

WOJNA DOMOWA



Odlicz ze swoich jednostek na mapie 35 punktów jednostek i oznacz pozostałe, jako wybrane. Wszystkie wybrane jednostki powinny być (o ile to możliwe) w przylegających do siebie obszarach.

We wszystkich wybranych obszarach wszystkie należy wybrać wszystkie jednostki. Beneficjent przejmuje wszystkie wybrane jednostki.

☒ Jeśli posiadasz „Muzykę”, wybierz o 5 pkt jednostek mniej.

☒ Jeśli posiadasz „Dramat i Poezję”, wybierz o 5 pkt jednostek mniej.

☒ Jeśli posiadasz „Demokrację”, wybierz o 10 pkt jednostek mniej.

☐ Jeśli posiadasz „Filozofię”, wybierz o 5 pkt jednostek więcej.

☐ Jeśli posiadasz „Wojskowość”, wybierz o 5 pkt jednostek więcej.

Beneficjentem zostaje gracz z najmniejszą ilością miast w zasobach (w przypadku remisu największą ilością jednostek w zasobach). Główna ofiara nie może być jednocześnie beneficjentem. Należy policzyć wszystkie punkty jednostek i odjąć od nich 35. Jeśli ofiara posiada mniej jednostek niż jest to wymagane (biorąc także pod uwagę karty rozwoju) Wojna Domowa nie występuje. Jeśli beneficjent posiada wystarczająco dużo punktów jednostek w zasobach, ale w kombinacji, która nie pozwala na przejście określonej liczby miast i jednostek musi użyć dostępnych zasobów w taki sposób, aby przejść wszystko. Jeśli nie posiada wystarczająco dużo punktów jednostek w zasobach przejmuje tak dużo jak może (biorąc pod uwagę powyższą zasadę), a pozostałość zastępuje znacznikami barbarzyńców i/lub pirackimi miastami. Jeśli główna ofiara nie jest w stanie wykonać dokładnego wyboru zasady mogą zostać złamane na następujący sposób: 1. W każdym obszarze wszystkie jednostki głównej ofiary muszą zostać wybrane, 2. Wszystkie wybrane jednostki powinny być w przylegających do siebie obszarach, 3. Ofiara musi wybrać dokładnie określoną liczbę jednostek, 4. Beneficjent musi być w stanie przejść wszystkie jednostki w wybranej przez ofiarę kombinacji.



HORDY BARBARZYŃCÓW

Beneficjent wybiera jedno z Twoich miast, (jeśli to możliwe wybiera miasto w dziczy), które jest atakowane przez 15 jednostek barbarzyńców. Po walce beneficjent przesuwając wszystkich barbarzyńców przekraczających limit populacji do sąsiedniego (przez wodę lub ląd) terytorium gdzie muszą znajdować się jednostki ofiary i rozpatruje ponownie walkę. Beneficjent może wejść na obszar z miastem tylko, jeśli atak będzie uwieńczony sukcesem. Beneficjent powtarza tę sekwencję do momentu, kiedy barbarzyńcy nie przekraczają limitu populacji lub nie można wskazać dozwolonego ruchu. Wszyscy pozostali barbarzyńcy przekraczający limit populacji są usuwani.

☒ Jeśli posiadasz „Monarchię”, używasz o 5 jednostek barbarzyńców mniej.

☐ Jeśli posiadasz „Politykę” używasz o 5 jednostek barbarzyńców więcej.

☐ Jeśli posiadasz „Imperium Prowincyjne” używasz o 5 jednostek barbarzyńców więcej.

Beneficjentem zostaje gracz, który sprzedał tę katastrofę ofierze. Jeśli karta została wylosowana, a nienabyta lub nie można wskazać jej pochodzenia, beneficjentem zostaje gracz z największą ilością miast w zasobach (w przypadku remisu jednostek). Jeśli obszar zawiera także jednostki należące do innych graczy one także biorą udział w walce. Barbarzyńcy mogą się poruszać przez obszary morskie, ale nie przez otwarte morze. Nie mogą „przeskakiwać” obszarów. Barbarzyńcy nie czerpią korzyści z żadnych kart rozwoju posiadanych przez beneficjenta. Barbarzyńcy nie podlegają wpływowi „Dziedzictwa kulturowego” oraz „Dyplomacji”. W wyniku udanego ataku na miasto ofiara nie traci karty. To determine whether a city attack would be successful, potential strategic choices based on Civilization Advanced held by the victim should not be considered. Jeśli w 1 turze „Hordy Barbarzyńców” występują dwukrotnie, ten sam gracz może być ofiarą obu z nich. Barbarzyńcy pozostają na planszy do momentu zniszczenia w walce lub przejścia przy użyciu „Doktryny Religijnej”.



CYKLON

Wybierz obszar otwartego morza, który ma największą twoich ilość miast w obszarach przylegających. Wybierz 3 z nich. Inni gracza posiadający miasta w obszarach przylegających wybierają 2 miasta.

☐ Jeśli ofiara posiada „Imperium Handlowe”, wybiera o 1 miasto więcej.

Po wybraniu:

☒ Jeśli ofiara posiada „Kamieniarstwo”, ofiara rezygnuje z wyboru 1 miasta.

☒ If you hold 'Calendar', unselect 2 of your selected cities. Zredukuj pozostałe wybrane miasta.

W przypadku remisy główna ofiara wybiera obszar dla Cyklonu. Jeśli w momencie rozstrzygania Cyklonu, główna ofiara nie ma miast w obszarach sąsiadujących z wybranym otwartym morzem (przed wzięciem pod uwagę efekty ochronne) katastrofa nie ma miejsca. Należy pamiętać, że jakkolwiek „Kamieniarstwo” oraz „Kalendarz” mogą zapobiec redukcji miast nie negują one samego wystąpienia „Cyklonu” oraz konieczności jego rozpatrzenia u ofiar dodatkowych.



EPIDEMIA

Główna ofiara otrzymuje 15 obrażeń i wybiera 2 innych graczy, którzy otrzymują po 10 obrażeń każdy. Beneficjent nie może zostać wybrany, jako ofiara dodatkowa.

☒ Jeśli gracz posiada „Medycynę” otrzymuje o 5 obrażeń mniej.