

SID MEIER'S

CIVILIZATION

DESKOVÁ HRA



PRAVIDLÁ HRY

SID MEIER'S CIVILIZATION

DESKOVÁ HRA

...a nakoniec sa tam vyvinul živočíšny druh známy ako človek.

A objavil sa u neho prvý záblesk inteligencie.

A inteligencia priniesla mnohé plody: oheň, nástroje a zbrane,
lov, obrábanie pôdy a delenie sa o jedlo, rodinu, dedinu a národ.

Teraz už chýba jen jediná drobnosť: veľký vodca, ktorý by zjednotil rozhádané kmene,
ktorý by uchopil moc nad celou krajinou, ktorý by vytvoril odkaz, ktorý pretrvá veky:
civilizáciu...

PREHLAD HRY

„Budúcnosť patrí tým, ktorí veria v krásu svojich snov.“

Eleanor Rooseveltová

Sid Meier's Civilization: Detská hra - je hra pre dvoch až štyroch hráčov (štyria hráči sú ideálny počet). Každý hráč sa ujme vedenia jedného zo šiestich rôznych národov a snaží sa ho viesť k svetle budúcnosti.

Každý národ začína jedným malým, skromným mestekom, ktoré nedisponuje ani tými najzákladnejšími výdobytkami civilizácie. Hráči sa snažia svoj národ rozvíjať založením ďalších miest, ich vylepšovaním, výskumom nových technológií, zvyšovaním kultúrneho bohatstva a ťažbou vzácnych prírodných zdrojov.

Ako sa národ rozpína a rozširuje svoje hranice, prichádza nevyhnutne do kontaktu s menšími národmi, niektorými mierumilovnými, niektorými bojachtivými. Hráč ich môže začleniť do svojho národa a získať za to nejakú odmenu.

Najťažšou výzvou však je pre každý národ stretnutie s národom iného hráča, keď sa jedna rozpínava civilizácia začne pretlačovať s druhou. Hráči vtedy môžu viesť otvorenú vojnu na bojovom poli alebo skryto škodiť svojimi špiónmi. A nakoniec, hráči môžu dosiahnuť prevahu nad ostatnými aj budovaním mocných divov a vynaliezaním nevidaných technológií.

CIEĽ HRY

„Verme, že pravda tvorí moc. A v tejto viere až do konca konajme to, čo považujeme za svoju povinnosť.“

Abraham Lincoln

V tejto hre môže každý hráč vyhrať jedným zo štyroch rôznych spôsobov.

KULTÚRNE VÍŤAZSTVO hráč dosiahne, keď sa mu podarí dôjsť s jeho žetónom kultúrnej úrovne až na koniec kultúrnej stupnice. To je možné dosiahnuť tak, že sa mestá zamerajú na umenie a budú produkovať žetóny kultúry, ktoré hráč minie na postup po kultúrnej stupnici. Podrobnosti o kultúrnej stupnici nájdete na stranách 17 – 18.

VEDECKÉ VÍŤAZSTVO sa dosiahne, keď hráč vynájde technológiu *Let do vesmíru*. Hráč musí kvôli tomu vybudovať svoju technologickú pyramídu dostatočne vysokú i širokú, aby do nej mohol pridať túto technológiu 5. úrovne. Technologická pyramída je popísaná na strane 11 a 21 – 22.

EKONOMICKÉ VÍŤAZSTVO je možné dosiahnuť nahromadením 15 mincí. Mince predstavujú ekonomickú moc a efektivitu národa. Ako je možné ich získať a na čo slúžia, je popísané na strane 26.

A nakoniec je možné zvíťaziť i vojenskou silou. **VOJENSKÉ VÍŤAZSTVO** dosiahne ten hráč, ktorý dobyje hlavné mesto iného národa. Informácie o bojoch a dobývaní miest nájdete na stranách 23 – 26.

Podrobnejší popis spôsobov ako vyhrať hru je uvedený na stranách 22 – 23.

REVIDOVANÁ EDÍCIA

Táto revidovaná verzia hry už obsahuje zmeny z dokumentu FAQ verzie 2.0. Rozmer bojových kariet bol zmenený, aby sa lepšie zmestili do štvorcových obalov na karty od FFG. Opravené súčasti základnej hry, ktoré sú v rozšíreniach *Sláva a Bohatstvo* (Fame and Fortune) a *Wisdom and Warfare* nie sú v tejto verzii hry potreba.

HERNÉ SÚČASTI

Nasledujúce kapitoly obsahujú zoznam a podrobný popis všetkých herných súčastí, ktoré nájdete v škatuli s hrou

- Tieto pravidlá
- Doska trhoviska
- 6 tabuliek národov
- 6 číselníkov obchodu
- 6 číselníkov ekonomiky
- 6 plastových spojok (na číselníky obchodu a ekonomiky)
- 6 domovských dielov mapy (1 pre každý národ)
- 14 neutrálnych dielov mapy
- 12 žetónov miest (3 pre každého hráča)
- 24 plastových figúrok armád (6 pre každého hráča)
- 8 plastových figúrok osadníkov (2 pre každého hráča)
- 1 bielu plastovú figúrku ruskej armády
- 55 štvorcových bojových kariet:
 - » 15 kariet streleckých jednotiek
 - » 15 kariet peších jednotiek
 - » 15 kariet jazdeckých jednotiek
 - » 8 kariet leteckých jednotiek
 - » 2 karty bojového bonusu
- 224 malých kariet:
 - » 4 karty prípravy hry (1 pre každého hráča)
 - » 16 kariet štátneho zriadenia (4 pre každého hráča)
 - » 144 kariet technológií (36 pre každého hráča)
 - » 1 karta technológie Let do vesmíru
 - » 47 kariet kultúrnych udalostí
 - » 12 kariet divov
- 12 žetónov divov (4 staroveké, 4 stredoveké, 4 moderné)
- 6 žetónov kultúrnej úrovne (1 pre každý národ)
- 18 žetónov slávnych osobností
- 28 žetónov vojenského pokroku (7 pre každého hráča)
- 49 žetónov budov:
 - » 10 žetónov prístavu
 - » 6 žetónov obchodnej stanice
 - » 6 žetónov dielne / železnej bane
 - » 6 žetónov knižníc / univerzít
 - » 6 žetónov sýpky / akvaduktu
 - » 5 žetónov trhoviska / banky
 - » 5 žetónov chrámu / katedrály
 - » 5 žetónov kasární / akadémie
- 20 žetónov chyží
- 10 žetónov dedín
- 12 žetónov pohrôm
- 1 žetón prvého hráča
- 16 žetónov obchodných surovín
- 90 žetónov kultúry
- 28 žetónov zranení
- 75 žetónov mincí
- 4 referenčné karty (1 pre každého hráča)

POPIS KOMPONENTOV

Táto kapitola stručne popisuje jednotlivé herné súčasti.

DOSKA TRHOVISKO

Doska Trhovisko pozostáva z dvoch hlavných častí – TRHOVISKO a KULTÚRNY VPLYV. Trhovisko je v hornej časti dosky a umiestňujú sa na ňu žetóny divov, budov a karty jednotiek, ktoré si hráči môžu nakupovať. Oblasť kultúrneho vplyvu je v dolnej časti dosky a obsahuje kultúrnu stupnicu, na ktorej si hráči evidujú svoj postup smerom ku kultúrnemu víťazstvu. Ďalej poskytuje miesto na balíčky kariet kultúrnych udalostí.



TABUĽKY NÁRODOV

Každý hráč dostane jednu tabuľku národa, ktorá popisuje zvláštne schopnosti jeho národa. Podrobnejší popis uvidíte na diagrame „Popis tabuľky národa“ na strane 7.



ČÍSELNÍKY OBCHODU, EKONOMIKY

A PLASTOVÉ SPOJKY

Číselníky obchodu a ekonomiky sa spoja pomocou plastových spojok s tabuľkou národa a slúžia na sledovanie aktuálneho obchodu a počtu mincí každého národa.



DIELY MAPY

Tieto kartónové dosky predstavujú domovské a neutrálne mapové diely a používajú sa na zostavenie celého hracieho plánu. Každý diel mapy sa skladá zo 16 políčok terénu. Viac informácií získate z diagramu „Popis mapových dielov“ na strane 7).

DOMOVSKÉ MAPOVÉ DIELY

Každý z týchto šiestich dielov mapy patrí jednému konkrétnemu národu, ktorý určuje obrázok vodcu národa na jeho zadnej strane. Na začiatku hry predstavuje domovský diel mapy miesto na hracom pláne, kde začína každý národ hry.



NEUTRALNE MAPOVÉ DIELY

Týchto 14 dielov mapy nepatrí žiadnemu konkrétnemu národu. Namiesto toho sa tieto diely mapy zamiešajú lícom nadol a potom sa z nich počas prípravy hry dostavia hrací plán.

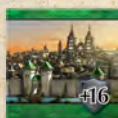


ŽETÓNY MIEST

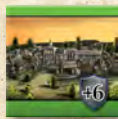
Mestá sú na mape označené pomocou žetónov miest. Každý hráč dostane 3 žetóny miest – jedno hlavné mesto a dve obyčajné mestá. Všetky žetóny miest majú na jednej strane symbol mesta bez hradieb a na druhej symbol mesta s hradbami.



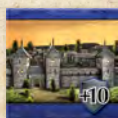
HLAVNÉ MESTO



HLAVNÉ MESTO
S HRADBAMI



MESTO



MESTO
S HRADBAMI

PLASTOVÉ FIGÚRKY ARMÁD A OSADNÍKOV

Tieto plastové figúrky predstavujú armády a osadníkov každého hráča. Plastové vlajky sú **ARMÁDY** a ide o vojenské sily. Plastové vozy sú **OSADNÍCI** a predstavujú hráčove nevojenské oddiely.

Poznámka: biela figúrka armády je určená pre hráča Rusov a je vysvetlená v kapitole „Príprava hráča“ na stranách 10 – 11.



FIGÚRKY ARMÁD



FIGÚRKY OSADNÍKOV

KARTY JEDNOTIEK

Každá karta jednotky predstavuje nejakú pešiu, streleckú, jazdeckú alebo leteckú jednotku. Každá karta jednotky (okrem leteckých) má štyri rôzne verzie jednotky rozložené okolo štyroch okrajov karty. Každý hráč vždy používa tú najvyššiu verziu jednotky, akú mu dovolí jeho technologická pyramída. Karty jednotiek sú podrobnejšie popísané na strane 23.



KARTY BOJOVÝCH BONUSOV

Tieto karty sa používajú na začiatku boja na zaznamenanie prevahy síl jedného hráča nad druhým v boji.



KARTY PRÍPRAVY HRY

Tieto karty uvádzajú všetky kroky, ktoré musia vykonať hráči pred zahájením hry. Na druhej strane je zoznam budov, ktoré môžu hráči ihneď po začiatku hry postaviť a tiež počiatkové hodnoty dôležitých aspektov hry ako je rýchlosť pohybu a pod.



KARTY ŠTÁTNYCH ZRIADENÍ

Tieto karty sa používajú na označenie aktuálneho štátneho zriadenia každého národa. Každá karta je obojstranná a na každej strane je iné štátne zriadenie. Tabuľka každého národa zobrazuje, aké má tento národ na začiatku hry štátne zriadenie. Ďalšie informácie o štátnych zariadeniach získate na strane 14.



KARTY TECHNOLOGÍÍ

Karty technológií reprezentujú rôzne vynálezy a technológie, ktoré môžu národy objavovať aby získali prístup k novým budovám, jednotkám, štátnym zariadeniam alebo ďalším schopnostiam. Každý hráč dostane rovnaký balíček kariet technológií, ktorými bude značiť vedecký pokrok svojho národa. Podrobnejšie informácie o kartách technológií a technologickej pyramíde nájdete na strane 11 a 21 – 22.

Poznámka: *Let do vesmíru* je zvláštna technológia 5. úrovne, ktorá končí hru, keď je vynájdená. Z tohto dôvodu je v hre iba v jednom vyhotovení.



KARTY KULTÚRNYCH UDALOSTÍ

Karty kultúrnych udalostí sa delia do troch balíčkov – staroveké (s jedným stĺpom), stredoveké (s dvomi stĺpmi) a moderné (s tromi stĺpmi). Hráči tieto karty získavajú pri postupe na kultúrnej stupnici.

Kultúrne udalosti prinášajú rôzne zvláštne efekty, ktoré sú navrhnuté tak, aby pomohli hráčovi zameranému na kultúru, alebo aby škodili jeho nepriateľom. Kultúrne udalosti sú podrobnejšie popísané na strane 18.



ŽETÓNY A KARTY DIVOV

Divy sú rôzne úžas vzbudzujúce monumenty alebo úspechy, ktoré zaistia danému národu pevné miesto v histórii ľudského pokolenia. Každý div má jednu kartu a zodpovedajúci žetón. Karta popisuje cenu a účinok daného divu, pokým žetón označuje jeho polohu na mape. Ďalšie informácie o divoch získate na strane 17.



KARTY DIVOV



ŽETÓNY DIVOV

ŽETÓNY KULTÚRNEJ ÚROVNE

Tieto žetóny sa používajú na označenie hráčovho postupu po kultúrnej stupnici. Pre viac informácií si pozrite stranu 17.



ŽETÓNY SLÁVNÝCH OSOBNOSTÍ

Tieto žetóny predstavujú slávne alebo dôležité osoby, ktoré sa objavujú v priebehu vývoja civilizácie. Slávne osobnosti sa delia na šesť typov:



UMELEC



STAVITEĽ



VOJVODCA



ĽUDOMIL



PRIEMYSELNÍK



VEDEC

Slávne osobnosti prinášajú rôzne cenné výhody mestu, v ktorom sú umiestnené a obvykle je možné ich získať postupom po civilizačnej stupnici. Viac informácií o slávnych osobnostiach nájdete na strane 18.

ŽETÓNY VOJENSKÉHO POKROKU

Tieto žetóny sa používajú na označenie vojenského pokroku každého hráča. Viac informácií nájdete v kapitole „Vylepšovanie jednotiek“ na strane 21.



ŽETÓNY BUDOV

Žetóny budov predstavujú mestské vylepšenia, ktoré hráč postavil v okolí mesta. Obvykle tieto žetóny zvyšujú množstvo obchodu, produkcie alebo kultúry, ktoré mesto v každom ťahu produkuje, prípadne môžu obsahovať nejaké ďalšie bonusy. Kompletný popis žetónov budov nájdete na stranách 16 – 17.



ŽETÓNY CHYŽÍ A DEDÍN

Keď hráč skúma mapu, môže sa stretnúť s malými domorodými národmi. CHYŽA označuje mierumilovný národ, ktorý hráč ľahko a bez boja začlení do svojho národa. DEDINA však predstavuje bojovný národ, ktorý musí hráč poraziť vojenskou silou. Chyže a dediny sú popísané na strane 20.



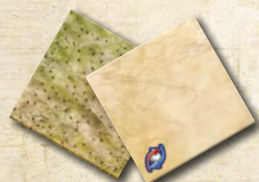
CHYŽA



DEDINA

ŽETÓNY POHRÔM

Žetóny pohrôm majú na jednej strane pláň a na druhej púšť, a používajú sa pri vyložení kultúrnych kariet Odlesnenie a Vysušanie. Kultúrne karty sú detailne vysvetlené na strane 18.



ŽETÓN PRVÉHO HRÁČA

Tento žetón označuje hráča, ktorý začína hrať ako prvý v každej fáze daného ťahu.



ŽETÓNY OBCHODNÝCH SUROVÍN

Na mapách sa nachádzajú symboly rôznych vzácnych surovín, ktoré môžu hráči ťažiť. Tieto vyťažené suroviny je potom možné využiť na aktiváciu zvláštnych schopností platených surovinami, ktoré sa nachádzajú na kartách technológií.



OBILIE



HODVÁB



KADIDLO



ŽELEZO

Navyše existujú dve zvláštne suroviny, ktoré nie je možné ťažiť z mapy:



ŠPIONÁŽ



URÁN

Špionáž ani urán sa nenachádzajú na žiadnom mapovom diele a nie je možné ich teda ťažiť. Špionáž je možné získať zo žetónov chyží a dedín. Urán sa dá nájsť veľmi zriedka na žetóne dediny.

ŽETÓNY KULTÚRY

Tieto žetóny sa používajú na sledovanie množstva neutratených bodov kultúry. Platí sa nimi za postup národa po kultúrnej stupnici. Ako sa získavajú žetóny kultúry je popísané na strane 17.



ŽETÓNY ZRANENÍ

Žetóny zranení sa používajú na sledovanie poškodení, ktoré v boji utrpia vojenské jednotky. Boj je popísaný na stranách 23 – 26.



ŽETÓNY MINCÍ

Pomocou týchto žetónov sa sleduje počet mincí, ktoré národ získa z rôznych kariet technológií ako je napr. Demokracia. Hneď ako národ získa žetón mince, položí sa na zodpovedajúcu technológiu a číselník ekonomiky sa posunie o jedno miesto dopredu. Podrobnejšie informácie o minciach nájdete na strane 26.



REFERENČNÉ KARTY

Na týchto kartách nájdete na jednej strane popis priebehu ťahu a na druhej strane zhrnutie cien a ďalších dôležitých pravidiel. Používajú sa ako pomôcka pri hre.



