Through the Ages

A story of civilization

Introdução

Cada jogador desenvolve sua civilização da Antiguidade até os Tempos Modernos, se esforçando pra deixar uma impressão duradoura na história. Sua civilização marca *Culture Points* (Pontos de Cultura) por sua influência no mundo através de temas como literatura, drama, religião, construções de maravilhas, grandes líderes e até mesmo tratados internacionais. Nem todas as influências são positivas: Você pode espalhar sua cultura com lança e espada, ou fazer história com um fatídico assassinato.
Você é quem decide se sua civilização será marcada por encorajar as artes, iniciar uma cruzada, ou por construir franquias de *fast-food*.

SOBRE ESTE LIVRO DE REGRAS

Três Maneiras de Jogar

Você não precisa ler este livro de regras inteiro antes de jogar **Through the Ages** pela primeira vez. Este livro contém as regras para as versões *Simple* (Simples), *Advanced* (Avançada) e *Full* (Completa) do jogo. Você deveria começar com o *Jogo Simples*, que introduz os mecanismos básicos do jogo. Além de ser um jogo mais curto, tem menos confrontos, dando aos novos jogadores uma chance de aprender como construir civilizações sem a ameaça de um rival agressivo destruindo o que já construíram. Jogadores experientes podem querer voltar ao Jogo Simples para introduzir um novo jogador.
O *Jogo Avançado* inclui ao jogo mecanismos que fazem o jogo mais interativo. Você estará habilitado a jogá-lo assim que tiver entendido os conceitos no Jogo Simples. Para os jogadores mais experientes, é uma alternativa mais curta ao Jogo Completo.
O *Jogo Completo* é a versão mais longa e mais complexa. Esta versão permite que você desenvolva sua civilização ***entre as eras***, da Era do Bronze até os Tempos Modernos. Tome nota: mesmo o Jogo Simples pode levar várias horas, quando jogado pela primeira vez. Aconselha-se não tentar o *Jogo Completo* até saber quanto tempo leva pra jogar o *Jogo Avançado*.

Notas no Texto

As regras e os mecanismos do jogo são apresentados na ordem em que você os encontrará durante o jogo. Dessa maneira, é possível jogar pela primeira vez enquanto lê esse livro de regras. Além disso, cada jogador tem um *Overview Card*, que dá um breve resumo dos pontos chave do jogo.
Quando você precisar procurar por alguma informação, os pontos chave e os exemplos estarão destacados.

Ponto-chave: Estes pontos do jogo são explicados em caixas como esta.

Exemplo: Exemplos de como as regras funcionam são escritos assim.

Dica: Embora parte da diversão de um novo jogo esteja em explorar a estratégia, as dicas escritas em caixas como essa vão ajudar você a descobrir sua própria estratégia mais rapidamente e ajudar novos jogadores a escapar dos erros mais graves.

Configuração Inicial

Esta é a configuração inicial de uma civilização. Como a imagem se aplica a todas as três versões do jogo, fica nesta primeira página para fácil referência.



1. Jogo Simples

Esta versão do *Through the Ages* foi desenhada para ensinar a você os mecanismos básicos do jogo. Você pode começar o jogo enquanto lê as regras nessa seção. Todos os jogadores podem te seguir olhando seus *Overview Cards* (tem um lado chamado *Jogo Simples*). Se algo não está claro, veja o *Grande Exemplo* no final desta seção do *Jogo Simples*, na página 10.

Configuração

Componentes do Jogo

1 Tabuleiro Central
1 Livro de Regras
275 Contadores de Madeira (120 amarelos, 90 azuis, 35 brancos e 30 vermelhos)
40 Cubos de Jogador (10 de cada cor)
4 Tabuleiros Pessoais para os jogadores
4 Cartões de Referência (Overview Cards)
341 cartas (185 civis, 155 militares, 1 starting player)

O Campo de Jogo

Through the Ages é um jogo de cartas. Em vez de conquistar territórios num mapa, os jogadores desenvolvem suas civilizações colocando as cartas no tabuleiro.
O centro da mesa é reservado ao tabuleiro central:
A Linha de Cartas é a longa tira onde os jogadores escolhem suas cartas.
O quadro de pontuação mantém o controle de pontos e provê um lugar pra colocar os vários baralhos de cartas.

Cartas

Existem dois tipos de cartas: Civis (verso claro) e Militares (verso escuro). As cartas são classificadas de acordo com a era em que aparecem:

A – ANTIGUIDADE (500 A.C. A 1000 D.C.)
I – ERA MEDIEVAL (1000 D.C. ATÉ 1500 D.C.)
II – ERA DAS EXPLORAÇÕES (1.500 D.C. ATÉ 1900 D.C.)
III – ERA MODERNA (1900 D.C. ATÉ O PRESENTE)

As cartas estão divididas em oito baralhos – um Civil e um Militar pra cada Era.
Além disso, existem 4 Tabuleiros Pessoais com 6 Tecnologias Iniciais. Cada jogador deve escolher um de acordo com sua cor.

Cartas Usadas no jogo Simples

Para o jogo simples, ponha de lado as Cartas Civis das Eras II e III e as Cartas Militares das Eras I, II e III. Estas cartas não serão usadas nessa versão do jogo.
A carta **Development of Politics** (Desenvolvimento da Política) do *Baralho Militar A* também deve ser posto de lado. Embaralhe as 9 Cartas Militares restantes e as coloque de cabeça pra baixo no Tabuleiro Central no lugar chamado ***CURRENT EVENTS*** (Eventos Atuais).
Embaralhe o Baralho Civil A (Tome cuidado pra não misturas com as cartas das outras eras).
Coloque 13 dessas cartas na Linha de Cartas de modo que 5 estejam na primeira seção (mais clara) e 4 em cada uma das outras duas seções. Coloque o resto do baralho próximo à Linha de Cartas.
Cada Baralho Civil das outras eras tem 5 cartas marcadas com um 3+ (para 3 ou 4 jogadores) e um 4+ (para 4 jogadores).

SE HÁ SOMENTE 2 JOGADORES, PONHA DE LADO AS CARTAS MARCADAS COM 3+ OU 4+.
SE HÁ SOMENTE 3 JOGADORES, PONHA DE LADO AS CARTAS MARCADAS COM UM 4+.
SE HÁ 4 JOGADORES, NÃO SE PREOCUPE EM POR ESTAS CARTAS DE LADO.

Como para o Jogo Simples, os Baralhos II e III já foram postos de lado, então você só precisa se preocupar com o Baralho Civil 1.
Embaralhe O Baralho Civil I e o coloque no quadrado claro do Tabuleiro Central.
Finalmente, escolha o jogador que vai ficar com a carta **Starting Player**.

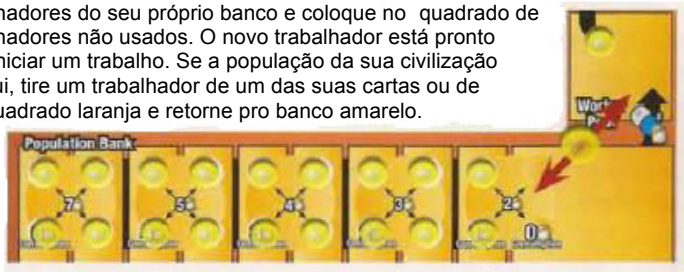
CIVILIZAÇÕES

Cada jogador escolhe uma cor e pega o Tabuleiro Pessoal e os cubos correspondentes. Cada jogador também pega 25 pedras amarelas, 18 pedras azuis, 4 pedras brancas e 2 pedras vermelhas. Cada jogador também pega um *Overview Card* (Cartão de Referência).
O Tabuleiro Pessoal e as pedras são montados de acordo com a configuração inicial da primeira página desse livro de regras.

Pedras Amarelas

A POPULAÇÃO É REPRESENTADA PELAS PEDRAS AMARELAS. CADA JOGADOR TEM UM ESTOQUE PESSOAL DE PEDRAS AMARELAS.
De seus 25 trabalhadores, coloque 18 no seu banco amarelo.(A tira amarela do seu Tabuleiro Pessoal). Destes, 6 são colocados nas cartas conforme mostra a imagem da configuração inicial. Eles irão trabalhar e produzir alguma coisa. Os trabalhadores restantes são colocados no quadrado laranja, que indica seus *Unused Workers Pool* (trabalhadores não usados). Trabalhadores não usados não produzem nada, mas eles podem ser alocados durante o curso do jogo.

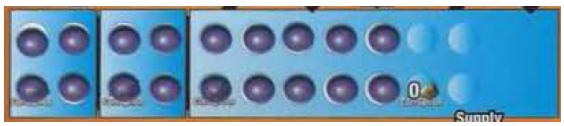
Quando a população da sua civilização crescer, pegue um dos trabalhadores do seu próprio banco e coloque no quadrado de trabalhadores não usados. O novo trabalhador está pronto para iniciar um trabalho. Se a população da sua civilização diminui, tire um trabalhador de um das suas cartas ou de seu quadrado laranja e retorne pro banco amarelo.



Estas 25 pedras amarelas são a população máxima da sua civilização. As pedras são organizadas da esquerda pra direita no seu banco, assim é mais fácil ver quantos você já perdeu.
As pedras no seu banco amarelo representam como o território da sua civilização poderia se expandir. Quando sua população cresce, você ganha um trabalhador, mas o crescimento da população significa que resta menos território para expansão.
O banco amarelo é dividido em cinco regiões separadas. Enquanto existir ao menos 1 pedra amarela na região mais a direita, o território está apenas parcialmente povoado. O símbolo 0 significa que as pessoas não precisam de nenhum alimento (Eles podem caçar ou crescer por si mesmos). O 2 com setas apontando para as pedras significam que aumentar sua população custa 2 alimentos.
Depois de pegar a última pedra amarela da região mais a direita do seu banco amarelo, seu território está mais densamente povoado. Agora o símbolo 1 se aplica, significando que é necessário 1 alimento para alimentar sua população a cada rodada. Aumentos de população agora custam 3 alimentos.
O símbolo sempre se aplica a uma região com ao menos 1 pedra amarela. O custo pra aumentar a população é mostrado por baixo da pedra amarela. Se você não tem pedras amarelas no seu banco, sua civilização consome 6 alimentos a cada rodada e você não pode mais aumentar sua população.

PEDRAS AZUIS

CADA JOGADOR TEM SEU PRÓPRIO ESTOQUE DE PEDRAS AZUIS. UMA PEDRA AZUL PODE REPRESENTAR TANTO ALIMENTOS QUANTO RECURSOS, DEPENDENDO DA CARTA QUE A PRODUZIU.
A tira azul no seu Tabuleiro Pessoal é seu Blue Bank (Banco Azul), onde você mantém as pedras azuis que ainda não estão disponíveis pra sua civilização. No começo do jogo, todas as suas pedras azuis estão no banco azul.



Pedras azuis podem representar tanto alimento como recursos.
Uma pedra azul representa alimento quando está uma carta de Fazenda e Recurso quando numa carta de Mina. Quando o alimento é consumido ou os recursos são utilizados, algumas das suas pedras azuis retornam ao banco azul do seu Tabuleiro Pessoal.

A habilidade de armazenar Alimento e Recursos de sua civilização é limitada. Uma vez que você tirou a última pedra do seu banco azul, sua civilização não pode mais produzir qualquer Alimento ou Recurso. Para produzi-los, você precisa ter ao menos uma pedra azul em seu banco.
Essas pedras do seu banco azul representam a quantidade de espaço deixado para armazenar Alimento e Recursos de sua civilização. No Jogo Avançado, armazenar Alimento e Recursos – ex., ter poucas pedras no seu Banco Azul – encoraja a Corrupção. No Jogo Simples, ignore as divisões e números do Banco Azul.

TECNOLOGIAS INICIAIS

ESTAS SEIS CARTAS NO SEU TABULEIRO PESSOAL SÃO SUAS TECNOLOGIAS INICIAS. ELAS REPRESENTAM O QUE SUA CIVILIZAÇÃO CONHECE E O QUE ELA PODE CONSTRUIR.

As duas cartas marrons são Tecnologias de Produção. **Bronze Working (Trabalhos em Bronze)** é uma Tecnologia de Mina, que permite que você construa Minas . **Agriculture (Agricultura)** é uma Tecnologia de Fazenda, que permite que você construa Fazendas .
As duas cartas cinzas são Tecnologias de Construções Urbanas. **Religion (Religião)** permite que você construa templos e **Philosophy** permite que você construa Laboratórios .
A carta vermelha é uma Tecnologia Militar. **Warriors (Guerreiros)** permitem que você construa Unidades de Infantaria .

TER A TECNOLOGIA PARA CONSTRUIR ALGO NÃO É O MESMO QUE TÊ-LO. O NÚMERO QUE VOCÊ TEM É DETERMINADO PELO NÚMERO DE TRABALHADORES NA CARTA.

No começo do jogo, você tem 2 Minas, 2 Fazendas, 1 Laboratório e 1 Unidade de Infantaria. Isto é representado pelas 6 pedras amarelas nas 4 cartas. Sua civilização tem potencial pra construir um Templo, mas ainda não tem nenhum trabalhador na sua carta **Religion**.

Governo

A CARTA LARANJA REPRESENTA O SISTEMA DE GOVERNO DA CIVILIZAÇÃO. ELA ESPECIFICA O NÚMERO DE AÇÕES CIVIS E MILITARES DISPONÍVEIS EM CADA RODADA.

Cada civilização começa com o Governo **Despotism (Despotismo)**. Os 4 símbolos brancos e os 2 símbolos vermelhos indicam que você pode fazer 4 ações civis e 2 militares na sua vez de jogar. Quando você fizer uma ação, remova a pedra correspondente. Todas as pedras voltam à Carta de Governo no começo da próxima rodada.
O símbolo especifica o Limite de Construções Urbanas da sua Forma de Governo. Para o **Despotismo**, o número 2 significa que você pode construir no máximo 2 Templos e 2 Laboratórios. O número de Fazendas, Minas e Unidades Militares é ilimitado. Formas de Governo mais civilizadas tem um limite mais alto de Construções Urbanas (simulando sua habilidade de gerir um maior número de cidades grandes).

PONTOS DE CULTURA E CIÊNCIA

O Tabuleiro Central tem dois contadores de pontos. Seus pontos totais de Cultura e Ciência são representados pela posição de seus cubos nos contadores.
O contador maior é para manter o controle dos Pontos de Cultura. Quanto o jogo termina, o jogador com mais Pontos de Cultura vence.

O CONTADOR DE PONTOS DE CULTURA PODE MARCAR NO MÁXIMO 190 PONTOS. SE VOCÊ CONSEGUIR MAIS QUE ISSO, ANOTE E COMECE A CONTAR NOVAMENTE. NÃO EXISTE UM LIMITE DE PONTOS DE CULTURA.

O contador menor é para manter o controle de seus Pontos de Ciência. Eles são utilizados para adquirir novas tecnologias, então seus Pontos de Ciência vão aumentando e diminuindo ao longo do jogo.

VOCÊ NÃO PODE ACUMULAR MAIS DE 40 PONTOS DE CIÊNCIA. SE VOCÊ GANHAR MAIS PONTOS DE CIÊNCIA DO QUE O CONTADOR PODE MOSTRAR, VOCÊ DEVE DEIXAR SEU CUBO NO ÚLTIMO QUADRADO DO CONTADOR DE PONTOS.

No começo do jogo, nenhum jogador tem pontos de Cultura ou Ciência.
O cubo de todos fica na posição zero.

CULTURA , CIÊNCIA E FORÇA

TRÊS INDICADORES AJUDAM A MANTER O CONTROLE DO ESTADO ATUAL DE CULTURA, CIÊNCIA E FORÇA MILITAR DA CIVILIZAÇÃO.

Cada civilização produz certa quantidade de Cultura e Ciência a cada rodada. Símbolos no inferior das cartas indicam oque elas podem produzir.
No começo do jogo, você não produz Cultura. **Religião** permite que você construa Templos que produzem 1 Ponto de Cultura cada. Isto é representado na parte inferior da carta: **1**. Se você tivesse 2 trabalhadores nesta carta, sua civilização faria 2 Pontos de Cultura a cada rodada. Quando você não tem trabalhadores nela, ela não produz nada, então o seu cubo começa na posição zero do indicador de Cultura.
A carta **Filosofia** permite que você construa Laboratórios que produzem 1 Ponto de Ciência cada. Isto é representado na parte inferior da carta: **1.** Como você já começa com 1 trabalhador nesta carta, você já tem um 1 Laboratório. Seu cubo deveria estar na posição 1 do indicador de Ciência para mostrar que sua civilização está produzindo 1 Ponto de Ciência a cada rodada. (Mas por que você ainda teve um rodada, seu marcador de Pontos de Ciência ainda é 0).
A carta **Guerreiros** permite que você construa Unidades de Infantaria com uma Força de 1. Isto é representado pelo número branco na parte inferior da carta. Como você começa com 1 trabalhador nesta carta, você já tem um 1 Unidade **Warrior**; Assim, a Força de sua civilização é 1, e seu cubo começa na posição 1 do marcador de Força.
Enquanto pontos de Cultura e Ciência são acumulados ao longo do jogo, os indicadores de Cultura, Ciência e Força refletem o estado atual de sua civilização. Seu propósito é poupar tempo, eliminando a necessidade de recontar esses valores a cada rodada.

OS INDICADORES DE CULTURA, CIÊNCIA E FORÇA SÃO LIMITADOS PELOS VALORES MÁXIMOS PERMITIDOS POR ESSES INDICADORES.

Como os indicadores de Cultura e Ciência só vão até 30, você pode ganhar no máximo 30 pontos de Cultura e Ciência por rodada. O mesmo se aplica ao indicador de Força, mas este vai até 60 e vale por todo o jogo. Se algum desses valores exceder o valor máximo de seu indicador, seu cubo permanece na última posição.

HAPPY FACES

A carta **Religião** tem uma Happy Face (Carinha Feliz) indicando que Templos, além de produzir Cultura, faz a populaçõ mais feliz.

SEU INDICADOR DE FELICIDADE ESTÁ NO SEU TABULEIRO PESSOAL. USE UM DE SEUS CUBOS PRA INDICAR A FELICIDADE DE SUA CIVILIZAÇÃO.



A Felicidade de sua civilização começa na posição 0. (Embora você tenha a *Tecnologia* **Religião**, você ainda não tem nenhum Templo). Quando você construir um Templo, mova para a posição 1. Com um segundo Templo, mova para a posição 2.
Outras cartas também tem Happy Faces,às vezes até mais de uma. Alguma outras tem Unhappy Faces (Carinha Triste), que cancela 1 Happy Face. Sua civilização nunca tem Felicidade menor que 0 e nunca maior que 8.
No Jogo Avançado, é importante manter sua civilização feliz. No Jogo Simples, a Felicidade de sua civilização te dá alguns Pontos de Cultura de bônus no fim do jogo.

