

HISTORIA

Odtwórz ostatnie dwanaście tysięcy lat historii: od zarania cywilizacji, poprzez uprawę ziemi i nawigację, energię nuklearną, a później dalej, w przyszłość!

W Historii każdy Gracz kontroluje rozwój cywilizacji, rozpoczynając od późnej epoki kamienia łupanego. Celem jest rozwinięcie swojej Cywilizacji od pierwszych iskierek ognia, aż do rozwoju osobliwości, poprzez odkrywanie nowych technologii i rozszerzanie własnych wpływów na planecie. Handluj z bardziej rozwiniętymi sąsiadami, aby nauczyć się nowych technologii albo wykorzystuj teren, żeby uzyskać więcej sił na przyszłe działania. Rozwijaj zaplecze militarne i prowadź wojny z innymi graczami. Budowanie wspaniałych cudów pozwala Cywilizacji na zajęcie pozycji przed innymi oraz – w późniejszej fazie gry – przyciągnięcie turystów. Przywódcy i narodowi doradcy pomogą ci w prowadzeniu Cywilizacji ku upragnionym celom.

Zwycięzcą będzie gracz, który będzie miał największy wpływ na historię ludzkości.

TWÓRCY

Projekt gry: Marco Pranzo

Ilustracje: Miguel Coimbra and Marina Fischetti

Development: Michele Quondam

Angielskie tłumaczenie zasad: Paul Grogan

Szczególne podziękowania dla przyjaciół twórcy gry w Rzymie (Virginio Flaminia Carlo Claudia), grupie Verme Jena (Giacomo Luca Alessandro Vittorio Ricardo Paolo) i wielu przyjaciołom, którzy nadal ze mną rozmawiają, nawet po tym, jak przetestowali Historię (Mauro Sonia Stefano Francesca Alessandro Marco Flaminia Alessio Marco Adolfo Eleni Luca) oraz wielu innym osobom. Specjalne podziękowania dla Paula Grogana, Michele Morosini, Giandomenico Martorelli, Davide Favargiotti, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Sticchi, wszystkich testerów gry z Civetta Rome Game-bar i wielu innym, których jest zbyt dużo, żeby wszystkich tutaj wymienić.

Szczególne podziękowania dla osób, które umożliwiły wydanie tej gry Vincent Jehl, Piero Natoli, Morris Montenero, Luca Di Gennaro, Pierpaolo Colancecco, Donn Maguire, Alexios Mavroudakis, Janusz Marchewa, Philippe Nauny, Andrea Prampolini, Andrea Mecci, Stefano Francesi, Sergio Montes Congostrina, Clive Patmore, Giulio Virzo, Pierpaolo Capezzeria, Fabrizio Senesi, Alessandro DeSantis, Nicolas Pupat, Josep Armengol Jové, Paolo Giovanni De Antoni, Paolo Camanzi, Ryan Goodson, Paul Heald, Tissier Samuel, Yoshinori Kuno, Kevin Rohrer, Alex Sandomirski, ChrisAllumi, Reid Goldin, Osamu Hirai, Lyndon Martin, Raymond Regular, Joe Willette, William Loudon, Pankaj Gupta, Benjamin Scheiner, Alisa Yamanaka, Rodrigo Atherino, Nelson Cox and Lori Phillips, Mark Stanoch, William S. Walker, David Minken, Ryan Jones, Good Games Melbourne, Gregory Gurski, Laurent Bourdat, Arnaldo Lefebvre, Simon Kennerley, Sean Chen, Andreas Giese, Kristofer Dingwell, R Wauls, Tony Simpkins, Tony Brum, Michael okelly, Alain Rameau, Cornelis DeBruin, Cyril Blin, Wayne L. Giza, Christopher McKeon, matthew miller, Kristin Olson, Mike Manfrin, Alexis Desgagné Hébert, Joseph E. Pilkus III, Yosuke Miyoshi, Patrick Menard, Konstantin Goreley, Maystadt michael, Robert Duman, Lawrence Hurst, Ron Isdale, Derek Nangle, Michael Dillenbeck, Julio dos Santos Rodrigues, Mr Sevy Singh, Johannes Haseitl, João Umberto Ciocca de Almeida, Ilan Spieler, Angie Hamill, Dario Compelta, Martin A Lawrence, Robert Corbett, Nathan Henderson, Maurizio Filardi, Mattias Lonnqvist, Chuck Lazarow, Glen Shakespeare, Christian A. Doub, Sean Restall, Magnus Kristiansen, Susan Grogan, John Thomasser, Marc Rohroff, Sebastian Stöber, Erik Seelen, Tomas Baczewski, Petra Dorfmueller, David Ruddat, Dirk Bosawe, Tom Snäll, Tobias Schlosser, Rene Schwerin, Tomas Lang, Niclas Granström, Frank Winter, Sebastian Brauer, Andreas Wirtz, Andrea und Patrick Lüscher-Caderas, Kai Tiedge, Thomas Knobloch, Johannes Mahnke, Daniel Reinsch, Tomas Ringhof, Daniel "Erhardsson" Hansch, Marco Engel, Marco Engel, Oliver Kreuels, Dirk Bosawe, Petra Alberti, Michael Kiggel König, Daniel Bischo_ erger, Christian Blanz, Sebastian Alexander Ernst Peter Böttger, Ulrich Hilverkus, Joachim Schöler, Walter Floth, Gary Duke, Kay Schroeder, Wolfram Herre, Frank Scholtz, Alexander Spahr, Lasse Hynninen, Andre "Teacher" Pape, Michael Werner, Jan Ludwig, Tom Heiko Tennert, Hans Braunhuber, Helga Duffner, Michael Schalles, Sebastien Duval, Hartmut Madlener, Liem-Binh Tran, Ivano Brindisi, Marco Lotti, Mark Ashton, Marco Fregoso, Alessio Buzzanca.



54

KOSTKI WŁADZY



12

KART WYDARZEŃ



16

ŻETONÓW
TERYTORIÓW

35

KART DORADCÓW

2 ZNACZNIKI
CZASU

6

KART POMOCY



PLANSZA



48

KART CUDÓW



18

KART
PRZYWÓDCÓW

60

KART AKCJI



7

KART CIVBOTÓW



6

ZNACZNIKÓW
MATRYCY12 ZNACZNIKÓW
PUNKTÓW/TURY



PLANSZA DO GRY

Plansza do gry jest podzielona na kilka części:

Mapa: Podzielona na terytoria. Biała granica pomiędzy dwoma terytoriami wskazuje na to, że są one sąsiadujące.

Koło czasu: Używane do przedstawiania upływającego czasu. Zewnętrzny okrąg jest podzielony na 4 części, z których każda reprezentuje turę gry. Wewnętrzny okrąg ukazuje trzy ery gry.

Tor punktów zwycięstwa: Używany do oznaczania punktów zwycięstwa (PZ) graczy. Kiedy cywilizacja zyskuje PZ, przesunąć znacznik PZ na torze.

Tor porządku tury: Używany do śledzenia kolejności rund graczy.

Matryca rozwoju: Przedstawia poziom militarny każdej cywilizacji (pionowo) i poziom technologiczny (poziomo).

Bonus rządów: Wskazuje bonus związany z każdą formą rządów.

