

CLASH OF CULTURES



Limit żywności do chwili zakupu ulepszenia „Magazynowanie”

I

II

WYDARZENIE! III

IV

WYDARZENIE! V

VI

WYDARZENIE! VII

VIII

ROLNICTWO

Uprawa roli

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Upraw oraz drewno z obszarów Lasów

Irygacja

- Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Pustyni
- Ignorujesz wydarzenia „Głodu”

Magazynowanie

Nie jesteś już ograniczony do 2 żywności

Hodowla

Zapłać 1 żywność (0 jeśli masz „Drogi”), aby ZBIERAĆ w odległości do 2 obszarów (raz na turę)

BUDOWNICTWO

Górnictwo

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ rudę z obszarów Gór

Inżynieria

- Odstoń wierzchnią kartę Cudu
- AAA: Aktywuj nierozłożone miasto i zbuduj Cud

Kanalizacja (Inżynieria)

- Kiedy POWIEKSZASZ MIASTO, zapłać 1 żywność, by dostać osadnika
- Ignorujesz wydarzenia „Plagi” oraz „Epidemii”

Drogi (Inżynieria)

Kiedy PORUSZASZ jednostkę/grupę do/ze swojego miasta:
- porusz się o 2 obszary (zapłać 1 żywność)
- zignoruj teren (zapłać 1 rudę)

ŻEGLUGA

Rybołówstwo Port

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z każdego przyległego obszaru Morza

Kartografia

AAA: Dobierz 1 żeton kultury oraz 1 ideę za każdy region z co najmniej jednym Twoim okrętem (raz na turę)

Okręty wojenne

Bitwy morskie + bitwy lądowe, kiedy Twoje armie opuszczają okręty: Anuluj 1 trafienie w 1-szej rundzie walki

Nawigacja (Kartografia)

Okręty mogą się PORUSZAĆ dookoła planszy, do najbliższego obszaru Morza, zgodnie z kierunkiem żeglugi.

EDUKACJA

Piśmiennictwo Akademia

Dociągnij 1 kartę akcji oraz 1 kartę celu, jeśli masz jakieś ulepszenie formy rządów lub kiedy dostajesz jego pierwsze ulepszenie

Edukacja publiczna

Dobierz 1 ideę, kiedy ZBIERASZ z miasta posiadającego akademię

Wolna edukacja

Dobierz 1 żeton nastroju, kiedy kupujesz ulepszenie za złoto, ideę lub ich połączenie (raz na turę)

Filozofia

Dobierz 1 ideę, kiedy zdobywasz ulepszenie „Nauki”, oraz gdy zdobędziesz to ulepszenie

SZTUKA WOJNY

Taktyka Forteca

- Możesz PORUSZAĆ armiami
- Możesz używać efektów walki z kart akcji

Sztuka oblężnicza

Anuluj zdolności fortecy:
- do ataku (zapłać 2 drewna)
- do anulowania trafień (zapłać 2 rudy)

Stalowa broń

(Zapłać 2 rudy, by zdobyć)
Twoje armie mają +1 trafień w 1-szej rundzie walki przeciwko armiom bez „Stalowej broni”

Mobilizacja

Każda akcja BUDOWANIA jednostek: Pojedyncza jednostka armii może być opłacona 1 żetonem nastroju

DUCHOWOŚĆ

Mity Świątynia

Możesz zapłacić 1 żeton nastroju, by zapobiec pogorszeniu nastroju miasta przez zagrana kartę wydarzeń

Rytuały

Surowce (za wyjątkiem idei) mogą zastępować żetony nastroju w akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH w stosunku 1:1

Kapłaństwo

Zdobądź ulepszenie „Nauki” nie płacąc żywności (raz na rundę)

Religia państwowa

POWIEKSZ MIASTO o świątynię nie płacąc żywności (raz na turę)

EKONOMIA

Wymiana Targ*

- AAA: Wymień do 3 surowców na złoto albo żetony kultury (możesz je mieszać)

Szlaki handlowe

Na początku tury: Dobierz 1 żywność za osadnika/okręt w zasięgu do 2 obszarów od unikalnego, nierozłożonego miasta innego gracza (max. 4)

