

Pomarańczowe pola opisują zasady ogólne.

Szare pola opisują modyfikacje zasad w zależności od ilości graczy.

## 6. Kolejność gry

### Kolejność tur

#### Tura gry

Gra toczy się w turach, podzielonych na fazy które z kolei mogą być podzielone na pojedyncze kroki. Podczas każdej fazy większość akcji wykonuje się jednocześnie lub czasami w ściśle określonej kolejności. Na koniec tury każdy gracz sprawdza czy osiągnął określone cele. Następnie rozpoczyna się nowa tura albo wyłania się zwycięzca.

#### Kolejność TH

Jeśli w trakcie gry między graczami nastąpi remis, o ile nie jest to wyraźnie opisane, rozstrzyga się go wg kolejności TH. Gracze nie muszą zawsze tego porządku - przeważnie mogą wykonać swoje ruchy aby przyspieszyć tempo gry. Niezależnie od tego gracz może nalegać aby wykonać swój ruch dokładnie w swojej fazie. We wszystkich innych przypadkach, gracz musi zachować narzucony porządek tury. Gracz nie może w żadnym przypadku rozpocząć kolejnej fazy zanim nie nadejdzie ich tura.

#### Beneficjent

Zasady w kilku miejscach mówią o "beneficjencie". Przeważnie jest to gracz który otrzymuje rolę nadzorca jakiegoś wydarzenia i zwykle jest odporny na jego negatywne efekty. W zależności od sytuacji gracz może (lub nie) zyskać na byciu beneficjentem.

Beneficjenta zwykle definiuje się jako gracza z największą ilością miast w zasobach. W przypadku remisu gracz z największą ilością żetonów w zasobach zostaje beneficjentem. Ostatecznie jeśli remis jest wciąż nie rozstrzygnięty kolejność TH decyduje kto zostaje beneficjentem. W przypadku katastrof reguły wyboru beneficjenta są bardziej szczegółowe i zostały opisane w rozdziale 8 na stronie 32.

## Kolejność faz

1. Zbieranie podatków
2. Ekspansja ludności (i spis ludności)
3. Ruch
4. Konflikty
5. Budowa miast (redukcja nadmiarowej populacji, sprawdzenie zaopatrzenia miast)
6. Nabycie kart towarów
7. Handel
8. Wybór katastrof
9. Rozpatrywanie katastrof
10. Specjalne umiejętności
11. Redukcja nadmiarowej populacji (sprawdzenie zaopatrzenia miast)
12. Nabywanie kart rozwoju
13. Postęp na torze historii

## 1. Zbieranie podatków

Kolejność: Równocześnie

### 1a. Zbieranie podatków

Za każde posiadane miasto, wszyscy gracze muszą przenieść z zasobów do skarbcza żetony w ilości równej wysokości podatków. Standardowa wysokość podatków wynosi 2 i może być zmieniona w trakcie gry dzięki niektórym kartom rozwoju. Gracze nie mogą zrezygnować ze zbierania podatków. Jeśli wszyscy gracze posiadają wystarczająco dużo żetonów w zasobach krok 1b można pominąć.

*Przykład: Jan ma 5 miast na mapie. Musi przenieść 10 żetonów z zasobów do skarbcza. Anna posiada 6 miast na mapie oraz zakupiła w poprzedniej turze kartę rozwoju Monarchia. Anna może zdecydować czy przenieść do skarbcza 12 czy 18 żetonów.*

### 1b. Zamieszki

W przypadku gdy któryś z graczy nie posiada dostatecznie dużo żetonów w zasobach aby przenieść do skarbcza wszyscy inni gracze kończą zbieranie podatków w standardowy sposób. Następnie gracz który miał za mało żetonów przenosi je wszystkie do skarbcza.