## Karty towarów

Należy zwrócić uwagę aby nie mieszać niebieskich i pomarańczowych kart towarów (talie różnią się rewersami). Pomarańczowe karty używane są tylko przy grach 12-18 osobowych.

Karty towarów dzielą sie na dwie grupy: katastrofy oraz towary.

- towary przedstawiają sprzedawane artykuły.
- na katastrofach znjduje się ilustracja, informacja o rozmiarze katastrofy oraz o mozliwości jej sprzedaży.

Towary Katastrofy

## Tor Historii (TH)

Tor historii (dalej nazywany TH) ma dwie strony. Jedna zawiera podstawowy TH, a druga zaawansowany dla bardziej doświadczonych graczy. Sugerujemy rozpoczęcie pierwszej gry na torze podstawowym. TH jest podzielony na 6 epok: kamienną, wczesnego brązu, brązu, późnego brązu, wczesnego żelaza i późnego żelaza. Gracze umieszczają swoje znaczniki na polu ze strałką po lewej, a następnie po każdej turze - jeśli gracz spełnił wymagania epoki - przesuwa go o jedno pole w prawo. Tory nie są identyczne dla wszystkich cywilizacji dlatego każdy z graczy musi zwracac uwagę wyłącznie na wymagania dotyczące jego cywilizacji.

## Kolejność TH / Kolejność pozycji

- Kolejność TH - kolejność określa miejsce wydrukowanej nazwy kultury na TH. Nie zależy od postępów w grze i jest stała. Np Saba jest zawsze przed Asyrią, a Babilon zawsze po Celtach. Pomocne są także numery cywilizacji - niższe numery mają zawsze pierwszeństwo nad wyższymi numerami.
- Kolejność wg pozycji na TH - jest wyznaczana faktyczną pozycją względem końca toru. Gracze najbardziej wysunięci w prawo są przed graczami na pozycjach wcześniejszych. Remisy rozstrzyga kolejność TH.

Jeśli w dowolnym momencie zachodzi między graczami remis który nie wiadomo jak rozstrzygnąć stosuje się kolejność TH. Np w przypadku nie rozstrzygalnego remisu pomiędzy Celtami i Babilonem, Celtowie wygrywają.

**Znacznik tury** jest używany do oznaczenia ilości rozegranych tur.