

Vlaada Chvátil

THROUGH the AGES

NOVÝ PŘÍBĚH CIVILIZACE

NOVÉ DIVY A OSOBNOSTI



Milí hráči,

Toto rozšíření jsme plánovali a připravovali několik let. Původně jsme chtěli jen přidat nové karty divů a osobností. Během vývoje jsme vyzkoušeli mnoho kandidátů, většinu z nich dokonce ve více verzích. Osobnosti a divy, jež se dostaly do finálního výběru, jsou ty, které podle nás hru nejvíce obohacují – ty, které jsou nejzábnější a nejzajímavější z herního hlediska. (To znamená, že jsme někdy museli vyřadit ty, které jsou třeba důležitější z historického pohledu, ale koneckonců je to jen hra.) Také nám přišlo škoda nechat beze změny politickou část hry, takže jsme přidali i pár nových karet do vojenských balíčků. Ale opravdu jen pár – chtěli jsme tuto část hry jen ozvláštňit, ne ji od základu změnit.

Nejobtížnější bylo všechny karty vyvážit. Naštěstí lze po celém světě najít mnoho hráčů, kteří jsou v naší hře vážně dobří. Takže jsme rozšíření nejprve implementovali do digitální verze Through the Ages a přizvali jsme ty nejlepší hráče k testování. Odehráli tisíce partií a výsledky jejich her a jejich názory nám pomohly s balancováním nových karet. Jsme jim za pomoc velmi vděční, protože bez nich by nebylo možné vyladit rozšíření až do takové míry. Kromě toho pro nás byla radost hrát a diskutovat s takovými skvělými hráči!

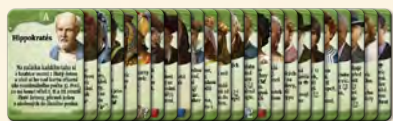
A protože jsme během testování rozšíření získali spoustu dat a názorů k základní hře, posledním logickým krokem byla úprava karet, které se v základní hře ukázaly jako obzvláště silné nebo slabé. I tyto karty jsme přidali do rozšíření spolu s jemnou úpravou délky hry.

Popravdě trvala všechna práce mnohem déle, než jsme čekali. Ale Through the Ages je pro nás hodně výjimečný projekt, takže té námahy vůbec nelitujeme. Doufáme, že vás hra bude bavit aspoň tak, jak nás bavila práce na ní.

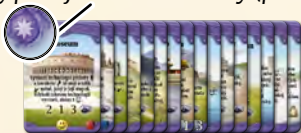
Vlaada & tým CGE

V TOMTO ROZŠÍŘENÍ...

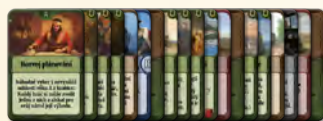
Takto označené karty přidejte do základní hry (podrobnosti viz dále).



24 nových osobností
(6 v každém věku)



16 nových divů
(4 v každém věku)



19 nových vojenských karet
(1 ve věku A a 6 v každém dalším věku)



21 zástupných karet osobností
(7 ve věku I, II a III)



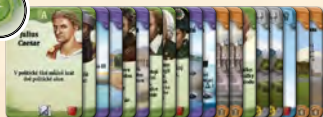
15 zástupných karet divů
(5 ve věku I, II a III)



6 přidanych civilních karet označených **3+**
(1 ve věku I, 2 ve věku II a 3 ve věku III)

Karty s tímto symbolem nahrazují stejnojmenné karty ze základní hry.

- 7 nově vyvážených karet osobností
- 5 nově vyvážených karet divů
- 7 nově vyvážených karet technologií



Nové vojenské balíčky použijte místo původních ze základní hry.

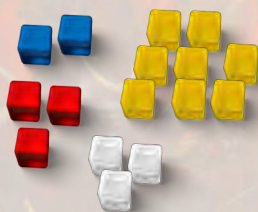
deska divů



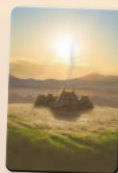
deska osobností



Tuto stranu použijte při hře ve 2 hráčích.
Ve 3 nebo 4 hráčích použijte druhou stranu.



Přidali jsme nějaké žetony navíc, protože jich kvůli novým kartám můžete potřebovat více. Také je budete potřebovat k označení některých efektů nových karet (více v *Dodatku*).



Tuto destičku dejte začínajícímu hráči – bude pak vidět, kdo je o tah napřed a kdo bude začínat poslední kolo.

SOUČÁSTI ROZŠÍŘENÍ

Toto rozšíření sestává ze 3 částí, které lze používat nezávisle na sobě:

nově vyvážené karty ze základní hry

nové vojenské karty

nové karty divů a osobností

Každou část rozšíření si teď vysvětlíme zvlášť.

ÚPRAVY V ZÁKLADNÍ HŘE

Při ladění hry jsme spoléhali na názory zkušených hráčů a na statistiky z desetitisíců odehraných online partií. Na jejich základě jsme se rozhodli pro následující úpravy:

NOVĚ VYVÁŽENÉ KARTY

Některé karty byly tak silné, že si je zkušení hráči brali téměř v každé hře, i z drahého konce řady. Proto jsme je částečně oslabili. Pořád jsou dobré, ale teď už je potřeba zvážit, jestli se vyplatí brát je třeba i za plnou cenu.

Jiné karty byly naopak tak slabé, že když si je hráči vzali, byl za nejnižší cenu, obvykle to snížilo jejich šance na vítězství. A další karty sice fungovaly správně, ale jen v určité situaci. Zkušební hráči věděli, které to jsou, takže se takové karty ve hře objevovaly jen zřídka. Rozhodli jsme se proto tyto karty posílit, aby se staly plnohodnotnou součástí hry. Některé z těchto nově vyvážených karet patří teď mezi nejlepší karty ve svém věku.

