

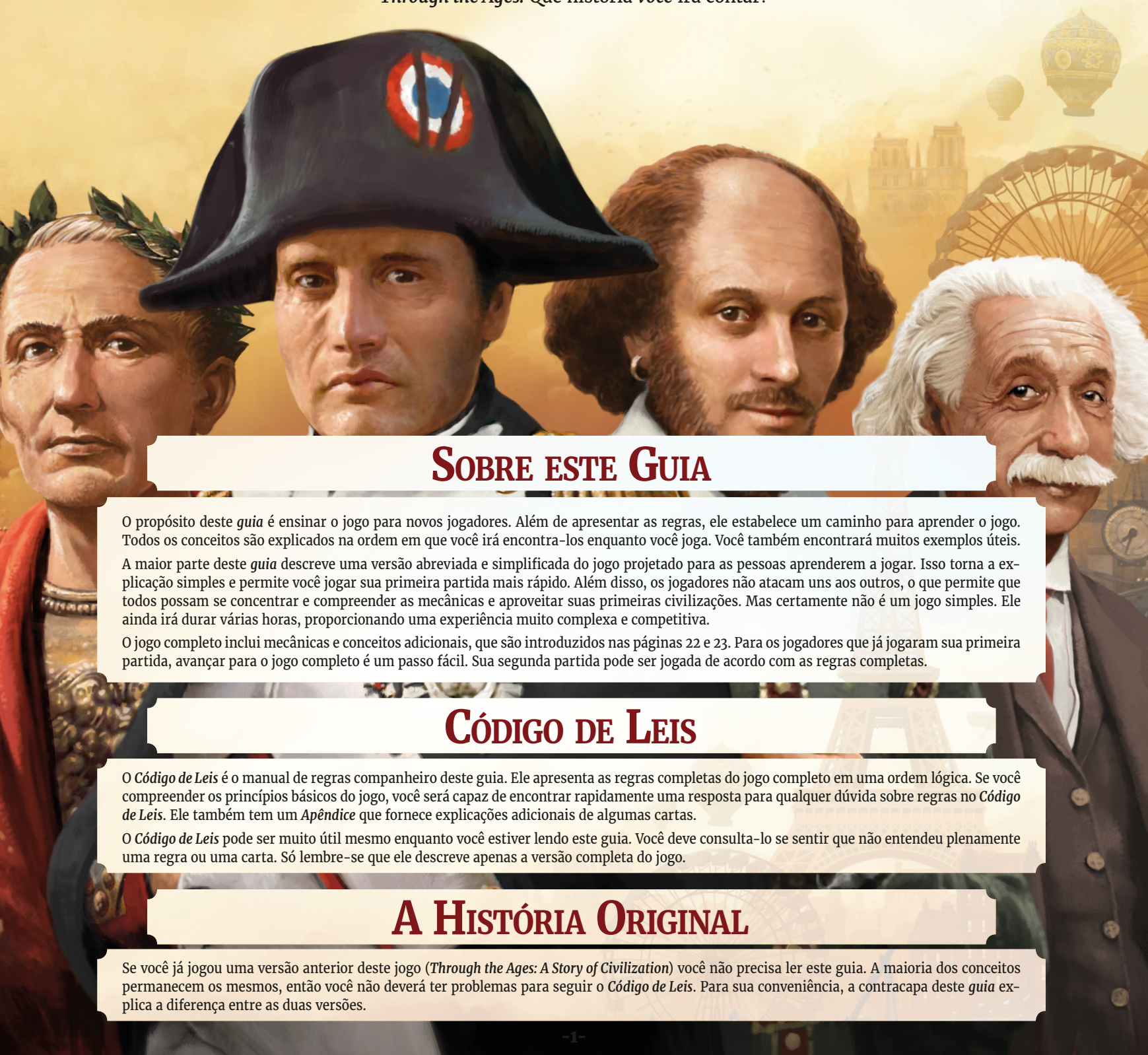
GUIA — SUA PRIMEIRA PARTIDA

Vlaada Chvátil **THROUGH the AGES** UMA NOVA HISTÓRIA DA CIVILIZAÇÃO

Esteja pronto para construir uma civilização que irá prosperar por eras.

Neste jogo, cada jogador desenvolve uma civilização da Antiguidade até o presente, esforçando-se para deixar uma impressão duradoura na história. Sua civilização ganha pontos de cultura pela influência em um mundo em assuntos que passam pela literatura, drama, religião, construções maravilhosas e grandes líderes. Inicialmente, todas as civilizações são iguais, mas as escolhas que você faz irá rapidamente diferenciar a sua das outras. Cabe à você decidir se irá deixar sua marca incentivando as artes, saqueando rivais mais fracos, ou construindo franquias de fast food. No final do jogo, o jogador com mais pontos de cultura ganhará.

Through the Ages: Que história você irá contar?



SOBRE ESTE GUIA

O propósito deste *guia* é ensinar o jogo para novos jogadores. Além de apresentar as regras, ele estabelece um caminho para aprender o jogo. Todos os conceitos são explicados na ordem em que você irá encontrá-los enquanto você joga. Você também encontrará muitos exemplos úteis. A maior parte deste *guia* descreve uma versão abreviada e simplificada do jogo projetado para as pessoas aprenderem a jogar. Isso torna a explicação simples e permite que você jogue sua primeira partida mais rápido. Além disso, os jogadores não atacam uns aos outros, o que permite que todos possam se concentrar e compreender as mecânicas e aproveitar suas primeiras civilizações. Mas certamente não é um jogo simples. Ele ainda irá durar várias horas, proporcionando uma experiência muito complexa e competitiva.

O jogo completo inclui mecânicas e conceitos adicionais, que são introduzidos nas páginas 22 e 23. Para os jogadores que já jogaram sua primeira partida, avançar para o jogo completo é um passo fácil. Sua segunda partida pode ser jogada de acordo com as regras completas.

CÓDIGO DE LEIS

O *Código de Leis* é o manual de regras companheiro deste guia. Ele apresenta as regras completas do jogo completo em uma ordem lógica. Se você compreender os princípios básicos do jogo, você será capaz de encontrar rapidamente uma resposta para qualquer dúvida sobre regras no *Código de Leis*. Ele também tem um *Apêndice* que fornece explicações adicionais de algumas cartas.

O *Código de Leis* pode ser muito útil mesmo enquanto você estiver lendo este guia. Você deve consultá-lo se sentir que não entendeu plenamente uma regra ou uma carta. Só lembre-se que ele descreve apenas a versão completa do jogo.

A HISTÓRIA ORIGINAL

Se você já jogou uma versão anterior deste jogo (*Through the Ages: A Story of Civilization*) você não precisa ler este guia. A maioria dos conceitos permanecem os mesmos, então você não deverá ter problemas para seguir o *Código de Leis*. Para sua conveniência, a contracapa deste *guia* explica a diferença entre as duas versões.


Prepare os tabuleiros de jogo no centro da mesa em qualquer modo que fique fácil para todos visualizarem.

MONTES

Existem dois tipos de cartas – cartas civis e cartas militares. Nós já conhecemos algumas cartas civis: todas as tecnologias iniciais impressas em seu tabuleiro são cartas civis da Era A. As cartas militares entrarão em jogo posteriormente.




- Separe as cartas em oito montes de cartas de acordo com seus versos.

Sua primeira partida será mais curta e não muito militarizada. Para garantir isso, você deve ajustar os montes:

- Devolva ambos os montes de carta da Era III para a caixa. Sua primeira partida terá uma era a menos que o jogo completo.
- Do monte militar das Eras I e II use somente as seguintes cartas:
 - Eventos e territórios (cartas verdes, com o símbolo  no canto superior direito)
 - Tácticas (vermelhas, com ícones de unidade militar na metade inferior)
 - Cartas de bônus militar (metade marrom / metade verde)

O monte civil precisa ser menor quando você joga com menos do que 4 jogadores. Para partidas com 2 – ou 3 – remova certas cartas do monte civil da Era I e da Era II.

Cartas para serem removidas estão marcadas no canto superior direito:

- Para partidas de 3 jogadores, remova as 3 cartas marcadas com  de cada monte.
- Para partidas de 2 jogadores, remova as 6 cartas marcadas com  e as 3 cartas marcadas com  de cada monte.

Então agora você deve ter os seis montes que você irá precisar para o jogo.

- Embaralhe cada monte separadamente.

Durante a preparação, você precisa apenas do monte da Era A. Mantenha os montes das Era I e Era II próximos. Eles serão usados posteriormente na partida.

FILA DE CARTAS

A fila de cartas mostra as cartas civis que os jogadores podem escolher. É o elemento central do jogo. As civilizações dos jogadores serão definidas pelas cartas pegadas da fila de cartas. Coloque-a de forma que todos possam alcançá-la e ler as cartas facilmente.

Distribua 13 cartas do monte civil da Era A, viradas para cima, nos espaços da fila de cartas.



TABULEIRO DA ERA ATUAL

Este pequeno tabuleiro contém os montes de cartas civis e militares da era atual.

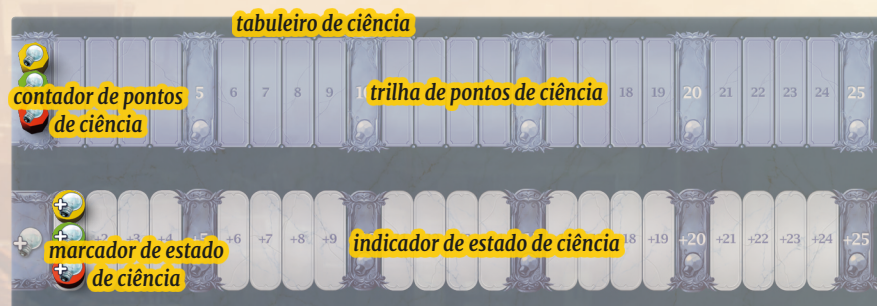
MONTE CIVIL DA ERA ATUAL

O monte civil da era atual contém as cartas que são distribuídas na fila de cartas.

- Após distribuir as cartas na fila de cartas, coloque o resto do monte civil da Era A no tabuleiro da Era Atual.

MONTE MILITAR DA ERA ATUAL

O monte militar da era atual contém as cartas que poderão ser compradas no final de um turno. Na Era A, entretanto, este espaço permanece vazio. Jogadores nunca comprarão cartas militares da Era A.





TABULEIRO DE CIÊNCIA

Ciência representa o conhecimento da civilização e sua habilidade para descobrir e adotar novas ideias e invenções.


INDICADOR DO ESTADO DA CIÊNCIA

O estado da ciência da civilização representa quantos pontos de ciência serão produzidos por turno. O estado muda sempre que o jogador construir ou destruir algo que produza ciência.

- Todos os marcadores de estado de ciência (os redondos) dos jogadores começam no espaço 1 do indicador de estado de ciência.

Verifique seu tabuleiro de jogador. Você começa com um laboratório da Era A , como representado pelo trabalhador na tecnologia *Filosofia*. O símbolo  na parte inferior da carta significa que cada laboratório na carta produz 1 ciência. Por isso seu estado de ciência é 1.

TRILHA DE PONTOS DE CIÊNCIA

Civilizações ganham pontos de ciência () durante o jogo, normalmente baseados no seu estado de ciência. Elas gastam pontos de ciência para desenvolver tecnologias.

- Todos os marcadores de pontos de ciência dos jogadores (os octogonais) começam no espaço 0 da trilha de pontos de ciência.

Você começa a partida sem pontos de ciência. Porque seu estado de ciência é 1, você irá ganhar seu primeiro ponto de ciência no final de seu primeiro turno.


TABULEIRO DE CULTURA

Cultura representa o impacto e influência que a civilização tem no mundo inteiro. Seja através da arte, religião, maravilhas, ou até mesmo agressões e guerras, uma civilização precisa espalhar sua cultura. No final da partida, a civilização com mais pontos de cultura vence!


INDICADOR DO ESTADO DE CULTURA

O estado de cultura da civilização representa quantos pontos de cultura ela produz por turno. O estado de cultura muda sempre que o jogador constrói ou destrói algo que produza cultura.

- Todos os marcadores do estado de cultura dos jogadores (os redondos) começam no espaço 0 do indicador de estado de cultura.

No seu tabuleiro de jogador, você verá que *Religião* é a única carta que permitiria você produzir cultura. Porque você não tem trabalhadores nesta carta, você não tem templos , e assim sua civilização não produz cultura.

TRILHA DE PONTOS DE CULTURA

Civilizações ganham pontos de cultura () durante o jogo, normalmente baseados no seu estado de cultura, mas também por outras ações. Algumas vezes, uma civilização pode perder pontos de cultura.

- Todos os contadores de pontos de cultura dos jogadores (os octogonais) começam no espaço 0 da trilha de pontos de cultura.



TABULEIRO MILITAR

INDICADOR DE FORÇA

Força representa o poder das unidades militares de uma civilização, seu conhecimento da guerra, e outras vantagens militares. Em sua primeira partida, isso será menos crucial do que no jogo completo porque não haverá conflitos diretos. Entretanto, força ainda é relevante porque civilizações mais fortes normalmente se beneficiam de eventos que acontecem durante o jogo, enquanto civilizações mais fracas podem sofrer.

- Todos os marcadores de estado de força dos jogadores começam no espaço 1 do indicador de estado de força.



No seu tabuleiro de jogador, você tem 1 trabalhador na sua carta de *Guerreiros*. Isto representa uma unidade de guerreiro, que tem força 1. Por ser a única contribuição para sua força, você tem estado de força de 1.

ÁREA DE TÁTICA COMUM

A área de tática comum é o espaço no meio do tabuleiro militar. Cartas de tática militar são jogadas aqui durante a partida para mostrar que elas se tornaram conhecidas por todas as civilizações.

- Coloque os padrões de tática de todas as civilizações na área de tática comum.

Estes padrões marcam a tática atual de cada jogador. No início do jogo, eles não estão sobre nenhuma carta – cada jogador começa com nenhuma tática.

MONTE DE EVENTOS

Dois espaços separados no tabuleiro militar são para montes de eventos, que mantêm eventos que acontecerão durante a partida. Os primeiros eventos são aleatoriamente escolhidos do monte militar da Era A e colocados no espaço de eventos atuais para fazer o monte de eventos atuais. Eles são em sua maioria positivos.

Durante a partida, jogadores escolherão eventos de suas mãos e os colocarão no espaço de eventos futuros. Cada vez que um evento futuro é preparado, um evento atual será revelado. Quando todos os eventos da Era A esgotarem, os eventos futuros se tornarão o novo monte de eventos atuais.

- Dependendo do número de jogadores, pegue as 4, 5 ou 6 cartas do topo do monte militar da Era A e coloque-as, viradas para baixo, no tabuleiro como monte de eventos atuais. O número de cartas será a quantidade de jogadores mais dois.
- Devolva o resto do monte militar da Era A para a caixa, sem olhar as cartas.

O espaço para o monte de eventos futuros está vazio no começo da partida.

PILHA DE EVENTOS PASSADOS

Eventos que foram resolvidos durante o jogo são descartados na pilha de eventos passados, virados para cima. Estes eventos não entrarão em jogo novamente.

JOGADOR INICIAL

Aleatoriamente determine o jogador inicial. O jogador inicial não muda durante o jogo e não tem nenhum papel especial. Entretanto, para garantir que todos tenham o mesmo número de turnos, é importante se lembrar que foi o jogador inicial. Se você preferir, você pode marcar o jogador inicial deslizando uma das cartas militares da Era A não usadas, parcialmente sobre o tabuleiro deste jogador.

AÇÕES PARA A PRIMEIRA RODADA (RONDA)

No seu primeiro turno, jogadores não têm todas as suas ações disponíveis. Os cubos brancos e vermelhos próximos ao tabuleiro de jogador representam ações que não estão disponíveis. Ações disponíveis são indicadas com os cubos brancos e vermelhos na carta de governo do jogador.

- O jogador inicial coloca 1 de seu cubo branco na sua carta de *Despotismo*.
- O próximo jogador (em sentido horário) coloca 2 cubos brancos na sua carta de *Despotismo*.
- O terceiro jogador coloca 3 cubos brancos na sua carta.
- O quarto jogador coloca 4 cubos brancos na sua carta.

Assim, em seus primeiros turnos, os jogadores terão 1, 2, 3, ou 4 ações civis disponíveis e nenhuma ação militar.

Visão GERAL DO JOGO

Agora você está preparado para sua primeira partida. Isto é o que acontecerá:

RODADA (RONDA) UM

O jogo começa na Antiguidade, que serve como uma rodada preparatória para o resto da partida. Em sua primeira rodada, os jogadores terão poucas ações civis. Eles pegarão cartas da fila de cartas para moldar a forma como suas civilizações irão crescer. Cada turno de jogador termina com a produção de ciência, alimentos, e recursos.

RODADA (RONDA) DOIS

Da segunda rodada em diante, algumas poucas novas cartas civis aparecerão na fila de cartas no início de cada turno de jogador. A idade média começa na segunda rodada, e cartas da Era I aparecem na fila de cartas. Nos seus segundos turnos, os jogadores poderão começar a construir e desenvolver suas civilizações. Eles podem usar todas as suas ações civis e militares e eles podem fazer mais do que somente comprar cartas. Eles também terão a oportunidade de comprar cartas militares depois da produção.

O RESTO DA PARTIDA

Da terceira rodada em diante, os jogadores terão cartas militares. Estas permitirão os jogadores traçarem suas manobras políticas e melhorar suas forças militares com táticas. É claro, os jogadores continuarão a trabalhar para aumentar sua população, desenvolver novas tecnologias, e expandir sua produção de alimentos, recursos, ciência e cultura. Eles tomarão medidas para garantir que seu povo se mantenha feliz, e eles também poderão ter que lidar com a corrupção.

AVANÇANDO ATRAVÉS DAS ERAS

Quando as cartas da Era I acabam, Era II, a Era da Exploração, começa. Certas cartas antiquadas são descartadas, e a população se torna mais exigente, mas de outro lado, o jogo continua sobre as mesmas regras. As cartas civis e militares da Era II entram em jogo, trazendo novas tecnologias avançadas, maravilhas industriais, e líderes iluminados.