Pula wykorzystanych kostek. Dwa jednakowe pola, które zawierają wykorzystane kostki wszystkich graczy. Kostki w tych pulach nie są dostępne do wykorzystania w wykonywanych akcjach.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieść **planszę do gry** na stole.
2. Ustaw znaczniki czasu na **kole czasu**: jeden na pozycji startowej znacznika tury ★, a drugi na centralnym torze ery, na erze I.
3. Podziel **karty cudów** na 3 talie (jedna na każdą erę – sprawdź liczbę kropek z tyłu kart). Przetasuj każdą talię i połóż je obok planszy do gry, rewersem do góry. Wyciągnij z talii Ery I liczbę kart odpowiadającą liczbie graczy +2 i umieść je awersem do góry na stole, tworząc w ten sposób *szereg cudów*.
4. Losowo wyznacz każdemu graczowi cywilizację (albo pozwól graczom wybrać) i daj im odpowiadające danej cywilizacji 10 **kart akcji**. Z tych kart odłóż karty wojny ✕ i turystyczne 📖 (te mogą zostać pozyskane później w grze). Pozostałe 8 kart akcji tworzy rękę gracza.
5. Daj każdemu graczowi 5 odpowiadających jego cywilizacji **kart doradców**. Każdy gracz tasuje swoją własną talię doradców i umieszcza ją na stole rewersem do góry, dobierając górną kartę na rękę.
6. Każdy gracz bierze 4 **kostki władzy** w odpowiadającym jego cywilizacji kolorze, umieszczając 1 z nich w puli wykorzystanych kostek na planszy i zatrzymując pozostałe 3 kostki przed sobą. Pozostałe kostki należy umieścić w ogólnych zasobach. Zaawansowani gracze, którzy pragną rozegrać bardziej wymagającą grę, mogą rozpocząć rozgrywkę z jedynie 3 kostkami i żadną w puli wykorzystanych kostek.
7. Losowo określ kolejność rozgrywania tur przez graczy i oznacz ją na torze porządku tury.
8. Każdy z graczy umieszcza znacznik PZ na pozycji 0 na torze PZ i znacznik matrycy w lewym dolnym rogu na **matrycy rozwoju**.
9. Umieść losowy **żeton terytorium** awersem do góry na każdym terytorium na mapie. Pozostałe żetony należy odrzucić.
10. Podziel **karty przywódców** na 3 talie (jedna na każdą erę – sprawdź liczbę kropek z tyłu kart). Ostatni gracz w kolejności porządku tury dobiera liczbę kart z pierwszej talii ery odpowiadającą liczbie graczy +1 (w grze na 6 graczy dobieranych jest 6 kart). Sprawdza je i wybiera jedną, podając pozostałe karty następnemu graczowi, w kolejności odwrotnej do porządku tury. Tę procedurę należy powtarzać, aż wszyscy gracze będą mieli kartę przywódcy. Wszystkie pozostałe karty zostają odrzucone. Karty przywódcy należy następnie położyć awersem do góry przed każdym z graczy.
11. Podążając za porządkiem tury, każdy gracz kładzie jedną **kostkę władzy** na pustym terytorium na mapie. Sugeruje się, żeby w pierwszej grze unikać rozpoczęcia zbyt daleko od innych cywilizacji.

ROZGRYWKA

Gra jest podzielona na **3 ery**. Każda era jest podzielona na **4 tury**, co daje w sumie 12 tur w całej grze.

Na końcu każdej tury wszyscy gracze rozpatrują akcje wskazane przez aktualnie rozgrywany segment koła czasu (patrz „Koniec tury”, paragraf 4), a następnie znacznik tury jest przesuwany zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnej sekcji.

Po 4 turach, kiedy koło czasu jest ukończone, znacznik ery jest przesuwany do następnej ery, a znacznik tury jest umieszczany na pierwszym segmentcie. Po zakończeniu ostatniej tury w trzeciej erze gra się kończy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zwycięzcą zostaje gracz, który pod koniec gry ma najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który ma wyższą sumę poziomu militarne i technologicznego.

TURA

Tura składa się z różnej liczby rund akcji, w zależności od liczby zagranych **kart akcji**. W każdej rundzie akcji gracze wybierają i wykonują akcje poprzez zagranie kart akcji i/lub doradców ze swojej ręki.

KARTY AKCJI

Żeby wykonać akcję, każdy gracz jednocześnie wybiera liczbę kart akcji i/lub doradców ze swojej ręki i kładzie je przed sobą awersem w dół.

Liczba kart, które mogą zostać zagrane w rundzie akcji za-

leży od poziomu technologicznego cywilizacji. Początkowa liczba dostępnych akcji to 1. Jeśli gracz jest na 5 poziomie technologicznym (Koło), może rozegrać do 2 kart. Jeśli gracz jest na 13 poziomie technologicznym (Medycyna), może rozegrać do 3 kart.

Kiedy wszyscy gracze wybrali już swoje karty, odsłaniają je jednocześnie.

Zagrywanie kart musi przebiegać według poniższych reguł:

- W każdej rundzie musi zostać zagrana **co najmniej 1 karta akcji/doradcy**, nawet jeżeli nie może zostać rozpatrzona.
Przykład: Tomasz może zagrać 2 karty akcji na rundę. Może, jednakże, zdecydować, żeby zagrać tylko jedną. Dorota może zagrać tylko jedną kartę i musi rozegrać jedną kartę akcji/doradcy w każdej rundzie.
- Kiedy karta zostaje odkryta, **nie może zostać wycofana**: akcja musi zostać wykonana, jeśli jest to możliwe.
- Niektóre akcje kosztują **kostki władzy**, które gracz musi mieć dostępne przed sobą, żeby wykonać daną akcję. Kiedy kostki władzy są wykorzystane, należy je przesunąć do jednej z **pul wykorzystanych kostek** na planszy.
- Gracze rozpatrują wszystkie zagrane karty akcji **w kolejności zgodnej z porządkiem tury**.
- Gracz decyduje o kolejności rozpatrywania zagranych przez siebie kart akcji.
- Niektóre karty akcji mają zarówno **podstawową akcję**, jak i **zaawansowaną akcję**.

- Niektóre akcje mają **wymagania**. Jeżeli wymaganie nie zostało spełnione, akcja nie wywiera efektu.



Przykład: Żeby wykonać zaawansowaną akcję najazdu cywilizacja musi mieć osiągnięty co najmniej 10 poziom technologiczny (proch strzelniczy).

Gdy karta akcji zostanie rozpatrzona, należy ją umieścić awerssem do góry w **kolejce kart odrzuconych** gracza (karty powinny być umieszczone tak, żeby ikony akcji były widoczne).

Karty doradców po rozpatrzeniu są umieszczane na spodzie talii doradców, nie trafiają do kolejki kart odrzuconych.

Kolejka kart odrzuconych

Karta rozpatrzona przez gracza jako ostatnia (oznaczona na obrazku czerwoną ramką) jest umieszczana na innych kartach, tak jak zostało to pokazane.



Kiedy wszyscy gracze rozpatrzą już swoje zagrane karty, rozpoczyna się nowa runda akcji. Ten proces jest powtarzany dopóki **jeden lub więcej graczy nie rozegra akcji rewolucji**.

OPIS AKCJI



Militarne: rozwiń siłę militarną cywilizacji. Gracz używa 1 kostki władzy, żeby zyskać 1 poziom militarny: przesunąć znacznik na matrycy rozwoju o jedno pole do góry i odłóż kostkę władzy do puli wykorzystanych kostek.