ÚPRAVA DÉLKY HRY

Data z testování ukázala, že hry více hráčů (především pak 3 hráčů) byly průměrně o jedno kolo kratší než hra ve dvou. Hráči měli proto pocit, že třetí věk ubíhá příliš rychle, takže nemají šanci využít naplno výhody svých vyspělých národů.

Kromě toho jsme v základní hře používali stejný počet akčních karet pro všechny počty hráčů, takže ve 3 nebo 4 hráčích bylo těžší je získat.

Oba problémy jsme vyřešili tím, že jsme do rozšíření přidali 6 akčních karet se symbolem (3+) a 3 technologie jsme změnili ze (4) na (3+). Výsledkem je, že ve třech a čtyřech hráčích bude o něco více karet, než bývalo.

KOMPATIBILITA S APLIKACÍ

A NOVÝMI KARTAMI

Digitální a stolní verze základní hry byly vyvíjeny společně. I přesto v nich lze nalézt pár odlišností. V rozšíření proto upravujeme následující karty:

- *Bohaté území I* a *Vrcholový sport* teď mají stejné hodnoty jako v digitální verzi.
- Text na *Transkontinentální železnici* byl upraven, aby byl kompatibilní s novými kartami z tohoto rozšíření.

Zajímavost: *Vrcholový sport* se změnil ze všech tří důvodů – protože se lišil od digitální verze, protože bylo třeba jej lehcě posílit a protože jsme chtěli přidat druhou kartu pro hru ve třech.

JAK UPRAVIT BALÍČKY

Pokud se rozhodnete upravit balíčky karet ze základní hry, postupujte následovně:

- Ke všem osobnostem a divům označeným (4) najdete jejich kopii v základní hře a nahradte ji novou kartou z rozšíření.
- Totéž udělejte se 7 kartami technologií:
 - *Komunismus* a *Fundamentalismus* jsou jednoduché – oba jsou ve hře jen jednou, takže je prostě nahradte novými kartami.
 - *Republika* a *Vrcholový sport* jsou v základní hře dvakrát. Nahradte vždy obě kopie. (Kopie, která byla původně pro (4) hráče, bude nyní pro (3+).)
 - *S Vojenskou vědou* buďte opatrní. V základní hře jsou dvě kopie. Nahradte tu pro (4) hráče novou verzí pro (3+). Druhá kopie (pro všechny počty hráčů) zůstává nezměněná.
- Do balíčků přidejte 6 akčních karet se symbolem (3+). Jsou určeny pro hru 3–4 hráčů a označené symbolem (3+).
- Součástí balíčku vojenských karet věku I je i nová verze *Bohatého území*. Více na následující straně.

DALŠÍ VARIANTY

Všechny změny jsou založené na ohromném počtu odehraných her. Ale pokud hrajete atypicky, je možné, že jsme posílili karty, které už se vám zdály silné předtím, nebo naopak oslabili ty karty, které už jste dříve hrávali jen zřídka. Můžete nám samozřejmě zkusit věřit a prostě nahradit všechny zmíněné karty těmi novými. Ale pokud by to s vaším herním stylem nemělo fungovat, můžete klidně dál používat staré verze karet.

Určitě ale vyměňte karty *Republika* a *Vrcholový sport*, protože tak budete mít více karet pro hru ve třech.

POČTY KARET

Tato tabulka shrnuje změny v základní hře:

	označené 3+	označené 4	ve 3/4 hráčích
	PŮVODNÍ HRA		
věky I–III	6 technologií	3 technologie	→ 6/9 karet navíc
	NOVĚ VYVÁŽENÉ KARTY		
věk I	6 technologií, 1 akční karta	3 technologie	→ 7/10 karet navíc
věk II	7 technologií, 2 akční karty	2 technologie	→ 9/11 karet navíc
věk III	8 technologií, 3 akční karty	1 technologie	→ 11/12 karet navíc

Jak vidíte, už to není tak přímočaré jako dříve, ale stále zde platí určitá symetrie.

NOVÉ VOJENSKÉ KARTY

Vojenské balíčky obsahují 16 nových karet, které hře přidají na rozmanitosti. *Bohaté území I* bylo upraveno, aby odpovídalo digitální verzi. A konečně jsme přidali 3 karty vojenských bonusů, aby poměr mezi různými druhy karet zůstal zachován.

Toto je nejjednodušší část rozšíření. Všechny vojenské balíčky ze základní hry nahradte novými z rozšíření. Tím zajistíte, že vojenské karty ze základu i z rozšíření budou podle rubů nerozpoznatelné.

Vybrané vojenské karty jsou vysvětlené na konci pravidel v *Dodatku*.

Tip: Pokud si nové vojenské karty předem nepřečtete, mohou být jejich neznámé efekty zajímavým zpestřením hry.

NOVÉ DIVY A OSOBNOSTI

Nejvýznamnější částí tohoto rozšíření je bezesporu 40 nových karet divů a osobností.

Některé karty mají složitější efekty než ty ze základní hry. Podrobně jsou všechny vysvětleny v *Dodatku*, kde také najdete řešení hraničních případů. (Zdvojnásobením počtu karet totiž výrazně vzrostl počet možných kombinací a interakcí.)