CARTAS E PEDRAS EXTRAS

Coloque as cartas e pedras extras na caixa do jogo para que elas não se misturem com as que estão sendo usadas no jogo. Os jogadores podem ocasionalmente ganhar (ou perder) pedras, mas principalmente, cada um joga com as pedras do seu próprio Tabuleiro Pessoal.

Dica: mantenha as pedras extras fora de alcance. Isso previne que os jogadores as peguem acidentalmente, ou voltem com elas para a caixa do jogo em vez de colocar no seu Tabuleiro Pessoal.

JOGANDO O JOGO

O jogo começa com o jogador que está segurando a carta **Starting Player** e este é seguido pelo jogador da esquerda (o jogo prossegue em sentido horário). Cada jogador terá o mesmo número de rodadas – então o jogador à direita do **Starting Player** será o último a jogar.

O jogo começa na Antiguidade, que serve como uma rodada preparatória para o resto do jogo. Na sua primeira jogada, os jogadores escolhem algumas cartas para manter o controle da produção e definir como suas civilizações vão crescer.

O jogo começa a pegar velocidade na segunda rodada, quando os jogadores podem utilizar todas as suas Ações Civis e Militares. Antes da rodada de cada jogador, as cartas são renovadas na Linha de Cartas. A aparência das cartas da Era I prenuncia o começo das Eras Medievais.

Da terceira rodada em diante, as cartas *CURRENT EVENTS* são reveladas. Estas cartas podem afetar as fortunas de todas as civilizações

Quando a última carta Civil é colocada na Linha de Cartas, o jogo está quase acabando. Aqueles que ainda não jogaram na rodada fazem suas jogadas e o jogo termina quando o jogador à direita do **Starting Player** termina sua jogada. Os jogadores então marcam os pontos bônus que podem fazer, e o jogador com mais Pontos de Cultura é o vencedor.

A PRIMEIRA RODADA

Na primeira rodada os jogadores não podem produzir nada. Só é permitido utilizar suas ações para pegar as Cartas Civis.

A LINHA DE CARTAS

A Linha de Cartas começa com 13 Cartas Civis da Antiguidade ("A"). As primeiras 5 ficam na seção marcada com um , 4 na seção marcada com um e as 4 restantes na seção marcada com um .

PEGAR UMA CARTA DA PRIMEIRA SEÇÃO GASTA 1 AÇÃO CIVIL, DA SEGUNDA 2 E DA TERCEIRA 3.

O número de Ações Civis é determinado pelo seu sistema de governo (O **Despotismo**, por exemplo, lhe permite pegar 4). Na primeira rodada, no entanto, as regras seguintes se aplicam:

NA PRIMEIRA RODADA, O STARTING PLAYER SÓ PODE USAR 1 AÇÃO CIVIL. O SEGUNDO JOGADOR PODE USAR 2, O TERCEIRO 3, E O QUARTO PODE USAR TODAS AS SUAS 4 AÇÕES.

Sendo assim, na primeira rodada, o **Starting Player** só pode pegar uma das 5 cartas da primeira seção. O segundo jogador pode pegar 2 cartas dessa seção, ou 1 carta da segunda seção. O terceiro jogador pode pegar 3 cartas da primeira seção, 1 da primeira e 1 da segunda, ou 1 da terceira seção. Os jogadores não precisam usar todas as suas ações se eles não quiserem. Existem 3 tipos de cartas na Antiguidade. Leaders (Líderes – verdes), Action Cards (Cartas de Ação – amarelas) e Wonders (Maravilhas – roxas).

LÍDERES (CARTAS CIVIS VERDES)



Você pode escolher um personagem histórico pra ser o líder da sua civilização. A liderança desse personagem pode dar habilidades especiais e benefícios à sua civilização.

Quando pegar um Carta de Líder, a mantenha com você. Líderes podem ser colocados em jogo (exceto durante a primeira rodada) por 1 Ação Civil. O efeito de uma Carta de Líder se aplica assim que colocado em jogo.

VOCÊ SÓ PODE PEGAR UM LÍDER POR ERA.

Então, se você pegar uma Carta de Líder da *Era A*, você não pode mais pegar Cartas de Líder da Antiguidade, independente do fato de você jogar colocá-la ou não em jogo. Isso não o impede de pegar um *Carta de Líder* da Era I.

MARAVILHAS (CARTAS CIVIS ROXAS)



Maravilhas são as construções mais extravagantes do jogo. Elas provêm benefícios significantes, mas tomam tempo e recursos para se contruir.

Maravilhas são as únicas cartas que você joga assim que pega. Você nunca pode mantê-las com você. Se você pegar uma maravilha, coloque-a próximo da sua carta de governo. Esta maravilha agora está "em contrução".

VOCÊ SÓ PODE TER 1 MARAVILHA "EM CONSTRUÇÃO" DE CADA VEZ. VOCÊ NÃO PODE PEGAR OUTRA CARTA MARAVILHA SE JÁ TIVER UMA "EM CONSTRUÇÃO".

Quando você completa a Maravilha, coloque-a acima da sua Government card (Carta de Governo) pra indicar que ela já está contruída. Os efeitos da Maravilha começam a se aplicar e agora você pode pegar uma nova carta Maravilha – claro, se você tiver como pagar por ela.

O CUSTO PARA PEGAR UMA CARTA MARAVILHA AUMENTA 1 AÇÃO CIVIL PARA CADA MARAVILHA QUE VOCÊ JÁ CONSTRUIU.

Exemplo: Eric já construiu 2 *Maravilhas*. Ele quer pegar uma *Carta Maravilha* da segunda seção da *Linha de Cartas*. Começar a construir essa Maravilha vai lhe tomar 4 Ações Civis (2 pra pegar a carta da segunda seção e mais 2 porque ele já tem 2 Maravilhas).

Dica: Antes de pegar uma *Carta Maravilha*, certifique-se de que possa construí-la e que realmente a quer. Não é fácil se livrar de uma Maravilha "em construção", e isso pode te impedir de obter uma *Maravilha* que você precise mais.

CARTAS DE AÇÃO (CARTAS CIVIS AMARELAS)



Diferente da maior parte das outras cartas, Cartas de Ação tem um efeito imediato. O custo pra jogá-las é de 1 Ação Civil, então você só pode jogar 1 na sua vez. Quando você joga uma Carta de Ação, faça o que está escrito nela e então a discarte.

VOCÊ NÃO PODE PEGAR UMA CARTA DE AÇÃO E JOGÁ-LA AO MESMO TEMPO. QUALQUER CARTA DE AÇÃO QUE VOCÊ PEGAR NÃO PODE SER USADA ATÉ SUA PRÓXIMA VEZ DE JOGAR.

EXEMPLO DE COMO PEGAR CARTAS NA PRIMEIRA RODADA

Três jogadores escolhem suas cartas dentre as seguintes:



Jason é o **Starting Player**, então ele tem apenas 1 Ação Civil. Ele pega o Líder **Moses**.

Bárbarah tem 2 Ações Civis. Ela pega a maravilha **Colossus** e colocada perto da sua carta **Despotismo** pra mostrar que esta maravilha está "em construção". Ela decide usar sua segunda ação civil pra pegar a carta **Engineering Genius** pra ajuda-la a construir sua Maravilha mais rapidamente. Até que **Colossus** esteja construída, ela não pode pegar outra *Carta Maravilha*.

Déborah tem 3 Ações Civis. Ela poderia gastar 2 pra pegar o **Hammurabi**, mas isso a deixaria com 1 Ação Civil que ela não poderia usar. As únicas cartas que sobraram na primeira seção são Líderes, e se ela pegar o **Hammurabi** ela não poderia pegar um segundo líder da *Era A*. Ela então decide pegar **Aristotle** por 1 Ação Civil e a **Library of Alexandria** por 2 Ações Civis. A carta **Aristotle** fica com ela, enquanto a carta **Library of Alexandria** é colocada perto da sua carta **Despotismo** pra mostrar que esta maravilha está "em construção".

PRODUÇÃO E MANUTENÇÃO

Produção e manutenção acontecem automaticamente no final da jogada de cada jogador.

PRODUÇÃO DE CIÊNCIA E CULTURA

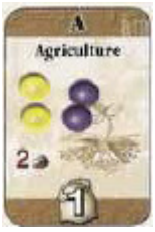
Avance seus blocos nos contadores de pontos de CULTURA E CIÊNCIA de acordo com os valores mostrados em seus indicadores de CULTURA E CIÊNCIA.

Na primeira rodada, os jogadores não podem pegar ações que alterem a quantidade de Cultura ou Ciência produzida por suas civilizações. Então, ao final da rodada, você marca 1 ponto de Ciência, mas nenhum ponto de Cultura.

PRODUÇÃO E CONSUMO DE ALIMENTO

Cada *Farm* (Fazenda) produz *Alimento*.

VOCÊ TEM UMA FAZENDA PARA CADA TRABALHADOR NUMA CARTA DA TECNOLOGIA FAZENDA. PARA CADA FAZENDA, COLOQUE 1 PEDRA AZUL NA CARTA. ESTA PEDRA REPRESENTA A QUANTIDADE DE ALIMENTO MOSTRADA NA PARTE INFERIOR DA CARTA.



Na primeira rodada você tem 2 trabalhadores na carta **Agricultura**. Pegue 2 pedras azuis do seu banco e coloque na carta **Agricultura**. Fazendas usando esta tecnologia produzem 1 Alimento cada (por causa do símbolo), então essas 2 pedras representam 2 Alimentos.

No decorrer do jogo, você pode pegar uma nova carta da Tecnologia de Fazenda que lhe permita construir Fazendas mais eficientes. A carta **Irrigation** (Irrigação) permite que suas fazendas produzem 2 Alimentos. Quando essas fazendas produzem Alimento, você ainda pode colocar uma pedra azul na carta por cada Fazenda (Ex.: cada pedra amarela produz uma pedra azul). Por causa do símbolo , cada pedra azul numa carta **Irrigação** representam 2 Alimentos.

DEPOIS QUE UM ALIMENTO É PRODUZIDO, SUA CIVILIZAÇÃO CONSOME A QUANTIDADE DE ALIMENTO INDICADA NO SEU BANCO AMARELO. A QUANTIDADE CONSUMIDA É DETERMINADA PELO NÚMERO PERTO DO ÍCONE NA SEÇÃO NÃO VAZIA MAIS À DIREITA DO SEU BANCO AMARELO.



Na primeira rodada, você não paga nada porque você ainda tem pedras amarelas na primeira seção do seu banco amarelo. O símbolo à direita da seção indica que você não paga nada. Depois, após dois trabalhadores terem sido adicionados à sua população, a primeira seção do seu banco amarelo será esvaziada e você terá que pagar 1 Alimento em cada rodada porque a segunda seção tem o símbolo . Você vai pagar 1 Alimento movendo uma pedra azul da sua carta **Agricultura** para o seu banco azul.

PRODUÇÃO DE RECURSOS

VOCÊ TEM UMA MINA PARA CADA TRABALHADOR NUMA CARTA COM A TECNOLOGIA DE MINA. PARA CADA MINA, COLOQUE 1 PEDRA AZUL NA CARTA. ESTA PEDRA REPRESENTA A QUANTIDADE DE RECURSOS MOSTRADA NA PARTE INFERIOR DA CARTA.



A produção de uma Mina funciona como a produção de uma Fazenda. Na primeira rodada, você pega 2 pedras do seu banco azul e coloca na carta **Bronze**. (Os números negativos no seu banco azul representam *Corruption* – Corrupção. Como isso não se aplica ao Jogo Simples, ignore-os).

Recursos representam muitas matérias-primas, e não apenas metais. A Tecnologia **Bronze** é um símbolo de quão avançada é a sua indústria.

A SEGUNDA RODADA

A JOGADA

CADA JOGADOR TEM UMA JOGADA. NA SUA VEZ, FAÇA AS OS PASSOS SEGUINTES NA ORDEM:

1. ADICIONE CARTAS À LINHA DE CARTAS.
2. JOGUE SUAS AÇÕES CIVIS E MILITARES.
3. FAÇA A PRODUÇÃO E MANUTENÇÃO.

A LINHA DE CARTAS

Com exceção da primeira rodada, cada jogador começa sua jogada adicionando novas Cartas Civis à Linha de Cartas. Isto é feito em três passos:

1) REMOVA AS PRIMEIRAS CARTAS DA LINHA DE CARTAS:

NO JOGO DE 2 JOGADORES, REMOVA AS 3 PRIMEIRAS CARTAS

NO JOGO DE 3 JOGADORES, REMOVA AS 2 PRIMEIRAS.

NO JOGO DE 4 JOGADORES, REMOVA A PRIMEIRA CARTA

SE ALGUMA POSIÇÃO ESTIVER VAZIA (PORQUE O JOGADOR ANTERIOR PEGOU UMA CARTA DELA), ENTÃO NÃO PEGUE UMA CARTA DE OUTRA POSIÇÃO. SE NÃO TIVER NENHUMA CARTA NAS PRIMEIRAS POSIÇÕES, ENTÃO NENHUMA CARTA É REMOVIDA.

AS CARTAS REMOVIDAS DESSA MANEIRA NÃO VOLTAM PARA O JOGO. COLOQUE-AS NA CAIXA PARA QUE NÃO SE MISTUREM COM AS NÃO USADAS.

Exemplo: No exemplo anterior, a primeira carta foi retirada da Linha de Cartas, mas a segunda não. Como é um jogo de 3 jogadores, as cartas precisam ser removidas das 2 primeiras posições. **Isaque** é o **Starting Player**, então ele começa a segunda rodada. E começa removendo a carta **Homer** da segunda posição e colocando-a na caixa.

2) TODAS AS CARTAS MOVEM-SE PARA A ESQUERDA, NÃO DEIXANDO ESPAÇOS EM BRANCO.

Dessa maneira, as cartas movem-se das posições mais caras para as mais baratas. A Linha de Cartas agora tem algumas posições vazias, todas à direita.

3) COLOQUE UMA CARTA DO BARALHO CIVIL EM CADA POSIÇÃO VAZIA.

Na jogada do **Starting Player** na segunda rodada, todas essas cartas virão do Baralho Civil A. Todos os outros, no entanto, vão tirar suas cartas do Baralho Civil I. Coloque as cartas restantes do Baralho Civil A na caixa e comece a utilizar o Baralho Civil I no quadrado claro no Tabuleirp Central. Isso marca o começo da Era I, a Era Medieval.

Na segunda rodada, o **Starting Player** adiciona as cartas do Baralho Civil A. Depois disso, as cartas adicionadas são sempre do Baralho Civil I.

USANDO AÇÕES CIVIS E MILITARES

Seu número de Ações está limitado ao permitido pelo sistema de Governo da sua civilização. Sob o **Despotismo** você pode fazer 4 Ações Civis e 2 Ações Militares. As 4 pedras brancas e as 2 vermelhas são usadas para manter o controle dessas ações. Quando você usar a ação correspondente, tire a pedra correspondente da sua carta de Governo.

Você pode fazer suas Ações em qualquer ordem, sendo possível alternar Ações Civis e Militares se você assim desejar. A menos que o esteja especificado, você pode fazer as mesmas Ações muitas vezes (se você puder pagar por elas, é claro). Você não precisa usar todas as suas ações, mas você não usar mais Ações do que seu sistema de Governo permite.

Ex.: se você utilizar apenas 2 ações em uma rodada, na rodada seguinte terá as mesmas 4 ações que seu sistema de Governo permite, e não 6.

AÇÕES CIVIS EM POTENCIAL:

- AUMENTAR A POPULAÇÃO
- CONSTRUIR UMA MINA OU UMA FAZENDA
- CONSTRUIR UMA CONSTRUÇÃO URBANA
- AUMENTAR UMA FAZENDA, MINAS OU CONSTRUÇÃO*
- DESTRUIR UMA MINA, FAZENDA OU CONSTRUÇÃO
- CONSTRUIR UM ESTÁGIO (FASE) DE UMA MARAVILHA
- COLOCAR SEU LÍDER EM JOGO
- DESCOBRIR UMA NOVA TECNOLOGIA E COLOCÁ-LA EM JOGO.
- JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO
- PEGAR UMA CARTA CIVIL DA LINHA DE CARTAS

AÇÕES MILITARES EM POTENCIAL

- CONSTRUIR UMA UNIDADE MILITAR
- AUMENTAR A UNIDADE*
- DESMANTELAR UMA UNIDADE MILITAR.

As Ações marcadas com um asterisco (*) serão descritas depois porque é improvável que você ter a capacidade de realizá-las na segunda rodada.

AUMENTAR A POPULAÇÃO

O custo pra aumentar sua população é de 1 Ação Civil. Pegue uma pedra amarela da seção mais a direita do seu banco amarelo e pague a quantidade de Alimento indicada pelo número que está no centro da seção. Coloque o trabalhador no **Unused *Worker Pool*** (O quadrado laranja no seu Tabuleiro Pessoal que indica os trabalhadores ainda não utilizados).



O custo inicial para aumentar sua população é 2 Alimentos. Quando terminar a segunda rodada, sua população terá produzido 2 Alimentos. Sendo assim você já pode aumentar sua população na segunda rodada, se quiser. (Os 2 Alimentos são representados pelas 2 pedras azuis na carta **Agricultura**. A carta informa que cada uma dessas pedras vale 1 Alimento.)

PARA AUMENTAR SUA POPULAÇÃO:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE 1 PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- PAGUE A QUANTIDADE ESPECIFICADA DE COMIDA (MOVA AS PEDRAS AZUIS DA CARTA COM A TECNOLOGIA DE FAZENDA PARA SEU BANCO AZUL)
- AUMENTE SUA POPULAÇÃO (MOVA UMA PEDRA AMARELA DO SEU BANCO AMARELO PARA A SEÇÃO *UNUSED WORKERS POOL*).

CONSTRUA UMA MINA OU FAZENDA

O custo para construir uma Mina ou Fazenda é de 1 Ação Cvil. Além disso, você deve pagar a quantidade de *Recursos* especificada na carta de Tecnologia (o número vermelho à esquerda). Mova um trabalhador da seção *Unused Workers Pool* para a carta de Tecnologia. Estes trabalhador agora representa uma Mina ou Fazenda, dependendo de onde ele estiver. Se você não tem Recursos suficientes ou se você não tem nenhum Trabalhador Não Usado, então você não pode construir.

Ao final da primeira rodada, sua civilização terá produzir 2 Recursos (Na sua carta **Bronze** tem 2 pedras azuis. A carta indica que cada 1 vale 1 Recurso). Isto é o bastante para construir uma *Fazenda* na carta **Agricultura** ou uma *Mina* na carta **Bronze.**

PARA CONSTRUIR UMA FAZENDA OU MINA:

- USE 1 *AÇÃO CIVIL (*TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- PAGUE A QUANTIDADE ESPECIFICADA DE RECUROS (MOVA AS PEDRAS AZUIS DA CARTA COM A TECNOLOGIA DE MINA PARA SEU BANCO AZUL).
- CONSTRUA A MINA OU A FAZENDA (MOVA UMA PEDRA AMARELA DA SEÇÃO *UNUSED WORKERS POOL* PARA A CARTA COM A TECNLOGIA DE *MINA* OU *FAZENDA)*

Sua nova *Fazenda* ou *Mina* estará produzindo durante a fase de produção e manutenção da sua jogada.