Zaawansowana akcja (wymaga obróbki metalu) pozwala graczowi na użycie 3 kostek władzy w celu uzyskania 2 poziomów militarnych.

- Jeśli cywilizacja **nie może zwiększyć** swojego poziomu militarnego w związku z tym, że nie ma przestrzeni do poruszenia się, akcja nie wywiera żadnego efektu. Jednakże jeśli znacznik jest **już na szczycie** matrycy rozwoju (Poziom 16), każde zwiększenie poziomu zamiast tego **daje 2 PZ**.
- Bonus przyznawany przez nowy poziom militarny (patrz strona 8) jest uzyskiwany natychmiast i może zostać wykorzystany w następnej akcji **podczas tej samej rundy akcji**.



Niebieski gracz nie może rozwinąć swoich militariów. Najpierw musi rozwinąć technologię.



Technologia: Odkrywaj nowe technologie.

Gracz używa 1 kostki władzy, żeby uzyskać 1 poziom technologii. W tym celu przesunąć znacznik na matrycy rozwoju o jedno pole w prawo i odłóż kostkę do puli wykorzystanych kostek.

Zaawansowana akcja (wymaga Nauki) pozwala graczowi na wykorzystanie 3 kostek władzy w celu uzyskania 2 poziomów technologii.

- Jeśli Cywilizacja nie może zwiększyć swojego poziomu technologii, ponieważ nie ma miejsca, żeby się poruszyć, akcja nie wywiera żadnego efektu. Jednakże jeśli znacznik jest już wysunięty najdalej na prawo na matrycy rozwoju (Poziom 16 - Osobliwość), każde następne zwiększenie poziomu technologii **daje 2 PZ**.
- Bonus przyznawany przez nowy poziom technologii (patrz strona 9) jest uzyskiwany natychmiast i może zostać wykorzystany **podczas tej samej rundy akcji**.



Niebieski gracz nie może rozwinąć swojej technologii.

Musi najpierw rozwinąć swoje militaria.



Sztuka: Buduj cuda. Gracz używa 1 kostki władzy, żeby zabrać 1 kartę cudu z szeregu cudów. Cud jest umieszczany w jego obszarze gracza, a kostka władzy jest umieszczana w puli wykorzystanych kostek. **Zaawansowana akcja** (wymaga Pisania) pozwala graczowi na wykorzystanie 3 kostek władzy w celu wzięcia 2 cudów.

- Karty cudów mogą być aktywowane w celu wykorzystania znajdujących się na nich bonusów, w rundzie akcji gracza, poczynając od kolejnej akcji (w tej samej lub kolejnej rundzie). Aktywowane karty cudów należy obrócić o 90 stopni.
- Karty w szeregu cudów na stole **nie są uzupełniane**. Szereg cudów jest uzupełniany jedynie w sposób określony na kole czasu (strona 8).



Wykorzystywanie: Wykorzystaj swoją własną populację. Gracz odzyskuje do 2 kostek władzy w swoim własnym kolorze z puli wykorzystanych kostek na planszy i/lub na mapie. Jeśli gracz opuszcza terytorium poprzez usunięcie swojej kostki, wówczas ten gracz traci liczbę PZ odpowiadającą wartości PZ żetonu terytorium.

Zaawansowana akcja (wymaga Prasy drukarskiej) pozwala graczowi na wydanie 1 PZ w celu odzyskania 4 kostek władzy.

Akcja wykorzystania może zostać wykonana nawet jeśli pula wykorzystanych kostek zawiera mniej kostek, niż gracz ma odzyskać. Wtedy gracz odzyskuje po prostu wszystkie swoje kostki.



Ekspansja: Rozszerz wpływ cywilizacji na mapie. Gracz umieszcza 1 kostkę władzy na terytorium sąsiadującym z jednym z obecnie zajmowanych przez niego terytoriów.

Akcja zaawansowana (wymaga Koła) pozwala graczowi na odzyskanie 1 kostki władzy przed umieszczeniem kostki na mapie.

- Cywilizacja, która posiada technologię **Nawigacji** może przeprowadzić ekspansję na **dowolne terytorium**.
- Ameryka i Rosja **nie** sąsiadują ze sobą. Centralna Ameryka i Ameryka Południowa sąsiadują ze sobą poprzez Kanał Panamski. Oceania i Indochiny sąsiadują ze sobą, ponieważ dzielą granicę.



Handel: *Cywilizacja handluje z sąsiadującymi z nią cywilizacjami, które mają wyższy poziom technologiczny.* Gracz, który używa handlu zyskuje 1 poziom technologii.

W podstawowej akcji sąsiadująca cywilizacja, z którą handel jest przeprowadzany, zyskuje 2 PZ.

W **zaawansowanej akcji** (wymaga Nawigacji) zamiast tego zyskuje ona 1 PZ.

- Cywilizacja, która ma technologię **Nawigacji**, może handlować z **dowolną cywilizacją**.
- Cywilizacje, które współdzielą terytorium są uważane za sąsiadujące.



Najazd: *Zaatakuj sąsiadów.* Cywilizacja przeprowadza najazd na sąsiadującą cywilizację, która ma niższy poziom militarny. Zauważ, że cywilizacje na tym samym terytorium, co ty, są uważane za sąsiadujące i mogą zostać najebrane.

Najeżdźca odzyskuje 1 kostkę władzy we własnym kolorze z puli wykorzystanych kostek i zyskuje 1 PZ.

Zaawansowana akcja (wymaga Prochu strzelniczego) pozwala graczowi na odzyskanie do 2 kostek władzy i zyskanie 2 PZ.

- Jeśli nie ma **żadnej sąsiadującej cywilizacji** z niższym poziomem militarnym najazd **nie wywiera żadnego efektu**.
- Jeśli gracz nie jest w stanie odzyskać wszystkich kostek władzy PZ nadal są przyznawane.



Przykład: *Cywilizacja Doroty (niebieska) jest umiejscowiona w Afryce. Może ona najeżdżać fioletową cywilizację w Południowej Ameryce, ponieważ posiada technologię Nawigacji. poziom militarny Doroty jest wyższy, niż drugiej cywilizacji, więc odzyskuje ona 1 kostkę władzy i zyskuje 1 PZ.*

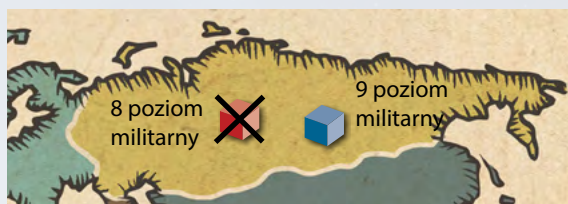


Wojna: *Wypowiedz wojnę cywilizacji, z którą dzielisz to samo terytorium.* Karta akcji wojny jest dostępna jedynie, gdy poziom technologiczny cywilizacji wynosi co najmniej 2 (Rolnictwo).

Cywilizacja z wyższym poziomem militarnym wygrywa wojnę i zyskuje 2 PZ. Przegrany usuwa swoją kostkę władzy ze spornego terytorium na mapie i umieszcza ją w puli wykorzystanych kostek.

W zaawansowanej wojnie (wymaga Energii nuklearnej) zwycięzca zyskuje 4 PZ.

