

3. Ruch

Tą fazę rozgrywa się wg kolejności ze Spisu Ludności. Gracz na najwyższej pozycji wykonuje ruchy jako pierwszy. Następnie kolejny gracz ze Spisu wykonuje ruchy i tak dalej, aż wszyscy przesuną swoje jednostki. W przypadku remisów kolejność Toru Historii rozstrzyga. Pomimo tego JEST ZALECANE aby wykonywać ruchy jednocześnie aby przyspieszyć rozgrywkę.

Wszyscy gracze jeśli chcą mogą wykonywać ruchy z wyprzedzeniem jednakże każdy gracz może zdecydować się na czekanie na swoją kolej. Tak długo, jak gracz nie zadeklaruje zakończenia tej fazy może on wycofać każdy ruch. Po zadeklarowaniu końca swojej fazy cofywanie swoich ruchów jest nie dozwolone.

Żetony barbarzyńców nie poruszają się.

Gracze mogą poruszać każdy ze swoich żetonów na planszy o jedno pole do obszaru przyległego drogą lądową lub na statek na tym samym terytorium.

Budowa statków

W dowolnym momencie swojej Fazy Ruchu, przed, w trakcie lub po poruszeniu swoich żetonów, aż do chwili, kiedy deklaruje, że ruch został zakończony, gracz może zdecydować się na budowę statku. Można to zrobić tylko w obszarach przybrzeżnych zawierających jeden lub więcej swoich żetonów. Gracz może zbudować nie więcej niż 4 statki na turę. Istnieją 3 sposoby, aby zbudować statek:

1. Zapłacić 2 żetony ze skarbca,
2. Zapłacić 1 żeton ze skarbca i usunąć 1 żeton populacji z obszaru gdzie buduje się statek,
3. Usunąć 2 żetony populacji z planszy, gdzie co najmniej jeden z nich znajduje się na obszarze budowy statku. Statek może zostać użyty w tej samej turze w której został zbudowany.

Utrzymanie statków

Jeśli gracz chce użyć statku który został zbudowany w poprzedniej turze musi natychmiast zapłacić 1 żeton ze skarbca lub usunąć 1 dowolny żeton populacji z planszy. Opłatę można uiścić w dowolnym momencie fazy ruchu, ZANIM gracz poruszy statek. Decyzja może być podjęta indywidualnie dla każdego statku osobno. Gracz może także zdecydować opłacić statek, nie wykonywać nim ruchu lub poruszyć go w później w tej fazie ruchu. Gracz może opłacić utrzymanie każdego statku tylko raz na turę. Gracz może zdecydować nie opłacać utrzymania statku i odbudować do w tym samym miejscu od nowa.

A player cannot voluntarily destroy a ship that was built in the current turn or is maintained from previous turn in order to build it again in the same turn.

Ruch statków

Gracze mogą poruszać każdy ze swoich statków o 4 obszary wodne na turę. Początkowo statki nie mogą się poruszać po otwartym morzu. Na dowolnym stopie ruchu gracz może załadować i wyładować ze statku dowolną liczbę jednostek. W początkowym etapie gry w żadnym momencie na statku nie może znajdować się więcej niż 5 żetonów populacji. Po wykonaniu ostatniego ruchu wszystkie jednostki są automatycznie wyładowywane na obszarze postoju statku. Jednostki nie mogą pozostać na statku po ukończeniu ruchu. Żetony populacji mogą się przemieszczać statkiem lub drogą lądową (ale nie oboma sposobami jednocześnie). Statki mogą poruszać się po obszarach zawierających znacznik "poza grą" ale nie mogą zakończyć ruch na takim obszarze lub wyładować na nich żetonów populacji.

Zakończenie ruchu

Jak tylko gracz deklaruje jego ruch został zakończony, musi usunąć z planszy wszystkie swoje statki które nie zostały zbudowane lub utrzymane w tej turze.

Wskazówka: Po tym jak żeton lub statek został przeniesiony lub jeśli zdecydujesz się go pozostawić na miejscu, odwróć go. Za zakończeniu wszystkich ruchów z powrotem odwróć wszystkie żetony na poprzednią stronę.

Budowa miasta

Miasta można budować jedynie w fazie Budowy Miast. Aby zbudować miasto, gracze muszą przemieścić co najmniej 6 jednostek populacji na obszar z symbolem "terenu pod miasto" podczas fazy ruchu. Jeżeli po fazie konfliktów gracz nadal ma 6 lub więcej żetonów na powyższym obszarze będzie on mógł zbudować miasto w kolejnej fazie. Gracze mogą również próbować budować miasta na obszarach bez symbolu miasta, w tym przypadku do ukończenia budowy wymagane jest 12 żetonów populacji. Nie można budować miast na terenach z limitem populacji "0", bez względu na posiadane rozwinięcia cywilizacyjne.

Wywołanie konfliktu

W momencie gdy gracz wkracza na obszar, na którym znajduje się przynajmniej 1 żeton innego gracza(y) (lub barbarzyńcy), ilość żetonów przekracza limit populacji lub obszar zawiera wrogie/pirackie miasto, uważa się to za "wywołanie konfliktu". W takiej sytuacji mówimy także o "istnieniu konfliktu". Konflikt może zostać zażegnany bez walki jeśli w późniejszej części fazy ruchu przeciwnik zdecyduje się wycofać ze spornego terytorium. Konflikt rozstrzyga się wyłącznie w fazie Konfliktów.

"Wejście na obszar X" definiuje się jako przesunięcie swoich żetonów na obszar X lub wysadzenie jednostek ze statku w obszarze X.

Przemieszczenie statku (z lub bez żetonów) na inny obszar