



Księga scenariuszy



Scenariusze do trybu solo „Droga do chwały”.
Ten tryb sugerowany jest dla graczy, którzy znają już zasady
gry podstawowej oraz opisanych w instrukcji wariantów.



Era cudów
(~4500 p.n.e. – 200 p.n.e.)

Strona 3



Jedwabny szlak
(~500 p.n.e. – 1400 n.e.)

Strona 8



Zaginiona cywilizacja
(~250 n.e. – 900 n.e.)

Strona 12



Mongolskie spustoszenie
(~1230 n.e. – 1300 n.e.)

Strona 16



Śmierć i odrodzenie
(~1300 n.e. – 1500 n.e.)

Strona 21





Era cudów (~4500 p.n.e. – 200 p.n.e.)

Nadchodzi era cudów. Musisz jak najszybciej rozwinąć swoją cywilizację, aby móc stawiać czoła Imperium. Czy twoje królestwo osiągnie wielkość, zanim potężny wróg przeszkodzi ci w budowie cudów?



Przygotowanie

Przygotuj grę zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Wybierz swój kolor gracza oraz inny kolor dla Imperium.
2. Umieść swój znacznik gwiazdy na polu 0, a znacznik gwiazdy Imperium na polu 2 toru punktacji.
3. Stwórz pulę cudów w następującej kolejności: Piramida Cheopsa, Petra, Biblioteka Aleksandryjska, Wiszące ogrody, Partenon, Latarnia morska na Faros i Kolos Rodyjski. Następnie umieść zasoby na następujących kartach:
Petra (1 moneta), Biblioteka Aleksandryjska (1 znacznik technologii),
Wiszące ogrody (3 monety), Partenon (3 znaczniki technologii),
Latarnia morska na Faros (1 moneta), Kolos Rodyjski (1 znacznik technologii).
4. Stwórz pulę cywilizacji z 6 następujących kart cywilizacji: Egipt, Nubia, Persja, Hetyci, Grecja i Babilon. Odłóż pozostałe karty cywilizacji do pudełka – nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki.



5. Stwórz tor czasu w następującej kolejności: Rolnictwo, Polowanie, puste miejsce, Handel, Podbój, Budowa, Rybołówstwo, puste miejsce. Aby zaznaczyć puste miejsca, użyj niewykorzystanych kart akcji. Umieść kartę stałych akcji nad torem czasu po jego lewej stronie. Umieść następujące żetony wydarzeń: „Urodzaj” nad kartą Handel, „Święto” nad kartą Budowa oraz „Wzrost liczby urodzeń” nad kartą Rybołówstwo.

6. Obszar gracza: Weź z puli planszę technologii i 3 monety. Następnie weź kartę technologii specjalnej *Koło* i umieść ją na środkowej kolumnie twojej planszy technologii.

7. Obszar Imperium: Weź z puli 2 monety i 2 znaczniki technologii jako zasoby Imperium. Następnie potasuj 3 karty rozkazów Imperium (Wymiana technologii, Wpływ kulturowy, Działania wojskowe) i stwórz z nich talię rozkazów.

Specjalne zasady

- Imperium to wirtualny gracz, sterowany przez 3 karty rozkazów: Wymiana technologii, Wpływ kulturowy oraz Działania wojskowe.



- Imperium może przechowywać w swoim obszarze monety, karty cudów oraz znaczniki technologii. Zdobywa również punkty tak samo jak gracz. Kiedy Imperium zdobywa punkty, przesunij jego znacznik gwiazdy o wskazaną liczbę pól na torze punktacji.
- Znaczniki technologii znajdujące się w obszarze Imperium nie są używane jak zwykle znaczniki technologii – reprezentują one siłę Imperium.

$$1 \text{ [blue cube]} = 1 \text{ [red heart]} \text{ Imperium}$$

$$\text{Imperium} + \text{[blue shield]} = \text{Imperium bierze } 1 \text{ [blue cube]}$$

