

- ☒ Jeśli jesteś główną ofiarą i posiadasz „Oświecenie” zapobiega 5 obrażeniom.
- ☐ Jeśli jesteś główną ofiarą i posiadasz „Budowę dróg” otrzymujesz dodatkowe 5 obrażeń.
- ☐ Jeśli jesteś główną ofiarą i posiadasz „Imperium handlowe” otrzymujesz dodatkowe 5 obrażeń.
- ☒ Jeśli jesteś dodatkową ofiarą i posiadasz „Anatomię” zapobiega 5 obrażeniom.



TYRANIA

Beneficjent wybiera i przejmuje jednostki o wartości 15 punktów. Wszystkie jednostki przejęte w ten sposób muszą znajdować się w obszarach ze sobą sąsiadujących, a w tych obszarach muszą zostać przejęte wszystkie jednostki.

- ☒ Jeśli posiadasz „Rzeźbiarstwo” beneficjent wybiera i przejmuje o 5 punktów jednostek mniej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Prawo” beneficjent wybiera i przejmuje o 5 punktów jednostek mniej.
- ☐ Jeśli posiadasz „Monarchię” beneficjent wybiera i przejmuje o 5 punktów jednostek więcej.
- ☐ Jeśli posiadasz „Imperium prowincyjne” beneficjent wybiera i przejmuje o 5 punktów jednostek więcej.

Beneficjentem zostaje gracz z największą ilością miast w zasobach (w przypadku remisu, z największą ilością jednostek w zasobach). Główna ofiara nie może zostać także beneficjentem. Jeśli beneficjent nie posiada wystarczającej ilości jednostek w zasobach przejmuje tak dużo jak jest w stanie, a pozostałe zastępuje znacznikami barbarzyńców i/lub pirackich miast.

Jeśli beneficjent nie może wybrać jednostek zgodnie z zasadami może je złamać w następującej kolejności: 1) na każdym obszarze wszystkie jednostki muszą zostać wybrane, 2) wybrane obszary muszą ze sobą sąsiadować, 3) beneficjent musi wybrać dokładną ilość jednostek, 4) Beneficjent musi być w stanie przejąć wszystkie jednostki we wskazanej kolejności.



NIEPOKOJE SPOŁECZNE

Zredukuj tyle miast aby pozostały tylko 3.

- ☒ Jeśli posiadasz „Muzykę” zredukuj o 1 miasto mniej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Dramat i poezję” zredukuj o 1 miasto mniej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Prawo” zredukuj o 1 miasto mniej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Demokrację” zredukuj o 1 miasto mniej.
- ☐ Jeśli posiadasz „Zaawansowaną wojskowość” zredukuj o 1 miasto więcej.
- ☐ Jeśli posiadasz „Wojnę morską” zredukuj o 1 miasto więcej.



KORUPCJA

Odrzuć karty towarów o łącznej, podstawowej wartości 10 lub więcej (nie liczy się ew. wartość zestawu kart!).

- ☒ Jeśli posiadasz „Prawo” odrzuć o 5 punktów mniej.
- ☐ Jeśli posiadasz „System monetarny” odrzuć o 5 punktów więcej.
- ☐ Jeśli posiadasz „Cud świata” odrzuć o 5 punktów więcej.



OBRAZOBURSTWO I HEREZJA

Zredukuj 4 swoje miasta i wskaż 2 innych graczy którzy muszą zredukować po 1 miście każdy. Beneficjent nie może być wskazany jako ofiara dodatkowa.

- ☒ Jeśli posiadasz „Filozofię” zredukuj o 2 miasta mniej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Teologię” zredukuj o 3 miasta mniej.
- ☐ Jeśli posiadasz „Monoteizm” zredukuj o 1 miasto więcej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Teokrację”, możesz odrzucić 2 karty towarów zapobiec redukcji jednego, swojego miasta.

Jeśli, w momencie rozstrzygania „Obrazoburstwa i herezji”, główna ofiara nie posiada żadnych miast (przed uwzględnieniem efektów obronnych) katastrofę odrzuca się bez jej rozstrzygania. Warto zauważyć iż pomimo tego, że „Filozofia”, „Teologia” i „Teokracja” mogą zapobiec redukcjom miast ofiary głównej, nie wpływa to w żaden sposób na efekty redukcje miast u ofiar dodatkowych.



REGRESJA

Przesuń swój znacznik na Torze Historii o jedno pole wstecz

- ☐ Jeśli posiadasz „Fundamentalizm” przesuń swój znacznik o jedno pole więcej.
- ☒ Jeśli posiadasz „Oświecenie”, za każde 2 swoje miasta (jeśli możliwe to nie przybrzeżne), które zniszczysz, możesz zignorować jedną konieczność cofnięcia znacznika.
- ☒ Jeśli posiadasz „Bibliotekę” przesuń swój znacznik o jedno pole mniej.

Regresja NIE zapobiega możliwości przesunięcia znacznika postępu na koniec tury.