

# SEU TURNO

## SEQUÊNCIA DE INÍCIO DE TURNO

### PRENCHER A FILA DE CARTAS (EXCETO DURANTE A PRIMEIRA RODADA)

Remova cartas das primeiras posições, deslize o resto para a esquerda e distribua novas cartas.

- A Era A termina quando isto é feito pela primeira vez.
- A Era I, II ou III termina se este baralho civil se esgotar. Siga os ícones no tabuleiro de Era atual.

### RESOLVER UMA GUERRA (SE VOCÊ DECLAROU UMA NA RODADA ANTERIOR)


O jogador que tiver a maior força (nenhuma carta de bônus pode ser jogada) é o vencedor. Siga o texto na carta, depois descarte-a.

### TORNAR TÁTICAS DISPONÍVEIS (SE VOCÊ TIVER UMA TÁTICA EXCLUSIVA)

- Mova sua carta de tática para a área comum de táticas.

## FASE POLÍTICA (VOCÊ PODE REALIZAR NO MÁXIMO UMA DAS SEGUINTES)

### PREPARAR UM EVENTO (CARTA MILITAR VERDE COM O SÍMBOLO NA PARTE SUPERIOR DIREITA)

- Coloque a carta virada para baixo no topo do baralho de eventos futuros. Pontue  igual ao nível desta carta.
- Revele a carta do topo do baralho de eventos atuais e resolva seus efeitos. Se for um território, resolva a colonização.
- Se esta for a última carta no baralho de eventos atuais, embaralhe (e reordene) o baralho de eventos futuros de modo a criar um novo.

### JOGAR UMA AGRESSÃO (CARTA MILITAR MARROM COM AGRESSÃO NO TÍTULO)

- Revele a carta, escolha um rival e pague o custo de ação militar mencionado.
- Seu rival pode se defender jogando cartas de bônus e descartando cartas militares por +1 cada, para igualar ou exceder sua força (número de cartas jogadas e descartadas é limitado ao seu total de ações militares).
- Caso contrário, resolva o efeito da carta.
- Em ambos os casos, descarte a carta.

### DECLARAR UMA GUERRA (CARTA MILITAR CINZA COM AS PALAVRAS GUERRA POR NO TÍTULO)

- Revele a carta, escolha um oponente e pague o custo de ação militar descrito.
- A guerra será resolvida no começo de seu próximo turno.

### OFERECER UM PACTO (CARTA MILITAR AZUL COM O SÍMBOLO DE APERTO DE MÃOS SOBRE O TÍTULO)









- Revele a carta. Ofereça-a para outro jogador e especifique os papéis.
- Se aceite, coloque a carta em sua área de jogo e descarte qualquer outro pacto que se encontre aí.  
Caso contrário, pegue a carta de volta para sua mão.

### CANCELAR UM PACTO

- Escolha um pacto do qual você seja parte e remova-o de jogo.

### DESISTIR (VOCÊ NÃO PODE DESISTIR NA ERA IV.)


## FASE DE AÇÃO

- Pegar uma Carta da Fila de Cartas: pague 1, 2 ou 3 ações civis. Maravilhas custam mais 1 por maravilha completa.
- Aumentar População: mova um cubo do seu banco amarelo para sua reserva de trabalhadores.  
Pague  como descrito abaixo da seção.
- Construir uma Fazenda, Mina ou Construção Urbana: mova um trabalhador para a carta. Pague o custo de .
- Melhorar uma Fazenda, Mina ou Construção Urbana: mova um trabalhador de uma carta para uma carta de nível superior do mesmo tipo. Pague a diferença entre os custos de .
- Destruir uma Fazenda, Mina ou Construção Urbana: mova um cubo amarelo da carta para a reserva de trabalhadores.
- Jogar um Líder: coloque um líder em jogo. Ganhe uma ação civil de volta se você substituiu um líder.
- Construir um Estágio de uma Maravilha: pague o custo de  descoberto mais à esquerda. Cubra-o com um cubo azul.
- Desenvolver uma Tecnologia: coloque a carta em jogo e pague   
Substitua cartas antigas se necessário (tecnologias especiais, governo).
- Declarar uma Revolução: substitua seu governo. Pague um número de ações civis igual ao seu total de ações civis e pague o custo menor de .
- Jogar uma Carta de Ação: (não pode ser uma obtida durante esta Fase de Ação.) Resolva o efeito da carta.  
Você não paga outra ação civil para uma ação que é parte do efeito.
- Construir uma Unidade Militar: mova um trabalhador para a carta. Pague o custo de .
- Melhorar uma Unidade Militar: mova um trabalhador de uma carta para outra carta de nível superior do mesmo tipo.  
Pague a diferença entre os custos de .
- Dispersar uma Unidade Militar: mova um cubo amarelo da carta para sua reserva de trabalhadores.
- Jogar uma Tática: coloque a carta em sua área de jogo. Coloque seu padrão de tática nela.
- Copiar uma Tática: Mova seu padrão de tática para uma das táticas comuns.