1	2	11	15	19	23	27	31	35
3	6	10	14	18	22	26	30	34
5	9	13	17	21	25	29	33	
	8	12	16	20	24	28	32	

3

Chocpes	Petra	Biblioteka Aleksandryjska	Wieża ogrodów	Partenon	Latanie morza na Paros	Kolosa Rodyjski
Koniec gry: + 2a 1a	Koniec każdej tury: jeśli masz 5 lub więcej 1a, 2a	Koniec gry: + 2a 1a	Kultura +	Koniec gry: jeśli to jedyny 1a, 2a, 3a	Rzeźbiarstwo +	Koniec gry: jeśli posiadacz Inżynierii, 1a, 2a

4

Egipt	Nubia	Persja	Hetyci	Grecja	Babilon
Cud -1a	Badania wymaga tylko 1a	Kiedy dochodzi do 1a, 2a, 3a	Badania jeśli masz dwa Obróbki żelaza	Badania -2a	Koniec każdej tury: zyskaj 1a za darmo
Badania -1a	Koniec gry: + 2a każdy		Podbój	Kultura +	Badania -1a

5

Badania	Wzysk					
Zdobycie 1a						
7a	4a	4a				
Rolnictwo	Polarowanie		Handel	Podbój	Budożca	Rybołówstwo
	Jeśli nie masz żadnej 1a, 2a		Przebiegi gracz +	Jeśli masz najwięcej 1a, 2a, 3a	2a	

6

Obszar gracza

Nauka Kiedy zdobywasz 1a technologicznie, 1a za każdy przegrany rundę	Inżynieria Koniec gry: + 2a 1a	Przechowywanie Przechowywanie
Edukacja Koniec każdej tury: mniejsza 1a, 2a	Architektura Cud	Obróbka żelaza Przechowywanie
Pismo Kultura +	Kole Cud -2a	Górnictwo Badania -1a

7

Obszar Imperium

Cel

Na końcu rundy 6 posiadaj więcej punktów i więcej kart cudów niż Imperium.

Tura Imperium



Kiedy twoja tura dobiega końca, należy rozpatrzyć turę Imperium. Składa się ona z **3 kroków**:

1. Imperium bierze 4 monety.
2. Dobierz 1 kartę rozkazu dla Imperium. Umieść ją na wierzchu poprzedniej karty (jeśli jakaś jest). Następnie rozpatrz po kolei wszystkie efekty wierzchniej karty oraz wszystkie trwałe efekty karty (kart) pod nią.

Przykład: Imperium użyło w rundzie 1. karty Wpływ kulturowy. W rundzie 2., po twojej turze, Imperium bierze 4 monety, odkrywa wierzchnią kartę z talii rozkazów i kładzie ją tak, aby zakryć górną część poprzedniej karty rozkazu. Najpierw rozpatruje główny efekt karty Działania wojskowe, następnie jej trwały efekt, a na końcu trwały efekt karty Wpływ kulturowy.



Poprzednia runda



Obecna runda

Imperium bierze
2 znaczniki technologii.



Imperium wydaje monety,
aby zdobyć punkty,
jeśli ma więcej .



Imperium zdobywa 1 punkt.



Imperium bierze
2 monety.

W rundzie 4. Imperium tasuje 3 karty rozkazów, ponownie tworzy z nich talię rozkazów i dobiera nową kartę. Imperium rozpatruje najwięcej efektów w rundzie 3. i 6., ponieważ ma wtedy w swoim obszarze wyłożone wszystkie 3 karty rozkazów.

3. Jeśli Imperium ma 7 lub więcej monet, płaci 7 monet, aby natychmiast zdobyć kartę cudu. Imperium zawsze zdobywa pierwszą od lewej kartę cudu z puli i zabiera wszystkie zasoby znajdujące się na danej karcie cudu. Jeśli Imperium bierze kartę cudu, ignoruje jej oryginalną zdolność. Jeśli po zdobyciu karty Imperium nadal posiada 7 lub więcej monet, powtarza ten krok tak długo, aż nie będzie już miało 7 monet.