O FIM

Sua primeira partida é encurtada. Quando o monte civil da Era II acaba, o jogo está próximo do fim. Novamente, algumas cartas antiquadas são descartadas e a demanda da sua população aumenta. Era III, a Era Moderna, começa, mas você não usa as cartas da Era III. Cada jogador receberá ao menos mais um turno para colocar os toques finais sobre a sua gloriosa civilização. O jogador à direita do jogador inicial irá ter seu turno final, assim todos terminarão com o mesmo número de turnos. O jogador com mais pontos de cultura vence.

APRENDA ENQUANTO JOGA

Você pode jogar o jogo à medida que lê este guia. Prepare o jogo conforme descrito. Então, leia *A Primeira Rodada (Ronda)*, e jogue a primeira rodada do jogo. Leia *A Segunda Rodada (Ronda)*, e jogue a segunda rodada do jogo. Leia *Rodadas Subsequentes (Rondas)*, e continue jogando. Depois que o monte civil da Era I acabar, leia *Final de Uma Era*. Neste momento, você também deve ler *Final de Uma Partida* para que você saiba no que se concentrar durante a Era II.

... A PRIMEIRA RODADA (RONDA)

EXEMPLO DE COMO RECEBER CARTAS NA PRIMEIRA RODADA



Três jogadores estão escolhendo entre estas cartas.

O jogador inicial tem somente 1 ação civil. Ele a usa para pegar o líder *Moisés* para sua mão. Então ele realiza a Sequência de Final de Turno conforme explicado abaixo.

A segunda jogadora tem 2 ações civis. Ela pega o *Colosso* e coloca virado de lado na mesa para mostrar que não está finalizado. Ela decide usar sua segunda ação civil para pegar a carta *Gênio da Engenharia* que a permite construir o *Colosso* mais rapidamente. Esta carta vai direto para a mão dela. Ela realiza a Sequência de Final de Turno.

O terceiro jogador tem 3 ações civis. Ele gostaria de gastar 2 ações civis para pegar o *Hamurabi*, mas o que ele poderia fazer com sua terceira ação? *Homero* e *Aristóteles* são as únicas cartas disponíveis por 1 ação, e nenhum jogador pode ter mais do que um líder da Era A. Ele prefere pegar o *Hamurabi* de qualquer forma e terminar o seu turno com uma ação civil sem usar. Se ele tivesse preferido pegar duas cartas, ele poderia, por exemplo, pegar o *Aristóteles* para sua mão e colocar

a *Biblioteca de Alexandria* em jogo como uma maravilha inacabada. Ou ele poderia pegar uma das cartas que custam 3 ações se ele visse alguma de que gostasse mais do que *Hamurabi*. Em qualquer caso, ele terminou seu turno com a Sequência de Final de Turno e então é o momento da Segunda Rodada.

ABRINDO CARTAS CIVIS

Todas as cartas civis são pegadas da fila de cartas e jogadas viradas para cima. Assim cada carta civil dos jogadores é conhecida por todos os jogadores que queiram acompanhar essas informações.

Se você não quiser ter este aspecto de memória na partida, pode-se concordar que qualquer jogador deve revelar sua mão quando solicitado, ou então concordar em jogar com as cartas civis viradas para cima na mesa (possivelmente viradas de lado para deixar claro que essas cartas estão na mão e não são cartas em jogo). Mesmo que estas cartas sejam públicas, ainda assim são consideradas como cartas na mão até que sejam jogadas ou descartadas.

A PRIMEIRA RODADA (RONDA)

A primeira rodada é a mais simples, mas estabelece a base para todas as outras.

O jogo começa na Antiguidade, uma rodada preparatória na qual os jogadores pegarão poucas cartas da fila de cartas. Isto define a herança ancestral da sua civilização. Cada jogador realiza um turno de acordo com as regras da primeira rodada.

Seu primeiro turno tem apenas 2 fases:

- Na Fase de Ação, você pode pegar uma ou mais cartas da fila de cartas.
- Durante a Sequência de Final de Turno, sua civilização produz alimentos, recursos e ciência. Você termina seu turno fazendo todas as suas ações disponíveis para o próximo turno.

FASE DE AÇÃO

Na primeira rodada, você tem uma quantidade limitada de ações e opções limitadas para usá-las.

AÇÕES DISPONÍVEIS

Cada jogador começa com uma quantidade diferente de cubos brancos em sua carta de *Despotismo*. Cada cubo branco na carta representa uma ação civil disponível.

O resto dos cubos brancos, assim como os dois cubos vermelhos, estão ao lado da carta de governo. Na primeira rodada, eles não estão disponíveis.

Para a primeira rodada, você tem 1, 2, 3 ou 4 ações civis disponíveis, dependendo da sua colocação na ordem de jogo. Estas somente podem ser usadas para receber cartas da fila de cartas.

Em rodadas posteriores, você começa seu turno com todas as ações disponíveis.

RECEBENDO CARTAS

A fila de cartas começa com 13 cartas civis da Era A. Custa uma certa quantidade de ações civis para pegar uma carta. O custo está descrito abaixo do espaço da carta na fila de cartas: 1 ação civil para pegar uma das cinco primeiras cartas, 2 para uma das próximas quatro, 3 para uma das quatro mais à direita.

Para pegar uma carta da fila de cartas, você deve pagar o número de ações civis discriminado abaixo dela.

PAGANDO AÇÕES CIVIS

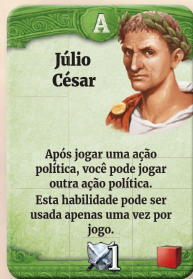
Para pagar ações civis, você pega a quantidade correspondente de cubos brancos e tira de sua carta de governo colocando ao lado de seu tabuleiro. Estas são as ações gastas. Elas não estão mais disponíveis para serem usadas neste turno.

O jogador inicial tem apenas uma ação civil, então ele ou ela somente pode pegar uma das 5 cartas na primeira seção da fila de cartas. O segundo jogador pode pegar até 2 cartas desta seção, ou 1 carta da seção do meio. Jogadores não precisam que usar todas as suas ações se não quiserem.

CARTAS DA ERA A

Existem 3 tipos de cartas na Antiguidade: líderes (verde), maravilhas (roxo), e cartas de ação (amarelo).

LÍDERES



Um líder é uma grande figura histórica que você escolhe para ser o guia espiritual de sua civilização. O legado do líder lhe dá habilidades especiais e benefícios. Estes podem ser descritos no texto da carta ou representados simbolicamente na parte inferior.

Quando você pega uma carta de líder, você a mantém em sua mão. Ela não tem nenhum efeito até você a coloca-la em jogo. Na primeira rodada, você não está permitido a colocar líderes em jogo, então mantenha em sua mão por enquanto. Em todas as rodadas, você está sujeito a seguintes limitações:

Você não pode pegar 2 líderes da mesma era.

Uma vez que você tenha pego um líder da Era A, você nunca poderá pegar outro. Está limitação se aplica independentemente se a carta entra ou sai de jogo. Mas você não é impedido de pegar um líder da Era I.

MARAVILHAS



Maravilhas são em sua maioria construções épicas no jogo. Elas provêm benefícios significantes, mas elas levam tempo e recursos para serem construídas.

Maravilhas são as únicas cartas que você coloca diretamente em jogo assim que as pega. Você nunca coloca uma maravilha em sua mão. Quando você pega

uma maravilha da fila de cartas, coloque ao lado de seu tabuleiro de jogador. Vire-a de lado para indicar que ela está em construção. Nós chamamos isso de maravilha inacabada.

Você só está permitido ter 1 maravilha inacabada em jogo. Você não pode pegar uma nova carta de maravilha se você atualmente tiver uma maravilha inacabada.

Quando você completa sua maravilha, você irá virá-la para cima indicando que ela está agora completa. Neste momento, seus efeitos começam a valer. Maravilhas completas não impedem você de pegar uma nova maravilha, mas elas a tornam mais caras:

O custo para pegar uma carta de maravilha é aumentado em 1 ação civil para cada maravilha que você já tenha construído.

Assim a primeira maravilha que você pega tem o custo normal de ações civis. Assim que você a completa, pegar uma próxima custará 1 ação civil extra. Pegar uma terceira maravilha custará 2 ações civis extras etc.

Dica: Antes de pegar uma carta de maravilha, tenha certeza que você pode construí-la e tenha certeza que você a quer. Não há um jeito fácil de se livrar de maravilhas inacabadas e isso pode impedi-lo de pegar uma maravilha que você precisa mais.

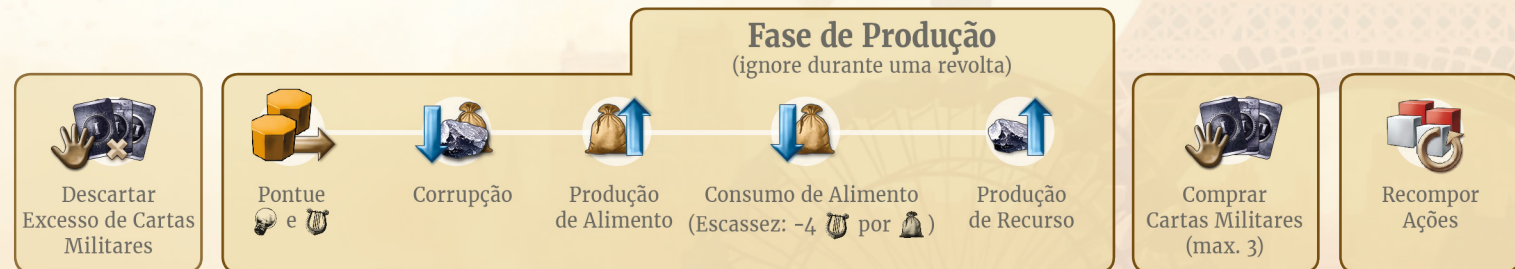
CARTAS DE AÇÃO



As cartas de ação representam boa sorte ou um esforço excepcional. Diferente de outras cartas civis, uma carta de ação não tem um efeito permanente. Ela lhe dá um benefício imediato quando você a joga, e então vai direto para a pilha de descarte. Se você pegar uma carta de ação, mantenha em sua mão. Você pode jogá-la em um turno posterior.

SEQUÊNCIA DE FINAL DE TURNO

Seu tabuleiro de jogador descreve os passos no final do seu turno, mas na primeira rodada, somente alguns passos são relevantes.



DESCARTE O EXCESSO DE CARTAS MILITARES

Você não tem cartas militares na primeira rodada, então ignore este passo.

FASE DE PRODUÇÃO

Não há nenhum risco de revolta ainda, então você irá realizar os passos da sua Fase de Produção.

GANHE CIÊNCIA E CULTURA

Mova o seu contador de pontos de ciência para frente uma quantidade de espaços igual ao seu estado de ciência.

Mova o seu contador de pontos de cultura para frente uma quantidade de espaços igual ao seu estado de cultura.

Porque os jogadores não podem fazer nada além de pegar cartas na primeira rodada, elas terminam seus turnos como o mesmo estado: 1 de ciência e 0 de cultura. Mova seu contador de pontos de ciência para frente 1 espaço. Seu contador de pontos de cultura permanece no espaço 0.

Nota: Seu marcador de estado de ciência (o redondo) não se move. Isso indica quantos espaços você deve mover seu contador de pontos de ciência (o octogonal).

CORRUPÇÃO

Não há risco de corrupção na primeira rodada. Ignore este passo.

PRODUÇÃO DE ALIMENTO

Agora cada fazenda produzirá alimento.

Para cada trabalhador na tecnologia de fazenda, mova um cubo azul do seu banco azul para esta carta.

Você tem duas fazendas da Era A (dois cubos amarelos na *Agricultura*) então você pega dois cubos azuis do seu banco azul e coloca-os na carta *Agricultura*. O símbolo na parte inferior da carta *Agricultura* indica que cada cubo azul nesta carta vale 1 alimento. Parabéns! Sua civilização agora está armazenando 2 alimentos.

CONSUMO DE ALIMENTO

Sua terra só está um pouco povoada, então seu povo não come nenhum alimento armazenado. Ignore este passo na rodada um.

PRODUÇÃO DE RECURSO

Isto é análogo à produção de alimentos:

Para cada trabalhador em uma tecnologia de mina, mova um cubo azul do banco azul para esta carta.

Você move dois cubos azuis para sua carta *Bronze*, que significa que você está armazenando 2 recursos. Estes podem ser gastos nos próximos turnos.

COMPRAR CARTAS MILITARES

Você pode comprar uma carta militar para cada ação militar disponível. Na primeira rodada, você não tem nenhuma ação militar disponível, então não pode comprar nenhuma carta. Ignore este passo.

RECOMPOR AÇÕES

Coloque todos os seus cubos brancos e vermelhos sobre sua carta *Despotismo*.

No seu próximo turno, você terá 4 ações civis e 2 ações militares disponíveis.

Na segunda rodada, você tem muitas escolhas para fazer.

As regras para sua segunda rodada são as mesmas para os turnos subsequentes. Entretanto, porque nove não tem cartas militares, algumas opções ainda não estão disponíveis para você.

Na sua segunda rodada:

- Reponha a fila de cartas.
- Jogue suas ações civis e militares (sua Fase de Ação).
- Realize a Sequência de Final de Turno.

REPONDO A FILA DE CARTAS

Ninguém repôs a fila de cartas na primeira rodada. Mas para o resto do jogo, esta é a forma que cada jogador irá iniciar seu turno.

Com exceção da primeira rodada, cada jogador começa seu turno repondo a fila de cartas:

- Remova as cartas indicadas na frente da fila de cartas.
- Deslize as cartas remanescentes para à esquerda.
- Distribua novas cartas civis para os espaços vazios.

REMOVER CARTAS

O número de cartas para remover depende do número de jogadores, como indicado na anotação acima dos três espaços mais à esquerda.

- Em partidas de 2 jogadores, remova as cartas dos 3 primeiros espaços.
- Em partidas de 3 jogadores, remova as cartas dos 2 primeiros espaços.
- Em partidas de 4 jogadores, remova a carta no primeiro espaço somente.



É claro, algumas vezes um ou mais desses espaços já estará vazio porque o jogador anterior pegou a carta. Neste caso, a carta já foi removida para você; você não remove uma carta diferente ao invés.

As cartas removidas não voltam para o jogo. Você pode manter uma pilha de descarte de cartas civis na caixa assim elas não são acidentalmente misturadas de volta.

DESLIZAR CARTAS

A fila de cartas agora tem um ou mais espaços vazios. Deslize cada carta através dos espaços vazios para a esquerda. Quando você terminar, todos os espaços vazios estarão juntos à direita. A ordem dessas cartas não mudará. Assim cartas são movidas dos espaços mais caros para os espaços mais baratos.



DISTRIBUA NOVAS CARTAS

A nova fila de cartas tem agora vários espaços vazios, todos eles à direita. Distribua uma carta do monte civil atual para cada espaço vazio. Quando você terminar, cada espaço da fila de cartas terá uma carta.



FASE DE AÇÃO

No seu segundo turno, você terá todas as ações a sua disposição: 4 ações civis (branco) e 2 ações militares (vermelho). Sempre que você gastar uma ação, mova o cubo da cor correspondente para fora de sua carta de governo.

Você pode usar estas ações para fazer várias coisas, listadas aqui. Você pode realizar suas ações em qualquer ordem, possibilitando alternar entre ações civis e militares se você quiser. Ao mesmo que especificado ao contrário, você pode realizar a mesma ação quantas vezes você puder pagar por ela. Você não tem que usar todas as suas ações.

Dica: No seu segundo turno, nós recomendamos usar somente ações civis. Você não precisa construir unidades militares cedo nesta variante pacífica do jogo. Deixando suas ações militares sem usar, você poderá comprar cartas militares no final do seu turno.

As ações civis que você pode jogar são:

- Pegar uma carta da fila de cartas
- Aumentar sua população
- Construir uma fazenda ou mina
- Construir uma construção urbana
- Melhorar uma fazenda, mina ou construção urbana*
- Destruir uma fazenda, mina ou construção urbana*
- Jogar um líder
- Construir um estágio de uma maravilha
- Desenvolver uma Tecnologia*
- Declarar uma Revolução*
- Jogar uma carta de ação

FIM DA ERA A

Quando encher a fila de carta pela primeira vez, as cartas virão do monte civil da Era A. (No caso improvável de acabar as cartas civis da Era A, preencha qualquer espaço vazio distribuindo cartas do monte civil da Era I).

Quando a fila de cartas é encheda pela primeira vez, a Era A acaba e começa a Era I.

Coloque o resto do monte civil da Era A de volta na caixa. Embaralhe o monte civil da Era I e coloque na parte mais clara do tabuleiro de Era Atual. De agora em diante, a fila de cartas será preenchida com cartas civis da Era I.

Embaralhe o monte militar da Era I e coloque-o na parte escura do tabuleiro de Era Atual. Jogadores poderão comprar daí durante a sua Sequência de Final de Turno.

Colocando o monte da Era I no tabuleiro da Era Atual é a única coisa que acontece no final da Era A. Eras I e II terminam com passos adicionais, cada um a ser discutido depois.

Nota: O jogador inicial é o que fará a transição da Era A para Era I, mas para o resto do jogo, mão terá nada especial sobre o turno do jogador inicial. Você sempre começará seu turno preenchendo a fila de cartas, mesmo que você não seja o jogador inicial.



Ações Militares Potenciais:

- Construir uma unidade militar
- Melhorar uma unidade militar *
- Dispersar uma unidade militar *
- Jogar uma carta de tática **
- Copiar uma tática **

* É improvável que você realize essas ações no seu segundo turno, mas nós iremos descrevê-las aqui mesmo assim, em seu próprio contexto.

** Estas ações requerem cartas militares, as quais você ainda não tem. Elas serão descritas no próximo capítulo.

Nota: Esta lista de todas as ações possíveis também está na folha de referência rápida.