Když budete učit hru někomu nového, je nejlepší začít jen se základní hrou. Ale pokud už všichni víte, jak hrát, asi se už nemůžete dočkat, až nové divy a osobnosti vyzkoušíte. Můžete je do hry zařadit několika způsoby:

POUZE KARTY Z ROZŠÍŘENÍ

Nejjednodušší cesta, jak se seznámit s novými kartami, je **nahradit všechny karty divů a osobností ze základní hry těmi z rozšíření**. V každém balíčku bude stejný počet divů a osobností jako dříve a hraje se podle stejných pravidel.

Tip: Pokud si texty na nových kartách před hrou nepřečtete, první hra s nimi může být dobrodružnou cestou do neznáma.

TAJNÝ MIX

Když smícháte dohromady divy a osobnosti ze základní hry i z rozšíření, získáte ohromné množství nových kombinací. Také teď můžete do hry ve 3 a 4 hráčích přidat další divy a osobnosti, abyste vyvážili fakt, že o ně soupeří více hráčů.

Rozdělte všechny divy a osobnosti podle věků do osmi balíčků a každý balíček zvlášť zamíchejte. Náhodně pak vyberte z každého věku:

- 2 hráči: 6 osobností a 4 divy
- 3–4 hráči: 7 osobností a 5 divů

A zakryté je zamíchejte do příslušných balíčků civilních karet. Zbytek vraťte do krabice.

Hra pak probíhá podle standardních pravidel. Jediná změna je, že ve třech a čtyřech hráčích budete mít na výběr z více divů a osobností.

VEŘEJNÝ MIX

Doporučená varianta pro zkušené hráče. Nabízí nepřeborné množství herních kombinací a zároveň umožňuje strategické plánování.

ZÁSTUPNÉ KARTY

Po věku A už karty divů a osobností nebudou v civilních balíčcích. **Místo nich dejte do civilních balíčků věků I–III zástupné karty:**

- 2 hráči: Použijte zástupné karty osobností 1–6 a divů 1–4.
- 3–4 hráči: Použijte všechny zástupné karty, tzn. osobností 1–7 a divy 1–5.

(Jinými slovy, ve dvou hráčích nepoužijete karty se symbolem 3+.)

Všechny civilní balíčky zamíchejte.

DESKY DIVŮ A OSOBNOSTÍ

Na těchto deskách uvidíte, které divy a osobnosti se objeví ve hře. Jsou oboustranné – strana pro 2 hráče má místo na 6 karet osobností a 4 karty divů. Na druhé straně (pro 3 nebo 4 hráče) je místo pro 7 osobností a 5 divů.

Položte desky tak, aby na ně všichni viděli. Ideální místo je hned nad nabídkou karet.



PŘÍPRAVA DIVŮ A OSOBNOSTÍ

Rozdělte všechny divy a osobnosti podle věků do osmi balíčků a každý balíček zvlášť zamíchejte. Pro každý věk pak náhodně vyberte správný počet osobností (6/7 podle počtu hráčů) a divů (4/5 podle počtu hráčů). Zbytek vraťte do krabice.

Divy a osobnosti věku A zamíchejte do příslušného civilního balíčku. Až potud je tedy postup stejný jako při přípravě tajného mixu. Ale v této variantě se na vybrané karty můžete podívat.

Divy a osobnosti věku I vyložte na desky divů a osobností. Pořadí karet nehraje roli – o to se postarají zástupné karty.

Balíčky divů a osobností věku II a III položte lícem vzhůru k deskám. Kdokoliv si je může kdykoliv projít. Pokud na to máte dostatek prostoru, můžete je rozložit do vějířků nebo rovnou vyskládat do řad nad desky divů a osobností. Až se s kartami lépe seznámíte, bude vám stačit, když uvidíte jen jejich názvy.

PRVNÍ KOLO

- V prvním kole se divy a osobnosti věku A objeví v nabídce karet jako normálně.
- Pokud chce někdo vidět, jaké karty zbyly v balíčku, smí se podívat.
- Předtím, než nabídku karet doplníte, musíte ale balíček věku A znovu zamíchat, protože pořadí karet je tajná informace.

DALŠÍ KOLA

- Jakmile se přesunete do věku I, je možné, že se v nabídce karet objeví zástupné karty. Když se tak stane, ihned zástupnou kartu nahraďte příslušnou kartou buď z desky osobností, nebo z desky divů. Pokud například do nabídky karet přijde zástupná karta osobností č. 4, nahraďte ji 4. kartou z desky osobností. Takto se karty dostanou do hry v náhodném pořadí.
- Zástupnou kartu odhďte na příslušnou odhazovací hromádku. (Např. zástupná karta věku I patří na odhazovací hromádku civilních karet věku I.)

KONEC VĚKU I

- Na konci věku už byly taženy všechny zástupné karty, takže desky divů a osobností jsou prázdné. Vložte na ně divy a osobnosti věku II.

KONEC VĚKU II

- Obdobně vložte na konci věku II karty divů a osobností věku III.

Pamatujte, že zástupné karty se nahradí ihned, jakmile se objeví v nabídce karet. Takže při rozhodování ve svém tahu uvidíte už správné karty divů a osobností jako obvykle. Na deskách divů a osobností pak vidíte, jaké karty ještě zůstávají v balíčcích.

Tip: Zvykněte si odhazovat karty divů a osobností na zvláštní hromádky. Zástupné karty odhazujte na stejnou hromádku jako ostatní civilní karty. Tak budete mít balíčky vždy po konci hry připravené na další hru.

DALŠÍ VARIANTY

Pokud to vaší skupině vyhovuje více, můžete zkusit i některý jiný způsob, jak nové divy a osobnosti začlenit do hry.

Líbí se vám veřejný mix, ale množství informací dostupných na začátku hry se vám zdá příliš velké? Pak můžete nechat divy a osobnosti pozdějších věků zakryté a otočit je vždy až na začátku daného věku.