CONSTRUA UMA CONSTRUÇÃO URBANA

Você provavelmente não está apto a construir uma *Construção Urbana* na segunda rodada porque aquelas disponíveis a você custam 3 Recursos, mas é possível, se você tiver uma *Action Card* à sua direita. Construções Urbanas são construídas da mesma maneira que as Fazendas e Minas. No entanto, estão limitadas ao seu sistema de *Governo*. (O número máximo de *Construções Urbanas* está no canto direito da sua carta de Governo.)

VOCÊ NÃO PODE TER MAIS CONSTRUÇÕES URBANAS DO MESMO TIPO DO QUE O ESPECIFICADO NA SUA CARTA DE GOVERNO.

Sob o **Despotismo**, você pode ter apenas 2 Laboratórios e 2 Templos.

PARA CONSTRUIR UMA CONSTRUÇÃO URBANA:

- CONFIRA SE VOCÊ JÁ NÃO CONSTRUIU O LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELO SEU SISTEMA DE GOVERNO.
- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- PAGUE A QUANTIDADE ESPECIFICADA DE RECURSOS (MOVA AS PEDRAS AZUIS DA CARTA COM A TECNOLOGIA DE MINA PARA SEU BANCO AZUL).
- CONSTRUA A CONSTRUÇÃO URBANA (MOVA UMA PEDRA AMARELA DA SEÇÃO *UNUSED WORKERS POOL* PARA A CARTA COM A TECNLOGIA URBANA)
- AJUSTE SEUS INDICADORES.

Sua nova *Construção Urbana* aumenta a produção de Ciência, Cultura e/ou *Happy Faces* de sua civilização. Ajuste seus marcadores nos indicadores para mostrar isso. Se você construir um Laboratório, seu indicador de Ciência deve ser movido uma posição à frente (mas não o marcador de pontos de ciência).

DESTRUA UMA CONSTRUÇÃO, FAZENDA OU MINA

Você pode remover um trabalhador de sua carta de Tecnologia de Construção, Fazenda ou Mina gastando 1 Ação Civil. Isso destrói a melhoria. Ele não produz mais, e você deve ajustar seus indicadores. Os trabalhadores retornam para a seção *Unused Workers Pool*. Você não deve coloca-los de volta no *Banco Amarelo* . Os Recursos não são reembolsados quando você destrói uma melhoria. Tudo o que você consegue é um Trabalhador Não Usado.

PARA DESTRUIR UMA MELHORIA:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- DETRUA A MELHORIA (MOVA 1 PEDRA AMARELA DA CARTA DE TECNOLOGIA PARA A SEÇÃO *UNUSED WORKERS POOL)*
- AJUSTE SEUS INDICADORES (SE VOCÊ DESTRUIR UMA CONSTRUÇÃO URBANA).

CONSTRUA UMA UNIDADE MILITAR

Você pode recrutar uma *Military Unit* (Unidade Militar) da mesma maneira que você constrói uma melhoria. A única diferença é que o recrutamento requer 1 Ação Militar. O custo em Recursos é dado pelo número vermelho na carta com a Tecnologia Militar. Você pode ter tantas Unidades de cada tipo quanto quiser. Após construir, ajuste seu indicador de Força.

PARA CONSTRUIR UMA UNIDADE MILITAR:

- USE UMA UNIDADE MILITAR (TIRE UMA PEDRA VERMELHA DA SUA CARTA DE GOVERNO)
- PAGUE A QUANTIDADE ESPECIFICADA DE RECURSOS (MOVA AS PEDRAS AZUIS DA CARTA COM A TECNOLOGIA DE MINA PARA SEU BANCO AZUL).
- CONSTRUA A UNIDADE (MOVA UMA PEDRA AMARELA DA SEÇÃO *UNUSED WORKERS POOL* PARA A CARTA COM A TECNOLOGIA MILITAR).
- AJUSTE SEU INDICADOR DE FORÇA.

O Líder **Homer** e algumas *Cartas de Ação* te dão Recursos Especiais "para construir Unidades Militares". Em vez de usar as pedras azuis para representar esses Recursos, você os grava na cabeça. Quando você constrói ou faz upgrade de uma Unidade Militar, você usa esses Recursos primeiro. Isto pode te dar algumas Unidades gratuitamente. Quando você tiver usado todos esses Recursos especiais, você volta a pagar por Unidades da forma convencional. Os Recursos especiais que você não usar são perdidos ao final da sua jogada.

DESMANTELAR UMA UNIDADE MILITAR

Desmantelar uma *Unidade Militar* é como destruir uma melhoria, a diferença é que isso requer 1 Ação Militar em vez de 1 Ação Civil.

PARA DESMANTELAR UMA UNIDADE MILITAR:

- USE 1 AÇÃO MILITAR (TIRE UMA PEDRA VERMELHA DA CARTA DE GOVERNO).
- DESMANTELEA UNIDADE (TIRE UMA PEDRA AMARELA DA SUA CARTA DE TECNOLOGIA MILITAR E COLOQUE NA SEÇÃO UNUSED WORKERS POOL).
- AJUSTE SEU INDICADOR DE FORÇA.

CONSTRUA UM ESTÁGIO (FASE) DE UMA MARAVILHA

Maravilhas são construídas em alguns estágios. Para cada estágio, você precisa usar 1 Ação Civil e o número de Recursos especificado pelos números na parte inferior de uma carta Maravilha. Por exemplo, a **Pyramids** custa **3 2 1**  para se construir. Isto quer dizer que você tem de construí-la em 3 estágios; o primeiro estágio de construção custa 3 Recursos, o segundo 2 e o último 1 Recurso. Estes estágios precisam ser construídos na ordem, e cada estágio custa 1 Ação Civil. Não é necessário construir todos os estágios na mesma jogada; mas você pode fazer isso,.

Quando você construir um estágio, use uma pedra azul do seu banco para cobrir o número correspondente ao estágio. Estas pedras não representam *Alimento* nem *Recursos*. Elas servem apenas para te ajudar a controlar quantos estágios você já construiu. (Estas pedras faltantes podem fazer com que você não seja capaz de produzir se acabarem as pedras do seu banco azul. Nas outras versões do jogo essas pedras podem aumentar a Corrupção, mas no *Jogo Simples* você não tem q se preocupar com os efeitos dos contratados por um governo inescrupuloso).

Quanto o último estágio estiver concluído, a Maravilha está completa. Retorne com a pedra azul para o banco e mova a Maravilha para o espaço abaixo da sua carta de Governo para mostrar que ela já foi construída. Essa construção tem um efeito imediato. Se a Maravilha produz alguma coisa, ela começa a produzir nesta rodada e as habilidades especiais que ela te dá podem ser usadas imediatamente.

UMA MARAVILHA FAZ SUAS MARAVILHAS SEM PRECISAR DE TRABALHADORES. ELA PRODUZ AUTOMATICAMENTE, DIFERENTE DAS CONTRUÇÕES URBANAS, QUE PRODUZEM POR TRABALHADOR.

Esta é a vantagem de ter uma Maravilha em vez de uma Construção. As Maravilhas, no entanto, são mais difíceis de construir. Além disso, para cada Maravilha que você possui, você deve pagar 1 *Ação Civil* adicional para pegar outra *Maravilha* da *Linha de Cartas*.

PARA CONSTRUIR UM ESTÁGIO DE UMA MARAVILHA:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- PAGUE A QUANTIDADE ESPECIFICADA DE RECURSOS (MOVA AS PEDRAS AZUIS DA CARTA COM TECNOLOGIA DE MINA PARA SEU BANCO AZUL).
- VOCÊ CONSTRÓI O ESTÁGIO DE SUA MARAVILHA (TIRE UMA PEDRA DO SEU BANCO AZUL E CUBRA O NÚMERO QUE REPRESENTA O ESTÁGIO QUE VOCÊ CONSTRUIU).

APÓS CONSTRUIR O ÚLTIMO ESTÁGIO DE SUA MARAVILHA:

- RETORNE AS PEDRAS AZUIS PARA SEU BANCO AZUL.
- COLOQUE A CARTA MARAVILHA ACIMA DA SUA CARTA DE GOVERNO
- AJUSTE SEUS INDICADORES
- APLIQUE OS EFEITOS ESPECIAIS DA MARAVILHA, SE ELA TIVER ALGUM (VEJA A SEGUIR).

COLOQUE UM LÍDER EM JOGO

Cada civilização pode ter um Líder – um personagem histórico que influencia toda a Era.

Colocar o Líder em jogo custa 1 Ação Civil. Pegue a carta que você guardou e coloque-a perto da sua carta de Governo. Você pode colocar a carta em jogo mesmo se você a tiver pego nesta rodada (Lembre-se de que pegar uma carta de Líder e coloca-la em jogo são ações separadas). O efeito da carta Líder começa a se aplicar imediatamente.

Sua civilização pode ter somente um Líder por Era. Se você jogou um Líder e quiser jogar um novo (de uma Era diferente, é claro), então descarte o antigo. Os efeitos do antigo Líder deixam de valer e os do novo se aplicam imediatamente.

PARA COLOCAR UM LÍDER EM JOGO:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- REMOVA SEU LÍDER ANTERIOR (SE TIVER UM) E PERCA OS BÔNUS QUE ELE TE DEU (AJUSTE SEUS INDICADORES).
- COLOQUE O NOVO LÍDER PERTO DA SUA CARTA DE GOVERNO NO SEU TABULEIRO PESSOAL.
- AJUSTE SEUS INDICADORES PARA MOSTRAR OS BÔNUS DO NOVO LÍDER.
- APLIQUE QUALQUER EFEITO ESPECIAL QUE SEU NOVO LÍDER TIVER (VEJA A SEGUIR).

EFEITOS ESPECIAIS DE MARAVILHAS E LÍDERES

Algumas Maravilhas e Líderes têm efeitos especiais adicionais que estão escritos na carta. Alguns podem aumentar seu número de Ações. A **Pyramids**, por exemplo, te dão uma 1 Ação Civil Extra a cada rodada. Quando você terminar de construir a **Pyramids**, pegue uma nova pedra branca da caixa e coloque na sua carta de Governo. (Então você pode usar uma rodada para construir a **Pyramids**). **Hmmurabi** também te dá 1 Ação Civil Extra, mas tira 1 Ação Militar, então coloque substitua uma das pedras vermelhas da sua carta de Governo por uma nova pedra branca. Antes de substituir o Líder **Hammurabi**, desfaça a troca.Quando você ganha uma pedra de Ação, você coloca na sua carta de Governo e pode usa-la na sua jogada; quando você perde uma pedra de Ação, você pode tirar uma das pedras que você já usou na rodada.

Dica: Alguns Líderes e Maravilhas tem efeitos ou limitações que não se aplicam ao *Jogo Simples*. (**Colossus, Columbus** ou **Genghis Khan**). Ignore os efeitos que você não entender.

JOGUE UMA CARTA DE AÇÃO

Jogar uma Carta de Ação custa 1 Ação Civil. Diferente das outras cartas, você não pode usar uma Carta de Ação na mesma jogada em que você a pegou da Linha de Cartas. Cartas de Ação tem um efeito que acontece imediatamente. Após jogar a carta, descarte-a.

Cartas de Ação te dão Recursos ou Alimentos extras. Quando você ganhar algum *Recurso* desta maneira, pegue uma pedra azul do seu banco e coloque na carta de Tecnologia adequada, se ela for produzida por uma *Mina* ou *Fazenda*.

Cartas de Ação podem te dar pontos de *Cultura* ou *Ciência*. Ajuste seus marcadores de pontos imediatamente. Isto não afeta seus indicadores, apenas os contadores de pontos. Você ganha os pontos apenas na rodada em que joga a carta. Algumas *Cartas de Ação* incluem o efeito de outra *Ação*. Uma carta que te permite construir uma *Construção* com um desconto inclui a Ação de construção em seu efeito.

Uma carta que te permite aumentar sua população e te dá Alimento inclui a Ação de aumentar sua população (Note que isso é diferente do desconto; você só poder usar a carta se você puder aumentar sua população sem ela). Você não tem que pagar nenhuma Ação Civil extra pra fazer a Ação inclusa na carta.

PARA JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- FAÇA O QUE A CARTA DIZ (QUE PODE SER OUTRA AÇÃO).
- DESCARTE A CARTA DE AÇÃO

VOCÊ NÃO PODE JOGAR UMA CARTA DE AÇÃO QUE VOCÊ PEGOU NA LINHA DE CARTAS DURANTE A MESMA JOGADA.

Exemplo: Na primeira rodada, **Isaque** colocou **Colossus** "em construção". Ele tem apenas 2 Recursos e o custo para construir o primeiro estágio dessa Maravilha é de 3 Recursos. Mas ele está com a Carta **Engineering Genius**, que pegou na sua jogada anterior. Esta carta permite que ele construa um estágio de uma *Maravilha* por 2 *Recursos* a menos. O Isaque então joga esta carta, paga 1 *Recurso* e constrói o primeiro estágio da **Colossus**. Isso custou a ele 1 *Ponto de Ação*, então ele ainda tem 3.

Na Linha de Cartas tem outra carta **Engineering Genius** que custa 2 Pontos de Ação (por estar na segunda seção). Ele pode pegar esta carta, mas não pode usá-la nesta jogada porque uma *Carta de Ação* não pode ser usada na mesma jogada em que é pega. Isso o deixaria com 1 Ação Civil que ele poderia usar para aumentar a população de sua civilização ou pegar outra carta.

Dica: A Carta de Ação que inclui outra Ação é vantajosa porque te poupa uma Ação Civil. No entanto, aquelas que não incluem Ações têm efeitos mais gerais que são úteis em mais situações.

PEGUE UMA CARTA DA LINHA DE CARTAS

O funcionamento é o mesmo da primeira rodada. No baralho da Era I, no entanto, você vai encontrar um novo tipo de carta: ***Tecnlogias***. Sob o nome da carta de Tecnologia está um número azul com o símbolo . Esse número indica o número de pontos de Ciência que você deve pagar pra joga-la. Na segunda rodada, você só tem 1 Ponto de Ciência, então provavelmente você não vai poder jogar cartas de Tecnologia nesta rodada, mas você pode pegá-las da Linha de Carta e guarda-las para depois.

Cartas de Tecnologia vem em muitas cores. A maioria delas já foi discutida nesta seção em *Tecnologias Iniciais*. As marrons são as Tecnologias de Mina ou Fazenda, as cinzas são as Construções Urbanas, as vermelhas são as Tecnologias Militares e as laranjas são sistemas de Governo. Existem também as azuis, que representam as Tecnologias Especiais. Elas tem efeitos especiais que não requerem que você construa nada.

Existem cópias da maioria das cartas de Tecnologia (A quantidade de cópias depende do número de jogadores). Então se alguém pegar uma Tecnologia que você precise, você ainda tem a chance de pegá-la depois.

VOCÊ NÃO PODE PEGAR UMA NOVA CARTA DE TECNOLOGIA SE JÁ TIVER UMA COM A MESMA TECNOLOGIA.

RESUMO DE CARTAS CIVIS

LIMITAÇÕES AO PEGAR CARTAS CIVIS:

- VOCÊ SÓ PODE PEGAR UM LÍDER (VERDES) POR ERA.
- VOCÊ SÓ PODE PEGAR UMA MARAVILHA (ROXAS) SE VOCÊ NÃO TIVER NENHUMA "EM CONSTRUÇÃO". AO PEGAR UMA MARAVILHA, VOCÊ DEVE PAGAR 1 AÇÃO CIVIL EXTRA POR CADA MARAVILHA QUE JÁ TIVER CONSTRUÍDO. A CARTA MARAVILHA É COLOCADA NO TABULEIRO IMEDIATAMENTE, INDICANDO QUE ESTÁ "EM CONSTRUÇÃO".
- VOCÊ PODE PEGAR TANTAS CARTAS DE AÇÃO (AMARELAS) QUANTO PUDER PAGAR. VOCÊ NÃO PODE JOGÁ-LAS NA MESMA JOGADA.
- VOCÊ NÃO PODE PEGAR UMA CARTA DE TECNOLOGIA (LARANJA, VERMELHA, AZUL, MARRON OU CINZA) COM O MESMO NOME DE ALGUMA QUE VOCÊ JÁ TENHA.

Existe um limite de Cartas Civis que você pode manter com você. VOCÊ NÃO PODE PEGAR UMA NOVA CARTA CIVIL A MENOS QUE O NÚMERO DE CARTAS QUE VOCÊ TEM SEJA MENOR QUE SEU NÚMERO TOTAL DE PEDRAS BRANCAS.

No começo do jogo, você está limitado a 4 Cartas Civis. Se você estiver com as 4, então você deve jogar uma delas antes de pegar uma nova. Você pode, no entanto, pegar uma Maravilha porque ela não fica com você (É jogada diretamente). Se por alguma razão você tiver mais cartas com você do que o permitido, você não precisa descartar nenhuma. O limite apenas te impede de pegar novas cartas.

Dica: Pense bem antes de pegar as cartas. Se você estiver segurando cartas que não pode jogar, você fica impossibilitado de pegar as cartas que precisa, além de não conseguir usar todas as suas *Ações Civis*.

PRODUÇÃO E MANUTENÇÃO

Produção e Manutenção funcionam como na primeira rodada. Na segunda rodada, no entanto, as civilizações começam a se diferenciar. Uma civilização que construiu uma terceira *Fazenda* vai produzir 3 Alimentos em vez de 2. Uma civilização que construiu uma terceira *Mina* vai produzir 3 *Recursos* em vez de 2. Uma civilização que construiu uma *Construção Urbana* vai produzir um ponto de *Cultura* ou *Ciência* dependendo do tipo de Construção.

Alimento e *Recursos* que não foram usados durante a rodada não são perdidos. As pedras azuis restantes permanecem nas cartas, mesmo as que tiverem sido adicionadas depois, permitindo economizá-las para grandes projetos nas rodadas futuras (Mas cuidado: se você acabar com suas pedras azuis, você não pode produzir mais *Alimento* ou *Recursos* até gastar algumas delas).

Dica: Uma tática típica para a segunda rodada é aumentar sua população e construir 1 *Fazenda* ou *Mina*. Isso usa todos os seus Recursos ou Alimentos. Suas 2 Ações Civis restantes vão depender das cartas que você pegou na primeira rodada e das oportunidades disponíveis na Linha de Cartas.

No *Jogo Simples*, a *Força Militar* não é importante. Pode-se pagar por *Reforço Militar* no fim do jogo, quando você ganha pontos bônus de *Cultura*, mas não há nenhuma razão para gastar *Recursos* com isso nas primeiras rodadas. Mesmo no *Jogo Completo*, os jogadores geralmente esperam algumas rodadas antes de começar a se reforçar militarmente.