RECEBENDO UMA CARTA

Você pode pegar uma carta da fila de cartas. As regras são as mesmas da primeira rodada. Em adição aos líderes, maravilhas e cartas de ação, você pode ter a oportunidade de pegar cartas de tecnologia.

CARTAS DE TECNOLOGIA



tecnologias de mina ou fazenda tecnologias de construção urbana tecnologias de unidade militar



tecnologias especiais governos

Cartas de tecnologia vêm em várias cores. Cada uma tem um número azul no canto superior esquerdo representando o custo de ciência.

Você pode pegar várias cartas de tecnologia pagando o número de ações civis especificado na fila de cartas. Há uma pequena limitação:

Você nunca pode pegar uma carta de tecnologia de nome igual a outra tecnologia que você já tenha em sua mão ou em jogo.

Quando você pega a tecnologia, você a coloca em sua mão. Ela não tem nenhum efeito até você colocá-la em jogo, conforme explicado posteriormente.

LIMITE NA MÃO DE CARTAS CIVIS

O número de cartas civis na sua mão é limitado pelo total de suas ações civis – o número de cubos brancos que você tem, sobre ou fora da sua carta de governo. Se você já estiver segurando esta quantidade de cartas civis, você não poderá colocar mais na sua mão.

Nota: Isto não impede você de pegar uma maravilha. Maravilhas entram diretamente em jogo sem entrar na sua mão.

Você começa o jogo com 4 cubos brancos. Então você tem um limite de mão de 4 cartas civis, independente das suas ações civis disponíveis ou gastas. Você não poderá segurar mais do que 4 cartas civis até você aumentar o seu número de ações civis.

Dica: Pegue somente cartas que você pretende jogar. Não há uma maneira fácil de descartar cartas civis.



AUMENTANDO SUA POPULAÇÃO

Você pode escolher aumentar sua população. Isto lhe dá mais trabalhadores.

Para aumentar sua população:

- Pague 1 ação civil.
- Pegue o cubo amarelo mais à direita no seu banco amarelo.
- Pague a quantidade de alimento especificado pelo número branco abaixo da seção do seu banco amarelo.
- Coloque o cubo amarelo na sua reserva de trabalhadores. Agora ele é um trabalhador não usado.

PAGANDO ALIMENTO

Quando você aumenta sua população pela primeira vez, isso custa para você 2 alimentos, como descrito abaixo da seção mais à direita do seu banco amarelo.

Para pagar alimento, mova os cubos azuis representando a quantidade especificada, da sua tecnologia de fazenda para seu banco azul.

Isto é ilustrado abaixo.

Você deve ter 2 cubos azuis na sua carta *Agricultura* depois da primeira rodada. O símbolo na parte inferior da carta significa que cada um vale 1 alimento. Para pagar 2 alimentos, mova 2 cubos azuis da *Agricultura* para o banco azul. Você não pode pagar com cubos azuis na sua carta *Bronze* porque eles representam recursos, não alimento.

Se você não tiver alimento suficiente, você não pode aumentar sua população. No seu segundo turno, você normalmente não tem alimento suficiente para aumentar sua população mais de uma vez.

Não se esqueça: quando pagar, você nunca perde os cubos azuis; você simplesmente retorna eles para o banco azul.

SEU NOVO TRABALHADOR

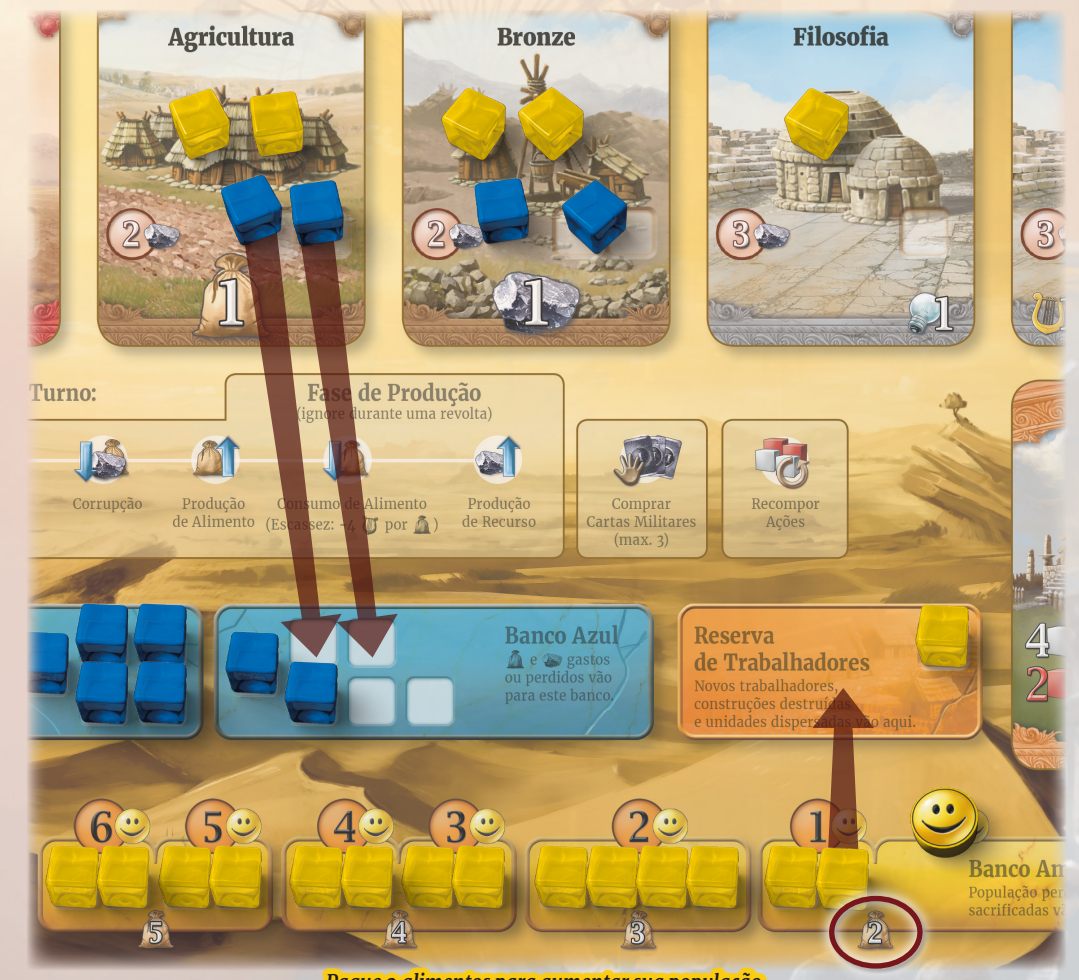
Você moveu seu cubo amarelo mais à direita do banco amarelo para sua reserva de trabalhadores. Agora, o cubo representa um trabalhador não usado. Entretanto, você tem um cubo a menos no seu banco amarelo. Isso significa que a densidade populacional da sua civilização está um pouco maior.

Você ainda tem mais um cubo nesta seção do seu banco amarelo. Então o próximo aumento de população irá custar apenas 2 alimentos. Uma vez que esta seção estiver vazia, porém, aumentar a população irá custar 3 alimentos. Também, remover o último cubo amarelo dessa seção irá revelar o símbolo , que significa que sua civilização irá consumir 1 alimento no final do seu turno.



Conforme o número de trabalhadores aumenta, seu banco amarelo esvazia. Isto representa que menos terras estão disponíveis para expansão. Isto custa mais alimento para manter e aumentar sua população. Se alguma vez você esvaziar seu banco amarelo completamente, você ficará impossibilitado de aumentar sua população novamente. Você atingiu o máximo de densidade populacional.

Outro efeito de aumentar a população é representado pelo seu indicado de felicidade. Há uma razão que ele está unido ao seu banco amarelo. Cada subseção vazia requer que você produza um rosto feliz adicional se você quiser manter sua população feliz. Veja a Seção *Felicidade e Trabalhadores Descontentes* na página 19.



Pague 2 alimentos para aumentar sua população.

CONSTRUINDO UMA NOVA

FAZENDA OU MINA

Trabalhadores não usados podem ser colocados para trabalhar. Construir uma nova fazenda ou mina pode ser uma boa ideia. Isto aumenta sua produção de alimentos ou recursos.


Para construir uma nova fazenda ou mina, faça o seguinte:

- Pague 1 Ação Civil.
- Pague o Recurso Descrito em uma das cartas de tecnologia de fazendas ou minas (marrom) que você tem em jogo.
- Mova um se seus trabalhadores não usados para a carta de tecnologia de fazenda ou mina.

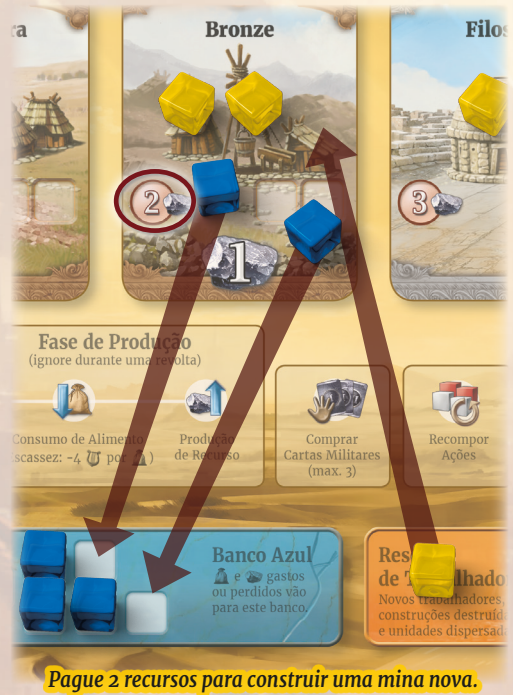
PAGANDO RECURSOS

Pagando recursos funciona da mesma forma que pagando alimentos.

Para pagar recursos, mova cubos azuis representando a quantidade especificada da sua tecnologia de mina para seu banco azul.

Uma fazenda ou mina da Era A custa 2 recursos, como especificado na carta *Agricultura* ou *Bronze*. Sua carta *Bronze* tem 2 cubos azuis da sua produção do primeiro turno. Cada um vale 1 recurso, como especificado pelo símbolo  na parte inferior da carta. Você pode dispor para construir uma fazenda ou uma mina. Os cubos vão para seu banco azul.

Se você não puder pagar o custo, você não pode fazer esta ação.



Pague 2 recursos para construir uma mina nova.

SUA NOVA FAZENDA OU MINA

Quando o trabalhador é colocado na *Agricultura* ou *Bronze*, o trabalhador se torna uma fazenda ou mina da Era A. Isto não tem nenhum efeito imediato, mas no final do seu turno, a carte ganhará mais um cubo azul do que teria. Sua produção será maior.

Uma vez que você desenvolver melhores tecnologias de fazenda ou mina, você poderá construir fazendas ou minas. Mas você pode continuar a construir fazendas e minas da Era A, se quiser.






CONSTRUINDO CONSTRUÇÕES URBANAS

Construções urbanas são construídas da mesma forma que fazendas e minas:


- Pague 1 Ação Civil.
- Pague o custo de recurso descrito em uma das cartas de tecnologia de construções urbanas (cinza) que você tem em jogo.
- Mova um trabalhador não usado para esta carta de tecnologia de construção urbana.
- Atualize seus estados. (Veja a caixa *Atualizando Suas Estatísticas* na outra página).

Construções urbanas na *Filosofia* ou na *Religião* tem o custo de recursos de 3. Você somente tem 2 recursos, então você provavelmente não poderá construir uma construção urbana no seu segundo turno, a menos que você tenha ajuda de alguma carta de ação (Cartas de ação são explicadas depois).

SUA NOVA CONSTRUÇÃO URBANA

Cada trabalhador em uma carta de tecnologia de construção urbana representa uma construção do tipo e nível correspondente. No início do jogo, você só tem duas cartas de tecnologia – você pode construir um laboratório  de nível 0 e um templo  de nível 0. Mais tarde, você pode desenvolver laboratórios e templos de níveis maiores, assim como outros tipos de construções urbanas como as bibliotecas , teatros , e arenas . Todos são construídos de acordo com as mesmas regras.

Os símbolos na parte inferior da carta de tecnologia de construção urbana descrevem a contribuição de cada construção – isto é, de cada trabalhador na carta. Assim que você construir uma construção urbana, você precisará atualizar seus estados, como explicado na caixa *Atualizando suas Estatísticas*.

Exemplo: Se você construir um segundo laboratório, então isto também irá produzir 1  por turno. Mova seu marcador de estado de ciência para o espaço +2. Seu estado de ciência é agora 2.

Se você construir um templo, seu estado de cultura e estado de felicidade aumenta para 1. Se você construir um segundo templo, ambos aumentam para 2.

LIMITE DE CONSTRUÇÕES URBANAS



O número na parte inferior direita da sua carta de governo é o seu limite de construções urbanas. Ele especifica quantas cidades suas civilizações suportam, que é representado por quantas construções de cada tipo você tem.

O limite de construções urbanas impresso na sua carta de governo especifica a quantidade máxima de construções você pode ter de um tipo.

Um tipo de construção urbana é especificado pelo ícone no canto superior direito da carta onde ela está. O limite de construções urbanas se aplica à todas as construções do mesmo tipo independentemente do nível.

Você pode construir mais um laboratório, mas então você estará no limite – *Despotismo* tem um limite de construções urbanas de 2. Você não poderá construir um terceiro laboratório (mesmo que você desenvolva uma tecnologia de laboratório melhor) até que você mude seu governo com um limite maior. Entretanto, você pode construir até dois templos independentemente de quantos laboratórios você tiver.

Você pode construir qualquer quantidade de fazendas e minas. O limite das construções urbanas não se aplica a eles.

CONSTRUINDO UMA UNIDADE MILITAR

Porque sua primeira partida será menos militarizada, você provavelmente não irá querer construir unidades militares no seu segundo turno. Mas se você pode se quiser. Construir uma unidade militar funciona da mesma forma que construir uma construção urbana exceto que você paga ação militar ao invés de ação civil.

- Pague 1 ação militar.
- Pague o custo de recurso descrito em uma das cartas de tecnologia unidade militar (vermelho) que você tem em jogo.
- Mova um trabalhador não usado para esta carta de tecnologia de unidade militar.
- Atualize seu estado de força (Veja a caixa *Atualizando Suas Estatísticas* na outra página).

Nota: O custo de recurso está impresso em um fundo vermelho para lembrá-lo que para construir uma unidade militar são ações militares, e não ações civis.

SUAS UNIDADES MILITARES

Cada unidade militar contribuiu para seu estado de força pelo valor discriminado na carta. Então, se você construir outra unidade na carta *Guerreiros*, seu estado de força aumenta em 1.

Não há limites para o número de unidades militares de cada tipo que você pode ter.

JOGANDO UM LÍDER

Um líder em sua mão não tem efeito enquanto você não o coloca em jogo.

Para jogar um líder quando você não ter nenhum líder em jogo:

- Pague 1 ação civil.
- Coloque o líder na mesa próximo ao seu tabuleiro de jogador.
- Atualize suas estatísticas, se necessário. (Veja a caixa *Atualizando Suas Estatísticas* na outra página).

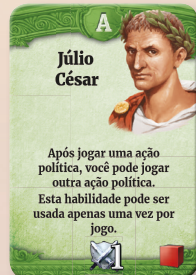
Você pode pegar um líder e colocá-lo em jogo no mesmo turno. Lembre-se de pagar as ações civis para recebê-lo e a ação para colocá-lo em jogo.

EFEITOS DO SEU LÍDER

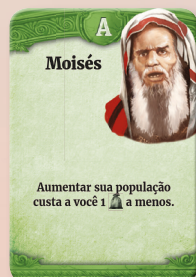
Uma vez que o líder entrou em jogo, os seus efeitos começam imediatamente. Alguns líderes têm símbolos na parte de baixo da carta que afeta suas estatísticas.

O texto na carta descreve os efeitos que lhe dão alguma opção especial ou privilégios.

Exemplos:



César dá para você uma ação militar extra e aumenta seu estado de força em 1. Ele também lhe dá uma nova opção na fase política, que explicaremos depois.



Moisés não muda suas estatísticas, mas ele ajusta as regras de como você aumenta sua população.

Alguns líderes são explicados em mais detalhes no *Apêndice* no verso do *Código de Leis*.

SUBSTITUINDO UM LÍDER

Se você já tiver um líder, ele ou ela automaticamente se afasta e sai do jogo quando você joga um novo. Os efeitos do líder antigo deixam de serem aplicados. Os efeitos do novo líder começam a valer de imediato. Como sinal de apoio do líder que se afastou, você ganha uma ação civil de volta.

Para substituir um líder:

- Pague 1 ação civil.
- Remova o líder anterior de jogo.
- Coloque o novo líder em jogo.
- Atualize suas estatísticas, se necessário (Não se esqueça de subtrair os efeitos do líder anterior).
- Ganhe 1 ação civil de volta (mova ela de volta para sua carta de governo).

Você pode usar o benefício do líder e então substituí-lo no mesmo turno.

Nota: Pagando a ação e então ganhando ela de volta não significa que você pode substituir seu líder de graça. Se você não tiver nenhuma ação civil disponível, você não pode substituir seu líder.

Exemplo: Você tem *Moisés* como seu líder. No seu turno, você aumenta sua população por uma ação civil (com o desconto dado por *Moisés*), então pega um líder da Era I no meio da seção da fila de cartas por duas ações, então coloca o líder em jogo com sua última ação civil. *Moisés* deixou o jogo e você ganhou uma ação civil de volta, para fazer o que quiser em seguida.

Se você tivesse aumentado sua população duas vezes antes de pegar o líder da Era I, você não conseguiria substituir o *Moisés* neste turno, porque você não teria mais nenhuma ação civil.

RESUMO – LÍDERES

- Uma vez que você pegou um líder da fila de cartas, você não poderá pegar outro líder da mesma Era.
- Jogar o líder custa 1 ação civil se você já tiver um líder em jogo, o líder antigo é automaticamente removido da partida e você ganha 1 ação civil de volta.
- Os efeitos do líder se aplicam quando ele estiver em jogo.