Chcete hrát se všemi novými divy a osobnostmi, ale rádi byste měli v každém věku o div a osobnost navíc? Přidejte do každého balíčku náhodně vybraný div a osobnost ze základní hry. Budete mít širší výběr a narazit na staré známé mezi novými kartami může být vítaná změna.

Chcete mít kontrolu nad tím, jaké karty se ve hře objeví? Místo toho, abyste je vybírali náhodně, můžete vybrat ty, na kterých se dohodnete. Nebo můžete dát každému 2 karty divů a 3 karty osobností z každého věku. Všichni si pak zvolí po jednom divu a jedné osobnosti z každého věku a zbytek karet se vybere náhodně. Pokud přitom hrajete tajný mix, získá tím každý hráč nějaké informace předem.




Příklad připravené hry pro tři nebo čtyři hráče.

NOVÁ PRAVIDLA



Toto rozšíření není založené na speciálních nových pravidlech, ale na nových kartách, které do hry přinášejí nepřeborné množství nových efektů a kombinací. Ale aby všechny nové karty fungovaly správně, je třeba dovysvětlit pár věcí:

PRODUKČNÍ BONUSY




Některé karty produkují suroviny navíc. To je naznačeno symbolem  na spodku karty a na některých kartách dovysvětleno v textu. Nejde vlastně o novou mechaniku – v základní hře se používá na dvou paktech, na *Mezinárodní obchodní smlouvě* a *Uznání svrchovanosti*.

Kdykoliv produkuje suroviny (na konci tahu nebo při vyhodnocování události), **nejdříve provedte základní produkci** – za každý žlutý žeton na technologiích dolů (a laboratoři, pokud máte *Billa Gatese*), vyprodukuje modrý žeton. V této fázi také uplatněte benefity z *Transkontinentální železnice* a *Machu Picchu*.

Poté provedte bonusovou produkci. (Vyhodnoťte symboly  a pakty ze základní hry. Zároveň si započítejte penalizaci, pokud jste stranou B v *Uznání svrchovanosti*.) **Všechny bonusové suroviny získáváte najednou.** To znamená, že pokud máte tři karty, které vám dávají bonusovou , nemusíte nutně položit tři modré žetony na *Bronz* – můžete místo toho položit jeden žeton na *Uhlí*. (Pokud je váš součet záporný, suroviny místo toho ztrácíte.)

Produkční bonusy se započítávají, kdykoliv některá karta počítá vaši produkci surovin. Například při vyhodnocování *Empire State Building* nebo *Významu rovnováhy*. *Význam průmyslu* je naopak výjimka, protože se výslovně vztahuje pouze na produkci dolů.

Tip: Abyste na produkční bonusy nezapomínali, můžete si na spodní část karet dolů umístit červené žetony ze společné zásoby. Ty pak říkají, kolik bonusových modrých žetonů získáváte. Když máte postavené například *Římské cesty*, položte ve věku I jeden červený žeton na *Bronz*. Pokud se pak do čela vašeho národa postaví *Isabela Kastilská*, můžete na *Bronz* buď přidat další červený žeton, nebo ten původní přesunout na *Železo* (pokud jej máte). Když na konci věku I *Římské cesty* přestávají bonusové  produkovat, nezapomněte upravit červené žetony tak, aby odpovídaly nové situaci.

Jak si poznačit benefity *Machu Picchu* nebo *Transkontinentální železnice*, najdete v *Dotatku*.

SUROVINY NA KONKRÉTNÍ ÚČEL



Ze základní hry už znáte dočasné suroviny na stavbu a vylepšování vojenských jednotek (na akčních kartách nebo *Churchillovi*). V tomto rozšíření najdete další karty, které poskytují suroviny na konkrétní účel.

Pravděpodobně jste to vždy hráli správně, ale pravidla v základní hře nejsou tak jasná, jak je potřeba pro toto rozšíření, takže si je zde raději upřesníme.

Suroviny na konkrétní účel jsou vždy dočasné. To znamená, že:

- Neznačí se modrými žetony, musíte si je pamatovat.
- Když platíte za věci, na které se dočasné suroviny vztahují, vždy nejdříve automaticky utrácíte tyto dočasné suroviny.
- Pokud vám zbydou nějaké nevyčerpané dočasné suroviny, na konci kola bez náhrady zmizí.



V tomto dodatku jsou vysvětlené vybrané karty. Také zde najdete rady, jak si značit některé speciální efekty karet.

Pokud vládnete angličtinou, najdete kompletní seznam karet, ještě detailnější vysvětlivky, zajímavosti z vývoje hry a o skutečných vzorech nových divů a osobností na webu www.throughtheages.com/expansion.

KARTY VĚKU A



KONFUCIUS

Konfucius umožňuje hrát libovolné vojenské karty jako události. Hráč přitom postupuje stejně, jako by připravoval běžnou událost – ostatní se to dozví až ve chvíli, kdy je karta později otočena.

Když se místo skutečné události otočí jiná vojenská karta, postupujte, jako by šlo o událost „každý národ získá 1“ (i poté, co Konfucius opustí hru).



SUN-C'

Když si má hráč lízat vojenské karty, vezme si nejprve 2 (i když mu už nezbyývají žádné vojenské akce). Poté si může líznout až 3 další podle toho, kolik vojenských akcí mu zbylo.

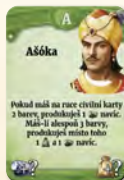
Dokud je Sun-c' ve hře, exkluzivní taktika hráče se nepřesouvá na pole taktik. Pokud hráč svou taktiku nahradí, předchozí taktika zůstává vedle nové exkluzivní taktiky. Nikdo ji nemůže okopírovat, ani hráč, který ji vlastní. (Protože kopírovat lze pouze zpřístupněné taktiky.)

