

W takim przypadku wszystkie dodatkowe ofiary (jeśli istnieją) są wybierane zanim główne ofiary poniosą konsekwencje katastrofy. Główna ofiara może zdecydować o rozstrzygnięciu efektów katastrofy wg kolejności z Toru Historii. Ofiary dodatkowe drugiej katastrofy mogą nalegać, aby najpierw rozstrzygnąć efekty pierwszej kopii, nawet jeśli są na Torze Historii wyżej niż jedna (lub więcej) z ofiar pierwszej katastrofy.

Jeśli zostają ujawnione 2 kopie katastrofy, anulowanie jednej kopii nie musi powodować usunięcia drugiej. Sprawdzenie czy druga kopia powinna być usunięta może zostać wykonane dopiero po pełnym rozpatrzeniu efektów pierwszej kopii.

Przy wyznaczaniu beneficjenta lub ofiary zbywalnej katastrofy, gracz musi wybrać gracza z obu części (bloków) mapy. Gracz może zostać zarówno beneficjentem jak i ofiarą katastrofy o tej samej nazwie.

10. Specjalne umiejętności

Ta faza jest rozpatrywana wg kolejności na Torze Historii (najbardziej zaawansowany gracz jest pierwszy). Każdy gracz który chce użyć specjalnej umiejętności musi czekać na swoją kolej.

Specjalne umiejętności

„Specjalne umiejętności” można znaleźć na następujących kartach: Diaspora, Fundamentalizm, Monoteizm, Polityka, Imperium prowincyjne, Szlaki handlowe, Doktryna religijna.

- Umiejętności te są dokładnie opisane w rozdziale 9 „Karty rozwoju - zasady szczegółowe” (strona 38),
- Specjalne umiejętności mogą zostać użyte w całości albo w ogóle,
- Specjalne umiejętności opisujące jednostki odnoszą się do miast lub/i jednostek populacji, ale nie statków,
- Umieszczanie, niszczenie lub aneksja jednostek nie uważa się za atak lub powodowanie konfliktu,
- Pomiedzy specjalnymi umiejętnościami nie wykonuje się żadnych sprawdzeń nadmiarowej populacji, zaopatrzenia miast czy konfliktów.

Obrona przed specjalnymi umiejętnościami.

Jeśli gracz posiada kartę rozwoju która mówi „Chroni przed X”, oznacza to, że gracz nie może być celem specjalnej umiejętności innego gracza o nazwie X i działanie karty nie ma wpływu na jego jednostki jeśli zostanie w jakis sposób wplątany w efekty karty.

W kolejności pozycji na Torze historii gracze decydują w jakiej kolejności i ilości użyją posiadanych specjalnych umiejętności. Gracze nie mogą wykonać swoich akcji przed nadejściem ich tury, ponieważ może to wpływać na decyzje innych graczy.

11. Usuwanie nadmiarowej populacji

Kolejność: jednocześnie

Każdy gracz musi sprawdzić i usunąć jednostki przekraczające limit populacji, a następnie sprawdzić zaopatrzenie miast. Jeśli jest to konieczne należy dokonać redukcji miast wg zasad opisanych w fazach 5b i 5c. W rzadkich sytuacjach kiedy na tym etapie wystąpi konflikt rozpatruje się go przed redukcją populacji i sprawdzeniem zaopatrzenia wg zasad opisanych w fazie 4.

12. Nabywanie kart rozwoju

Kolejność: Ta faza jest rozpatrywana wg pozycji na Torze Historii (najbardziej zaawansowany gracz jest pierwszy), remis rozstrzyga kolejność na Torze Historii. Gracze mogą wykonywać zakupy równocześnie w celu przyspieszenia rozgrywki, jednak każdy z graczy może zdecydować się czekać na swoją kolej.

Limit kart na ręce

Po tej fazie, każdy z graczy nie może posiadać na ręce więcej kart niż wynosi limit. Nie ma znaczenia czy kupował jakieś karty rozwoju czy nie. Limit kart na ręce zależy od ilości graczy:

5-11 graczy: 8 kart towarów.

12-18 graczy: 9 kart towarów.

Cechy i wyjaśnienia wszystkich kart rozwoju są opisane w rozdziale 9 „Karty rozwoju - zasady szczegółowe” (strona 38).

Każdy z graczy może nabyć dowolną liczbę kart rozwoju. Gracze mogą opłacić zakupy zestawem kart (wartość zestawu) oraz żetonami ze skarbca w dowolnej kombinacji. Należy pamiętać, że zawsze na koniec tej fazy żaden z graczy nie może przekraczać limitu kart na ręce. Nawet jeśli gracz nie zakupi żadnych kart rozwoju musi on odrzucić karty przekraczające limit.