RODADAS POSTERIORES

Geralmente se leva algumas rodadas para conseguir Pontos de Ciência para jogar uma carta de Tecnologia. Estas cartas te dão habilidades para melhorar suas Unidades Militares, Construções Urbanas, Minas e Fazendas. Além disso, Eventos começam a acontecer na terceira rodada.

EVENTOS

Durante o configuração deveria ter colocado as 9 cartas de *Eventos* do baralho Militar A em *CURRENT EVENTS*. No começo da terceira rodada, o **Starting Player** deve revelar a carta superior desta seção. O *Evento* descrito pela carta se aplica a todos os jogadores.

Os *Eventos* da *Era A* são positivos, beneficiando todas as civilizações. Por exemplo, a carta de *Evento* **Development of Agriculture** (Desenvolvimento da Agricultura) diz "Cada civilização produz 2 Alimentos". Isso significa que você pode tirar 2 pedras azuis do seu banco e colocar na sua carta de **Agricultura**, onde eles representam 1 Alimento cada. (Se você já tiver a carta de tecnologia **Irrigation**, você pode pegar 1 pedra azul e colocar nessa carta, onde cada pedra representa 2 Alimentos).

Dica: Alguns Eventos permitem que você construa uma Unidade Militar ou uma Construção Urbana gratuitamente, mas requerem que você tenha um Trabalhador Não Usado. Então é uma boa ideia manter um Trabalhador Não Usado na seção *Unused Workers Pool*, para que você possa tirar vantagem dessas oportunidades.

Em outras versões do jogo, *Eventos* funcionam um pouco diferente.

JOGUE UMA CARTA DE TECNOLOGIA

Por 1 *Ação Civil*, você pode jogar uma carta de Tecnologia que esteja com você, se você tiver *Pontos de Ciência* suficientes para pagar por ela. (Cartas com a *Tecnologia de Governo* tem um custo especial, veja abaixo). Você pode jogar uma *Tecnologia* que você pegou nesta rodada ou mesmo das anteriores. O número de *Pontos de Ciência* a pagar é indicado pelo número azul perto do símbolo . Recue seu marcador de Pontos de Ciência de acordo com esse número. Se você não tiver *Pontos de Ciência* suficientes, você ainda não pode jogar a carta.

Muitas cartas de *Tecnologia* são melhorias para suas *Tecnologias Iniciais*. O tipo de *Tecnologia* é descrito na carta. **Iron** (Ferro), por exemplo, é uma *Tecnologia* de *Mina*, que permite que você construa *Minas*. Ela é jogada de forma que cubra parcialmente sua carta **Bronze**. As pedras azuis e amarelas permanecem nela, e sua carta **Iron** inicialmente não tem pedras.

Algumas *Cartas de Tecnologia* permitem que você construa novos tipos de *Construções Urbanas* (*Teatros, Arenas* e *Bibliotecas*) ou *Unidades Militares* (*Cavalaria*). Estas cartas devem ser colocadas perto das cartas de mesma cor que você já tiver.

Uma nova *Construção, Fazenda, Mina* ou *Unidade Militar* te dá apenas a habilidade de construir, e não a construção em si, a menos que você faça a ação que move um *Trabalhador* para a carta.

As *Tecnologias Especiais* (cartas azuis), no entanto, te dão seus bônus imediatamente – elas não requerem *Trabalhadores*. Algumas delas te dão Ações Civis ou Militares adicionais (permitindo que você pegue uma nova pedra branca da caixa e coloque na sua Carta de Governo). Algumas outras te dão um desconto em projetos de construção ou *Maravilhas*. E outras aumentam sua *Força Militar* (ajuste seu marcador imediatamente). A **Cartography** (Cartografia), por exemplo, te dá um bônus durante a *Colonização*. Este bônus não significada nada no *Jogo Simples* porque você não tem estará Colonizando. *Tecnologias Especiais* devem ser colocadas perto da sua *Carta de Governo*.

PARA JOGAR UMA TECNOLOGIA:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- PAGUE O NÚMERO ESPECIFICADO DE PONTOS DE CIÊNCIA (RECUE SEU MARCADOR DE ACORDO COM O NÚMERO INDICADO NA CARTA)
- COLOQUE A CARTA NO SEU TABULEIRO PESSOAL
- SE VOCÊ JOGOU UMA CARTA DE TECNOLOGIA ESPECIAL, APLIQUE SEUS EFEITOS (QUE PODE SER AJUSTAR SEUS INDICADORES).

A imagem no fim da seção do Jogo Simples mostra onde suas cartas de Tecnologia devem ser jogadas.

JOGUE UMA CARTA DE GOVERNO

Seu *Sistema de Governo* também é representado por uma carta de Tecnologia. Entretanto, mudar seu *Sistema de Governo* não é tão simples como jogar as outras *Tecnologias*. Mas pode valer a pena pagar o preço: *Sistemas de Governo* mais avançados te dão mais Ações, tem um limite mais alto de Construções Urbanas e algumas vezes ainda te dão bônus especiais. Existem duas maneiras de mudar seu *Sistema de Governo*.

REVOLUÇÃO

Fazer uma *Revolução* representa mudar seu *Sistema de Governo* à força. Isso vai gastar todas as suas *Ações Civis* – você não poderá jogar nenhuma *Ação Civil* na sua jogada. Além disso, você deve pagar a menor quantidade de *Pontos de Ciência* especificada na carta.

PARA DECLARAR UMA REVOLUÇÃO:

- ESSA DEVE SER SUA PRIMEIRA E ÚNICA AÇÃO CIVIL
- PAGUE A MENOR QUANTIDADE DE *PONTOS DE CIÊNCIA* DO NOVO *SISTEMA DE GOVERNO* (RECUE SEU MARCADOR).
- SUBSTITUA A ANTIGA *CARTA DE GOVERNO* PELA NOVA
- PEGUE PEDRAS BRANCAS E VERMELHAS NA CAIXA DO JOGO PARA COMPLEMENTAR O NÚMERO DE *AÇÕES CIVIS* E *MILITARES* DE ACORDO COM SEU NOVO SISTEMA DE GOVERNO. INCLUA PEDRAS BRANCAS EXTRAS PARA INDICAR OS BÔNUS PROVIDOS POR SUAS MARAVILHAS, LÍDERES E TECNOLOGIAS ESPECIAIS.
- COLOQUE TODAS AS SUAS PEDRAS BRANCAS FORA DA *CARTA DE GOVERNO* PARA MOSTRAR QUE ELAS JÁ FORAM USADAS NESTA JOGADA. O NÚMERO DE PEDRAS VERMELHAS USADAS DEVE CORRESPONDER AO NÚMERO QUE VOCÊ TINHA ANTES DE DECLARAR A REVOLUÇÃO.
- APLIQUE OS EFEITOS DA SUA NOVA CARTA DE *GOVERNO* (**THEOCRACY**, POR EXEMPLO, TE DÁ *HAPPY FACES* ADICIONAIS).

Embora você ainda possa usar todas as suas *Ações Militares* na jogada em que você declarar uma *Revolução*, você não consegue fazer muita coisa além disso (A *Carta de Ação* **Breakthrough –** Rompimento – pode ser usada para declarar uma *Revolução*, se esta for sua única *Ação Civil*. A carta **Breakthrough** permite que você jogue uma *Tecnologia* e ganhe *Pontos de Ciência*, e o Governo é uma Tecnologia. Mas mesmo assim você vai ter que usar todas as suas *Ações Civis* se declarar uma *Revolução* com a carta **Breakthrough**).



Exemplo: a civilização do **Eric** é governada pelo **Despotismo** sob o Líder **Hammurabi**, então ele tem 5 *Ações Civis* e 1 *Militar*. O Eric então pega a carta **Monarchy** (Monarquia) da *Linha de Cartas* por 1 Ação Civil. Ele não pode declarar uma Revolução nesta rodada, pois precisaria de todas as suas Ações Civis para fazer isso.

Na sua próxima jogada, o **Eric** escolhe Revolução como sua primeira e única *Ação Civil* e paga 3 *Pontos de Ciência* para substituir o **Despotismo** pela **Monarquia**. A **Monarquia** dá 5 *Ações Civis* e 3 *Militares*, mas como a civilização do **Eric** é liderada pelo **Hammurabi**, ele tem 6 *Ações Civis* e 2 *Militares*.



Ele então pega pedras brancas na caixa do jogo pra completar seu número de Ações e as coloca fora da carta pra indicar que já foram usadas. 2 pedras vermelhas são colocadas na carta pra indicar que ele ainda pode usar suas *Ações Militares.*

MUDANÇA PACÍFICA DE GOVERNO

É possível mudar seu Sistema de Governo pagando 1 única Ação Civil.

SE VOCÊ MUDAR SEU SISTEMA DE GOVERNO POR 1 ÚNICA AÇÃO CIVIL, PAGUE A MAIOR QUANTIDADE DE PONTOS DE CIÊNCIA (O NÚMERO ENTRE PARÊNTESES).

Em uma mudança de Governo pacífica, você substitui sua antiga carta de Governo e recomputa o número total de Ações Civis e Militares. Após a mudança, o número de Ações Civis usadas será de 1 a mais que antes da mudança. O número de Ações Militares usadas continua o mesmo.

Exemplo: Se o Eric tinha 9 Pontos de Ciência no exemplo anterior, ele poderia pegar a Monarquia da Linha de Cartas pagando apenas 1 Ação Civil. Como sua segunda Ação Civil, ele poderia jogar a carta pagando os 9 Pontos de Ciência. Como calculado acima, a Monarquia combinada com o Hammurabi dão ao Eric 6 Ações Civis. Sendo assim, ele terá 2 pedras brancas ao lado da carta Monarquia e 4 na carta pra indicar que ele ainda tem 4 Ações Civis disponíveis nessa jogada.

MELHORE UMA CONSTRUÇÃO, MINA OU FAZENDA

Inicialmente, você pode construir apenas *Construções*, *Minas* e *Fazendas* da *Era A*.

O *NÍVEL* DE UMA *CONSTRUÇÃO, MINA* OU *FAZENDA* É O MESMO DA *ERA* DA CARTA. AS DA *ERA A* ESTÃO NO *NÍVEL* 0.

Jogar a *Tecnologia* não te dá as *Construções, Minas* ou *Fazendas* do novo *nível*. Você precisa construí-las diretamente como descrito abaixo ou melhorar as antigas. Melhorar é como construir, porém o Trabalhador vem de uma carta de nível inferior (em vez da seção *Unused Workers Pool*) e o custo é a diferença entre a nova e a antiga.

PARA MELHORAR UMA CONSTRUÇÃO:

- USE 1 AÇÃO CIVIL (TIRE UMA PEDRA BRANCA DA SUA CARTA DE GOVERNO).
- PAGUE A DIFERENÇA DE RECURSOS ENTRE AS CARTAS (MOVA AS PEDRAS AZUIS QUE REPRESENTAM OS RECURSOS EXCEDENTES DAS SUAS CARTAS COM TECNOLOGIA DE MINA DE VOLTA AO SEU BANCO AZUL)
- MELHORE A CONSTRUÇÃO (MOVA 1 TRABALHADOR DA SUA CARTA ANTIGA PARA A NOVA)
- AJUSTE SEUS INDICADORES

Melhorar uma Fazenda ou uma Mina funciona exatamente da mesma maneira (a diferença é que você não precisa ajustar seus indicadores). Uma *Fazenda* só pode ser renovada a partir de outra *Fazenda*, assim como as *Minas*. Uma Construção Urbana só pode ser renovada para outra de mesmo tipo. Ex.: Templos não podem virar Teatros ou Laboratórios.

Melhorar as construções faz com que seus trabalhadores sejam mais eficientes – um trabalhador pode produzir mais. Lembre-se de que você pode construir *Construções*, *Minas* e *Fazendas* avançadas diretamente. Além disso, você ainda pode construir as da Era anterior mesmo se você tiver a tecnologia que te permite construir as de uma nova *Era*.



Exemplo: Nesta imagem, **Kamyla** tem 4 *Minas* do nível 0 e 8 *Recursos*. Ela então joga a carta Iron por 5 *Pontos de Ciência* e 1 *Ação Civil*.

A carta **Iron** permite que a **Kamyla** construa uma *Mina* do nível 1 por 5 Recursos ou melhore uma *Mina* do nível 0 para o nível 1 por 3 *Recursos*. Ela poderia atualizar 2 de suas *Minas* para o nível 1 por 6 *Recursos* e 2 *Ações Civis*. Isso a deixaria com 2 Recursos. Por 1 *Ação Civil* ela poderia usá-los para construir uma Mina do nível 0. No entanto, isso seria ineficaz. Pela mesma quantidade de *Recursos* (8), ela pode construir 1 Mina do nível 1 pagando 5 e melhorar uma de suas Minas de nível 0 pagando 3. De qualquer forma, ela teria 2 *Minas* do nível 1 e 3 *Minas* do nível 0, mas a segunda opção custaria apenas 2 *Ações Civis*.

O LIMITE DE CONSTRUÇÕES URBANAS

Além de produzir mais por trabalhador, níveis mais altos de *Construções Urbanas* permitem que você produza mais enquanto continuar com o *Limite de Construções Urbanas* definido pelo seu *Sistema de Governo*.

Dica: O **Despotismo** permite que você tenha no máximo 2 *Construções* do mesmo tipo. Uma vez que você tenha 2 Laboratórios e 2 Templos, você não pode construir mais nenhuma *Construção Urbana* a memos que jogue uma nova *Tecnologia*. Você poderi mudar para um novo Sistema de Governo com um limite mais alto. A Tecnologia **Drama** permite que você construa *Teatros*. Você também poderia jogar a Tecnologia **Alchemy**, que permite que você melhore seus 2 Laboratórios.

Note que o Limite de Construções Urbanas se aplica a cada tipo de *Construção Urbana*, indiferente do nível. Dessa maneira, o **Despotismo** só pode ter 2 *Laboratórios*, 2 *Templos*, 2 *Bibliotecas* e 2 *Arenas*. O número de *Fazendas, Minas, Maravilhas* e *Unidades Militares* é ilimitado.

NÍVEL MAIS ALTO FAZENDAS E MINAS

DURANTE A PRODUÇÃO, CADA PEDRA AMARELA DE TRABALHADOR NUMA FAZENDA OU MINA PRODUZ 1 PEDRA AZUL. A PEDRA AZUL REPRESENTA A QUANTIDADE DE ALIMENTO OU RECURSOS INDICADA PELA CARTA.

Se você tem uma Mina do nível 1 (representada pelo trabalhador na sua carta **Iron**), coloque 1 pedra azul na carta **Iron** durante a produção. Essa pedra então representa 2 Recursos em vez de 1, por causa do símbolo . Quando você usar essa pedra pra pagar por alguma coisa (devolvê-la ao Banco), ela conta como 2 *Recursos*.

Você também pode mover as pedras azuis de uma *Mina* de um nível mais alto para uma de nível mais baixo. Mover uma pedra azul da sua carta **Iron** (onde ela representa 2 *Recursos*) para sua carta **Bronze** (onde ela representa 1 Recurso) é o mesmo que pagar 1 *Recurso*. No entanto, não é permitido mover uma pedra azul de uma carta de um nível mais baixo para um mais alto. Por exemplo, você não pode tirar 2 pedras azuis da sua carta **Bronze** e colocar uma delas na carta **Iron** e devolver a outra para o banco, mesmo isso não aumentando seu número de *Recursos*. O mesmo vale para *Alimento*.

Depois de melhorar ou fazer mudanças, você poderá ter algumas pedras azuis em cartas que não tem pedras amarelas. Isso é permitido. Exemplo: você pode usar sua cata **Bronze** pra fazer uma mudança mesmo se você não tiver uma *Mina* do nível 0. Do mesmo modo, se a carta diz "Sua civilização produz 2 recursos", você pode pegar 1 pedra azul do seu banco e colocar na carta **Iron**, independente se você tem um trabalhador nela.

Exemplo: No exemplo anterior, **Kamyla** gastou todos os seus Recursos, terminando a jogada com 3 *Minas* do nível 0 e 2 *Minas* do nível 1.



Durante a fase de produção, cada 1 produziu 1 pedra azul. Então as 5 pedras azuis representam 7 Recursos.

Na próxima rodada, **Kamyla** renova uma *Mina*. Ela move 1 pedra amarela da carta **Bronze** para a carta **Iron** e paga 3 *Recursos* movendo 3 pedras azuis da carta **Bronze** para o banco (Em vez disso, ela poderia ter tirado 1 pedra azul da carta **Bronze** e 1 da carta **Iron**, mas é melhor ter pedras no banco que na carta). Ela ainda tem 2 pedras azuis (as que estão na carta **Iron** agora estão representando 4 *Recursos*) e decide usá-las para melhorar a outra *Mina*. Dessa vez, ela paga 3 *Recursos* movendo 1 pedra azul da carta **Iron** para a carta **Bronze** e a outra da carta **Iron** para o banco.

Dica: Inicialmente, uma *Mina* de **Ferro** parece ineficiente. Em vez de pagar 3 Recursos pra melhorar uma *Mina* do nível 0 para o nível 1, você pode aumentar a produção da mesma maneira pagando 2 *Recursos* para construir uma nova *Mina* do nível 0. A vantagem de 1 Mina de nível 1 é que ela só requer 1 trabalhador para produzir a mesma quantidade de *Recursos* que 2 *Minas* de nível 0. Além disso, como o número de pedras azuis é limitado, é melhor armazenar *Recursos* em Minas de nível mais alto.

MELHORE UMA UNIDADE

MELHORAR UMA UNIDADE MILITAR É COMO MELHORAR UMA MINA, FAZENDA OU CONSTRUÇÃO. MAS AO CUSTO DE 1 AÇÃO MILITAR.

Depois de melhorar uma unidade, ajuste seu *Indicador de Força*. Se uma carta de dá *Recursos Extras* por construir *Unidades*, estes *Recursos Extras* também se aplicam às melhorias dessas *Unidades*.

Exemplo: **Julia** paga 1 Ação Civil pra jogar a carta **Patriotism I**, que dá a ela uma *Ação Militar* extra e 2 *Recursos* extras por *Unidades*. Ela pode atualizar uma *Unidade* **Warrior** (que custa 2 Recursos) para **Swordsmen** (que custa 3 Recursos). Isso normalmente custa 1 Ação Militar e 1 Recurso, mas ela não paga nada – ela usa sua Ação Militar extra e 1 de seus Recursos extras. Pra construir a segunda *Unidade* **Swordsmen**, ela usa o outro *Recurso* extra do **Patriotism I** e paga 1 *Ação Militar* e 2 *Recursos*. Se ela decidir usar a outra *Ação Militar* pra construir uma terceira *Unidade* **Swordsmen**, ela paga o preço cheio de 3 *Recursos*.

MANUTENÇÃO

Não se esqueça de que sua população precisa se alimentar. Depois de produzir Alimento, você deve pagar a quantidade indicada na região mais à direita com pelo menos 1 pedra amarela.