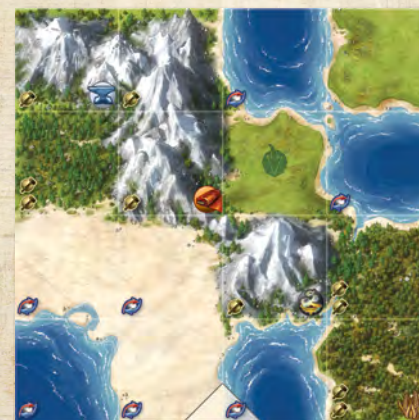
POPIS TABUĽKY NÁRODA

Na každej tabuľke národa je uvedené meno daného národa (A), vodca národa (B), zvláštne schopnosti (C), počiatočné štátne zriadenie (D) a počiatočné technológie (E). Každá tabuľka tiež obsahuje dva číselníky (F). Aktuálny obchod národa (↺) sa zaznačuje na vonkajšom číselníku, celkový počet mincí (◎) sa zaznamenáva na vnútornom číselníku.

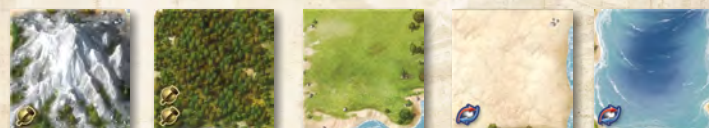


POPIS MAPOVÝCH DIELOV

Každý mapový diel sa skladá zo 16 políček terénu. Každé políčko môže obsahovať jeden alebo viac symbolov (ako je obchod, produkcia, kultúra alebo minca) alebo obrázok suroviny, ktorú toto políčko hráčovi poskytuje.



Existuje celkovo päť typov terénu, ktoré sa vyskytujú na mape:



HORY

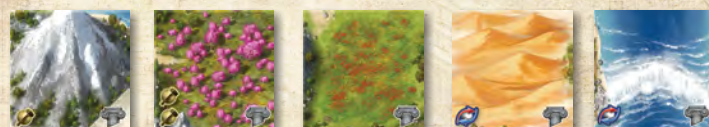
LES

PLÁNE

PÚŠŤ

VODA

Občas sa na mapách nachádzajú políčka prírodných divov, ktoré poskytujú navyše ešte symbol kultúry (♥).



HORY

LES

PLÁNE

PÚŠŤ

VODA

Na mapách sa ešte objavujú tieto dôležité symboly:



CHYŽA
(MIERUMILOVNÁ)

DEDINA
(BOJACHTIVÁ)

VŠTUPNÁ STRANA
MAPOVÉHO DIEĽIKA

Symbole, ktoré môže políčko mapy obsahovať:



OBCHOD
(↺)

PRODUKCIA
(⚒)

KULTÚRA
(♥)

MINCA
(◎)

Suroviny, ktoré môže políčko mapy obsahovať:



OBILIE

HODVÁB

KADIDLO

ŽELEZO



DOPORUČENÁ POLOHA
HLAVNÉHO MESTA
(PREZAČIATOČNÍKOV)

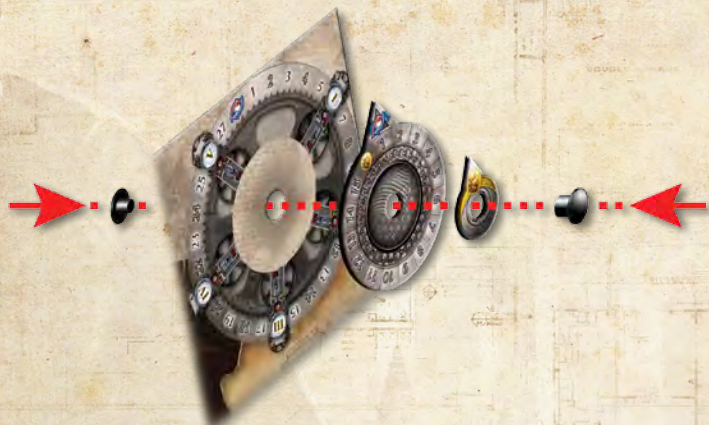
PRED PRVOU HROU

„Minulosť je iba počiatkom počiatku a všetko, čo je teraz, je len šero úsvitu.“

Herbert George Wells

Pred prvým hraním hry opatrne vytlačte všetky kartónové dieliky z hárkov. Vždy ich uchovávajte mimo dosahu malých detí a zvierat.

Potom vezmite tabuľky národov, číselníky ekonomiky, číselníky obchodu a spojte ich podľa nákresu.



Ak hráte hru prvýkrát, odporúčame použiť zjednodušenú výukovú hru. Jednoducho vráťte do škatule národy (**Egypt a Rím**), divy (**karty aj žetóny**) a ignorujte po zvyšok hry všetky pravidlá pre divy. Potom hrajte ako obvyčajne až dovtedy, kým niektorý hráč nezaloží svoje tretie mesto. Potom ukončíte hru a skúste začať novú, už so všetkými predtým odobranými súčasťami. Zmyslom tejto zjednodušenej verzie je, aby sa hráči naučili základné princípy hry, teda v nej niet víťazov ani porazených.

PRÍPRAVA HRY

Táto kapitola popisuje krok za krokom všetko, čo je potrebné prichystať pred začiatkom hry.

ZLATÉ PRAVIDLO

Mnoho schopností a kariet v tejto hre umožní hráčom nejakým spôsobom porušiť základné pravidlá hry. V prípade, že je karta alebo schopnosť v rozpore s bežnými pravidlami, má prednosť a platí vždy to, čo je uvedené na karte alebo v popise schopnosti.

1. VYBERTE SI NÁRODY A FARBY

Každý hráč si náhodne vytiahne jednu tabuľku národa a položí ju pred seba lícom nahor. Alebo si môžu, ak s tým všetci hráči súhlasia, svoje národy priamo vybrať. Všetky nepoužívané národy vráťte späť do škatule. Hráči si tiež volia farbu, s ktorou budú hrať.

2. ROZDAJTE KOMPONENTY HRÁČOM

Každý hráč dostane nasledujúce herné súčasti vo svojej farbe:

- 8 plastových figúrok (6 armád a 2 osadníkov)
- 3 žetóny miest (1 hlavné mesto a 2 bežné mestá)
- 4 žetóny vojenského pokroku
- Balíček 36 kariet technológií

Navyše dostane každý hráč ešte:

- Jednu referenčnú kartu
- Jednu kartu prípravy hry
- Jeden balíček kariet štátneho zriadenia

3. PRIPRAVTE DOSKU TRHOVISKO

Na koniec stola položte dosku Trhovisko tak, ako je znázornené na schéme na strane 9. Na ňu umiestnite nasledovné:

A. KARTY JEDNOTIEK

Roztriedte karty jednotiek podľa typu – pechota, strelci, jazda a lietadlá. Potom zamiešajte každý balíček a položte ho na vyznačené miesto. Nakoniec si každý hráč potiahne 1 kartu pešej jednotky, 1 kartu streleckej jednotky a 1 kartu jazdeckej jednotky. Tieto karty jednotiek sú označené ako vojenské rezervy a hráč si ich položí lícom nadol vedľa seba.

B. ŽETÓNY VOJENSKÉHO POKROKU

Každý hráč si vezme svoje žetóny vojenského pokroku s najnižšou hodnotou (majú jeden prúžok na jednej strane a dva prúžky na druhej strane) pre pechotu, strelecké a jazdecké jednotky. Potom ich položí do rámčeka pod zodpovedajúci balíček kariet jednotiek (stranou s jedným prúžkom hore). Napokon každý hráč vezme žetón vojenského pokroku pre letecké jednotky a položí ho pod balíček leteckých jednotiek (stranou s hviezdou nadol). Ostatné žetóny vojenského pokroku nechajte zatiaľ položené bokom.

C. ŽETÓNY BUDOV

Roztriedte všetky žetóny budov podľa typu a položte ich na označené políčka. Všimnite si, že strana označená šípkou vedľa názvu budovy znamená vylepšenú verziu základnej budovy (ktorá sa nachádza na druhej strane žetónu).

D. KARTY DIVOV (NEPOUŽÍVAJÚ SA PRI VÝUKOVEJ HRE)

Prípravte balíček žetónov divov tak, že zamiešate zvlášť žetóny jednotlivých typov (staroveké, stredoveké a moderné). Položte žetóny moderných divov do stĺpčeka lícom nadol na horné políčka na doske Trhovisko. Na ne položte (tiež lícom nadol) žetóny stredovekých divov. Nakoniec rozložte žetóny starovekých divov lícom nahor na štyri políčka pod balíček divov.

Výnimka: ak hrá Egypt, získa na začiatku hry náhodne jeden zo starovekých divov a až potom sa zvyšné divy rozložia na dosku trhoviska. Potom sa potiahne jeden stredoveký div a doplní sa na prázdne miesto po chýbajúcom starovekom dive.

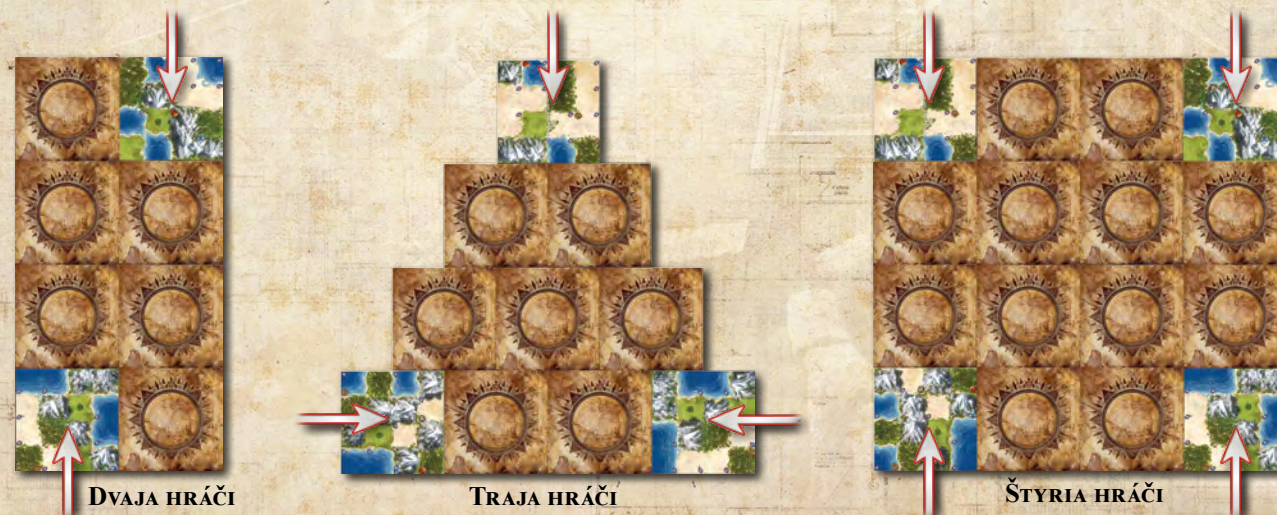
DIAGRAM PRÍPRAVY HRY

(Čísla sa vzťahujú k jednotlivým krokom z kapitoly Príprava hry.)



PRÍPRAVA MAPY PRE RÔZNY POČET HRÁČOV

(Šípky označujú orientáciu mapového dielu.)



E. ŽETÓNY DIVOV (NEPOUŽÍVAJÚ SA PRI VÝUKOVEJ HRE)

Pozrite sa na štyri žetóny divov otočené lícom nahor pod balíčkom divov, nájdite k nim odpovedajúce karty divov a položte ich na voľné polia vedľa jednotlivých žetónov.

F. KARTY KULTÚRNYCH UDALOSTÍ

Rozdeľte karty kultúrnych udalostí na tri balíčky – staroveké (s jedným stĺpom), stredoveké (s dvomi stĺpmi) a moderné (s tromi stĺpmi). Zamiešajte zvlášť každý balíček a položte ho lícom nadol vedľa naznačených miest pod dosku Trhovisko.

G.ŽETÓNY KULTÚRNEJ ÚROVNE

Každý hráč si vezme žetón, ktorý zobrazuje vodcu jeho národa, a položí ho na počiatocné pole na kultúrnej stupnici.

4. PRIPRAVTE TRH SO SUROVINAMI

Položte za každého hráča jeden žetón suroviny vedľa dosky Trhovisko. Zvyšné žetóny vráťte do škatule. Napr. ak hrajú traja hráči, položte vedľa dosky trhoviska 3 žetóny obilia, 3 žetóny kadidla, 3 žetóny hodvábu a 3 žetóny železa.

5. ZOSTAVTE MAPU

Každý hráč si vezme svoj domovský mapový diel (teda diel, ktorý má na zadnej strane obrázok vodcu jeho národa) a položí ho lícom nahor pred seba, natočený tak, ako je uvedené v diagrame prípravy hry pre zodpovedajúci počet hráčov. Nepoužité domovské diely vráťte späť do škatule. Potom zamiešajte neutrálne mapové diely a zostavte z nich lícom nadol zvyšok mapy, ako je naznačené v diagrame na strane 4. Nepoužité diely vráťte späť do škatule bez toho, aby sa na ne niekto pozrel.

6. ZAMIEŠAJTE NÁHODNÉ ŽETÓNY

Vezmite žetóny slávnych osobností, zamiešajte ich lícom nadol a položte ich (stále lícom nadol) vedľa dosky Trhovisko. To isté vykonajte so žetónmi chyží a žetónmi dedín.

7. VYTVORTE BANK ŽETÓNOV

Položte žetóny kultúry, žetóny zranení a žetóny mincí na tri oddelené kôpky vedľa dosky Trhovisko.

8. UMIESTNITE ZVLÁŠTNE KARTY A ŽETÓNY

Kartu technológie *Let do vesmíru* položte vedľa dosky Trhovisko, to isté vykonajte so žetónmi pohrôm.

9. ZVOĽTE PRVÉHO HRÁČA

Vyberte hráča, ktorý bude hrať ako prvý. Buď môžete vybrať hráča, ktorý pozná svoj rodokmeň najďalej do histórie, alebo ho zvoľte náhodne. Tento hráč dostane žetón prvého hráča. Nakoniec vykoná každý hráč samostatne prípravu svojho národa podľa krokov v nasledujúcej kapitole.

PRÍPRAVA HRÁČA

Keď je dokončená spoločná príprava hry, vykoná každý hráč nasledovné kroky:

1. UMIESTNITE HLAVNÉ MESTO

Každý hráč si vyberie jedno z štyroch stredových políčok na svojom domovskom mapovom diele a položí naňho žetón svojho hlavného mesta. Pre prvú hru sa odporúča, aby hráči vybrali políčko označené štartovacou šípkou (zvýraznené červene na obrázku nižšie).



Žetón hlavného mesta sa kladie stranou bez hradieb hore. Toto políčko sa nazýva centrum mesta, osem susediacich políčok (políčka, na ktoré vedú šípky na obrázku nižšie) sa nazýva okolie mesta.



2. VEZMITE SI POČIATOČNÉ VÝHODY NÁRODOV

Každý hráč sa pozrie na tabuľku svojho národa a nájde si, akú počiatocnú výhodu získa jeho národ na začiatku hry. Tieto výhody sú popísané nižšie.

AMERIKA

Amerika dostane na začiatku jednu náhodnú slávnu osobnosť. Hráč umiestni po dokončení prípravy hry žetón tejto slávnej osobnosti do okolia svojho hlavného mesta. (Pre prvú hru sa odporúča umiestniť žetón slávnej osobnosti na políčko s plánami vedľa hlavného mesta.)

ČÍNA

Čína začína hru s opevneným hlavným mestom. Hráč Číny otočí na začiatku hry žetón svojho hlavného mesta stranou s hradbami hore namiesto toho, aby ho položil stranou s hradbami nadol podľa bežných pravidiel.

EGYPT

Egypt má na začiatku hry postavený jeden náhodný staroveký div. Tento div sa náhodne vyberie zo všetkých starovekých divov z dosky Trhovisko v priebehu prípravy hry. Žetón tohto divu umiestni hráč Egypta do okolia svojho hlavného mesta. (Pre prvú hru sa odporúča umiestniť žetón divu na políčko s plánami vedľa hlavného mesta.)

NEMECKO

Nemecko začína s dvomi jednotkami pechoty navyše, ktoré si vezme z dosky Trhovisko a pridá ich do svojich vojenských rezerv.

RÍM

Rím začína hru so štátnym zriadením *Republika* namiesto *Despotizmus*, ako je popísané v kroku 5 v príprave hráča ďalej v tejto kapitole.

RUSKO

Rusko získava bielu figúrku armády a pridá si ju do svojej zásoby figúrok. Keď sa na mapu umiestňujú počiatocné figúrky (viď krok 3 nižšie), Rusko umiestni aj túto bielu figúrku. Navyše Rusko začína hru so štátnym zriadeniam *Komunizmus* namiesto *Despotizmus*, ako je popísané v kroku 5 v príprave hráča ďalej v tejto kapitole.

3. UMIESTNITE POČIATOČNÉ FIGÚRKY

Každý hráč si vezme jednu svoju figúrku armády a jednu figúrku osadníka a umiestni ich (buď spoločne alebo každú zvlášť) na jedno (alebo dve) políčka v okolí svojho hlavného mesta. Na začiatku hry nie je možné umiestniť figúrky na políčka s vodou.

4. VYSKÚMAJTE POČIATOČNÚ TECHNOLOGIU

Každý hráč sa pozrie na tabuľku svojho národa a zistí, s akou počiatocnou technológiou začína hru. Túto kartu nájde vo svojom balíčku kariet technológií a položí ju lícom nahor pred seba tak, aby mal nad ňou a vedľa nej dostatok voľného miesta.

Poznámka: v priebehu prípravy hry nie je dôležitá úroveň počiatocnej technológie. Počiatocná technológia sa vždy umiestňuje do spodného radu pyramídy technológií. Vo všetkých ostatných prípadoch sa však jej úroveň počíta ako obvyčajne – napr. keď sa súper môže od hráča naučiť technológiu konkrétnej úrovne (viď rámik „Pyramída technológií“ nižšie a „Výskum“ na strane 20).