## SEQUÊNCIA DE FINAL DE TURNO

- Siga os ícones no seu tabuleiro de jogador.
- O próximo jogador pode começar seu turno assim que você descartar as cartas militares em excesso.

# TERMINOLOGIA

<b>trabalhador</b>	um cubo amarelo em sua área de jogo, mas não em seu banco amarelo.
<b>trabalhador não usado</b>	um trabalhador que não está em uma carta.
<b>sua tecnologia</b>	uma carta de tecnologia em sua área de jogo.
<b>nível da carta</b>	corresponde à Era da carta: Era A = 0, Era I = 1, Era II = 2, Era III = 3.
<b>fazenda ou mina</b>	um trabalhador em uma carta de tecnologia de fazenda ou mina (marrom).
<b>construção urbana</b>	um trabalhador em uma carta de tecnologia de construção urbana (cinza).
<b>unidade militar</b>	um trabalhador em uma carta de tecnologia de unidade militar (vermelha).
<b>nível de fazenda, mina ou construção urbana</b>	o mesmo nível da carta de tecnologia.
<b>destruir</b>	para destruir uma fazenda, mina ou construção urbana, devolva o trabalhador para sua reserva de trabalhadores.
<b>dispersar</b>	para dispersar uma unidade militar, devolva o trabalhador para sua reserva de trabalhadores.
<b>sacrificar</b>	para sacrificar uma unidade militar, devolva o trabalhador para seu banco amarelo.
<b>número de rostos felizes</b>	soma dos rostos felizes produzidos por todas as suas cartas e trabalhadores. Deve estar entre 0 e 8.
<b>número de trabalhadores descontentes</b>	número de subseções vazias em seu banco amarelo, que se encontram à esquerda de seu marcador de felicidade.
<b>revolta</b>	ignore sua Fase de Produção se o número de trabalhadores descontentes for maior que o número de trabalhadores não usados no final de seu turno.
<b>custo de recurso</b>	o custo  de colocar um trabalhador em uma carta de tecnologia particular, ou o custo de um estágio de uma maravilha.
<b>custo de ciência</b>	o custo  de colocar uma carta de tecnologia em jogo.
<b>perder 1 população</b>	devolva 1 trabalhador não usado para seu banco amarelo. Se não puder fazer isso, você tem de devolver um trabalhador que se encontra em uma carta.
<b>ganhar 1 população</b>	pegue um cubo amarelo do seu banco amarelo e coloque na reserva de trabalhadores.
<b>aumentar população</b>	ganhe 1 população se pagar o custo de alimento.
<b>perder  ou </b>	retorne cubos azuis para o seu banco, representando a quantidade perdida. Se não possuir o suficiente, perca tudo.
<b>pagar  ou </b>	do mesmo modo que “perder” mas, se não tiver o suficiente, você não poderá realizar a ação que necessita de pagamento.
<b>ganhar  ou </b>	mova cubos azuis de seu banco para fazendas ou minas, representando a quantidade obtida.
<b>pagar </b>	mova seu marcador de ciência para trás esta quantidade de espaços. Se não puder voltar o suficiente, você não pode realizar a ação.
<b>pontuar  ou </b>	mova seu marcador de ciência ou cultura para a frente esta quantidade de espaços.
<b>perder  ou </b>	mova seu marcador de ciência ou cultura para trás essa quantidade de espaços. Não é possível ter menos do que 0.
<b>a civilização mais fraca/mais forte</b>	desempate pela ordem de jogo. Aquele que irá jogar antes é mais forte. O jogador atual é o mais forte.
<b>duas civilizações mais fracas/mais fortes</b>	em jogos com 2 jogadores, leia isso como “a civilização mais forte/mais fraca”.
<b>civilização com mais/menos níveis relativos das civilizações</b>	em caso de empate, resolva pela ordem da rodada, como acima. Desempate pela ordem de jogo, como acima. (Ao final do jogo, o jogador inicial é o jogador atual.)