Waluta

Szlaki handlowe mogą częściowo lub całkowicie produkować złoto zamiast żywności

Podatki (Waluta)

AAA: Zapłać 1 żeton nastroju i dobierz 1 złoto za każde miasto, jakie posiadasz (raz na turę)

KULTURA

Sztuka & Rzeźba Obelisk*

Zapłać 1 żeton kultury, by wykonać akcje WPŁYW KULTURALNY bez kosztu akcji (raz na turę)

Cyrk & Sport

W akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH: Twoje miasta są uznawane za o 1 rozmiar mniejsze (min. 1)

Monumenty

1) Odstoń Cud z wierzchu talii
2) Wybierz Cud: Tylko Ty możesz go wybudować i robisz to bez poświęcania akcji

Teatr & Muzyka

Wymień żeton nastroju na żeton kultury lub odwrotnie (raz na turę)

NAUKA

Matematyka Apteka*

„Inżynierię” i „Drogi” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Astronomia

„Kartografie” i „Nawigację” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Chemia

„Metalurgię” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Metalurgia (Chemia)

- Zakup „Stalowej broni” nie wymaga żywności ani rudy
- Dobierz 2 rudy, jeśli już posiadasz „Stalową broń”

DEMOKRACJA

Głosowanie

Zapłać 1 żeton nastroju, by wykonać akcję POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH bez kosztu akcji

Rozdział władzy

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim „zadowolonym” miastom

Swobody obywatelskie

- AAA: Dobierz 3 żetony nastroju
- ulepszenie „Mobilizacja”: jedna jednostka armii kosztuje 2 żetony nastroju

Wolność ekonomiczna

- Twoja pierwsza akcja ZBIERANIA w każdej turze jest bez kosztu akcji
- Kolejne akcje ZBIERANIA kosztują po 2 żetony nastroju

AUTOKRACJA

Nacjonalizm

Dobierz 1 żeton nastroju lub kultury po ZBUDOWANIU co najmniej jednej armii lub okrętu

Totalitaryzm

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom z armią

Władza absolutna

Zapłać 2 żetony nastroju, by zdobyć dodatkową akcję (raz na turę)

Praca przymusowa

Zapłać 1 żeton nastroju, by Twoje „rozłożone” miasta zachowały się w tej turze jak „neutralne” („rozłożone” miasta mogą być nadal aktywowane tylko raz)

TEOKRACJA

Dogmat

- Nowa świątynia = darmowe ulepszenie „Teokracji”
- Masz limit 2 idei

Kult

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom ze świątynią

Nawrócenie

W akcji WPŁYW KULTURALNY:
- Sukces przy wyniku 4+
- W przypadku sukcesu, dobierasz 1 żeton kultury

Fanatyzm

Bitwa w mieście ze świątynią:
- +2 do wartości bojowej w pierwszej rundzie walki
- Przegrana bitwa = umieść za darmo armię w jednym ze swoich miast

CLASH OF CULTURES



Limit żywności do chwili zakupu ulepszenia „Magazynowanie”

I

II

WYDARZENIE!

III

IV

WYDARZENIE!

V

VI

WYDARZENIE!

VII

VIII

ROLNICTWO

Uprawa roli

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Upraw oraz drewno z obszarów Lasów

Irygacja

- Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Pustyni
- Ignorujesz wydarzenia „Głodu”

Magazynowanie

Nie jesteś już ograniczony do 2 żywności

Hodowla

Zapłać 1 żywność (0 jeśli masz „Drogi”), aby ZBIERAĆ w odległości do 2 obszarów (raz na turę)

BUDOWNICTWO

Górnictwo

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ rudę z obszarów Gór

Inżynieria

- Odsłoni wierzchnią kartę Cudu
- AAA: Aktywuj nierozłożone miasto i zbuduj Cud

Kanalizacja (Inżynieria)

- Kiedy POWIEKSZASZ MIASTO, zapłać 1 żywność, by dostać osadnika
- Ignorujesz wydarzenia „Plagi” oraz „Epidemii”

Drogi (Inżynieria)