- Kiedy karta akcji wojny została zagrana, wojna musi zostać przeprowadzona, nawet jeśli gracz nie może wygrać albo żadna cywilizacja nie może zostać zaatakowana.
- W przypadku takiego samego poziomu militarnego po obu stronach, wojna nie wywiera żadnego efektu.
- Gracz nie może stracić swojej ostatniej kostki na mapie: Jeżeli gracz przegra wojnę i ma usunąć z mapy swoją ostatnią kostkę, jego przeciwnik nadal zyskuje PZ, ale kostka nie zostaje usunięta.
- Jeśli więcej niż dwie cywilizacje mają kostkę władzy na tym samym terytorium, to atakujący decyduje o tym, kto będzie zaatakowany.



Przykład: *Dorota (niebieska) i Tomasz (czerwony) dzielą to samo terytorium. Tomasz ma poziom 8 militarny, a Dorota 7. Dorota zagrywa zaawansowaną akcję militarną, podczas gdy Tomasz rozgrywa akcję wojny. Zgodnie z porządkiem tury Dorota wyprzedza Tomasza, więc jej akcja militarna zostaje rozpatrzona jako pierwsza i Dorota osiąga 9 poziom militarny. Kiedy Tomasz rozpatruje swoją akcję wojny, zakładając, że Tomasz nie dzieli z nikim żadnego innego terytorium, przegrywa wojnę oraz to terytorium, a Dorota zyskuje 2 PZ.*



Turystyka: *Zachęcaj turystów, żeby odwiedzić twoje cuda.* Karta akcji turystyki jest dostępna jedynie, jeżeli poziom technologiczny cywilizacji wynosi co najmniej 12 (Przemysł). Gracz zyskuje 1 PZ za każde cztery cuda (zaokrąglone w dół).

Zaawansowana turystyka (wymaga Internetu) pozwala graczowi na zyskanie 1 PZ za każde trzy cuda (zaokrąglone w dół).



Rewolucja: *Wyznacza ostatnią rundę akcji w danej turze.* Akcja rewolucji (albo doradcy z efektem rewolucji) nie może zostać zagrana jeśli kolejka kart odrzuconych gracza zawiera mniej niż 3 karty akcji w momencie wyboru akcji.

Jeżeli w rundzie zagrywasz więcej niż jedną kartę akcji, akcja rewolucji musi zostać rozegrana jako ostatnia.

Gracz, który zagrał kartę rewolucji zabiera ostatnią (najnowszą) kartę z kolejki kart odrzuconych (zazwyczaj samą akcję rewolucji) i jedną kartę swojego wyboru .

Przykład: *Kolejka kart odrzuconych Tomasza zawiera 2 karty. Może on zagrać 3 karty akcji na rundę. Jednakże nie może zagrać akcji rewolucji, ponieważ jego kolejka kart odrzuconych na początku rundy akcji zawierała jedynie 2 karty.*

Na końcu rundy akcji, podczas której została zagrana 1 lub więcej kart rewolucji, **rozpoczyna się procedura końca tury**, a znacznik tury zostaje przesunięty do następnej sekcji na kole czasu.

PRZYKŁAD TURU

W grze bierze udział 3 graczy. Cywilizacja **Eli** znajduje się na Środkowym Wschodzie, **Dorota** ma swoją w Chinach, a **Grzegorz** w Ameryce Północnej. Początkowy porządek tury to Ela, Dorota i Grzegorz.



Gracze jednocześnie zagrywają karty akcji. **Ela** zagrywa technologię, **Dorota** zagrywa militaria, a **Grzegorz** zagrywa ekspansję. Akcje są rozpatrywane zgodnie z porządkiem tury.



Ela używa 1 kostki władzy i zyskuje 1 poziom technologii. **Dorota** używa 1 kostki władzy i zyskuje 1 poziom militarny.



Grzegorz przesuwając jedną kostkę władzy na mapę, rozszerzając zasięg swojej cywilizacji na Amerykę Centralną.

Rozpoczyna się następna runda akcji. **Ela** zagrywa ekspansję, **Dorota** zagrywa najazd, a Grzegorz zagrywa technologię.



Ela rozszerza zasięg swojej Cywilizacji w głąb Chin. **Dorota** przeprowadza najazd na **Eli** (która ma niższy poziom militarny), zyskuje 1 PZ i odzyskuje 1 kostkę władzy.



Grzegorz rozwija Rolnictwo poprzez zapłacenie 1 kostki.

Na koniec drugiej rundy akcji **Ela** i **Grzegorz** mają po 2 kostki w puli wykorzystanych kostek i żadnej przed sobą,

Dorota natomiast ma 2 kostki przed sobą i 1 w puli wykorzystanych kostek.

Rozpoczyna się trzecia runda akcji. Zarówno **Ela**, jak i **Grzegorz**, zagrywają wykorzystywanie i każde z nich odzyskuje po 2 kostki.



Dorota zagrywa akcję handlu z **Eli** i odkrywa Rolnictwo. **Ela** zyskuje 2 PZ.

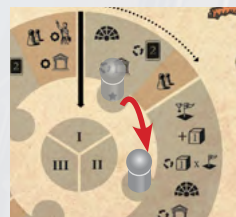
W czwartej rundzie akcji **Ela** zagrywa sztukę, **Dorota** zagrywa technologię, a **Grzegorz** zagrywa rewolucję. **Ela** używa 1 kostki władzy i wybiera cud z szeregu cudów. Cud jest umieszczany przed nią.



Dorota używa 1 kostki władzy i odkrywa Hodowlę.

Grzegorz przeprowadza rewolucję i dobiera najnowszą kartę z kolejki kart odrzuconych (Rewolucja) i inną, wybraną przez siebie kartę.

Pierwsza tura jest zakończona.



Teraz rozpatrywane są akcje końca tury: wszyscy gracze odzyskują 2 karty, dobierają bonusy rządów, a następnie odzyskują cuda. Aktualizowany jest porządek tury. Na koniec przesuwany jest znacznik tury na pole następnej tury.

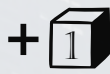
Na początku drugiej tury kolejka kart odrzuconych **Eli** zawiera wykorzystywanie i sztukę, **Doroty** handel i technologię, a **Grzegorza** żadnej karty.


KONIEC TURY


Na końcu każdej tury, rozpatrywane są akcje przedstawione na ikonach w aktywnym segmencie koła czasu. Ikony w większym szarym obszarze wskazują akcje, które każdy gracz wykonuje samodzielnie. Ikony w mniejszym brązowym obszarze wskazują akcje, które wpływają na inne aspekty gry.


Wszystkie ikony w szarym obszarze są rozpatrywane przed ikonami z brązowego obszaru.

W szarym obszarze akcje „Dodaj kostki władzy” i „Bonus terytorialny” muszą zostać rozpatrzone jako pierwsze, podczas gdy inne akcje mogą zostać wykonane w dowolnej kolejności. W brązowym obszarze najpierw musi zostać rozpatrzony „Porządek tur”.


 **Dodaj kostkę władzy:** Każdy gracz dodaje 1 kostkę władzy swojego koloru z ogólnych zasobów do puli wykorzystanych kostek na planszy.

 **Bonus terytorialny:** Każda cywilizacja zdobywa ilość PZ określoną na żetonie terytorium, jeżeli jest jedyną cywilizacją na danym terytorium. Żeton terytorium pozostaje na planszy.

