

Karty rozwoju - pomoc

Podczas zakupu kart gracze mogą używać pomocy, aby łatwiej ustalić swoją strategię. Ułatwia on zrozumienie dystrybucji 51 kart pomiędzy 3 grupy. Każda karta w lewej kolumnie daje bonus 10 kredytów do karty w środkowej, a karty ze środkowej kolumny dają kredyt 20 pkt do kart z prawej kolumny. Dodatkowo pokazuje kolor każdej karty oraz liczbę kredytów, które dostarcza.

13. Awans na Torze Historii

Ta faza jest podzielona na 5 kroków rozpatrywanych w kolejności z Toru Historii.

Wymagania podstawowego Toru Historii dla wszystkich 6 epok:

- Epoka kamienna: brak wymagań.
- Wczesna Epoka Brązu: przynajmniej 2 miasta.
- Epoka Brązu: przynajmniej 3 miasta i 3 karty rozwoju.
- Późna Epoka Brązu: przynajmniej 3 miasta i 3 karty rozwoju o wartości minimum 100 każda.
- Wczesna Epoka Żelaza: przynajmniej 4 miasta i 2 karty rozwoju o wartości minimum 200 każda.
- Późna Epoka Żelaza: przynajmniej 5 miast i 3 karty rozwoju o wartości minimum 200 każda.

Wymagania zaawansowanego Toru Historii dla wszystkich 6 epok:

- Epoka kamienna: brak wymagań.
- Wczesna Epoka Brązu: przynajmniej 3 miasta.
- Epoka Brązu: przynajmniej 3 miasta i 5 PZ w kartach rozwoju.
- Epoka Brązu: przynajmniej 4 miasta i 12 kart rozwoju.
- Wczesna Epoka Żelaza: przynajmniej 5 miast i 10 kart rozwoju o wartości poniżej 100 każda, a także 38 PZ w kartach rozwoju.
- Późna Epoka Żelaza: przynajmniej 6 miast i 17 kart rozwoju o wartości poniżej 100 każda, a także 56 PZ w kartach rozwoju.

Wymagania dotyczą zarówno wchodzenia do epoki jak i poruszania się w niej. Katastrofa o nazwie „Regresja” nie blokuje graczowi możliwości awansowania na Torze Historii w tej samej turze (zakładając, że spełnia wymagania epoki).

WAŻNE:

Po wprowadzeniu zmian na Torze Historii:

- Sprawdź czy wszystkie odrzucone lub użyte karty towarów zostały zwrócone.
- Sprawdź czy wszystkie karty są we właściwych taliach.
- Zwróć uwagę na właściwe tasowanie kart w poszczególnych taliach.

13a. Znaczniki postępu

Wg kolejności na Torze Historii, każdy gracz sprawdza wymagania kolejnego pola po prawej, a następnie wykonuje jedną z akcji:

- Jeśli spełnia wymagania pola, przesuwa swój znacznik postępu o jedno pole do przodu (w prawo).
- Jeśli NIE spełnia wymagań pola, znacznik postępu pozostaje na zajmowanym polu.

Dodatkowe zasady: W przypadku używania zaawansowanej wersji Toru Historii, jeśli gracz nie ma żadnych miast na planszy, jego znacznik postępu cofa się o jedno pole (z wyjątkiem epoki kamiennej gdzie nie ma żadnych wymagań).

Kiedy wszyscy gracze zaktualizowali swoją pozycję na Torze Historii należy przesunąć znacznik tury o jedno pole w prawo.

13b. Koniec gry

Gra kończy się, kiedy przynajmniej jeden z graczy wkroczy na końcowe (kolorowe) pole na Torze Historii. W takim przypadku postępuj wg zasad opisanych w „13d: Ustalanie zwycięzcy” w przeciwnym razie faza dobiega końca.

Dodatkowe zasady: W przypadku używania zaawansowanej wersji Toru Historii, gra toczy się jeszcze przez jedną dodatkową turą po tym, kiedy przynajmniej jeden gracz wkroczy na końcowe (kolorowe) pole. Po finałowej rundzie gra kończy bez względu czy znaczniki postępu przesunęły się do przodu, do tyłu lub pozostały w miejscu. W takim przypadku postępuj wg zasad opisanych w „13d: Ustalanie zwycięzcy”