

## Jednostki na obszarach „Po za grą”

Może się zdarzyć, iż żetony graczy będą się znajdowały na obszarach ze znacznikiem „po za grą”.

W kolejności z Toru Historii, gracze, których dotyczy ta sytuacja (i wyłącznie na obszarach, których to dotyczy) muszą:

- Zniszczyć wszystkie statki.
  - Zredukować wszystkie miasta. Jeśli gracz ma wystarczająco dużo jednostek w zasobach, umieszcza tak dużo jak to jest możliwe w wymaganych lokalizacjach.
  - Wszystkie żetony muszą zostać przeniesione do innych lokalizacji na mapie. W nowej lokalizacji musi znajdować się przynajmniej jedna jednostka gracza i nie może być tam konfliktu jednostek.
- W rezultacie na obszarach „po za grą” nie powinno być żadnych żetonów jednostek.
- Wszyscy gracze muszą dokonać dodatkowego sprawdzenia nadmiarowej populacji i usunąć nadwyżki.
  - Wszyscy gracze muszą sprawdzić zaopatrzenie miast i zredukować miasta bez zaopatrzenia.

*Uwaga: Obszary ze znacznikiem „po za grą” nie mogą być używane.*

*Wyjątek: morska część obszaru może być użyta do przepłynięcia do innej lokalizacji. Gracz nie może zakończyć ruchu w obszarze „po za grą”, wyładować jednostek ani wkroczyć na obszar drogą lądową.*

## Dołączanie do gry na późniejszym etapie

Mega cywilizacja oficjalnie nie daje możliwości dołączania do gry po jej rozpoczęciu.

Taka możliwość istniała wyłącznie w poprzednich wersjach Cywilizacji wydanych przez Avalon Hill.

## 8. Karty katastrof - zasady szczegółowe

### *Główna ofiara / dodatkowa ofiara*

*Każdy gracz, który posiada na ręku katastrofę jest uważany za jej główną ofiarę. O ile nie jest inaczej opisane efekty katastrofy dotyczą jedynie głównej ofiary, jego jednostek, miast i kart towarów. Statki i karty rozwoju nie podlegają efektom katastrof. Niektóre katastrofy zmuszają gracza do przydzielenia obrażeń innym graczom, których nazywa się dodatkowymi ofiarami.*

*Główna ofiara może zrezygnować z przydzielenia części (ew. całości) obrażeń innym graczom WYŁĄCZNIE w sytuacji, kiedy nie jest możliwe wyznaczenie zgodnych z zasadami celów.*

### *Podział kart towarów na bloki*

*Gracz nie może zostać wybrany, jako dodatkowa ofiara jakiegokolwiek katastrofy w tej samej turze, jeśli:*

- jest już ofiara katastrofy o tej samej nazwie,
- został wskazany, jako ofiara dodatkowa katastrofy o tej samej nazwie,
- jest beneficjentem katastrofy o tej samej nazwie.

*Wybierając beneficjenta lub ofiarę dodatkową niezbywalnej katastrofy, gracz musi wybrać gracza ze swojego bloku. Istnieje możliwość, iż gracz będzie kilkakrotnie ofiarą dodatkowych obrażeń tej samej katastrofy, jeśli przy jej rozpatrywaniu wskazuje się obszary a nie graczy („Wybuch wulkanu lub Trzęsienie ziemi”, „Powódź”, „Cyklon”).*

*Jeśli dwóch graczy ujawni katastrofę o tej samej nazwie, jej efekty, (jeśli to możliwe) należy rozpatrzyć jednocześnie gdyż efekty jednej mogą wpływać na wybór innych graczy. W takim wypadku należy wybrać wszystkie ofiary dodatkowe zanim przydzieli się obrażenia. Jednakże główna ofiara może zdecydować o rozpatrzeniu katastrofy w kolejności na Torze Historii. Ofiary dodatkowe drugiej katastrofy mogą zdecydować, aby czekać na rozpatrzenie efektów pierwszej nawet, jeśli znajdują się wyżej na Torze Historii niż część lub wszystkie ofiary pierwszej katastrofy.*

*Jeśli zostaną ujawnione 2 kopie tej samej katastrofy, usunięcie z gry pierwszej kopii nie musi powodować usunięcia drugiej. Próba usunięcia drugiej kopii może zostać dokonana dopiero po rozpatrzeniu losów pierwszej kopii.*

*Podczas wybierania beneficjenta lub dodatkowej ofiary niezbywalnej katastrofy gracz musi wskazać gracza z obu bloków.*