Kiedy PORUSZASZ jednostkę/grupę do/ze swojego miasta:
- porusz się o 2 obszary (zapłać 1 żywność)
- zignoruj teren (zapłać 1 rudę)

ŻEGLUGA

Rybołówstwo Port

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z jednego przyległego obszaru Morza

Kartografia

AAA: Dobierz 1 żeton kultury oraz 1 ideę za każdy region z co najmniej jednym Twoim okrętem (raz na turę)

Okręty wojenne

Bitwy morskie + bitwy lądowe, kiedy Twoje armie opuszczają okręty: Anuluj 1 trafienie w 1-szej rundzie walki

Nawigacja (Kartografia)

Okręty mogą się PORUSZAĆ dookoła planszy, do najbliższego obszaru Morza, zgodnie z kierunkiem żeglugi.

EDUKACJA

Piśmiennictwo Akademia

Dociągnij 1 kartę akcji oraz 1 kartę celu, jeśli masz jakieś ulepszenie formy rządów lub kiedy dostajesz jego pierwsze ulepszenie

Edukacja publiczna

Dobierz 1 ideę, kiedy ZBIERASZ z miasta posiadającego akademię

Wolna edukacja

Dobierz 1 żeton nastroju, kiedy kupujesz ulepszenie za złoto, ideę lub ich połączenie (raz na turę)

Filozofia

Dobierz 1 ideę, kiedy zdobywasz ulepszenie „Nauki”, oraz gdy zdobędziesz to ulepszenie

SZTUKA WOJNY

Taktyka Forteca

- Możesz PORUSZAĆ armiami
- Możesz używać efektów walki z kart akcji

Sztuka oblężnicza

Anuluj zdolności fortocy:
- do ataku (zapłać 2 drewna)
- do anulowania trafień (zapłać 2 rudy)

Stalowa broń

(Zapłać 2 rudy, by zdobyć)
Twoje armie mają +1 trafień w 1-szej rundzie walki przeciwko armiom bez „Stalowej broni”

Mobilizacja

Każda akcja BUDOWANIA jednostek: Pojedyncza jednostka armii może być opłacona 1 żetonem nastroju

DUCHOWOŚĆ

Mity Świątynia

Możesz zapłacić 1 żeton nastroju, by zapobiec pogorszeniu nastroju miasta przez zagrana kartę wydarzeń

Rytuały

Surowce (za wyjątkiem idei) mogą zastępować żetony nastroju w akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH w stosunku 1:1

Kapłaństwo

Zdobądź ulepszenie „Nauki” nie płacąc żywności (raz na rundę)

Religia państwowa

POWIEKSZ MIASTO o świątynię nie płacąc żywności (raz na turę)

EKONOMIA

Wymiana Targ*

- AAA: Wymień do 3 surowców na złoto albo żetony kultury (możesz je mieszać)

Szlaki handlowe

Na początku tury: Dobierz 1 żywność za osadnika/okręt w zasięgu do 2 obszarów od unikalnego, nierozłożonego miasta innego gracza (max. 4)

Waluta

Szlaki handlowe mogą częściowo lub całkowicie produkować złoto zamiast żywności

Podatki (Waluta)

AAA: Zapłać 1 żeton nastroju i dobierz 1 złoto za każde miasto, jakie posiadasz (raz na turę)

KULTURA

Sztuka & Rzeźba Obelisk*

Zapłać 1 żeton kultury, by wykonać akcje WPŁYW KULTURALNY bez kosztu akcji (raz na turę)

Cyrk & Sport

W akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH: Twoje miasta są uznawane za o 1 rozmiar mniejsze (min. 1)

Monumenty

1) Odsłoni Cud z wierzchu talii
2) Wybierz Cud: Tylko Ty możesz go wybudować i robisz to bez poświęcania akcji

Teatr & Muzyka

Wymień żeton nastroju na żeton kultury lub odwrotnie (raz na turę)

NAUKA

Matematyka Apteka*

„Inżynierię” i „Drogi” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Astronomia

„Kartografie” i „Nawigację” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Chemia

„Metalurgię” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Metalurgia (Chemia)

