

CHRONICLES OF CIVILIZATION

ÚVOD

Vítejte ve hře Kroniky civilizace – hře, ve které budete řídit rozvoj své vlastní civilizace a vést ji ke slávě a rozkvětu.

Vaším úkolem bude objevovat nové technologie, rozšiřovat kulturu a obchod, vést diplomacii (když to bude potřeba) a zapojovat se do ozbrojených konfliktů. Během hry budete čelit výzvám a rozhodnutím, která určí osud vašeho impéria.

Dokážete být dostatečně moudrým vůdcem, abyste své lidi dovedli ke kýžené slávě?

OBSAH

Herní komponenty	1	Karty rozvoje - přehled	15
Příprava hry	2	Karta rozvoje A	17
Průběh hry - Sólo	3	Karta rozvoje B	19
Karty akce	5	Mapa	22
Používání zdrojů a dělníků	6	Karta kroniky	24
Zdroje	7	Podmínky vítězství	24
Placení nákladů civilizace	8	Bitevní pole	26
Vojenské náklady	9	Stupnice vztahů	27
Pohyb nepřátelských vojsk	10	Válka	28
Událost z kroniky	10	Verbování jednotek	29
Karta zdrojů	11	Pohyb vojsk hráče	29
Akce dělníků	13	Bitva	30
Populace a její spokojenost	14		

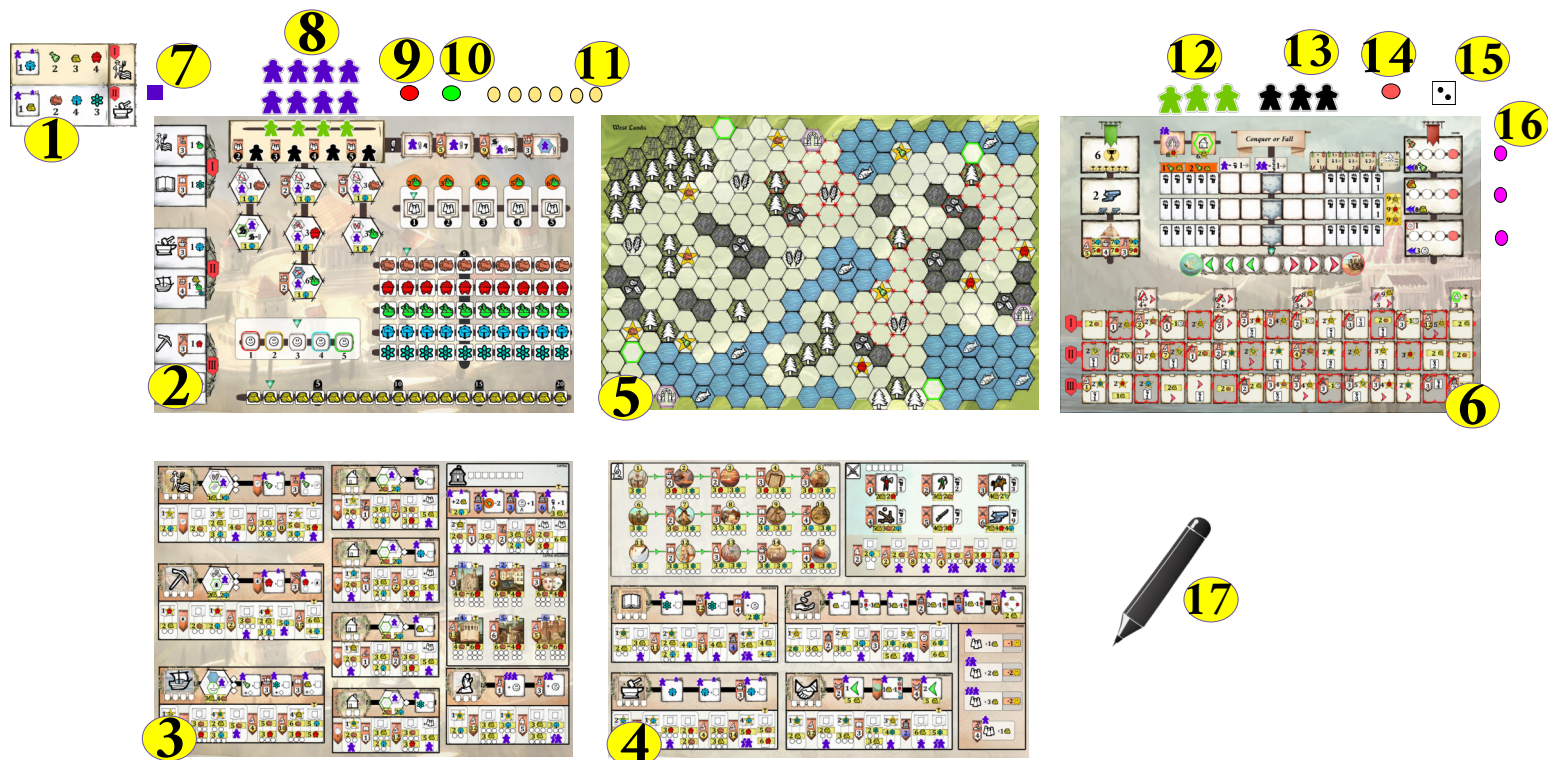
Před přečtením pravidel
doporučujeme shlédnout
videonávod (ENG):



<https://youtu.be/Ka9m5yPiS6o>

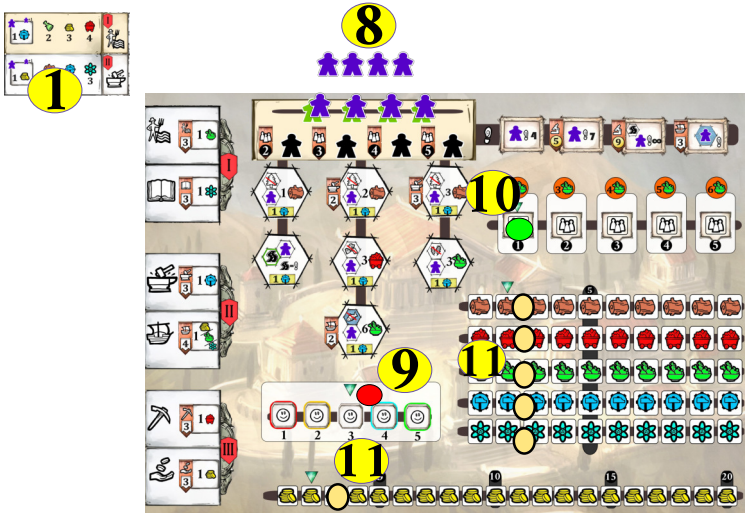
CHRONICLES OF CIVILIZATION

HERNÍ KOMPONENTY Sólo mód



Ke hře je zapotřebí:

- Balíček 12 Karet akcí **1**
- Karta zdrojů **2**
- Karta rozvoje A **3**
- Karta rozvoje B **4**
- Mapa **5**
- Karta kroniky **6**
- Žeton bonusového dělníka **7**
- 8 figurek dělníků **8**
- Ukazatel spokojenosti populace **9**
- Ukazatel populace **10**
- 6 ukazatelů zdrojů **11**
- 3 žetony vojsk hráče **12**
- 3 žetony vojsk nepřítele **13**
- Ukazatel vztahů **14**
- Šestistěnná kostka **15**
- 3 ukazatele krizí **16**
- Psací potřeby **17**



Zamíchejte balíček 12 karet akcí **1** a umístěte je poblíž Karty zdrojů.

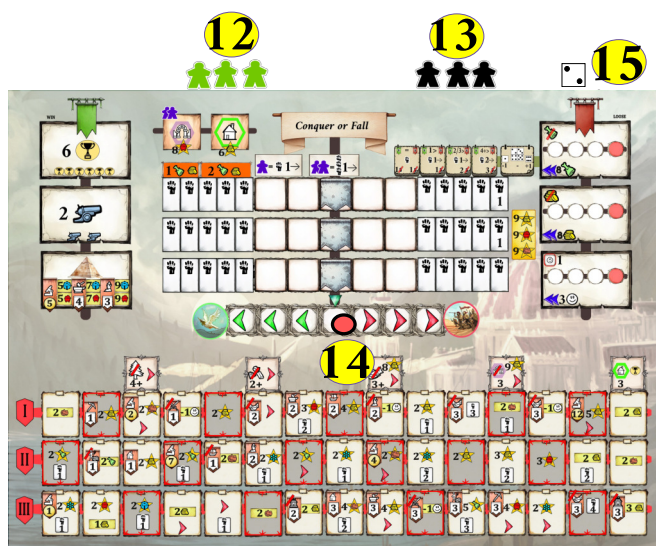
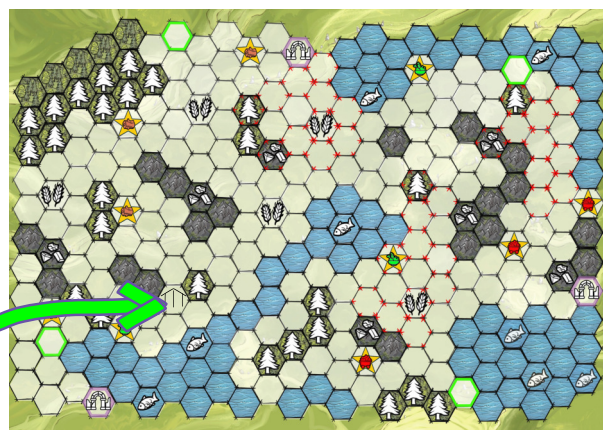
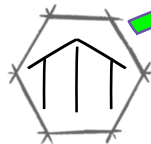
Umístěte 6 ukazatelů zdrojů **11** na hodnoty označené zeleným trojúhelníkem . To jsou vaše počáteční zdroje.

Dále umístěte 4 dělníky **8** na vyznačené místo - to jsou vaši počáteční dělníci. Zbylé 4 dělníky umístěte bokem - budete je potřebovat s rostoucí populací.

Nakonec umístěte ukazatel spokojenosti **9** a ukazatel populace **10** na počáteční hodnoty vyznačené zeleným trojúhelníkem .

Vyberte si libovolnou **Kartu mapy**.

Na mapu nejsou zpočátku umístěny žádné žetony. Před zahájením hry určete počáteční umístění vaší civilizace výběrem místa první osady – **hlavního města**. Vyberte jakýkoli prázdný prostor a nakreslete tam symbol hlavního města.



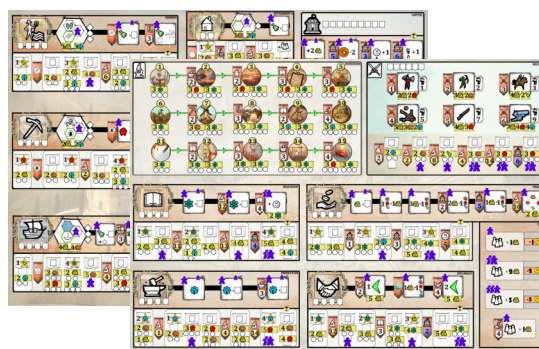
16 Vyberte si libovolnou **Kartu kroniky**.

Umístěte ukazatel vztahů **14** na počáteční hodnotu stupnice vztahů.

Umístěte žetony vojsk hráče **12** a žetony vojsk nepřítele **13**, obyčejnou šestistěnnou kostku **15**, a 3 ukazatele krize **16** kolem karty kroniky, jak je ukázáno na obrázku vlevo.

Karty rozvoje nepotřebují žádnou přípravu.

Během hry na ně budete zakreslovat a pokládat dělníky.

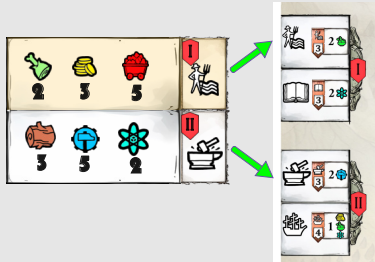


Cíl hráče v sólové hře je splnit jednu z **vítězných podmínek** uvedených na **kartě kroniky**. Hra má vždy 15 kol a každé kolo se skládá z následujících fází.

1 VÝKLAD KARTY AKCE

Hráč si lízne horní kartu akce z balíčku a umístí ji na jednu ze dvou možných pozic na kartě zdrojů.

Více informací viz stranu **5**



V balíčku je celkem 12 karet akce, které vystačí na 12 herních kol z 15ti. Po dobrání poslední karty se balíček zamíchá a vytvoří nový.

2 VYUŽÍVÁNÍ ZDROJŮ A DĚLNÍKŮ

Hráč může využít libovolné množství zdrojů a dělníků.

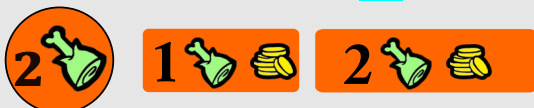
Více informací viz stranu **6**



3 POKRYTÍ NÁKLADŮ CIVILIZACE

Hráč musí zaplatit určené množství jídla a zlata, aby nakrmil populaci a zaplatil svou armádu.

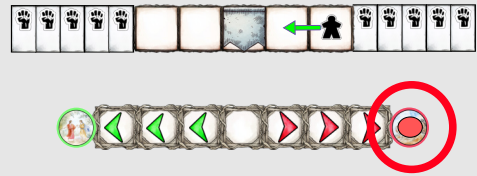
Více informací viz stranu **8**



4 POHYB NEPŘÁTELSKÝCH VOJSK

Je-li hráč ve válce, všechna nepřátelská vojska se pohnou o 1 pole.