CONSTRUINDO UMA MARAVILHA

Uma maravilha entra em jogo virada de lado para indicar que ela está inacabada. Cada carta de maravilha tem uma fileira com números na parte de baixo da ilustração. Cada numeral representa um estágio da maravilha, e o valor é o custo em recursos deste estágio.



Exemplo: As pirâmides são construídas em três estágios. O primeiro estágio custou 3 recursos, o segundo estágio custou 2 recursos, e o estágio final custou 1 recurso.

Para construir uma maravilha inacabada:

- Pague 1 ação civil.
- Pague o custo de recursos do estágio descoberto mais à esquerda.
- Pegue um cubo azul do seu banco azul e use-o para cobrir o numeral para indicar que você já construiu este estágio.



Você pode construir múltiplos estágios de uma maravilha no mesmo turno, se você tiver recursos suficientes e ações civis. Você pode construir estágios mesmo se você pegar a maravilha da fila de cartas neste turno.

Os cubos azuis na sua maravilha não representam alimento ou recursos. Eles só marcam o progresso da construção.

ATUALIZANDO SUAS ESTÁTICAS

As estatísticas da sua civilização dependem das cartas que você tem em jogo e a localização dos seus trabalhadores. Cartas que afetam suas estatísticas usualmente têm símbolos na parte de baixo. Eles são de dois tipos:

- Tecnologias de construções urbanas e tecnologias de unidades militares não têm efeitos quando só entram em jogo. Elas precisam de trabalhadores. Cada trabalhador contribui a quantidade descrita na parte de baixo da carta. Se tiver um trabalhador na carta, o efeito é aplicado uma vez. Se tiver dois trabalhadores, é aplicado duas vezes etc. Se a carta não tiver trabalhadores, ela não terá efeitos nas suas estatísticas.
- Outras cartas (tecnologias especiais, governo, líderes, maravilhas completas etc.) não precisam e não podem ter trabalhadores nelas. O efeito descrito se aplica assim que elas entram em jogo (ou assim que são completadas, no caso das maravilhas). O efeito sempre se aplica unicamente uma vez.

Nota: Um efeito pode ser descrito com numerais () ou com um símbolo repetido (). Isto significa a mesma coisa (uma contribuição de 2 para o estado correspondente).

ESTADOS

Seus estados são controlados por 4 estatísticas através dos indicadores de estado. Seus estados são completamente determinados pelas cartas e trabalhadores que você tem em jogo. O indicador de estado simplesmente mantém o controle dos seus totais para que você não tenha que recalcular toda vez que você quiser saber quanto tem.



Se a carta requer trabalhadores, seu estado pode mudar quando você mover trabalhadores para ela. Se a carta não requer trabalhadores, seus estados podem mudar quando a carta entrar ou sair de jogo. Sempre que seus estados mudarem, atualize seus indicadores imediatamente.




Nota: Algumas cartas, especialmente líderes, contribuem para seus estados baseado em outras cartas em

jogo. E somente algumas cartas alteram a forma que outras cartas contribuem para seus estados.


LIMITAÇÃO NOS ESTADOS

Nenhum de seus estados pode ir abaixo de zero. Se o total da contribuição de suas cartas e trabalhadores for negativo (improvável, mas teoricamente possível) então seu estado é 0.



Seu estado de felicidade não pode ir além de 8. Se suas cartas e trabalhadores produzirem mais do que isso, sua civilização terá 8 rostos felizes.

   Seus estados de ciência, cultura, e força não têm um máximo. Se seus estados excederem o máximo descrito pelo indicador, gire seu marcador ao contrário e comece contando do zero novamente. Por exemplo, um marcador de estado de ciência girado ao contrário no espaço 5 representa um estado de ciência de 30.

MODIFICADOR DE COLONIZAÇÃO

 Algumas cartas em jogo podem dar à sua civilização um modificador de colonização. Este símbolo está em poucas cartas e é aplicado somente durante a colonização, que será explicada depois. Ele não tem indicador porque ele é fácil de calcular quando você precisar.

TOTAL DE AÇÕES

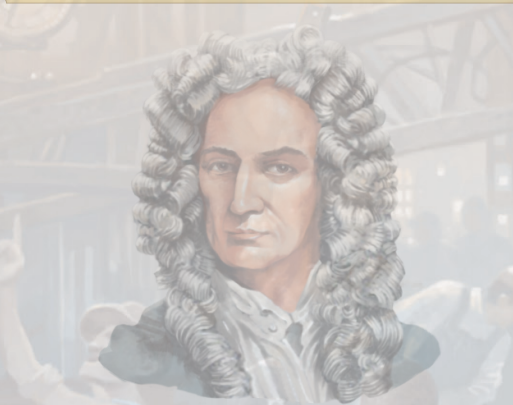
O total de suas ações civis é representado pelo número de cubos brancos que você tem. O total de suas ações militares é representado pelo número de cubos vermelhos que você tem. Sua carta de governo dá uma contribuição maior para o total de suas ações, mas outras cartas podem ter símbolos de  ou  na parte de baixo para indicar que elas também contribuem.

Quando estas cartas entram em jogo, saem do jogo ou são substituídas por novas cartas, o total de suas ações pode mudar:

- Se o total de ações aumenta, pegue o número correspondente de cubos, branco ou vermelho, da caixa e coloque na sua carta de governo. Eles estão disponíveis.
- Se o total de ações diminui, devolva o número correspondente de cubos, branco ou vermelho, para a caixa. Devolva ações gastas primeiro.

RESUMO – MARAVILHAS

- Uma maravilha entra em jogo inacabada assim que você a pega da fila de cartas. Seus efeitos não são aplicados enquanto estiver inacabada.
- Você não pode pegar uma maravilha da fila de cartas se você já tiver uma maravilha inacabada em jogo.
- Maravilhas são construídas em estágios. Cada estágio requer uma ação civil e recursos.
- Os efeitos da maravilha se aplicam assim que ela estiver completa.
- Quando você pegar uma nova maravilha da fila de cartas, você deve pagar 1 ação civil adicional para cada maravilha completa que você já tiver.



DESENVOLVENDO UMA TECNOLOGIA

Cartas de tecnologia que você pega da fila de cartas não têm efeitos até que você as coloque em jogo.

Para desenvolver uma tecnologia:

- Pague 1 ação civil.
- Pague o custo de ciência descrito na parte superior esquerda da carta de tecnologia.
- Coloque a carta de tecnologia em jogo.

O efeito de colocar a tecnologia em jogo, se algum, depende da carta, e será explicado depois.

Quando as regras e as cartas se referirem as suas tecnologias, elas estão se referindo somente para as cartas de tecnologia que você tem em jogo.

PAGANDO PONTOS DE CIÊNCIA

Para pagar os pontos de ciência, mova a quantidade de espaços para trás o contador de pontos de ciência octogonal. Se você não tiver pontos de ciência suficiente, você não poderá desenvolver a tecnologia.

No seu segundo turno, você provavelmente estará incapaz de desenvolver qualquer tecnologia porque você somente tem 1 ponto de ciência.

TECNOLOGIAS DE FAZENDA OU MINA (MARROM)

Quando você desenvolve uma nova tecnologia de fazenda ou mina , coloque ela acima da tecnologia já existente do mesmo tipo. As cartas poderão se sobrepor, mas não cubra o custo de recursos da parte de baixo da carta.



A tecnologia recém desenvolvida não representa uma fazenda ou uma mina, somente seu conhecimento dessas técnicas avançadas. Ela não produz nada até que você coloque trabalhadores nela. Você pode construir novas fazenda ou minas nestas cartas se você pagar o custo de recursos correspondente. Você ainda tem a habilidade de construir as fazendas ou minas de nível inferior.

Também é possível melhorar minas e fazendas de nível inferior para um nível superior, como será explicado posteriormente.

TECNOLOGIAS DE CONSTRUÇÕES URBANAS (CINZA)

Quando você desenvolve uma nova tecnologia de construções urbanas, verifique seu tipo, como representado pelo ícone na parte superior direita. Se você já tiver uma tecnologia deste tipo, coloque a de maior nível acima da de menor nível. Se esta é de um novo tipo, coloque-a em sua própria coluna próxima a outra tecnologia de construção urbana que já tiver.



A nova tecnologia de construção urbana não tem efeitos até que você coloque um trabalhador nela. Você pode fazer isto construindo uma nova construção ou fazendo uma melhoria numa construção já existente, como explicaremos depois.

TECNOLOGIA DE UNIDADE MILITAR (VERMELHA)

Quando você desenvolve uma tecnologia de unidade militar, verifique seu tipo. Se você já tiver uma tecnologia deste tipo, coloque a de maior nível sobre a de menor nível. Se for um novo tipo de tecnologia de unidade militar, coloque-a em sua própria coluna próxima as outras.



A nova tecnologia de unidade militar não tem efeitos até que você coloque um trabalhador nela. Você pode fazer isso construindo ou melhorando uma unidade militar.

Nota: O custo de ciência é impresso no fundo branco para lembrá-lo que o desenvolvimento da tecnologia requer uma ação civil. O custo de recurso está no fundo vermelho para lembrá-lo que para construir, melhorar ou dispersar uma unidade militar custa uma ação militar.

TECNOLOGIAS ESPECIAIS (AZUL)

Tecnologias especiais representam conhecimento especializado que beneficiam sua civilização sem a necessidade de construir nada. Elas seguem regras especiais:

- Os efeitos da tecnologia especial se aplicam assim que elas forem desenvolvidas. Elas não requerem (e não podem ter) trabalhadores.
- Você não pode ter duas tecnologias especiais do mesmo tipo. Se você desenvolver uma nova tecnologia com o mesmo ícone no canto superior direito, a tecnologia de nível maior fica em jogo e a outra com nível menor é removida.



Algumas tecnologias especiais aumentam seu estado de força e seu bônus de colonização. Algumas dão ações civis e militares extras, ou ainda cubos azuis. Quando você desenvolver uma dessas, atualize suas estatísticas (veja a caixa *Atualizando suas Estatísticas* na página anterior).

Tecnologias de construção não ajustam suas estatísticas, mas elas tornam suas construções urbanas mais baratas. Se você está construindo uma construção urbana, seu custo de recurso é menor conforme especificado na carta de tecnologia de construção. (O ajuste do custo depende da Era desta carta de tecnologia de construção).

Tecnologias de construção também permitem você a construir múltiplos estágios de uma maravilha por uma ação civil, se você tiver recursos suficientes para isso. Você paga a soma do custo de uma só vez, então move o número correspondente de cubos azuis do seu banco azul para a carta de maravilha.

GOVERNO (LARANJA)

Existem duas formas de desenvolver uma tecnologia de governo. Nós explicaremos as duas na próxima seção.

MUDANÇA DE GOVERNOS

Sua civilização sempre terá exatamente um governo em jogo, representada pela carta de tecnologia laranja. Você começa com *Despotismo*, o governo impresso no seu tabuleiro de jogador. Depois, você pode substituir por melhores governos. Governos avançados lhe dão mais ações civis e/ou militares e aumentam o seu limite de construções urbanas. Alguns governos também afetam seus estados.

Existem duas formas de mudar seu governo: mudança pacífica ou revolução. As duas formas contam como “desenvolvendo uma tecnologia” e as duas têm um custo e ciência. Entretanto, seus custos são diferentes. Por causa disso os governos têm dois custos de pontos de ciência na parte superior esquerda.

MUDANÇA PACÍFICA DE GOVERNO

Você pode mudar seu governo através da evolução natural. Conforme a sociedade cresce e se torna mais iluminada, seu governo pode mudar para refletir a nova consciência social. Mudança pacífica custa mais pontos de ciência, mas seus cidadãos raramente notam o que está acontecendo. Uma mudança pacífica de governo funcional igual ao desenvolvimento de qualquer outra tecnologia.

Para mudar seu governo pacificamente:

- Pague 1 ação civil.
- Pague o maior custo de ciência descrito na parte superior esquerda da carta de tecnologia.
- Coloque seu governo em jogo, substituindo o governo anterior.
- Atualize suas estatísticas (especialmente seu número de ações civis e militares).

Cubra o governo anterior com a nova carta. O governo anterior é então removido de jogo (embora no caso do *Despotismo*, ele ainda fique fisicamente como parte de seu tabuleiro de jogador). Qualquer ação não gasta que estava no governo anterior é movida para o novo governo.

Se o seu novo governo oferece mais ações civis e militares do que o governo anterior, você pega novos cubos brancos ou vermelhos da caixa para refletir seu novo total, como explicado na caixa *Atualizando suas Estatísticas* na página 11. Estas novas ações estão disponíveis para serem usadas neste turno.

Exemplo: Quando desenvolvendo *Teocracia*, você paga 1 ação civil e 6 pontos de ciência. Você cobra sua carta de *Despotismo* com a *Teocracia*, movendo qualquer ação disponível para a nova carta. Você não ganha nenhum cubo extra branco (*Teocracia* fornece a mesma quantidade de ações civis que *Despotismo*) mas você ganha 1 novo cubo vermelho e coloca sobre a carta *Teocracia*. Ele está disponível. Também, aumente seus estados em 1 cultura, 1 força, e 1 rosto feliz.

DECLARANDO UMA REVOLUÇÃO

Mudando o seu governo através da revolução custa menos ciência, mas isso paralisa sua civilização por um turno. Você gasta todas as suas ações civis na revolução.

Para declarar uma revolução:

- Pague todas as suas ações civis. Você não pode declarar uma revolução se alguma ação civil foi gasta.
- Pague o menor custo de ciência.
- Coloque o governo em jogo, substituindo o governo anterior.
- Atualize suas estatísticas (especialmente o número de ações civis e militares).
- Se você ganhar qualquer ação civil nova, gaste-as sem efeito.

Você deve usar todas as suas ações civis do turno para declarar uma revolução. Você não pode gastar qualquer ação civil antes da revolução (ao menos que você gaste e a pegue de volta – digamos, por substituir um líder). Isto significa que você não poderá pegar uma carta de governo da fila de cartas e declarar uma revolução no mesmo turno.

Os passos intermediários são os mesmos que a mudança pacífica de governo. A grande diferença é que você irá terminar com todas as suas ações civis gastas, incluindo aquelas que você ganhou com a revolução. Suas ações militares não são afetadas. Você pode gastar quantas quiser antes ou depois da revolução, e qualquer outra que você ganhar do novo governo estará disponível para ser gasta.

Exemplo: Para declarar uma revolução para a *Monarquia*, você gasta todas as suas quatro ações civis (então está será provavelmente a sua única ação civil neste turno) e paga 2 de ciência. Você pega 1 novo cubo branco e 1 novo cubo vermelho. O cubo vermelho vai para a carta *Monarquia*, assim como qualquer ação militar não gasta que você tiver antes da revolução. O cubo branco termina ao lado da carta de governo. Ele foi gasto como parte da revolução.

RESUMO – TECNOLOGIAS

- Tecnologias são cartas. Seis dessas cartas já estão impressas no seu tabuleiro de jogador. As outras precisam ser desenvolvidas.
- Quando você pega uma tecnologia da fila de cartas, ela vai para sua mão, onde não tem efeitos.
- Você não pode pegar uma tecnologia com o mesmo nome que uma que você já tenha em jogo ou em sua mão.
- Você coloca uma tecnologia em jogo com uma ação de “desenvolver”. Isto custa uma ação civil e um certo número de pontos de ciência.
- A maioria das cartas de tecnologia não fazem nada até que elas tenham trabalhadores. Veja *Resumo – Trabalhadores* na página 14. Você pode ter múltiplos níveis de tais tecnologias, mesmo que elas sejam do mesmo tipo.
- Tecnologias especiais, as azuis, não podem ter trabalhadores. Elas têm efeito assim que entram em jogo.
- Cada tecnologia especial tem um tipo de ícone na parte superior direita. Você nunca pode ter duas do mesmo tipo em jogo. A de nível inferior é automaticamente removida de jogo.
- Um novo governo sempre substitui o velho governo em jogo, independentemente de seu nível.
- Declarar uma revolução também é desenvolver uma tecnologia, mas as regras são um pouco mais complexas.

MELHORANDO A FAZENDA OU MINA

Você não terá chance de melhorar suas fazendas ou minas no seu segundo turno, mas a ação está teoricamente disponível para você em todos os turnos depois do primeiro. Como dito anteriormente, se você tiver uma tecnologia de fazenda ou mina de nível superior você poderá construir uma fazenda ou mina diretamente nelas, ou você poderá fazer uma melhoria em uma que você já tenha.

Para Melhorar uma de suas fazendas (ou minas) já existentes para um nível superior:

- Pague 1 ação civil.
- Escolha a fazenda (ou mina) e a tecnologia de fazenda (ou mina) de um nível superior.
- Pague recursos igual a diferença entre o custo dos recursos.
- Mova o trabalhador da carta de nível inferior para a carta de nível superior.

Exemplo:



Depois na partida, suas tecnologias podem parecer assim. Por 1 ação civil, você pode:

- melhorar uma fazenda da Era A para uma fazenda da Era II por 4 recursos;
- melhorar sua mina da Era A para uma mina da Era I por 3 recursos;
- melhorar sua mina da Era I para uma mina da Era II por 3 recursos;
- ou melhorar sua mina da Era A para uma mina da Era II por 6 recursos. (Você pode pular entre as cartas).

Se você tem um trabalhador não usado, também pode-se construir uma nova fazenda ou mina em qualquer nível. (Exceto por uma mina da Era II – como veremos, você não tem 8 recursos).

FAZENDAS E MINAS DE NÍVEL SUPERIOR

Cartas de tecnologia de fazendas ou minas de nível superior seguem as mesmas regras daquelas da Era A. A diferença é que um cubo azul em uma carta de nível superior vale mais.

Durante a Fase de Produção, cada trabalhador na carta produz somente 1 cubo azul, mas o cubo azul vale o valor impresso na parte inferior da carta. Por Exemplo, 1 cubo azul na carta *Carvão* conta como 3 recursos.