Na začátku prvního tahu hráče poté, co Sun-c' opustí hru, se všechny jeho taktiky zpřístupní a přesunou na pole taktik. Skoro jako by někdo vydal Sun-c'ovo dílo knižně, že?

Sun-c' má kromě toho další dlouhodobý efekt. Když opustí hru, hráč jej zastrčí pod svou aktuální taktiku. (Za předpokladu, že nějakou má. Pokud ne, osobnost odhodí.)

Takto označená taktika získává trvalý bonus +1. Po zpřístupnění se neslučuje s jinými taktikami. Lze ji kopírovat podle obvyklých pravidel.

Poznámka: Dokud je Sun-c' ve hře, aktuální taktika hráče žádný bonus nemá – ten získává až po jeho odchodu.



AŠÓKA

„Barvami“ myslíme hnědou (technologie farem a dolů), šedou (technologie městských budov), červenou (vojenské technologie), modrou (speciální technologie), oranžovou (zřízení), zelenou (osobnosti) a žlutou (akční karty). (Divy jsou sice fialové, ale hráči je nikdy nemají na ruce.)

Ašókův efekt předpokládá, že to, jaké karty má který hráč na ruce, je veřejná informace. Pokud nehrajete s odkrytými kartami, musí hráč, který chce tento efekt využít, příslušný počet svých barevných karet ukázat. Pokud s tím vaše skupina nesouhlasí, neměli byste s Ašókou vůbec hrát.



HIPPOKRATÉS

Žetony nad kartou zřízení jen připomínají Hippokratův efekt. Nejsou ovlivněny žádnými mechanikami nebo efekty, které se vztahují na žluté žetony nebo človíky.

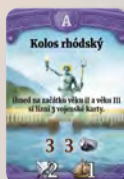
Pokud nemá hráč na konci věku ve svém žlutém pruhu žádné žetony, žádné neztrácí, ale stále může jeden díky Hippokratovi získat.



ŘÍMSKÉ CESTY

Představte si, že na spodním okraji karty je vytištěný symbol, který se ale s každým věkem mění.

Na poznačení produkce věku I lze použít červené žetony ze společné zásoby, jak bylo vysvětleno na protější straně. Hráč nesmí zapomenout upravit na konci každého věku své statistiky.



KOLOS RHÓDSKÝ (NOVĚ VYVÁŽENÝ)

Hráč si karty líže na začátku věku, bez ohledu na to, kdo je právě na tahu. V zásadě to tedy znamená, že svou první Politickou fází v novém věku začíná se třemi kartami toho kterého věku.

KARTY VĚKU I



SALADIN

Na konci svého prvního tahu se Saladinem si hráč vezme ze společné zásoby bílý žeton. Pomocí něj znázorní, jakým způsobem bude Saladina využívat – pokud chce civilní akci navíc, položí žeton na svou kartu zřízení. Pokud si chce zvýšit sílu, položí bílý žeton na svůj žeton síly a ten posune o 2 pole dopředu. Na konci každého dalšího tahu může hráč své rozhodnutí změnit. Pokud stahuje bílý žeton z ukazatele síly, nesmí zapomenout posunout žeton síly zpět.

Bílý žeton na kartě zřízení funguje jako běžná civilní akce. To mimo jiné znamená, že se počítá do celkové počtu civilních akcí a při revoluci je třeba jej zaplatit.

Když Saladin opouští hru, odevzdá hráči i bílý žeton. Pokud jej stahuje z ukazatele síly, nesmí zapomenout posunout žeton síly zpět. Pokud jej právě používá jako civilní akci, může odevzdat již spotřebovaný žeton.



JAN ŽIŽKA

Farmy se počítají pouze pro účely taktik. Nemají žádnou vlastní sílu a nelze je vyslat kolonizovat (ani jako část armády). Nevztahuje se na ně *Velká zed'*.

Farmy se vždy počítají jako jednotky věku A, což znamená, že pro taktiky věku II jsou zastaralé. Jako vždy si hráč nevolí, zda ze svých farem udělá pěchotu, nebo dělostřelectvo – jednotky se automaticky formují do armád takovým způsobem, aby hráč získal co nejvyšší sílu.



NOSTRADAMUS

Nostradamus umožňuje hráči prohlédnout si události, které ostatní hráči připravují. Od okamžiku, kdy Nostradamus vstoupí do hry, proto pokládejte nové události napříč přes balíček. Hráč si může tyto pootočené karty kdykoliv prohlédnout (i poté, co Nostradamus opustí hru).

Události, které byly připraveny před Nostradamem (tzn. nejsou pootočené) si hráč prohlížet nesmí.

Když se má balíček budoucích událostí stát balíčkem aktuálních událostí, má hráč poslední příležitost do něj nahlédnout. Pak se pootočené karty srovnají a celý balíček se zamíchá.

Nostradamův bonus +3 si hráč poznačí tak, že na třetí pole před svůj žeton síly položí další žeton. (Přitom použije žeton ve své barvě. Zelený hráč použije bílý žeton.) Každý, kdo chce proti hráči zahrát agresi, musí překonat tuto zvýšenou sílu.

Nostradamův bonus do síly platí pouze, když se hráč brání agresi nebo když se při vyhodnocování události určují nejslabší hráči. Mimo jiné to znamená, že se nevztahuje na *Boudiccu* a neplatí, když se určují nejsilnější hráči.