Více informací viz stranu **10**



5 UDÁLOST Z KRONIKY



Vyhodnocení události na konci kola.

Více informací viz strany **10** a **24**

Cílem hráče je splnit jednu jakoukoliv vítěznou podmínku uvedenou na kartě kroniky.





Karta akce dává hráči vždy dvě možnosti oddělené podélně. Každá možnost se skládá ze čtyř částí:

- 1 Extra akce, kterou může vykonat dělník.
- 2 Zdroje, které hráč toto kolo získá.
- 3 Číslo linky událostí z kroniky.
- 4 Oblast rozvoje, jež bude toto kolo zvýhodněna.

Na začátku každého kola si hráč lízne horní **kartu akce** z balíčku a musí ji **vyložit na Kartě zdrojů**. Vybírá z takových pozic na Kartě zdrojů, které mají stejný symbol jako karta akce **4**

PŘÍKLAD



Tato karta akce dává hráči na výběr mezi oblastí zemědělství a oblastí výroby.

Třetí - spodní - pozice je pro tuto kartu akce nedostupná.

Jakékoliv zdroje, které překročí maximální množství na Kartě zdrojů, jsou automaticky konvertovány na zlato.



Je-li i zlato na maximu, přebytek zaniká.



Hráč vyloží kartu akce na pozici se symbolem **zemědělství** na Kartě zdrojů.

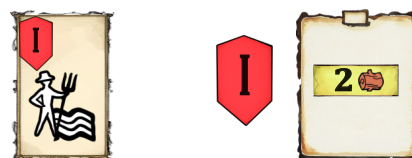
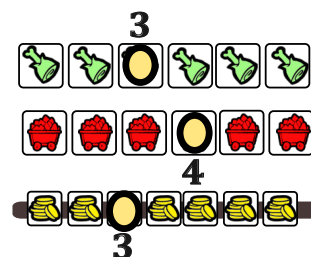
Hráč svou volbou určil **extra akci dělníka** pro toto kolo.



Umístěním dělníka ze zásoby na tuto kartu akce hráč získá 1 nebo 2 práce podle toho, jestli umístí 1 nebo 2 dělníky.



Obdrží předepsané zdroje, které zaznamenaná na Kartě zdrojů



Volbou zemědělství na kartě akce hráč také určil linku **I události z kroniky**, která se vyhodnotí **na konci kola**.



Hráč se rozhodl zaměřit touto kartou akce na **zemědělství**. Může tedy využít žeton **bonusového dělníka** v této oblasti.

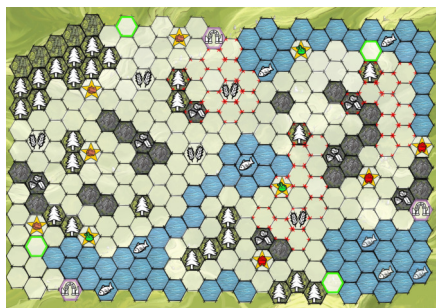
VYUŽÍVÁNÍ ZDROJŮ A DĚLNÍKŮ

Na začátku každého kola má hráč k dispozici určitý počet dělníků v zásobě. Z počátku jsou to 4 dělníci. S rostoucí populací přibývají do zásoby další. V této fázi jich lze využít libovolné množství. Není nutné využít všechny - nevyužití se ale nepřenáší do dalšího kola.

Dělníci



Dělníky lze využít čtyřmi způsoby.



Využívání akcí na mapě.

Více informací viz stranu **23**

Využívání dělníků k rozvoji oblastí na kartách rozvoje A a B



V některých případech je vedle spotřebování zdrojů k rozvoji dané oblasti nutné využít i dělníky. V takovém případě zde hráč musí umístit dělníka.

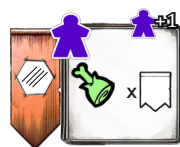
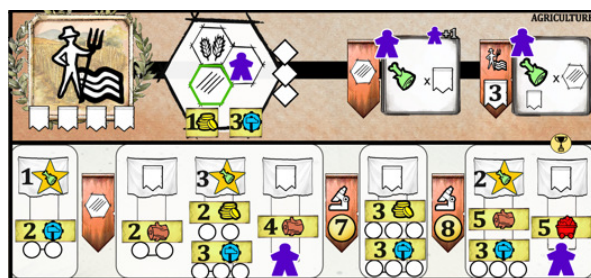
Využívání dělníků k postupu vojsk na kartě kroniky



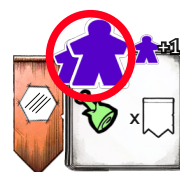
Vždy, když hráč bude chtít postoupit se svými vojsky směrem k nepříteli, bude muset použít dělníka/y.

Více informací viz stranu **28**

Využívání akcí jednotlivých oblastí na kartách rozvoje A a B



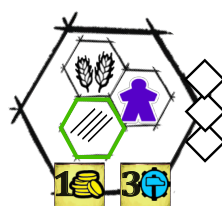
Každá akce, která má v levém horním rohu symbol dělníka, může být využita tím, že na ni hráč umístí dělníka (je-li splněna podmínka dané akce vyobrazená na praporu vlevo).



Hráč zde umístí dělníka a tím vyprodukuje určité množství jídla (v tomto případě množství rovné aktuální úrovni zemědělství).



Je-li u akce zobrazen i tento symbol, může hráč využít 1 dělníka navíc, aby získal +1 zdroj. Vždy se jedná pouze o +1, tj. přírůstek o 1.



Větší šestiúhelníkové ikony představují akce, které mohou být provedeny **na mapě**. Hráč **neumísťuje** dělníka zde - jedná se o vyobrazení podmínky, za které může být daná akce vykonána (v tomto případě stavba farmy).

Více informací viz stranu **15**

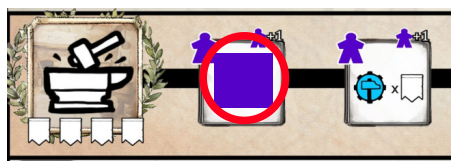
Dělníci, jež nebyli v daném kole využiti, se nepřenáší do dalšího kola!



Hráč začíná kolo se 4 dělníky.



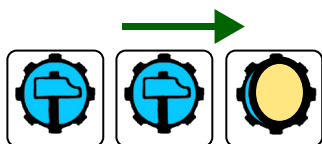
Prvního hráč nasadí na mapu do hlavního města. Hned na to využije jeho pohyb o 4 políčka, aby získal poklad na mapě.



V tomto kole hráč vyložil kartu akce se symbolem Výroby. Umístěním bonusového dělníka do této oblasti tak využije akci Výroby.



Zároveň zde ovšem umístí také 1 dělníka ze zásoby a vyprodukuje tak 2 práce, což se zaznamená na kartě zdrojů.



Třetího dělníka hráč využije k rozvoji náboženství. Umístí jej zde a zároveň zaplatí 3 práce.



Čtvrtého dělníka hráč využije na kartě kroniky k postupu vojska.

Zdroje

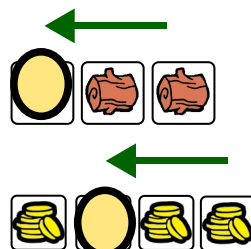
Na začátku tahu má hráč k dispozici zdroje, které mu zbyly z předchozího kola a k tomu nový příjem z **karty akce**. Během aktuálního kola může získat i další zdroje, které lze použít okamžitě. Může je použít v libovolném množství. Ty, které neutratí, se přenesou do dalšího kola.

Zdroje lze využít třemi způsoby

Vylepšování oblastí na kartách rozvoje



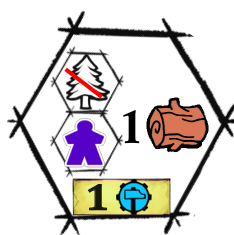
Utrácením zdrojů lze postupně vylepšovat jednotlivé oblasti rozvoje.



Více informací viz stranu **15**

Každé vylepšení lze zaplatit a využít pouze jednou - poté se přeškrtně!

Využívání různých akcí



Některé akce vyžadují určité zdroje pro jejich využití.

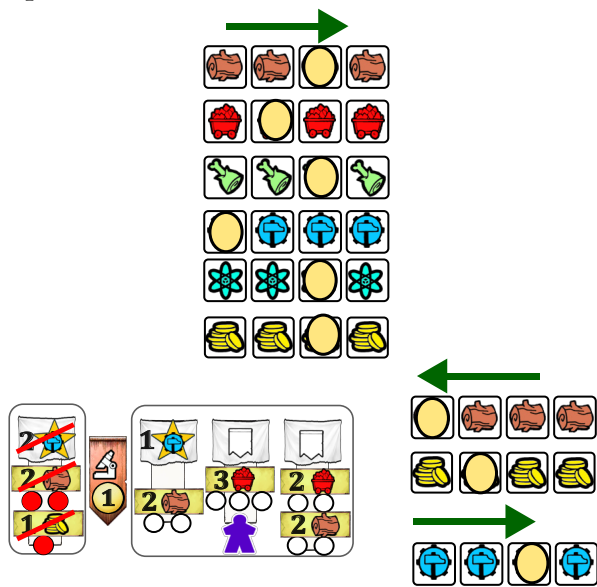
Například k těžbě dřeva na mapě musí hráč zaplatit 1 práci.

Všechny AKCE lze využívat opakovaně, a to i ve stejném kole.

Pokrytí nákladů civilizace

Na konci každého kola je potřeba pokrýt **náklady civilizace** - v závislosti na velikosti populace a vojska je potřeba zaplatit jídlo a zlato. Dále je potřeba myslet na **událost z kroniky**, která často vyžaduje určité zdroje.

Na začátku nového kola hráč získal zdroje z karty akce a přičetl je k těm, které mu zbyly z předešlého kola.



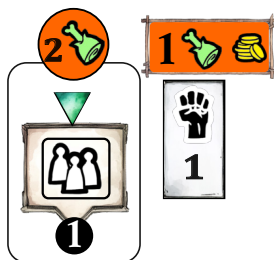
Hráč zaplatí 2 dřeva a vylepší si tak určitou oblast rozvoje. Tím získá 1 práci, kterou si ihned přičte na své kartě zdrojů a toto vylepšení přeškrtně.



Dále zaplatí 2 zlata a 2 rudy, aby naverboval novou jednotku do svého vojska. V tomto případě se nic nepřeskrťává. Hráč si dle své volby přidá tuto jednotku do jedné z divizí.



To provede tak, že sílu této jednotky napíše do první volné kolonky zleva u dané divize.



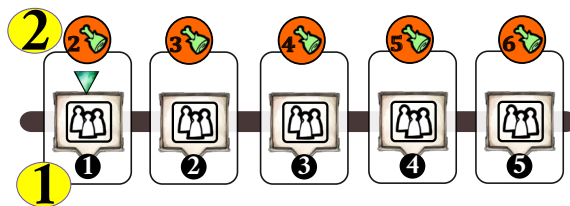
Na konci kola je třeba **pokryt náklady civilizace**. Velikost populace je na první úrovni, a ve svém vojsku má hráč pouze jednu divizi s jednou jednotkou. Celkem tedy zaplatí **3 jídla a 1 zlato**.

3

POKRYTÍ NÁKLADŮ CIVILIZACE

Na konci každého kola je nutné uživit svou populaci a vojsko.

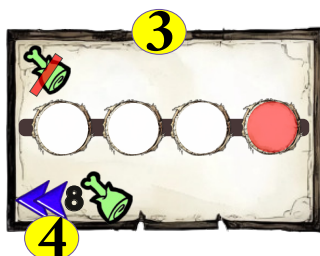
Náklady na populaci



Na konci kola je potřeba mít dostatek jídla pro svou populaci. Množství jídla závisí na velikosti populace. Z počátku je populace na první úrovni **1** a jsou potřeba 2 jídla **2**.

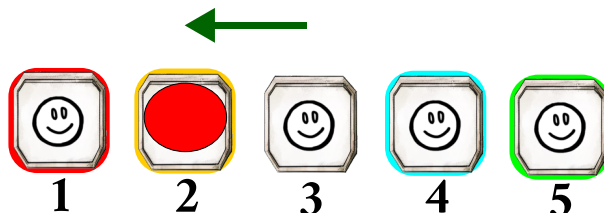
Jestliže hráč **nemá dostatek jídla**, zvýší se v hráčově civilizaci úroveň hladu. To se zaznamenává na kartě kroniky **3** na stupnici hladu. Každé jídlo, která chybí, posune ukazatel hladu o 1 úroveň výš (např. dvě chybějící jídla zvýší úroveň hladu o 2). Jestliže se hlad zvýší na úroveň 4, hra končí porážkou.

Civilizaci zachvátí hladomor!



Úroveň hladu se přenáší do dalších kol. Jediná možnost, jak ji snížit, je zaplatit 8 jídla **4**.

Tím se hlad sníží o 1 úroveň. Hlad lze v rámci jednoho kola snížit i opakovaně a také jej lze zcela vymýtit.



POZOR! Je-li v daném kole nedostatek jídla pro celou populaci, dojde také ke snížení úrovně spokojenosti populace o 1. Vždy ale pouze o 1 úroveň, nehledě na množství chybějícího jídla.

