

Za każde miasto za które gracz nie był w stanie w pełni zapłacić, w wyniku zamieszek podatkowych beneficjent wybiera i przejmuje jedno miasto. Beneficjent nie zbiera podatków za przejęte miasta w tej turze. Nie sprawdza także zaopatrzenia. Jeśli beneficjent nie ma wystarczająco dużo miast w zasobach aby przejąć wszystkie wymagane miasta wybiera się kolejnego beneficjenta który przejmuje pozostałe miasta. Jeśli gracz nie ma dostatecznie dużo miast w zasobach aby przejąć wszystkie miasta, ulegają one zniszczeniu.

Jeśli 2 lub więcej graczy jest ofiarami zamieszek, zamieszki rozstrzyga się w kolejności TH. W żadnym przypadku ofiara zamieszek nie może być ich beneficjentem w tej samej turze.

Przykład: Michał ma 5 miast na planszy. Musi przenieść 10 żetonów z zasobów do skarbcza ale posiada tylko 7. Musi przenieść do skarbcza wszystkie posiadane żetony (7), a następnie zamieszki wybuchają w 2 jego miastach. Filip posiada najwięcej miast w zasobach i zostaje beneficjentem. Wybiera 2 miasta Michała i zamienia żetony miast na swoje.
tokens (so an area containing 3 or 4 tokens only gets an additional 2; not 3 or 4).

2. Ekspansja ludności

Kolejność: Równocześnie, ale może być wykonana w kolejności Toru Historii.

2a. Ekspansja ludności

Każdy gracz musi umieścić żetony ze swoich zasobów w każdym z obszarów wywierającym jego żetony:

1 żeton na każdym obszarze gdzie znajduje się 1 jego żeton i 2 żetony tak gdzie są 2 lub więcej jego żetony. Tak więc na obszarach z 3 i 4 żetonami pojawiają się 2 żetony, a nie 3 lub 4.



Podpowiedź: Warto umieszczać nowe żetony odwrócone tak aby każdy wyraźnie widział które żetony i gdzie zostały dołożone. Po dołożeniu wszystkich żetonów należy odwrócić wszystkie żetony na właściwą stronę.

Jeśli gracz nie posiada w zasobach wystarczająco dużo żetonów aby wykonać ekspansję na wszystkich obszarach, może wybrać gdzie dodać dodatkowe jednostki. Gracz nie może dodać na obszarze mniej jednostek niż jest to możliwe. Dodawanie jednostek w fazie Ekspansji Ludności nie uważa się za atak.

Jednostki barbarzyńców nie zwiększają swojej liczebności.

2b. Spis ludności

Po tym jak gracz zwiększył liczebność swojej cywilizacji musi policzyć wszystkie swoje jednostki na planszy i przesunąć znacznik Spisu na planszecie Spisu Ludności (żetonów miast i statków nie bierze się pod uwagę).

Podpowiedź: Każdy z graczy posiada 55 żetonów. Z tego powodu czasem jest łatwiej dodać żetony z zasobów i skarbcza i odjąć otrzymaną sumę od 55. Wynik takiej operacji znajduje się w prawym dolnym rogu każdego pola spisu.



Umieść żeton Spisu po zewnętrznej stronie punktacji, a nie na niej.

Używając numerów na żetonach jako odniesienia ułóż poszczególne żetony w kierunku "od toru" wg kolejności Toru Historii.



Wewnętrzna strona Toru Spisu jest zarezerwowana dla graczy posiadających kartę "Wojskowości". Ich wzajemna kolejność jest tak samo jak opisano wyżej wyznaczana przez kolejność Toru Historii.