Dica: Inicialmente, conseguir *Alimentos* pode não parecer importante, mas não subestime a necessidade de ter *Fazendas*. Em breve sua população vai começar a se alimentar com 1 *Alimento* por rodada, tornando-se mais difícil de aumentar. Algumas vezes o jogo pode se complicar tanto que vai valer a pena destruir uma *Construção* pra liberar um *Trabalhador* e coloca-lo em uma nova *Fazenda*.

FOME

SE VOCÊ NÃO PUDER PAGAR PELA ALIMENTAÇÃO, SUA POPULAÇÃO ENCONTRA-SE FAMINTA. PERCA 4 PONTOS DE CULTURA POR CADA ALIMENTAÇÃO QUE VOCÊ NÃO PUDER PAGAR.

Isso não acontece geralmente porque o Alimento é produzido imediatamente antes de você pagar. No decorrer do jogo, esteja certo de que sua civilização está produzindo pelo menos os Alimentos que ela consome.

ACELERANDO O JOGO

Após entender os mecanismos básicos do jogo, os jogadores podem acelerá-lo permitindo que um jogador comece sua jogada enquanto o outro ainda está finalizando a dele.Se você for usar suas Ações Civis e Militares, deixe todos os jogadores cientes disso. O próximo jogador pode começar a adicionar novas cartas à Linha de Cartas e jogar suas Ações. Enquanto isso, você pode terminar sua produção e manutenção.

Dica: Você produz *Alimentos*, Recursos e Pontos de Ciência ao final da sua jogada. Isso significa que você pode planejar sua próxima jogada enquanto os outros estão executando suas ações. Se todos os jogadores fizerem isso, o jogo fica mais rápido e mais divertido.

FINALIZANDO O JOGO SIMPLES

O *Jogo Simples* termina no fim da rodada em que a última *Carta Civil* é colocada na Linha de Cartas. Cada jogar ainda descarta as cartas das primeira posições e avançam as restantes, mas nenhuma nova carta é adicionada. Assim que o jogador à direta do **Starting Player** terminar sua jogada, as civilizações marcam seus pontos bônus.

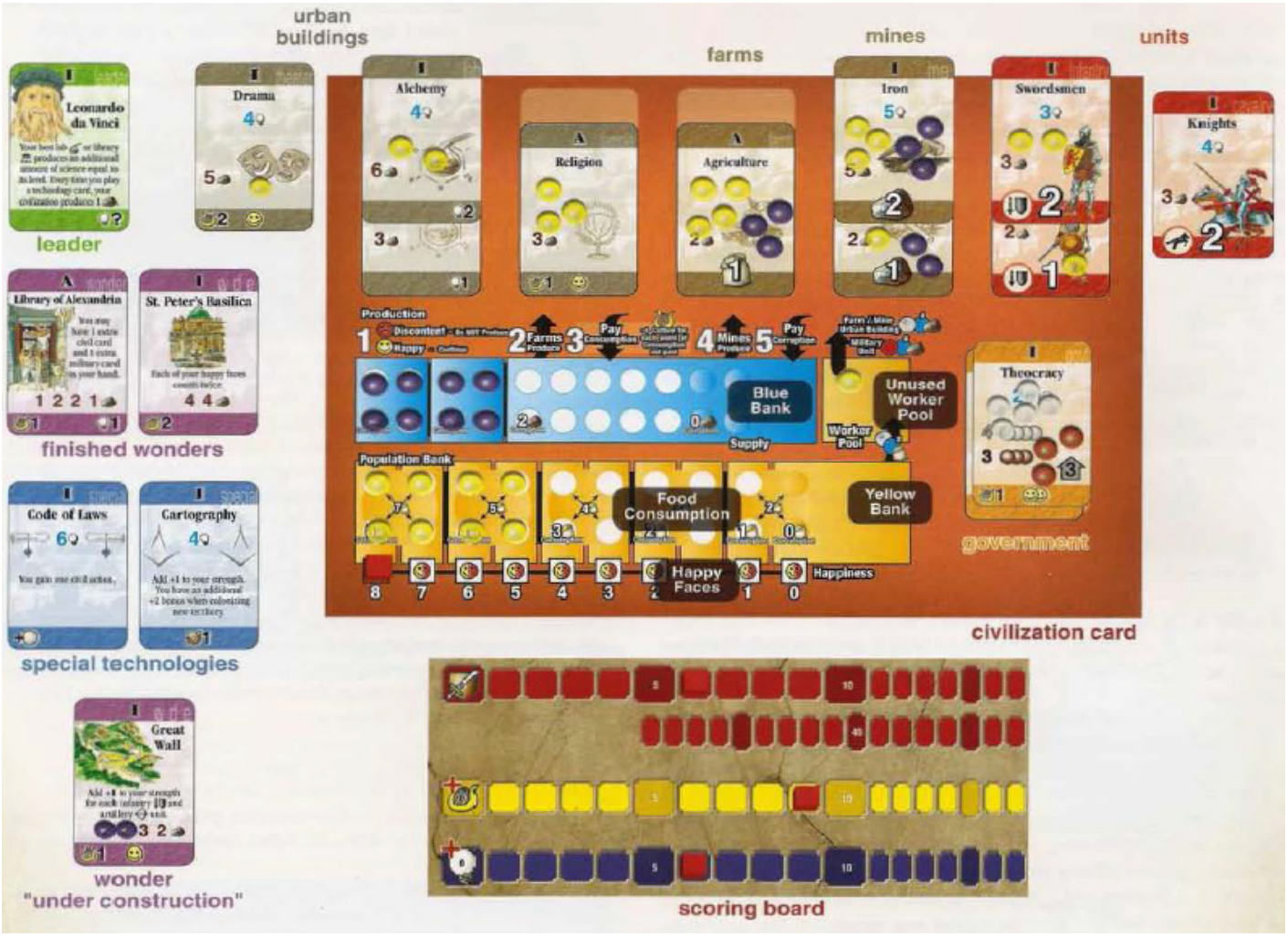
Os restos de *Alimento*, *Recursos* e *Pontos de Ciência* não valem nada, nem as cartas ainda não jogadas. Os jogadores devem tentar jogá-las antes de o jogo acabar.

AO FIM DO JOGO SIMPLES, CADA CIVIVLIZAÇÃO MARCA:

- 2 PONTOS DE CULTURA POR CADA TECNLOGIA DE NÍVEL 1 QUE ESTÁ NO JOGO (INCLUINDO O GOVERNO)
- 2 PONTOS DE CULTURA POR CADA PONTO DE FORÇA
- 2 PONTOS DE CULTURA POR CADA HAPPY FACE (MAS NÃO MAIS QUE 16)
- 1 PONTO DE CULTURA POR CADA PONTO DE CIÊNCIA PRODUZIDO POR RODADA
- 1 PONTO DE CULTURA POR CADA ALIMENTO E RECURSO PRODUZIDO POR RODADA

GRANDE EXEMPLO

Além de te mostrar como marcar os pontos bônus no fim do jogo, este exemplo mostra onde as cartas deveriam ser colocadas no tabuleiro e também como deveria ser o desenvolvimento de uma civilização.



Vamos conferir os indicadores primeiro:

Com 1 *Unidade* **Maravilha** (1 Ponto de Força), 2 unidades **Swordsmen** (cada um com 2 Pontos de Força) e a *Tecnologia* **Cartography** (*+1 Ponto de Força* bônus), a civilização tem uma *Força* de 6.

Com um *Teatro* de nível 1 (2 *Pontos de Cultura*) três *Templos* de nível 0 (cada um com 1 *Ponto de Cultura*), **St. Peter's Basilica** (2 *Pontos de Cultura*), a **Library of Alexandria** (1 *Ponto de Cultura*), e **Theocracy** (1 *Ponto de Cultura*), a civilização produz 9 *Pontos de Cultura* por rodada.

O *Teatro* e os *Templos* também produzem um total de 4 *Happy Faces*. A **Theocracy** produz outros 2. Como **St Peter's Basilica** dobra o número de Happy Faces, então o indicador fica na posição "8+".

A **Library of Alexandria** produz 1 *Ponto de Ciência*. Cada Laboratório de nível 1 produz 2 *Pontos de Ciência*, mas como o Líder é o **Leonardo da Vinci**, um deles vai produzir 3.

A civilização produz 6 *Pontos de Ciência* por rodada.

Observe que a **Great Wall** não te dá nenhum benefício porque ainda está "em construção".

Sendo assim, quantos pontos bônus esta civilização marca no *Jogo Simples*? As 8 *Tecnologias* da *Era I* valem 16 *Pontos de Cultura*, os 6 *Pontos de Força* valem 12 e as 8 *Happy Faces* valem 16, que é o número máximo. Essa civilização também produz 7 Recursos e 4 Alimentos, que por sua vez valem 11 *Pontos de Cultura*. Sua produção de 6 *Pontos de Ciência* vale mais 6 *Pontos de Cultura*. No total, esta civilização vai marcar um bônus de 61 *Pontos de Cultura* ao final do jogo. Quando adicionados aos *Pontos de Cultura* marcados durante o jogo, isso deveriam ser mais do que suficiente para vencer o jogo (Não se preocupe se sua civilização não corresponder a essa – ela foi criada só para esse exemplo).

2 Jogo Avançado

Após Jogar o Jogo Simples, você provavelmente estará pronto para aprender as mecânicas adicionais do jogo avançado. Esta versão inclui as cartas da Era II e introduz mais interação entre as civilizações. O jogo simples foi somente designado para ensinar novos jogadores o básico do **Through the Ages**, mas o jogo Avançado foi designado para uma alternativa mais curta para o Jogo completo. Provendo os plenos desafios.

Conceitos adicionais no jogo Avançado

- Cartas Militares (para interação entre as civilizações)
- Ações Políticas (Cada jogador pode pegar 1 ação política no começo do seu turno)
- Felicidade (seu povo necessita de entretenimento)
- Corrupção (Quanto mais você estocar alimento mais difícil é se torna evitar que ele seja roubado)
- Táticas (Suas unidades podem formar exércitos)
- Obsolescência (Alguma coisas podem se tornar obsoletas no final da Era)

Configuração do Jogo

O jogo avançado usa baralhos Civis e Militares A, I e II e algumas cartas do deck Militar III. Se ainda estiverem jogando menos do que 4 jogadores nao esqueça de remover as cartas de baralho civil I e II. Remova as 4 cartas pretas de guerra do baralho militar II e colocá-las na caixa. Em um jogo de 2 pessoas, você também terá que remover as 6 cartas azuis de pacto dos baralhos militares I e II. Embaralhe o baralho militar A e conte 2 cartas a mais do que os números de jogadores. Coloque com a face para baixo no quadrado de E ventos Atuais no tabuleiro de pontuação. Coloque o resto do baralho na caixa. Não deixe ninguém ver estas cartas. Coloque as cartas do Deck Civil A na Linha de cartas. Como no jogo simples, os baralhos restantes serão descartados após o **Jogador Inicial,** usá-las e adicionar as cartas na Linha de Cartas na rodada 2. Embaralhe o Baralho Civil I e o Baralho Militar I e coloque-os no tabuleiro. Os baralhos civil e militar II deverão ser colocados de lado até quando estiverem sendo usados (Era II). Não se esqueça de retirar as cartas marcadas com 4+ e ou 3+ do baralho civil que estiverem menos do que 4 jogadores.

O baralho militar III, contem cartas que determinam os 4 bônus que serão dado no final do jogo. Embaralhe este baralho e então revele as cartas uma por vês até serem reveladas as 4 cartas verdes de eventos. Então coloque-as em algum lugar para que todos possam lê-las. As outras cartas do baralho militar III podem retornar a caixa.

Civilizações são configuradas como no jogo simples (veja a foto da configuração inicial na primeira página). Os lugares de seus bancos azul e amarelo são marcados para te mostrar aonde você coloca as peças na configuração inicial. É possível, no entanto, para ganhar peças azuis e amarelas adicionais no jogo avançado. Se você tiver mais peças do que os lugares marcados, apenas mantenha-as na região esquerda de seu banco de peças azuis e amarela.

Jogando o Jogo

A primeira rodada é igual á do Jogo Simples. A partir da segunda rodada em diante, no entanto você deve pegar 1 Carta Militar (do Baralho I) para cada ação Militar não Usada. Estas cartas são pegas após a sua negociação com a produção e manutenção, então não é possível usar uma Carta Militar no turno que você pegou a carta. Em compensação aos elementos introduzidos pelas Cartas Militares, os jogadores devem se preocupar com Felicidade e Corrupção. Os eventos não são automaticamente revelados no jogo Avançado. Em vez disso, eles são revelados como efeito de uma Ação Política de um Jogador (Veja Abaixo)

Quando a ultima Carta Civil do Baralho I é colocada na Linha de Cartas, ela marca o fim da Era I e o Início da Era II. Isto faz algumas cardas da Era A Obsoleta. Quando a ultima carta do Deck II é colocada na Linha de Cartas, ela marca o fim da Era II. Isto pode fazer algumas cartas da Era I Obsoleta. Além disso, ela marca o fim do Jogo: No final da rodada, os jogadores adiciona os pontos bônus determinado por 4 cartas de eventos da Era III, e a civilização com mais pontos de cultura é a vencedora.

Cartas Militares

Tipos de Cartas Militares

Assim como Cartas Civis, os tipos de cartas militares são designadas por sua cor e pelo nome escrito no canto direito superior.

Cartas de Ação Politica



Eventos (verdes), Novos Territórios (Também Verde), Agressões (Marrom), e pactos (azul) são jogados no começo da rodada como a sua ação política, elas serão detalhadas na próxima seção.



Táticas

Cartas de Táticas Vermelhas são jogadas por 1 (uma) ação Militar. Elas descrevem como sua civilização organiza seu exército (e te dá bônus para cada Exército).



Defesa / Colonização Cartas Bônus

Cartas Bônus de 2 cores dão a você um bônus ou de defesa ou de colonização. Defesa é necessário quando um inimigo mais forte tenta jogar uma agressão contra você. A colonização é usada como um novo território aparece. Cada Bônus de Carta dá um bônus se você tiver usando para uma defesa e um bônus diferente se usado para a colonização.

Pegando Cartas Militares

Durante a produção e manutenção, você pode pegar 1 Carta Militar para cada ação Militar não usada, não mais do que 3 cartas podem ser pegas desta maneira por rodada.

Na rodada 1, você não tem Ações Militares, então você não poderá ter nenhuma carta militar antes de terminar a sua segunda rodada.

Dica: É uma boa ideia completar a produção e a manutenção nesta ordem:

1. Marcar pontos de Ciência e Pontos de Cultura (A maioria dos jogadores esquece-se desse passo)
2. Produzir comida e administrar o consumo.
3. Produzir recursos e administrar a corrupção
4. Pegar Cartas Militares (Faça isso por ultimo, então as novas cartas não vão te distrair).

Descartando Cartas Militares

Se o número de Cartas Militares em sua mão excede o número de Ações Militares que sua civilização pode pegar você deve descartar uma delas. Diferentemente com as Cartas Civis, você pode pegar cartas Militares mesmo se você tem alcançado ou excedido o Limite, você descarta o excesso de carta a sua escolha, logo após a sua Ação Política no começo da próxima rodada. (Você deve descartá-las se você escolheu não usar uma Ação Política)

As Cartas Militares são colocadas com a face para baixo. Mantenha-as separadas em pilhas por Era. Mantenha próximo de você as Cartas Militares Descartadas da Era Atual. Se o deck de Cartas Militares acabarem, embaralhe essa pilha de cartas separadas e continue pegando dela. Pilhas de Cartas Militares de Era Anteriores deve ser mantidas na Caixa

Ações Políticas

Após adicionar novas cartas a Linha de Cartas, você pode pegar uma ação política.

VOCÊ NUNCA PODE PEGAR MAIS DE UMA CARTA POLÍTIVA POR RODADA

Eventos Futuros (Cartas Verdes)



Como Ação Política, você pode jogar uma Carta de Evento ou um Novo Território de sua mão. Estas cartas devem ficar com a face para baixo e no deck de eventos futuros. Sua civilização tomou uma decisão para mudar o curso da história:

Você imediatamente marca o número de pontos de cultura igual à era que pertence esta carta. (Está marcado nas costas da carta para que todos possam ver).

Assim para a Era I você marca um ponto de Cultura (Mesmo se você esperar até a era dois para usar a carta). Toda vez que alguém joga uma carta de EVENTO FUTURO acontece o EVENTO ATUAL, vire a carta de cima do deck de EVENTO ATUAL. (Note que estas cartas não são automaticamente viradas como no Jogo Simples) Se for um Novo Território, todo mundo tem a chance de Colonizá-lo. Se for um Evento, faça o que a carta diz e descarte-a para a pilha de EVENTOS ANTIGOS. Uma vez que o ultimo EVENTO ATUAL foi revelado, embaralhe as cartas de EVENTOS FUTUROS e coloque no lugar de EVENTO ATUAL. Se os baralhos de EVENTO FUTURO, contem cartas de diferentes eras, ordene as cartas (olhando somente para as costas da carta), então todas as cartas das primeiras eras poderão ser pegas antes das ultimas eras.

Jogar um Evento Futuro (Evento verde ou Carta de Novo Território) como ação Política:

- Você coloca a carta na pilha de eventos futuros.
- Você marca o número de pontos de Cultura igual à era que a carta originou
- Você revela e Resolve a carta Topo do baralho de Evento Atual
- Se foi o ultimo evento atual no baralho, você faz uma nova pilha de baralho, embaralhando os Eventos Futuros e reorganizando-as de acordo com a Era.

Dica: O total número de Cartas no Evento Atual e Evento Futuro é sempre igual ao número de Jogadores mais 2, cada hora que você adiciona um EVENTO FUTURO, um EVENTO ATUAL é revelado.

Resolvendo Eventos

Quando você revela um Evento, leia a carta para todos os Jogadores. Então você faz o que ela diz. Muitos Eventos aplicam-se a todos os jogadores, mas alguns só se aplicam a poucos jogadores. Muito destes ajudam aqueles que estão com mais Força (civilizações “fortes”) e fere aqueles que estão menos fortes (civilizações “fracas”)

Se duas ou mais civilizações tem a mesma Força, a mais forte entre elas será a que joga primeiro na rodada e a mais fraca a que joga por ultimo.

Assim, o jogador com o inicio da rodada tem uma civilização mais forte do que qualquer outra com a mesma força. Isto reflete no fato de que o Jogador que começa a rodada tem o potencial de ser forte por a sua civilização terá a chance de crescer em força em primeiro lugar. Similarmente, aquele que jogou recentemente tem a civilização mais fraca em caso de empate, tem mais chances de melhora.

O mesmo sistema de desempate é usado se uma carta fala sobre a civilização “com mais” ou “com o ultima” Ponto de Cultura (Nota: O evento de Carta de Imigração permite múltiplas civilizações se beneficiarem dela, em caso de empate).

Em uma partida de 2 jogadores “Os 2 mais fortes” significa “O mais forte” e os “2 mais fracos” significa “O mais fraco”

Assim, estas cartas não terão efeitos sobre os 2 jogadores.