Poznámka: Při hře dvou hráčů může u určitých událostí Nostradamův efekt způsobit, že soupeř bude zároveň nejslabším i nejsilnějším národem. V takovém případě se na něj vztahují oba efekty. Někdy se navzájem vyruší – např. si dotyčný národ ukradne své vlastní žluté žetony, nebo získá body, které zase ihned ztratí. Jindy to může být zajímavější, když si třeba národ na základě zmateného proroctví zboří vlastní stavbu, aby z ní získal stavební materiál. Pokud má národ sám sobě krást jídlo nebo suroviny, nejdříve je ztratí a až poté získá. Může si tedy žetony přeorganizovat.



JOHANNES GUTENBERG

Gutenbergovu civilní akci si hráč neznačí žetonem, takže se ani nepočítá do celkové počtu jeho civilních akcí. Pokud hráč vyhlásí revoluci, tuto akci neztrácí.

Gutenbergovu akci není nutné využít při první možné příležitosti. Hráč si například může za běžnou civilní akci vzít technologii knihoven a vyvinout ji a až pak může využít Gutenbergovu akci a se slevou postavit knihovnu.

Gutenbergovu akci lze použít spolu s akční kartou, která staví, vyvíjí nebo vylepšuje knihovnu nebo laboratoř. Gutenbergův benefit lze kombinovat s benefity na akčních kartách.

Poznámka: Ve skutečnosti si samozřejmě hráči berou a vyvíjejí *technologie* knihoven a laboratoří, ale to by text na kartě až příliš zkomplikovalo.



ELEANORA AKVITÁNSKÁ

Hráč získá zpět pouze spotřebované civilní akce. Pokud tedy ve svém tahu utratil jednu civilní akci a druhou akci nahrazuje Eleanoru, získá zpět pouze dvě civilní akce.



ZAKÁZANÉ MĚSTO

Kdykoliv má hráč spočítat své nespokojené čílovky, odečte 2 (ale samozřejmě jich nemůže mít méně než 0). Zakázané město nemá vliv na počet šťastných značek.

Tento bonus si hráč poznačí tak, že si ze společné zásoby vezme dva bílé žetony a umístí je na první dvě pole směrem doleva od svého žetonu spokojenosti. Když hráč kontroluje, zda nedošlo k povstání, nemusí být na těchto polích umístěn volný čílovky.



MACHU PICCHU

Efekt Machu Picchu si hráč poznačí dvěma bílými žetony ze společné zásoby. Jeden umístí pod žlutý žeton své nejlepší farmy věku A nebo I a druhý pod svůj nejlepší důl. Pokud nemá žádné farmy/doly věku A nebo I (protože byly všechny zničeny nebo vylepšeny), nemá Machu Picchu na jeho produkci jídla/surovin vliv.

Žeton navíc produkuje přímo daná farma/důl, ne Machu Picchu, takže bonusová produkce se např. počítá při vyhodnocování Významu průmyslu a Jamese Watta.

Pokud hráč vlastní Transkontinentální železnici a nemá žádné doly pozdějšího věku než I, pak bude jeho důl s bonusem z Machu Picchu i jeho nejlepším dolem pro Železnici. Hráč k němu umístí druhý bílý žeton, čímž naznačí, že tento důl nyní produkuje 3 modré žetony. Jestliže ale později postaví důl věku II nebo III, efekt Transkontinentální železnice se přesune.



HEDVÁBNÁ STEZKA

Efekt Hedvábné stezky se uplatní na první akční kartu, kterou hráč během svého tahu zahraje. S jedinou výjimkou – v tahu, kdy hráč postaví první část Hedvábné stezky, platí tento efekt až pro první akční kartu, kterou zahraje poté.

Pokud hráči akční karta dává jídlo, suroviny (vč. surovin na konkrétní účel), vědu, kulturu nebo vojenské akce, s Hedvábnou stezkou mu dává o jedna víc. Pokud karta dává slevu, s Hedvábnou stezkou je sleva o jedna větší. Jestliže dává karta dva benefity, oba se zvětší.

Příklad: *Vlastenectví I* hráči normálně dává 2 na stavbu a vylepšování vojenských jednotek a 1 vojenskou akci navíc. S Hedvábnou stezkou dává 3 a 2 vojenské akce. Pokud efekt akční karty závisí na tom, kolik národů splňuje určité podmínky, dává Hedvábná stezka hráči o jednu odměnu víc. Když např. hráč zahraje *Program kulturního rozvoje*, získá s Hedvábnou stezkou o 1 víc, i kdyby normálně nezískal nic.

Pozor: Hedvábná stezka neduplikuje civilní akce popsané na akčních kartách. *Pokroková výstavba* tak například stále vylepšuje jen jednu budovu, ne dvě. *Geniální stavitel* stále umožňuje postavit jen jednu část divu.



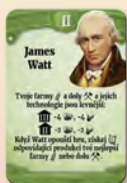
HRAD HÍMEDŽI

Hráč „útočí“, pokud to byl on, kdo zahrál válku nebo agresi. Napadený hráč se „brání“.

Když hráč hraje agresi, rovnou musí ohlásit, zda a kterou jednotku obětuje, a ihned si za ni dočasně přičte sílu. (Napadený národ musí mít nižší sílu, než je dočasná síla útočníka.) Napadený národ tedy zná útočnickovu sílu předem a podle toho se může rozhodnout, zda a jak se bude bránit. Hráč musí jednotku obětovat, i když byla agrese neúspěšná. Ve válce hráč o obětování jednotky rozhoduje až ve chvíli, kdy se válka vyhodnocuje.

Obětování jednotky probíhá stejně jako při kolonizaci – žlutý žeton představující obětovanou jednotku se vrací do žlutého pruhu hráče, ne k volným človíkům.