 **Odzyskaj karty:** Każdy gracz zabiera z powrotem 2 najstarsze karty ze swojej kolejki.

 **Odzyskaj cuda:** Każdy gracz może ponownie aktywować (ponownie ustawić prosto) wszystkie swoje karty cudów.

Odzyskaj kostki władzy: Każdy gracz odzyskuje z puli wykorzystanych kostek liczbę kostek władzy równą liczbie terytoriów, jakie jego cywilizacja zajmuje (samodzielnie albo razem z innymi cywilizacjami).

 **Bonus Rządów:** Każdy gracz zyskuje bonus odpowiadający formie rządów swojej cywilizacji (pokazany przez jej pozycję na matrycy rozwoju).

Rodzaj rządów	Bonus rządów
Klan	Odzyskaj 1 kostkę władzy
Koczownictwo	Zyskaj 1 PZ
Państwa miasta	Zyskaj 2 PZ
Imperium	Zyskaj 3 PZ
Merkantylizm	Zyskaj 4 PZ
Oświecenie	Zyskaj 5 PZ
Konsumpcjonizm	Zyskaj 5 PZ Odzyskaj 1 kostkę władzy
Utopia	Zyskaj 7 PZ
Barbarzyński	Zyskaj 3 PZ Odzyskaj 2 kostki władzy



Porządek tury: Określana jest nowa kolejność rund. Gracz z najmniejszą liczbą PZ zostaje nowym pierwszym graczem, a pozostali gracze postępują za nim zgodnie z kolejnością coraz większej liczby PZ. Gracz z największą liczbą PZ zostaje ostatnim graczem. W przypadku remisu pierwszeństwo jest przyznawane graczowi, który grał później w poprzedniej turze.

Przykład: Kolejność tur jest następująca: Tomasz, Dorota i Ela. Na końcu tury Ela ma 26 PZ, Dorota i Tomasz mają po 23 PZ. W nowym porządku tury pierwszą jest Dorota, potem Tomasz i Ela. Dorota jest przed Tomaszem, ponieważ w poprzedniej turze była po Tomaszu.



Nowe Cuda: Karty cudów pozostające w szeregu cudów zostają odrzucone, a liczba cudów równa liczbie graczy +2 zostaje wyciągnięta, a następnie odsłonięta. Nowe karty cudów pochodzą z talii odpowiadającej Erze następnej tury.

Przykład: W 2 turze gry nowe cuda pochodzą z kart ery 1. W 4 turze gry (koniec ery 1) używane są karty z ery 2, a pozostałe, niewykorzystane w erze 1, zostają odrzucone.



Bonus Przywódców: Przywódcy kształtują rozwój cywilizacji. Każda karta przywódcy ma dwa warunki. Jeśli cywilizacja spełnia 1 albo oba warunki, gracz zyskuje PZ określone na karcie. Niezależnie o tego, czy jakiegokolwiek PZ zostaną zyskane, czy nie, każda karta przywódcy jest usuwana z gry w czasie tej akcji.

Przykład: Pod koniec drugiej ery Lorenzo il Magnifico przyzna 4 PZ jeśli cywilizacja osiągnęła 11 poziom technologii i/lub 7 PZ jeśli cywilizacja ma 7 cudów lub więcej.



Nowi Przywódcy: Dobierani są nowi przywódcy. Pierwszy gracz (w nowym porządku tury) dobiera z talii nowej ery liczbę kart przywódców równą liczbie graczy +1 (w przypadku 6 graczy dobierane jest 6 kart). Wybiera jedną z nich i przekazuje pozostałe karty następnemu graczowi w kolejności tur. Jest to powtarzane dopóki wszyscy gracze nie będą mieli karty przywódcy. Wszystkie pozostałe karty należy odrzucić.

Karty przywódców są umieszczane awerssem do góry przed graczami i są zaliczane w następnej fazie bonusu przywódców.

KOMPONENTY

PLANSZA

MAPA

Terytoria na mapie obrazują ekspansję wpływów każdej z cywilizacji.

Cywilizacja jest uważana za **sąsiadującą z inną**, jeśli dzieli terytorium albo jeśli znajduje się na sąsiadującym z nią terytorium. Jeżeli cywilizacja rozwinęła technologię Nawigacji, może traktować wszystkie terytoria jako sąsiadujące. Jednakże dotyczy to tylko cywilizacji posiadających tę technologię.

Przykład: Cywilizacja A znajduje się w Ameryce Północnej i posiada Nawigację. Sąsiaduje ona z cywilizacją B w Afryce. Cywilizacja B nie posiada Nawigacji, więc nie sąsiaduje z cywilizacją A.

MATRYCA ROZWOJU

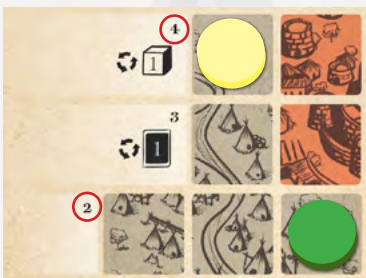
Matryca rozwoju przedstawia postęp **militarny** (pionowo) i **technologiczny** (poziomo) cywilizacji.

Poziom technologii: Reprezentuje on rozwój technologiczny cywilizacji. Każdy poziom technologii posiada również symbol oznaczający, co gwarantuje dany poziom.



Niebieska cywilizacja ma technologię na poziomie 4. Oznacza to, że zostały wynalezione Ogień, Rolnictwo, Hodowla Zwierząt oraz Obróbka Metali. Żółta cywilizacja ma wynalezione jedynie Ogień i Rolnictwo.

Poziom militarny: Reprezentuje rozwój militarny cywilizacji.



Żółta cywilizacja ma 4 poziom militarny.

Zielona cywilizacja ma 2 poziom militarny.

Rodzaj rządów: Każda komórka na matrycy rozwoju jest pokolorowana, co reprezentuje rodzaj rządów, jaki ta cywilizacja posiada. Rodzaj rządów zapewnia bonus na koniec tury.



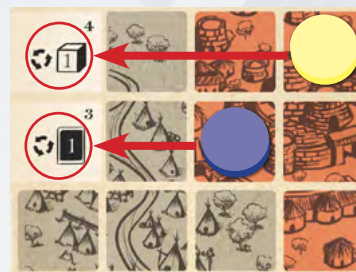
Bonus pochodzący z rodzaju rządów jest pokazany w lewym górnym rogu planszy do gry.

Przykład: Gracz w zielonej strefie na matrycy rozwoju pod koniec tury zyskuje 3 PZ.

BONUSY MATRYCY ROZWOJU

Kiedy zostaje osiągnięty nowy poziom militarny albo technologiczny, cywilizacja może uzyskać bonus. Bonusy, które można uzyskać są następujące:

Odzyskaj kostkę władzy albo kartę akcji. Odpowiednio: przesun 1 kostkę władzy z **puli wykorzystanych kostek** do swojego obszaru gracza albo zabierz z powrotem do ręki najstarszą kartę z kolejki kart odrzuconych.

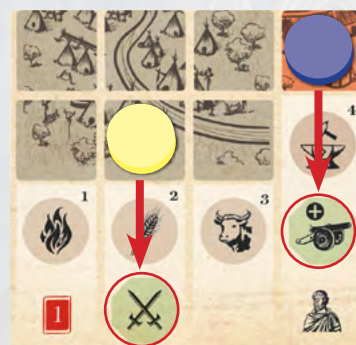


Żółta cywilizacja odzyskuje kostkę władzy z puli wykorzystanych kostek na planszy.

Niebieski gracz zabiera z powrotem najstarszą kartę ze swojej kolejki kart odrzuconych.