Uwaga 1: Imperium nie zdobywa punktów w tym kroku.

Uwaga 2: Jeśli w puli cudów nie ma już żadnych kart cudów, pominię ten krok.

Uwaga 3: Kiedy zdobywasz kartę cudu, możesz zdobyć dowolną kartę z puli cudów. Ograniczenie dotyczące pierwszej karty od lewej dotyczy tylko Imperium.

Uwaga 4: Kiedy zdobywasz kartę cudu, nie bierzesz znajdujących się na niej zasobów. Odłóż je z powrotem do pudełka.

Inne zmiany i wyjaśnienia

- Kiedy rozpatrujesz narodziny lub wchłonięcie cywilizacji, zdobywasz 2 monety (również za pierwszym razem). Nie umieszczaj dodatkowych monet na żadnych kartach w puli cywilizacji.
- Możesz mieć maksymalnie 3 karty cywilizacji, tak samo jak w grze standardowej.
- Kiedy wykonujesz akcję Handel, Imperium również otrzymuje 1 monetę.
- Kiedy dochodzi do wojny, jeśli siła Imperium (liczba jego znaczników technologii) jest większa niż twoja, poświęcasz 1 robotnika.
- Kiedy w rundzie 4. dochodzi do wydarzenia „Święto”, jeśli posiadasz więcej kart cudów niż Imperium, zdobywasz 2 punkty. Imperium nie zdobywa punktów, jeśli ma więcej cudów niż ty. Efekty wydarzeń „Urodzaj” i „Wzrost liczby urodzeń” nie dotyczą Imperium.
- Podczas rozpatrywania efektów kart Wpływ kulturowy i Działania wojskowe zapewniających zmienną liczbę punktów, Imperium może zdobyć maksymalnie tyle punktów, ile monet jest w stanie zapłacić. Przykładowo, jeśli podczas rozpatrywania efektu karty Wpływ kulturowy Imperium ma 7 punktów więcej niż ty i posiada 5 monet, płaci 5 monet i natychmiast otrzymuje 5 punktów.
- Mimo że w tym scenariuszu nie ma karty akcji Kultura, nadal możesz wykonywać tę akcję poprzez technologię *Edukacja*.



Jedwabny szlak (~500 p.n.e. - 1400 n.e.)

Jedwabny szlak, droga handlowa łącząca Wschód z Zachodem, umożliwił transport między krajami zarówno towarów, jak i idei. Stoisz na czele cywilizacji, która chce stać się jego częścią. Czy potrafisz dobrze wykorzystać swoje zasoby i zbudować królestwo o wyjątkowej gospodarce?

Przygotowanie

Przygotuj grę zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Wybierz swój kolor gracza.
2. Umieść swój znacznik gwiazdy na polu 0 toru punktacji.
3. Nie ma puli cudów ani puli cywilizacji.
4. Pierwsze 3 karty na torze czasu to: Polowanie, puste miejsce, Rybołówstwo (karta akcji specjalnej Rybołówstwo z efektem +  i bez symbolu wydarzenia).

Następne 5 kart należy w każdej grze ułożyć w losowej kolejności. Są to: Kultura, Budowa, Podatek (karta akcji specjalnej), Rolnictwo (karta akcji specjalnej Rolnictwo z efektem + , kosztem 1 \$ i symbolem wydarzenia ) oraz Rybołówstwo (karta akcji specjalnej Rybołówstwo z efektem +  i symbolem wydarzenia ). Potasuj te 5 kart i użyj ich jako karty na miejscach 4 do 8 toru czasu. Umieść kartę stałych akcji nad torem czasu po jego lewej stronie i zastąp akcję Cud kartą akcji specjalnej Handel. Umieść następujące żetony wydarzeń: „Wzrost liczby urodzeń” nad kartą Kultura oraz „Urodzaj” nad kartą Budowa. Ich pozycja w poszczególnych rozgrywkach może być inna, ponieważ w tym scenariuszu karty Kultura i Budowa nie mają stałego miejsca.