- Zakup „Stalowej broni” nie wymaga żywności ani rudy
- Dobierz 2 rudy, jeśli już posiadasz „Stalową broń”

DEMOKRACJA

Głosowanie

Zapłać 1 żeton nastroju, by wykonać akcję POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH bez kosztu akcji

Rozdział władzy

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim „zadowolonym” miastom

Swobody obywatelskie

- AAA: Dobierz 3 żetony nastroju
- ulepszenie „Mobilizacja”: jedna jednostka armii kosztuje 2 żetony nastroju

Wolność ekonomiczna

- Twoja pierwsza akcja ZBIERANIA w każdej turze jest bez kosztu akcji
- Kolejne akcje ZBIERANIA kosztują po 2 żetony nastroju

AUTOKRACJA

Nacjonalizm

Dobierz 1 żeton nastroju lub kultury po ZBUDOWANIU co najmniej jednej armii lub okrętu

Totalitaryzm

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom z armią

Władza absolutna

Zapłać 2 żetony nastroju, by zdobyć dodatkową akcję (raz na turę)

Praca przymusowa

Zapłać 1 żeton nastroju, by Twoje „rozłożone” miasta zachowały się w tej turze jak „neutralne” („rozłożone” miasta mogą być nadal aktywowane tylko raz)

TEOKRACJA

Dogmat

- Nowa świątynia = darmowe ulepszenie „Teokracji”
- Masz limit 2 idei

Kult

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom ze świątynią

Nawrócenie

W akcji WPŁYW KULTURALNY:
- Sukces przy wyniku 4+
- W przypadku sukcesu, dobierasz 1 żeton kultury

Fanatyzm

Bitwa w mieście ze świątynią:
- +2 do wartości bojowej w pierwszej rundzie walki
- Przegrana bitwa = umieść za darmo armię w jednym ze swoich miast

CLASH OF CULTURES



Limit żywności do chwili zakupu ulepszenia „Magazynowanie”

I

II

WYDARZENIE!

III

IV

V

WYDARZENIE!

VI

WYDARZENIE!

VII

WYDARZENIE!

VIII

WYDARZENIE!

VIII



ROLNICTWO

Uprawa roli

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Upraw oraz drewno z obszarów Lasów

Irygacja

- Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Pustyni
- Ignorujesz wydarzenia „Głodu”

Magazynowanie

Nie jesteś już ograniczony do 2 żywności

Hodowla

Zapłać 1 żywność (0 jeśli masz „Drogi”), aby ZBIERAĆ w odległości do 2 obszarów (raz na turę)



BUDOWNICTWO

Górnictwo

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ rudę z obszarów Gór

Inżynieria

- Odsłoń wierzchnią kartę Cudu
- AAA: Aktywuj nierozłożone miasto i zbuduj Cud

Kanalizacja (Inżynieria)

- Kiedy POWIEKSZASZ MIASTO, zapłać 1 żywność, by dostać osadnika
- Ignorujesz wydarzenia „Plagi” oraz „Epidemii”

Drogi (Inżynieria)

Kiedy PORUSZASZ jednostkę/grupę do/ze swojego miasta:
- porusz się o 2 obszary (zapłać 1 żywność)
- zignoruj teren (zapłać 1 rudę)



ŻEGLUGA

Rybołówstwo Port

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z **jednego** przyległego obszaru Morza

Kartografia

AAA: Dobierz 1 żeton kultury oraz 1 ideę za każdy region z co najmniej jednym Twoim okrętem (raz na turę)

Okręty wojenne

Bitwy morskie + bitwy lądowe, kiedy Twoje armie opuszczają okręty: Anuluj 1 trafienie w 1-szej rundzie walki

Nawigacja (Kartografia)

Okręty mogą się PORUSZAĆ dookoła planszy, do najbliższego obszaru Morza, zgodnie z kierunkiem żeglugi.