Na ilustração acima, você tem 6 recursos. Durante sua Fase de Produção, você irá produzir mais 5 recursos – dois cubos azuis na sua carta da Era I e um na sua carta da Era A.

PAGANDO ALIMENTOS E RECURSOS

Quando você paga alimentos ou recursos, retorne um cubo azul para o banco contando enquanto paga a quantidade especificada na parte inferior da carta.

Exemplo: No exemplo anterior, se você precisar pagar 2 , você pode fazer isso retornando um cubo azul da carta da Era I ou retornando dois cubos azuis da carta da Era A.

Quando pagar, você pode (e algumas vezes deve) trocar um cubo azul de maior valor por um ou mais cubos de igual ou valor total menor.

Exemplo:



Suponha que você precise pagar 1 alimento. Você não tem nenhum cubo valendo 1 , mas você tem cubos valendo 2 . Você pode mover um desses cubos para seu banco azul, então mova 2 cubos azuis do seu banco azul para a sua carta da Era A. Agora é possível pagar exatamente 1 .

É claro, você não precisa mover tantos cubos assim. Você pode mover um cubo azul da carta *Irrigação* para a sua carta da Era A. Os alimentos armazenados da sua civilização caíram de 4 para 3. Assim você pagou 1 .

Nota: É possível ter cubos azuis nas cartas de fazendas ou tecnologias mesmo que a carta não tenha trabalhadores.

Agora suponha que você precisa pagar 1 recurso. Você pode remover 1 cubo azul da carta *Carvão* e colocar 3 na carta *Bronze*, então pagando com um desses. Na prática, você pagou o custo movendo 1 cubo azul do *Carvão* para *Bronze* (pagando 2) e então movendo 1 cubo azul do seu banco azul para *Bronze* (pagando de volta 1 recurso de troco). Em qualquer caso, 1 cubo no *Carvão* se torna 2 no *Bronze* para um pagamento líquido de 1 .

Para pagar 4 recursos, você deve pagar 3 com um cubo e então usar a troca acima para pagar mais 1, ou você pode deslizar os dois cubos do *Carvão* para *Bronze*, pagando 2 mais 2. Em qualquer caso, o resultado é o mesmo: nenhum cubo no *Carvão* e 2 no *Bronze*, representando um pagamento total de 4 .

Trocar só funciona em uma direção – do maior valor para o menor valor.

Você nunca pode trocar cubos de menor valor por cubos de maior valor.

Por exemplo, você não pode mover 2 cubos azuis da *Agricultura* para seu banco azul e colocar 1 na *Irrigação*.

MELHORANDO

UMA CONSTRUÇÃO URBANA

Se você tem duas tecnologias de construções urbanas do mesmo tipo (definido pelo ícone no canto superior direito) você pode melhorar a construção de menor nível para uma de maior nível pagando a diferença entre os custos:

Para melhorar uma de suas construções urbanas:

- Pague 1 ação civil.
- Escolha uma construção urbana e uma carta de tecnologia de construção urbana do mesmo tipo e de nível superior.
- Pague recursos igual a diferença entre os custos de recursos.
- Mova o trabalhador da carta de nível menor para a carta de nível maior.
- Atualize seus estados.

Exemplo:



Por 1 ação civil você pode:

- melhorar seu laboratório da Era A para um laboratório da Era I (por 3 recursos) e aumentar seu estado de ciência em 1;
- melhorar seu laboratório da Era A para um laboratório da Era II (por 5 recursos) e aumentar seu estado de ciência em 2;
- melhorar seu laboratório da Era I para um laboratório da Era II (por 2 recursos) e aumentar seu estado de ciência em 1;
- ou melhorar sua arena da Era I para uma Arena da Era II (por 2 recursos) e aumentar seu estado de força e estado de felicidade em 1;

Se você tiver um trabalhador não usado e recursos suficientes, você também pode construir um novo templo ou arena de qualquer nível. Mas não se esqueça: se você ainda tiver *Despotismo* como seu governo, você está limitado a 2 construções de cada tipo. Neste caso, você pode melhorar seus laboratórios, mas você não pode construir novos.

TECNOLOGIAS DE CONSTRUÇÃO E MELHORIAS DE CONSTRUÇÕES URBANAS

Tecnologias especiais (azul) com este ícone modificam o custo de construções urbanas quando você está construindo ou melhorando. Algumas vezes isto torna mais barato melhorar, mas nem sempre. Quando calculando a diferença entre os custos de recursos, aplique os modificadores das cartas aos dois custos:



Exemplo: Se você tiver *Alvenaria* em jogo, construções da Era I e II custam 1 a menos. Um laboratório da Era A custa 5, mas um laboratório da Era A ainda custa 3. Então você paga somente 2 para melhorar da Era A para Era I. Neste caso, a carta deixou a melhoria mais barata. Entretanto, melhorar da Era I para Era II custa o mesmo que custaria sem *Alvenaria*. Os dois níveis têm o mesmo desconto.

MELHORANDO UMA UNIDADE MILITAR

Isto é análogo a melhora de construções urbanas, exceto que isto custa 1 ação militar ao invés de uma ação civil.

Para melhorar uma de suas unidades militares:

- Pague 1 ação militar.
- Escolha uma unidade militar e uma carta de tecnologia de unidade militar do mesmo tipo e nível superior.
- Pague os recursos igual a diferença entre os custos de recursos.
- Mova o trabalhador da carta de nível menor para a carta de nível maior.
- Atualize seu estado de força.

Nota: Assim como fazendas, minas, e construções urbanas, o tipo descrito na parte superior direita é importante. Você pode melhorar guerreiros para níveis superiores de unidades de infantaria, mas não para cavalaria ou artilharia.

DESTRUINDO UMA FAZENDA, MINA OU CONSTRUÇÃO URBANA

Isto não é normalmente uma boa ideia, mas em algumas circunstâncias, pode ser a única forma de conseguir trabalhadores não usados.

Para destruir uma fazenda, mina ou construção urbana:

- Pague 1 ação civil.
- Mova um de seus trabalhadores da carta escolhida marrom ou azul para sua reserva de trabalhadores.

É isso. Você não recebe os recursos de volta.

DISPERSANDO UMA UNIDADE MILITAR

Isto é o mesmo que destruir uma fazenda, mina, ou construção urbana, exceto que você paga ação militar ao invés de ação civil:

Para dispersar uma de suas unidades militares:

- Pague 1 ação militar.
- Mova um trabalhador da carta de tecnologia de unidade militar escolhida para sua reserva de trabalhadores.

RESUMO – TRABALHADORES

- Um trabalhador é um cubo amarelo na sua área de jogo, mas não em seu banco amarelo.
- Um trabalhador que não está em uma carta é um trabalhador não usado.
- Um trabalhador em uma carta de tecnologia é uma fazenda, uma mina, uma construção urbana, ou uma unidade militar. Ele tem o mesmo nível e tipo que a sua carta.
- Você pode mover um trabalhador não usado para uma carta com a ação “construir”. Você paga o custo de recurso.
- Você pode mover um trabalhador de uma carta de nível inferior para uma carta de nível superior com a ação “melhorar”. Você paga a diferença entre os dois custos de recurso.
- Você pode remover um trabalhador de uma carta com a ação “destruir” ou “dispersar”. Ele se torna um trabalhador não usado.
- Fazendas, minas, e construções urbanas são construídas, melhoradas, ou destruídas por 1 ação civil, e unidades militares por 1 ação militar.
- O número de construções militares de um tipo é limitado pelo limite de unidades militares da sua carta de governo. Fazendas, minas, e unidades militares não são limitadas dessa forma.

JOGANDO UMA CARTA DE AÇÃO

Diferentemente das outras cartas que nós discutimos até agora, cartas de ação não entram em jogo. Você as joga, e elas têm um efeito de uma vez só.

Uma carta de ação não pode ser jogada durante a mesma Fase de Ação em que ela foi comprada.

Tematicamente, as cartas de ação representam a preparação de sua civilização para tarefas futuras. Do ponto de vista da fluência da partida, este atraso entre pegar a carta de ação e usa-la torna mais fácil planejar seu próximo turno. Enquanto outros estão jogando, você já sabe quanto de alimento e de recursos você terá e você sabe que cartas de ação você poderá usar. Seu próximo turno não será fortemente influenciado se uma certa carta de ação estiver disponível na fila de cartas.

Para jogar uma carta de ação:

- Pague 1 ação civil.
- Siga o texto. Se o efeito requer que você realize alguma ação, você a faz sem ter que pagar uma carta adicional de ação.
- Descarte a carta de ação. Ela não entrará em jogo novamente.

Vamos dar uma olhada nos efeitos que a carta tem:

GANHANDO CIÊNCIA E/OU CULTURA

Mova seus contadores octogonais para frente a quantidade correspondente de espaços. (Você está ganhando pontos. Isto não afeta seus indicadores de estado).



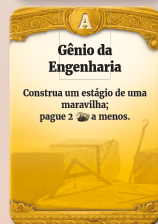
GANHANDO ALIMENTO E/OU RECURSOS

Quando você ganha alimento, mova o cubo azul do banco azul para sua carta de tecnologia de fazenda para representar a quantidade ganha. Por exemplo, você pode ganhar 2 alimentos movendo 1 cubo para *Irrigação* ou 2 cubos para *Agricultura*. Você pode mover cubos azuis mesmo em cartas que não têm trabalhadores.

Ganhar recursos é igual.

Quando ganha alimento ou recursos, você não está permitido a mover seus cubos fora das cartas. Por exemplo, se você tem a carta *Bronze* (cubos valem 1) e *Carvão* (cubos valem 3), você ganha 2 recursos movendo 2 cubos do seu banco azul para *Bronze*. Você não pode mover um cubo do *Bronze* para *Carvão*. Você não pode colocar um cubo novo em *Carvão* e então pegar de volta um do *Bronze*.

REALIZANDO UMA AÇÃO SEM DESCONTO



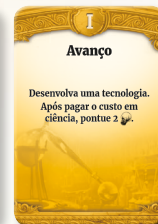
Se a carta específica que você realiza uma das ações normalmente disponíveis na sua Fase de Ação, você pode realizar de acordo com as regras normais, exceto que você não paga o seu custo de ações civis. Você já pagou por isto quando você jogou a carta de ação.

Você ainda paga o custo de recurso, mas estas cartas especificam um desconto, que é cumulativo com qualquer outro desconto que você possa ter de cartas em jogo. Se este desconto for reduzido abaixo de 0, seu custo de recurso é 0.

Nota: *Gênio da Engenharia* somente permite você a construir um estágio da maravilha, mesmo que você tenha a tecnologia que permita você a construir mais por uma ação civil.

Se por qualquer razão você não puder realizar a ação mencionada, então você não poder jogar a carta de ação.

REALIZANDO UMA AÇÃO, E GANHANDO UM BENEFÍCIO



Estas cartas também especificam que você pode realizar uma ação. Você realiza a ação de acordo com as regras normais, exceto que você não paga o custo de ação civil. A carta não oferece desconto, então você deve pagar o custo total de alimento ou pontos de ciência. Uma vez que complete a ação, você ganha um benefício.

Se você não puder realizar a ação, então você não pode jogar a carta.

Caso Especial: *Avanço* também pode ser usado para declarar uma revolução. Neste caso, você paga todas as suas ações civis para a revolução ao invés de pagar 1 para *Avanço*. Você pode fazer isto somente quando todas as suas ações civis estiverem disponíveis.

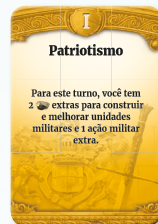
ÁREA DE JOGO RECOMENDADA



VOLTANDO AÇÕES

Through the Ages é um jogo complexo. Não é fácil planejar suas ações perfeitamente na sua cabeça. Você pode precisar tentar algumas ações antes de dizer se sua Fase de Ações vai acabar bem. Se parecer que a sua Fase de Ações está indo mal, você pode voltar suas ações e tentar uma abordagem diferente. É claro que você não quer exagerar com isso. Voltar suas ações atrasa a partida e pode ser difícil desfazer coisas uma vez que você moveu um monte de trabalhadores.

RECURSOS PARA UNIDADES MILITARES E AÇÃO MILITAR



Os efeitos desta carta permanecem até o final do seu turno. Você não pega os recursos fisicamente. Somente se lembre de quanto você tem. Quando você pagar um custo em recurso para construir ou melhorar uma unidade militar, use os recursos temporários primeiro. Se eles forem mais do que você precisa para cobrir o custo, então você pode guardar o restante para construir ou melhorar outras unidades neste turno. Recursos temporários que ainda estão sem usar no final do turno são perdidos.

Similarmente, a ação militar extra não é representada por um cubo vermelho. Lembre que você a tem. Ela é usada ao invés de um cubo vermelho na primeira vez que você gasta uma ação militar. Se você não usá-la durante sua Fase de Ação, ela pode ser usada para comprar uma carta militar no final do seu turno (nós vamos explicar logo mais). Em qualquer caso, ela não pode ser levada para um turno posterior.

RODADAS (RONDAS) SUBSEQUENTES

Você começou seu segundo turno sem cartas militares, mas você provavelmente comprou algumas no final. Agora é a hora de descobrir o que você pode fazer com elas.

CARTAS MILITARES

Na sua primeira partida, as cartas militares que você irá comprar cairão em três categorias.



Cartas marcadas com um coroa no canto superior esquerdo são jogadas como ações políticas. Elas permitem você influenciar assuntos globais. Na sua primeira partida, você somente terá eventos e territórios. No jogo completo, você também poderá usar suas ações políticas para jogar agressões, guerras ou pactos.



As cartas vermelhas descrevendo conjuntos de ícones de unidades militares são cartas de táticas. Elas podem ser jogadas durante sua Fase de Ação.



Cartas de bônus Militar podem ajudar você quando estiver colonizando novos territórios. No jogo completo, a parte superior da carta pode ser usada para se defender de agressões.

FASE POLÍTICA

Sua ação política é jogada depois que você tiver preenchido a fila de cartas, mas antes da sua Fase de Ação. Você não é obrigado a jogar sua ação política.

Na sua Fase Política, você pode jogar no máximo uma ação política.

Ações Políticas incluem jogar agressões, pactos e guerras. Nenhum desses estão no monte na sua primeira partida. Sua única ação política possível é se preparar para um evento, o que você pode fazer somente se você tiver uma carta de evento ou de território.

PREPARANDO UM EVENTO

Cartas de evento e de território não são jogadas diretamente da sua mão. Ao invés, elas são colocadas viradas para baixo no monte de eventos futuros. O evento é conhecido apenas pelo jogador que o está preparando.

Conforme a partida avança, o monte de eventos futuros se torna o monte de eventos atuais. Um evento atual tem seus efeitos quando ele é revelado.

Para preparar um evento:

- Escolha uma carta militar verde com o símbolo no canto superior direito, da sua mão.
- Coloque a carta no espaço dos eventos futuros, virada para baixo, sem mostrar para ninguém.
- Pontue pontos de cultura igual ao nível da carta.
- Revele a carta do topo do monte de eventos atuais e a resolva.



O primeiro jogador que preparar um evento irá colocar uma carta no espaço vazio de eventos futuros. Isto então irá começar o monte de eventos futuros. O jogador ganha 1 ponto de cultura (presumindo que seja uma carta da Era I). Então o jogador revela o evento atual do topo, que é um evento da Era A colocado durante a preparação.

O segundo jogador que preparar um evento irá colocar acima da carta no espaço dos eventos futuros, ganhar ponto de cultura, e revelar o próximo evento atual.

Quando a última carta do monte de eventos atuais é revelada e resolvida, o monte de eventos futuros é embaralhado e colocado no espaço de eventos atuais, assim tornando-se o novo monte de eventos atuais.

SEU TURNO COMPLETO

Seu turno completo segue estes passos na ordem:

- Preencha a fila de cartas.
- Torne sua tática disponível exclusiva, se você tiver uma.
- Fase Política: Jogue no máximo uma ação política.
- Fase de Ação: Jogue suas ações civis e militares.
- Sequência de Final de Turno: Siga a sequência impressa no seu tabuleiro de jogador. Isto inclui a Fase de Produção.

Se um evento disser que você pode “aumentar” sua população, isto significa que você deve seguir as regras para a ação e pagar o custo de alimento. Se um evento disser simplesmente “ganha 1 população” então você só move um cubo amarelo do seu banco amarelo para sua reserva de trabalhadores pagando qualquer custo.

EVENTOS DA ERA I E II

Uma vez que todos os eventos da Era A forem resolvidos, os eventos preparados pelos jogadores começarão a aparecer. Estes podem ser positivos, negativos ou ambos. Alguns desses eventos podem afetar somente alguns jogadores.

COMPARANDO ESTATÍSTICAS

Se um evento falar sobre a mais forte, as duas mais fortes, a mais fraca, ou as duas mais fracas civilizações, você compara o estado de força delas.

Em caso de empate, o jogador que está no seu turno, ou o jogador mais próximo dele na ordem dos turnos, é considerado a ter mais força.

Para ajudá-lo a se lembrar dessa regra, considere o seguinte: O jogador atualmente realizando seu turno está em posição para aumentar sua força primeiro. Então este jogador tem a posição mais forte. O jogador que o turno acabou poderá aumentar sua força, mas não fez, então é o jogador mais fraco.

Dica: Vários eventos ajudam os jogadores mais fortes, punindo os mais fracos, ou ambos. Não é uma má ideia terminar seu turno com uma força maior que a dos outros jogadores. Isto pode levar a uma guerra fria mesmo em um jogo sem ataques diretos.

A mesma regra de desempate se aplica quando decidimos quem tem mais pontos de cultura. Entretanto, ter mais pontos de cultura é às vezes uma desvantagem.

Também, tem uma regra especial para partidas de dois jogadores:

Se a carta se refere as duas mais fortes ou duas mais fracas, leia como se fosse “o jogador mais forte” ou “o jogador mais fraco” em uma partida para dois jogadores.

