

Gracz może zostać jednocześnie beneficjentem oraz główną ofiarą zbywalnej katastrofy o tej samej nazwie.

Jednostki barbarzyńców i pirackie miasta nie mogą być wyznaczone jako dodatkowe ofiary i są odporna na dodatkowe obrażenia powodowane przez katastrofy.

Definicje: Punkty jednostek, obrażenia, redukcja, zniszczenie, aneksja, przyznanie, przybrzeżne.

- Miasto jest warte 5 punktów jednostek, a żeton jednostki jeden. Statki nie mają żadnych punktów jednostek.
- X obrażeń oznacza, że gracz musi zdjąć z planszy do swoich zasobów jednostki/miasta o wartości X punktów.

- Redukcja miasta jako forma obrażeń:

Redukcja miasta jako forma obrażeń:

Gracz może wybrać redukcję miasta podczas odnoszenia obrażeń. Taka redukcja miasta wymaga usunięcia miasta z planszy i zastąpienia go jednostkami w ilości nie większej niż limit populacji. Na przykład, jeśli gracz zastąpi swoje miasto 2 jednostkami liczy się to jako  $5 - 2 = 3$  obrażenia. Jeśli nie posiada wystarczająco dużo żetonów w zasobach musi zastąpić je tym co posiada. Jeśli gracz ma zredukować miasto może wybrać dowolne na planszy. Jeśli jest to konieczne (lub korzystne) gracz może, w celu zadania sobie 1 obrażenia, zredukować miasto do 4 jednostek, przekraczając limit populacji. Tak wygenerowana populacja będzie musiał być zredukowana w późniejszej fazie „redukcji nadmiarowej populacji”.

- Redukcja miasta jako efekt katastrofy: Po za obrażeniami niektóre katastrofy wymagają po prostu redukcji miast. W takim przypadku miasta zastępuje się żetonami jednostek w ilości równej limitowi populacji danego rejonu.
- Zniszczenia miasta oznacza usunięcia miasta z planszy do zasobów bez zastępowania go jednostkami (warte 5 obrażeń).
- Aneksja punktów jednostek oznacza, że gracz wymienia jednostki lub miasta innego gracza na swoje.
- Przyznanie X obrażeń oznacza, że gracz musi przyznać innej osobie X obrażeń. Ofiary dodatkowe mogą wybrać skąd usunąć swoje jednostki.
- Miastami przybrzeżnymi nazywa się miasta w obszarach przybrzeżnych. Obszary z jeziorami nie uważa się za obszary przybrzeżne.

• 'To pay treasury' means that the player may voluntarily transfer exactly this amount of treasury to stock in order to prevent a calamity effect. If the player cannot comply, he cannot use this ability and no treasury tokens are moved to stock this way.

• 'To lose treasury' means that the player must transfer exactly this amount of treasury to stock.

Jeśli nie ma wystarczająco dużo jednostek w skarbcu przenosi tyle ile ma.

• O ile nie jest wyraźnie określone inaczej, kiedy główna ofiara przyznaje obrażenia dodatkowej ofierze, może ona wybrać w którym miejscu usunie jednostki i/lub miasta.

• O ile nie jest wyraźnie określone inaczej, katastrofa standardowo nie ma beneficjenta.

• Sprawdzenie czy katastrofa ma zgodny z regułami cel (cele) może odbywać się tylko podczas rozstrzygania efektów tej katastrofy.

The calamity still counts as a calamity during Calamity Selection-phase.

## Beneficjent

Jeśli opis katastrofy mówi o beneficjencie to dla każdej katastrofy określa się go osobno. Beneficjent to gracz który zwykle działa jako nadzorca wydarzenia i zwykle jest odporny na jego negatywne efekty. Gracz może ale nie musi uzyskać jakieś korzyści z bycia beneficjentem.

Beneficjenta (w momencie rozstrzygania) definiuje się jako:

Gracza który jako ostatni sprzedał katastrofę głównej ofierze. Jeśli nie jest możliwe określenie tożsamości tego gracza lub katastrofa została wylosowana, beneficjentem zostaje gracz z największą ilością miast w zasobach. W przypadku remisu, rozstrzyga największa ilość jednostek w zasobach. Ostatecznie remis rozstrzyga kolejność z Toru Historii. The primary victim himself cannot be selected.