5. Obszar gracza: Wybierz 1 z następujących kart cywilizacji: Chiny, Arabowie lub Indie. Umieść ją przed sobą i weź odpowiednią liczbę znaczników robotników w twoim kolorze, zgodnie z wartością populacji wybranej cywilizacji. Weź planszę technologii, 3 monety i 1 znacznik technologii, który reprezentuje przewożony towar (nie umieszczaj go na swojej planszy technologii).

Weź karty technologii specjalnych *Rękodzieło* i *Łucznictwo* i umieść je odpowiednio na środkowej i prawej kolumnie swojej planszy technologii.

1	2	11	15	19	23	27	31	35
3	6	10	14	18	22	26	30	34
2	5	9	13	17	21	25	29	33
		8	12	16	20	24	28	32

4

Umieść kartę akcji specjalnej Handel tak, aby zastąpiła akcję Cud.

Żetony wydarzeń zawsze odpowiadają pozycjom kart Budowa i Kultura.



Te 5 kart należy potasować i rozłożyć losowo.

5

Obszar gracza



lub



lub

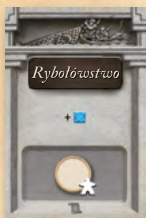


lub



Specjalne zasady

- Znaczniki technologii w tym scenariuszu reprezentują również przewożone towary () , a karty akcji często wchodzi w interakcję z towarami.



Przykładowo, specjalna karta akcji Rybołówstwo daje ci 1 towar. Kiedy wykonujesz tę akcję, weź 1 znacznik technologii z puli jako towar.

Nie ma limitu towarów, jakie możesz posiadać.

Towary mogą być użyte na dwa sposoby: na potrzeby akcji Handel lub wydarzenia „Wymiana kulturowa” .



- Akcja specjalna Handel jest zawsze dostępna w grze (zastępuje akcję Cud). Kiedy ją wykonujesz, musisz zapłacić 2 towary i poświęcić robotnika podczas rozpatrywania robotników.

Ta akcja pozwala ci wybrać przyszłą kartę akcji i umieścić na niej wskazaną liczbę monet jako wydarzenie. Liczba monet wynosi dwukrotność liczby tur, jaka pozostała do danego wydarzenia, plus 3. Obecność innych wydarzeń (i innych monet) nie ma żadnego wpływu. Kiedy dochodzi do takiego wydarzenia, po prostu bierzesz wszystkie umieszczone tam monety (w ramach jednego wydarzenia).

Przykładowo, jeśli płacisz 2 towary, aby wykonać Handel w rundzie 2., możesz umieścić:

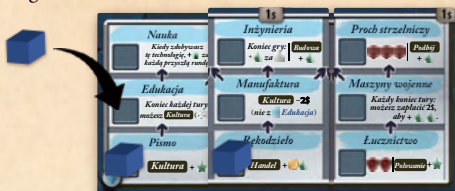




Wydarzenie „Wymiana kulturowa”

Karty akcji Podatek, Rolnictwo i Rybołówstwo (w rundach 4-8) posiadają w lewym górnym rogu symbol wydarzenia „Wymiana kulturowa”. Dochodzi do niego, kiedy karta z takim symbolem staje się dostępna (tak samo jak w przypadku wydarzenia „Wojna” na podstawowych kartach akcji).

Gdy dochodzi do „Wymiany kulturowej”, możesz zamienić 1 ze swoich towarów na technologię (nadal przestrzegając wymagań). Po prostu umieść swój znacznik technologii reprezentujący towar na kwadracie obok wybranej technologii.



Cel

Na końcu rundy 6 posiadaj 15 lub więcej punktów i przynajmniej 15 monet.