EDUKACJA

Piśmiennictwo Akademia

Dociągnij 1 kartę akcji oraz 1 kartę celu, jeśli masz jakieś ulepszenie formy rządów lub kiedy dostajesz jego pierwsze ulepszenie

Edukacja publiczna

Dobierz 1 ideę, kiedy ZBIERASZ z miasta posiadającego akademię

Wolna edukacja

Dobierz 1 żeton nastroju, kiedy kupujesz ulepszenie za złoto, ideę lub ich połączenie (raz na turę)

Filozofia

Dobierz 1 ideę, kiedy zdobywasz ulepszenie „Nauki”, oraz gdy zdobędziesz to ulepszenie



SZTUKA WOJNY

Taktyka Forteca

- Możesz PORUSZAĆ armiami
- Możesz używać efektów walki z kart akcji

Sztuka oblężnicza

Anuluj zdolności fortecy:
- do ataku (zapłać 2 drewna)
- do anulowania trafień (zapłać 2 rudy)

Stalowa broń

(Zapłać 2 rudy, by zdobyć)
Twoje armie mają +1 trafień w 1-szej rundzie walki przeciwko armiom bez „Stalowej broni”

Mobilizacja

Każda akcja BUDOWANIA jednostek: Pojedyncza jednostka armii może być opłacona 1 żetonem nastroju



DUCHOWOŚĆ

Mity Świątynia

Możesz zapłacić 1 żeton nastroju, by zapobiec pogorszeniu nastroju miasta przez zagrana kartę wydarzeń

Rytuały

Surowce (za wyjątkiem idei) mogą zastępować żetony nastroju w akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH w stosunku 1:1

Kapłaństwo

Zdobądź ulepszenie „Nauki” nie płacąc żywności (raz na rundę)

Religia państwowa

POWIEKSZ MIASTO o świątynię nie płacąc żywności (raz na turę)



EKONOMIA

Wymiana Targ*

- AAA: Wymień do 3 surowców na złoto albo żetony kultury (możesz je mieszać)

Szlaki handlowe

Na początku tury: Dobierz 1 żywność za osadnika/okręt w zasięgu do 2 obszarów od unikalnego, nierozłożonego miasta innego gracza (max. 4)

Waluta

Szlaki handlowe mogą częściowo lub całkowicie produkować złoto zamiast żywności

Podatki (Waluta)

AAA: Zapłać 1 żeton nastroju i dobierz 1 złoto za każde miasto, jakie posiadasz (raz na turę)



KULTURA

Sztuka & Rzeźba Obelisk*

Zapłać 1 żeton kultury, by wykonać akcję WPŁYW KULTURALNY bez kosztu akcji (raz na turę)

Cyrk & Sport

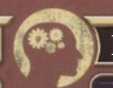
W akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH: Twoje miasta są uznawane za o 1 rozmiar mniejsze (min. 1)

Monumenty

1) Odsłoń Cud z wierzchu talii
2) Wybierz Cud: Tylko Ty możesz go wybudować i robisz to bez poświęcania akcji

Teatr & Muzyka

Wymień żeton nastroju na żeton kultury lub odwrotnie (raz na turę)



NAUKA

Matematyka Apteka*

„Inżynierię” i „Drogi” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Astronomia

„Kartografię” i „Nawigację” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Chemia

„Metalurgię” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Metalurgia (Chemia)

- Zakup „Stalowej broni” nie wymaga żywności ani rudy
- Dobierz 2 rudy, jeśli już posiadasz „Stalową broń”



DEMOKRACJA

Głosowanie

Zapłać 1 żeton nastroju, by wykonać akcję POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH bez kosztu akcji

Rozdział władzy

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim „zadowolonym” miastom

Swobody obywatelskie

- AAA: Dobierz 3 żetony nastroju
- ulepszenie „Mobilizacja”: jedna jednostka armii kosztuje 2 żetony nastroju

Wolność ekonomiczna

- Twoja pierwsza akcja ZBIERANIA w każdej turze jest bez kosztu akcji
- Kolejne akcje ZBIERANIA kosztują po 2 żetony nastroju



AUTOKRACJA

Nacjonalizm

Dobierz 1 żeton nastroju lub kultury po ZBUDOWANIU co najmniej jednej armii lub okrętu

Totalitaryzm

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom z armią

Władza absolutna

Zapłać 2 żetony nastroju, by zdobyć dodatkową akcję (raz na turę)