Odblokowanie nowego typu kart akcji lub zaawansowanej akcji. Niektóre poziomy technologii dają albo możliwość użycia nowego typu kart akcji (poziom 2 – Wojna oraz poziom 12 – Turystyka) albo możliwość wykorzystania zaawansowanej wersji karty akcji.

W przypadku nowego typu kart akcji, karta jest dodawana bezpośrednio do ręki gracza i może zostać wykorzystana od następnej rundy akcji.



Żółty gracz może zagrać kartę akcji wojny, podczas gdy Niebieski gracz może rozegrać również zaawansowaną wersję militarnej karty akcji.

Nowy narodowy doradca. Po uzyskaniu poziomu 4 technologii (Obróbka metalu), poziomu 7 (Filozofii) i poziomu 13 (Medycyny) dobierz nową kartę doradcy z talii doradców. Po dobraniu karty doradcy, jeżeli górna karta twojej talii jest odwrócona awerssem do góry, przetasuj talię i umieść ją ponownie awerssem do dołu. (Patrz karty doradców poniżej).



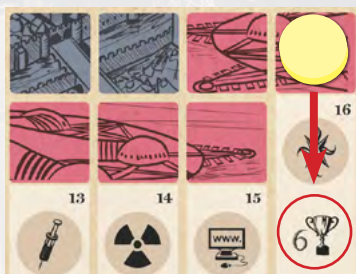
Żółty gracz
ciągnie nową
kartę doradcy
ze swojej talii
doradców.

Liczba akcji. Gdy osiągniesz 5 (Koło) i 13 (Medycyna) poziom technologii cywilizacja zyskuje dodatkową akcję. Od następnej rundy akcji gracz może zagrywać dwie lub trzy karty co turę.



Żółty gracz
może zagrywać
2 karty na rundę.

Punkty zwycięstwa. Niektóre udoskonalenia zapewniają PZ kiedy zostaną odkryte.



Żółty gracz zyskuje 6 PZ w momencie odkrycia Osobliwości (technologia poziom 16).

KOSTKI WŁADZY

Każda kostka reprezentuje siłę cywilizacji w aspektach takich jak: zasoby ludzkie, zamożność czy bogactwa naturalne.

Kostki przed graczem reprezentują władzę, jaką gracz ma dostępną do wydania na wykonywanie różnych akcji.

Kostki w **puli wykorzystanych kostek** reprezentują władzę, która będzie wykorzystana ponownie, kiedy trafi z powrotem do osobistych zasobów gracza. Zniszczenie kostki władzy reprezentuje trwałe ograniczenie dostępnych zasobów.

KARTY AKCJI

Karty akcji są używane do wykonywania akcji podczas gry. Każda karta pokazuje jeden albo dwa możliwe efekty akcji: **podstawowe i zaawansowane**. Jeżeli na karcie jest jeden efekt,

jest ona uznawana za akcję podstawową.

Kiedy karta jest rozpatrywana, gracz może wybrać czy wykonuje podstawową, czy zaawansowaną akcję, ale musi mieć do tego wymagany poziom technologii.



Przykład: W celu wykonania zaawansowanej akcji cywilizacja musi osiągnąć przynajmniej 15 poziom technologii (Internet).

KARTY DORADCÓW

Narodowi doradcy reprezentują **unikatowe dla każdej cywilizacji akcje**. Każdy gracz zaczyna z 1 kartą doradcy w swojej ręce, a resztą kart złożoną rewersami do góry na talii doradców. Kiedy zostaną odkryte odpowiednie technologie (Obróbka metalu, Filozofia i Medycyna), gracz dodaje 1 kartę doradcy do swojej ręki poprzez dobranie jej ze swojej talii. Kiedy karta doradcy jest użyta, jest umieszczana awersem do góry na spodzie talii doradców. Jeśli górna karta w talii doradców jest odwrócona awersem do góry, należy ponownie przetasować talię i umieścić ją rewersami do góry, jako nową talię doradców.



Przykład: Egipski doradca Kleopatra pozwala na odzyskanie najstarszej karty z kolejki kart odrzuconych, a także odzyskanie 2 kostek władzy.

KARTY PRZYWÓDCÓW

Każda karta przywódcy reprezentuje dostępnego dla twojej cywilizacji przywódcę. Przywódcy kierują cywilizacją poprzez kształtowanie celów i **przyznawanie PZ**, jeśli jeden i/lub oba warunki są spełnione przed końcem ery.

Każdy gracz zaczyna grę z 1 przywódcą i bierze nowego przywódcę, odrzucając wcześniejszego, na końcu pierwszej i drugiej ery.



Przykład: Karta przywódcy Cezar zapewnia 3 PZ, jeśli cywilizacja ma 3 lub więcej kart cudów i/lub 6 PZ jeśli cywilizacja osiągnęła 7 poziom militarny.

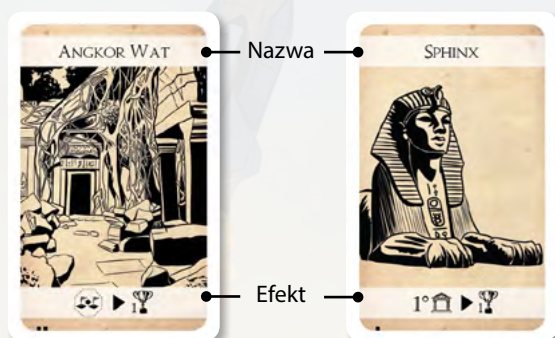
KARTY CUDÓW

Cuda są budowane poprzez akcję Sztuki i zapewniają bonus, jeśli ich warunki zostaną spełnione. Kiedy zostanie wybudowany, cud może zostać aktywowany poprzez odwrócenie karty o 90 stopni. Karta cudu, która jest odwrócona, nie może zostać aktywowana ponownie, dopóki nie zostanie odwrócona z powrotem. Nie ma ograniczenia co do ilości cudów, jakie gracz może posiadać i i które może aktywować podczas swoich akcji.

Niektóre cuda mogą zostać aktywowane, jeśli karta akcji zostaje użyta, nawet jeśli nie jest skutecznie rozpatrzona.

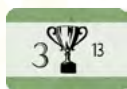
Niektóre cuda mogą zostać aktywowane jedynie, jeśli gracz ma większość w czymś; w przypadku remisu, cud nie może zostać aktywowany.

Niektóre cuda są aktywowane poprzez ich zniszczenie. Symbolizuje to, że cud stał się przestarzały i stracił na znaczeniu dla historii cywilizacji.



Przykład: Sfinks wymaga większości w liczbie cudów i pozwala graczowi na uzyskanie 1 PZ. Angkor Wat wymaga użycia akcji ekspansji, w celu uzyskania 1 PZ.

ŻETONY TERYTORIÓW



Każde terytorium na mapie ma żeton terytorium. Ten żeton daje bonus PZ (**bonus terytorialny**) cywilizacji, która jest jedyną, która ma kostkę na danym terytorium. Ten bonus może zostać zaliczony w środku oraz na końcu ery.

Żetony terytorium mają również unikatowy mały numer po prawej stronie. Jest to **numer terytorium** i jest on używany z Civbotami.