5. NASTAVTE POČIATOČNÉ ŠTÁTNE ZRIADENIA

Každý hráč usporiada svoje karty štátneho zriadenia do balíčka tak, aby hore bola karta Despotizmus/Republika stranou

PYRAMÍDA TECHNOLOGIÍ

V priebehu hry sa musí každý národ sociálne i vedecky rozvíjať, inak bude mať veľké nevýhody oproti viac rozvinutým národom. Tento vedecký rozvoj predstavujú karty technológií.

Karty technológií vykladajú hráči do tvaru pyramídy, hneď ako ich národ objaví. Technológie I. úrovne tvoria spodný rad pyramídy (spolu s počiatocnou technológiou národa), technológie

II. úrovne sa umiestňujú nad ne do druhého radu, a tak ďalej až do V. úrovne. Hráč môže vyskúmať ľubovoľný počet technológií I. úrovne, avšak technológie II. úrovne musí vždy umiestniť nad dve technológie I. úrovne, ako je znázornené na obrázku nižšie. Podobne sa technológie III. úrovne musia umiestniť nad dve technológie II. úrovne a tak ďalej. Viac informácií o výskume technológií nájdete na strane 20.



s Despotizmom hore. Potom tento balíček položí na svoju tabuľku národa na vyznačené miesto.

Výnimka: Rím začína *Republikou* a Rusko začína s *Komunizmom*. Tieto národy musia dať hore kartu s určeným štátnym zriadením namiesto s *Despotizmom*.

Poznámka: štátneho zriadenia majú na každej strane uvedené iné štátne zriadenia. Ak nemôžete nájsť požadované štátne zriadenie, skúste sa pozrieť na druhú stranu kariet.

6. NASTAVTE ČÍSELNÍK OBCHODU

Každý hráč spočíta symboly obchodu (♻️) vo všetkých ôsmich poliach z okolia svojho hlavného mesta a nastaví číselník obchodu (vonkajší väčší ukazovateľ) na svojej tabuľke národa na celkový súčet. Napr. ak sú na poličkách v okolí hráčovho hlavného mesta celkom tri symboly obchodu, nastaví hráč svoj číselník obchodu na hodnotu „3“.

Poznámka: obchod hráči získavajú znova v priebehu prvého ťahu hry.

7. NASTAVTE ČÍSELNÍK EKONOMIKY

Každý hráč nastaví číselník obchodu (vnútorný menší ukazovateľ) na svojej tabuľke národa na hodnotu „0“.

Poznámka: v priebehu prípravy hry môžu niektorí hráči získať mincu z polička mapy alebo od slávnej osobnosti. Ak sa tak stane, nastaví si hráč namiesto toho číselník ekonomiky na zodpovedajúci počet mincí, ktoré získal.

8. UMIESTNITE ZVYŠNÉ HERNÉ SÚČASTI

Nakoniec vezme každý hráč 1 žetón svojho mesta, zvyšné 4 figúrky armád a 1 figúrku osadníka a položí ich vedľa svojej tabuľky národa, aby označil, že sú pripravené k postaveniu. Zvyšné žetóny mesta hráč položí bokom, kým nevyskúma technológiu *Zavlažovanie*, potom ich pridá ku svojim komponentom pripraveným k postaveniu.

PREHĽAD ŤAHU HRY

Hra prebieha v niekoľkých ŤAHOCH, v priebehu každého ťahu sa hrá päť FÁZ. Fázy sa vždy vykonávajú podľa určeného poradia nižšie. Každú fázu začína prvý hráč a po ňom hrajú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek. Každý hráč tak dostane v každej fáze príležitosť vykonať určité akcie, ktoré sa viažu k danej fáze. Fázy sa v priebehu jedného ťahu hrajú takto:

1. **Začiatok ťahu**
2. **Obchod**
3. **Správa miest**
4. **Pohyb**
5. **Výskum**

1. ZAČIATOK ŤAHU

V tejto fáze sa posunie žetón prvého hráča k ďalšiemu hráčovi vľavo, ktorý sa tak stáva pre tento ťah novým prvým hráčom. Potom tento nový prvý hráč vykoná všetky svojej akcie hrané na začiatku ťahu (takéto akcie sa nachádzajú na niektorých divoch alebo kartách kultúrnych udalostí), môže založiť nové mestá (viď strana 13), alebo zmeniť svoje štátne zriadenie (viď strana 14). Keď tento hráč dokončí svoju fázu Začiatok ťahu, začne hrať fázu Začiatok ťahu nasledujúci hráč vľavo a tak to pokračuje ďalej, kým túto fázu neodohrajú všetci hráči.

2. OBCHOD

V priebehu tejto fáze všetci hráči nahromadia obchod zo všetkých svojich miest a potom môžu spolu vyjednávať a vymieňať si rôzne herné zdroje a to vrátane sľubov do budúcnosti (viď strany 14 – 15). **Túto fázu môžu kvôli úspore času hrať všetci hráči súčasne.**

3. SPRÁVA MIEST

V tejto fáze vykoná prvý hráč jednu akciu za každé svoje mesto. Jednotlivé mestá môžu ako svoju akciu niečo vyprodukovať (budovy alebo karty jednotiek), zamerať sa na umenie a získať body kultúry, alebo ťažiť suroviny (viac viď strany 15 – 18). Keď prvý hráč dokončí svoju fázu správy miest, pokračuje v hre ďalší hráč po ľavici a tiež vykoná svoju fázu správy miest. Takto sa pokračuje, kým túto fázu neodohrajú všetci hráči.

4. POHYB

V priebehu tejto fáze môže prvý hráč pohnúť všetkými svojimi figúrkami (armádami a osadníkmi) až o toľko poličiek, koľko je cestovná rýchlosť jeho národa. Cestovná rýchlosť národa je na začiatku hry 2 a môže sa zvýšiť niektorými kartami technológií ako je napr. Plachtenie. Pohyb figúrok môže spôsobiť zahájenie boja alebo otočenie dosiaľ neodkrytých mapových dielov (viď strana 19). Keď prvý hráč dokončí svoju fázu pohybu, pokračuje v hre ďalší hráč po ľavici a tiež vykoná svoju fázu pohybu. Takto hra pokračuje, kým túto fázu neodohrajú všetci hráči.

5. VÝSKUM

V tejto fáze môže každý hráč zaplatiť zodpovedajúcu cenu v bodoch obchodu a vyskúmať jednu novú technológiu. Tú potom pridá do svojej pyramídy technológií (viď strana 20). **Na rozdiel od ostatných fáz, túto fázu hrajú vždy všetci hráči súčasne.**

DETAILNÝ POPIS ŤAHU HRY

Táto kapitola podrobne popisuje každú fázu, ktorá sa hrá v jednom ťahu hry.

1. ZAČIATOK ŤAHU

Hráči môžu v priebehu tejto fáze rozpínať svoj národ a meniť svoje štátne zriadenie. Prvý hráč má ako prvý možnosť vykonať akcie, ktoré sa hrajú vo fáze začiatok ťahu. Keď vykoná všetky akcie, ktoré chce, pokračuje v hre ďalší hráč vľavo a teraz on môže vykonať všetky tieto akcie. Po ňom hrá ďalší hráč vľavo a tak ďalej, kým všetci hráči nedostanú šancu vykonať svoje akcie.

ZALOŽENIE NOVÝCH MIEST

„Nepleťte si významné mesto s ľudnatým.“

Aristoteles

Aby sa nejaký národ stal dominantným, musí rozširovať svojej hranice a expandovať na mape. To je možné dosiahnuť zakladaním nových miest. Hráč môže vďaka tejto akcii postaviť nové mesto, a potom v ňom môže v každom svojom ťahu hrať ďalšiu mestskú akciu.

Ak má hráč vo fáze Začiatok ťahu menej miest, než je jeho maximálne množstvo (ktoré je na začiatku 2, ale ak hráč vynášiel technológiu *Zavlažovanie*, môže postaviť 3 mestá), môže založiť jedno alebo viac nových miest, ak tým neprekročí svoj maximálny počet miest. Na založenie mesta musí mať hráč figúrku osadníka na každom poličku, na ktoré chce umiestniť žetón nového mesta. Navyše musí toto poličko spĺňať nasledujúce podmienky:

- Nesmie to byť poličko s vodou.
- Okolo musí byť osem voľných odkrytých susediacich poličiek (teda mesto nemôže byť založené napr. tesne na kraji mapy alebo vedľa neotočeného mapového dielu).
- Poličko nesmie susediť so žetónom chyže alebo dediny (keď je žetón odstránený, môže sa tu mesto založiť).
- Poličko nesmie susediť s nepriateľskou figúrkou (armádou alebo osadníkom). Na susedných poličkách alebo aj na tom istom poličku môžu byť priateľské figúrky.
- Poličko musí byť aspoň 3 polička vzdialené od iného mesta (počítané i uhlopriečne – inými slovami okolia miest sa nesmú nijako prekrývať).

Ak sú tieto podmienky splnené, hráč obetuje figúrku svojho osadníka, odstráni ho z mapy a postaví vedľa svojej tabuľky národa (odkiaľ môže byť opäť postavený). Potom umiestni žetón svojho mesta na zvolené poličko stranou bez hradieb hore. Toto poličko sa nazýva centrum novozaloženého mesta a osem bezprostredne susediacich poličiek okolo centra tvorí okolie mesta.

Poznámka: centrum mesta nevytvára žiadne suroviny ani zdroje. Všetky symboly na poličku pod žetónom mesta sa ignorujú, kým zostáva žetón mesta na svojom mieste. Iba polička v okolí mesta môžu vytvárať obchod, výrobu a ďalšie zdroje.

Ak je na poličku novozaloženého mesta nejaká ďalšia priateľská figúrka, pohne ňou hráč na ľubovoľné poličko v okolí mesta, na ktoré môže legálne vstúpiť.

Novozaložené mestá začínajú ihneď vytvárať obchod a produkciu. Vo fáze Obchod (viď strana 14) sa počíta aj toto nové mesto a tiež vo fáze Správa miest (viď strany 15 – 18) je možné vykonať pre toto mesto nejakú akciu.

Príklad založenia nového mesta: na obrázku nižšie je možné založiť nové mesto iba na zeleno zvýraznených poličkách. Červené polička sú príklady s vysvetlením, prečo na nich nie je možné založiť nové mesto.

- **A** nie je možné založiť mesto, pretože ide o vodné poličko.
- **B** nie je možné založiť mesto, pretože napravo susedí so žetónom dediny (ale je možné tu mesto založiť ihneď potom, ako bude žetón dediny odstránený).
- **C** priamo susedí s neotočeným mapovým dielom.
- **D** susedí s nepriateľskou figúrkou na poličku vpravo dole.
- **E** je menej než 3 polička vzdialené od iného mesta.



ZMENA ŠTÁTNEHO ZRIADENIA

„Vanie mocný vietor – a prináša buď predstavivosť alebo bolenie hlavy.“

Katarína Veľká

Štátne zriadenie národa odráža jeho povahu a ciele. V priebehu času sa táto povaha mení a národ môže vystriedať mnoho štátnych zriadení. Štátne zriadenia v tejto hre odrážajú spôsob vlády daného národa. Karty štátneho zriadenia sú zvláštne karty, ktoré môže hráč sprístupniť pomocou rôznych kariet technológií. Umožnia tak hráčovi sústrediť sa na rôzne nové stratégie na úkor iných. Na začiatku hry má každý národ prístupný *Despotizmus* a s ním začína hru (**výnimka:** Rím a Rusko majú prístupné iné štátne zriadenia, ktorými začínajú hru).

Keď hráč sprístupní nejaké ďalšie štátne zriadenie ako výsledok výskumu zodpovedajúcej karty technológie, môže na toto nové štátne zriadenie prejsť v nasledujúcej fáze Začiatok ťahu. Jednoducho sa pozrie do svojho balíčka kariet štátneho zriadenia, nájde tam kartu so zodpovedajúcim štátnym zriadením na ktoré chce prejsť, a položí ju lícom nahor na balíček kariet štátneho zriadenia na svojej tabuľke národa. Táto zmena znamená, že jeho národ prijal novú formu vlády.

Hráč má len túto jednu možnosť prejsť priamo na nové vyskúmané štátne zriadenie. Ak chce zmeniť štátne zriadenie v niektorom inom ťahu než ihneď potom, ako ho vyskúmal, musí najskôr prejsť na *Anarchiu*. Toto zvláštne štátne zriadenie predstavuje vykonanie nutných zmien v organizácii celého národa a bráni hráčovi využiť akciu svojho hlavného mesta. Ak je národ v *Anarchii*, môže až v priebehu nasledujúcej fáze Začiatok ťahu prejsť na ľubovoľné iné dostupné štátne zriadenie (teda až v nasledujúcom ťahu po tom, čo zmenil svoje štátne zriadenie na *Anarchiu*).

Poznámka: všetky výhody plynúce zo štátneho zriadenia, ako je napr. účinok *Republiky* či minca navyše *Feudalizmu*, trvajú len kým sa národ nachádza v danom štátnom zriadení.

2. OBCHOD

V priebehu fáze Obchod môžu všetci hráči vykonávať nasledujúce činnosti: hromadiť obchod, vyjednávať a vymieňať so spoluhráčmi. Hráči môžu kvôli úspore času vykonávať tieto činnosti súčasne.

HROMADENIE OBCHODU

Vo fáze Obchod spočíta každý hráč všetky symboly obchodu (↻) v okolíach svojich miest a posunie o túto hodnotu svoj číselník obchodu hore (až do maximálnej hodnoty 27). Napr. ak má hráč dve mestá, jedno má vo svojom okolí 4 symboly obchodu a druhé osem, posunie číselník obchodu na tabuľke svojho národa o 12 bodov hore. Na rozdiel od produkcie (vid' strana 15) môže byť obchod prenesený z jedného ťahu do ďalšieho, pokiaľ ho hráč neutratí.

Poznámka: keď zvyšujete alebo znižujete hodnotu na číselníku obchodu, uistíte sa, že započítavate i políčka označené rímskymi číslicami „I“, „II“, „III“, „IV“ a „V“. Aj keď sú tieto políčka označené inak, počítajú sa tiež. Napr. ak hráč získa tri body obchodu a jeho číselník obchodu sa práve nachádza na hodnote „3“, posune sa na políčko „I“, nie na pole s číslom „7“.

OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figúrky osadníkov môžu v každom ťahu zhromaždiť symboly obchodu z políčka, na ktorom práve stoja. Viac informácií získate v kapitole „Osadníci a zber surovín“ na strane 26.

Políčko v okolí mesta, na ktorom sa nachádza jedna alebo viac nepriateľských figúrok (armád alebo osadníkov), neprináša majiteľovi mesta žiadny obchod. Viac informácií poskytne kapitola „Blokáda“ na strane 27.

VYJEDNÁVANIE A OBCHODOVANIE

„Politika je vojna bez krviprelievania, zatiaľ čo vojna je politika s krviprelievaním.“

Mao Tse-tung

V mnohých prípadoch je pre hráča výhodné obchodovať s ostatnými a uzatvárať spojenectvá. Taký obchod môže v kritickej chvíli vyriešiť akútny nedostatok surovín. Keď hráči nahromadia

obchod a spočítajú si body obchodu, môžu medzi sebou vyjednávať a obchodovať. Obchodovanie a dohody nie sú nijako obmedzené a môžu obsahovať niektoré alebo aj všetky z nasledujúcich možností:

- Nezáväzné sľuby
- Body obchodu
- Neutratené žetóny kultúry (vid' strana 17)
- Žetóny surovín (buď z dosky Trhovisko alebo žetónov chyží a dedín)
- Karty kultúrnych udalostí (vid' strana 18).

Poznámka: ak hráč vďaka obchodu prekročí svoj limit kultúrnych kariet, musí ihneď odhodiť toľko kariet, o koľko má viac, než je jeho limit kultúrnych kariet.

Položky, ktoré nie sú uvedené v zozname vyššie, nemôžu byť predmetom obchodu ani dohody medzi hráčmi, ak to výslovne neumožní nejaká zvláštna schopnosť alebo karta.

3. SPRÁVA MIEST

„Neplýtvaj časom ani peniazmi, ale využívaj oboje čo najlepšie. Bez úsilia a skromnosti nebude fungovať nič, ale s nimi všetko.“

Benjamin Franklin

Vo fáze Správa miest riešia hráči neľahkú úlohu – správne rozvrhnúť výrobné prostriedky svojho národa. V tejto fáze musia hráči správne nastaviť produkciu, rozvíjať kultúru svojho národa a hromadiť suroviny, alebo sa zamerať len na časť z toho všetkého a ostatné ignorovať. Prvý hráč vykoná svoju fázu Správa miest ako prvý, po ňom hrá ďalší hráč vľavo a tak ďalej, až kým sa nevystriedajú všetci. Vo fáze Správa miest môžu hráči vykonať nasledujúce akcie.

MESTSKÉ AKCIE

V priebehu fáze Správa miest môže každý hráč vykonať s každým svojim mestom jednu akciu. V každom ťahu môže každé mesto vykonať **iba jednu** z týchto troch akcií:

- A. Postavenie figúrok, jednotiek, budov alebo divov
- B. Zameranie na umenie
- C. Ťažba surovín

A. POSTAVENIE FIGÚROK, JEDNOTIEK, BUDOV ALEBO DIVOV

Mestá obvykle využívajú svoj priemysel na budovanie predmetov pre spoločné blaho. Mesto môže postaviť čokoľvek, čo má **cenu menšiu alebo rovnakú**, ako je počet symbolov produkcie (⚒) na políčkach v okolí mestá. **Celá cena** produkcie za postavený predmet musí byť zaplatená iba z produkcie toho mesta, ktoré predmet produkuje. Nie je možné kombinovať produkciu z viacerých miest na postavenie jedného predmetu. Akákoľvek produkcia navyše, ktorá nie je spotrebovaná na postavenie predmetu, je premárnená

a nie je možné ju ponechať do ďalšieho ťahu. Napr. mesto zobrazené na obrázku nižšie má vo svojom okolí 5 ⚒, môže teda v každom ťahu postaviť akýkoľvek predmet, ktorý stojí 5 ⚒ alebo menej.



OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figúrky osadníkov môžu v každom ťahu nahromadiť symboly produkcie z políčka, na ktorom práve stoja. Viac informácií nájdete v kapitole „Osadníci a zber surovín“ na strane 26.

Políčko v okolí mesta, na ktorom sa nachádza jedna alebo viac nepriateľských figúrok (armád alebo osadníkov), neprinášajú majiteľovi mesta žiadnu produkciu. Viac informácií získate v kapitole „Blokáda“ na strane 27.

URÝCHLENIE PRODUKCIE OBCHODOM

Ak mesto nemá dostatočnú produkciu na postavenie nejakého predmetu, môže sa hráč rozhodnúť uzavrieť obchod, aby dorovnal rozdiel. **Za každé tri body obchodu, o ktoré hráč zníži svoj číselník obchodu, môže pridať v danom ťahu jednému svojmu mestu 1 bod produkcie.** To môže hráč opakovať tak dlho, kým má dostatok bodov obchodu.

POSTAVENIE FIGÚROK

V priebehu svojej histórie bolo mnoho národov často donútených zhromaždiť armádu, alebo aspoň vyslať do sveta prieskumníkov a diplomatov. Hráč môže v priebehu mestskej akcie postaviť figúrku armády alebo osadníka, ak má k dispozícii aspoň jednu voľnú figúrku daného typu a je schopný za postavenie figúrky zaplatiť jej cenu. Keď hráč postaví figúrku, vezme zodpovedajúcu figúrku zo svojej zásoby nepostavených figúrok a umiestni ju na nejaké pole v okolí mesta, ktoré ju postavilo. Figúrky nie je možné umiestniť na políčka s vodou, kým hráč nevyskúma technológiu, ktorá umožní figúrkam konať pohyb po vodnom políčku (ako sú Plachtenie, Parný stroj alebo Lietanie). Novopostavené figúrky je možné umiestniť na políčko, kde stoja iné priateľské figúrky, avšak hráč pri tom nesmie prekročiť svoj limit zhromažďovania (vid' kapitola „Hromadný pohyb a limit zhromažďovania“ na strane 19).

Armády

Figúrka armády predstavuje vojenskú silu národa a každá stojí 4 ⚒. Figúrky armád ako jediné môžu bojovať a preskúmať chyže a dediny.

Osadníci

Figúrky osadníkov predstavujú nevojenské zbory národa a každá stojí 6 ⚒. Osadníci môžu byť použiti k zakladaniu nových miest (vid' strana 13) alebo na hromadenie obchodu, produkcie alebo surovín pre mestá (vid' „Osadníci a zber surovín“ na strane 26).

OBCHOD (↻) VERZUS PRODUKCIA (⚒)

Obchod (↻) predstavuje hospodárenie a vedecký pokrok národa. Utráca sa predovšetkým za nové technológie.

Produkcia (⚒) () predstavuje priemysel daného mesta. Používa sa na postavenie nových figúrok, budov alebo divov.

Obchod a produkcia sú porovnané v tabuľke nižšie.

OBCHOD	PRODUKCIA
Počíta sa dohromady zo všetkých miest národa..	Utráca sa zvlášť za každé miesto.
Je možné ponechať z jedného ťahu do druhého na číselníku obchodu.	Nie je možné ju ponechávať.Všetka nespotrebovaná produkcia sa stráca.
Môže byť premenený na produkciu (vid' „Urýchlenie produkcie obchodom“ na strane 15).	Nie je možné meniť na obchod.

Osadníci nemôžu vstúpiť na polička s chyžami alebo dedinami a ihneď umierajú, keď sú napadnutí nepriateľskou armádou, ak nie je na tom istom poličku figúrka priateľskej armády, ktorá ich sprevádza.

STAVANIE JEDNOTIEK

Vojna je, a vždy bude, jednou z hlavných starostí každého národa. Aby mohol národ viesť vojny, potrebuje armádu, ktorá sa skladá z menších vojenských oddielov – jednotiek. Karty jednotiek predstavujú konkrétnu časť armády. Ak chce hráč postaviť novú jednotku, musí nejaké jeho mesto poskytnúť zodpovedajúcu produkciu na zaplatenie jej ceny. Hráč si potom vytiahne náhodnú kartu z balíčka jednotiek daného typu, ktorý postavil, a pridá ju do svojich vojenských rezerv.

Strelci, pechota a jazda sú prístupné od začiatku hry a hráči ich tak môžu vo svojich mestách stavať v rámci mestských akcií. Ak však chce hráč postaviť leteckú jednotku, musí mať najskôr vyskúmanú technológiu *Lietanie*. Ak je balíček nejakého typu jednotiek prázdny, nie je možné stavať jednotky daného typu, kým nie sú nejaké jednotky zabité v boji a ich karty sa nevrátia do balíčka. Ak hráč doberie balíček nejakého typu jednotiek a narazí na karty jednotiek otočené lícom nahor, musí balíček otočiť lícom nadol a zamiešať.

Pred stavbou jednotiek sa hráč pozrie na dosku Trhovisko na svoje žetóny vojenského pokroku, ktoré mu určujú cenu daného typu jednotky. Čím je jednotka pokročilejšia, tým viac za ňu pri postavení zaplatí.

- I. úroveň strelcov, pechoty alebo jazdy stojí každá 5 .
- II. úroveň strelcov, pechoty alebo jazdy stojí každá 7 .
- III. úroveň strelcov, pechoty alebo jazdy stojí každá 9 .
- IV. úroveň strelcov, pechoty alebo jazdy stojí každá 11 .
- Lietadlá stoja vždy každé 12  (keď sú sprístupnené).

Poznámka: pretože sú pokročilejšie jednotky drahšie, je výhodnejšie postaviť jednotky nižšej úrovne, ktoré sú lacnejšie a potom ich vylepšiť (viď strana 21).

STAVANIE BUDOV

Budovy slúžia aj na iné účely než len poskytnúť prístrešie obyvateľom. Predstavujú základ pre priemysel, obchod a školstvo – to všetko je pre úspech národa neoceniteľné. Keď chce hráč postaviť nejakú budovu, musí mať najskôr vyskúmanú zodpovedajúcu technológiu, ktorá ju sprístupní. Cena budovy v počte  je naznačená na karte technológie, ktorá ju sprístupňuje i na doske Trhovisko. Napr. technológia *Hrnčiarstvo* sprístupňuje Sýpku a je na nej tiež uvedené, že Sýпка stojí 5 .



Podobne ako jednotky, sú budovy obmedzené svojim počtom, ktorý je v hre k dispozícii. Keď sú všetky žetóny jedného typu budovy spotrebované, nie je možné takúto budovu stavať, kým nie je nejaká existujúca budova zničená a jej žetón sa nevráti späť.

Keď hráč postaví budovu, musí umiestniť jej žetón do okolia mesta, ktoré ju postavilo. Jednotlivé budovy však majú určené, na akom teréne ich je možné postaviť. Tento terén je uvedený na

NIEKOĽKO INFORMÁCIÍ O JEDNOTKÁCH

Nie všetky jednotky sú rovnaké. Niektoré sú o niečo silnejšie iné zase o niečo slabšie. Sila jednotiek kolíše od 1 do 3 pre I. úroveň a zvyšuje sa o 1 za každú ďalšiu úroveň, až do najvyššej 4. úrovne. Teda priemerná sila jednotky I. úrovne je 2.

doske Trhovisko a v tabuľke nižšie. Obvykle je možné do každého mesta postaviť ľubovoľné množstvo budov, kým je v okolí mesta k dispozícii voľné poličko s požadovaným typom terénu.

Výnimka: do každého mesta je možné postaviť len jednu unikátnu budovu (majú na žetóne symbol hviezdy). Ďalšie informácie o unikátnych budovách nájdete na strane 17.

BUDOVA	POŽADOVANÝ TERÉN
Prístav	Voda
Obchodná stanica	Púšť
Dielňa / Baňa na železo	Hory
Knižnica / Univerzita	Pláne
Trhovisko / Banka Chrám / Katedrála Kasárne / Akadémia	Akýkoľvek terén okrem vody (len jedna budova v každom meste)

Poznámka: budovy uvedené na jednom riadku a oddelené lomkou („/“) predstavujú základnú a vylepšenú formu jednej budovy a sú vytlačené z líca a rubu toho istého žetónu. O vylepšovaní budov sa dozviete viac na strane 22.

Keď je žetón budovy umiestnený na nejakom poličku, celkom toto poličko pokrýva a jeho symboly nahrádzajú všetky prípadné symboly z polička, na ktorom leží.

Dôležitá poznámka: vodné poličko s Prístavom je pre potreby pohybu stále považované za vodné poličko.

Príklad: ak hráč postaví Chrám na poličku s lesom, toto poličko od tejto chvíle obsahuje dva symboly kultúry () a žiadnu produkciu () aj keď samotný les predtým dva symboly produkcie () obsahoval.



Unikátne budovy

Niektoré budovy, označené v rohu svojho žetónu symbolom hviezdy, sú unikátne. Tieto budovy nie sú obmedzené terénom, na ktorý ich je možné umiestniť (kamkoľvek okrem vody), sú

obmedzené iným spôsobom: **v jednom meste môže byť postavená len jedna unikátna budova.** Napr. ak hráč postavil vo svojom meste Trhovisko, nemôže už v tom istom meste postaviť Chrám, pretože obe sú unikátne budovy.

Mestské hradby

Ak národ ovláda technológiu *Murárstvo*, môže postaviť okolo svojich miest hradby. **Mestské hradby sa zo všetkých hľadísk považujú za bežnú budovu, len sa stavajú priamo v centre mesta.** Keď hráč postaví okolo mesta hradby, otočí žetón mesta tak, aby bol stranou s hradbami nahor. V každom meste je možné postaviť len jedny hradby.

Mestské hradby sú skvelá obranná stavba v meste, ktorému hrozí napadnutie protihráčom. Hradby poskytujú bojový bonus +4, ak sa hráč bráni v meste s hradbami a navyše, útočník musí vykladať karty jednotiek ako prvý (viď boj na stranách 23 – 24).

STAVBA DIVOV

Niektoré národy budujú monumentálne divy, ktoré prežívajú v mýtoch a legendách ešte dlho potom, čo ich tvorca zomrel. Príkladom sú Semiramidine visuté záhrady. Tieto divy poskytujú tomu, kto ich postaví, mocné schopnosti a výhody. Hráč môže použiť mestskú akciu na to, aby postavil nejaký div, ktorý leží lícom nahor na doske Trhovisko. Na príslušnej karte divu nájdete cenu za postavenie tohto divu a tiež zníženú cenu, koľko stojí stavba divu, ak národ vyskúmal uvedenú technológiu. Napr. Koloseum stojí bežne 15  avšak len 10  ak hráč vyskúmal technológiu *Spracovanie kovov*.

Poznámka: nezabudnite, že viaceré mestá nemôžu zrátať svoju produkciu kvôli stavbe jedného predmetu. Celú cenu divu musí zaplatiť len to mesto, ktoré ho stavia. Hráč si môže zvýšiť produkciu mesta premenou obchodu na produkciu, použitím niektorých schopností platených surovinami alebo niektorými kartami kultúrnych udalostí.

Keď je div postavený, vezme si hráč jeho kartu a položí ju pred seba a umiestni žetón divu do okolia mesta, ktoré ho postavilo. Divy je možné umiestniť na poličko s ľubovoľným terénom okrem vody, podobne ako unikátne budovy. V jednom meste môže byť postaven len jeden div. Mesto však môže mať súčasne postavený div aj jednu unikátnu budovu. Keď je nejaký div postavený, ihneď potiahnite nový z balíčka divov a položte ho na dosku Trhovisko.

Dôležitá poznámka: divy sa nepočítajú medzi budovy a schopnosti, ktoré ovplyvňujú budovy, nemajú na divy vplyv, ak to nie je v popise schopnosti výslovne uvedené.

Zastaranie divov

Niektoré technológie môžu spôsobiť, že niektorý konkrétny div zastará a neprináša až do konca hry žiadne zvláštne výhody. Tento proces je vysvetlený na strane 27.

NAHRÁDZANIE BUDOV A DIVOV

Hráč sa môže pri umiestňovaní práve postavenej budovy alebo divu rozhodnúť, že nahradí nejakú skôr postavenú budovu alebo div (je možné nahradiť div budovou a naopak). Novú budovu alebo div musí byť možné umiestniť na poličko, na ktorom stojí nahradzovaná budova alebo div. Hráč nesmie nahradiť budovy alebo divy, ktoré patria inému hráčovi.

Ak chce hráč nahradiť budovu alebo div, najskôr odoberie príslušný žetón z hracieho plánu. Ak ide o budovu, vráti ju späť na dosku Trhovisko, ak je to div, spolu s jeho kartou ho vráti do škatule a do konca hry ho už nie je možné zasa postaviť.

Keď je stará budova alebo div odstránený, nová budova alebo div sa umiestni na práve uvoľnené poličko.

B. ZAMERANIE NA UMENIE

„*Volanie po mieri bude len márnym želaním, kým milióny mužov a žien neprijmú myšlienku nenásilia za svoju.*“

Mahátma Gándhí

Mnoho veľkých národov vytvorilo svoju nezmazateľnú stopu v histórii skôr umením, hudbou a literatúrou než priemyslom alebo dobývaním. Ako druhú mestskú akciu môže hráč svoje mesto zamerať na umenie. Keď to urobí, získa 1 žetón kultúry z banku a navyše jeden žetón kultúry za každý symbol kultúry () , ktorý sa nachádza v okolí mesta, ktoré sa zameriava na umenie.

OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figúrky osadníkov môžu v každom ťahu zhromaždiť symboly kultúry z polička, na ktorom práve stoja. Pre viac informácií si pozrite kapitolu „Osadníci a zber surovín“ na strane 26. Poličko v okolí mesta, na ktorom sa nachádza jedna alebo viacej nepriateľských figúrok (armád alebo osadníkov), neprináša majiteľovi mesta žiadnu kultúru. Pre viac informácií si pozrite kapitolu „Blokáda“ na strane 27.

UTRÁCANIE ŽETÓNOV KULTÚRY

Ako národ vytvára stále väčšie a podivuhodnejšie umelecké diela, stáva sa známejším po celom svete. Stupeň slávy a kultúrneho vplyvu národa sa znázorňuje polohou žetónu národa na kultúrnej stupnici. Tento žetón môže hráč posúvať tak, že za to zaplatí žetónmi kultúry.

Hráč môže kedykoľvek v priebehu fáze Správa miest utrátiť nejaké, alebo všetky svoje žetóny kultúry a posunúť žetón svojho národa hore o jedno, alebo viacej polí po kultúrnej stupnici na doske Trhovisko.

Cena za postup žetónu na každé poličko je znázornená priamo na kultúrnej stupnici a závislá i na tom, ako vysoko sa už žetón na stupnici nachádza. Hráč zaplatí cenu (za poličko, na ktoré žetón vstupuje, nie za to, ktoré opúšťa), posunie žetón svojho národa a vezme si odmenu za poličko, na ktoré vstúpil, ako je popísané ďalej.

Presuny na vyššie polička na kultúrnej stupnici stoja okrem žetónov kultúry aj body obchodu. Hráč musí za vstup na poličko vždy úplne zaplatiť obe ceny, pričom obchod si odráta na svojom číselníku obchodu.

Hráč môže postúpiť o ľubovoľný počet poličok naraz v každom ťahu tak dlho, kým si môže dovoliť zaplatiť cenu za vstup. Na jednom poličku kultúrnej stupnice môže byť súčasne viacej žetónov národov.

Kultúrna stupnica obsahuje tri nasledujúce typy polí:

Pole kultúrnych udalostí

Keď hráč posunie žetón svojho národa na jedno z týchto polí, potiahne si kartu kultúrnych udalostí z balíčka, ktorý je na poli znázornený. Karty kultúrnych udalostí hráči pred súpermi taja. Ak má hráč viac kariet kultúrnych udalostí než je jeho limit kultúrnych kariet (ktorý je obvykle 2, ale môže byť zvýšený pomocou kariet technológií), musí ihneď odhodiť karty navyše ešte predtým, než nejakú vyloží.

Pole slávnej osobnosti

Keď hráč posunie žetón svojho národa na toto pole, ihneď si vezme jeden náhodný žetón slávnej osobnosti z hromádky žetónov. Potom môže novozískanú slávnú osobnosť ihneď umiestniť do okolia niektorého svojho mesta, alebo si ju uchovať v zásobe na neskôr, ako je popísané ďalej.

Pole kultúrneho víťazstva

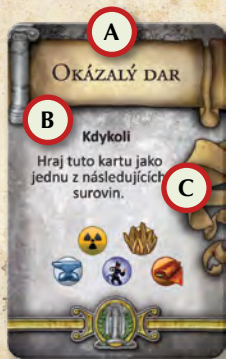
Keď hráč posunie žetón svojho národa na toto pole, ihneď vyhráva hru kultúrnym víťazstvom.

KARTY KULTÚRNYCH UDALOSTÍ

„Šťastie, ktoré hrá dôležitú úlohu vo vojne, ale i v ostatných záležitostiach, dokáže veľmi výrazne obrátiť situáciu pomocou veľmi malých zmien.“

Julius Caesar

Karty kultúrnych udalostí sú zvláštne akčné karty, ktoré hráč získava za postup po kultúrnej stupnici. Každá karta kultúrnej udalosti má svoj názov (A), časovanie (B) a účinok (C).