Náklady na vojsko

Náklady na vojsko se platí pouze v případě, že hráč nějaké vojsko má. Cena je určité množství jídla a zlata, závislá na množství jednotek v každé divizi. Přičemž:

- První dvě jednotky v jedné divizi vyjdou na 1 jídlo a 1 zlato
- Tři a víc jednotek v té stejné divizi už vyjde na 2 jídla a 2 zlata



V tomto případě hráč zaplatí 1 jídlo a 1 zlato.



V tomto případě hráč zaplatí 2 jídla a 2 zlata.

Tento náklad se počítá zvlášť za každou divizi.



První divize vyjde na 1 jídlo a 1 zlato



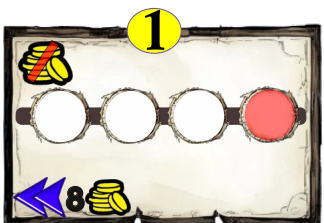
Druhá divize vyjde na 1 jídlo a 1 zlato



Třetí divize vyjde na 2 jídla a 2 zlata

Takové vojsko by hráče celkem vyšlo na 4 jídla a 4 zlata.

Pokud hráč na konci kola nemá dostatek zlata, zvýší se úroveň bankrotu civilizace **1** na kartě kroniky o 1. Každé chybějící zlato zvyšuje úroveň bankrotu (např. pokud chybí 2 zlata, zvýší se úroveň o 2). Jestliže bankrot dosáhne úrovně 4, hra končí porážkou. Nastane finanční kolaps civilizace!



Úroveň bankrotu se zachovává do dalších kol. Jediná možnost, jak ji snížit, je zaplatit 8 zlata.

Tím se bankrot sníží o 1 úroveň. Bankrot lze v rámci jednoho kola snížit i opakovaně a také jej lze zcela odvrátit.

PŘÍKLAD



Na konci kola je úroveň populace na úrovni 4, což představuje náklad 5 jídla.

Vojsko má pouze jednu divizi se třemi jednotkami, což představuje další 2 jídla a 2 zlata.

Celkem je třeba uhradit 7 jídla a 2 zlata.

Bohužel, hráč má k dispozici pouze 5 jídla a 1 zlato.



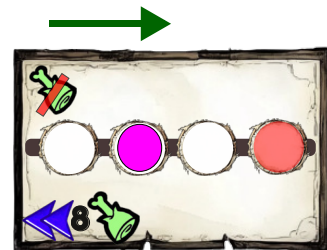
5



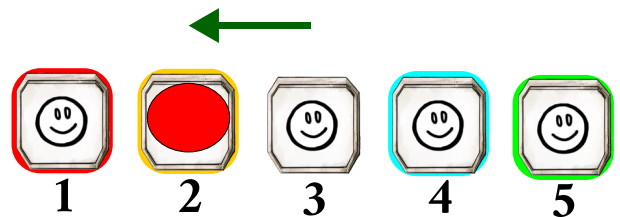
1

V první řadě hráč utratí své veškeré jídlo a zlato.

Chybějící jídlo zvýší úroveň hladu o 2.



Díky chybějícímu jídlu klesne i spokojenost populace o 1 úroveň.



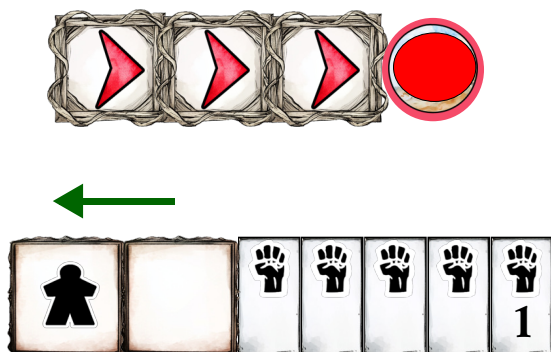
Díky chybějícímu zlatu stoupne úroveň bankrotu civilizace o 1.

4 POHYB NEPŘÁTELSKÝCH VOJSK

Nepřátelské vojsko se na konci kola pohne o jedno pole, pokud:

- v divizích jsou nasazené nějaké jednotky
- a je válka

PŘÍKLAD



Hráč je ve válce a nepřítel má vojsko. Na konci kola se tedy pohne o jedno pole doleva.

Kompletní pravidla vojska, války a bitev začínají na straně **28**

5 UDÁLOST Z KRONIKY

Na konci každého kola se vyhodnocuje událost z kroniky. Jedná se o vývoj událostí ve vaší civilizaci.

Každá karta kroniky má vlastní souhrn událostí a tu, která se spustí, určuje hráč na začátku kola při výkladu karty akce.



Události jsou postupně vyškrtávány. V každém z 15ti kol vyřešíte jednu ze tří událostí (ve sloupci); ostatní dvě, které nebyly použity, jsou ztraceny. V dalším tahu řešíte další sloupec.

Vše o událostech z kroniky na stráně **24**

PŘÍKLAD



Hráč si zvolil na kartě akce oblast **výroby**:

-získá zdroje 2 4 3

-získá extra akci pro dělníky

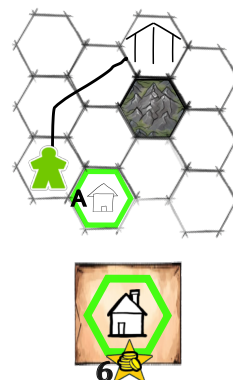


-získá extra dělníka, kterého může použít

jen a pouze v oblasti **výroby**

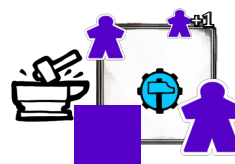


-určil, která událost se na konci tahu spustí

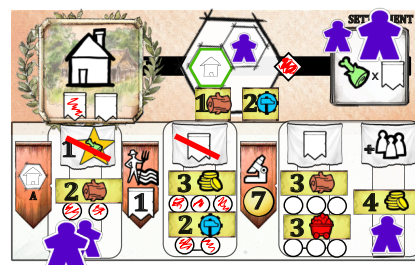


Hráč umístí dělníka do hlavního města na mapě. Použije 1 práci k aktivaci stavby silnice.

Dělník se přesune o 3 políčka a postaví osadu na speciálním místě, čímž získá odměnu z Karty kroniky.



Dále umístí extra dělníka do Oblasti výroby a přidá dalšího, aby tak získal 2 práce.

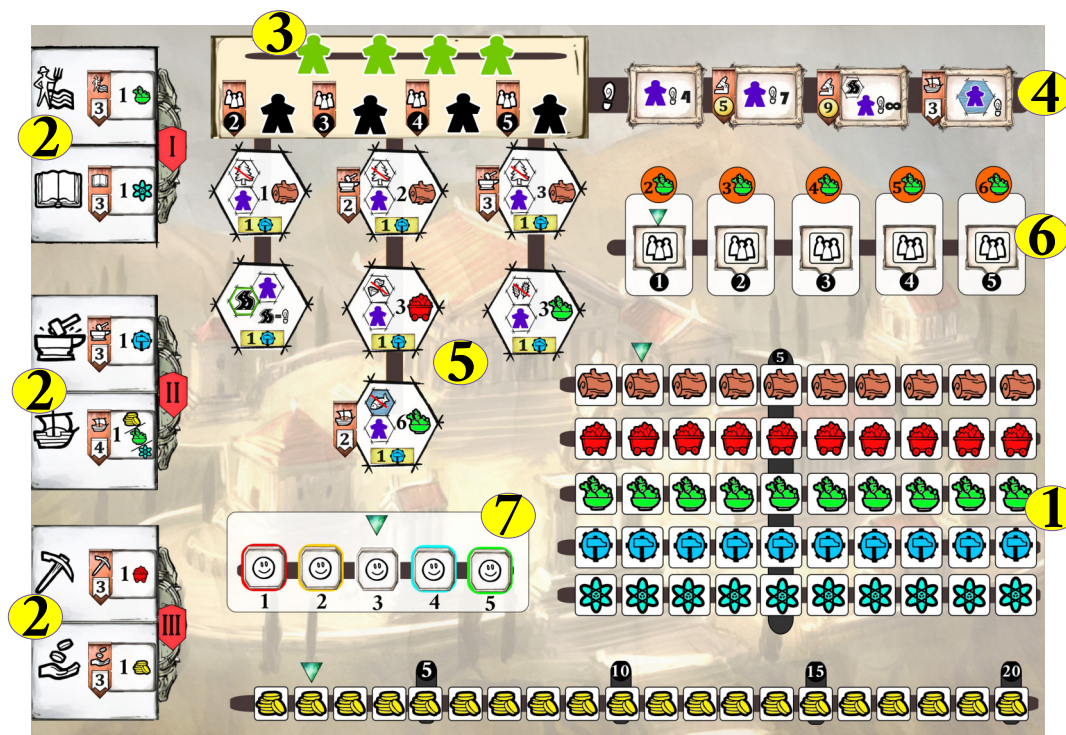


Po založení osady ji vylepší na úroveň 1. Poté použije dělníka k provedení akce produkce jídla.



Na konci tahu vyřeší událost 2. Podmínku — mít osadu na úrovni 1 — má splněnou, takže obdrží odměnu 2 zlata.

Karta Zdrojů



- 1** Zdroje
- 2** Výklad karet akcí
- 3** Zásoba dělníků
- 4** Pohyb dělníků
- 5** Akce dělníků
- 6** Populace
- 7** Spokojenost populace

Hlavní úděl Karty Zdrojů je udržovat přehled o získaných zdrojích a množství dostupných dělníků.

Zdroje **1**

Dřevo

Základním materiálem pro stavbu a vývoj civilizace je **dřevo**. Lze jej získat z Karet akcí nebo jako bonus, ale nejčastěji budete využívat akce svých dělníků pro kácení lesů na mapě.



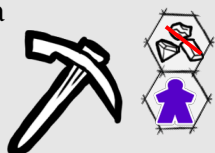
Práce

Zdroj, který je nutný k mnoha akcím. Je nezbytný pro většinu pracovních činností a rozvoj. Kromě karet akcí nebo jako bonus můžete práci získat hlavně pomocí Výroby (karta rozvoje B).



Ruda

Pokročilý materiál potřebný pro výstavbu a rozvoj. Kromě karet akcí nebo jako bonus lze rudu získat provozováním dolů a těžbou ložisek na mapě.



Věda

Nezbytný zdroj pro technologický rozvoj vaší civilizace. Kromě karet akcí nebo jako bonus, můžete vědecké body získat hlavně pomocí akcí Vzdělávání (karta rozvoje B).



Jídlo

Klíčový zdroj pro přežití vaší populace, kterou musíte na konci každého kola nakrmit. Kromě karet akcí nebo jako bonus, můžete jídlo také produkovat na farmách, rybolovem nebo sklizením obilných polí na mapě.



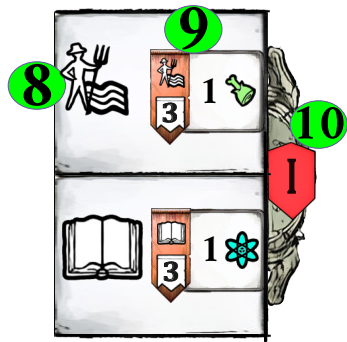
Zlato

Nejdůležitější zdroj ve hře, nezbytný v každé fázi rozvoje. Kromě karet akcí nebo jako bonus můžete zlato získat hlavně pomocí akce Finance a souvisejících daní (karta rozvoje B).



2

Vlevo na kartě zdrojů jsou tři políčka, na která bude hráč na začátku každého kola umisťovat jednu kartu akce.



9

10

PŘÍKLAD



Hráč umístil kartu akce
na políčko se zemědělstvím.



Hráč získá tyto zdroje.



Dále získá bonusového dělníka, kterého může použít **jen a pouze** v oblasti zemědělství (karta rozvoje A).



Protože má hráč zemědělství již na třetí úrovni, získá také tento bonus - jedno jídlo.



Na konci kola bude vyhodnocena událost z první řady. Hráč bude muset zaplatit dvě dřeva.

3



Na začátku každého kola získáte zásobu dělníků, jejichž figurky umístíte do této sekce. Ze začátku máte k dispozici 4 dělníky.



Dalšího dělníka získáte po té,
co rozšíříte svůj lid na úroveň 2.

Další dělníci se získávají rozšiřováním svého lidu na vyšší úrovni.

4

Každý dělník umístěný na mapu má svůj vlastní pohyb - tj. počet polí, o která se může v jednom tahu pohnout.



Ze začátku se dělník může
pohnout o nejvýše 4 pole.



Po vyzkoumání vynálezu ④ se může každý dělník pohnout až o 7 polí.



Po vyzkoumání vynálezu 9 se může každý dělník pohybovat po cestách neomezeně. Mimo cesty platí aktuální limit.

Po dosažení třetí úrovně námořnictví se dělníci mohou pohybovat také po vodě. Pro pohyb po vodě platí stejný limit, jako po souši.



Akce dělníků 5

Dělníci na mapě mohou provádět kteroukoli z dostupných akcí. Každá z těchto akcí má stejnou cenu - jednu práci . Všechny akce mohou být provedeny opakovaně během tahu, dokud jsou splněny její podmínky. Pro spuštění těchto akcí se **neumísťuje** dělník na kartu zdrojů.