CIVBOTY

Civboty to cywilizacje automatycznie prowadzone przez grę. Są używane podczas rozgrywki solo, a także opcjonalnie podczas rozgrywki w mniej niż 6 graczy. Ich użycie jest wskazane podczas rozgrywki dla 2 graczy. Zachowanie Civbotów jest kierowane przez karty Civbotów; każda karta określa jedną lub więcej akcji, które mogą zostać wykonane przez Civbota w danej turze.

USTAWIENIE

Początkowa liczba Civbotów to 6 minus liczba graczy, chociaż można grać z mniejszą ilością.

Przykład: W 2 osobowej grze dodaje się do 4 Civbotów.

- Ustaw znacznik matrycy dla wszystkich Civbotów na matrycy rozwoju na normalnej pozycji startowej (Poziom militarny i technologiczny na 1).
- Umieść znacznik PZ dla każdego Civbota na torze PZ.
- Gracze wybierają poziom trudności (Wódz, Wielmoża albo Król) dla każdego Civbota i umieszczają kostkę władzy na karcie poziomu trudności, żeby to zaznaczyć.
- Każdy Civbot zaczyna z jedną kostką władzy na mapie. Umieść je na pustych terytoriach, zaczynając od najwyższego numeru terytorium.

Przykład: Załóżmy, że najwyższe żetony terytoriów to 16, 14 i 13. W czteroosobowej grze 2 Civboty zaczną na terytoriach 16 i 14. Jeśli terytorium 14 jest zajęte, Civboty rozpoczną na terytoriach 16 i 13.

TURA CIVBOTÓW

Civboty grają na końcu każdej tury, przed rozpatrzeniem akcji końca tury. Civboty grają w kolejności poziomu trudności, zaczynając od najwyższego. Jeśli dwa Civboty mają ten sam poziom trudności, użyj kolejności kostek na karcie Civbota od lewej do prawej. Akcje są rozpatrywane w momencie dobrania karty Civbota. Dobierz liczbę kart Civbotów w zależności od ich poziomu trudności (Wódz - 3, Wielmoża - 4, Król - 5).

Kiedy wszystkie karty pierwszego Civbota zostaną już rozwiązane, wszystkie karty Civbotów zostają przetasowane ze sobą i ten sam proces jest powtarzany dla wszystkich pozostałych Civbotów.

- **Akcja technologia** Civbot zyskuje poziom technologii i 1 PZ. Jeśli nowy poziom gwarantuje bonus, Civbot tego bonusu nie dostaje. Jeśli poziom jest mniejszy niż 16, ale został osiągnięty limit na matrycy, Civbot zyskuje zamiast tego 1 poziom militarny. Po poziomie 16 Civbot zyskuje 2 PZ za każde kolejne ulepszenie.

- **Akcja militarna** Civbot zyskuje poziom militarny i 1 PZ. Jeśli nowy poziom gwarantuje bonus, Civbot tego bonusu nie dostaje. Jeśli poziom jest mniejszy niż 16, ale został osiągnięty limit na matrycy, Civbot zyskuje zamiast tego 1 poziom technologii. Po poziomie 16 Civbot zyskuje 2 PZ za każde kolejne ulepszenie.
- **Akcja sztuka** jest wykonywana poprzez zabranie najbardziej wysuniętego na prawo cudu z szeregu cudów, jeśli jest dostępny, i usunięcie go z gry. Civbot zyskuje również 1 PZ
- **Wojny** są przeprowadzane jedynie w sytuacji, w której Civboty mogą je wygrać. Wojna jest wypowiedziana Cywilizacji (graczy albo Civbota) z największą ilością PZ spośród tych, które mogą zostać pokonane. W przypadku remisu Civbot atakuje pierwszego gracza zgodnie z porządkiem tury. Jeśli może zostać zaatakowane więcej niż jedno terytorium tego samego wroga, Civbot atakuje terytorium mające najwyższy numer. Civbot zyskuje 2 PZ (albo 4 PZ, jeśli ma rozwiniętą energię nuklearną).



Przykład: Dorota (Niebieska, 35 PZ) i Grzegorz (Żółty, 29 PZ) grają z 1 Civbotem (Zielony). Poziomy militarne wynoszą: Dorota 2, Grzegorz 3, Civbot 5. Civbot wykonuje akcję wojna. Dorota ma więcej PZ, niż Grzegorz, ale nie dzieli terytorium z Civbotem, więc to Grzegorz zostaje zaatakowany. Jedno z dwóch terytoriów, które Grzegorz dzieli z Civbotem, Rosja, zostaje zaatakowane, ponieważ ma wyższy numer terytorium.

- **Ekspansje** są wykonywane na dostępne terytoria z wyższym numerem terytorium. Terytorium jest dostępne, jeśli jest puste albo zajęte przez cywilizację z niższym poziomem militarnym. Jeśli nie ma żadnych dostępnych terytoriów, cywilizacja rozszerza swój wpływ na terytorium z z najwyższym numerem terytorium. Używane zazwyczaj reguły dotyczące sąsiadujących terytoriów i Nawigacji mają wpływ na ekspansję Civbotów. Jeśli Civbot nie ma dostępnych kostek władzy, ekspansja nie zostaje wykonana. Każda późniejsza akcja wojny przebiega zgodnie z regułami akcji wojna Civbotów.



Civboty zyskują PZ, kiedy gracze z nimi handlują. Na koniec każdej tury Civbot otrzymuje PZ za jego bonusy **rządów** i **terytorialne**, tak jak według reguł dla graczy. Civboty otrzymują również wszystkie PZ za **przywódców** ominiętych przez graczy: suma jest dzielona (zaokrąglając w dół) między wszystkie Civboty.

Maksymalna liczba PZ dozwolona dla pojedynczego Civbota to 8, 11, 13, odpowiednio w I, II i III erze. Ostatnie terytorium Civbota może zostać zaatakowane i zniszczone. Obecność Civbotów nie jest brana pod uwagę w kwestii warunków, jakie należy spełnić w przypadku niektórych cudów.

Przykład: Dorota ma Bramę Ishtar i poziom militarny 6, podczas gdy Ela i Tomasz mają poziom militarny 5. Civbot ma poziom militarny 7. Dorota nadal może aktywować cud i uzyskać 1 PZ.

GRA SOLOWA

- Gry solowe są rozgrywane przeciwko 5 Civbotom. Celem gry jest przetrwanie i zdobycie największej ilości PZ.
- Nie używaj kart przywódców.
- Usuń z gry wszelkie cuda, które dają bonus, kiedy gracz ma wyłączną większość (te z 1^o w koszcie aktywowania).
- Możesz stracić swoją ostatnią kostkę na mapie, jako rezultat wojny z Civbotem. Jeśli tak się stanie, zostajesz wyeliminowany i przegrywasz grę.
- Na końcu trzeciej Ery gra się kończy, gracz wygrywa, jeśli ma więcej PZ, niż którykolwiek z Civbotów.

WARIANT

WYDARZENIA

Karty wydarzeń reprezentują istotne wydarzenia, kształtujące historię świata. Talia wydarzeń jest tasowana i położona awerssem do góry obok planszy (tak, aby pierwsza karta była widoczna). Na początku gry i na początku każdej tury, karta wydarzenia zostaje dobrana z góry i położona obok planszy. Wydarzenie zobrazowane na karcie ma miejsce w trakcie tej tury. Wydarzenia mogą zostać uruchomione poprzez szczególną akcję, albo jakąkolwiek akcję. Zwróć uwagę, że większość doradców nie uruchomi wydarzeń, ponieważ nie mają symbolu akcji.

