

- Broniący się gracz wymienia żeton miasta na 6 żetonów jednostek ze swoich zasobów. Jeśli nie posiada wystarczająco dużo żetonów umieszcza na planszy tyle ile pozostało mu w zasobach (nawet, jeśli jest to 0). Tylko w sytuacji, kiedy obrońca ma niewystarczającą ilość jednostek **i jednocześnie** atakuje inne miasto w tej samej turze, może zdecydować, aby poczekać do rozstrzygnięcia swojego ataku. Może zrobić to tylko raz na turę.

- Następujący po tym konflikt jednostek jest rozstrzygany dokładnie tak samo jak zwykły konflikt.
- W wyniku udanego ataku, atakujący gracz może zabrać z ręki broniącego się gracza losowo wybraną kartę towarów. Jeśli obrońca nie posiada żadnych kart na ręce, atakujący gracz nie otrzymuje żadnej karty. Obaj gracze nie mogą informować innych, jaka karta zmieniła właściciela.
- W wyniku udanego ataku, atakujący gracz może przesunąć do 3 żetonów z zasobów do skarbcza. Atakujący nie wpływa w żaden sposób na skarbiec broniącego się gracza.

Atakowanie pirackich miast.

Jeśli uda się zaatakować pirackie miasto zastępuje się je 6 żetonami barbarzyńców. Atakujący nie może wylosować żadnej karty towaru, ale wciąż może przesunąć do 3 żetonów do skarbcza.

5. Budowa miast

Ta faza jest podzielona na 3 kroki:

- 5a. Budowa miasta,
- 5b. Usunięcie nadmiarowych jednostek,
- 5c. Sprawdzenie utrzymania i redukcja miast bez utrzymania.

Wszyscy gracze muszą wykonać wszystkie 3 kroki w tej kolejności. Wszyscy gracze wykonują swoje akcje jednocześnie, jednakże gracz może zdecydować na wykonanie swoich akcji w kolejności z Toru Historii.

5a. Budowa miast

Gracze mogą zbudować dowolną liczbę miast w turze przestrzegając jednocześnie następujących wymagań:

- Minimum 6 jednostek na obszarze z symbolem „pod budowę miasta”.
- Minimum 12 jednostek na obszarze bez symbolu „pod budowę miasta” (miasto w dziczy). Miasta nie mogą być budowane w obszarach o limicie populacji „0” bez względu na posiadane karty rozwoju.

Każdy obszar może zawierać tylko 1 miasto. Na każdym obszarze gdzie ma powstać miasto gracz usuwa wszystkie żetony jednostek (nie zależnie od ich właściciela) i umieszcza na nim miasto ze swoich zasobów. Wszystkie

usunięte jednostki wracają do zasobów właścicieli. Każdy gracz może maksymalnie posiadać 9 miast.

Uwaga: Na mapie znajdują się białe i czarne symbole „miejsca pod budowę”. W zakresie budowy miast są one traktowane identycznie.

5b. Usunięcie nadmiarowej populacji

Natychmiast po ukończeniu budowy miast, gracz usuwa z wszystkich obszarów swoje jednostki przekraczające limit populacji. Dotyczy to także wszystkich jednostek w obszarach z miastem.

Uwaga: „Rolnictwo” i „Roboty publiczne” zmodyfikować tą zasadę.

5c. Zaopatrzenie miast i redukcja miast

Po usunięciu nadmiarowych jednostek gracz musi sprawdzić zaopatrzenie miasta. Standardowo każde miasto wymaga zaopatrzenia na poziomie 2. Oznacza to, że gracz powinien posiadać przynajmniej 2 jednostki na mapie na każde posiadane miasto.

Jeśli gracz posiada, choć jedno miasto bez zaopatrzenia, usuwa on jedno, dowolne, swoje miasto z mapy i zastępuje je jednostkami w ilości równej limitowi populacji tego obszaru. Następnie sprawdza ponownie czy miasta mają wymagane zaopatrzenie.

Ten proces nosi nazwę „redukcji miasta”.

Jeśli gracz wybudował jakieś miasta w tej turze, będzie musiał zredukować je, jako pierwsze. Wszystkie jednostki zdobyte dzięki redukcji miast natychmiast w wliczają się do puli jednostek generujących zaopatrzenie dla innych miast.

6. Nabywanie kart towarów

WAŻNE:

Zanim jakiekolwiek karty zostaną pociągnięte lub rozdane należy się upewnić czy talie zostały utworzone w zasad opisanych w rozdziale 4.

Przygotowanie do gry (strony 11-13).

W każdej turze należy się upewnić, że karty odrzucone w poprzedniej turze zostały właściwie potasowane umieszczone na spodach właściwych talii, tak jak to zostało opisane w fazie 13b

Wskazówka: Przy większej ilości graczy warto zapisać ilość miast każdego gracza i oddelegować jedną osobę do rozdania ich wszystkim graczom.

Gracze nie mogą ukrywać iloe posiadają aktualnie kart na ręce.

6a. Nabywanie kart towarów

Wszyscy gracze ciągną tyle kart ile miast posiadają na mapie