Tyto akce přeruší pohyb dělníka, tzn. že ztratí veškerý zbývajících pohyb pro toto kolo. Může ale nadále provádět akce, jsou-li splněny její podmínky.

Akce dělníka zastaví jeho pohyb. Dělník ztrácí zbývajících body pohybu pro toto kolo, ale může nadále provádět neomezený počet akcí - ale pouze z místa, kde se aktuálně nachází.

Kácení stromů



Základní akce

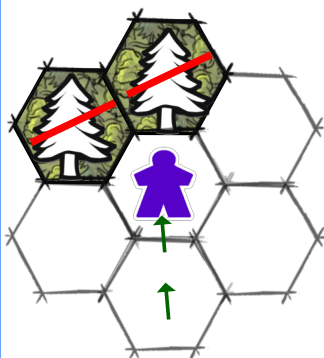


Akce, které se odemknou po dosažení druhé a třetí úrovně Výroby



Základní akce na získávání dřeva. Dělník musí být na mapě, sousedit s políčkem stromu a utratit 1 práci. Po té je strom na mapě přeškrtnut a hráč získá 1 dřevo (případně 2-3 dřeva, podle úrovně produkce). Dělník může pokácet více stromů ve svém sousedství - za každý ale musí zaplatit 1 práci.

PŘÍKLAD



Dělník se přemístil na pole sousedící se stromy. Svůj pohyb zde ukončí, přestože použil pouze 1 ze 4 přesunů. Po té hráč zaplatí 2 práce, aby pokácel oba sousedící stromy, z nichž získá dřevo.

Stromy na mapě jsou přeškrtnuty, a hráč získá celkem 4 dřeva, protože má výrobu na druhé úrovni.



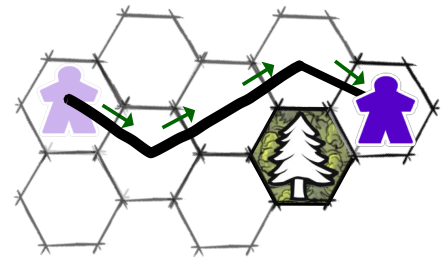
Stavba cest



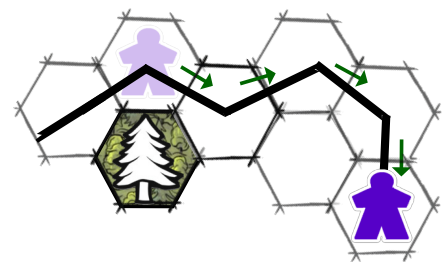
Velmi důležitou akcí je **stavba cest**. Farmy, doly, osady a přístavy nemohou provádět své akce, pokud nejsou spojeny s Hlavním Městem cestou.

Pro postavení cesty hráč zaplatí 1 práci předtím, než se dělník pohne. Dělník pak postaví cestu na každém políčku, přes které přejde. A to ze startovního, až do cílového místa.

PŘÍKLAD



Hráč zaplatil 1 práci. Pak pohnul dělníkem o 4 políčka po mapě. Tím hráč postavil cestu na celkem 5 políčkách.



Hráč zaplatil 1 práci. Pak pohnul dělníkem o 4 políčka po mapě. Jeho pohyb začal tam, kde již cesta byla postavená, takže nová cesta má pouze 4 části.

Cesta nemůže být postavena přes skálu, vodu, ruiny ani les s nepokácenými stromy a nesklizené plodiny.

Jsou-li stromy již pokácené, obilí sklizené, cestu postavit lze.

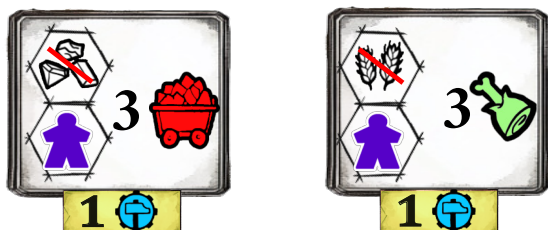
Na ostatních místech lze postavit cestu bez omezení.



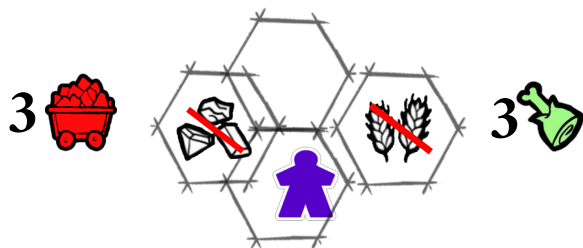
Těžba ložisek a sklizení obilných polí

Na mapě jsou políčka se symbolem nerostných surovin a obilí (plodin). Buď se u nich může postavit důl, resp. farma, nebo se mohou využít jednorázově a zcela je vytěžit / sklidit. Hráč tak okamžitě získá 3 rudy, resp. 3 jídla.

Následně pak taková políčka nelze využít ke stavbě dolu nebo farmy. Důl nebo farma, které zde již byly postaveny dříve, by po jednorázovém vytěžení pozbyly svého účelu.



PŘÍKLAD



Hráč zaplatil 1 práci a jednorázově vytěžil z ložiska nerostných surovin 3 rudy. Poté zaplatil znovu 1 práci a jednorázově sklídl plodiny, čímž získal 3 jídla.

Ani jedno políčko nyní nemůže být využito ke stavbě dolu nebo farmy.

Rybolov

Na podobném principu, jako jsme popsali výše, funguje i **rybolov**. Pro spuštění akce rybolovu musí být oblast námořnictví na 2. úrovni. Po zaplacení 1 práce pak dělník sousedící s rybou vyloví toto naleziště, a hráč získá 6 jídla.



Populace

6



Tato stupnice zaznamenává velikost populace vaší civilizace. S rostoucí úrovní roste i spotřeba jídla na konci každého kola. Růst populace je ovšem důležitý pro získání dalších dělníků, příjem zlata z daní a taky pro zvýšení úrovně některých oblastí rozvoje.

Populace se zvyšuje stavbou a následným rozvojem osad.

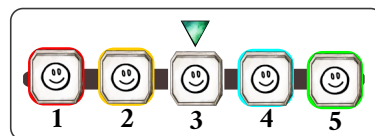


Maximální velikost populace je 5.

Další případné zvýšení již nemá žádný efekt.

Spokojenost obyvatel

7



Tato stupnice představuje úroveň spokojenosti populace. Začíná na neutrální hodnotě 3. Dosažení hodnoty 5 je pro některé scénáře podmínkou vítězství, a taky může být podmínkou některých akcí (např oblast financí).

Snížení na hodnotu 1 způsobí **výskyt rebélie** v každém kole. Pokud rebélie dosáhne červeného políčka, hra končí prohrou.



Spokojenost lze zvýšit akcemi ve dvou oblastech rozvoje: náboženství a vzdělání.



Jedním z nejdůležitějších prvků hry jsou karty rozvoje. Ty představují pokrok vaší civilizace v různých oblastech.

Většina oblastí mávelice podobná pravidla.



1 Každá oblast má svou vlastní ikonu, která se používá i na dalších místech, kde se objevují souvislosti s danou oblastí.

2 Akce stavba farmy. Některé oblasti ke svému rozvoji vyžadují stavbu infrastruktur na mapě. Například rozvoj zemědělství vyžaduje hned v druhém kroku postavení farmy. To můžete provést akcí označenou tímto způsobem.

1 Diagram stavebního procesu.
Dělník, pokud stojí na poli sousedícím s obilným polem, může postavit farmu zakreslením jejího symbolu na sousední volné pole.

3 Akce označená tímto způsobem se vztahuje k činnosti dělníka na mapě. Nemusíte na ni umísťovat žeton dělníka.

1 Akce označená tímto způsobem vyžaduje umístění dělníka, aby byla aktivována.

2 Limit počtu daných staveb.
Po postavení stavby na mapě zde hráč zaškrtně jeden čtvereček. Můžete mít až tři postavené stavby tohoto typu.

3 Cena stavby (neškrtejte ji).

1 Podmínka, která musí být splněna k využití této akce. V tomto případě musíte vlastnit farmu.

2 Pro využití této akce sem umístěte dělníka. Navíc sem můžete umístit dalšího dělníka navíc, abyste získali +1 k výsledku této akce.

3 Výsledek využití této akce x v tomto případě znamená, že získáš 1 jídlo za každou úroveň rozvoje této oblasti.

PŘÍKLAD



Hráč má zemědělství na úrovni 3. Na tuto akci využil 2 dělníky. První dělník aktivuje akci a vyprodukuje 3 jídla. Druhý dělník zvýší tuto produkci o 1. Celkem tedy vyprodukuje 4 jednotky jídla.



Takto označená akce ti dovolí produkovat jídlo v množství, které závisí na počtu farem, které jste postavili.

PŘÍKLAD



Hráč má zemědělství na úrovni 3 (což je také podmínka této akce). Má 3 postavené farmy. Použije 1 dělníka (pro tuto akci nelze přidat druhého). Množství získaného jídla se vypočítá:

úroveň zemědělství x počet farem
(každá farma produkuje množství dle úrovně zemědělství).

Tímto způsobem hráč vyprodukuje 9 jednotek jídla .

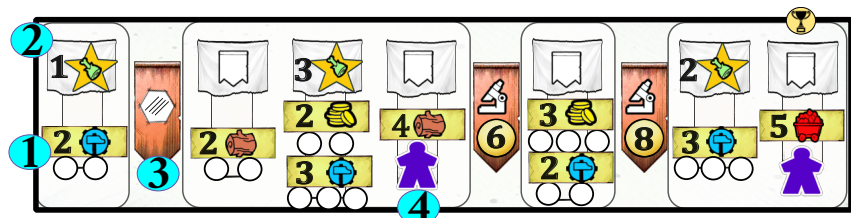
K provádění akcí musí být stavby (farma, důl, přístav, osada) spojeny cestou s hlavním městem nebo s ním sousedit (nebo sousedit s jinou stavbou spojenou cestou).



Každý důl a farma potřebují svůj vlastní zdroj/pole; nelze jich postavit více kolem jednoho.



5 Rozvoj je klíčový element každé oblasti



Dráha rozvoje se skládá ze segmentů oddělených podmínkami v praporech. 3

Podmínky

V barevných praporech jsou uvedeny podmínky, které musí být splněny, abyste získali přístup k dalšímu stupni rozvoje nebo provedli akci. **Dokud není podmínka splněna, nemůžete vyškrtnout žádné pole za ní, ani pokud máte potřebné suroviny.** Ve hře jsou čtyři typy Podmínek:



Musíte dosáhnout potřebné úrovně dané oblasti



Musíte postavit alespoň jednu stavbu daného typu



Musíte vyzkoumat daný vědecký objev



Musíte postavit danou speciální budovu v Hlavním městě

PŘÍKLAD



Hráč rozvíjí osadu D (to je její název).

Aby mohl začít s rozvojem osady, musí ji nejprve postavit na mapě 1. Další mezník je dosažení úrovně vzdělání 1 2. Poslední podmínkou v dalším rozvoji je vědecký objev. 3

Každý segment se skládá ze dvou částí.

1 Náklady

Suroviny, které musíte zaplatit za odemčení odměny.



Náklady jsou vždy zobrazeny ve žlutém obdélníku. Jsou rozděleny na dva typy:



Dělené náklady

Jsou označené kolečkama. Náklad lze rozdělit na více plateb v rámci různých kol. Platby se zaznamenávají přeškrtnutím koleček.



Celé náklady

Nemají kruhová pole, pouze celkový náklad, který musí být zaplacen najednou během jednoho kola.

2 Odměna

Výhody, které získáte ihned po zaplacení nákladů. Existuje několik typů odměn:



Úroveň rozvoje

Zvýší úroveň dané oblasti. Označíte to na symbolu pod ikonou dané oblasti.



Zdroj

Ihned získáte uvedenou surovinu v určeném množství.



Zvýšení populace

Zvýšíte svou populaci o 1 (posuňte žeton).

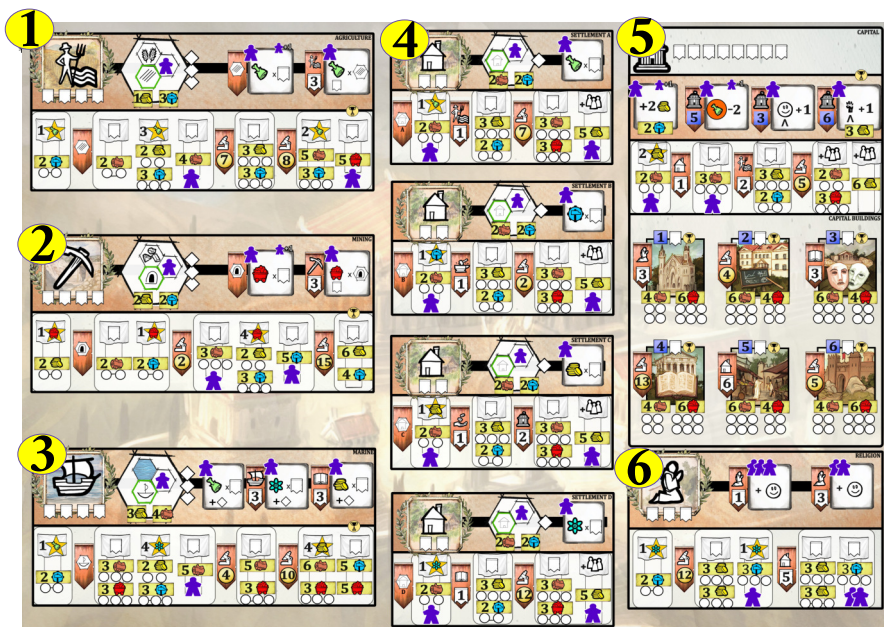


Po využití přeškrtnete náklady i odměnu.