Efekt wydarzeń musi mieć miejsce przed rozpatrzeniem akcji. Jeżeli gracz nie może wypełnić wymagań wydarzenia, jego akcja nie ma efektu. Są dopuszczone ujemne PZ. Wydarzenia mają wpływ również na Civboty, jeśli jest to możliwe (przykładowo: jeśli jest uruchamiane przez akcję wykonaną przez Civbota, a efekt wydarzenia modyfikuje PZ, cuda, poziomy technologii i militarne).



Przykład: Erupcja Wezuwiusza zmusza każdego gracza (włączając w to Civboty), używającego jakiegokolwiek akcji, do utraty 2 PZ.



Przykład: Aktualne wydarzenie to Mała epoka lodowcowa, a Dorota nie ma żadnych kostek władzy. Nie może zagrać akcji handlu, ponieważ – z powodu Małej epoki lodowcowej – musi wydać 1 kostkę przed akcją.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Podczas przygotowania, każdy gracz wybiera swoich przywódców na każdą erę. Podziel karty **przywódców** na 3 talie (jedna na każdą erę). Dobierz (awersem do dołu) liczbę kart przywódców z każdej talii er równą liczbę graczy +1 (jeśli jest 6 graczy, dobierz 6 kart przywódców). Podążając za porządkiem tury, każdy gracz wybiera jedną i podaje do następnego gracza pozostałe karty. Wówczas, podążając za odwrotnym porządkiem tury, każdy gracz wybiera drugą kartę przywódcy, a na końcu, podążając za kolejnością tur, każdy gracz wybiera trzecią kartę przywódcy. Gracze mogą wybrać tylko jednego przywódcę na każdą erę. Pozostałe karty zostają odrzucone. Przywódcy pierwszej ery zostają umieszczeni awersem do góry, podczas gdy pozostali są utrzymywani w tajemnicy. W końcu, podążając za odwrotnym porządkiem tury, każdy gracz umieszcza jedną kostkę władzy (ze swoich pozostałych 3) na pustym terytorium na mapie.

Na początku gry każdy gracz wybiera jednego **doradcę** ze swojej talii i umieszcza go awersem do góry na spodzie talii. Podczas gry, kiedy tylko doradca będzie musiał zostać dobrany, gracz może wybrać dowolnego odwróconego awersem do dołu doradcę ze swojej talii. Kiedy w talii zostaną tylko odwrócony awersem do góry doradcy, talię należy odwrócić awersem do dołu.

SŁOWNICZEK NAZW KART:

Karty cudów:

Uniwersytet Oksfordzki (Oxford University)
Jedwabny Szlak (Silk Road)
Petra (Petra)
Koloszeum (Colosseum)
Angkor Wat (Angkor Wat)
Katedra Notre-Dame (Notre-Dame)
Plac Świętego Marka (Piazza San Marco)
Zakazane Miasto (Forbidden City)
Alhambra (Alhambra)
Boska Komedia (Divina Commedia)
Machu Picchu (Machu Picchu)
Chichen Itza (Chichen Itza)
Circus Maximus (Circus Maximus)
Wyspa Wielkanocna (Rapa Nui)
Carcassonne (Carcassonne)
Hagia Sofia (Hagia Sofia)
Program Apollo (Apollo Program)
Pentagon (Pentagon)
Ziggurat (Ziggurat)
Sfinks (Sphinx)
Biblioteka Aleksandryjska (Alexandria Library)
Stonehenge (Stonehenge)
Mały Książę (Le Petit Prince)
Wersal (Versailles)
Kreml (Kremlin)
Wieża Eiffla (Tour Eiffel)
Burdż Chalifa (Burj Khalifa)
Orient Express (Orient Express)
C.E.R.N. (C.E.R.N.)
Statua Wolności (Statue of Liberty)
Luwre (Louvre)
Tadž Mahal (Taj Mahal)
Królewskie Obserwatorium (Royal Observatory)
Kanał Panamski (Panama Canal)
Bazylika Świętego Piotra (San Pietro)
Empire State Building (Empire State Building)
Persepolis (Persepolis)
Terakotowa Armia (Terracotta Army)
Knossos (Cnossos)
Gilgamesz (Gilgamesh)
Obelisk z Aksum (Axum Obelisk)
Wiszące Ogrody (Hanging Gardens)

Wielki Mur (The Great Wall)
Partenon (Parthenon)
Brama Isztar (Ishtar Gate)
Via Appia (Via Appia)
Lukсор (Luxor)
Giza (Giza)

Karty wydarzeń:

Ewolucja (Evolution)
Epos Narodowy (National Poem)
Cło (Customs Duty)
Pobór (Conscription)
Mała epoka lodowcowa (Little Ice Age)
Upadek Imperium Rzymskiego (Fall of Roman Empire)
Wezuwiusz (Vesuvius)
Oblężenie Konstantynopola (Constantinopolis Siege)
Krucjaty (Crusades)
Druga Wojna Światowa (WW2)
Czarna Śmierć (Black Death)
Termopile (Thermopilis)

Zieloni doradcy:

Hatszepsut (Hatshepsut)
Nefertiti (Nefertiti)
Tutenhamon (Tutankhamon)
Kleopatra (Cleopatra)
Imhotep (Imhotep)
Picasso (Picasso)
Cervantes (Cervantes)
Pizarro (Pizarro)
Cortez (Cortez)
El Cid (El Cid)

Czerwoni doradcy:

Neron (Nero)
Cyceron (Cicero)
Oktawian August (Augustus)
Romulus (Romolo)
Trajan (Trajan)

Niebiescy doradcy:

Lewis i Clark (Lewis & Clark)

Ford (Ford)
Jefferson (Jefferson)
Elvis Presley (Elvis Presley)
Edison (Edison)

Żółci doradcy:

Bruce Lee (Bruce Lee)
Zheng He (Zheng He)
Laozi (Laozi)
Sun Tzu (Sun Tsu)
Konfucjusz (Confucius)
Szarzy doradcy:
Einstein (Einstein)
Bismark (Bismark)
Schliemann (Schliemann)
Gutenberg (Gutenberg)
Bach (Bach)

Fioletowi doradcy:

Monet (Monet)
Robespierre (Robespierre)
Richelieu (Richelieu)
Kartezjusz (Descartes)
Nostradamus (Nostradamus)

Karty przywódców:

Piotr I (Piotr I)
F.D. Roosevelt (F.D. Roosevelt)
Napoleon (Napoleone)
Akbar (Akbar)
Królowa Wiktorja (Queen Victoria)
Karol Wielki (Charlemagne)
Mansa Musa (Mansa Musa)
Czyngis-chan (Gengis Khan)
Atylla (Attila)
Wawrzyniec Wspaniały (Lorenzo il Magnifico)
Saladyn (Saladino)
Aleksander Wielki (Alexander)
Hammurabi (Hammurabi)
Perykles (Pericles)
Aśoka – (Ashoka)
Ramzes II (Ramses II)
Juliusz Cezar (Caesar)
Karol V (Carlo V)

EDYCJA POLSKA

Redakcja: Piotr Maliszewski

Skład i opracowanie graficzne:

Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Dorota Wójcik

Korekta: Jacek Lenzioszek



Wydawca i dystrybutor na terenie Polski
ul. Zabłocie 23 30-701 Kraków,
www.wydawnictwo.bard.pl
wydawnictwo@bard.pl



All rights reserved (2014)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it, info@giochix.it