Karty kultúrnych udalostí hráč drží pred súpermi v tajnosti. Na začiatku hry je pre každého hráča limit kultúrnych kariet 2, čo znamená, že v určitej chvíli môže mať hráč na ruke najviac dve karty kultúrnych udalostí. Tento limit možno zvýšiť výskúmaním niektorých kariet technológií ako je napr. *Hrnčiarstvo*. Ako už bolo spomenuté vyššie, ak má hráč viac kariet kultúrnych udalostí než je jeho limit kultúrnych kariet, musí ihneď odhodiť karty navyše, ešte predtým, než nejakú vyloží. Aj keď hráči začínajú hru s nenulovým limitom kultúrnych kariet, nemajú na začiatku žiadne karty kultúrnych udalostí. Tie musia získať jedine postupom po kultúrnej stupnici.

Karty kultúrnych udalostí je možné vyložiť len v tej fáze, ktorá je na karte výslovne uvedená (viď časovanie v bode B popisu karty vyššie). Keď hráč vyloží kartu kultúrnych udalostí, prečíta jej text a vykoná príslušný popísaný efekt. Potom kartu odhodí.

Odhodené karty kultúrnych udalostí sa ukladajú lícom nahor na kôpku pod príslušný balíček pod kultúrnou stupnicou. Keď sa balíček kariet kultúrnych udalostí minie, zamiešajú sa odhodené karty a vytvorí tak nový ťahací balíček (opäť lícom nadol).

SLÁVNE OSOBNOSTI

„Pravou skúškou civilizácie nie je počet obyvateľov, ani veľkosť miest, ani množstvo úrody – ale povaha človeka, ktorého daný štát stvorí.“

Ralph Waldo Emerson

V každom národe sa občas narodí výnimočná osobnosť, ktorá sa stane známou, vplyvnou a môže ovplyvňovať smerovanie celého národa a meniť históriu. Žetóny slávnych osobností fungujú podobne ako žetóny budov. Keď hráč získa žetón slávnej osobnosti, môže ho ihneď umiestniť do okolia niektorého svojho mesta. Žetóny slávnych osobností je možné umiestniť na ľubovoľné políčko okrem vody a ak ich hráč umiestni na políčko s budovou alebo divom, nahradia túto budovu alebo div tak, ako je popísané na strane 17.

Na rozdiel od budov, majú žetóny slávnych osobností jednu veľkú výhodu. Ak sú nahradené (umiestnením budovy, divu alebo inej slávnej osobnosti na to isté políčko), hráč si ich uschová v rezerve a položí ich na svoju tabuľku národa namiesto toho, aby ich odhodil. V priebehu fáze Začiatok ťahu ich môže v ľubovoľnom ďalšom ťahu vrátiť späť na mapu do okolia niektorého svojho mesta. Ak nie sú na mape, nemajú slávne osobnosti žiadny herný účinok.

C. ŤAŽBA SUROVÍN

Pre rozvoj národa sú veľmi cenné rôzne suroviny a prírodné zdroje. Bez príslušných surovín stráca národ svoju schopnosť fungovať efektívne a zostáva v tieni svojich úspešnejších susedov. Treťou mestskou akciou je preto ťažba surovín z mapy. Aby bolo možné ťažiť suroviny, musí mať mesto vo svojom okolí neprekrýté políčko s nejakým symbolom suroviny. Ak chce hráč ťažiť suroviny, vezme si z dosky Trhovisko jeden voľný žetón príslušnej suroviny, ktorú vytáčil, a položí ho na svoju dosku národa. Ak na doske Trhovisko chýbajú žetóny nejakkej suroviny, nie je možné túto surovinu ťažiť, kým sa žetóny nevrátia späť na dosku Trhovisko. **Každé mesto môže vo svojej akcii v jednom ťahu vytáčiť len jeden žetón suroviny.**

Príklad: ak okolie mesta obsahuje dva rôzne symboly surovín (hodváb a železo), v mestskej akcii tohto mesta je možné ťažbou získať buď jeden žetón hodvábu, alebo jeden žetón železa (ak nejaké na doske Trhovisko sú). Podobne, ak má hráč v okolí svojho mesta dva symboly hodvábu, vždy môže pri akcii Ťažba surovín získať len jeden žetón hodvábu.

Suroviny sa používajú na aktiváciu mocných schopností platených surovinami, ktoré je možné nájsť na niektorých kartách technológií. Vždy keď chce hráč použiť schopnosť platenú surovinami, musí najskôr zaplatiť jej cenu v žetónoch surovín zobrazených vedľa schopnosti. Viac informácií nájdete na strane 22.

OSADNÍCI A BLOKÁDY

Figúrky osadníkov môžu v každom ťahu ťažiť suroviny z políčka, na ktorom práve stoja. Pre viac informácií sa pozrite na kapitolu „Osadníci a zber surovín“ na strane 26.

Z políčka v okolí mesta, na ktorom sa nachádza jedna alebo viac nepriateľských figúrok (armád alebo osadníkov), nemôže majiteľ mesta ťažiť žiadnu surovinu. Pre viac informácií sa pozrite na kapitolu „Blokáda“ na strane 27.

4. POHYB

„Neprestaneme s hľadaním. Koniec nášho hľadania pride, keď budeme stáť opäť tam, kde sme našu púť začali, a bude sa nám zdať, že toto miesto vidíme prvýkrát v živote.“

Thomas Stearns Eliot

Bojovníci a prieskumníci objavujú a skúmajú svoje okolie tak dlho, ako ľudstvo existuje, od prvých primitívnych kmeňov až po súčasných moderných cestovateľov. Figúrky osadníkov a armád môžu cestovať po mape vo fáze Pohyb. V tejto fáze môžu postupne všetci hráči raz pohnúť všetkými svojimi figúrkami na mape. Každá figúrka sa môže pohnúť až o toľko políčok, koľko zodpovedá cestovnej rýchlosti daného národa. Cestovná rýchlosť každého národa je na začiatku hry 2, ale môže byť zvýšená výskúmaním niektorých technológií, ako je napr. *Jazdecko*. **Figúrky sa môžu pohybovať len kolmo, nie po uhlopriečke.** Keď sa jedna figúrka začne pohybovať, musí celkom dokončiť svoj pohyb predtým, než sa začne pohybovať ďalšia.

HROMADNÝ POHYB A LIMIT

ZHROMAŽĎOVANIA

Ak stojí na začiatku fáze Pohyb viacej figúrok jedného hráča na tom istom políčku, môže s nimi hráč pohnúť spoločne ako so skupinou. To mu umožní získať výhody v boji (viď strana 23), alebo chrániť svojou armádou bezbranných osadníkov (viď strana 20). Vždy však môže figúrkami na jednom políčku pohnúť i samostatne, alebo ich rozdeliť do niekoľkých skupín.

Žiadny národ nemôže mať na jednom políčku viacej figúrok (armád i osadníkov dohromady), než je jeho limit zhromažďovania. Podobne ako cestovná rýchlosť je na začiatku hry limit zhromažďovania rovný 2, ale je možné ho zvýšiť výskúmaním niektorých technológií ako je *Murárstvo*.

PREKONÁVANIE VODNÝCH PLÔCH

Na začiatku hry nemôžu figúrky vstupovať na políčka s vodou. To je možné až potom, čo hráč výskúma príslušnú technológiu, ktorá to umožní. Napr. technológia *Navigácia* dovolí hráčovi prechádzať s figúrkami políčka s vodou, avšak figúrka nesmie skončiť svoj pohyb vo vode. To znamená, že hráč nesmie vykonať taký pohyb, ktorého výsledkom by bola figúrka stojaca na políčku s vodou.

Niektoré technológie vyššej úrovne, ako je napr. *Plachtenie*, umožnia hráčovi s figúrkami vodu nielen prechádzať, ale môžu na nej aj zostať stáť. Od tej chvíle môže hráč pri pohybe a umiestňovaní figúrok celkom ignorovať políčka s vodou.

NEPRESKÚMANÉ MAPOVÉ DIELY

Kým je mapový diel lícom nadol, predstavuje doteraz nepreskúmanú krajinu. Nemôžu na ňu vstupovať figúrky a žiadna schopnosť nemôže ovplyvniť jej políčka – akoby vôbec neexistovala.

OBJAVOVANIE NEPRESKÚMANÝCH

MAPOVÝCH DIELOV

Hráč môže objaviť mapový diel minutím jedného bodu pohybu figúrky, ktorá stojí na susednom políčku kolmo (nie po uhlopriečke) k nepreskúmanému mapovému dielu. **Namiesto toho, aby sa figúrka pohla na ďalšie políčko, otočí sa mapový diel lícom nahor.** Potom sa položí tak, aby šípka smerovala smerom **od políčka**, na ktorom stojí figúrka, ktorá ho objavila.

Hráč sa potom pozrie na mapový diel a nájde všetky symboly chyží a dedín. Za každý symbol chyže potiahne náhodne jeden žetón chyže lícom nadol z hromádky nepoužitých žetónov a položí ho, bez toho aby sa naň pozrel, na naznačené políčko. Obdobne za každý symbol dediny vytiahne náhodne jeden žetón dediny lícom nadol z hromádky nepoužitých žetónov a položí ho, bez toho aby sa naň pozrel, na naznačené políčko.

Príklad: červená figúrka armády zaplatila jeden bod pohybu a objavila mapový diel vpravo.



Objavený mapový diel sa otočí lícom nahor a položí na svoje miesto tak, aby šípka smerovala od figúrky, ktorá ho objavila.



Keď je diel otočený, hráč si náhodne potiahne príslušné žetóny chyží a dedín a položí ich lícom nadol (teda obrázkom chyže alebo dediny hore) na naznačené políčka, **bez toho aby sa pozrel na ich druhú stranu.**



Obrázok nižšie ukazuje, akým smerom budú mieriť biele šípky na novoobjavených mapových dieloch vo všetkých štyroch smeroch z centrálného dielu.



OBJAVOVANIE CHYŽÍ A DEDÍN

Figúrky osadníkov nemôžu vstúpiť na políčka, ktoré obsahujú žetón chyže alebo dediny. Ak na políčko so žetónom chyže alebo dediny vstúpi figúrka armády, **ihneď musí ukončiť svoj pohyb** a objavuje chyžu alebo dedinu.

Ak je na políčku žetón chyže, sú jej mierumilovní obyvatelia začlenení do národa, ktorý ich chyžu objavil. Hráč si vezme žetón chyže, pozrie sa na jeho zadnú stranu a položí si ho lícom nadol na svoju tabuľku národa. Žetóny chyží majú na druhej strane symbol nejakej suroviny, ktorú hráč môže využívať rovnako ako suroviny vyťažené pomocou mestských akcií. Ak je surovina zo žetónu chyže alebo dediny použitá, vracia sa žetón do škatule, nie na dosku *Trhovisko*.

Ak je na políčku žetón dediny, musí si ju hráč podrobiť vojenskou silou. Ďalší hráč naľavo bude predstavovať „hráča barbarov“ a potiahne si jednu streleckú, jednu pešiu a jednu jazdeckú kartu jednotky (ak nie je v nejakom balíčku dost' kariet jednotiek, dotiahne si príslušný počet z iného balíčka podľa svojho výberu). Tieto jednotky predstavujú barbarov a musí ich držať oddelene od svojich vlastných vojenských rezerv. Potom začne boj medzi hráčom, ktorý objavuje dedinu a hráčom barbarov (ktorý používa len jednotky barbarov). Hráč barbarov je pritom obranca a jednotky barbarov sú vždy I. úrovne (Lukostrelec, Kopijník, Jazdec). Podrobnejšie informácie o vyhodnotení bojov nájdete na strane 23.

Ak v boji vyhrá útočiaci hráč, vezme si žetón dediny a pozrie sa na jeho druhú stranu. Ak je tam symbol slávnej osobnosti, žetón vráti do škatule a vezme si náhodne žetón slávnej osobnosti. V opačnom prípade je na žetóne symbol suroviny a je umiestnený lícom nadol na tabuľku národa daného hráča a je možné ho použiť obdobne ako žetón chyže popísaný vyššie.

Ak útočiaci hráč v boji prehrá, je jeho figúrka (alebo celá skupina figúrok, ak ich objavovalo viac) zabitá a vracia sa do zásoby nepoužitých figúrok na jeho tabuľku národa. Na rozdiel od porážky iným hráčom v tomto prípade hráč nezískava žiadne ďalšie postihy.

Tip: útok na barbarov bez toho aby hráč nejako vylepšil, alebo rozšíril svoju počiatočnú armádu, je veľmi riskantný. Hráč by mal predtým postaviť nejaké ďalšie jednotky, vylepšiť svoje jednotky na vyššiu úroveň, zaútočiť skupinou figúrok, ktoré mu poskytujú bojový bonus, alebo mať nejaké eso v rukáve (ako je napr. technológia **Spracovanie kovov** a žetón železa).

NEPRIATEĽSKÉ FIGÚRKY

Osadníci nemôžu vstúpiť na políčko, ktoré obsahuje nejaké nepriateľské figúrky. Ak figúrka armády vstúpi na políčko s nepriateľskými figúrkami, jej pohyb okamžite končí. Ak je na tomto políčku nepriateľský osadník, je ihneď zabitý a útočiaci hráč získa odmenu, ako keby vyhral v boji (viď strana 25). Ak je na políčku aspoň jedna figúrka nepriateľskej armády, nastáva boj (viď strana 23). Ak sú na políčku nepriateľské figúrky armád i osadníkov, nastáva boj, po ktorom porazená strana prichádza o všetkých svojich osadníkov na tom istom políčku, sú zabití rovnako ako figúrky armády. Odmena za víťazstvo je potom taká ako obyčajne.

Príklad: figúrka armády vstúpi na políčko s dvomi nepriateľskými figúrkami armád a jedným osadníkom. Nastane boj, v ktorom útočiaci hráč zvíťazí. Tým sú zabité obe figúrky nepriateľských armád i figúrka nepriateľského osadníka a víťaz získa odmenu za vyhraný boj.

PRIATEĽSKÉ A NEPRIATEĽSKÉ MESTÁ

Hráč môže pohybovať so svojimi figúrkami cez centrum svojho mesta, avšak žiadna figúrka v ňom nesmie ukončiť svoj pohyb. **Osadníci** môžu vstúpiť do okolia nepriateľského mesta, ale nesmú vstúpiť do centra nepriateľského mesta. **Armády** môžu vstúpiť do okolia i do centra nepriateľského mesta. Ak vstúpia do centra nepriateľského mesta, rozpútajú boj a začnú tým útok na mesto (viď strana 23).

5. VÝSKUM

„Všetky náboženstvá, umenia a vedy sú vetvami toho istého stromu. Všetky javia snahy smerujúce k tomu, aby ľudský život bol zušľachtľovaný, pozdvihujú ho nad sféru puhej fyzickej existencie a vedú človeka ku slobode.“

Albert Einstein

Tým, že národ objavuje nové a nové technológie, otvárajú sa mu nové a nové možnosti. Počnúc *Hrnčiarstvom* a končiac *Letom do vesmíru* – všetky tieto technológie významne menia celý národ. Vo fáze Výskum môžu hráči objaviť nové technológie, ktoré predstavujú karty technológií. Každý hráč môže v tejto fáze vyskúmať jednu novú kartu technológií.

Každá karta technológií má svoje meno (A), symbol (B), úroveň (C) a jednu až tri schopnosti (D).



Aby mohol hráč objaviť novú technológiu, musí mať na svojom číselníku obchodu minimálne potrebné množstvo bodov obchodu a vo svojej pyramíde technológií voľné príslušné miesto (viď ďalšie strana). Ak obe tieto podmienky splní, umiestni hráč zvolenú kartu technológií lícom nadol na príslušné miesto do svojej pyramídy technológií. Keď všetci hráči vyberú svoju skúmanú technológiu, všetci naraz otočia svoje vybrané karty lícom nahor.

Vyložené karty technológií každého hráča majú vplyv len na neho samého. Napr. hoci má Rím vyloženú kartu technológií *Architektúra*, nemôže ju použiť Egypt. Ak chce hráč nejakú kartu technológií používať, musí ju mať vyskúmanú - vyloženú vo svojej pyramíde technológií.

CENA TECHNOLOGIÍ

Keď chce hráč vyskúmať novú technológiu, musí mať na svojom číselníku obchodu určité minimálne množstvo obchodu. Na technológiu I. úrovne je potrebných 6 bodov obchodu. Tento limit je naznačený na stupnici číselníka rímskou číslicou „I“, ktorá značí I. úroveň technológií. Na každú ďalšiu úroveň technológií je potrebných 5 bodov obchodu navyše (teda 11 pre II. úroveň, 16 pre III. úroveň, 21 pre IV. úroveň a 26 pre V. úroveň). Tieto vyššie stupne technológií sú rovnako označené aj na stupnici číselníka obchodu.

Ak hráč vyskúma technológiu, spotrebuje na to všetok svoj obchod nezávisle na tom, koľko ho predtým pôvodne mal. Jednu výnimku z tohto pravidla predstavujú mince – hráč si môže nechať 1 obchod za každú mincu, ktorú práve vlastní. Mince však nikdy nemôžu zvýšiť množstvo obchodu, ktoré má hráč k dispozícii – len mu umožnia ponechať si nejaký obchod, ktorý už mal. Podrobnejšie vysvetlenie nájdete na strane 26.

Príklad 1: hráč chce vyskúmať *Plachtenie* – technológiu II. úrovne. Pozrie sa na svoj číselník obchodu a zistí, že technológia II. úrovne vyžaduje 11 bodov obchodu. Našťastie má práve 18 bodov obchodu (a vhodné voľné miesto vo svojej pyramíde technológií), takže zníži svoj číselník obchodu na 0 a vyskúma *Plachtenie*.