Inne zmiany i wyjaśnienia

- Nie możesz rozpatrywać narodzin ani wchłonięcia cywilizacji.
- Nie możesz zdobywać kart cudów.
- Siła nie ma w tym scenariuszu żadnego znaczenia.
- Zdolności związane z akcjami nadal działają, jeśli zgadza się nazwa akcji. Przykładowo, efekt technologii *Rękodzieło* może zostać aktywowany, kiedy wykonasz akcję specjalną Handel.
- Wykonanie w rundzie 6 akcji Handel nie może wywołać wydarzenia, ponieważ nie ma już żadnych przyszłych kart akcji.
- Przewożone towary nie mają znaczenia na końcu gry.



Zaginiona cywilizacja (~250 n.e. - 900 n.e.)

Majowie, dominująca i wysoce zaawansowana cywilizacja Mezoameryki, staną w obliczu serii tajemniczych katastrof, które ostatecznie położą jej kres. Podejmij mądre decyzje w tym strasznym okresie, aby twoja cywilizacja nie uległa zapomnieniu.

Przygotowanie

Przygotuj grę zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Wybierz swój kolor gracza.
2. Umieść swój znacznik gwiazdy na polu 0 toru punktacji.
3. W puli cudów umieść wyłącznie Chichen Itza. To jedyna dostępna karta cudu.
4. Nie ma puli cywilizacji.
5. Stwórz tor czasu w następującej kolejności: puste miejsce, Polowanie, puste miejsce, puste miejsce, Rolnictwo, Budowa, Rybołówstwo, Plaga. Aby zaznaczyć puste miejsca, użyj niewykorzystanych kart akcji. Umieść kartę stałych akcji nad torem czasu po jego lewej stronie i zastąp akcję Badania kartą akcji specjalnej Święto. Umieść następujące żetony wydarzeń: „Wzrost liczby urodzeń” nad czwartą kartą (puste miejsce) oraz „Trzęsienie ziemi” nad kartą Plaga. Następnie zakryj żetony wydarzeń „Wybuch wulkanu”, „Powódź” i „Szczury”.



Umieść je (nadal zakryte) losowo nad kartami akcji Rolnictwo, Budowa i Rybołówstwo. Nie będziesz znał ich kolejności, dopóki się nie wydarzą.

6. Obszar gracza: Umieść przed sobą kartę cywilizacji Majowie, a następnie wsuń pod nią kartę cywilizacji Inkowie, tak aby widoczna była zniżka do Budowy. Weź 3 znaczniki robotników i 3 monety. Nie bierz planszy technologii.

1	2	11	15	19	23	27	31	35
3	6	10	14	18	22	26	30	34
2	5	9	13	17	21	25	29	33
		8	12	16	20	24	28	32

3



5

Umieść kartę akcji specjalnej Święto tak, aby zasłaniała akcję Badania.

Te 3 żetony należy zakryć i rozłożyć losowo.



6

Obszar gracza



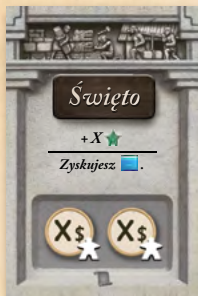
Cel

Na końcu rundy 6 posiadaj 20 lub więcej punktów.

20 

Specjalne zasady

- W tym scenariuszu znaczniki technologii są używane jako znaczniki święta (). Służą do zaznaczania, ile razy wykonałeś akcję Święto.
- Święto to wyjątkowa akcja występująca w tym scenariuszu. Ma zmienny koszt i zmienny efekt punktowy.



Liczba wykonanych akcji Święto	Koszt	Efekt punktowy
0 	\$1	+1 
1 	\$2	+2 
2 	\$3	+3 
3 	\$4	+4 
⋮	⋮	⋮

Koszt i efekt punktowy jest zawsze taki sam i wynosi o 1 więcej niż łączna liczba wykonanych akcji Święto. Kiedy wykonasz tę akcję, zdobywasz punkty. Weź także 1 znacznik technologii, aby zaznaczyć wykonanie akcji.

Ta akcja może zostać wykonana maksymalnie dwa razy w jednej turze. W takiej sytuacji rozpatruj je jedna po drugiej.



