

Wpływ Kart Rozwoju

Jeśli gracz posiada kartę rozwoju która zwiększa obrażenia, dotyczy to tylko właściciela tej karty. Tak samo ochrona którą daje karta rozwoju dotyczy tylko właściciela karty. Z tego powodu możliwa jest sytuacja kiedy główna ofiara nie otrzyma obrażeń, a ofiary dodatkowe tak. Efekty Kart Rozwoju na katastrofy łączą się.

W tej fazie nie wykonuje się sprawdzenia ani rozstrzygnięcia nadmiarowej populacji, konfliktu lub zaopatrzenia miast nawet jeśli efekty katastrofy sugerują takie posunięcie albo wyraźnie łamią zasady.

Nie wystarczająca liczba jednostek, miast lub zasobów w skarbcu

Jeśli z jakiegoś powodu, np. w wyniku działania katastrofy, gracz nie jest w stanie utrzymać wystarczającej ilości jednostek, miast, zasobów ze skarbcu, kart towarów lub konkretnych jednostek usuwa ich tyle ile jest w stanie, a resztę ignoruje.

Przykład: Gerart musi zredukować 3 miasta ale na planszy posiada tylko 2, więc redukuje je oba.

W rzadkich przypadkach kiedy gracz stosując się do wymagań karty będzie musiał usunąć większość ilości „zasobów”, musi to zrobić.

Przy rozpatrywaniu katastrof szczegóły tutaj opisane mają pierwszeństwo przed zasadami ogólnymi.

Karta pomocy nie dostarcza wszystkich informacji na temat katastrof, służy jedynie jako ściągawka.

Pomniejsze katastrofy



SZTORM

Otrzymujesz łącznie 2 obrażenia w obszarach przybrzeżnych i tracisz 5 jednostek ze skarbcu.



ROZTWONIONE BOGACTWO

Tracisz 10 punktów ze skarbcu.



ZAMIESZKI

Zredukuj jedno ze swoich miast i przenieś 5 jednostek ze skarbcu do zasobów.



MIASTO W OGNIU

Zniszcz jedno ze swoich miast. Możesz ochronić się przed tym efektem płacąc 10 jednostek ze skarbcu.



KONFLIKT PLEMIENNY

Otrzymujesz 5 obrażeń.



POWSTANIE

Zniszcz jedno ze swoich miast.



BANDYTYZM

Odrzuć dowolne, dwie karty towarów. Każdą kartę można ochronić przed odrzuceniem płacąc 4 jednostki ze skarbcu do zasobów. - Można użyć kart wody.



MIGRACJA

Zniszcz jedno ze swoich przybrzeżnych miast i przenieś 5 jednostek ze skarbcu do zasobów.