Príklad 2: ak hráč z predchádzajúceho príkladu vlastní 4 mince, na jeho číselníku obchodu mu zostanú po vyskúmaní *Plachtenie* 4 body obchodu.

PYRAMÍDA TECHNOLOGIÍ

Druhou podmienkou vyskúmania novej technológií je vhodné voľné miesto v pyramíde technológií. Karty technológií I. úrovne je vždy možné umiestniť do pyramídy, pretože tvoria spodný rad pyramídy. Keď chce hráč vyskúmať technológiu II. úrovne, musí ju umiestniť nad dve technológie I. úrovne, ktoré už má vo svojej pyramíde technológií. Podobne technológia III. úrovne musí byť umiestnená nad dve karty technológií II. úrovne a tak ďalej. Karty technológií nižších úrovní predstavujú predpoklady a podmienky pre skúmanie technológií vyšších úrovní. Ako hráč skúma nové technológie vyšších a vyšších úrovní, zostavuje z kariet tvar pripomínajúci skutočnú pyramídu, ako je ukázané nižšie a v rámečku na strane 11.



Najvyššou technológiu je *Let do vesmíru* V. úrovne. Ak hráč vyskúma túto technológiu, ihneď vyhráva hru vedeckým víťazstvom. Neznamená to nič iného než to, že hráč musí vyskúmať najmenej päť technológií I. úrovne a celkovo najmenej 15 technológií, aby mohol dosiahnuť V. úroveň. Viď tiež stranu 22.

Výnimka: počiatočná technológia každého národa sa vždy umiestňuje do spodného radu pyramídy technológií, nezávisle na jej skutočnej úrovni.

SCHOPNOSTI KARIET TECHNOLOGIÍ

Karty technológií umožňujú hráčovi získať rôzne výhody, môžu mu sprístupniť rôzne predmety, ktoré môže vyrábať, vylepšiť existujúce predmety alebo schopnosti, alebo ponúknuť celkom nové schopnosti. Všetky tieto výhody sú popísané v nasledujúcich kapitolách.

SPRÍSTUPNENIE JEDNOTIEK, BUDOV A ŠTÁTNYCH ZRIADENÍ

Keď hráč vyskúma kartu technológií, ktorá zobrazuje nový typ jednotky, budovy alebo štátne zariadenie, ihneď môže produkovať túto jednotku alebo budovu, alebo prejsť na toto štátne zariadenie. Tomu sa hovorí sprístupnenie daného predmetu. Na začiatku hry sú prístupné všetky figúrky, tri základné typy jednotiek (pechota, strelci, jazda) a štátne zariadenie *Despotizmus*. Všetko ostatné si musia hráči sprístupniť vyskúmaním príslušných kariet technológií.

Príklad: technológia *Zákonník* (zobrazená nižšie) sprístupňuje budovu Obchodná stanica (spodná pravá časť karty) a štátne zariadenie *Republika* (horná pravá časť karty). To umožní hráčovi ihneď budovať Obchodné stanice a prejsť na štátne zariadenie *Republika*.



VYLEPŠOVANIE JEDNOTIEK

Keď hráč vyskúma kartu technológií, ktorá zobrazuje vylepšenie niektorého typu jednotiek, skontroluje najskôr, či už nemá technológiu, ktorá poskytuje pre rovnaký typ jednotiek vyššie vylepšenie. Ak nie, nájde zodpovedajúci žetón vojenského pokroku, ktorý zobrazuje príslušnú vylepšenú jednotku a umiestni ho na dosku Trhovisko pod daný balíček kariet jednotiek (alebo otočí existujúci žetón, ak je vylepšený typ jednotiek na jeho druhej strane).

Poznámka: II. hodnosť je zobrazená na zadnej strane žetónu I. hodnosti a III. a IV. hodnosť (označená hviezdíčkou) sú na prednej a zadnej strane druhého žetónu vojenského pokroku.

Príklad: ak hráč vyskúma Rytierstvo, pozrie sa, či už nemá svoje jazdecké jednotky vo vyššej hodnosti než II. (označené dvomi prúžkami). Ak nie, otočí žetón vojenského pokroku jazdeckých jednotiek stranou s hodnotou II. nahor.



Všetky jednotky daného typu, ktoré má hráč už vo svojich rezervách, sa ihneď automaticky vylepšia. Keď však hráč vylepší niektorý typ jednotiek, musí už vždy zaplatiť vyššiu cenu, keď stavia nové jednotky tohto typu.

Príklad – pokračovanie: budeme pokračovať v predchádzajúcom príklade, teraz je hráčovou jazdeckou jednotkou Rytier, ktorý stojí 7 ⚡ miesto 5 ⚡, avšak všetky existujúce jazdecké jednotky daného hráča sú automaticky tiež ihneď povýšené na Rytierov.

VYLEPŠOVANIE BUDOV

Väčšina budov má základnú a vylepšenú verziu – napr. Sýpka predstavuje základnú verziu a Akvadukt vylepšenú verziu tej istej budovy. Tieto verzie budovy sú vytlačené z jednej

a z druhej strany toho istého žetónu, pričom vylepšené budovy majú na doske Trhovisko vedľa svojho názvu šípku. Keď hráč vyskúma technológiu, ktorá sprístupňuje vylepšenú verziu nejakej budovy, ihneď otočí všetky tieto príslušné základné budovy vo všetkých svojich mestách na práve sprístupnenú vylepšenú verziu. Teda napr. ak hráč vyskúma *Architektúru*, ktorá sprístupňuje Akvadukt, ihneď otočí všetky svoje Sýpky, ktoré doteraz vo svojich mestách postavil, na stranu s Akvaduktom.



Ale tak isto ako u vylepšenia jednotiek, keď si hráč sprístupní vylepšenú verziu budovy, už nesmie budovať jej základnú verziu. Od tejto chvíle môže budovať len vylepšenú, drahšiu verziu budovy.

Príklad – pokračovanie: budeme pokračovať v predchádzajúcom príklade, keď hráč vyskúma *Architektúru*, nemôže už budovať Sýpku za 5 ➤, ale vždy musí budovať drahší Akvadukt za 8 ➤.

Poznámka: hráč nemusí mať vyskúmanú technológiu, ktorá sprístupňuje základnú verziu budovy, aby mohol skúmať technológiu, ktorá sprístupňuje vylepšenú verziu tej istej budovy.

SCHOPNOSTI PLATENÉ SUROVINAMI

Množstvo technológií, ako napr. *Peniaze*, majú schopnosti, ktoré musí hráč najskôr zaplatiť žetónmi surovín, aby ich mohol využiť. Tieto schopnosti sa nazývajú schopnosti platené surovinami. Každá schopnosť platená surovinami má obrázok jednej alebo viac surovín (A), ktoré musí hráč zaplatiť, aby ju mohol použiť (pričom symbol otáznika „?“ znamená, že hráč môže použiť ľubovoľnú surovinu podľa svojho výberu), fázu (B), v ktorej je možné schopnosť použiť a samotný popis schopnosti (C).



Napr. *Peniaze* (zobrazené vyššie) umožňujú hráčovi zaplatiť jeden žetón kadidla, za ktorý získa tri žetóny kultúry. Túto schopnosť je možné použiť vo fáze Správa miest.

Každú schopnosť platenú surovinami je možné použiť len raz za ťah, nezávisle na tom, koľko hráč vlastní potrebných surovín. Ak však hráč pozná viacero technológií, ktoré ponúkajú podobné schopnosti platené surovinami (napr. *Peniaze* a *Rytierstvo*), môže každú z nich raz za ťah použiť.

OSTATNÉ SCHOPNOSTI

Medzi ostatné schopnosti, ktoré poskytujú karty technológií, patrí vylepšenie základných charakteristík národa, ako je zvýšenie cestovnej rýchlosti (*Jazdectvo*) alebo limitu zhromažďovania (*Murárstvo*) a trvalé schopnosti ako možnosť rozdeliť produkciu mesta a postaviť naraz dva predmety (*Architektúra*). Vysvetlenie všetkých symbolov, ktoré sa môžu objaviť na kartách technológií, nájdete na zadnej strane týchto pravidiel.

VÍTAZSTVO V HRE

Ako už bolo stručne spomenuté skôr, je možné v tejto hre zvíťaziť štyrmi rôznymi spôsobmi. Každý spôsob však vyžaduje, aby sa národ sústredil na iné hodnoty a stratégie.

KULTÚRNE VÍTAZSTVO

Kultúrne víťazstvo sa dosiahne, keď hráč utratí dostatok žetónov kultúry a obchodu, aby postúpil so žetónom svojho národa po kultúrnej stupnici až na posledné pole (viď strany 17 – 18). Keď žetón národa dosiahne pole označené „Kultúrne víťazstvo“, jeho hráč ihneď vyhráva.

Hráč, ktorý sa snaží dosiahnuť kultúrne víťazstvo, by sa mal sústrediť na pridávanie symbolov kultúry do okolia svojich miest a maximálnej miere využívať akcie zamerané na kultúru. Neskôr by mal zabezpečiť, aby mestá produkovali dostatok obchodu. Pre tento typ víťazstva sú najprínosnejšie technológie sprístupňujúce budovy zamerané na produkciu kultúry (ako je *Teológia*) alebo karty technológií so schopnosťami využívajúcimi kadidlo (ako sú *Peniaze*). Vhodné sú tiež divy produkujúce kultúru, ako je Stonehenge.

VEDECKÉ VÍTAZSTVO

Kvôli vedeckému víťazstvu je potrebné vyskúmať technológiu *Let do vesmíru*, čo je v hre jediná technológia V. úrovne. To vyžaduje mať aspoň 5 technológií I. úrovne, 4 technológie II. úrovne, 3 technológie III. úrovne a 2 technológie IV. úrovne, a to znamená celkom 15 technológií.

Hráč, ktorý sa snaží dosiahnuť vedecké víťazstvo, by sa mal zamerať na pridávanie symbolov obchodu do okolia svojich miest a nájsť spôsob, ako vyskúmať viacero technológií v jednom ťahu (napr. pomocou kariet kultúrnych udalostí). Prínosom pre toto víťazstvo sú predovšetkým technológie sprístupňujúce budovy, ktoré produkujú obchod (ako je *Zákonník*) alebo tie, ktoré priamo ponúkajú schopnosti prinášajúce obchod (ako je *Jazdectvo*). Tiež môžu veľmi pomôcť niektoré divy, ako je napr. Socha slobody.

EKONOMICKÉ VÍTAZSTVO

Ekonomické víťazstvo sa dosiahne nahromadením 15 mincí na hráčovom číselníku ekonomiky. Mince je možné získavať z políček mapy, z budov (viď strana 26), alebo z kariet technológií (viď strana 26).

Ak sa hráč chce sústrediť na ekonomické víťazstvo, musí mať pod kontrolou množstvo rôznych aspektov hry, vrátane obchodu, surovín, boja a kultúry. Aj keď je možné mince získať z budov (ako je Banka), mnoho mincí je možné získať za rôzne činnosti, ktoré ponúkajú karty technológií. Ideálne sú technológie *Hrnčiarstvo*, *Tlačiarský lis* alebo *Demokracia*, ktoré všetky ponúkajú možnosť získania mincí. Pomôcť môžu aj niektoré divy, ako napríklad Panamský prieplav.

VOJENSKÉ VÍTAZSTVO

Vojenské víťazstvo vyžaduje dobytie hlavného mesta niektorého protihráča (viď kapitolu „Boj“ nižšie). Preto je nutné, aby hráč rozvíjal svoje vojenské sily a technológie.

Hráč, ktorý sa zameria na vojenské víťazstvo, by mal predovšetkým zvýšiť svoju vojenskú silu. To zahŕňa niektoré budovy, zásobu jednotiek v zálohe a ich vylepšenie pomocou technológií (ako je *Strelný prach*), zvýšenie limitu zhromažďovania (napr. pomocou *Biológia*) a zaistenie ďalších výhod pri počítaní prevahy síl (čo je možné napríklad pomocou *Akadémia*). Pomôcť môžu aj niektoré divy ako je Samurajský hrad Himedži. Militantní hráči by si mali dávať pozor na karty kultúrnych udalostí.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

Táto kapitola obsahuje všetky zvyšné pravidlá, ktoré neboli spomenuté vyššie.

Boj

„Najväčšie dobové problémy sa riešia nie rečami či rozhodnutím väčšiny, ale železom a krvou.“

Otto von Bismarck

Boj je spor o nadvládu medzi dvomi národmi. Keď sa figúrka armády presunie na políčko so žetónom dediny, nepriateľskou figúrkou armády alebo nepriateľským mestom, začne boj. Hráč, ktorého figúrky vstúpili na políčko a začali boj, sa označuje ako útočník, druhý hráč je obranca. Ak útočník napadne dedinu, obrancom sa stáva najbližší ďalší hráč po jeho ľavici. Vo všeobecnosti je v boji ľahko znevýhodnený obranca, pretože útočník má na svojej strane prvok prekvapenia. Keď začne boj, útočník a obranca vykonajú nasledujúce kroky:

1. PRÍPRAVA BOJOVÝCH SÍL

Útočník i obranca zamiešajú oba svoje balíčky jednotiek v rezerve a potiahnu si **náhodne** toľko kariet, koľko je ich limit bojových kariet. Tieto karty jednotiek na ruke predstavujú bojové sily hráča. Limit bojových kariet každého hráča je na začiatku tri a môže sa zvýšiť nasledovným spôsobom:

- +2 karty za každú ďalšiu priateľskú figúrku armády okrem prvej (nezabudnite, že hráči nemôžu prekročiť svoj limit zhromažďovania).
- +1 karta, ak je štátne zriadenie hráča *Fundamentalizmus*.
- +3 karty, ak hráč bráni svoje mesto (i hlavné).

Každá karta jednotky má štyri rôzne okraje, ktoré predstavujú štyri rôzne verzie jednej jednotky, ako je to zobrazené nižšie. Každý okraj obsahuje meno jednotky (A), vojenskú hodnotu (B), silu (C), symbol triumfu (D) a typ jednotky (E).



V priebehu boja hráč používa vždy len ten okraj karty, ktorý zodpovedá hodnosti príslušného žetónu vojenského pokroku daného hráča. Teda napr. ak má hráč žetón vojenského pokroku jazdeckých jednotiek na II. hodnosti (teda hore stranou s dvomi prúžkami), používa v boji jazdecké jednotky len II. hodnosti – v tomto prípade „Rytierov“, ako je znázornené na obrázku nižšie.



Poznámka: prvé tri vojenské hodnosti sú znázornené jedným, dvomi alebo tromi prúžkami, štvrtá vojenská hodnosť je znázornená hviezdíčkom.

Keď si hráč potiahne príslušný počet kariet jednotiek do svojich bojových síl, mal by si ich na ruke urovnať tak, aby mali karty na hornom okraji hodnotu jednotiek, ktoré bude v boji používať (podľa príslušných žetónov vojenského pokroku). Hráč si tieto karty jednotiek drží v priebehu boja na ruke skryté pred súperom.

Tip 1: limit bojových kariet hráča je jeden z najpresnejších ukazovateľov jeho skutočnej bojovej sily, avšak len v prípade, že má tento hráč dostatok kariet jednotiek vo svojich bojových rezervách. Hráči by sa vždy mali snažiť udržiavať počet svojich kariet jednotiek v rezerve nad svojim predpokladaným limitom bojových kariet.

Tip 2: rovnako ako je nebezpečné mať príliš málo kariet jednotiek, nie je ani vhodné ich mať priveľa. Keďže si hráč v každom boji ťahá zo svojich rezerv karty náhodne, veľký počet kariet v rezervách znižuje šancu, že si hráč vytiahne presne to, čo práve potrebuje.

2. URČENIE BOJOVÉHO BONUSU

V ďalšom kroku hráči zistia, či nejaká strana získa bojový bonus. Ak áno, vezme si hráč s vyšším bojovým bonusom kartu bojového bonusu a položí ju pred seba tak, aby hore zobrazovala hodnotu jeho bojového bonusu po odrátaní bojového bonusu súpera. Teda napr. ak má jeden hráč bojový bonus +12 a druhý +8, prvý hráč si vezme kartu bojového bonusu a položí ju pred seba stranou s hodnotou +4 hore. Bojový bonus sa počíta nasledovným spôsobom:

- +2 za každú Kasáreň, ktorú hráč postavil.
- +4 za každú Akadémiu, ktorú hráč postavil.
- +4 za každého slávneho vojvodu (typ slávnej osobnosti), ktorého má hráč na mape.
- +6, ak hráč bráni svoje mesto (nie hlavné).
- +12, ak hráč bráni svoje hlavné mesto.
- +4, ak hráč bráni mesto alebo hlavné mesto s hradbami (pripočíta sa k dvom predchádzajúcim bonusom).

Tip: každý +4 bojový bonus odpovedá približne jednej jednotke. Aj keď sa sila jednotiek v priebehu hry mení, môže vám toto jednoduché pravidlo pomôcť odhadnúť sily súpera.

3. Boj

V tomto kroku začína obranca a ďalej sa hráči postupne striedajú. Hráči postupne vykladajú na stôl lícom nahor jednu kartu jednotky zo svojich kariet bojových síl tak dlho, kým sa im obom nemínú karty bojových síl.