Některé segmenty také vyžadují použití dělníka 4. Když tak učiníte, vyškrtnete jeho symbol.

Karta rozvoje A



1 Zemědělství

2 Těžba

3 Námořnictví

4 Osady

5 Hlavní město

6 Náboženství

1 **Zemědělství**

Takto zakreslí do mapy

Rozvojem této oblasti získáte stálý zdroj jídla

Postav až 3 farmy na polích sousedících s plodinami

Získejte 1 jídlo za každou úroveň zemědělství, kterou máte. Celkový počet zvýšte o 1 umístěním dalšího dělníka. Podmínka: vlastnictví alespoň 1 farmy.

Získejte 1 jídlo za každou úroveň zemědělství, kterou máte, vynásobené počtem farem. Podmínka: zemědělství na úrovni 3.

2 **Těžba**

Takto zakreslí do mapy

Rozvojem této oblasti získáte stálý zdroj rudy

Postav až 3 doly na polích sousedících s ložisky nerostných surovin

Získejte 1 rudu za každou úroveň těžby, kterou máte. Celkový počet zvýšte o 1 umístěním dalšího dělníka. Podmínka: vlastnictví alespoň 1 dolu.

Získejte 1 rudu za každou úroveň těžby, kterou máte, vynásobený počtem dolů. Podmínka: těžba na úrovni 3.

3 **Námořnictví**

Takto zakreslí do mapy

Díky námořnictví můžete získat různé zdroje, ale rozvoj této oblasti je náročnější.

Postav až 3 přístavy na polích sousedících s vodou

Získejte 1 jídlo za každou úroveň námořnictví, kterou máte. Navíc získáte 1 jídlo za každý přístav, který vlastníte (například s 1 přístavem a úrovní 1 získáte 2 jednotky jídla).

Získejte 1 jednotku vědy za každou úroveň námořnictví, kterou máte. Navíc získáte 1 jednotku za každý přístav, který vlastníte (například s 1 přístavem a úrovní 1 získáte 2 jednotky vědy). Podmínka: námořnictví na úrovni 3.

Získejte 1 zlato za každou úroveň námořnictví, kterou máte. Navíc získáte 1 zlato za každý přístav, který vlastníte (například s 1 přístavem a úrovní 1 získáte 2 jednotky zlata). Podmínka: vzdělání na úrovni 3.

Po postavení farmy, dolu, přístavu nebo osady zakroužkujte tento symbol (nachází se vedle jejich akce výstavby). Tímto způsobem označíte, kolik těchto staveb vlastníte.

4 Osady Takto zakreslí do mapy

Budováním a rozvojem osad můžete zvýšit svou populaci. Kromě toho vám každá osada umožní získat jinou surovinu.



Postavte osadu na libovolném volném poli.

Můžete postavit až 4 osady, každou označenou jiným písmenem (A, B, C, D). Při stavbě označte, kterou jste postavili.



OSADA A
Získejte 1 jídlo za každou úroveň rozvoje dané osady.



OSADA B
Získejte 1 práci za každou úroveň rozvoje dané osady.



OSADA C
Získejte 1 zlato za každou úroveň rozvoje dané osady.



OSADA D
Získejte 1 vědu za každou úroveň rozvoje dané osady.

6 Náboženství

Náboženství se liší od ostatních oblastí tím, že vám neumožňuje získávat suroviny, ale umožňuje ovlivňovat spokojenost populace.



Zvyšte spokojenost populace o 1 použitím 3 dělníků.
Podmínka: náboženství na úrovni 1



Zvyšte spokojenost populace o 1 použitím 2 dělníků.
Podmínka: náboženství na úrovni 3.



Vítězné body

Vítězné body jsou podmínkou vítězství v mnoha scénářích. Získáte je úplným rozvojem oblastí a stavbou speciálních staveb v Hlavním městě.

5 Hlavní město Takto zakreslí do mapy

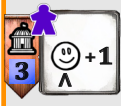
Toto je výchozí bod vaší civilizace, určený hráčem na samém začátku. Kromě rozvoje podobného osadám a zvyšování populace má také své vlastní unikátní akce a umožňuje stavbu speciálních budov.



Použijte dělníka a zaplatte 2 práce, abyste získali 2 zlata. Celkový počet zlata zvýšte o 1 dalším dělníkem.



Použijte dělníka ke snížení požadovaného množství jídla během fáze pokrytí nákladů v tomto kole o 2. Celkový počet jídla snižte o 1 dalším dělníkem (-3 celkem).
Podmínka: vlastnictví stavby 5 v Hlavním městě.



Použijte dělníka ke zvýšení množství spokojenosti, které je zvýšeno jinou akcí. Tuto akci nelze použít bez použití jiné; slouží pouze jako vylepšení.
Podmínka: vlastnictví stavby 3.



Použijte dělníka a 3 zlata k posílení bojové jednotky, kterou vytváříte. Tuto akci můžete použít pouze ve chvíli, kdy verbujete jednotku v oblasti vojenství; slouží pouze jako vylepšení. Nelze ji použít pro již existující jednotku. Posílenou hodnotu jednotky zaznamenejte na bitevním poli (karta kroniky).
Podmínka: vlastnictví stavby 6.



Katedrála



Univerzita



Divadlo



Velká knihovna



Velký trh

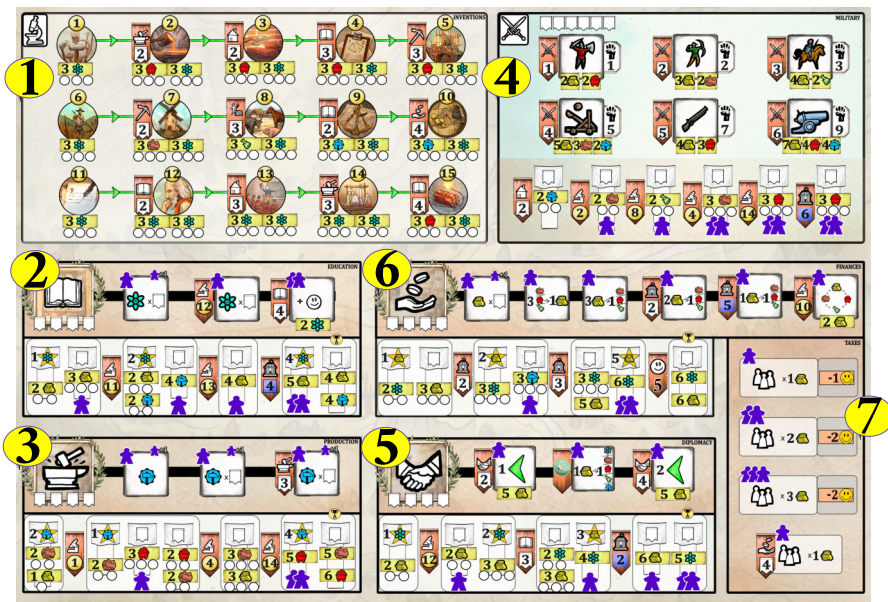


Pevnost

V hlavním městě můžete postavit 6 speciálních budov. Každá z nich je součástí podmínek různých oblastí nebo akcí.
Za každou postavenou stavbu získáte 1 vítězný bod.



KARTA ROZVOJE B



1 Vynálezy

2 Vzdělání

3 Výroba

4 Vojenství

5 Diplomacie

6 Finance

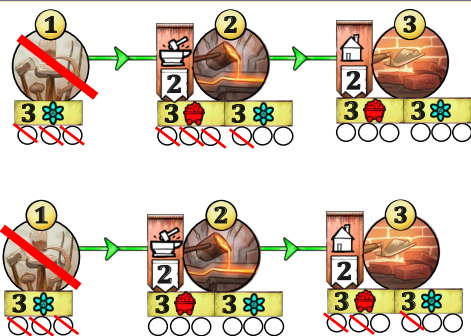
7 Daně

1 Vynálezy

Tato oblast se výrazně liší od ostatních. Obsahuje tři linie vynálezů, které můžete rozvíjet paralelně splněním specifických požadavků. Jsou velmi důležitým prvkem podmínek a jsou klíčové pro rozvoj mnoha oblastí.

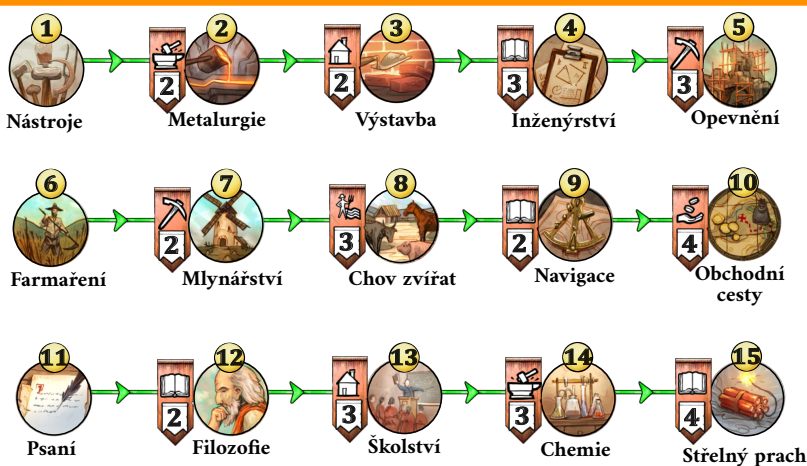
Každá linie se skládá z pěti vynálezů. Pro odemčení dalšího musíte splnit podmínky a zároveň odemknout předchozí vynález.

PŘÍKLAD



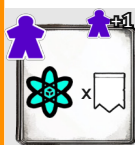
Všechny tři linie jsou na sobě nezávislé. To znamená, že je můžete rozvíjet samostatně, pouze dodržujete pořadí v rámci každé z nich. Například můžete vynalézt 1 a 2 z první linie, poté 6 z druhé a 11 ze třetí.

Navazující vynálezy odemykáte podle stejného principu jako rozvoj oblastí. Zaplatíte uvedenou cenu surovin a můžete tak učinit pouze tehdy, pokud splňujete podmínky. Po splnění požadavků přeškrtnete ikonu vynálezu.

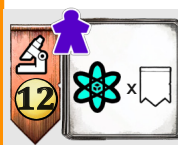


2 Vzdělání

Tato oblast je hlavním zdrojem jednotek vědy.



Získejte 1 vědu za každou úroveň vzdělání, kterou máte. Celkový počet zvyšte o 1 dalším dělníkem.



Získejte 1 vědu za každou úroveň vzdělání. Podmínka: vynález 12.



Zvyšte spokojenost obyvatel o 1. K tomu musíte použít 2 dělníky a utratit 2 vědy. Podmínka: vzdělání na úrovni 4.

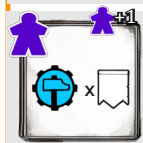


Výroba

Zde můžete získávat jednotky práce.



Získejte 1 práci.
Celkový počet zvýšte o 1 dalším dělníkem.



Získejte 1 práci za každou úroveň výroby, kterou máte.
Celkový počet zvýšte o 1 dalším dělníkem.



Získejte 1 práci za každou úroveň výroby, kterou máte.
Celkový počet zvýšte o 1 dalším dělníkem.
Podmínka: výroba na úrovni 3.



Diplomacie

Tato oblast neprodukuje žádné suroviny; jejím hlavním účelem je ovlivnit vztahy s nepřátelskou civilizací.



Zlepšete své vztahy s nepřátelskou civilizací.
Posuňte ukazatel o 1 políčko vlevo.
Umístěte dělníka a zaplatte 5 zlata.
Podmínka: diplomacie na úrovni 2.



Zlepšete své vztahy s nepřátelskou civilizací.
Posuňte ukazatel o 2 políčka vlevo.
Umístěte dělníka a zaplatte 5 zlata.
Podmínka: diplomacie na úrovni 4.



Vyměňte zlato za jakoukoli jinou surovinu.
Podmínka: mírový stav na stupnici vztahů na kartě kroniky.

4



Vojenství

Místo pro správu vojenských sil vaší civilizace.

Ve hře můžete rekrutovat 6 různých typů jednotek, které následně umísťujete do jednotlivých divizí na bitevním poli.



Každá jednotka se stává dostupnou, jakmile dosáhnete určité úrovně vojenské síly podle podmínky v praporu. 1

Jakmile je jednotka dostupná, můžete zakoupit libovolný počet těchto jednotek, přičemž za každou zaplatíte uvedenou cenu 3

Každá zakoupená jednotka musí být ihned přiřazena k jedné z vašich divizí na kartě kroniky.
To provedete zapsáním její Síly 2 do vybrané divize.



Zapište sílu jednotk zleva do vybrané divize

Další podrobnosti k tomuto tématu najdete v sekci Válka na straně 28



Další úrovně vojenské síly dosahujete stejným způsobem, jako při rozvoji ostatních oblastí.