Dica: Quando você joga uma carta de EVENTO FUTURO, lembre-se do que ela irá fazer e tente ser um dos que receberão o maior benefício, ou pelo menos o mais interessante dela. Olhando para o que os seus oponentes estão fazendo, você pode supor quais cartas eles colocaram no baralho de EVENTOS FUTUROS.

Se você acha que o baralho de EVENTOS ATUAIS tem muitas cartas que possam ferir as civilizações mais fracas, você pode evitar revelar uma se você estiver fraco. Pule as suas Ações Políticas e salve a sua carta de Evento para a próxima vez que você tiver a chance de melhorar a sua Força.

Por outro lado, jogando uma carta de Evento é uma boa ideia se você tiver a civilização mais forte, e você é o que vence qualquer disputa de desempate.

Se uma carta força você a abandonar mais de uma coisa que você possui, você deverá somente perder o tanto que você tiver.

Quando a carta disser que você deve “decrescer” a sua população, você retorna 1 peça amarela de sua seção de Trabalhadores Não Usados, para o Banco Amarelo. Se você não tiver Trabalhadores Não Usados, você deve remover (e retornar para o banco Amarelo), um trabalhador de uma de suas cartas. Não se esqueça de ajustar seus indicadores.

A carta de Evento deverá ser colocada nos pilha descartada de Eventos Antigos para ter certeza que ela não será acidentalmente embaralhada aos baralhos ativos.

Colonizando Novos Territórios

Um novo território é vencido pela civilização que tem vontade de enviar a maior força de colonização.

Quando um Novo Território é revelado como EVENTO ATUAL, o jogador o qual joga ela pode ou fazer um leilão ou negar. Cada jogador na de ou fazer uma proposta maior ou negar. O jogador que fizer a maior oferta ganha o Novo Território. (Se todos negarem, apenas coloque a carta de Novo Território na pilha descartável de EVENTOS ANTIGOS).

O leilão é um numero que represando o quanto de força que a civilização irá sacrificar para ganhar aquele novo território.

Quando você ganha um Novo Território, você deve sacrificar uma ou mais Unidades Militares: Adicione cima da sua força deles e as peças amarelas para o banco de peças amarelas. Não se esqueça de ajustar a sue indicador de força da civilização.

Para suprir suas Unidades Sacrificadas, você pode descartar o número de Cartas bônus de Colonização da sua mão. Adicione seus bônus de colonização à força das unidades desintegradas.

O total de força cartas de Bônus de Unidades e Colonizações sacrificadas deve ser igual ou excede ou seu leilão

Por causa das cartas de bônus de colonização, é possível negociar um valor mais alto do que a sua força. Você não tem que especificar quando você irá pagar por cada leilão até você ganhar o Novo Território. No entanto, você nao está permitido a fazer negociações se você fez uma oferta que nao pode pagar. Você não pode mudar a sua decisão uma vez que você já fez a sua oferta.

A maravilha “The Colossus” e as tecnologias “The Cartography, Nagation e Satellites” dão a você bônus de colonização que é usado para ajudar você pagar a sua oferta.

Você não pode pagar por um Novo território somente com bônus, você deve sacrificar pelo menos uma unidade.

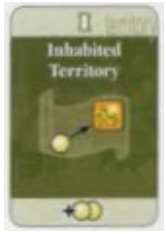
Quando você ganha um Novo Território, ele se torna a sua Colônia. Coloque-o na esquerda de sua carta de Governo. O cabeçalho da carta descreve seus bônus permanentes. Este poderia ser uma Força ou Carinha de Felicidade. (Ajuste seus indicadores)

Se a carta te der peças azuis ou amarelas, pegue elas da caixa e adicione ao seu banco azul ou amarelo. Elas são suas até o fim do jogo (enquanto você não perder a sua colônia).

Um Novo Território também tem um efeito intermediário. Se ele te der um Recurso ou Comida, mova a peça azul de seu banco azul para as cartas de Mineração ou Fazenda para indicar o ganho. Se ela te der pontos de Cultura ou Ciência, marque os pontos imediatamente. Se ela te der pontos de Cartas Militares, pegue eles. Se ela crescer a sua população mova o número indicado de peças amarelas para o seu banco amarelo ou para o espaço de trabalhadores não usados.

Se você perder uma Colônia (por causa de um evento ou uma Agressão), você somente poderá perder os bônus permanentes. (Os efeitos imediatos que já ocorreram não poderão ser desfeitos)

Dica: Pense antes de seu leilão. Depois que você sacrificar a suas Unidades para Colonização, sua civilização ficará mais fraca e as cartas bônus usadas para a Colonização são cartas que você poderia ter usado para Defesa. Isso faz de você um alvo fácil para agressão. Idealmente, se você deseja colonizar um novo território durante a sua rodada, permita que você possa construir unidades imediatamente.





Exemplo: **Luiz** oferece 4 por território Inabitado. Todos os outros já negaram as ofertas e o território tornou a sua colônia. Ele dever enviar uma força de Colonização de força 4. **Cartografia** dá a ele um bônus de +2, então ele sempre precisa ir com mais 2. Sua carta de Bônus de Colonização dá a ele mais um adicional de +2, mas ele deve sacrificar pelo menos 1 unidade. Ele pode então escolher entre sacrificar suas unidades de **Guerreiros**. Para um total de força 5 ou sacrificar suas unidades de **Espadeiros** e salvar uma carta bônus para futuras ações. **Luiz** decide sacrificar seus Guerreiros. Ele retorna para as peças amarelas para o banco de peças amarelas. Também ele descarta sua carta de bônus de colonização. Ele pega os territórios Inabitados e coloca perto da carta de Governo. Como um bônus permanente, seu território dá a ele 2 novas peças amarelas da caixa que ele coloca no banco de peças amarelas. Como um efeito imediato, ele coloca 1 peça amarela de seu banco amarelo e coloca-o em espaço de trabalhadores não usados. Se ele perder a sua colônia mais tarde, ele irá retornar 2 peças amarelas de seu banco de peças amarelas para a caixa, mas ele não terá que decrescer a sua população.

Agressão (cartas marrons)



Uma Carta de agressão permite você usar uma Ação Politica para atacar outra civilização (mais fraca).

Quando você joga uma carta de agressão, anuncie que civilização você está atacando e leia a carta. Além de usar sua Ação Política, isto também vai te custar um certo número de Ações Militares especificadas na carta. A agressão falha, ao menos que o ataque tiver mais força do que a defesa. A força de seu ataque é igual à força de sua civilização. Você pode fazer seu ataque mais forte sacrificando Unidades. (Não ajuste a força de sua civilização ainda) A força da unidade sacrificada é adicionada a força de seu ataque, (Isso na prática conta dobrado, por que já está contribuindo com a força de sua civilização).

O defensor então tem a chance de acertar a força para o ataque. A força da defesa é igual à força da civilização defendida. O defensor também tem a chance de sacrificar Unidades. Além do mais, o defensor pode jogar cartas bônus de defesa.

A FORÇA DE UNIDADES SACRIFICADA NAO É LIMITADA, E QUANDO ADICIONADA A FORÇA DA CIVILIZÇÃO, O RESULTADO PODE SER NO VALOR MÁXIMO DE 60.

AGRESSÃO SEM SUCESSO

Se a defesa tem a mesma quantidade ou mais Força do que o ataque, a carta de agressão é descartada e não tem efeito. Não existe punição para a civilização que está atacando (exceto se é foi usada como uma Ação Politica, uma carta de agressão, algumas Ações Militares, possivelmente sacrifica várias Unidades).

Agressão com sucesso

Se a força de ataque for maior do que a força de defesa, a agressão é vencida e os jogadores realizam as ações descritas pela carta. A carta de agressão é então descartada.

Com muita das cartas de Agressão, o atacante ganha algo e o defensor perde algo. Note que quando você pega a comida ou recursos de um rival você nao tem e pegar as peças azuis. Seu rival retorna as peças azuis ou seu banco de peças azuis e sua civilização produz a mesma quantidade de Comida e Recursos.

Se a carda diz que você deverá pegar mais ou algo que seu rival tem, seu rival somente perde tudo ele tem, e você somente ganhará o que ele perder.

Se a população da civilização decresce, retorne 1 peça amarela de seu espaço de Trabalhadores Nao Usados para o seu banco amarelo. (Se nao existe mais trabalhadores nao usados, um trabalhador amarelos deve ser pego de uma das cartas de Tecnologia).

Jogar uma carta de agressão:

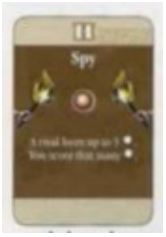
- COM SUA AÇÃO POLÍTICA, VOCÊ DEVE DISPONIVILIZAR A CARTA E ANUNCIAR O ALVO, E PAGAR O NÚMERO ESPECIFICADO DE AÇÕES MILITARES.
- VOCÊ ESPECIFICA COM QUE UNIDADES VOCÊ ESTÁ SACRIFICANDO E ANUNCIA O TOTAL DE FORÇA DE SEU ATAQUE.
- O DEFENSOR ESPECIFICA QUE UNDADE ELE ESTÁ SACRIFICANDO, JOGA O BONUS DE DEFESA QUE DESEJAR E ANUNCIA O TOTAL DE FOÇA DE DEFESA.
- SE O ATACANTE TEM UMA FORÇA MAIOR, A CARTE TERÁ EFEITO, CASO CONTRARIO NAO TERÁ EFEITO.
- EM QUALQUER CASO DESCARTE A CARTA DE AGREÇÃO, TANDO DEFESA QUANTO ATAQUE RETORNAM EQUALQUER PEÇAR AMARELA SACRIFICADA PARA O SEU BANCO DE PEÇAS AMARELAS E AJUSTA SEU INICADOR DE FORÇA DA CIVILIZAÇÃO.

Dica: O Civilização não é um jogo de ataques. A defesa da civilização tem todas as vantagens – ela pode sacrificar Unidades uma vez que a força de ataque foi finalizada, ela ganha em qualquer empate, e pode usar as cartas de bônus de defesa. Em consequência, o agressor, deve pagar Ações Militares, deixando poucas ações para construir Unidades ou pegar novas Cartas Militares.

Raramente paga-se sacrifícios de suas unidade para fortalecer seu ataque. O defensor tampo pode ainda sacrificar unidades ou usar bônus de defesa para trabalhar com a diferença.

A maneira mais efetiva de usar a carta de agressão é atacar a civilização mais fraca forçando o rival a escolher entre perder as Unidades ou sofrer as tristes consequências de uma carta de Agressão.

Para evitar tal extorsão, é uma boa ideia manter uma força militar razoável. Note que as cartas de agressão são jogadas como uma Ação Política no começo da rodada. Isso significa que se alguém começa construindo unidades, todo mundo terá uma rodada para responder antes que estas unidades sejam usadas como ajudas a essa Agressão.



Exemplo: A civilização do **Eric** tem uma força 14 contra 10 de **Isaque**. Como sua ação política ele joga a carta de espião contra **Isaque**. Isto irá custá-lo uma 1 militar. **Eric** sacrifica uma unidade Riflemen (com força 3) para crescer a força do seu ataque para 17. **Isaque** está segurando um bônus de defesa que ele pode jogar para dar e ele +4. Adicionado à civilização do **Isaque** a força de 10, este poderia ser o bastante para afastar o adversário. Parece que **Eric** adivinhou quando decidiu sacrificar aquela unidade. Agora **Isaque** terá que jogar sua carta de Bônus de Defesa e sacrificar a unidade que ele deseja ganhar. As unidades de **Isaque** São Somente Cavaleiros com força de 2. Ele decide que usando a sua carta de bônus de defesa e sacrificando 2 unidades deveria fazer a sua civilização muito vulnerável. No entanto ela aceita uma penalidade imposta na carta. O impacto é amaciado, pois ele perdeu somente 3 pontos de ciência.



Isaque perde todos os seus 3 pontos de ciência. **Eric** marca 3. (A carta permite ele marcar 5, mas ele não pode marcar mais do que Isaque perdeu) **Eric** move 1 peça amarela de seu Riflemen para o seu banco amarelo e ajusta a seu indicador de força para mostrar que a sua civilização tem força de 11.

Pactos de Trégua (Cartas Azuis)



Os pactos permitem que 2 civilizações cooperem entre si em benefícios mútuos. Pactos são somente usados se há ao menos 3 ou mais jogadores no jogo. Como sua ação política, você pode jogar uma carta de Pacto como uma oferta para cooperar com um outro jogador. O outro jogador então tem a opção de aceitar ou rejeitar a sua oferta. Se o pacto é rejeitado, você retorna a carta para a sua mão. Você usou a sua ação política e continua com sua rodada. (No próximo passo da sua rodada é descartar o excesso de Cartas Militares. Mesmo

e você já descartou, você deve escolher descarta algo a mais e manter o a carta de Pacto). Se o pacto é aceito, coloque a carte na sua frete e coloque os blocos coloridos próximo da letra A e B para indicar os aceitas pelas 2 civilizações no pacto.

Você pode somente ter uma carta de pacto na sua frente, Colocando um novo pacto você automaticamente cancela o antigo.

Note que o pacto antigo é somente cancelado se o sua nova oferta de pacto é aceita, se ela for rejeitada, a carta retorna para a sua mão e não cancela o pacto que você já tem na mesa. Note também que quando você aceita a oferta de pacto de outra pessoa, a civilização dele mantem a carta de pacto, assim nao cancela o pacto que você tem na sua frente. Desta maneira é possível participar em vários pactos de um a vez, no entanto somente um deles pode ficar com o pacto que você ofereceu.

Pactos Assimétricos

Alguns pactos afetam 2 partes diferentemente. Quando você oferece um pacto, você deve especificar quando a sua civilização terá o papel da civilização A ou B. O jogador para o qual você oferece o pacto deve aceitar ou rejeitar a oferta que você fez. Ele não pode escolher aceitar o pacto de forma reversa. Se o pacto é aceito, coloque as peças coloridas próximo das letras A e B na carta para indicar qual civilização está em qual papel.

Dica: Alguns pactos permitem uma civilização pagar outra em troca de você ser atacado. Se sua civilização for fraca, você pode usar ela para encorajar o rival para direcionar a guerra dele para agredir outra pessoa. Se sua civilização for forte, você pode usar o pacto com os papeis reversos e exportar o pagamento para um rival mais fraco.

Mesa de Conversa e Pacto

A oferta de pacto usa a sua ação política, no entanto ela é aceita ou nao. Alguns jogadores podem tentar ludibriar esta regra perguntando “Alguém aceita fazer um pacto?” ou “Quem quer uma comida extra por turno?”. Falar isto estritamente é contra as regras. O jogador deverá multar sua ação política, pois o pacto foi oferecido. Ninguém deverá aceitar o pacto, pois a oferta foi ilegal: A carta de pacto nao foi revelada, ela nao foi oferecida a um jogador específico, e os papeis nao foram definidos, No entanto, se o jogo é seu, você pode definir diferentes regras na mesa de conversa e se todos estiverem de acordo com elas poderá ser aceito, previamente combinado.

Cancelando Pactos

Você pode usar a sua ação política para cancelar qualquer pacto que você estiver participando (Independente de qual civilização fez a proposta inicialmente). A carta de Pacto é descartada e o pacto termina imediatamente.

Dica: Em função de você ter cancelado o pacto, usa uma ação política, e nao é possível você atacar na mesma rodada, assim, um paco que previne o rival de te atacar, (através de uma guerra ou uma agressão) pode será cancelado, mas isto ao menos garante que você nao será atacado sem Aviso.

Existem outras maneiras de cancelar um pacto. Como descrito acima, você pode cancelar uma pacto que você ofereceu fazendo que outro aceite a sua oferta de um outro pacto. Alguns pactos dizem que um ataque por uma civilização sobre a outra automaticamente cancela o pacto. Se o pacto nao diz isso, ele previne o ataque, e se o nao diz que um ataque o cancela, então p pacto permanece com força de contrato, mesmo se uma civilização atacar-se mutualmente.

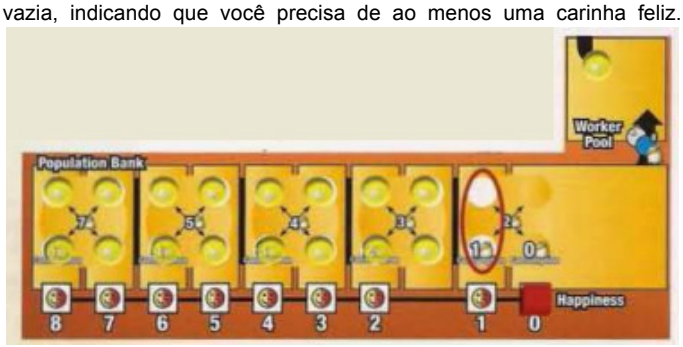
Mecânica do Jogo Avançado

Felicidade

Em um jogo simples, Carinhas Felizes nao tem função exceto para te dar pontos de bônus no final do jogo. No jogo avançado, no entanto, é importante manter a sua população feliz. Como no jogo simples, você usa seu indicador de felicidade para manter o rastreamento do numero de Carinhas felizes que você está produzindo. Seu indicador de felicidade divide o seu banco Amarelo em seções. A primeira seção é a primeira região do banco amarelo. Está é a seção da carinha feliz 1 representa pelo símbolo . A seção de carinhas felizes 2, com um certo número de carinhas felizes, corresponde a cada coluna do banco amarelo.

Se a seção de seu banco amarelo nao tiver peças amarelas, você deve ao menos o numero especificado de Carinhas Felizes par amante todos felizes.

No começo do jogo, sua civilização nao tem carinhas felizes. Enquanto você tiver peças amarelas no canto direito inferior de seu banco amarelo, no entanto, você nao precisa manter nenhuma carinha feliz para manter todos felizes. Se você crescer a sua população o dobro, então, então a seção de 1 carinha feliz de seu banco amarelo ficará vazia, indicando que você precisa de ao menos uma carinha feliz.



Se você nao tiver o bastante de Carinhas Felizes para manter todos felizes, então você terá um trabalhador descontente, para cara feliz faltante você terá que suprir a diferença.

Trabalhadores descontentes nao trabalham. Para manter o rastreamento de seus trabalhadores descontentes, mova 1 peça amarela de sue lugar de trabalhadores nao usados para seu indicador de carinhas felizes. Assim, para cada seção da esquerda de seu marcador de carinha feliz, você terá ou peças amarelas em seu banco de peças amarelas ou uma trabalhador amarelo descontente no indicador.



Dica: Mantenha a sua população feliz, alguns evento punem civilizações com trabalhadores descontentes.

Peças amarelas representando trabalhadores descontentes, não são consideradas presentes em seu banco amarelo. De fato, se elas ainda estão consideradas para ficarem no lugar de trabalhadores nao usados. Você está autorizado a usa-las como trabalhadores para construir novas construções, fazendas, e minas. Você nao deve preocupar com trabalhadores Descontes até a produção e manutenção.