Żeton wydarzenia specjalnego: Wybuch wulkanu

Efekt: Poświęć 1 robotnika. Otrzymujesz 3 monety (ponieważ wybuch wzbogaca tereny o cenne minerały).



Żeton wydarzenia specjalnego: Powódź

Efekt: Połóż ten żeton na karcie akcji poniżej. Do końca tej gry nie można już używać danej karty akcji.

Inne zmiany i wyjaśnienia

- Nie możesz rozpatrywać narodzin ani wchłonięcia cywilizacji.
- Zignoruj symbol wojny na karcie akcji Rybołówstwo. W tym scenariuszu nigdy nie dochodzi do wojny.
- Siła nie ma w tym scenariuszu żadnego znaczenia.
- Pamiętaj, że główna zdolność Majów pozwala ci wykonywać przyszłe akcje, dlatego możesz wykonać dowolną akcję, jaką chcesz, już na początku gry.





Mongolskie spustoszenie (~1230 n.e. - 1300 n.e.)

Mongolia rozpoczęła inwazję na Europę. Jako waleczny europejski książę wiesz, że musisz współpracować z innymi książętami, aby przetrwać. Czy będziesz w stanie bronić swojego kraju i ludu aż do chwili, gdy Mongołowie w końcu wycofają się z Europy?

Przygotowanie

Przygotuj grę zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Wybierz swój kolor gracza.
2. Umieść swój znacznik gwiazdy na polu 6 toru punktacji.
3. Nie ma puli cudów ani puli cywilizacji.
4. Stwórz tor czasu w następującej kolejności: puste miejsce, Rybołówstwo, Rolnictwo, Kultura, Budowa, Polowanie, puste miejsce, Handel. Aby zaznaczyć puste miejsca, użyj niewykorzystanych kart akcji. Umieść kartę stałych akcji nad torem czasu po jego lewej stronie i zastąp akcję Cud kartą akcji specjalnej Podbój. Umieść żeton wydarzenia „Wzrost liczby urodzeń” nad kartą Kultura. Połóż 3 znaczniki technologii nad siódmą kartą (puste miejsce).
5. Obszar gracza: Weź z puli planszę technologii, 3 monety, 3 znaczniki robotników i 1 znacznik technologii (ten znacznik reprezentuje armię – nie umieszczaj go na swojej planszy technologii). Weź karty technologii specjalnych *Murarstwo*, *Filozofia* i *Łucznictwo* i umieść je odpowiednio na lewej, środkowej i prawej kolumnie twojej planszy technologii. Następnie zdobywasz za darmo technologie *Inżynieria* i *Łucznictwo* – umieść znaczniki technologii na kwadratach obok nich.
6. Obszar Mongolii: Weź z puli 1 znacznik technologii jako armię Mongolii. Następnie potasuj 3 karty rozkazów Mongolii (Grabież, Rozstawienie wojsk i Potyczka) i stwórz z nich talię rozkazów.

2	7	11	15	19	23	27	31	35
	3	6	10	14	18	22	26	30
0		9	13	17	21	25	29	33
	2	5	8	12	16	20	24	28
								32

4

Umieść kartę akcji specjalnej *Podbój* tak, aby zasłaniała akcję *Cud*.



5

Obszar gracza



6

Mongolia



Cel

Gra natychmiast kończy się porażką, jeśli przed końcem rundy 6 zostanie spełniony którykolwiek z poniższych warunków:

- Straciłeś wszystkie znaczniki robotników.
- Twój znacznik gwiazdy na torze punktacji osiągnie pole 0.
- Armia Mongolii osiągnie wielkość 10 .

Zwycięstwo:
Przetrwaj 6 rund.

Jeśli żaden z warunków nie zostanie spełniony przed końcem rundy 6, wygrywasz.

Specjalne zasady

- Mongolia jest automatycznie kierowana przez 3 karty rozkazów: Grabież, Rozstawienie wojsk i Potyczka.