Finance

Zde můžete řídit zisk zlata a obchod.



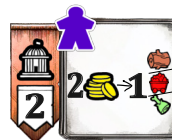
Získejte 1 zlato za každou úroveň financí, kterou máte. Celkový počet zvýšte o 1 dalším dělníkem.



Vyměňte 3 jednotky surovin (dřevo, jídlo nebo ruda) za 1 zlato.
Můžete použít libovolnou kombinaci těchto surovin (např. 2 dřevo a 1 jídlo).



Vyměňte zlato za jinou surovinu (3 za 1) mezi dřevem, jídlem nebo rudou.



Vyměňte zlato za jinou surovinu (2 za 1) mezi dřevem/jídlem/rudou.
Podmínka: hlavní město na úrovni 2.



Vyměňte zlato za jinou surovinu (1 za 1) mezi dřevem/jídlem/rudou.
Podmínka: vlastnictví stavby 5.



Zaplatte 2 jednotky zlata, abyste mohli volně vyměňovat zlato, dřevo, rudu a jídlo.
Podmínka: vynález 10.

7

Daně

Oblast spojená s financemi, která umožňuje získat další zlato.



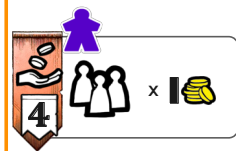
Použijte 1 dělníka a získejte 1 zlato za každou úroveň populace. Snižte spokojenost obyvatel o 1.



Použijte 2 dělníky a získejte 2 zlata za každou úroveň populace. Snižte spokojenost obyvatel o 2.

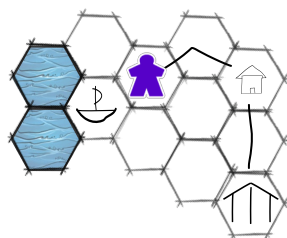


Použijte 3 dělníky a získejte 3 zlata za každou úroveň populace. Snižte spokojenost obyvatel o 2.

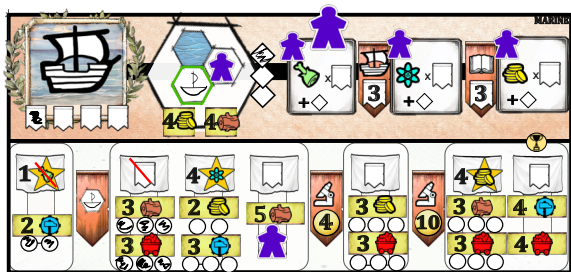


Použijte 1 dělníka a získejte 1 zlato za každou úroveň populace. Podmínka: Finance na úrovni 4.

PŘÍKLAD



Hráč umístí dělníka do osady na mapě. Poté s ním zamíří k vodě, přičemž postaví cestu. Nakonec na pobřeží postaví přístav.



Následně rozvine námořnictví na úroveň 1



Použije dělníka a využije akci v oblasti Námořnictví. Získá tak 2 jídla.

PŘÍKLAD

Hráč potřebuje více zlata.

Rozhodl se, že využije akci v oblasti Daní.

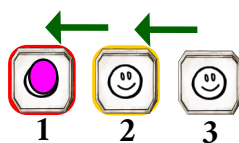


Hráč má populaci na úrovni 4.



Použije 3 dělníky, aby provedl výběr daní.

12 Získá 12 jednotek zlata.



Zároveň však spokojenost obyvatel klesne o 2.

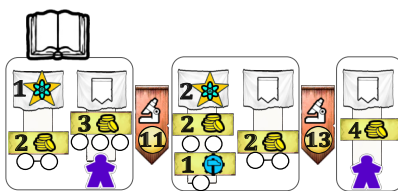
PŘÍKLAD



Hráč chce vyzkoumat vynález číslo 4 - Inženýrství



K tomu musí rozvinout Vzdělání na úroveň 3.

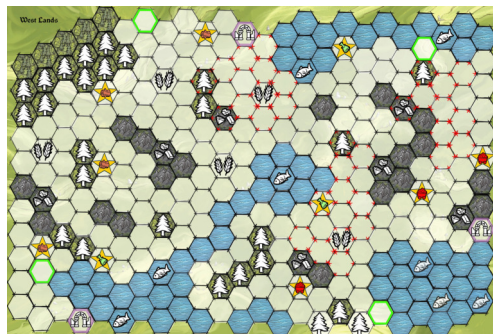


Aby toho dosáhl, musí vyzkoumat vynálezy 11 a 13.



Vynález 11 (Psaní) může být odemčen ihned. Filozofie (12) vyžaduje Vzdělání na úrovni 2. A vynález Školství (13) vyžaduje rozvinutí Osad na úroveň 3.

MAPA



Před začátkem hry si hráč vybere jakoukoliv mapu, se kterou bude hrát danou partii.

Prázdné pole

Dělníci se mohou volně pohybovat po tomto políčku a také zde mohou stavět veškerou infrastrukturu.

Les

Dělníci se mohou pohybovat po lese bez omezení, ale stavět zde mohou pouze cesty.

Strom

Dělníci se přes tohle pole **nemohou** pohybovat. Nejprve je potřeba strom **pokácet**, čímž hráč získá dřevo. Po té pro pole stromu platí stejná pravidla, jako pro **les**.

Jedná se o jednorázové pole na mapě - po získání dřeva se strom přeškrtně.

Kácení stromů 13

Plodiny

Dělníci se přes pole s plodinami mohou volně pohybovat, ale nelze zde cokoli stavět. Toto pole lze využít **jednorázově** k získání **jídla** - v takovém případě se obilí na mapě přeškrtně a lze zde postavit silnici. **14**

Nebo lze vedle obilí postavit farmu. **17**

Voda

Dělníci se mohou pohybovat po vodě až ve chvíli, kdy je námořnictví na 3. úrovni.

Ruiny

Pokud je dělník na sousedním políčku, může hráč využít akci tohoto dělníka spolu s dalším dělníkem ze zásoby, aby získal odměnu popsanou na kartě kroniky.

Rybička

Hráč může rybolovem získat až 6 jídla. K použití akce rybolovu je potřeba mít námořnictví na 2. úrovni. Pro pohyb po tomto políčku platí stejná pravidla, jako pro pohyb na vodě. Jedná se o jednorázové pole na mapě - po provedení akce rybolov se rybička přeškrtně.

Rybolov 14

Poklad

Poté, co dělník přejde přes toto políčko (nebo zde ukončí svůj pohyb), získá hráč zobrazenou odměnu. Není k tomu potřeba akce, ani to nepřerušuje pohyb dělníka. Jedná se o jednorázové pole na mapě - po využití se přeškrtně. Lze zde **stavět silnice**.

Skály

Toto políčko je překážka na mapě a dělníci se zde nemohou vůbec pohybovat.

Ložisko nerostných surovin

Toto políčko na mapě je překážka stejně jako Skály.

Lze z něj ale jednorázově **vytěžit rudu, 14** nebo na sousedním poli **postavit důl, 17**

Nebezpečné území

Pokud má aktuální událost na kartě kroniky červené ohraničení a hráč buď přejde přes **nebezpečné území**, nebo z něj získá nějaké suroviny, nebo i když na něm již má postavenou infrastrukturu z předchozích kol, ukazatel na stupnici vztahů se posune směrem k válce. Max 1x za kolo.

Speciální políčko

Pokud zde postavíte infrastrukturu popsanou na kartě kroniky, získáte danou odměnu.



Jeden ze základních pilířů celé hry je správa dělníků. Spolu s akcemi popsány na straně **13** se dělníci mohou také pohybovat po mapě.

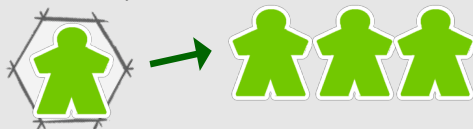
Nasazení dělníků na mapu

Dělník se nasazuje vždy do hlavního města, nebo později do postavených osad.



Počet dělníků na mapě není omezen. Nasazení dělníků je zdarma a ani nespotřebovává dělníkův pohyb.

Na konci kola se hráč rozhodne, které dělníky nechá na mapě a které si vrátí do zásoby.



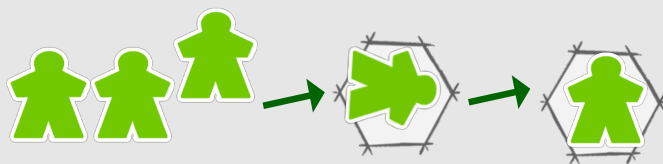
Dělníci nasazení na mapě mají určitý limit pohybu. Na začátku je tento limit 4. Po získání vynálezu **5** se tento limit zvýší na 7. Tento limit představuje počet polí, po kterých se dělník může pohnout. **Pozor, počet akcí dělníka na mapě omezen není.**

Pohyb dělníka je ukončen, když:

- se tak rozhodne hráč
- dělník využije svůj veškerý pohyb
- provedením jakékoliv akce na mapě (kromě stavby silnice)

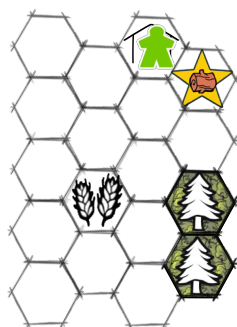
Po ukončení pohybu lze provést libovolný počet dostupných akcí na mapě.

Jakmile je pohyb dělníka ukončen, jeho figurka se položí na stranu.

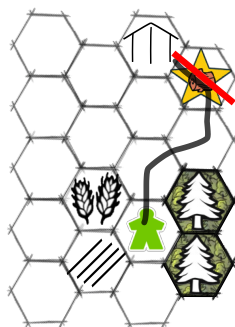


Dělníkovi, jehož pohyb byl již ukončen, lze jeho pohyb obnovit. K tomu je potřeba ze zásoby vyčerpát 1 dělníka (tohoto vyčerpaného dělníka nebude možné po zbytek kola využít k žádné jiné akci).

PŘÍKLAD



Hráč nasadí dělníka do hlavního města.



Poté hráč s dělníkem pohne o 4 pole směrem na jih.

- Před samotným pohybem zaplatí 1 práci, aby dělník při pohybu stavěl silnici.
- Po cestě dělník vyzvedne poklad, tj. 1 dřevo.
- Nakonec dělník postaví farmu vedle plodin.



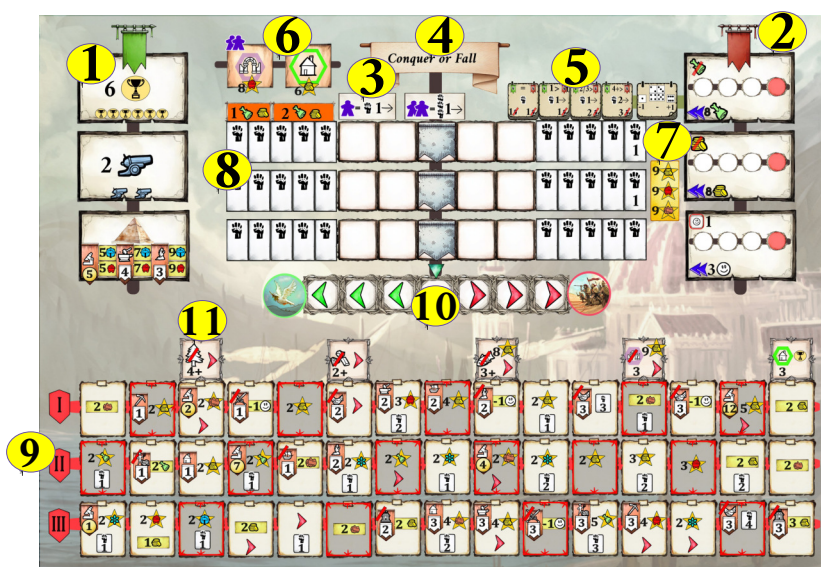
Tento dělník se již nemůže pohybovat, ale stále může provádět dostupné akce.

- zaplatí 2 práce a pokácí dva sousední stromy. Protože úroveň oblasti výroby je 2, získá hráč celkem 4 dřeva.



Hráč vyčerpá jednoho dělníka ze své zásoby, aby obnovil pohyb dělníka na mapě. Dělník se pohne opět na jih o jedno políčko a postaví důl. Tento důl je propojen s hlavním městem (a tedy funkční), protože sousedí s farmou, ze které vede silnice do hlavního města.

KARTA KRONIKY



Na výběr jsou k dispozici různé karty kroniky.
Hráč si vybere jednu, se kterou bude hrát.

Karta kroniky slouží jako herní scénář, jež představuje historii éry vaší civilizace.

1 Podmínky vítězství

2 Podmínky porážky

3 Pravidla pohybu vojsk

4 Název karty kroniky

5 Přehled pravidel bitvy

6 Speciální políčka mapy

7 Pokladnice nepřítele

8 Bitevní pole

9 Soupis událostí

10 Stupnice vztahů

1 Podmínky vítězství

Každá karta kroniky má vlastní podmínky vítězství. K vítězství musíte splnit 1 z nich, a to před koncem patnáctého kola.

6 Získejte uvedený počet vítězných bodů.

3 Naverbujte uvedený počet jednotek uvedeného typu.

Postavte **Div Světa**. Za stavbu se platí postupně zleva po té, co splníte danou podmínku. (Již zaplacené se přeškrtně)

Dosáhněte **míru** mezi vámi a nepřítelem tím, že ukazatel na stupnici vztahů posunete zcela doleva.