Rebelião

Se você tiver mais trabalhadores descontente do que trabalhadores nao usados, você terá uma rebelião em suas mãos, Durante a rebelião, você pula a sua faze de Produção e Manutenção.

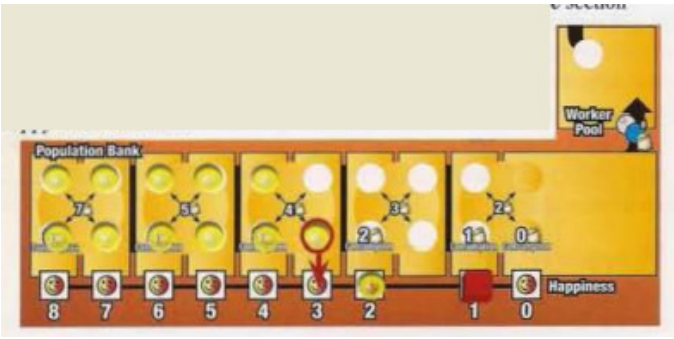
Sua civilização não marca pontos. Ela não produzira recursos ou comidas. (Mas ela nao consumira nenhuma comida também, nem perderá recursos para a corrupção).

Você não deverá pegar nenhuma carta militar.

O problema é que alguns de seus trabalhadores descontentes foram forçados a trabalhar. Isto fez deles furiosos o bastante para iniciar a rebelião.

Dica: Você deve evitar as rebeliões. É muito melhor você gastar uma ação militar Construindo ou preparando uma Unidade para libertar um trabalhador do que perder toda a sua produção

Exemplo: Em função de Erico nao tem mais peças amarelas na sessão de 2 carinhas felizes no seu banco de peças amarelas, ele precisará de 2 carinhas felizes para manter todos felizes. Sua civilização está somente produzindo uma carinha feliz, então ele tem um trabalhador descontente, representado pela peça amarela em seu indicador de carinha feliz.



Eric precisa pagar 4 comidas para crescer a sua população. Que remove peça final de sua seção de carinhas feliz 3 no banco amarelo. Então ele precisa de 2 carinhas felizes, e assim, terá 2 trabalhadores descontentes. O novo trabalhador colocou em sua seção do indicador de carinhas feliz para mostrar o seu descontentamento. Eric evita uma rebelião, e sua civilização produz como de costume.

Em uma rodada de outra pessoa, o evento de desenvolvimento da guerra é revelado. Isto permite que cada jogador com um Trabalhador nao usado construa uma unidade de guerreiro sem pagar nenhum recurso. Eric decide aproveitar esta oportunidade e mover um de seus trabalhadores descontentes para o indicador da sua carta de Guerreiro. Este trabalhador ainda está descontente (Pelo menos, Eric tem ainda 2 trabalhadores descontentes, ele nao tem que manter atualizado quais dos 2 são.). Eric irá enfrentar uma rebelião durante a sua próxima fase produção e manutenção, a menos que ele consiga fazer algo para reverter a situação. Na sua próxima rodada, Eric joga a carta de tecnologia de Pão e Circo. Ele usa seu trabalhador descontente para construir uma arena. Esta arena produz 2 carinhas felizes. Agora sua civilização tem o total de 3 carinhas felizes. Erica evitou uma rebelião e agora nao tem mais trabalhadores descontentes.



Corrupção

Estocar comida e recursos leva a corrupção. Seu banco azul é dividido em vários regiões. O numero negativo no canto direito como pelo menos uma peça, diz o quanto você perde de corrupção.

Corrupção é calculada apos a produção de Recursos (que acontece após a produção de comida e consumo). Se você tem pelo menos uma peça azul no canto direito, não existe corrupção. Uma vez que você removeu a ultima peça do canto direito, você terá corrupção de 

, significando que você terá que pagar 2 recursos. (Não importa quantas peças azul retornarem para o seu banco de peças azuis quando você está pagando pela corrupção). Note que a corrução é sempre paga com recursos e nunca comida.

Se todas as peças azul forem pega das 2 primeiras regiões, você deve pagar 4 recursos, se você nao tiver peças azuis em seu banco azul você deve pagar 6 recursos.

Dica: Fazendas e minas avançadas podem ajudar a reduzir e perder corrupção reduzindo o número de peças que você usa para representar comida e recursos. Alguns territórios e tecnologias especiais podem ajudar com Corrupção dando a você mais peças azuis. Mesmo assim, é difícil evitar a corrupção inteiramente.

Dica: Você pode dizer quantas peças azuis serão removidas de seu banco de peças azuis contando o número de peças azuis que você tem nas minas ou fazendas. Quando você fizer seus cálculos, não esqueça que você pode retornar uma peça ou 2 pagando pelo consumo, que acontece antes da corrupção.

Regra Alternativa para Corrupção

Through the ages é um jogo complexo. Não é fácil prestar atenção em um enquanto está focado em outro, e a corrupção pode pegar muitos jogadores de surpresa. Seu grupo deve decidir se irão usar esta regra alternativa: Quando a sua mina produz, você terá a escolha de reduzir a produção de uma peça azul para 1. Apenas não deixando nenhuma mina de Bronze produzir você perde 1 recursos, para poderá ser preferencial pagar 2 recursos para corrupção causado pela remoção daquela peça. Note que esta aplica somente a minas. Todas as suas fazendas devem produzir o quanto o bastante enquanto existirem peças azuis.

Se você decidir usar esta regra alternativa, esteja certo que todos estão avisados e cientes do preço a pagarem por ela.

Tecnologias Avançadas

A era de exploração (Era II) contem muitas tecnologias novas. Muitas delas são melhorias ante as tecnologias da Era A e I a tem o mesmo nome e tipo no canto direito superior.

Não existe pré-requisitos para nenhuma Tecnologia. Você pode jogar uma tecnologia da era II ou III mesmo se você nao tiver a tecnologia correspondente da Era Anterior.

Níveis

Algumas cartas se reverem ao nível de uma tecnologia, construção ou unidade. O nível é igual a era que esta carta pertence, tecnologias da Era A tem o nível 0.

Fazendas, minas, construções e unidades de níveis elevados



Quando você joga uma tecnologia de alto nível a coloque acima de outra tecnologia de mesmo tipo. Ferro é jogada acima do bronze. Carvão Acima do Ferro. Se você nao tiver ferro jogue o carvão acima do bronze.

Ter uma carta de tecnologia de alto nível nao te abster de ter fazendas, minas, unidades e construções de níveis inferiores. Você está autorizado a atualizar coisas inferiores para níveis elevados sem passar por tecnologias intermediárias. (Você pode atualizar uma minas de Bronze para uma mina de Carvão).

Note que se você tem peças azuis em uma mina de carvão, você pode jogar um recurso movendo uma peça de carvão para ferro. Se você não tiver a tecnologia Ferro, você pode pagar um recurso movendo uma peça azul de carvão para o bronze e movendo uma peça azul de se banco azul para o bronze. Fazendo mudanças quando a negociação de comida for feita igualmente.

Tecnologias Especiais (Cartas Azuis)



Diferente de muitas outras tecnologias, tecnologias especiais substituem suas variações mais antigas.

Quando você joga uma Tecnologia especial com a mesma ilustração de uma Tecnologia Especial de uma Era anterior, a carta anterior é descartada. Você ganha bônus para a nova tecnologia, mas eles não são acumulativos com bônus de seus predecessores.

Exemplo: Suponha que você tem Código das Leis, que te dá uma ação civil extra. O sistema de Justiça, uma ação civil extra e três peças azuis. Quando você joga o Sistema de Justiça, você não tem o total de duas Ações Civis extras, você somente terá uma ação civil extra e três peças azuis extras.

Usando Tecnologias Civis para atualizar as construções



As tecnologias maçonaria, Arquitetura e engenharia, reduz o custo de construções urbanas. O seguinte exemplo detalha como estas cartas funcionam quando está atualizando uma construção.



Exemplo: A maçonaria reduz o custo de todas as construções urbanas de nível um ou mais alta por um recurso. Isto significa que uma Laboratório de nível 1 custa somente 5 recursos (em vez de 6), mas um Laboratório de nível 0 para nível 1 custa 2 recursos em vez de 3, e você pode atualizar o nível 0 do Laboratório para o nível II por 4 em vez de 5. No entanto, você nao terá desconto para atualizar do Laboratório nível 1 para o nível II: A maçonaria reduz o custo de cara para 1, então a diferença entre elas continuas a mesma.

Arquitetura reduz o custo de uma construção de nível 1 para 1 recurso, e de nível 2 para 2. Se você tiver a arquitetura, uma Laboratório de nível 1 custa 5 (em vez de 6). E uma laboratório de nível II custa 6 (em vez de 8). Então atualizando uma Laboratório de nível I para o nível II custará somente 1 recurso.

Táticas (Cartas Vermelhas)



Você pode adquirir cartas militares quando você pegar do deck de cartas militares.

Você pode pegar cartas de táticas por uma ação militares.

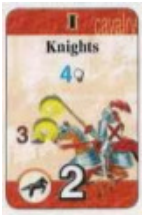
Cartas de tática, permite você agrupar suas unidades em exércitos. A carta especifica qual unidade você precisara para fazer um exercito. Por exemplo, a legião te dá um exercito para cada 3 unidades de infantaria. O artilharia móvel te dá 1 exercito para cara par te Artilharia-Cavalaria

Você poderá somente ter uma carta de tática ativa. Quando você jogar outras cartas de táticas, a carta anterior é automaticamente descartada.

Para cada exercito que sua unidade pode formar, adicione o bônus especificado na carta de tática para a força da sua civilização. Note que o tipo de unidade militar é importante, nao seu nível.

Exemplo: A carta de Táticas **de Luiz Henrique** de um exercito medieval, dá uma força +2 para cada par de Infantaria-Cavalaria. Então, 2 da infantaria de Luiz Henrique se junta com ambos da cavalaria para formar 2 exércitos, dando a ele um bônus de +4. A terceira unidade de infantaria (não importa de qual) nao é um exército.







Vamos Calcular a força de sua civilização . Suas 2 unidades de guerreiros tem força 1 cada. Sua unidade única de espadeiro e suas 2 unidades de cavaleiros tem força de 2 cada. Este é o total de força 8. Por causa de cada exercito, te dá um bônus +2, sua civilização tem força de 12.

Quando você sacrificar o exército inteiro para pagar pelo ataque, defesa ou colonização, conte os bônus do exército como parte da força da unidade sacrificada.

Exemplo: Vamos continuar o exemplo anterior, **se Luiz Henrique** ataca o rival, ele pode sacrificar 1 unidade de cavaleiro para aumentar a força de seu ataque para 14.

Se ele também sacrifica suas unidades de espadeiros a força do seu ataque sobe para 18, sua força inicial 12, mais 2 por cavaleiros , mais 2 por espadeiros forma 1 exercito. Luiz Henrique, poderia também manter os espadeiros e sacrificar

ambos os guerreiros e cavaleiros. Cada par de guerreiro-cavaleiro deveria contar como 5 de forçam 2 por unidade de cavaleiro e 1 por unidade de guerreiro, +2 para o bônus do exercito.

Note que você nao tem que guardar quais unidades estão em quais exércitos. Quando você sacrifica unidades, qualquer combinação que atende a especificação dada por carta de táticas, conta como um exército, independente da ordem de qual as unidades foram construídas.

Unidades Antiquadas

As vezes, a era importa. Você pode usar unidades modernas com táticas antigas sem ser penalizado. Com a tática avançada, no entanto, você precisa usar as unidades que não estão mais na Era 1 ou mais antigas. Estas cartas de táticas tem 2 bônus especificados nelas. Se você formar um exército que não preenche os requisitos da Era atual, você somente terá pequenos bônus (os bônus em parênteses).

Se um ou mais unidades em um exército é mais velha do que uma Era do as cartas de táticas, o exército somente te dará o menor bônus de força.

Se sua carta de tática tiver somente um bônus especificado, você nao precisa se preocupar com esta regra, é impossível violar o requerimento de Eras desta Táticas (pois elas estão da Era 1 por exemplo).

Exemplo: Isaque tem somente as unidades e táticas mostrada nesta foto. O carta tática exército de defensiva, permite ele construir 2 exércitos. A carta de tática pertence a Era II. Ele pode usar o espadeiro da era 1 sem penalidade, mas os guerreiros da era A são muito antigos para dar ele o benefício completo da carta de tática. A força de sua civilização é 22: 13 das unidades +6 de um dos exércitos e +3 de um exército com unidade de infantaria antiquada.



O fim de uma Era

Sem contar o fim da Antiguidade, que acontece no começo da rodada 2, você verá o fim de 2 eras no jogo avançado. Era I quando a ultima carta do Baralho Civil 1 é jogada na linha de cartas, Era 2 quando termina pelo menos a ultima carta do baralho civil e é colocado na linha de cartas. Quando a era termina, algumas caretas de era anterior, como cartas de 2 eras mais velhas do que a nova era, se tornam obsoletas. (Então, quando a era 1 termina, algumas cartas da era A se tornam obsoletas). Cartas da era 1 pode durar o período da era 2.

Quando a uma era termina, as seguintes cartas da era anterior é descartada:

- Cartas ainda na mão
- Lideres (Não se esqueça de ajustar os indicadores e retornar as peças para a caixa)
- Maravilhas e construções (Retorne qualquer peça azul nela para o banco azul)
- Pactos
- Cartas da era que acabou recente nao se torna obsoleta até o fim da próxima era

Note que tecnologias, táticas, colônias e maravilhas construídas nao se tornam obsoletas e não são descartadas. Em trocar você deve colocar o novo baralho civil onde as cartas civis antigas estavam, você precisa remover o baralho antigo militar e substituir o baralho da nova era (a menos que a mudança de era marque o fim do jogo)

Fim do Jogo

Uma vez que a ultima carta do baralho civil II é jogada na linha de cartas, o jogo está próximo do fim. Este é o fim da era II, então certamente as cartas da era 1 se tornam obsoletas como descrito na seção anterior. Jogadores então jogam o resto da rodada na era 3 (mas sem o deck civil III ou o Militar III).

Quando o jogador da direita do Starting Player completou seu turno, é hora de contar os Pontos Bônus de Cultura. As quatro cartas de evento III que foram reveladas no começo do jogo, começar agora ter efeito e os jogadores começam a marcar os pontos bônus. O jogador que terminar com mais pontos de cultura vence o jogo.

3 - JOGO COMPLETO

No jogo completo , a seu jogo vai da antiguidade até os tempos modernos. O jogo completo é recomendado para jogadores que entendem a funcionalidade do jogo na íntegra e todas as regras e cartas introduzidas no jogo simples e no jogo avançado. Este tem algumas novas mecânicas, pelo fato de cobrir todas as eras, e é melhor para aqueles que se conheça bem o jogo para poder jogar de maneira rápida e eficiente.

CONFIGURAÇÃO

O jogo completo usa todas as cartas. A linha de cartas é preenchida com os baralhos civis A, como no jogo simples. Como no jogo avançado as cartas 4, 5 e 6 (dependendo do número de jogadores) são pegas de forma randômica no baralho militar A e colocadas de face para baixo no baralho de eventos atuais. O baralho civil e militar 1 são embaralhadores e colocados nos lugares apropriados no tabuleiro de pontuação. Os baralhos de outras eras são configurados de um lado. Não se esqueça de remover as cartas civis marcadas quando menos do que 4 jogadores estiverem jogando, e as cartas de pacto somente quando 2 jogadores estiverem jogando. Civilizações são configuradas como o jogo simples e avançado.

NOVAS MECANICAS NO JOGO COMPLETO

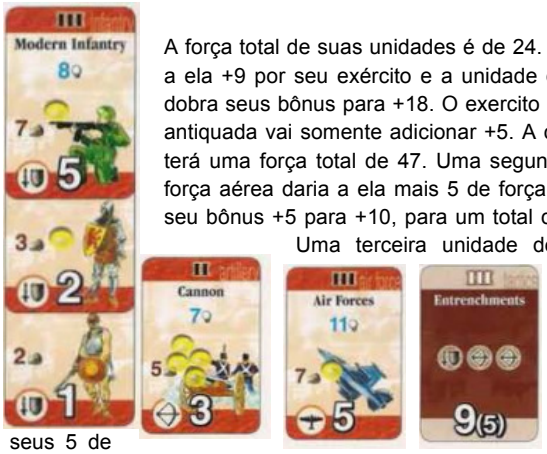
FORÇA AÉREA

A carta de força aérea introduz um novo tipo de unidade militar. A unidade de força aérea funciona como qualquer outra unidade, exceto pela força como ela está relacionada como o exercito.

Uma unidade de força aérea pode ser a parte de qualquer um exército, Uma unidade de força aérea dobra o bônus do exercito em relação a carta de tática.

A carta de tática não é requerida em uma unidade de força aérea. Um exército pode ter pelo menos uma força aérea por unidade. Se você tiver mais unidades de força aérea do que exércitos, você ainda pode adicionar a força deles na sua civilização, mas as unidades extra não te dão nenhum bônus de tática adicional.

Exemplo: A civilização de Júlia está usando Trincheiras. Ela tem 2 exércitos, um com uma unidade antiga. (O espadeiro da era 1 está muito desatualizado para dar ela um bônus completo da era 3 na tática de trincheira). Júlia também tem uma unidade de força aérea.



A força total de suas unidades é de 24. A trincheira dá a ela +9 por seu exército e a unidade de força aérea dobra seus bônus para +18. O exercito com a unidade antiquada vai somente adicionar +5. A civilização dela terá uma força total de 47. Uma segunda unidade de força aérea daria a ela mais 5 de força, e mudando o seu bônus +5 para +10, para um total de força de 57. Uma terceira unidade de força aérea daria a ela um bônus de tática adicional. Mais adiante, seus 5 de força colocaria Julia acima do indicador do limite de força, então a força total de sua civilização seria de no máximo 60.

Guerras



As cartas militares pretas são de Guerra. Guerras são jogadas da mesma forma como as cartas de agressões. Você pode usar a sua Ação Política e pagar o número especificado de ações militares. Após isso leia o texto e anuncie contra qual rival você está declarando guerra.

A consequência da guerra que você declara não é determinado até o começo de sua próxima rodada

Esta ação dá a cada civilização uma rodada para crescer a sua força, o que coloca em desvantagem o jogador que declarou a guerra, já que ele deve que gastar uma ação militar para declarar a guerra.

A consequência de uma guerra

Quando você declara uma guerra, você deixa a carta na sua frete próximo de você. No começo de sua próxima rodada, você e seu rival irão determinar a consequência. Neste momento, você pode sacrificar Unidades para crescer a força do seu lado da guerra. Então o seu rival pode também sacrificar unidades para crescer a força de seu lado. Este crescimento de força funciona somente com se fosse uma agressão com uma exceção:

Nenhum dos lados pode usar cartas de bônus de defesa para influenciar o resultado da guerra.

Em uma agressão o atacante nunca pode perder nada e o defensor nunca pode ganhar nada. Em uma guerra, cada lado pode ter seu ganho.