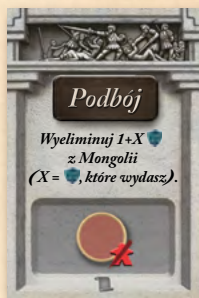
- Mongolia może posiadać w swoim obszarze znaczniki technologii.
- Znaczniki technologii, które nie znajdują się na planszy technologii, reprezentują armie.

$$1 \text{  = 1 \text{  = 1 \text{ armia}$$

$$\text{Mongolia} + \text{} = \text{Mongolia bierze 1 $$

Kiedy Mongolia posiada w swoim obszarze 10 lub więcej znaczników technologii (armii), gra kończy się twoją porażką!

- Kiedy dochodzi do wydarzenia „Wojna”, musisz poświęcić 1 robotnika. Nie porównuj swojej siły z siłą Mongolii.
- Twoja siła (🔴) jest wykorzystywana do zdobywania armii (🔵). Na końcu każdej twojej tury możesz wydać 3\$, aby zdobyć tyle armii (🔵), ile wynosi twoja (🔴). Przykładowo, jeśli masz technologie *Łucznictwo*, *Maszyny wojenne* i *Proch strzelniczy*, które zapewniają łącznie 5 (🔴), możesz na końcu swojej tury wydać 3\$, aby zdobyć 5 armii (🔵).



- Akcja specjalna Podbój jest zawsze dostępna podczas tego scenariusza (zastępuje akcję Cud). Kiedy wykonujesz tę akcję, możesz wydać dowolną liczbę swoich armii (🔵), aby wyeliminować tyle samo +1 armii (🔵) Mongolii.

Przykład: Umieszczasz znacznik robotnika na czerwonym polu akcji i wydajesz 4 armie (🔵). Dzięki temu możesz usunąć 5 armii (🔵) Mongolii. To najlepszy sposób, aby nie dopuścić do zdobycia przez Mongolię 10 armii (🔵)!

- Za każdym razem, gdy twoi robotnicy zostają poświęceni (z wyjątkiem wykonywania akcji Podbój lub Wyzysk), możesz wydać 2 armie (🔵), aby tego uniknąć.
- 3 znaczniki technologii, umieszczone nad siódmą kartą jako wydarzenie, to posiłki! Kiedy dochodzi do tego wydarzenia, weź te 3 znaczniki jako twoje armie (🔵).

Tura Mongolii

Po zakończeniu twojej tury rozpoczyna się tura Mongolii. Dobierz 1 kartę rozkazu dla Mongolii. Umieść ją na wierzchu poprzedniej karty (jeśli jakaś była). Następnie rozpatrz wszystkie efekty z karty na wierzchu oraz po kolei stałe efekty kart znajdujących się poniżej.

Przykład: W rundzie 1. Mongolia użyła karty Potyczka. W rundzie 2., po zakończeniu twojej tury, odkrywasz kartę z talii rozkazów i umieszczasz ją na wierzchu poprzedniej karty rozkazu. Najpierw należy rozpatrzyć efekty karty Rozstawienie wojsk, następnie jej efekt stały, a na końcu efekt stały karty Potyczka.

Potyczka	
Mongolia	Gracz
6+ 	 
3-5 	
0-2 	
Gracz -  	

Poprzednia runda

Rozstawienie wojsk	
Gracz	Mongolia
13+ 	+1 
10-12 	+2 
8-9 	+3 
6-7 	+4 
4-5 	+5 
1-3 	+6 
Gracz - 	
Gracz -  	

Obecna runda

Mongolia bierze 4 armie , ponieważ masz obecnie 7 punktów.



Tracisz 1 monetę (jeśli jakąś masz).



Tracisz 2 punkty.

W rundzie 4. potasuj 3 karty rozkazów, stwórz z nich nową talię i dobierz kartę. Mongolia jest najbardziej aktywna w rundzie 3. i 6., ponieważ rozpatruje wtedy efekty stałe z wszystkich 3 kart.