Praca przymusowa

Zapłać 1 żeton nastroju, by Twoje „rozłożone” miasta zachowały się w tej turze jak „neutralne” („rozłożone” miasta mogą być nadal aktywowane tylko raz)



TEOKRACJA

Dogmat

- Nowa świątynia = darmowe ulepszenie „Teokracji”
- Masz limit 2 idei

Kult

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom ze świątynią

Nawrócenie

W akcji WPŁYW KULTURALNY:
- Sukces przy wyniku 4+
- W przypadku sukcesu, dobierasz 1 żeton kultury

Fanatyzm

Bitwa w mieście ze świątynią:
- +2 do wartości bojowej w pierwszej rundzie walki
- Przegrana bitwa = umieść za darmo armię w jednym ze swoich miast

CLASH OF CULTURES

Limit żywności do chwili zakupu ulepszenia „Magazynowanie”

I

II

WYDARZENIE! III

IV

WYDARZENIE! V

VI

WYDARZENIE! VII

VIII

ROLNICTWO

Uprawa roli

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Upraw oraz drewno z obszarów Lasów

Irygacja

- Twoje miasta mogą ZBIERAĆ żywność z obszarów Pustyni
- Ignorujesz wydarzenia „Głodu”

Magazynowanie

Nie jesteś już ograniczony do 2 żywności

Hodowla

Zapłać 1 żywność (0 jeśli masz „Drogi”), aby ZBIERAĆ w odległości do 2 obszarów (raz na turę)

BUDOWNICTWO

Górnictwo

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ rudę z obszarów Gór

Inżynieria

- Odsłoń wierzchnią kartę Cudu
- AAA: Aktywuj nierozłożone miasto i zbuduj Cud

Kanalizacja (Inżynieria)

- Kiedy POWIEKSZASZ MIASTO, zapłać 1 żywność, by dostać osadnika
- Ignorujesz wydarzenia „Plagi” oraz „Epidemii”

Drogi (Inżynieria)

Kiedy PORUSZASZ jednostkę/grupę do/ze swojego miasta:
- porusz się o 2 obszary (zapłać 1 żywność)
- zignoruj teren (zapłać 1 rudę)

ŻEGLUGA

Rybołówstwo Port

Twoje miasta mogą ZBIERAĆ Żywność z każdego przyległego obszaru Morza

Kartografia

AAA: Dobierz 1 żeton kultury oraz 1 ideę za każdy region z co najmniej jednym Twoim okrętem (raz na turę)

Okręty wojenne

Bitwy morskie + bitwy lądowe, kiedy Twoje armie opuszczają okręty: Anuluj 1 trafienie w 1-szej rundzie walki

Nawigacja (Kartografia)

Okręty mogą się PORUSZAĆ dookoła plaszyszy, do najbliższego obszaru Morza, zgodnie z kierunkiem żeglugi.

EDUKACJA

Piśmiennictwo Akademia

Dociągnij 1 kartę akcji oraz 1 kartę celu, jeśli masz jakieś ulepszenie formy rządów lub kiedy dostajesz jego pierwsze ulepszenie

Edukacja publiczna

Dobierz 1 ideę, kiedy ZBIERASZ z miasta posiadającego akademię

Wolna edukacja

Dobierz 1 żeton nastroju, kiedy kupujesz ulepszenie za złoto, ideę lub ich połączenie (raz na turę)

Filozofia

Dobierz 1 ideę, kiedy zdobywasz ulepszenie „Nauki”, oraz gdy zdobędziesz to ulepszenie

SZTUKA WOJNY

Taktyka Forteca

- Możesz PORUSZAĆ armiami
- Możesz używać efektów walki z kart akcji

Sztuka oblężnicza

Anuluj zdolności fortecy:
- do ataku (zapłać 2 drewna)
- do anulowania trafień (zapłać 2 rudy)

Stalowa broń

(Zapłać 2 rudy, by zdobyć)
Twoje armie mają +1 trafień w 1-szej rundzie walki przeciwko armiom bez „Stalowej broni”

Mobilizacja

Każda akcja BUDOWANIA jednostek: Pojedyncza jednostka armii może być opłacona 1 żetonem nastroju