3 Prozkoumejte uvedený počet ruin.

Poražte nepřátelskou civilizaci.

Dosáhněte uvedené úrovně v uvedených oblastech.

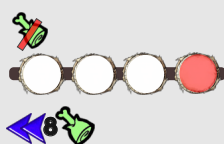
8 Zaplaťte uvedené zdroje.

2 Podmínky porážky

Většina karet kroniky má stejné podmínky porážky. Další možností, jak být poražen, je **prohrát válku**.

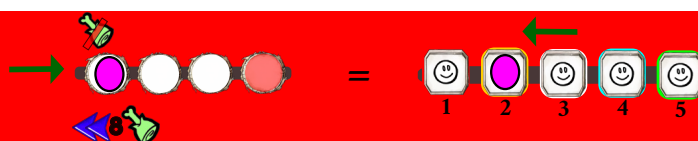
Hlad

Kdykoli musíte zaplatit jídlo (na populaci, armádu nebo událost), a máte méně než je požadováno, tak každá chybějící jednotka posune **ukazatel krize na stupnici hladu** o 1. Červené kolečko znamená konec hry.



- Z počátku na stupnici hladu není umístěn ukazatel. Úroveň 1 znamená umístit ukazatel na první pozici stupnice.

- Aby hráč úroveň hladu snížil o 1, musí zaplatit 8 jídla.



Když se úroveň hladu zvýší (posune doprava), klesne spokojenost populace o 1. Vždy se sníží pouze o jednu pozici za kolo, bez ohledu na to, jak moc se zvýšila úroveň hladu, a pokles spokojenosti populace kvůli hladu nastane nejvýše jednou za kolo.

2

Podmínky porážky

PŘÍKLAD

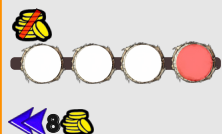


3

Na konci tahu musí hráč zaplatit 7 jídla: 4 za populaci, 1 za armádu a 2 z události. Má ovšem pouze 5, takže posune ukazatel krize na stupnici hladu na druhou úroveň. Následně musí také snížit spokojenost populace o jednu úroveň.



Bankrot



Bankrot funguje podobně jako hlad. Kdykoliv má hráč zaplatit zlato (za armádu, nebo z události) a má méně, než je požadováno, posune ukazatel krize na stupnici bankrotu o 1 za každé chybějící zlato. Červené kolečko znamená porážku.

- Z počátku na stupnici bankrotu není umístěn ukazatel. Úroveň 1 znamená umístit ukazatel na první pozici stupnice.

- Aby hráč úroveň bankrotu snížil o 1, musí zaplatit 8 zlat.



Pokud událost vyžaduje zdroj, který nemáte, zaplatíte namísto něj zlatem. Jedinou výjimkou je jídlo - jakmile vám chybí, okamžitě se zvyšuje úroveň hladu.

Rebélie

1



3

Úroveň rebélie ve vaší civilizaci stoupne o 1 vždy, když je spokojenost populace na nejnižší úrovni.

Úroveň rebélie může vzrůst také díky rostoucímu hladu, nebo díky události.

Abyste úroveň rebélie snížili, musíte v rámci jednoho kola využít alespoň 3 akce, které zvyšují spokojenost populace.

Prohra ve válce



Každou kroniku lze prohrát tím, že hráč prohraje válku.

Více informací viz strana **28** - Válka.

3

Pravidla pro pohyb vojsk

V této části Karty kroniky naleznete pravidla pro pohyb vojsk hráče.



1

Umístěte sem 1 dělníka, abyste pohnuli jednou divizí o 1 políčko na bitevním poli.



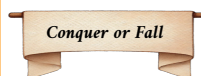
1

Umístěte sem 2 dělníky, abyste pohnuli všemi třemi divizemi o 1 políčko na bitevním poli.

Více informací viz strana **28** - Válka.

4

Název kroniky



Každá kronika má svůj název.

5

Přehled pravidel pro boj



Více informací viz strana **28** - Válka.

6

Speciální políčka na mapě

V každé hře fungují tato políčka stejně, ale v závislosti na zvolené Kartě kroniky nabízí různé odměny.

Ruiny



8

Políčko s ruinami lze prozkoumat. Je zapotřebí mít na mapě dělníka, který s ruinami sousedí, a navíc spotřebovat 1 dělníka ze zásoby. Ruiny jsou jednorázové políčko - po využití se na mapě přeškrtnou.

Speciální políčko



6

Na speciálním políčku lze postavit osadu. Když ji postavíte, a bude propojena silnicí s hlavním městem, získáte uvedenou odměnu.

7

Pokladnice nepřítelé



Když vyhraje válku proti nepříteli, získáte jeho poklady.

8 Bitevní pole

Na bitevním poli se zaznamenává přehled aktivních jednotek jak hráče, tak nepřítele. Také se zde odehrávají všechny bitvy v rámci sólo módu.



Více informací viz stranu **28** - Válka.

9 Linky událostí

Na každé kartě kroniky jsou celkem 3 **linky událostí**. Vyložením karty akce na začátku kola hráč vždy určuje, která linka se bude vyhodnocovat.

Při volbě události dejte pozor, zda-li není zvolená událost plná **nebezpečí**.



Pokud je zvolená událost takto ohraničena, tak veškeré akce provedené na **nebezpečném území** na mapě posunou ukazatel na stupnici vztahů ihned směrem k válce!

Všechny ostatní efekty události jsou vyhodnoceny až na konci kola.

Zaplat' v uvedených zdrojích



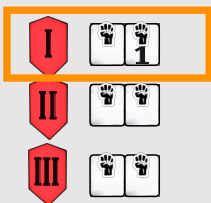
Pokud hráč nemá dostatek, musí zbytek doplatit ve zlatě. **Krom jídla** - nedostatek jídla zvyšuje úroveň hladu!

2★ Hráč obdrží uvedenou odměnu.



Nepřítel naverbuje novou jednotku

Do příslušné divize přidejte nepříteli jednotku uvedené síly.



Událost linky I odpovídá první divizi na bitevním poli, linka II odpovídá druhé divizi na bitevním poli, a linka III odpovídá třetí divizi na bitevním poli. (Počítáno shora)



Hráč obdrží uvedenou odměnu, pokud splňuje uvedenou podmínku.

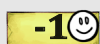


Hráč musí zaplatit v uvedených zdrojích, resp. čelit následkům, jestliže **nesplňuje** uvedenou podmínku.

Pokud ji splňuje, nic se nestane.



Ukazatel na stupnici vztahů se posune o 1 úroveň směrem k válce.



-1 Spokojenost populace klesne o 1 úroveň.



Klíčové události

V pomyslné nulté lince událostí se nachází i několik tzv. Klíčových událostí, kterým se nelze vyhnout. Ať už hráč zvolí jakkoliv při výkladu karty akce, tyto klíčové události se budou **vždy** vyhodnocovat

Klíčové události se obecně týkají průzkumu / akcí na mapě.



Pokud hráč pokácel 4 a více stromů, vztahy se posunou směrem k válce.



Pokud hráč zcela vytěžil 2 a více ložisek, vztahy se posunou směrem k válce.



Pokud hráč vylovil alespoň 1 pole s rybičkou, vztahy se posunou směrem k válce a hráč si **připíše 8 zlata**.



Pokud hráč prozkoumal 3 políčka s ruinami, vztahy se posunou směrem k válce a hráč si **připíše 9 zlata**.

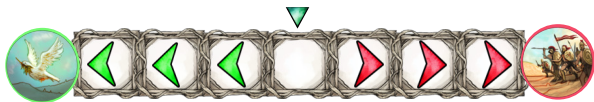


Pokud hráč postavil 3 osady na speciálních políčkách, získá 1 vítězný bod.

Klíčové události jsou uvedeny vždy v předepsaném formátu:



10 Stupnice vztahů



Tato stupnice představuje vztahy s cizími mocnostmi. Při přípravě hry je ukazatel umístěn na úroveň označenou trojúhelníkem ▼.

Je-li ukazatel na tomto políčku, hráč dosáhl **míru**. Takový stav poskytuje jisté výhody:

- Všechny nepřátelské armády se z bitevního pole vrátí na základnu (jejich žetony jsou odstraněny, ale jednotky stále existují)
- Hráč může využívat **akci obchodu** v oblasti diplomacie na kartě rozvoje B
- Některé kroniky mají mír jako jednu z podmínek vítězství

Je-li ukazatel na tomto políčku, hráč vstoupil do **války** s nepřítelem.

Více informací viz stranu **28** - Válka.

Hráč může ovlivnit vztahy pomocí **diplomacie** na kartě rozvoje B.



Jakmile hráč dosáhne v diplomacii úrovně 2, získá přístup k této akci.

Využitím 1 dělníka a zaplacením 5 zlata hráč posune ukazatel na stupnici vztahů o 1 úroveň směrem k míru.



Válku lze zastavit tak, že hráč pomocí diplomacie zlepší vztahy o 1 úroveň.



Všechny nepřátelské armády by se tak zastavily na svých pozicích.

PŘÍKLAD



Hráč při výkladu karty akce zvolil finance, a vyhodnocovat se tak bude událost z linky III.

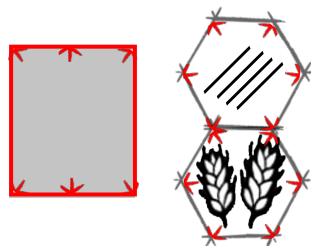
Průběh konce kola:



Hráč již má objeven vynález 1, takže získá uvedenou odměnu, tj. 2 zdroje vědy.



Nepřítel naverbuje novou jednotku o síle 1 do třetí divize své armády.

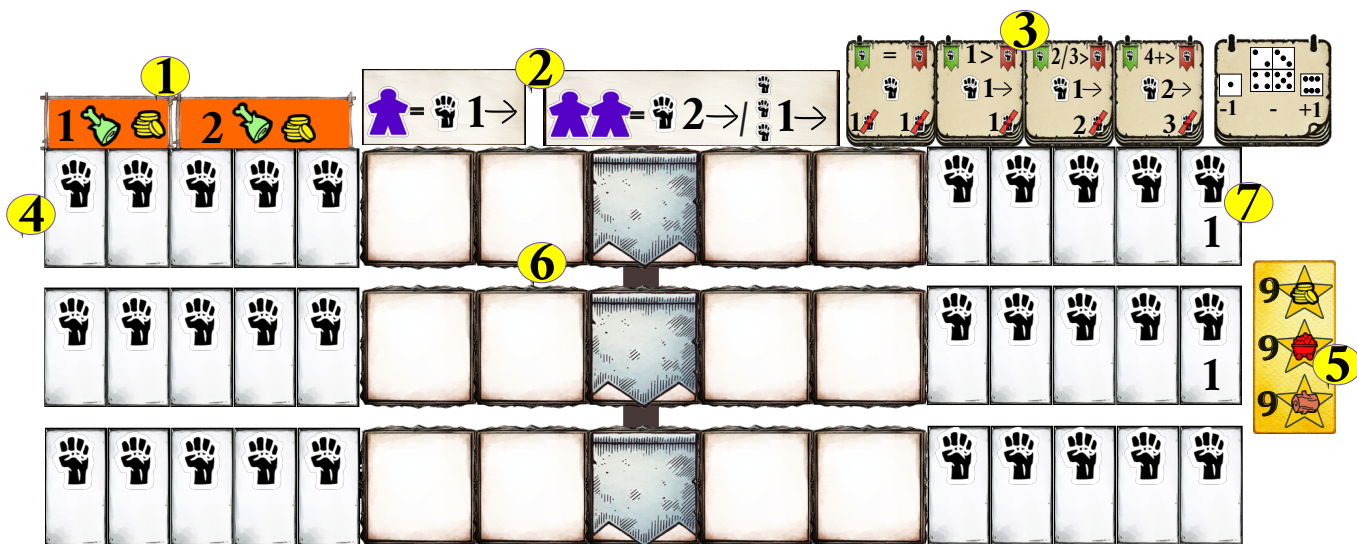


V některém předchozím kole hráč postavil farmu na nebezpečném území. Od té chvíle vždy, když bude nebezpečná událost, se ukazatel na stupnici vztahů posune směrem k válce.

Tato událost je **nebezpečná**, a tak se ukazatel posunuje.



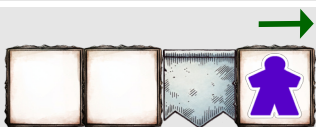
VÁLKA



Válka může nastat dvěma způsoby:



Pokud se ukazatel na stupnici vztahů posune na pole války (úplně vpravo).



Pokud jakákoliv divize hráče překročí prostřední pole na bitevním poli. 6

V ten moment se každá nepřátelská divize 7 objeví na bitevním poli 6. Umístíte jejich žetony na první pole dráhy, odpovídající místům, kde má nepřítel jednotky.



Jednotka o síle 1

Jednotky o síle 2

Žádné jednotky

Ve Válce



Na konci tahu se každá nepřátelská divize posune o 1 pole doleva (shora dolů).



Jakákoli akce, která by zhoršila vztahy během války, způsobí další posun všech nepřátelských divizí (akce na nebezpečných územích mapy, události na kartě kroniky).