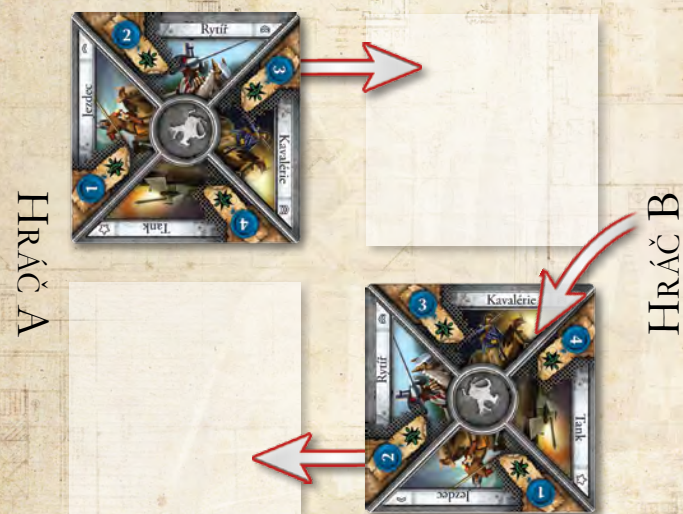
Výnimka: ak útočník napadol mesto s hradbami, musí ako prvý vyložiť kartu jednotky útočník.

Keď prvý hráč vyloží kartu jednotky v boji, vytvorí ako prvý front. Potom, vždy keď nejaký hráč vykladá ďalšiu kartu jednotky, musí vytvoriť nový front, alebo napadnúť už existujúci front nepriateľa (ak nejaký existuje)..

VYTVORENIE NOVÉHO FRONTU

Hráč vytvorí nový front jednoducho tak, že položí kartu jednotky na voľné miesto medzi seba a súpera, bez toho aby zaútočil na nejakú nepriateľskú jednotku. Táto jednotka už zostane v hre, kým nie je zabitá, alebo kým boj neskončí. Na každom fronte môže byť vždy len jedna jednotka.

Príklad 1: na obrázku nižšie má hráč A v hre jazdeckú jednotku so silou 3. Hráč B nechce útočiť a preto vyloží svoju jazdeckú jednotku s silou 2 a vytvorí nový front. Keďže na žiadnom fronte nie je viac než jedna jednotka, nedôjde k žiadnemu útoku.



ARMÁDY VERZUS JEDNOTKY

Rozdiel medzi armádou a jednotkou predstavuje v tejto hre kľúčový princíp bojov.

Armády sú plastové figúrky, ktoré sa môžu pohybovať po mape. Znamenajú polohu vojenských síl hráča. Bez jednotiek však armády nemajú žiadnu silu a hráč bez nich prakticky nemôže vyhrať žiadny boj.

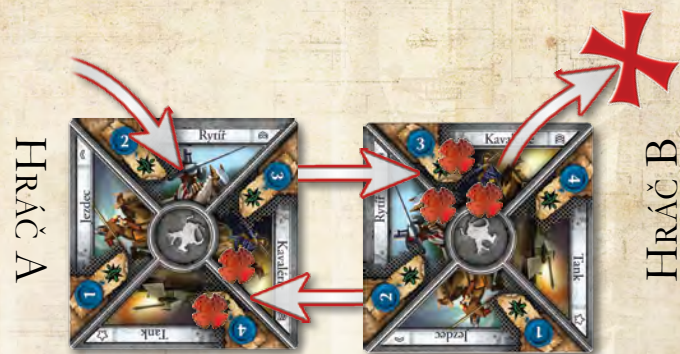
Jednotky sú štvorcové karty, ktoré sa používajú na vyhodnotenie bojov. Jednotky predstavujú samotné ozbrojené sily hráča s určitou vojenskou hodnosťou a silou v boji. Avšak nemajú žiadnu fyzickú polohu na mape a hráč ich nemôže nijako použiť bez figúrky armády.

Na to, aby mohol hráč úspešne bojovať a prípadne zvíťaziť vojenským víťazstvom, potrebuje figúrky armád, ale i karty jednotiek..

NAPADNUTIE NEPRIATEĽSKÉHO FRONTU

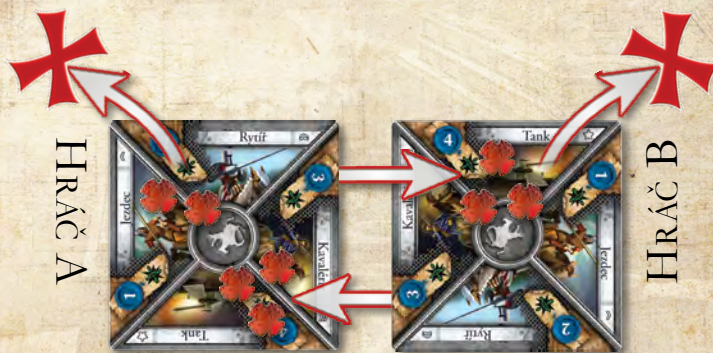
Ak chce hráč napadnúť front nepriateľa, vyloží v tomto boji svoju kartu jednotiek priamo oproti nepriateľskej jednotke vyloženej skôr. Tieto dve karty jednotiek na seba ihneď zaútočia a útok sa hneď vyhodnotí. Každá jednotka udelí toľko zranení, koľko je jej bojová sila. Ktorákoľvek jednotka, ktorá utrpí toľko zranení, koľko je jej bojová sila, je ihneď zničená a vracia sa lícom nahor na spodok príslušného balíčka kariet jednotiek, z ktorého pôvodne pochádzala. Ak jednotka prežije útok, umiestni sa na ňu toľko žetónov zranení, koľko zranení utrpela. **Na konci boja sa odstránia všetky zvyšné zranenia zo všetkých jednotiek.**

Príklad 2: v tomto príklade vyložil hráč B ako prvý jednotku so silou 2. Hráč A má na ruke jednotku so silou 3, vyloží ju teda priamo na nepriateľský front a napadne tak práve vyloženú jednotku nepriateľa. Jednotka so silou 3 tak udelí 3 zranenia nepriateľovi, tým ju zabije, avšak sama pri útoku utrpí 2 zranenia od nepriateľa. Toto zranenie prežije, pretože na jej zničení sú potrebné 3 zranenia (má silu 3), teda hráč na ňu umiestni 2 žetóny zranenia. Ak táto jednotka prežije až do konca boja, zranenia sa jej odoberú.



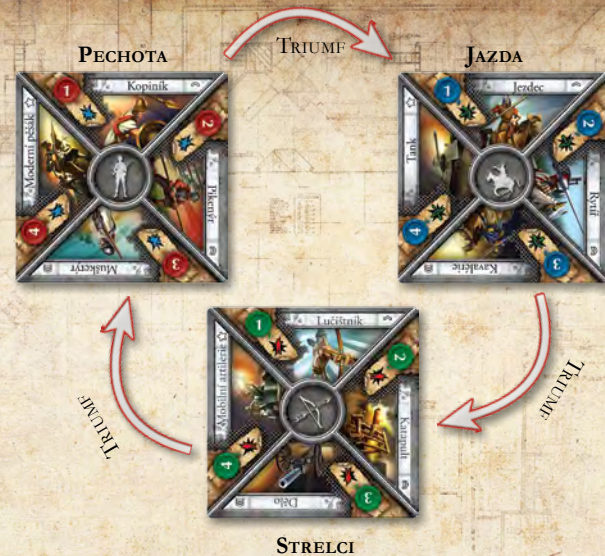
Aj keď bola jednotka už skôr zranená, v boji vždy udelí súperovi plný počet zranení.

Príklad 3: pokračujeme v predchádzajúcom príklade, zranená jednotka hráča A so silou 3 je napadnutá inou jednotkou hráča B tiež so silou 3. Hoci má jednotka hráča A 2 žetóny zranenia, stále udelí svojmu súperovi 3 zranenia. V tomto prípade sú obe jednotky zabitú, pretože každá udelí svojmu súperovi 3 zranenia.



TRIUMF V ÚTOKU

Nie všetky typy jednotiek sú rovnako efektívne v útoku proti iným typom jednotiek. V praxi funguje medzi jednotkami vzťah kameň - papier - nožnice medzi strelcami, pechotou a jazdou, ako je znázornené na obrázku nižšie:



Vzťah medzi jednotkami je na kartách jednotiek naznačený symbolom triumfu. Napr. pechota je veľmi účinná proti jazde (napr. Pikaniéri proti Rytierom), takže karty jednotiek pechoty majú na sebe malý symbol jazdeckých jednotiek ako svoj symbol triumfu. Ak vaša jednotka bojuje s nepriateľskou jednotkou, ktorej typ je zobrazený na karte vašej jednotky ako symbol triumfu, znamená to, že vaša jednotka triumfuje nad nepriateľom a udelí mu zranenia ešte **predtým**, než nepriateľ zraní vašu jednotku. Ak toto zranenie nepriateľskú jednotku zničí, tá už vám nestihne žiadne zranenia udeliť, pretože bola zničená skôr, než mohla vôbec zaútočiť.

Príklad 4: ak by v predchádzajúcom príklade 3 zaútočil hráč B jednotkou pechoty so silou 3, triumfoval by nad zranenou nepriateľskou jednotkou hráča A. Jednotka hráča B by udelila 3 zranenia jednotke hráča A a tým by ju zničila. Jednotka hráča A by už teda nestihla zaútočiť späť a neudelila by žiadne zranenia.



Tip: hráč, nad ktorým súper v boji často triumfuje, je vo veľkej nevýhode. Hráči by mali sledovať, aké jednotky ich protivníci budujú a adekvátne na to reagovať stavbou vlastných jednotiek.

BOJOVÉ SCHOPNOSTI

Niektoré karty technológií ponúkajú schopnosti platené surovinami, ktoré sa používajú v priebehu boja. Tieto schopnosti sa vždy používajú pred alebo po útoku na nepriateľský front, nikdy nie v priebehu útoku – aj keď niektoré efekty môžu pretrvať po celý útok.

LETECKÉ JEDNOTKY

Ak hráč vyskúma technológiu Letectvo, môže od tej chvíle budovať letecké jednotky. Letecké jednotky sú veľmi silné (ich sila sa pohybuje v rozsahu 5 – 7), ale nemôžu žiadnu jednotku poraziť (a naopak). To znamená, že letecké jednotky vždy udelia zranenia nezávisle na tom, proti akému súperovi stoja.

4. VYHODNOTENIE BOJA

Keď obaja hráči vyložia všetky svoje karty bojových síl, boj končí. Najskôr sa odstránia všetky zranenia z všetkých jednotiek, ktoré prežili. Potom každý hráč spočíta silu všetkých týchto jednotiek a pripočíta hodnotu bojového bonusu z karty bojových bonusov (ak ju má). V boji zvíťazil hráč s vyšším celkovým súčtom. Ak je súčet rovnaký, víťazí ten, kto sa bránil.

STRATA FIGÚROK VÍTAZA

Víťaz stráca jednu figúrku armády za každé dve jednotky, ktoré mu boli zničené v boji. Nikdy však takto nemôže prísť o poslednú figúrku armády na danom poličku.

ODMENA PRE VÍTAZA

Víťaz získa odmenu v závislosti na tom, ako boj prebiehal.

Ak mal porazený na poličku jednu alebo viacej figúrok:

Porazený stráca všetky figúrky z daného polička a odstráni ich z hracieho plánu (samozrejme ich môže neskôr zasa postaviť). Víťaz potom získa od porazeného **jednu** z nasledujúcich možností podľa svojho výberu:

- Až tri body obchodu z číselníka obchodu porazeného.
- Až tri žetóny kultúry.
- Ľubovoľný žetón suroviny (je možné si vybrať i žetón chyže alebo dediny otočený lícom nadol, avšak víťaz nebude vopred vedieť, čo získa).

Ak porazený bránil jedno zo svojich miest (nie hlavné mesto):

Mesto porazeného je zničené. Žetón mesta sa vráti na tabuľku národa svojho majiteľa. Všetky budovy v okolí mesta sa vrátia na dosku Trhovisko, všetky divy a slávne osobnosti sa vrátia späť do škatule a sú odstránené z hry. Figúrka víťaza zostáva na poličku, kde stálo mesto porazeného a víťaz si zvolí **jednu** z nasledujúcich možností:

- Naučí sa jednu technológiu, ktorú porazený ovláda, bez zaplataenia jej ceny. Víťaz musí mať pre túto technológiu vhodné voľné miesto vo svojej pyramíde technológií (viď strana 22).
- Ukradne porazenému jednu kartu kultúrnych udalostí. Víťaz sa **nemôže** na karty vopred pozrieť, aby si mohol vybrať.
- Ukradne porazenému až dva žetóny surovín. Je možné si vybrať aj žetón chyže alebo dediny otočený lícom nadol, avšak víťaz nebude vopred vedieť, čo získa.

Ak porazený bránil svoje hlavné mesto:

- Víťaz ihneď vyhráva hru vojenským víťazstvom.

Tip: keďže vojenským víťazstvom vyhrá hru prvý hráč, ktorý dobyje nepriateľské hlavné mesto, hráči by si mali dávať pozor a príliš neoslabiť súperovo hlavné mesto, ak sa k nemu blíži ďalšia nepriateľská armáda, aby tak neuláhčili víťazstvo svojim súperom.

Po boji

Ak hra vyhodnotením boja neskončila, všetky jednotky, ktoré prežili sa vrátia ku svojim vlastníkom do rezerv. Všetky zabité jednotky sa umiestnia lícom nahor na spodok príslušného balíčka jednotiek.

Tip: víťazstvo v boji proti silnému súperovi, akým je napr. hlavné mesto alebo vojensky vyspelý hráč, vyžaduje vhodnú kombináciu mnohých faktorov ako je zvýšenie limitu bojových kariet, vylepšenie jednotiek na vyššiu hodnotu, bojové bonusy a dostatok kariet jednotiek v rezervách. Odmena za úspešný útok je však štedrá a priebeh hry môže byť vhodným vojenským manévrom celkom zvrátený.

MINCE A EKONOMICKÁ MOC

„Nehovor mi, aké máš priority. Ukáž mi, na čo míňaš peniaze, a ja ti poviem aké máš.“

James William Frick

Vodca môže mať so svojim národom akokoľvek ďalekosiahle plány a veľké ambície, dosiahne však len veľmi málo bez priemyslu využívajúceho prírodné bohatstvo a tvoriaceho zdravú ekonomiku. Hráč získava ekonomickú moc vo forme mincí – buď tých vytlačených na žetónoch stavieb a políčkach mapy alebo žetónov mincí položených na rôznych kartách technológií (ako je napríklad *Zákonník*) ako odmenu za splnenie rôznych čiastkových úloh.

Keď hráč získa mincu, posunie svoj číselník ekonomiky o jeden hore. Ak však v budúcnosti hráč túto mincu stratí, musí svoj číselník ekonomiky opäť posunúť nadol.

Mince majú dva hlavné účinky. Prvý, keď hráč vyskúma novú technológiu, môže si na číselníku obchodu ponechať toľko bodov obchodu, koľko má práve mincí. Napr. hráč s piatimi mincami si po vyskúmaní novej technológie môže ponechať na číselníku obchodu 5 bodov obchodu. Mince však neumožňujú hráčovi ponechať si obchod po vykonaní inej akcie než je výskum technológie. Teda hráč stále môže vyčerpať svoj obchod i pod svoj počet mincí v prípade, že napr. urýchľuje produkciu obchodom alebo stratí obchod kvôli prehre v boji. Mince tiež nezvyšujú obchod, ktorý môže hráč využiť – len mu umožnia po výskume zachovať obchod, ktorý už mal.

Druhý hlavný efekt mincí je cesta k ekonomickému víťazstvu. Hráč, ktorý nahromadí 15 mincí ihneď vyhráva hru ekonomickým víťazstvom (viď strana 22).

Niektoré schopnosti tiež môžu byť viazané na aktuálny počet mincí hráča, ako je napr. schopnosť z karty technológie *Počítače*.

MINCE NA MAPE

Mince získané z políčok mapy – či už ide napr. o zlatú žilu na políčku hôr alebo postavenú budovu – si hráč udrží len tak dlho, kým ovláda dané políčko (teda kým je políčko v okolí jeho mesta alebo kým má na ňom figúrku osadníka). Ak zaberie políčko s mincou nepriateľská figúrka, je minca stratená na tak dlho,

kým na políčku zotrvá nepriateľ (viď strana 27). Podobne, ak je zničená budova, ktorá hráčovi prináša mincu, hráč ihneď o túto mincu prichádza.

ŽETÓNY MINCÍ

Mince umiestnené na kartách technológií za splnenie určitej úlohy sa počítajú podobne ako mince z mapy, avšak každá technológia má nejaké obmedzenie na počet mincí, ktoré je možné na ňu umiestniť. Tieto mince tiež posúvajú číselník ekonomiky a nemôžu sa nijako stratiť.

OSADNÍCI A ZBER SUROVÍN

Osadníci sú pre každý národ veľmi dôležití. Jednou z ich hlavných úloh je možnosť posielat domov obchod, kultúru, mince a suroviny zo vzdialených území. V každom ťahu, počnúc ťahom nasledujúcim po tom, čo sú umiestnení na mapu, vyfažia osadníci políčko, na ktorom stoja. Ich vlastník môže vo fáze Začiatok ťahu určiť, do ktorého mesta „odošlú“ obsah políčka, na ktorom stoja. Všetky symboly z tohto políčka (vrátane obchodu, produkcie, kultúry, mincí a surovín) sa až do konca ťahu berú, akoby boli v okolí daného mesta. Mesto tak môže po zvyšok ťahu využívať všetky symboly z tohto políčka.



Mesto hore obsahuje nasledujúce symboly:



Červený hráč teda získa 3 na svoj číselník obchodu vo fáze Obchod. Vo fáze Správa miest môže vykonať s týmto mestom jednu z týchto troch akcií:

- Postaviť niečo s cenou 5 alebo menej.
- Získať 1 (1 žetón za mesto plus 0 symbolov navyše).
- Vyťažiť symbol hodvábu alebo kadidla.

Podrobné vysvetlenie týchto činností nájdete na stranách 14 a 15 – 18.

Príklad 1: osadník v lese posielá všetky zdroje z políčka, na ktorom stojí, do vyššie zmieneného mesta. Zvyšuje tak v každom ťahu jeho produkciu o 2.