DUCHOWOŚĆ

Mity

Świątynia

Możesz zapłacić 1 żeton nastroju, by zapobiec pogorszeniu nastroju miasta przez zagrana kartę wydarzeń

Rytuały

Surowce (za wyjątkiem idei) mogą zastępować żetony nastroju w akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH w stosunku 1:1

Kapłaństwo

Zdobądź ulepszenie „Nauki” nie płacąc żywności (raz na rundę)

Religia państwowa

POWIEKSZ MIASTO o świątynię nie płacąc żywności (raz na turę)

EKONOMIA

Wymiana Targ*

- AAA: Wymień do 3 surowców na złoto albo żetony kultury (możesz je mieszać)

Szlaki handlowe

Na początku tury: Dobierz 1 żywność za osadnika/okręt w zasięgu do 2 obszarów od unikalnego, nierozłożonego miasta innego gracza (max. 4)

Waluta

Szlaki handlowe mogą częściowo lub całkowicie produkować złoto zamiast żywności

Podatki (Waluta)

AAA: Zapłać 1 żeton nastroju i dobierz 1 złoto za każde miasto, jakie posiadasz (raz na turę)

KULTURA

Sztuka & Rzeźba Obelisk*

Zapłać 1 żeton kultury, by wykonać akcję WPŁYW KULTURALNY bez kosztu akcji (raz na turę)

Cyrk & Sport

W akcji POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH: Twoje miasta są uznawane za o 1 rozmiar mniejsze (min. 1)

Monumenty

1) Odsłoń Cud z wierzchu talii
2) Wybierz Cud: Tylko Ty możesz go wybudować i robisz to bez poświęcania akcji

Teatr & Muzyka

Wymień żeton nastroju na żeton kultury lub odwrotnie (raz na turę)

NAUKA

Matematyka Apteka*

„Inżynierię” i „Drogi” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Astronomia

„Kartografię” i „Nawigację” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Chemia

„Metalurgię” możesz kupić bez ponoszenia kosztu żywności

Metalurgia (Chemia)

- Zakup „Stalowej broni” nie wymaga żywności ani rudy
- Dobierz 2 rudy, jeśli już posiadasz „Stalową broń”

DEMOKRACJA

Głosowanie

Zapłać 1 żeton nastroju, by wykonać akcję POPRAWY NASTROJÓW SPOŁECZNYCH bez kosztu akcji

Rozdział władzy

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim „zadowolonym” miastom

Swobody obywatelskie

- AAA: Dobierz 3 żetony nastroju ulepszenie „Mobilizacja”: jedna jednostka armii kosztuje 2 żetony nastroju

Wolność ekonomiczna

- Twoja pierwsza akcja ZBIERANIA w każdej turze jest bez kosztu akcji („rozłożone” miasta mogą być po 2 żetony nastroju

AUTOKRACJA

Nacjonalizm

Dobierz 1 żeton nastroju lub kultury po ZBUDOWANIU co najmniej jednej armii lub okrętu

Totalitaryzm

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom z armią

Władza absolutna

Zapłać 2 żetony nastroju, by zdobyć dodatkową akcję (raz na turę)

Praca przymusowa

Zapłać 1 żeton nastroju, by Twoje „rozłożone” miasta zachowały się w tej turze jak „neutralne” („rozłożone” miasta mogą być nadal aktywowane tylko raz)

TEOKRACJA

Dogmat

- Nowa świątynia = darmowe ulepszenie „Teokracji”
- Masz limit 2 idei

Kult

Przeciwnicy nie mogą zwiększać zasięgu/ szansy wywarcia WPŁYWU KULTURALNEGO przeciwko Twoim miastom ze świątynią

Nawrócenie

W akcji WPŁYW KULTURALNY:
- Sukces przy wyniku 4+
- W przypadku sukcesu, dobierasz 1 żeton kultury

Fanatyzm

Bitwa w mieście ze świątynią:
- +2 do wartości bojowej w pierwszej rundzie walki
- Przegrana bitwa = umieść za darmo armię w jednym ze swoich miast