O lado com a maior força é o vencedor da guerra. A diferença entre a força do vencedor e a força do vencido é chamada de “força de vantagem”. Os bônus e penalidades da guerra são na proporção dessa diferença.

Assim como agressão, o vencedor está pegando algo do perdedor e sendo assim nao poderá ganhar nada além do que o derrotado perdeu.

Dica: Quando você sacrifica uma unidade para uma guerra, não esqueça que haverão outros jogadores que poderão levar vantagem de sua fraqueza.

Após você e seu rival resolverem a consequência da guerra, descarte a carta. Você então continua no seu turno. A guerra e como sua Ação Politica no turno anterior, então você ainda tem uma ação política neste turno.

Dica: Guerra é mais vantajosa (e mais devastadora) quando houver uma grande diferença de força. Construa sua força militar mesmo que aos poucos, então quando você perder uma guerra você nao perderá tanto.

Tome cuidado com a declaração de guerra. Seu rival terá todas as vantagens. Seu rival irá construir unidades depois de você e terá as ações militares dele disponível. Quando chegar a hora de sacrificar unidades, seu rival irá sacrificar depois de você.

Em função de a defesa ter todas as vantagens, é difícil vencer o Through the Ages através de a força militar. Jogadores que ignorarem sua força militar no entanto, será uma potencial vítima de perder através da fraqueza militar.

Dica: Pode acontecer de você jogar várias vezes o **Through the Ages** sem uma guerra ser declarada. Isto é normal, quando não jogado, mas a guerra ainda tem um impacto significativo no jogo. O mero fato de que alguém pode declarar uma guerra no jogo, influência o jogo o bastante.

Fim de uma Era

Como no Jogo Avançado, quando a era termina, todos os jogadores devem descartar os lideres, pactos, e maravilhas não terminadas e cartas na mão da era anterior a da que acabou.

Além disso, o jogo completo inclui a seguinte regra para simular a sua demanda de crescimento populacional para uma boa comida e entretenimento.

No fim da era I, era II e era III, todas civilização deve retornar 2 peças amarelas de seu banco de peças amarelas na caixa.

Você não tem que retornar as peças amarelas que estão sendo usadas. Se você não tiver nenhuma pela amarela, então você retorna nada.

Dica: Esta é a grande diferença entre o jogo avançado e o jogo completo. Observe atenciosamente o baralho de cartas civis então você estará preparado para a baixa da nova era.

Mantenha sua população feliz. Quando você perder aquelas peças amarelas, provavelmente irá crescer o número de carinhas felizes que você precisa. Mais adiante, crescer a sua população irá custar mais, e cada vez vai ficando mais difícil manter o controle da população e evitar uma rebelião.

Deixando o Jogo de forma Honorável

No começo de sua rodada, você tem o direito de anunciar a queda de sua civilização de deixar o jogo. Sua pontuação não irá contar e todos ainda no jogo poderão terminar na sua frente. Você pode deixar o jogo mesmo se já existir uma guerra declarada contra você. Neste caso, a carta de guerra é descartada e não tem efeito.

Fim do Jogo

Era IV

Quando a ultima carta do baralho civil III é jogada na linha de cartas, marca o gim da erra III e o começo da era IV. Algumas cartas da era II se tornam obsoleta e cada civilização perde 2 peças amarelas do banco amarelo.

A era IV não tem cartas, nenhuma carta nova é adicionada a linha de cartas e ninguém pega nenhuma carta militar.

A ultima rodada

Se a era III terminar no começo da rodada do **starting player,** então esta será a ultima rodada e cada jogador terá mais uma rodada. Se a era III termina no começo da rodada de outra pessoa, jogue até o fim da rodada e então todo mundo terá direito a mais uma rodada. Esta regra assegura que todos terão pelo menos uma rodada após fim da era III, dando a todos a chance de completar as maravilhas da era III, que poderá ganhar mais *Pontos de Cultura.*

Não faz sentido declarar uma guerra na ultima rodada, pois você não terá uma próxima rodada para resolver a consequência da guerra. Note que agressão ainda é legal, e você pode resolver a consequência da guerras declaradas na rodada anterior.

Você não está permitido a sacrificar unidades na ultima rodada

Para resolver a carta de agressão, somente a civilização defensora pode adicioná-la a sua força e ela poderá somente ser feita com cartas de bônus de defesa. Para resolver a carta de guerra declarada na rodada anterior, a civilização com maior força vence, e não há mais nenhuma forma de crescer a sua força.

Marcando pontos por evento da Era III

Todas as cartas de eventos da Era III dão à civilização pontos de Cultura, e alguns deles poder ser revelado durante o jogo. Independente de quando você a jogou como Evento Futuro, você está garantido que estes pontos serão marcados.

No fim do jogo, revele todas as cartas restantes de era III dos baralhos de eventos atuais e eventos futuros, e marque os pontos de cultura de acordo com essas cartas.

Dica: Você não tem que pagar para destruir o que você construiu para ganhar um ou dois pontos de cultura por produção de construções. Seu oponente poderá jogar alguma evento futuro que poderá te dar pontos de cultura para qualquer coisa que você queira destruir.

O jogador com maior pontos de cultura vence.

Antes de retornar as peças para a caixa, faça um momento para apreciar a civilização de seus amigos e agradeça-os pela diversão no jogo. Agora pode ser uma boa hora para pedir desculpas por assassinar Shakespeare.

4 - Outras Maneiras de Jogar

O jogo completo foi sendo ajustado com ajuda de nossos jogadores testadores. No Entanto cada grupo é diferente, a você pode desejar uma ou mais variantes. Muitas dessas variantes funcionam no jogo avançado ou no jogo completo.

Variação de um jogo mais fácil

Se você quiser dar a sua civilização tenha mais espaço para crescer tente:

Variação Fácil

- Todo jogador começa uma peça amarela extra.
- O limite de construção urbana é um número maior do que o numero indicado para carta de governo.

Uma peça amarela extra pode não parecer muito, mas ela torna muito mais fácil aumentar a sua população, e ela atrasa o processo de trabalhadores descontentes. Um limite de construção urbana mais alto permite você construir mesmo enquanto você estiver no Despotismo.

Variação sem marcação de oponente (Complô)

Apesar do Through the Ages nao ser um jogo sobre guerra, uma civilização poderá estar diante de sua queda caso tenha vários agressores. Para fazer com que os jogadores não negligenciem totalmente a sua força militar, tente isto:

Variação sem marcação de oponente (Complô)

- Uma civilização poderá ser atacada somente por um inimigo em uma rodada

Para manter registado quem está atacando quem, todos devem colocar no começo do jogo uma de seus quadrados coloridos no centro da tabela. Quando você jogar uca carda de Agressão ou Uma guerra contra outra civilização, você pega esse quadrado do centro da mesa e coloca em sua frente para mostrar quem você está atacando. Quando isto vier a hora de você pegar a sua próxima ação política, você retorna o quadrado para o centro da mesa (amenos que você escolheu atacar a mesma civilização novamente).

Se a civilização que você quer atacar não tiver o quadrado no meio da mesa, significa que você nao poderá atacar essa civilização por outra pessoas já está atacando-a.

Dica: Mesmo na variante, você será atacado se permitir que sua força militar fique pra trás. Esta regra apenas te dar uma chance de melhorar rapidamente.

Variação pacificada

Se seu grupo gosta de um jogo mais tranquilo, esta variação poderá deixar o foco somente em construções.

Variante Pacificada:

- Remova todas as cartas de agressões e guerras.

Você provavelmente poderá desejar remover os pactos que perderão a sua função quando ninguém ataca.

Dica: Você ainda precisa da de força militar para a sua Colonização, e as cartas que te dão recompensar para uma força militar forte ainda estarão presentes no jogo.

Esta è uma boa maneira de introduzir um novo jogador no jogo. Um jogador inexperiente, provavelmente vai ficar atrás de outros experientes, mas pelo menos ele ficará seguro de jogar o jogo sem ser atacado.

Você deve notar também que essa possa ser uma variação interativa do jogo que matem um jogo em uma atmosfera mais amigável.

Pegando cartas militares como ações militares

Cartas militares são pegas de forma randômicas, adicionando um clima de surpresas no jogo.

Pegando cartas militares como uma ação:

- Você nao poderá pegar nenhuma carta militar no fim de sua rodada.
- No entanto você poderá pagar 1 ação militar para pegar uma carta militar durante a faze de ação na sua rodada.
- O número que você poderá pegar é somente limitado pelo numero de ações militares.

Variação com pontos bônus

Existe uma séria de maneiras de trabalhar com as cartas de bônus da era III. Remova os 13 eventos do baralho militar III para fazer um baralho de bônus. Embaralhe-o e então faça o seguinte.

Variação de Cartas de bônus publica:

- Vire até 4 (ou 3 ou 5) cartas bônus como você faz no jogo avançado.
- Então estas cartas serão reveladas no começo do jogo e permanecerão publicas.

Variação de Era por Era

- Reparta as 5 primeiras cartas do baralho de bônus viradas para baixo
- Revele uma carta bônus no começo do jogo
- Revele uma carta bônus no fim da primeira rodada
- Revele as próxima 3 cartas pontos nas era I, II, e III.

Variação de carta bônus secreta

- Remoca a primeira carta bônus e reparta as outras 12 cartas bônus com os jogadores.
- Cada jogador escolhe 1 carta bônus (ou 2 cartas em um jogo de 2 pessoas)
- Cada jogador mantem com ele a sua carta secreta revelando-a somente no final do jogo

Variação de Escolha Aberta

- Coloque todas as 13 cartas bônus com a face para cima na mesa.
- Deixe cada jogador escolher uma carta bônus (ou 2 cartas em um jogo de 2 pessoas) Estas cartas ficarão publicas durante o jogo.

Em todos os casos, as cartas restantes deverá ser embaralhada e retornada ao baralho civil III. Você terá que jogar com essas cartas de eventos, no entanto, muitas das cartas de eventos da era II nunca serão reveladas. Porém, isso garantira mais emoção no fim do jogo, e ainda terão alguns bônus desconhecidos nao revelador para pontuar.

Se você nao gosta desta incerteza, ou acha que uma variante pode influenciar muito no final jogo, tente combinar as variações da seguinte forma:

Variação com Menos Bônus:

- Nao marque os pontos bônus das cartas de eventos da era III, deixa-as no baralho de evento atual e eventos futuros do fim do jogo.

Com esta variação, ainda será vantajoso pegar os Eventos Futuros, especialmente se você conhece uma carta quer você quer q seja revelada está presente nos Eventos Atuais. Mais adiante, pela não certeza do que poderá ser revelado na carte de evento da era III que você jogou, você nao terá que ser cauteloso quando decidir se joga a carta ou nao, pois ela te dará da mesma forma os 3 pontos de cultura.

Não é recomendado usar a variação com menos bônus sem usar uma das outras opções de variação de bônus. Bônus no fim do jogo são uma importante parte do Jogo por elas recompensa vários aspectos de desenvolvimento da sua civilização.

Curta o Through the Ages nao importando a maneira que você escolheu para jogar.

Explicação das Cartas

Princípios Gerais

Descontos em Construções, Maravilhas, Fazendas e minas.

Cada uma das cartas de ação **Rich Land, Ideal Building Site, Engeneering Genius e Efficient Upgrade,** te dão um desconto para um certa ação de Construção. Você pode somente usar a carta para realizar uma ação específica. (**Engeieneering Genius** pode ser somente usado para construir um estágio da maravilha, mesmo se você tiver uma tecnologia que permite você construir múltiplos estágios). O desconto pode reduzir o custo para 0. Se o desconto é maior do que a carta custaria normalmente, você pode usar a carta para ela, mas ela nao te dará recursos extras.

Descontos para unidades militares.

Homer e as cartas de ação, Patriotism, **Wave of Nationalism and Military Build-up** te dá recursos especiais de unidades militares. Isto significa cada turno que você constrói unidades, você nao paga recursos até você usar os recursos especiais apresentados na carta. (Você mantem registrado esses recursos especiais em sua cabeça e nao com peças azuis). Qualquer recurso "para unidades militares" deixados depois de terminar o turno são perdidos.

Pelo contraste, os descontos dado por **Frederick Barbarossa e Winston Churchill** aplica para toda unidade construída sobre as circunstancias especificadas na carta.

Bônus de Força

Alexander the Great, Joan of Arc, Napoleon, the Colossus, the Great Wall, the Transcontinental Railroad e algumas tecnologias especiais crescem a força da sua civilização. Quando você sacrifica a unidade, você pode somente ganhar o valor da força da unidade por causa do bônus dado a sua civilização, nao para a sua unidade (mesmo em cartas como **Alexander the Great** que dá sua civilização um bônus por unidade).

Genghis Khan, no entanto da o seu bônus a cara unidade de cavalaria, então eles são considerados com uma força mais alta quando você os sacrifica-los.

Cartas de Eventos da Era III

Normalmente, os bônus da das cartas de eventos da era II são marcados no fim do jogo, mas se uma estiver nos Eventos Atuais, o ponto é marcado imediatamente.

Os eventos **Impact of Science and Impact of Strength** da pontos de bônus baseado na classificação dos jogadores. Empates são desfeitos a favor do jogador que está na rodada Atual. No fim do jogo, os empates são quebrados com se estivesse na rodada do starting player.

Efeitos de Agressões e Guerras

Após uma guerra ou uma sucedida agressão, a civilização derrotada perde algo. Se existir uma escolha a ser feita sobre o que será perdido, o vencedor normalmente é o que faz essa escolha. A única exceção é o caso de perda de população, onde o perdedor decide quais as peças amarelas que serão removidas das cartas assim com o **Raid,** o vencedor escolhe qual construção será destruída. Com o **Plunder ou War Over Resources,** o vencedor escolhe a combinação de comida e recursos que para adicionar ao total. Na **War over Technology,** o vencedor escolher a combinação de Tecnologias especiais e Pontos de ciências.

A civilização derrotada pode perder mais do que ela tem. O vencedor nao pode ganhar mais do que o perdedor perdeu. Quando o perdedor perde comida ou recursos, as peças azuis são retornadas ao seu banco azul. O vencedor ganhar comida ou recursos movendo de seu próprio banco azul.

Cartas individuais

Christopher Columbus



Se você tem uma carta de novo território em suas mãos, você pode colocá-la na mesa e fazer a sua colônia. Isto vai usar uma ação política, mas você nao terá que sacrificar nenhuma de suas unidades e ninguém poderá fazer uma oferta pelo novo território. Você ganha qualquer benefício imediato, e move os seus indicadores refletindo o bônus da sua nova colônia. **Colombus** permanecer como o líder da sua civilização, mesmo que a habilidade especial dele nao poder ser usada no jogo.

Maximilien Robespierre



Maximilien Robespierre tem os papeis de ações civis e militares durante uma revolução. Para declarar a revolução você deve ter todas suas ações militares nao usadas. A revolução usa todas as suas ações militares. Apos a revolução você terá o mesmo número de ações civis que você tinha antes. Note que o Maximilien Robespierre livra de você pegar todas as suas ações civis para a revolução

Isaac Newton



Você deve ter uma ação civil nao usada para pagar uma tecnologia, mas Isaac Newton retorna a ação civil usada. Quando declarar uma revolução, você deve ter todas a suas ações civis nao usadas. Após a revolução você terá 1 ação civil nao usada.

Napoleon Bonaparte



Como a frase "Seu melhor exército". Se você tiver algum exercito com unidades antiquadas e algum sem (ou alguns com força aérea e outras sem), então eles terão diferente bônus de tática. Neste caso pegue o melhor bônus. Se você nao tiver exército, Napoleon Bonaparte nao te dará bônus.

Nikola Tesla



Seus laboratórios da era I, II, e III comportam como Minas. Durante a produção, coloque 1 peça azul na carta de Laboratório para cada peça amarela. Uma peça azul em um Laboratório representa recurso igual ao nível do Laboratório. Seus Laboratórios produzem todas as vezes o que a sua mina produz, e sua produção conta em direção do evento de Impacto da Indústria.

St. Peter,s Basilica



Cada Carinha Feliz conta o dobro, então ela dobra o efeito de **Joan or Arc** e **Michelangelo**

Transcontinental Railroad



Sua melhor mina é representada por um trabalhador. Assim sua mais avançada carta de tecnologia de mineração com pelo menos 1 trabalhador a menos e uma peça azul extra durante produção.



Todo Trabalhador com um especificado tipo de cartas dá a você a quantidade de pontos de cultura a qual era carta preenche. Cartas sem trabalhadores e trabalhadores da era A não ganham pontos.

First Space Flight



Adiciona o nível de todas as suas cartas de tecnologia. Inclui, unidades, construções, fazenda, mineração, especiais, e tecnologias governamentais.

Scientific Cooperation



Se uma civilização, nao tem pontos de ciência, nenhuma civilização poder jogar uma nova tecnologia.

Hollywood e Internet

Agradecimentos

Os agradecimentos deste jogo vão para a comunidades de jogadores. Seria impossível completa-lo sem a ajuda de meus amigos e milha família, e jogadores de cada canto do planeta, e para aqueles que merecerem o meu agradecimento.

Acima de tudo queria agradecer a Czech Board Games, em especial a Petr Murmak, por dezenas de testes e horas de discussões valiosas sobre regras e jogabilidade, e Filip Murmak pela apresentação final do jogo (com a ajuda das Ilustrações de Richar Cortes's) e por vários dias e noites de trabalho cansativo gastos nas digitações deste manual. Meu agradecimento também a Jason Holt por uma maravilhosa tradução em Inglês e por ajudar a sistematizar e deixar claro as termologias. Obrigado a Thomas C. Scull, II e Ralph Anderson pelo layout do tabuleiro e também a Larry Levy pelos comentários todas as noites.

Por ultimo e nao menos importante, eu quero agradecer os jogadores (especialmente os clubes de jogos em Brno, Ostrava, Plzen, e Praha) que durante o desenvolvimento e acertos finais jogaram centenas de vezes o jogo na versão online e no tabuleiro, o entusiasmo deles e as criticas foram a grande motivação.

Autor: Vlaada Chvatil

Ilustrações: Richard Cortes

Ilustrações Adicionais: Paul E. Niemeyer

Composição tipográfica e Layout Gráfico: Filip Murmak

Tradução para Inglês: Jason Holt

Tradução para Português: Isaque Soares (Brasil) @isaque777 & Luiz Henrique Santana (Brasil) @luiz_h_santana

Revisão: (Int.) MSO Master David Kotin

Testador principal: Petr Murmak

Testadores: Kreten, Gekon, Monca, Rumun, Peta, Kael, Tuko, Sansom, Frogger,

Rychlik. Ilelma, Dunde, Me2d, Vytick, Ese, Yuyka, Medart, Pogo, Ksfga, FlyGon,

Pletna, Krapnik, karel_danek, Many, l.adinek, Johanka, Jakub, Marian, Rox,

Hanako, Petr and Martina, Jirka Bauma, Kataya, Natalia,

Puvlicado por Fred Distribution, November 2007.

www.freddistribution.com . www.eaglegames.ne