Príklad 2: osadník na políčku s prírodným divom posielá všetky zdroje opäť do vyššie zmieneného mesta. V tomto ťahu sa mesto zameriava na umenie. Pretože mesto získava všetky symboly z políčka, na ktorom stojí osadník, produkuje mesto o jeden žetón kultúry viacej než obyčajne (teda celkom dva).

Všimnite si, že aj keď mesto stále získava dva symboly produkcie z políčka s osadníkom, nezáleží na tom, pretože sa mesto zameriava na umenie a teda žiadnu produkciu nevyužije.



Príklad 3: osadník na políčku so symbolom obilia posielá všetky zdroje do vyššie zmieneného mesta. V tomto ťahu sa mesto rozhodne ťažiť suroviny a tak si môže vybrať medzi obilím, hodváhom alebo kadidlom, pretože políčko s osadníkom sa berie, akoby bolo v tomto ťahu v okolí mesta.



BLOKÁDY

Vhodne umiestnené nepriateľská vojská môžu spôsobiť, že mesto nezíska zdroje, ktoré by inak získalo. Políčko v okolí mesta, na ktorom stojí jedna alebo viacej nepriateľských figúrok (buď osadníkov alebo armád) nevytvára pre mesto žiadnu produkciu, obchod, kultúru, mince ani suroviny. Políčko môže byť blokované aj keď obsahuje budovu alebo slávnu osobnosť.

Ani divy nie sú odolné proti blokáde. Kým je na políčku s divom nepriateľská figúrka, nie je možné využívať špeciálnu schopnosť divu ani kultúru, ktorú div produkuje.

Budovy, divy, slávne osobnosti ani osadníci nemôžu byť po postavení umiestnené na blokované políčko. Figúrky armád môžu byť po postavení umiestnené na blokované políčko, avšak okamžite to začne boj, v ktorom je blokujúci hráč v postavení obrancu (viď kapitola „Boj“ na strane 23).

Osadník môže blokovať políčko v okolí nepriateľského mesta. V tom prípade sa políčko považuje za súčasť okolia toho mesta, ktoré určí majiteľ osadníka, namiesto aby patrilo blokovanému mestu.

Príklad: nepriateľský osadník je v lese v okolí vyššie zmieneného mesta a posielá zdroje z tohto políčka do mesta svojho majiteľa. Pre tento ťah je produkcia mesta majiteľa osadníka zvýšená o 2 a naopak produkcia tohto mesta červeného hráča znížená o 2.



ZASTARÁVANIE DIVOV

„Som Ozymandias, som kráľov kráľ, moje diela, Mocní, vidte a do prachu hneď!“

Ozymandias, Percy Bysshe Shelley (preklad J. Vrchlický)

Niektoré technológie (napr. *Monarchia* alebo *Strelný prach*) umožňujú hráčovi zastarať div. Keď div zastaral, otočte jeho kartu lícom nadol, ale ponechajte jeho žetón na mape. Zvláštna schopnosť divu je zrušená a nie je možné ju po zvyšok hry použiť. Avšak žetón divu stále vytvára kultúru, ktorú môže mesto využiť, ak sa zameriava na umenie.

VÝKLADOVÝ SLOVNÍČEK

Armáda: plastová figúrka predstavujúca vojská hráča.

Barbari: necivilizovaný kmeň nájdený v domorodej dedine. Kým bude možné suroviny z dediny využiť, musia byť barbari porazení. Barbari používajú vždy vojenské jednotky I. hodnosti a ovláda ich hráč najbližšie naľavo od aktívneho hráča.

Blokáda: nejaké políčko v okolí mesta je obsadené nepriateľskou figúrkou. Prítomnosť nepriateľskej figúrky bráni vlastníčkovi mesta toto políčko využiť.

Bojová sila: karty jednotiek, ktoré si hráč náhodne vytiahne na začiatku boja.

Centrum mesta: políčko v strede mesta so žetónom mesta. Samotné centrum nič nevytvára.

Cestovná rýchlosť: počet políčok, o ktoré sa môžu v jednom ťahu premiestniť figúrky národa.

Div: úžasný výtvor alebo stavba, ktorá prináša národu veľkosť a svojmu tvorcovi nesmrteľnú slávu. Divy prinášajú svojmu vlastníčkovi kultúru a určitú silnú jedinečnú schopnosť.

Front: oblasť v boji. Front môže obsahovať len jednu jednotku z každej civilizácie. Dve jednotky na jednom fronte na seba ihneď zaútočia.

Hlavné mesto: štartovacie miesto hráča.

Chyža: mierumilovný domorodý kmeň objavený na mape.

Jednotka: karta predstavujúca časť vojenskej sily národa.

Kultúra: miera umeleckého a filozofického bohatstva národa. Používa sa predovšetkým na postup po kultúrnej stupnici.

Limit bojových kariet: počet kariet jednotiek, ktoré si hráč pred začiatkom boja vytiahne zo svojich vojenských rezerv. Tieto karty vytvoria bojovú silu hráča.

Limit kultúrnych kariet: maximálne množstvo kariet kultúrnych udalostí, ktoré môže hráč v určitej chvíli mať.

Mince: miera ekonomickej prosperity národa. Umožňuje národu vytvárať obchod (a s vhodnou technológiou i produkciu) oveľa účinnejšie.

Obchod: miera vedeckého pokroku národa. Používa sa predovšetkým na výskum nových technológií.

Objavovanie: otočenie dielu mapy lícom nahor po zaplatení jedného bodu pohybu susediacej figúrky.

Obranca: strana v boji, ktorá boj nezahájila.

Okolie mesta: osem políčok obklopujúcich centrum mesta. Tieto políčka vytvárajú pre mesto obchod, produkciu, kultúru, atď.

Osadník: figúrka predstavujúca nevojenké oddiely národa.

Produkcia: miera priemyselnej vyspelosti národa. Využíva sa predovšetkým na stavbu nových budov, jednotiek, figúrok alebo divov.

Prírodný div: políčko na mape, ktoré je neobyčajne krásne alebo inšpirujúce. Prírodné divy poskytujú navyše k svojim normálnym zdrojom aj kultúru.

Prístupný: ak je predmet sprístupnený, je možné ho budovať. Niektoré jednotky, štátne zriadenie a budovy je potrebné najskôr sprístupniť, než ich je možné použiť.

Limit zhromažďovania: maximálny počet figúrok národa, ktoré môžu byť spoločne na jednom políčku. Predstavuje schopnosť národa komunikovať a efektívne sa organizovať.

Schopnosti platené surovinami: schopnosti, ktorých použitie stojí jeden alebo viacej žetónov suroviny.

Sila: miera bojovej schopnosti jednotky.

Slávna osobnosť: známa a vplyvná osoba národa, ktorá mení históriu. V hre funguje podľa podobných pravidiel ako budova.

Štátne zriadenie: spôsob vlády daného národa. Určuje charakter a ciele národa. V priebehu času môže národ prejsť niekoľkými typmi štátneho zriadenia.

Suroviny: zvláštne žetóny, ktoré môžu byť spotrebované na aktiváciu rôznych mocných schopností z kariet technológií.

Technológia: technológie predstavujú rôzne objavy a vynálezy. Keď sú technológie vyskúmané, umiestňujú sa do pyramídy technológií národa. Technológia vyššej úrovne sa musí vždy umiestniť nad dve technológie predchádzajúcej nižšej úrovne.

Terén: určuje typ políčka na mape a predstavuje obmedzenia pre stavbu budov. Existuje päť rôznych druhov terénu: púšť, les, pláň, hory a voda.

Triumf: jednotka, ktorá triumfuje nad inou, spôsobí v boji škody ako prvá.

Unikátne budovy: budovy označené symbolom hviezdy. Každé mesto môže obsahovať len jednu unikátnu budovu.

Útočník: tá strana v boji, ktorá svojim pohybom boj zahájila.

Dediny: bojachtivý domorodý kmeň objavený na mape.

Vojenské rezervy: balíček kariet jednotiek, ktoré hráč postavil. Z týchto jednotiek si hráč náhodne ťahá na začiatku boja karty na určenie svojej bojovej sily.

Vylepšenie: schopnosť karty technológie skvalitniť jednotku alebo budovu, zmeniť ju na nový typ jednotky alebo budovy.

Výskum: umožňuje národu objaviť nové technológie, ktoré mu pomáhajú k rastu a vyššej efektívitve.

Zranenia: poškodenia, ktoré jednotka môže utrpieť v boji. Všetky zranenia sú na konci boja vyliečené.

CREDITS

Dizajn hry: Kevin Wilson

Zvláštne poďakovanie: Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmullen a Team XYZZY. Navyše veľmi zvláštne poďakovanie pre Sida Meiera a dobrým ľuďom zo spoločnosti Firaxis za to, že mi umožnili hrať sa s ich hračkami..

Výrobca: Sally Hopper

Úpravy: Mark O'Connor

Korektúry: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Grafický návrh: Andrew Navaro, WiL Springer

Umelecký vedúci: Zoë Robinson

Obrázky máp a budov: Henning Ludvigsen

Obrázok Abrahama Lincolna: Tom Garden

Titulný obrázok: Jung Park

Návrh figúrok: Jason Beaudoin

Ďalšie ilustrácie pochádzajú z archívov spoločnosti Firaxis. Ďakujeme všetkým ich autorom za príspevok.

Hru testovali: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Výrobný riaditeľ: Eric Knight

FFG vedúci výroby: Michael Hurley

FFG vedúci vývoja: Corey Konieczka

Vydavateľ: Christian T. Petersen

ADC BLACKFIRE ENT. CREDITS

Český preklad: Petr Šmerák

Slovenský preklad: Ružena Žilková

FIRAXIS CREDITS

Umelecký vedúci: Steve Ogden

Vedúci marketingu: Kelley Gilmore

Marketingový špecialista: Peter Murray

Hru testovali: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

2K CREDITS

Vedúci elektronického obchodu: Paul Crockett

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. a dcérske spoločnosti. © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo a Take-Two Interactive Software sú chránené obchodné značky alebo registrované obchodné značky Take-Two Interactive Software, Inc. v Spojených štátoch Amerických alebo ďalších krajinách. Fantasy Flight Supply je obchodná značka Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games a FFG logo sú registrované obchodné značky Fantasy Flight Publishing, Inc. Všetky práva sú vyhradené. Fantasy Flight Games sídli v 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA je možné kontaktovať telefonicky na čísle 651-639-1905. Uchovajte si tieto informácie kvôli neskorším referenciám. Kvôli malým častiam nie je určené pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Skutočné herné súčasti sa môžu líšiť od zobrazených. Vyrobené v Číne. TOTO NIE JE HRAČKA. NIE JE URČENÉ NA POUŽITIE OSOBAMI VO VEKU DO 13 ROKOV.



TEMNÝ STÍN PADÁ NA MĚSTO ARKHAM.
NEPOZEMSKÉ ENTITY, ZNÁMÉ TAKÉ JAKO
PRASTAŘÍ, PODŘIMUJÍ V PRÁZDNOTĚ
MIMO ČAS A PROSTOR
A ČEKAJÍ NA PŘÍLEŽITOST, ABY MOHLI
PŘEKONAT BRÁNY MEZI SVĚTY.

ARKHAM HORROR



VÝPRAVNÁ DESKOVÁ HRA NA MOTIVY POVÍDEK
MISTRA HORORU H. P. LOVECRAFTA.

UNIKÁTNÍ HERNÍ SYSTÉM – HRÁČI SPOLUPRACUJÍ A SPOLEČNĚ SE SNAŽÍ ZVÍTĚZIT
NAD HROU. OBROVSKÝ HRACÍ PLÁN A VÍCE NEŽ 650 HERNÍCH KOMPONENT!
STYLOVÉ GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ A MNOŽSTVÍ TEXTŮ DOKRESLUJÍCÍCH ATMOSFÉRU
MALÉHO MĚSTEČKA ARKHAMU NA KONCI PRVNÍ ČTVRTINY DVACÁTÉHO STOLETÍ.

PUSŤTE SE DO VYŠETŘOVÁNÍ!



VÍCE NA
WWW.BLACKFIRE.CZ



ZHRNUTIE ZVLÁŠTNÝCH SCHOPNOSTÍ A SYMBOLOV NA KARTÁCH TECHNOLOGIÍ



SPRÍSTUPNENIE BUDOVY

Karta technológie umožní hráčovi budovať zobrazenú budovu za uvedenú cenu ↗.



SPRÍSTUPNENIE ŠTÁTNEHO ZRIADENIA

Umožní hráčovi zmeniť štátne zariadenie svojho národa na to, ktoré je uvedené na karte. Môže to urobiť priamo a zadarmo ihneď v nasledujúcom ťahu potom ako toto štátne zariadenie sprístupní, inak musí pri zmene štátneho zariadenia najskôr prejsť na *Anarchiu*.



ZVÝŠENIE LIMITU KULTÚRNYCH KARIET

Zvýši limit kultúrnych kariet hráča o jednu kartu. Výsledný účinok viacerých technológií s týmto efektom sa spočíta.



TRVALÁ SCHOPNOSŤ

Karta technológie hráčovi trvale poskytuje svoju schopnosť. Túto schopnosť je možné použiť tak často, ako len hráč chce, ak nie je výslovne uvedené inak.



VYLEPŠENIE BUDOVY

Je označené šedou šípkou vedľa názvu budovy. Karta technológie umožňuje hráčovi postaviť budovu zobrazenú na obrázku za uvedenú cenu ↗. Zároveň vylepší všetky hráčom už postavené budovy základného typu (uvedeného na doske Trhovisko) na práve vylepšenú budovu.



VYLEPŠENIE JEDNOTIEK

Vylepší všetky karty jednotiek hráča na uvedenú hodnotu. Hodnota jednotiek sa nikdy nemôže znížiť a niektoré hodnoty je možné preskočiť.



ZÍSKANIE MINCE

Keď hráč vyskúma túto technológiu, získa 1 mincu.



SCHOPNOSŤ PLATENÁ SUROVINAMI

Karta technológie umožní hráčovi zaplatiť zobrazené žetóny surovín a vykonať uvedenú schopnosť v priebehu naznačenej fázy ťahu. Každú schopnosť platenú surovinami je možné použiť len jedenkrát v ťahu.

Suroviny, ktoré sa môžu vyskytnúť na kartách technológií:



KADIDLO



ŽELEZO



HODVÁB



ŠPIONÁŽ



URÁN



OBILIE



LUBOVOĽNÁ
SUROVINA

REGISTER POJMOV

Anarchia, viď Štátne zariadenie

Armády

Pohyb 19

Stavba 15

verzus Jednotky 24

Barbari 20

Blokády 27

Boj

Bojové bonusy 23

Bojové schopnosti 25

Fronty a útočenie 24

Letecké jednotky 25

Limit bojových kariet 23

Porážky a odmeny 25

Triumf 25

Vyhodnotenie 25

Budovy

Mestské hradby 17

Nahrádzanie 17

Obmedzenia terénu 16

Stavba 16

Unikátna 17

Divy

Zlava na výstavbu 17

Stavba 17

Zastaranie 27

Herné súčasti 3 – 6

Chyže

Objavovanie 20

Umiestňovanie 19

Jednotky

Prehľad 23

Stavba 16

V boji 24

verzus Armády 24

Karty kultúrnych udalostí

Limit kultúrnych kariet 17

Získavanie 17 – 18

Karty technológií

Schopnosti 21 – 22, zadná

strana pravidiel

Výskum 20 – 21

Kultúra

Blokády 27

Odmena za víťazstvo 25

Osadníci a zber surovín 26

Zbieranie, viď Zameranie na

umenie

Utrácanie 17

Kultúrna stupnica

Polička 18

postup po 17

Mapové diely

Objavovanie 19

Vysvetlenie symbolov 7

Mestské hradby, viď Budovy

Mince 26

Obchod

Blokády 27

Osadníci a zber surovín 26

Hromadenie 14

verzus Produkcia 14

Obchod, fázy

Prehľad 14

Hromadenie obchodu 14

Vyjednávanie a obchodovanie

15

Osadníci

Pohyb 19

Zber surovín 26

Stavba 15

Pohyb

Mestá 20

Nepriateľské figúrky 20

Objavovanie chyží a dedín 20

Objavovanie mapových dielov

19 – 20

Prekonávanie vodných plôch

19

Limit zhrpmažďovania 19

Skupiny 19

Produkcia

Blokády 27

Osadníci a zber surovín 26

Urýchlenie obchodu 15

verzus Obchod 14

Utrácanie 15 – 17

Prvý hra pre začiatočníkov 8

Príprava hry

Diagram 9

Hráča 10 – 12

Spoločná 8 – 10

Pyramída technológií 11, 21

Slávne osobnosti 18

Získanie z dediny 20

Správa miest, fázy

Mestské akcie 15

Produkcia

Budovy 16

Divy 17

Figúrky 15 – 16

Jednotky 16

Prehľad 15

Ťažba surovín 18

Zameranie na umenie 17

Štátne zariadenie

Anarchia 14

Zmena 14

Suroviny

Blokády 27

Odmena za víťazstvo 25

Osadníci a zber surovín 26

Zber, viď Ťažba surovín

Utrácanie 17

Tabuľka národa, popis 7

Ťah hry, prehľad 12

Ťažba surovín 18

Dediny

Barbari 20

Objavovanie 20

Umiestňovanie 19

Víťazstvo v hre 2, 22 – 23

Kultúrne 22

Ekonomické 22

Vedecké 22

Vojenské 23

Výskum, fázy

Cena za výskúmanie 21

Prehľad 13

Pyramída technológií 11, 21

Začiatok ťahu, fázy 13 – 14

Prehľad 13

Založenie nových miest 13

Založenie nového mesta 13

Obmedzenie umiestnenia a

príklad 13

Zameranie na umenie 17

Zlaté pravidlo 8