Pokud jsou nebezpečná území narušena vstupem / akcí dělníka, dojde k tomu okamžitě, ale pouze jednou za tah.



PŘÍKLAD



Na stupnici vztahů je ukazatel na poli války.



Toto kolo událost zhoršuje vztahy při akci nebo vstupu na nebezpečné území. Hráč vstoupí na takové pole a protože probíhá válka, místo zhoršení vztahů se nepřátelské divize okamžitě posunou o 1 pole. (Ihned, nečeká se na konec tahu).

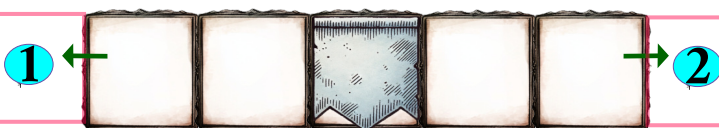


Nepřátelské jednotky se posunou.



Na konci kola se nepřátelské jednotky také posunou kvůli válečnému stavu.

Vyhodnocení války



Když jakákoliv divize dosáhne konce dráhy bitevního pole bez obránců v cestě, její další pohyb znamená vítězství ve válce.

Pokud nepřítel dosáhne hráčova pole 1 znamená to porážku a hra okamžitě končí.

Pokud hráčova divize dosáhne konce bitevního pole 2

- hráč získá odměnu 5 vyrabováním nepřátelské pokladnice. Tím končí akce nepřátelské civilizace v této hře (žádné události z její strany už neplatí).

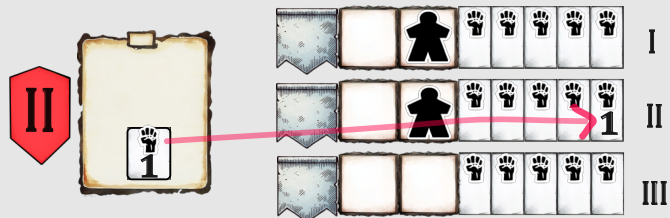
- pokud je to podmínka vítězství, hráč okamžitě vyhrává.

Verbování jednotek

Nepřátelská civilizace může verbovat nové jednotky pouze prostřednictvím událostí na **kartě kroniky**.



Pokud má aktuální událost tento symbol, znamená to, že nepřítel naverbuje novou jednotku. Její síla se zaznamená do prvního volného pole divize ve stejném řádku, jako je aktuální událost.



Některé karty kroniky mají dané počáteční jednotky nepřátelské civilizace.

Pokud má daná divize již plný řádek, další jednotky přejdou do následující divize v pořadí (z 1 do 2, z 2 do 3 a z 3 zpět do 1).

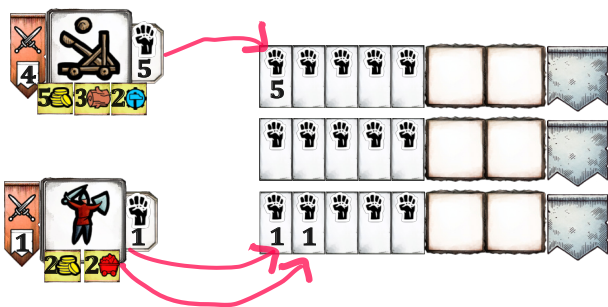
Hráč může naverbovat jednotky, ke kterým má přístup (tj. splňuje podmínky zobrazené v praporu).



Po zaplacení nákladů hráč zapíše sílu jednotky do jedné ze tří divizí, do prvního volného místa zleva. Při platbě nic neškrtná.

Neexistuje žádný limit pro počet jednotek, které lze naverbovat během jednoho tahu.

PŘÍKLAD



Hráč má vojenskou úroveň 4. Nejdříve utratí 5 3 3 2 2 na postavení katapultu, který umístí do divize 1. Poté naverbuje 2 pěší jednotky za 4 4, které umístí do divize 3.

Pohyb vojska

Když má hráč nějaké divize, může se rozhodnout je posunout směrem k nepříteli.

Má k dispozici dva druhy rozkazů:



Použijte 1 dělníka k posunutí jedné divize o 1 pole (včetně zpětného pohybu).



Použijte 2 dělníky k posunutí všech divizí o 1 pole (včetně zpětného pohybu).



I když vaše divize má jednotky, neznamená to, že bude automaticky nasazena na bitevní pole. Musíte použít rozkaz, abyste ji nasadili na bitevní pole.

Žeton na bitevním poli představuje celou divizi, nezávisle na její velikosti. Na každém řádku může být jen jeden žeton hráče a jeden žeton nepřítel.

Zmenšování divizí

Mít armádu je velmi nákladné. Na konci každého tahu, ve fázi pokrytí nákladů, musíte zaplatit určité množství jídla a zlata. Podrobnosti najdete na straně **9** - **Náklady na vojsko**.

Aby jste se vyhnuli těmto nákladům, můžete zmenšit své divize.

Lze to provést na konci tahu, po pokrytí nákladů. To znamená, že za jednotku, kterou chcete odstranit, musíte toto kolo ještě zaplatit náklady; jinak ji odstranit nemůžete.

Jednotky odstraňujete vždy zprava v dané divizi.

PŘÍKLAD



Hráč chce zmenšit svou divizi. Na konci tahu musí stále zaplatit plné náklady. Divize je za hranicí pro vyšší náklady, takže za ni zaplatí 2 jídla a 2 zlata. 2 2



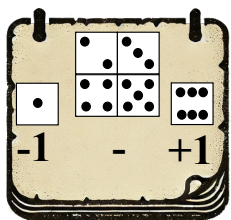
Poté odstraní poslední jednotku jejím přeškrtnutím (NE smazáním!), takže v dalších tazích nemusíte platit vyšší náklad za tuto jednotku.

3

Bitva

Když jedna divize vstoupí na pole, kde se nachází jiná divize, nebo dosáhne konce dráhy, ale jsou tam obránci, začne bitva.

Její výsledek se určí porovnáním sil a hodem šestistěnnou kostkou. **Útočník hodí** a my zkontrolujeme výsledek pro rozhodnutí o výsledku střetu.



Hod 1 sníží sílu útočící divize o 1. Hod 6 zvýší sílu útočící divize o 1. Ostatní výsledky nemění její hodnotu. Po zohlednění tohoto modifikátoru porovnáme sílu obou divizí.

Porovnání síly divizí:



Barvy vlajek zde neindikují Hráče či Nepřítele; pouze představují strany bitvy.



Remíza:

Obě divize zůstávají na svém místě, každá ztrácí 1 jednotku.



Výhra o 1 sílu:

Obě divize se posunou o jedno pole směrem k poraženému, poražený ztrácí 1 jednotku.



Výhra o 2 nebo 3:

Obě divize se posunou o jedno pole směrem k poraženému, poražený ztrácí 2 jednotky.



Výhra o 4 a více:

Obě divize se posunou o dvě pole směrem k poraženému, poražený ztrácí 3 jednotky.

Jednotky jsou vždy zničeny v pořadí zprava (od poslední jednotky)



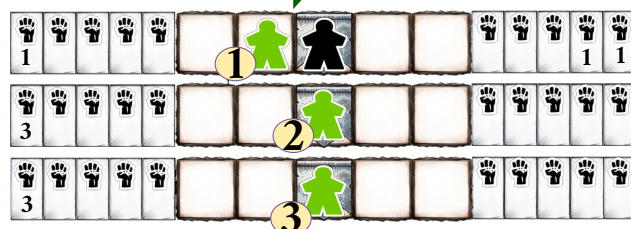
Každá hráčova divize může útočit jednou za kolo (podpora se nepočítá jako útok).

Vojenská podpora

Pokud jsou nepřátelské jednotky vertikálně sousedící, automaticky se zapojí do bitvy, kterou nepřítel povede proti spojenci.

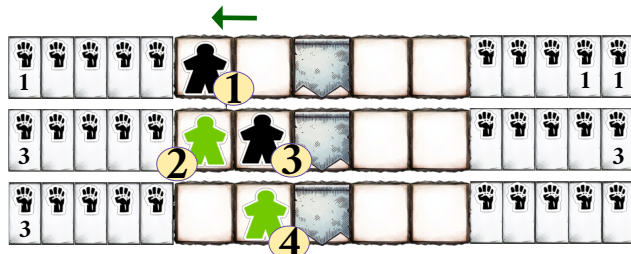
To je možné pouze jako podpora – samostatný vertikální útok není povolen.

PŘÍKLAD



V tomto případě se síly jednotek 1 a 2 sčítají po dobu trvání bitvy. Jednotka číslo 3 se bitvy neúčastní, což znamená celkové síly 4 vs. 2.

PŘÍKLAD



V tomto případě získají podporu obě strany konfliktu. Jednotka 1 podporuje jednotku 3 a jednotka 4 podporuje jednotku 2, celkem síla 6 vs. 5

Všechny důsledky bitvy se vztahují pouze na hlavní divize; podpurné jednotky pouze přidávají svou sílu po dobu trvání bitvy.

Každá divize je omezena na 5 jednotek. Jednotky jsou přeškrtnuty, ne vymazány, což znamená, že ztracená jednotka trvale uzavírá tento slot.



Tato divize je plná. Nelze již měnit její složení.

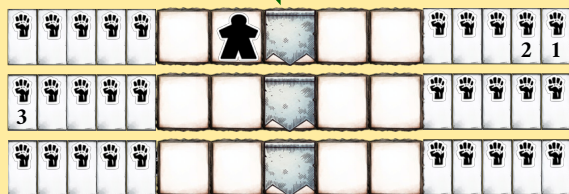


Divize může růst i v případě, že již postupuje po bitevním poli. To platí jak pro hráče, tak pro nepřítele.



I když divize není na bitevním poli, tak pokud má jednotky, útočník je musí všechny porazit, aby vyhrál válku.

PŘÍKLAD

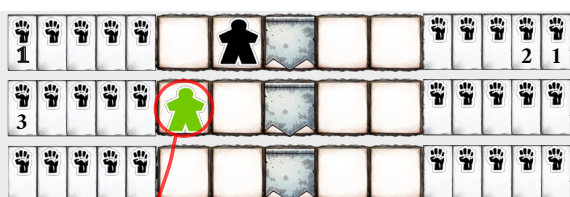


Hráč je ve válce. Nepřátelská divize se silou 3 dorazila na první část bitevního pole na straně hráče.

Hráč zde nemá žádné jednotky, a tak se rozhodne naverbovat jednu jednotku pěchoty.



Hráč zaplatí 2 zlata a 2 rudy. Poté ji zapíše do první divize.

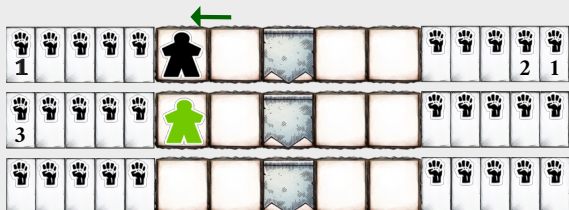


Poté umístí dělníka, aby nasadil divizi na bitevní pole. Nenasadí však první divizi (novou), ale druhou divizi (druhý řádek), kterou již měl.



Toto kolo již žádné další akce na bitevním poli neprovádí.

Nepřátelská divize se na konci kola opět pohne ve směru k hráči.



V dalším tahu hráč použije dělníka a nasazením nové divize (první řádek) na bitevní pole vyvolá bitvu.



V této bitvě mají podporu divize sousedící s nepřátelskou. To jim dává výhodu 4 ku 3.

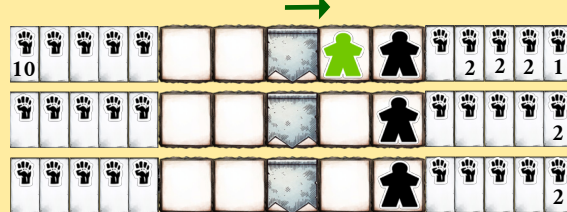


Hráč hodí šestistěnnou kostkou. Bohužel mu padne 1, což znamená -1 k jeho síle.



Střet končí porovnáním sil (3 vs 3). Remíza znamená, že obě divize přijdou o jednu jednotku.

PŘÍKLAD



Hráč použil dělníka k přesunu své divize. Překročil středové pole, čímž zahájil válku.



Jakmile dojde k válečnému stavu, nepřátelské jednotky jsou automaticky nasazeny na bitevní pole.



Hráč má mocnou divizi se silou 10, kterou vytvořil postavením děla s posilou, díky akci hlavního města.



Hráč využil dalšího dělníka k útoku.



Hod kostkou nezměnil sílu útočníka. Bitva se tedy odehrává mezi divizemi se silou 10 vs. 7.



Hráč vyhraje o 3, což znamená, že nepřítel ztrácí 2 jednotky. Divize hráče se nemohou pohnout, protože jsou již na konci bitevního pole a nepřítel má stále obránce.



Po bitvě má nepřátelská divize sílu už jen 4.



Jelikož válka dál pokračuje, na konci kola nepřátelská divize zaútočí.



Hod kostkou přidá útočící straně (nepříteli) 1 k síle. Výsledná síla obou stran je 10 vs 5.



Nepřátelská divize je zcela zničena a armáda hráče vstupuje na nepřátelské území, které již není bráněno. Hráč vyhrál válku a získává odměnu ve formě válečné kořisti z nepřátelské pokladnice.