KARTY VĚKU II



JAMES WATT

Má obdobný efekt jako speciální stavební technologie. Rozdíl je v tom, že platí pro farmy a doly. Hráč může například vylepšit důl věku I na věk II nebo důl věku II na věk III se slevou 2. (Zároveň to také znamená, že vylepšení farmy věku I na věk II je zadarmo.)

Při vyhodnocování kulturního bonusu je „nejlepší důl“ takový, který produkuje nejvíce surovin. Pokud hráč vlastní *Machu Picchu*, je možné, že jeden z jeho dolů věku I je lepší než doly věku II.



KATEŘINA VELIKÁ

Jakmile hráč využije efekt Kateřiny, otočí její kartu, aby bylo vidět, že jej už nemůže použít znovu.



CHARLES DARWIN

Pokud hráč vlastní Darwina a zároveň *Baziliku sv. Petra*, produkuje jeho chrámy stejný počet šťastných značek jako normálně – oba efekty se navzájem vyloučí.



ANTONI GAUDI

Výše slevy závisí na tom, kolik typů městských budov má hráč postaveno. Ignoruje přitom ale budovy stejného typu, který právě vyvíjí. Když má tedy například postavené 2 laboratoře a 1 arénu a zároveň nemá žádné chrámy , získá na vývoj *Opery* nebo *Organizované církve* slevu 2 , ale na vývoj *Vědeckých metod* jen slevu 1 .



MARIE TEREZIE

Bonusovou vědu a kulturu získává hráč vždy, když přesune žlutý žeton ze svého žlutého pruhu mezi volné človičky. Týká se to tedy:

- „zvýšení populace o 1“, jako např. na *Transatlantické lince* nebo *Přistěhovalcích*,
- zisku populace, jako např. na *Obydleném území*,
- běžné akce „zvýšení populace“.

Na *Obydleném území II* získává hráč populaci dvakrát, takže dvakrát získá i bonus Marie Terezie.



ALFRED NOBEL

Jakmile se Nobelova cena objeví ve hře (představuje ji karta Nobela vedle počítačla bodů kultury), může za ni body získávat každý národ. Národ, který Nobel opustil, může získat 4 dokonce již v témže tahu, kdy Nobel odešel. Přitom nezáleží

na tom, jestli byly ony dvě technologie vyvinuty předtím, nebo až potom, co byl Nobel nahrazen. Za Nobelovu cenu lze získat ve hře body opakovaně, nejvýše však jednou za tah. Efekt Nobelovy ceny je povinný – když hráč nahrazuje Nobela, nemůže se rozhodnout, že místo toho raději získá civilní akci zpět. Pokud Nobel opustí hru jiným

způsobem (*Násilným přerušením tradice*, *Sabotáží* nebo na konci věku III), efekt se nespouští a Nobel putuje na odhazovací hromádku.



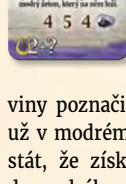
TRANKONTINENTÁLNÍ ŽELEZNICE (NOVĚ VYVÁŽENÁ)

Text byl lehce upraven, takže karta funguje obdobně jako *Machu Picchu*. (Viz *Machu Picchu* ve věku I.)



LOUVRE

Utřacení modrého žetonu z Louvru nestojí akci. Lze utratit i více žetonů najednou, i vícekrát za kolo.



Utřacený žeton se vrací do modrého pruhu, poté hráč získá 2 . Pokud nemá postavené *Železo*, musí si získané suroviny poznačit dvěma žetony na *Bronzu*. Pokud mu ale už v modrém pruhu dva žetony nezbývají, může se tak stát, že získá jen 1 (žeton z Louvru se přesune do modrého pruhu a pak na *Bronz*). To se ale pořád může vyplatit, pokud to hráči umožní např. dostavět *Empire State Building*.

Modré žetony na Louvru nejsou suroviny. Jestliže by měl hráč ztratit více surovin, než má, nemusí rozdíl dopláct žetonem z Louvru.

KARTY VĚKU III



PIERRE DE COUBERTIN

Vyhlášení olympijských her není politická akce, takže jej lze zahrát, i když se hráč své politické akce vzdal *Mezinárodní dohodou*.

Vyhlášení olympijských her hráč poznačí tak, že položí kartu de Coubertina vedle vojenského plánu. Olympijské hry pak začínají ještě před Politickou fází jeho aktuálního tahu a končí před Politickou fází jeho příštího tahu. Poté si hráč vezme kartu de Coubertina zpět a pootočí ji, aby bylo vidět, že efekt už byl použitý.



MARLENE DIETRICHOVÁ

Dietrichová zlepšuje hráči všechna divadla nejvyššího stupně. Dejte tomu, že má hráč například 3 divadla věku II a technologii divadel věku III, na které ovšem zatím žádné divadlo nestojí. V takovém případě Dietrichová zlepši všechna tři divadla věku II.

Ale jakmile hráč vylepší jedno z nich, efekt Dietrichové se bude týkat jen tohoto jednoho divadla věku III. (Protože Dietrichová nemůže odolat příležitosti zahrát si ve filmu.) Vojenský efekt Dietrichové duplikuje jednotku pouze pro účely taktiky. Síla jednotky se nenásobí. Jako vždy se

armády tvoří automaticky tak, aby hráč dosáhl nejvyšší možné síly. Ve vzácných případech (má-li hráč více armád, některé z nich zastaralé a některé s letectvem) může být správné sestavení armád logickým oříškem, se kterým mohou pomoci i ostatní hráči.

