscu układania znaczników, a karta niech leży przed tobą aby nie zapomnieć, że miałeś drugą akcję. Wszystkie przesunięte przez pasowanie akcje muszą być przeprowadzone jeszcze w tej rundzie. Nie mogą być „zaoszczędzone” na następne rundy. Ta karta nie daje żadnych dodatkowych akcji.