Não todas as comparações exigem desempate:

Se os efeitos se aplicam a “todas as civilizações” com mais de alguma coisa, então todas as civilizações empatadas são afetadas. Você não faz desempates.

OUTROS EFEITOS

Assim como eventos da Era A, você não paga ações quando resolve os efeitos da carta, ao menos que o efeito diga o contrário.

Alguns efeitos são explicados na folha de referência rápida. Certas cartas são explicadas no *Apêndice* no verso do *Código de Leis*.

COLONIZAÇÃO



Quando um território é revelado como um evento atual, todos os jogadores competem para ver quem irá colonizá-lo. Os jogadores apostam para ver que está disposto a mandar a força de colonização mais forte. O jogador que vencer o leilão manda seus colonos e pega a colônia.

O LEILÃO

As apostas começam com o jogador que está atualmente resolvendo sua Fase Política e procede em sentido horário ao redor da mesa. Em turno, cada jogador pode apostar ou sair.

Para fazer uma aposta, você precisa dizer um número inteiro maior do que o e maior do que qualquer aposta anterior. Você não pode apostar mais do que a força de colonização que você pode mandar. (Isto será explicado depois).

Se você não apostar, então você deve passar e sair da aposta.

Os resultados possíveis do leilão são:

- Se ninguém apostar, a carta de território vai para a pilha de eventos passados. O evento atual foi resolvido.
- Caso contrário, as apostas continuam ao redor da mesa quantas vezes necessárias até que todos os jogadores, menos um, tenham passado. Este jogador ganha o leilão e deve formar uma força de colonização igual ou maior que seu último lance (o lance maior).

ENVIANDO UMA FORÇA DE COLONIZAÇÃO

Se você ganhar o leilão, você deve colonizar o território. É muito tarde para mudar de ideia.

Para colonizar o território, você deve mandar uma ou mais unidades militares.

A força dessas unidades forma a base da sua força de colonização. Você pode também ter cartas em jogo que lhe dão um modificador de colonização, representado pelo símbolo . Você pode aumentar sua força jogando cartas de bônus militar. O valor da colonização na parte inferior da carta é adicionado ao seu total.

Para calcular sua força de colonização:

- Conte a força de todas as unidades que você enviou.
- Se algumas dessas unidades podem ser formadas em exércitos, adicione a força tática do exército. (Explicado depois).
- Adicione qualquer modificador que você tiver das cartas em jogo.
- Você pode jogar qualquer número de cartas de bônus militar e adicionar o seu total de colonização ao valor total.

GANHANDO E PERDENDO CUBOS AMARELOS E AZUIS

Você possui 25 cubos amarelos e 16 cubos azuis no começo da partida. Sempre que você colocar uma carta com os símbolos ou em jogo, você ganha o número mencionado de cubos amarelos ou azuis. Pegue-os da caixa e os coloque no banco apropriado no seu tabuleiro de jogador. Se a carta deixar o jogo, você deve retornar os cubos mencionados do seu banco para a caixa.

O símbolo funciona da forma oposta. Você move um cubo azul do seu banco azul para a caixa quando você coloca a carta em jogo. Você ganha um cubo azul da caixa se a carta sair de jogo.

Estes são também alguns efeitos e regras que fazem você ganhar ou perder cubos amarelos ou azuis. Diferentemente dos cubos brancos e vermelhos, seu

... RODADAS (RONDAS) SUBSEQUENTES ...

Efeitos que modificam seu estado de força não se aplicam à sua força de colonização. Por exemplo, *Alexandre o Grande*, e *Grande Muralha*, e a tecnologia *Guerra* não têm efeito na colonização.

Você deve sempre mandar ao menos uma unidade, mesmo que os modificadores e bônus sozinhos sejam suficientes para cobrir as apostas.

Nota: Arenas são construções urbanas, não unidades militares. Mesmo que eles sejam trabalhadores que contribuem para seu estado de força, eles não podem ser mandados com a sua força de colonização.

Unidades enviadas como parte da força de colonização são sacrificadas – ou seja, os cubos amarelos são removidos das cartas e retornam para o banco amarelo.

Qualquer carta de bônus militar em jogo é descartada.

Exemplo:



Você ganha o leilão com o lance de 4. Você deve enviar uma força de colonização de 4 ou mais. *Cartografia* dá a sua civilização um modificador de +2, então você só precisa de mais 2. As duas cartas de bônus poderiam lhe dar mais 2, mas você precisa enviar ao menos uma unidade.

Você pode manter as duas cartas de bônus e conseguir 4 enviando dois guerreiros ou um cavaleiro. Mas unidades militares são difíceis de se conseguir.

Você decide que a melhor ação é enviar 1 guerreiro e jogar uma carta de bônus +1. Com o modificador +2 da *Cartografia*, isto acrescenta à força que iguala ao seu lance. Você remove o cubo amarelo da sua carta de *Guerreiros* e o devolve para o banco amarelo. Você revela e descarta uma carta de bônus. O território se torna sua nova colônia.

GANHANDO UMA COLÔNIA

Você coloca as cartas de território que você ganhou na sua área de jogo. De agora em diante, ela é referida como sua colônia. Cada carta de território tem dois efeitos.

Os símbolos impressos na parte inferior da carta são os efeitos permanentes da colônia. Eles podem afetar suas estatísticas como explicado na caixa *Atualizando suas Estatísticas* na página 11. Se um cubo amarelo ou azul for discriminado, veja a caixa *GANHANDO e PERDENDO CUBOS AMARELOS e AZUIS* nesta página.

O efeito discriminado abaixo do nome da carta é o benefício imediato para o jogador que colonizou o novo território. Quando você ganhar um território, aplique o efeito permanente primeiro e depois pegue este benefício imediato. Ele pode lhe dar alimento, recursos, ciência, cultura, ou cartas militares. Ele pode inclusive fazer você ganhar uma população de graça.

Em raras circunstâncias você pode perder sua colônia. Se você perder, você perde seus efeitos permanentes, mas você não desfaz seus benefícios imediatos. Esta parte da carta se aplica somente quando o território é colonizado primeiro.

Exemplo: Quando você ganha este território, você adiciona três cubos amarelos da caixa para seu banco amarelo. Então, você imediatamente move dois desses cubos para sua reserva de trabalhadores. Isto não custa alimentos ou ações.

Depois, um evento diz que sua colônia declara independência e você a perde. Você remove a carta de jogo e move os três cubos amarelos do seu banco amarelo para a caixa, mas você não perde a população.



CARTAS DE TÁTICAS

Cartas de Táticas permitem você agrupar suas unidades militares, o que dá a sua civilização força adicional.

TÁTICA ATUAL

Cada jogador só pode ter uma tática atual. Se você tem uma, ela é marcada pelo seu padrão de tática. No início da partida, os padrões de táticas de todos estão na área de táticas comuns do tabuleiro militar e ninguém tem tática atual.

Você escolhe a tática atual jogando a tática ou copiando a tática durante sua Fase de Ação. Você pode realizar no máximo uma dessas ações por Fase de Ação.

Uma vez que você escolheu a tática atual, ela permanecerá sua tática atual até que você escolha outra diferente.

JOGANDO UMA TÁTICA

Você pode jogar táticas da sua mão durante a Fase de Ação.

Para jogar uma carta de tática:

- Pague 1 ação militar. (Isto está descrito na parte superior esquerda da carta).
- Coloque a carta em sua área de jogo.
- Coloque seu padrão de tática nela para marcar que é a sua tática atual.
- Atualize seu estado militar.

Se você já tem uma tática atual, ela para de ter efeitos para você. Seus exércitos são reorganizados de acordo com sua nova tática atual.

TORNANDO TÁTICAS DISPONÍVEIS

Enquanto suas cartas de táticas estão em sua área de jogo, ninguém pode usá-las. Mas toda civilização tem um general astuto, e não demora muito antes que todos saibam sobre seu novo truque.

Depois que você preencher a fila de cartas e antes da sua Fase Política, você deve mover qualquer carta de tática de sua área de jogo para a área de táticas comuns do tabuleiro militar.

Em outras palavras, a tática permanece exclusiva para você por apenas uma rodada.

Seu padrão de tática permanece na carta, assim ela ainda é sua tática atual e sua contribuição para seu estado de força não muda. A única diferença é que agora qualquer um pode copiá-la.

Não há limite para o número de cartas de táticas que podem estar na área de táticas comum. Organize-as como preferir.

COPIANDO UMA TÁTICA

Uma vez que a carta de tática estiver na área de táticas comum, é possível copiá-la durante a sua Fase de Ação.

Para copiar uma tática:

- Escolha qualquer tática na área de táticas comum.
- Pague 2 ações militares (conforme mencionado no tabuleiro militar).
- Move seu padrão de tática para a carta escolhida. Ela se torna sua tática atual.
- Atualize seu estado de força.

Não importa como uma tática se tornou sua tática padrão. Táticas copiadas têm o mesmo efeito que as táticas que você jogou.

Na área de táticas comum, múltiplos jogadores podem ter seus padrões na mesma carta de tática. Todos eles usam sem limitações.

Algumas cartas de táticas na área de táticas comuns não podem ter padrões e todos os jogadores as abandonam. Elas permanecem no tabuleiro, disponíveis para serem copiadas.

Nota: Copiando uma tática lhe custa 2 ações militares, mesmo que seja uma que você originalmente jogou.

EFEITO DA SUA TÁTICA ATUAL

EXÉRCITOS



Se você tiver uma tática atual, suas unidades militares se organizam em exércitos. Cada conjunto de unidades forma um exército. Se você puder fazer múltiplos conjuntos, você faz múltiplos exércitos. A carta de tática especifica quantas de cada tipo são necessárias para fazer um conjunto.

Cada exército consiste de um conjunto de unidades mencionado na sua carta de tática atual. Uma unidade somente pode ser parte de um exército.

Cada exército tem uma força tática que é adicionada ao seu estado de força. Isto é em adição às contribuições individuais das unidades.

EXÉRCITOS OBSOLETOS



Cartas de Táticas da Era II e Era III retratam 2 forças táticas. O valor maior é para exércitos normais e o valor menor é para exércitos obsoletos.

Um exército é obsoleto se qualquer unidade no exército é 2, ou mais níveis, inferior à carta de tática.

Por exemplo, se você está usando uma tática da Era II, qualquer exército com uma unidade da Era A é obsoleto.

Um exército obsoleto tem a força tática menor discriminada na carta de tática.

Seus exércitos automaticamente formam conjuntos na forma que garantem mais força tática.

Nota: Quando determinando se o seu exército está obsoleto ou não, você considera a Era impressa na carta de tática, não a Era atual.

EXÉRCITOS DURANTE A COLONIZAÇÃO

As unidades enviadas para colonizar um território podem formar exércitos também. A força tática desses exércitos contribui para a força de colonização.

Exemplo:



Exemplo: Estas cinco unidades dão para sua civilização uma força de 6. Se você não tem tática, este é o seu estado de força.

Se sua tática atual é *Banco de Combate*, seus quatro guerreiros formam 2 exércitos. Sua unidade de cavalaria não pode estar em qualquer exército. Os 2 exércitos cada um tem força tática de +1, assim seu estado de força é 8.

Se sua tática atual é *Falange*, você forma somente um exército, mas ela tem uma força tática de +3. Seu estado de força é 9.

Você não gasta ações ou move peças fisicamente para agrupar suas unidades em exércitos. Elas se agrupam automaticamente. Só faça o cálculo e atualize seu estado de força.

Exemplo:



Se a sua tática atual é *Exército Defensivo*, você pode formar somente um exército. Você não pode formar sem incluir a unidade de infantaria da Era A, assim ela estará obsoleta. E contribui +3 para seu estado de força.

Se a sua tática atual é *Artilharia Móvel*, você pode formar dois exércitos. A unidade de cavalaria da Era I não está obsoleta quando usada com a tática da Era II, então cada exército contribui o número maior impresso na carta. A contribuição deles é de +10.

Se sua tática atual é *Conquistadores*, você pode formar dois exércitos. Um deles tem uma unidade de infantaria da Era A, então ela está obsoleta. A outra não está obsoleta. O exército obsoleto tem força tática de +3, e o outro tem força tática de +5. O total da contribuição é +8.

Em cada caso, a contribuição do exército é em adição a força base de 18 que você ganha das suas unidades.

Você tem *Conquistadores* como sua tática atual e estas unidades disponíveis para enviar. Se você enviar unidades suficientes, elas poderão formar um exército e aumentar sua força de colonização.

Se você enviar os dois cavaleiros e o Espadachim, sua força de colonização será 11: as unidades contribuem 6, e o exército tem uma força tática de +5.

Se você enviar os dois cavaleiros e o Guerreiro, a força de colonização terá formado um exército obsoleto. O total será 8: as unidades contribuem 5, e exército tem uma força tática de +3. Note que o guerreiro automaticamente se juntou ao exército, mesmo que isso não fosse parte do exército quando você calculou o estado de força da sua civilização.

Enviando todas as suas unidades lhe daria uma força de colonização de 12.

FELICIDADE E TRABALHADORES DESCONTENTES

Se quer que sua população trabalhe alegremente para você, você também precisa pensar neles.

Durante a partida, você poderá aumentar seu estado de felicidade de várias formas, normalmente construindo específicas construções urbanas ou completando algumas maravilhas. Conforme você assim faz, seu marcador de estado de felicidade moverá ao longo do topo do seu banco amarelo. Abaixo de cada círculo do seu indicador de felicidade está uma subseção específica do seu banco amarelo. Quando a subseção estiver vazia, isto significará que você precisa de mais felicidade para manter todo mundo feliz.

Se você não tiver rostos felizes suficiente, você terá trabalhadores descontentes. Seu número de trabalhadores descontentes é igual ao número de subseções vazias à esquerda do seu marcador de felicidade.

Se o número de trabalhadores descontentes ultrapassar os trabalhadores não usados, você tem um problema. A menos que você arrume isso, você irá enfrentar uma revolta que causará você a pular sua Fase de Produção. Exemplos abaixo:

A NECESSIDADE POR ROSTOS FELIZES



Depois que você aumentar sua população uma segunda vez, subseção 1 do seu banco amarelo está vazia. Você precisa ao menos de 1 rosto feliz para manter seu povo feliz.

Você pode aumentar seu estado de felicidade (normalmente construindo algo) ou aceitar o fato de que um de seus trabalhadores estará descontente.

MUITOS ROSTOS FELIZES



Se você conseguir aumentar sua felicidade um ponto mais, tudo está certo por hora. Seu marcador de felicidade está acima da subseção vazia, e todo mundo está feliz.

UM TRABALHADOR DESCONTENTE

De outro lado, se você não der ao seu povo alguns rostos felizes, você terá um trabalhador descontente. Você pode representar isso pegando um de seus trabalhadores não usados e colocando-o no círculo acima da subseção vazia.



Este trabalhador ainda conta com um trabalhador não usado, e ele pode ser usado como se estivesse na reserva de trabalhadores. Entretanto, ele não está na reserva de trabalhadores por uma boa razão - para lembrá-lo que você tem um trabalhador descontente. Se você não tiver trabalhadores descontentes para cobrir cada rosto feliz faltante, você enfrentará uma revolta no final do seu turno, que significa que sua civilização não produzirá nada.

UMA POSSÍVEL REVOLTA

Depois na partida, você enfrenta uma situação como esta:



Você tem dois trabalhadores descontentes. Entretanto, você tem um trabalhador não usado. Isto significa que um de seus trabalhadores descontentes precisa trabalhar. Isto irá liderar para uma revolta se você não corrigir esta situação.

Quais são as suas opções?

- Você pode melhorar seu templo. Isto irá aumentar o estado de felicidade para 2, e você irá ter somente um trabalhador descontente. Seu trabalhador não usado é suficiente para cobrir o rosto feliz faltante, então você não enfrentará a revolta.
- Você pode construir um novo templo da Era I. O trabalhador no indicador de felicidade é um trabalhador não usado, então ele pode ser usado para isso. Isto irá aumentar o seu estado de felicidade para 3, que é suficiente para manter todos felizes. Você não terá trabalhadores descontentes.
- Você pode aumentar sua população. Isto irá lhe dar um trabalhador a mais, sem esvaziar a subseção 4. Você ainda tem dois trabalhadores descontentes, mas agora você tem um segundo trabalhador não usado. Você coloca ele no segundo rosto feliz faltante para mostrar que este trabalhador descontente não supera os trabalhadores não usados. Não haverá rebelião neste turno, mas você deverá encontrar uma solução mais permanente. Se você aumentar sua população novamente, você esvaziará outra subseção e o novo trabalhador irá diretamente para o espaço do rosto feliz.
- Você também pode pegar um trabalhador não usado destruindo uma fazenda, mina ou construção urbana, ou dispersando uma unidade militar. Esta não é uma boa opção.
- Deixar como está e aceitar a revolta é a pior opção, e você será forçado a fazer isso só raramente.

SEQUÊNCIA DE FINAL DE TURNO

Conforme sua civilização cresce, todos os passos da sua Sequência de Final de Turno se tornam relevantes.

DESCARTAR CARTAS MILITARES EM EXCESSO



Sua quantidade de cubos vermelhos define o máximo número de cartas militares que você pode ter depois deste passo.

Se necessário, você deve descartar cartas militares de modo que o seu total não seja maior do que o número de cubos vermelhos que você tem. Elas são descartadas, viradas para baixo.

FLUINDO COM A PARTIDA

Depois que você tiver decidido quais cartas militares descartar, o resto do turno é automático. Ou seja, não requer mais decisões. O próximo jogador pode começar o seu turno assim que você termine de descartar.

É claro, se alguma coisa acontecer no turno desse jogador que interaja com a sua civilização, este turno irá precisar de uma pausa até você terminar sua Sequência de Final de Turno.

FASE DE PRODUÇÃO

REVOLTA

Fase de Produção
(ignore durante uma revolta)

Se você tem mais trabalhadores descontentes do que trabalhadores não usados, você enfrenta uma revolta e pula a Fase de Produção.