Vojenský efekt se týká i armád vyslaných kolonizovat. Například vyslání dvou jednotek pěchoty a jedné kavalerie se počítá jako dvě *Středověké armády*. Nelze ovšem vyslat pouze jednu jednotku pěchoty a prohlásit ji za *Středověkou armádu* – duplikovaná jednotka musí být stejného typu jako jednotka, která se ve výpravě skutečně nachází.



NELSON MANDELA

„Počet přebytečných šťastných značek“ je počet polí, o která ukazatel spokojenosti přesahuje nad zaplněné sekce žlutého pruhu. Pokud hráč například produkuje 7 šťastných značek a jeho poslední prázdná sekce žlutého pruhu je 5, pak má 2 přebytečné šťastné značky. Nezapomeňte, že nejvyšší možný počet šťastných značek je 8. Je-li tedy žlutý pruh hráče prázdný, pak tento hráč nemůže mít žádné přebytečné šťastné značky, byť by jich ve skutečnosti produkoval i více. Kulturu za přebytečné šťastné značky získává hráč během fáze Konec tahu; poté, co odhodí přebytečné vojenské karty.

VOJENSKÉ KARTY






ROZVOJ PLÁNOVÁNÍ

Když se tato událost otočí, vyberte 3 náhodné vojenské karty věku A, které se ve hře nepoužily. Poté si každý hráč zvolí jednu z nich a vyhodnotí ji pouze pro svůj národ. Lze si vybrat tutéž kartu, kterou už si vybral někdo jiný.



DOBA TEMNA

Pokud má národ například 9 , znamená to, že má o 5 více než povolené 4 . Musí tedy ztratit polovinu z pěti zaokrouhlenou nahoru, tzn. 3 .




VOLÁNÍ DO ZBRANĚ

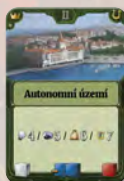
Ve 3 nebo 4 hráčích ztrácí nejslabší národ 2 civilní akce a líže si 2 vojenské karty. Druhý nejslabší národ ztrácí 1 civilní akci a líže si jednu vojenskou kartu. Ve 2 hráčích ztrácí slabší národ 2 civilní akce a líže si 2 vojenské karty.

Národ, který nemůže ztratit daný počet akcí (kvůli *Rebelii*), si lízne pouze tolik vojenských karet, kolik akcí skutečně ztratil. Pokud se Volání do zbraně otočí ve věku IV, hráči stále ztrácejí civilní akce, ale už si nelíznou vojenské karty.



SVOBODA POHYBU

Efekty, které snižují cenu nebo dávají slevu (speciální stavební  technologie, *Shakespeare*, *Watt*), se vztahují k oběma kartám, stejně jako při vylepšování. Akční karty nelze využít. Hráč nesmí překročit maximální počet městských budov.






AUTONOMNÍ ÚZEMÍ

Když hráč kolonizuje toto území, zvolí si jednu ze čtyř odměn znázorněných uprostřed karty.



MEZINÁRODNÍ VYJEDNÁVÁNÍ



Jestliže má nejslabší hráč méně než 3 , než 3 , a než 3 , nemá událost vůbec žádný efekt.

Všimněte si, že volba je na hráči, který událost otočil. Je tedy možné, že vybrat bude jak nejslabší národ, tak nejsilnější, nebo dokonce jiný, nezaujatý.



ZBROJNÍ PRŮMYSL

Zbrojní průmysl porovnává vyvinuté vojenské technologie. Stačí tedy, když jsou dotyčné karty ve hře; nemusí na sobě mít žádné jednotky.

Hráči porovnají, jaký nejvyšší stupeň od každého typu mají. Poté získají všechny odměny najednou. Pokud má tedy například hráč získat 2  za každý typ, získá celkem 6  a může si je poznačit např. 2 modrými žetony na *Uhlí*. Funguje to tedy obdobně jako bonusová produkce vysvětlená na str. 6.



AGRESE: ÚNOS

Omezení při výběru karty:

- Hráč nesmí překročit limit karet na ruce.
- Hráč si nesmí vzít kartu technologie, pokud již má kartu se stejným názvem na ruce nebo ve hře.
- Hráč nesmí mít dvě osobnosti ze stejného věku.

Je povoleno během Politické fáze unést akční kartu a během Akční fáze ji rovnou zahrát. (Pravidlo o hraní akčních karet se vztahuje pouze na karty získané během Akční fáze.)

Pokud vaše skupina hraje se zakrytými kartami na ruce, pak se útočící hráč může podívat na karty soupeře pouze tehdy, byla-li jeho agrese úspěšná. V takovém případě si hráč karty prohlédne a jednu si vybere. Je povoleno nevízt si žádnou kartu.



HUSARĚ

Taktická síla Husarů se rovná 2 plus stupeň jednotky nejnižšího stupně, která je součástí armády. Například rytíř a tank by vytvořili armádu o taktické síle 3, protože rytíř je jednotka stupně 1. Čingischánovi bojovníci jsou jednotky jezdectva stupně 0, takže armáda Husarů by s nimi měla taktickou sílu 2. Nejlepší výsledek, jehož lze dosáhnout, je kombinace dvou tanků s taktickou silou 5.

Pokud hráč sestaví více armád, každá z nich může mít jinou taktickou sílu. Jako obvykle se jednotky automaticky seskupují tak, aby výsledná síla hráče byla co nejvyšší.

Proč jsme do hry zaváděli novou mechaniku jen kvůli jedné kartě? Chtěli jsme vytvořit armádu ze dvou jednotek jezdectva, ale testování ukázalo, že síla 3 je moc málo a síla 4 zase až moc. Tato nová mechanika tento problém vyřešila. A nakonec jsme zjistili, že používat ji je zábavné.