Revoltas foram explicadas nas páginas anteriores. Essencialmente, se sua está forçando pessoas infelizes a trabalhar, eles ficam doídos e param de produzir para você. Pular a sua Fase de Produção é a única consequência de uma revolta, mas é definitivamente uma consequência que você quer evitar. Um monte de coisas boas acontecem na sua Fase de Produção.

PONTUAR CIÊNCIA E CULTURA



Como sempre, avance seus contadores de pontos de acordo com seus estados de ciência e cultura.

Se, através de uma partida brilhante, seus pontos excederem a quantidade destacada na trilha de pontos, vire o contador ao contrário para mostrar que você tem essa quantidade de pontos e começou a contar novamente do zero. Por exemplo, um contador de pontos de cultura virado ao contrário no espaço 10 representa 160 pontos de cultura.

CORRUPÇÃO



Corrupção acontece se você tentar empilhar muitos alimentos e recursos. Uma maravilha inacabada pode também contribuir para corrupção. Quando há alimentos ou recursos sobrando, alguém sempre acha um jeito de fazê-los desaparecer.

Se um ou mais números negativos no seu banco azul estiver descoberto, o número descoberto mais à esquerda é a quantidade de corrupção que você encontra. Se todos eles estão descobertos, não há corrupção.

Você não enfrenta corrupção se tiver, pelo menos, 11 cubos azuis no seu banco azul.

Exemplo:



Neste caso, você enfrenta corrupção de -4.

Durante este passo, você perde recursos igual a sua corrupção. Se você não tem essa quantidade de recursos, você perde todos os seus recursos e faz a diferença perdendo alimentos.

Em outras palavras, você move cubos azuis representando essa quantidade de recursos da sua carta de tecnologia de mina para o banco. E se você não tem suficiente, você move cubos azuis da carta de tecnologia de fazenda. Não se esqueça que este cubo azul pode representar mais do que 1 🏠 se ele estiver numa carta de tecnologia de nível maior.

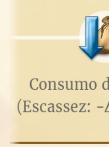
Dica: Você pode evitar corrupção através de um bom planejamento, pegando cartas que lhes deem mais cubos azuis, e especialmente desenvolvendo tecnologias avançadas de fazendas e minas. Cartas de tecnologia de níveis maiores podem guardar mais alimentos e recursos enquanto usam menos cubos azuis.

PRODUÇÃO DE ALIMENTOS



Como sempre, para cada trabalhador em uma tecnologia de fazenda, mova um cubo azul do seu banco azul para a carta. Um trabalhador em uma carta de nível superior continua podendo produzir somente um cubo azul, mas o cubo valerá mais alimentos.

CONSUMO



Consumo aumenta conforme o banco amarelo se esvazia.

Se um ou mais números negativos no seu banco amarelo estiverem descobertos, o número descoberto mais à esquerda é a quantidade de alimento armazenada que sua civilização consome. Se todas estiverem cobertas, não haverá consumo.

Exemplo:



Neste caso, você consome 3 alimentos durante a Fase de Produção.

Você deve pagar essa quantidade de alimento. Se você não tem o suficiente, pague tudo que puder e perca 4 pontos de cultura para cada 🏠 que você não pagar.

Nota: É improvável que você venha enfrentar falta de comida no começo da partida. Consumo acontece depois da produção de alimento, então você deve ter o suficiente, a não ser que você fez alguma coisa imprudente como destruir todas as suas fazendas. Depois, entretanto, consumo aumenta. Se isso superar sua produção de alimento, você pode tentar arrumar o problema.

PRODUÇÃO DE RECURSO



Como sempre, para cada trabalhador na tecnologia de mina, mova um cubo azul do seu banco azul para esta carta. Um trabalhador em uma carta de nível superior continua produzindo somente um cubo azul, mas o cubo valerá mais recursos.

RESUMO – BANCO AZUL

- Seu banco azul guarda cubos azuis.
- Algumas cartas e efeitos podem alterar seu número de cubos azuis. Você pega um cubo azul da caixa ou o devolve para a caixa somente em casos especiais.

- Durante sua Fase de Produção, você move o cubo azul do seu banco azul para suas cartas de tecnologia de fazenda e mina, um cubo azul para cada cubo amarelo na carta.
- Um cubo azul em uma carta de tecnologia de fazenda ou mina representa a quantidade de alimentos ou recursos mostrada na parte inferior da carta.
- Cubos azuis podem representar alimentos ou recursos mesmo se a carta não tiver trabalhadores.
- Você paga alimentos ou recursos movendo cubos azuis de volta para o banco azul.
- Quando paga, você está autorizado a fazer troca movendo um cubo para uma carta de valor menor ou trocando um cubo em uma carta de valor maior para múltiplos cubos de valores menor.
- Você nunca faz troca movendo cubos da carta de valor menor para as de valor maior.
- Cubos azuis também são colocados em maravilhas inacabadas para representar a conclusão de cada fase.
- O banco azul é sempre preenchido da esquerda para a direita. Se um número vermelho é descoberto, é a corrupção da sua civilização.
- Corrupção não tem efeito até sua Fase de Produção. Durante o passo da corrupção, você deve pagar a quantidade de recursos. Se você estiver sem, deve pagar a diferença pagando alimentos.

COMPRA DE CARTAS MILITARES



Compre 1 carta militar do monte atual de cartas militares para cada ação militar não usada. Você as compra mesmo se o resultado de suas cartas exceder o seu limite de mão. Você nunca pode comprar mais de 3 cartas dessa forma.

Se você tem mais do que 3 ações militares não usadas, você compra somente 3 cartas militares.

Se o monte atual militar esgotar, embaralhe as cartas militares da Era correspondente para formar um novo monte militar.

Em sua primeira partida não usamos cartas da Era III; assim na Era III, você não compra cartas.

RESUMO – CARTAS NA MÃO

- Seu limite de mão para cartas civis é o seu número de cubos brancos.
- Você não está autorizado a pegar uma carta civil na mão se você já está no seu limite de mão.
- Entretanto, mesmo que você esteja no seu limite de mão você ainda pode pegar uma maravilha. Maravilhas vão direto para o jogo sem entrar na sua mão.
- Seu limite de mão para cartas militares é o seu número de cubos vermelhos.
- Ao contrário do limite das cartas civis, seu limite de mão das cartas militares nunca previne você de comprar cartas militares.
- Você somente verifica seu limite de cartas militares durante o primeiro passo na Sequência de Final de Turno. Se você exceder o limite neste momento, você deve descartar até o limite.
- Depois na sequência, quando você comprar novas cartas militares, você pode exceder esse limite de novo.

RECOMPOR AÇÕES



O último passo do seu turno é mover todas as ações gastas de volta para sua carta de governo.

FINAL DE UMA ERA

A Era antiga chega ao fim e uma nova Era começa trazendo novas oportunidades para suas gloriosas civilizações.

FINAL DA ERA A

A Era A termina imediatamente quando o jogador inicial preenche a fila de cartas pela primeira vez, como descrito na página 8.

NOVO MONTE ATUAL

Você colocou o monte civil da Era I e o monte militar da Era I no tabuleiro da Era atual. Eles se tornam os montes atuais. Nada mais acontece no final da Era A.

FINAL DA ERA I

Quando o monte civil da Era I se esgota, a Era I termina. Isto pode acontecer no turno de qualquer jogador, enquanto ele estiver preenchendo a fila de cartas.



Quando o monte civil se esgota, a ilustração no tabuleiro é revelada. A mesma lembra você dos passos no final de uma era. Os passos se aplicam a todos os jogadores.



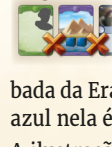
Isto significa que se um monte da Era I se esgota, as cartas da Era A se tornam antiquados.

DESCARTANDO CARTAS ANTIQUADAS



Os jogadores descartam todas as cartas antiquadas de suas mãos.

REMOVENDO LÍDERES ANTIQUADOS E MARAVILHAS INACABADAS



Qualquer um que ainda tenha um líder da Era A deve remover o líder de jogo. Qualquer um com uma maravilha inacabada da Era A deve remove-la de jogo. (Qualquer cubo azul nela é devolvido para o banco azul do jogador).

A ilustração também lembra você de remover pactos antiquados, mas você não tem pactos em sua primeira partida.

Todas as outras cartas, incluindo maravilhas completas, permanecem em jogo, independente da sua Era.

PERDENDO CUBOS AMARELOS



Finalmente, todos os jogadores devolvem dois cubos amarelos de seus bancos amarelos para a caixa. Isto representa o fato de que sua população se torna mais exigente a medida que avançam as Eras. Civilizações avançadas esperam mais pão e circo.

Dica: Planeje adiante para o final da Era. Civilizações que ignora a produção de alimentos ou rostos felizes estarão em um sério problema.

NOVO MONTE ATUAL

A Era I agora acabou e a Era II começa. Embaralhe o monte civil da Era II e coloque-o no tabuleiro de Era atual. Agora é o novo monte civil de era atual. Se a fila de cartas não estiver completamente preenchida quando o velho monte se esgotou, preencha os espaços vazios com cartas da Era II.

Remova o monte militar da Era I do tabuleiro de Era atual. Embaralhe o monte militar da Era II e coloque-o no lugar. Ele é agora o monte militar de Era atual.

Nota: Cartas nos montes atuais e futuro de eventos não são afetadas pelo final de uma Era.

FINAL DA ERA II



A Era II termina quando o monte civil da Era II se esgota. Isto funciona da mesma forma que o final da Era I, exceto que agora as cartas da Era I se tornam antiquadas:

- Os jogadores descartam todas as cartas da Era I em suas mãos.
- Remova os líderes da Era I e as maravilhas inacabadas da Era I de jogo.
- Cada jogador perde 2 cubos amarelos.

SEM MONTES ATUAIS

A Era II termina e a Era III se inicia. Em sua primeira partida, não há cartas da Era III, então remova o monte militar da Era II e deixe o tabuleiro de Era atual vazio.

De agora em diante, nenhuma carta poderá ser colocada na fila de cartas. Jogadores continuam removendo e deslizando as cartas restantes para a esquerda, mas os espaços à direita ficarão vazios. Ninguém poderá comprar mais cartas militares.

A ÚLTIMA RODADA (RONDA)

Depois da Era II terminar, cada jogador deve ter ao menos mais um turno. Isso depende de quem foi o primeiro jogador no começo da partida.

- Se a Era II termina durante o turno do primeiro jogador, esta rodada será a última do jogo.
- Caso contrário, você terminará esta rodada e a próxima rodada que será a última do jogo.

Em qualquer caso, o jogador à direita do jogador inicial jogará o último turno da partida, assim todos terminarão depois do mesmo número de turnos.

RESUMO – BANCO AMARELO

- Seu banco amarelo guarda cubos amarelos.
- Algumas cartas e efeitos podem alterar seu número de cubos amarelos. Você pega o cubo amarelo da caixa ou o devolve para a caixa nesses casos especiais.
- Você também devolve dois cubos amarelos para a caixa no final das Eras I e II (e Era III no jogo completo).
- Um cubo amarelo fora do seu banco amarelo é um trabalhador. Veja *Resumo – Trabalhadores* na página 14.
- Para transformar um cubo no seu banco amarelo em um trabalhador, você realiza a ação “aumentar população”. O custo de alimento é dado pelo número branco logo abaixo da seção de onde você pegou o trabalhador. Ele vai para sua reserva de trabalhadores.
- Trabalhadores voltam para seu banco amarelo somente quando você sacrifica unidades para colonização, ou quando um efeito determina que você diminua sua população.
- Cubos amarelos em seu banco amarelo não são trabalhadores. Eles são parte de um sistema de escrituração. O banco amarelo é esvaziado da direita. Quando a seção é esvaziada, um número vermelho negativo é revelado. Este é o consumo da sua civilização.
- Consumo não tem efeito até a Fase de Produção. Durante o passo do consumo, você deve pagar essa quantidade em alimentos. Se você não tiver, você deve pagar 4 🏠 para cada 🏠 faltante.
- Acima de cada subseção está um número com um rosto feliz. Se essa subseção está vazia, sua civilização precisa dessa quantidade de rostos felizes. Se você tiver menos, o número da subseção vazia à esquerda do marcador de felicidade é o seu número de trabalhadores descontentes. Veja Felicidade e Trabalhadores Descontentes na página 19.

RESUMO – DESCARTANDO CARTAS

- Cartas civis são descartadas viradas para cima.
- Cartas civis que são descartadas ou removidas do jogo nunca entrarão em jogo novamente. Você pode devolvê-las para a caixa.
- Cartas militares são descartadas viradas para baixo.
- Cartas militares jogadas e descartadas são ordenadas pelos seus versos. Se o monte militar para a Era atual se esgotar, as cartas descartadas da Era são embaralhadas para formar um novo monte.
- Eventos de não-território são colocados nos eventos passados depois de serem resolvidos. Eles não entrarão em jogo novamente.

FINAL DO SEU PRIMEIRO JOGO

O jogo termina quando o último jogador (o jogador à direita do jogador inicial) termina seu turno. Então é o momento da pontuação final.

PONTUAÇÃO FINAL

No final do seu primeiro jogo, cada jogador ganha pontos de cultura extra para as realizações das civilizações:

- Ganhe 1 de cultura para cada tecnologia sua de Era I e 2 cultura para cada tecnologia sua da Era II. Seu governo conta duas vezes.
- Ganhe cultura igual ao seu estado de ciência.
- Ganhe cultura igual ao seu estado de força.
- Ganhe cultura igual ao seu estado de felicidade.
- Ganhe cultura igual a sua produção de alimentos ou recursos. (Conte quanto de alimento e recursos seus trabalhadores produzem durante a fase de produção. Ignore corrupção e consumo).
- Ganhe 3 de cultura para cada uma de suas colônias.
- Ganhe 6 de cultura para cada de suas maravilhas completas da Era II.

Verifique a lista de pontuação passo a passo, dando a cada jogador a chance de contar a quantidade correspondente de pontos.

Nota: Esta lista se aplica somente para sua primeira partida. O jogo completo tem um diferente sistema para contagem de final de jogo.

O VENCEDOR

O jogador com mais pontos de cultura é o vencedor.

Em caso de empate, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

Mas o que é mais importante é que você terminou sua primeira partida de *Through the Ages*. Da próxima vez, você estará pronto para jogar o jogo completo.

O jogo completo será como sua primeira partida, mas com novas cartas para descobrir na Era III e mais oportunidades para interagir com suas civilizações rivais.

ERA III

No jogo completo, a Era III é uma era completa assim como as Eras I e II.

Depois de resolver o final da Era II, embaralhe os montes civil e militar da Era III e os coloque no tabuleiro de Era atual como o monte da Era atual. O jogo continua por mais uma Era.

A Era IV é a Era do final do jogo. Ela funciona da mesma forma que o final da Era na sua primeira partida:

- Quando o monte civil da Era III esgotar, as cartas da Era II na mão são descartadas, líderes da Era II, maravilhas inacabadas, e pactos são removidos do jogo. Cada jogador perde 2 cubos amarelos. A Era IV começa. Não há monte de Era atual.
- Se a Era IV começar durante o turno do primeiro jogador, este será a última rodada. Caso contrário, a rodada seguinte será a última.

MARAVILHAS DA ERA III



Maravilhas da Era III têm efeitos de uma vez que são resolvidos assim que eles são completados. Você ganha uma certa quantidade de pontos de cultura baseado em suas outras cartas e trabalhadores em jogo. Alguns desses têm notas no *Apêndice* no verso do *Código de Leis*.

FASE POLÍTICA

Você joga o jogo completo com todas as cartas militares. O monte agora inclui agressões, guerras e pactos. Estes dão a você novas opções em sua Fase Política. Você também tem a opção de desistir se você estiver perdendo feio.

As regras completas para jogar estas cartas podem ser encontradas na página 4 do *Código de Leis*. Guerras são resolvidas uma rodada após elas serem jogadas, como explicado na página 3 do *Código de Leis*. Agora que você entendeu o resto do jogo, você não terá problemas para entender estas regras.

Aqui, nós iremos lhe dar apenas um breve resumo.

PARTE MILITAR DO JOGO

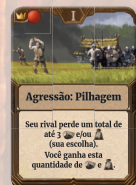
Militar é uma importante parte do jogo. É difícil de ganhar puramente através da força militar, mas é muito possível de perder o jogo de você ignorar isso.

EVENTOS



Mesmo que os jogadores não sejam muito agressivos, a civilização mais forte terá benefícios e a mais fraca irá sofrer dos eventos relacionados com força. Para sair na diante, é suficiente fazer sua civilização ligeiramente mais forte do que as outras em cada turno.

AGRESSÕES



Se outro jogador se tornar significativamente mais forte do que você, ele jogará uma agressão contra você. Agressões são jogadas com ações políticas. O atacante deve também gastar algumas ações militares.

Para defender, você deve igualar ou exceder a força do atacante jogando cartas bônus temporários da sua mão. Uma carta de bônus será adicionada ao valor da defesa (descrito na parte superior direita da carta) para sua força. Você poderá



UNIDADES DE FORÇA AÉREA

Força aérea são um novo tipo de unidade militar que aparece apenas na Era III.

Uma unidade de força aérea contribui com sua força para seu estado de força, assim como outras unidades militares. Nenhuma tática requer força aérea, mas uma unidade de força aérea pode se juntar a qualquer exército para duplicar sua força tática. Cada unidade de força aérea pode ser designada para o máximo de um exército.

Exemplo:



FASE POLÍTICA

também descartar qualquer carta militar virada para baixo para um bônus adicional de +1. O número de cartas jogadas ou descartadas desta forma não pode exceder o número total de cubos vermelhos que você tem.

Se você não conseguir igualar ou exceder a força do atacante (ou se você decidir não fazer isso) então a agressão é um sucesso. Normalmente, o atacante rouba ou destrói alguma coisa que pertence a sua civilização.

Tente não ficar muito atrás na força, especialmente se você não tiver cartas de bônus para se defender de agressões. E inversamente, se você ficar muito à frente de seu oponente, pode ser uma boa ideia atacar.

Dica: Civilizações são especialmente vulneráveis depois que elas colonizam territórios, como elas acabaram de sacrificar unidades militares e possivelmente gastaram cartas de bônus.

GUERRAS



Talvez você esteja cansado de continuar a corrida armamentista. Você está muito atrás e nem mesmo cartas de bônus pode lhe salvar, e você decide que ficar vulnerável a agressões é um preço que você tem que pagar para focar em atividades mais civilizadas.

Talvez isto seja uma boa estratégia, ou talvez você esteja enviando uma declaração de guerra.

Um jogador declara guerra durante sua Fase Política, mas ela não é resolvida imediatamente. Ambos os jogadores têm um turno para aumentar sua força, embora o jogador que declarou guerra já tenha gasto ações militares na declaração e não pode ter tantas sobrando. A guerra será resolvida no começo do próximo turno do atacante.

Ao contrário de agressões:

- Nenhum jogador ganha bônus de força por jogar cartas de bônus ou descartar cartas militares. Só contam as cartas que já estão na mesa.
- Na guerra, cada lado pode ser vencedor e infligir as penalidades sobre a civilização perdedora. (Em

Todas estas unidades contribuem para seu estado de força. Adicionalmente, sua tática permite você a formar três exércitos. Normalmente, uma força tática de um exército é +2, mas dois deles também têm unidade de força aérea, o que duplica sua força para +4. Todos juntos, os exércitos contribuem com força tática de +10.



A tática *Conquistadores* é ainda melhor. Você forma dois exércitos. Um deles tem uma unidade de guerreiro, então está obsoleta. Cada exército tem uma força aérea, o que duplica a força tática. A obsoleta lhe dá +6. A outra lhe dá +10. Juntas contribuem +16 para seu estado de força, em adição ao total de força de suas unidades individuais.



Se você trocar para *Tropas de Choque*, isto poderá não ser melhor do que *Conquistadores*. Você agora tem apenas um exército. E tem uma unidade da Era I, então ele está obsoleto. Mesmo com a unidade de força aérea duplicando sua força, terá força tática de apenas +12. A outra unidade de força aérea não estará em nenhum exército (mas ainda contribui 5 para seu estado de força, assim como aquela no exército). De outro lado, se você melhorar um desses seus cavaleiros, o exército no estará mais obsoleto. Você ganharia +22 de um exército!

FASE POLÍTICA

uma agressão, se o atacante não ganhar, a carta não terá efeito).

- A severidade das penalidades depende da diferença entre as forças dos dois lados. (Não importa se você perdeu uma agressão por 5 ou por 20. Na guerra, isso realmente importa).

Dessa forma, ignorando sua parte militar completamente pode não compensar porque outros jogadores podem declarar guerra contra você.

Por outro lado, se você ver outro jogador ficando muito atrás na força, você pode considerar declarar guerra. Mas seja cauteloso. A civilização com uma economia forte pode ser capaz de melhorar significativamente seu estado de força em turno. Você não quer perder a guerra que você declarou.

PACTOS

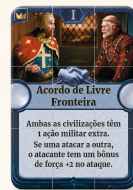
Pactos são usados apenas em partidas de 3 ou 4 jogadores.

Em partidas de 2 jogadores, remova elas do monte militar antes do jogo começar.

Pactos adicionam um pouco de diplomacia e cooperação ao seu jogo. Como sua ação política, você pode oferecer um pacto para outro jogador. Este jogador poderá aceitar ou recusar isto. Se o jogador aceitar, o pacto toma efeito e permanece em jogo. Se o jogador recusar, o pacto é devolvido para a sua mão. Isto termina sua Fase Política, mas você poder tentar novamente depois.

Nota: Você não deve contornar essa regra discutindo o pacto antes de você oferecê-lo.

Você pode tomar parte em mais de um pacto, mas só pode ter um pacto em sua área de jogo. Se você oferecer um novo pacto e o jogador aceitar, qualquer pacto em sua área de jogo é cancelado automaticamente. Você pode também usar sua ação política para cancelar qualquer pacto do qual você faça parte. Pactos também deixam o jogo automaticamente se os mesmos se tornarem antiquados no final de uma Era (assim como líderes e maravilhas inacabadas).



Alguns pactos são simétricos, e ambos os jogadores se beneficiam. Mas este benefício pode ser uma faca de dois gumes. É bom ter uma fronteira aberta com outra civilização até que ela decida atacar você. É bom para cooperação ou pesquisa científica até que outra civilização gaste todos os seus pontos de ciência.



Alguns pactos podem ser levemente assimétricos, mas complementares. Você só precisa achar um parceiro que esteja sem aquilo que você tem a oferecer.



Outros pactos são fortemente assimétricos, onde um jogador oferece algo para outro em troca de paz ou proteção. Se você está fraco, você pode oferecer tal pacto para encorajar uma civilização mais forte a deixar você em paz. Por

FASE POLÍTICA

Assim como sua primeira partida, o jogo completo termina quando o jogador à direito do jogador inicial termina seu último turno.

A lista da pontuação final da primeira partida não se aplica aqui. Ao invés, somente alguns aspectos de sua civilização serão pontuados. Os jogadores decidem a pontuação final durante a preparação dos eventos da Era III.

PONTUAÇÃO FINAL

No final do jogo, pegue todos os eventos da Era III remanescentes nos montes de evento atual e futuro e os resolva um por vez. A ordem não é importante.

Nota: Eventos de Eras antigas não têm efeito na pontuação final.

EVENTOS DA ERA III

Cada evento da Era III descreve uma forma da civilização ganhar pontos de cultura. Eventos da Era III podem ser revelados e resolvidos durante o jogo.

outro lado, se você está forte, pode ser que você esteja habilitado a usar tal pacto para extorquir um benefício de uma civilização mais fraca. Quando você oferece um pacto assimétrico, você indica qual lado você será. O outro jogador pode pegar a oferta ou deixá-la.

Nota: A menos que um pacto especificamente diga, ele não previne as partes de se atacarem entre si. E a menos que diga o contrário, o pacto permanece in efeito depois de um ataque.

LEMBRANDO DA PRODUÇÃO EXTRA

Você pode marcar a produção extra de certos pactos colocando um cubo vermelho da caixa na fazenda ou mina da Era A. Você pode usar este truque para marcar produções extras de outras cartas também, assim como a *Ferrovia Transcontinental*.

DESISTINDO

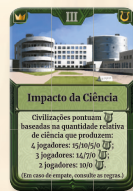
Esperamos que isso não ocorra com você, mas algumas vezes tudo dá errado. Se todo mundo está mais forte e sua economia não é boa o suficiente para

FINAL DO JOGO COMPLETO

Qualquer remanescente no monte atual ou futuro são resolvidos no final da partida. Quando você prepara um evento da Era III, você está garantindo que ele será resolvido.



A maioria dos eventos da Era III premiará cada civilização com um certo número de pontos de cultura, baseado nas cartas e trabalhadores que ele tem em jogo.



Alguns eventos da Era III dão pontos aos jogadores baseado na ordem relativa de certa estatística. No *Impacto da Ciência*, por exemplo, a notação “14/7/0” significa que o jogador com maior estado de ciência pontua 14, o jogador com o segundo maior estado pontua 7, e o terceiro não pontua nada.

COMO GUARDAR SEUS COMPONENTES



Cartas, peças, e cubos podem ser guardados na caixa como mostrado. Você pode ordenar as cartas em montes civil e militar para cada Era. Se você espera jogar a maioria de partidas de dois – ou três – jogadores, as cartas que você remove dos montes podem ser mantidas separadas, tornando mais fácil para preparar o jogo para a próxima partida.

Os tabuleiros podem ficar em cima como mostrado, começando com o tabuleiro de Era atual e terminando com os tabuleiros de cultura e ciência, que podem ser encaixar próximos entre si. Acima desses haverá espaço para os tabuleiros dos jogadores, os manuais, e as folhas de referência rápida.

Durante a partida, os cubos brancos, vermelhos, amarelos e azuis não usados durante a preparação podem ser deixados na caixa, de onde eles podem ser facilmente recuperados quando necessários.

Se você preferir manter suas cartas em sleeves, nós recomendamos guardá-las de lado, conforme mostrado abaixo.



O QUE HÁ DE NOVO NA NOVA HISTÓRIA

Through the Ages está sendo impresso desde 2006. *Uma Nova História da Civilização* é uma nova edição – um balanceamento baseado em nove anos de feedback de jogadores que amaram o jogo original. Nós fizemos bastante melhorias. Jogadores que conhecem *Through the Ages: Uma História da Civilização* estarão aptos a jogar esta nova versão após lerem este resumo das mudanças.

As referências nesta seção são para as páginas no *Código de Leis*, que é um manual complementar para o jogo. Ele é designado para fazer mais fácil procurar por detalhes de regras particulares rapidamente.

CARTAS ALTERADAS

Muitas cartas foram mudadas, e não somente a ilustração. Leia atentamente elas quando você jogar sua primeira partida com esta nova edição. Algumas têm mais detalhes explicados no *Código de Leis* (Apêndice p. 12).



SEQUÊNCIA DE FINAL DE TURNO

A nova Sequência de Final de Turno inclui várias mudanças. A sequência completa está impressa no seu tabuleiro de jogador, então você rapidamente aprenderá a nova ordem sem a necessidade de consultar o manual.

CORRUPÇÃO

Corrupção agora é resolvida antes da produção de alimentos e recursos. Isto torna mais fácil de dizer se você está a perigo de enfrentar corrupção e mais fácil de planejar uma eficiente Fase de Ação. Você não mais precisará imaginar como seu banco azul se parecerá depois da produção e consumo.

Três quadrados no banco azul têm um número vermelho negativo. Se um ou mais desses quadrados estiverem vazios durante seu passo de corrupção, o número negativo descoberto mais à esquerda será a sua corrupção. Você perde recursos igual a esta quantidade. Se você não tiver recursos suficientes, perca todos que tiver e perca alimentos para cobrir a diferença (*Fase de Produção* p. 6).

Para manter a quantidade apropriada de tensão entre a produção e corrupção, o número de cubos azuis foi diminuído para 16. (*Tabuleiro de Jogador* p. 2).

DESCARTANDO CARTAS MILITARES EM EXCESSO

Cartas militares em excesso são descartadas depois da Fase de Ação ao invés de antes. Isto permite você a jogar a carta tática antes do momento de descarte. Também, se você aumentar suas ações militares, você imediatamente toma vantagem de ter aumentado seu limite de mão.

Entretanto, a principal razão desta mudança é manter a fluidez da partida. É mais fácil de decidir quais cartas manter depois que você tenha jogado seu turno. (*Descartando Cartas Militares em Excesso* p. 6).

COMPRANDO CARTAS MILITARES

Comprar cartas militares não é mais parte da produção, então não é pulada em caso de Revolta. (*Comprando Cartas Militares* p. 6).

RECOMPONDO AÇÕES

Recompor ações agora é oficialmente parte de sua Sequência de Final de Turno. (*Recompondo suas Ações* p. 6).

LÍDERES

SUBSTITUINDO UM LÍDER

Assim como antes, se você tem um líder em jogo quando você joga um novo líder, o antigo deve deixar o jogo. Mas agora você também ganha 1 ação civil de volta. Isto se aplica somente quando você já tenha um líder em jogo. (*Jogando um Líder* p. 5).

ESTADOS DE CIVILIZAÇÃO

SEM LIMITES

Seus estados de cultura, ciência, e força não têm um limite superior. Também não há limite para quantos pontos de ciência e cultura você pode ter. Você pode controlar o fluxo como você preferir. Os contadores e marcadores são designados para serem virados ao contrário para indicar que você está na segunda passagem sobre uma determinada trilha.

Seus estados e pontos continuam não podendo ficar abaixo de 0. E seu estado de felicidade (número de rostos felizes) continua sempre entre 0 e 8 (*Estados* p. 10).

TÁTICAS

PADRÃO DE TÁTICAS

Cada jogador tem um padrão de tática para marcar sua tática atual (*Componentes de Jogador* p. 2).

JOGANDO TÁTICAS

Táticas podem ser jogadas como na versão original – por 1 ação militar durante sua Fase de Ação. A carta vai para sua área de jogo e é marcada pelo seu padrão de tática. Nós chamamos isto de tática exclusiva. (*Jogando Uma Tática* p. 6).

TORNANDO TÁTICAS DISPONÍVEIS

Sua tática não fica exclusiva por muito tempo. No começo do seu turno, antes da sua Fase Política, mova qualquer carta de tática exclusiva da sua área de jogo para a área de táticas comum no centro do tabuleiro militar. Pelo resto da partida, qualquer jogador poderá copia-la. (*Tornando Táticas Disponíveis* p. 3).

COPIANDO TÁTICAS

Durante sua Fase de Ação, você pode pagar 2 ações militares para copiar qualquer tática na área de táticas comum. Coloque seu padrão de tática sobre ela para indicar que agora é a sua tática atual. Uma carta pode ter vários padrões. Você pode jogar ou copiar uma tática somente uma vez por turno. (*Copiando uma Tática* p. 6).

AGRESSÕES

SEM SACRIFÍCIO

Nem o atacante nem o defensor estão permitidos sacrificar unidades durante uma agressão. Ao invés, nós criamos uma nova forma de se defender que não prejudica muito a posição do defensor.

DEFENDENDO

O defensor pode jogar cartas de bônus de defesa, como antes. Em adição, o defensor pode descartar qualquer carta militar virada para baixo para um bônus imediato de +1 na força. O número total de cartas jogadas ou descartadas na defesa não pode exceder o total de ação militar do defensor. (*Jogando uma Agressão* p. 4).

GUERRAS

SEM SACRIFÍCIO

Nenhum dos lados é permitido sacrificar unidades em guerra. No jogo original, sacrificando muitas vezes levou a enormes conflitos onde ambos os lados sacrificavam todo o seu poderio militar no final do jogo, deixando-os vulneráveis para ataques de outros jogadores. (*Resolvendo a Guerra* p. 3).

VARIANTES

Se o jogo completo for muito longo ou muito agressivo para sua reserva, você poderia tentar uma dessas variantes. Elas são projetadas para garantir que o jogo ainda seja envolvente. Entretanto, como as cartas são balanceadas para o jogo completo, certas cartas ou combinações podem ser mais fracas ou fortes do que o normal.

JOGO CURTO

Para aproveitar a experiência completa em um curto espaço de tempo, tente esta variante. Você joga somente duas Eras, mas por outro lado usa as regras completas, incluindo agressões, guerras e pactos.

PREPARAÇÃO

Prepare como se fosse para uma partida completa. Em adição:

- Pegue todos os eventos do monte militar da Era III para fazer um monte de eventos de final de jogo. Embaralhe o monte e distribua dois eventos para cada jogador. Jogadores mantêm elas perto de seu tabuleiro de jogador, viradas para baixo. Eles não podem olhar até o final da Era I.
- Pegue mais três eventos da Era III virados para cima. Coloque-os onde todos possam ler.
- Pegue uma carta de *Guerra por Cultura* do monte da Era III e coloque virado para cima no tabuleiro, próximo às três cartas de evento.
- O restante do monte militar da Era III e as cartas civis da Era III não são usadas.

GUERRAS

Quando você declara uma guerra, você deve pagar a carta de guerra de sua mão, normalmente, mas você pode decidir se


você está declarando a guerra impressa na sua carta ou a guerra impressa na carta de *Guerra por Cultura*. Se você declarar guerra da Era III, você paga as ações militares ao invés. Quando a guerra é resolvida, sua carta é descartada. A opção para substituir a guerra com a guerra da Era III é sempre disponível, mesmo quando ela acabou de ser usada e ainda não resolvida.

FINAL DA ERA I

No final da Era I, todos os jogadores olham para suas cartas de evento da Era III. Cada jogador descarta uma delas virada para baixo e mantém a outra. Ninguém poderá olhas para as cartas mantidas pelos outros jogadores nem as descartadas.

PONTUAÇÃO FINAL

No final da partida:

- Cada jogador ganha 6  para cada maravilha de Era II que completou.
- Pontua os três eventos públicos revelados da Era III.
- Embaralha os eventos da Era III escolhidos pelos jogadores e resolve um por um.

JOGO PACÍFICO

Se você gosta de jogos sem guerras ou agressões, tente a variante pacífica.

Para jogar uma partida pacífica, simplesmente remova todas as agressões, guerras e pactos dos montes militares. (se você realmente gosta de pactos, você pode manter os quatro que não se refira a ataques).

A parte militar do jogo ainda é relevante para colonização e para eventos baseados na força. Se você quiser que sejam mais relevantes, tente o seguinte:

VARIANTE DE CONFLITOS GLOBAIS

Quando a Era I, Era II e Era III terminam, um conflito global ocorre. Cada civilização pontua cultura igual à diferença entre a sua força e a força da civilização mais fraca. Assim a civilização mais fraca não irá pontuar.

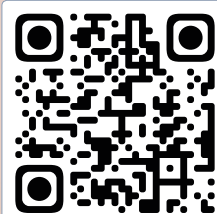
MAIS VARIANTES

Existem mais variantes no manual do jogo original, e outras que estão sendo desenvolvidas por jogadores durante anos. Entretanto, elas são usadas raramente. Desenvolvendo essa edição, nos concentramos no balanceamento e testes de jogo para o jogo completo sem modificações.

É claro, se houver uma variante que você goste, você ainda assim pode usá-la com a versão desse jogo.

As mudanças que nós fizemos para essa versão foram baseadas naquilo que nós e nossos testadores gostaram mais. Mas se você preferir alguns aspectos da regra antiga (por exemplo, sacrificar nas guerras) você pode incluí-las nas suas regras caseiras. Se divertir jogando o jogo é mais importante do que um perfeito equilíbrio.

Você pode também conferir ThroughtTheAges.com. Se uma boa variante surgir e for aprovada pelos jogadores, podemos torná-la oficial e publicá-la no site.



www.throughttheages.com