Inne zmiany i wyjaśnienia

- Nie masz karty cywilizacji i nie możesz rozpatrywać narodzin ani wchłonięcia cywilizacji.
- Nie możesz zdobywać kart cudów.
- Pamiętaj, że efekt punktowy technologii *Proch strzelniczy* może zostać aktywowany w normalny sposób, kiedy wykonujesz akcję specjalną Podbój.
- Gra kończy się twoim zwycięstwem po turze Mongolii w rundzie 6.



Śmierć i odrodzenie (~1300 n.e. - 1500 n.e.)

Czarna śmierć była jedną z najbardziej niszczycielskich epidemii w historii ludzkości. Doprowadziła do śmierci milionów mieszkańców Eurazji. W obliczu zarazy poprowadź swój lud przez te mroczne czasy i przygotuj się do odrodzenia w epoce renesansu!

Przygotowanie

Przygotuj grę zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Wybierz swój kolor gracza.
2. Umieść swój znacznik gwiazdy na polu 8 toru punktacji.
3. Nie ma puli cudów. Potasuj 7 następujących kart cywilizacji: Bizancjum, Słowianie, Arabowie, Imperium osmańskie, Frankowie, Brytania i Włochy. Dobierz losowo 4 z nich i stwórz pulę. Odłóż pozostałe karty cywilizacji do pudełka – nie będą używane w tym scenariuszu.



Potasuj te 7 kart cywilizacji, weź 4 losowe i stwórz z nich pulę.

4. Stwórz tor czasu w następującej kolejności: Polowanie, Rolnictwo, Podbój, Plaga, Czarna śmierć (karta akcji specjalnej), Handel, Kultura, Budowa. Umieść kartę stałych akcji nad torem czasu po jego lewej stronie i zastąp akcją Cud kartą akcji Rybołówstwo. Umieść następujące żetony wydarzeń: „Szczyry” nad kartą Plaga, „Odrodzenie” nad kartą Kultura oraz „Urodzaj” nad kartą Budowa.
5. Obszar gracza: Weź z puli planszę technologii i 5 monet. Następnie weź kartę technologii specjalnej *Jeździectwo* i umieść ją na prawej kolumnie twojej planszy technologii.

2	7	11	15	19	23	27	31	35
	3	6	10	14	18	22	26	30
	2	5	9	13	17	21	25	29
			12	16	20	24	28	32

Dobierz 4.



Umieść kartę akcji Rybołówstwo tak, aby zastępowała akcję Cud.



6 Obszar gracza

Nauka Kiedy zdobywasz technologię, +1 za kardę przesyłając.	Inżynieria Kamień gry: (Budownictwo) +1 za (Kultura)	Proch strzelniczy Podbój
Edukacja Kamień białej tary: mniejsza (Kultura) / (P)	Matematyka Badanie -1\$	Taktyka wojenna Podbój
Pismo Kultura +1	Żeglarsztwo Rybołówstwo +1 Handel +1	Jednostwo Podbój

Cel

Na końcu rundy 6 posiadasz 30 lub więcej punktów.

30



Specjalne zasady

- Za każdym razem, gdy wykonujesz narodziny cywilizacji (także za pierwszym razem), tracisz 5 punktów i zdobywasz 2 monety. (Możesz wykonać narodziny cywilizacji, nawet gdy masz mniej niż 5 punktów. W takiej sytuacji tracisz wszystkie swoje punkty). Nie musisz umieszczać żadnych monet na pozostałych kartach cywilizacji.
- W tym scenariuszu możesz mieć maksymalnie 4 karty cywilizacji (jeśli weźmiesz wszystkie z puli cywilizacji).
- Nie możesz rozpatrywać wchłonięcia cywilizacji.
- Kiedy należy porównać siłę (dla wydarzenia Wojna lub akcji Podbój), rywalizujesz z wirtualnym przeciwnikiem, który zawsze ma 4 . Dlatego wykonując akcję Podbój, możesz zdobyć 2 punkty, o ile twoja siła wynosi 4 lub więcej. Analogicznie musisz poświęcić znacznik robotnika podczas wydarzenia Wojna, jeśli twoja siła wynosi 4 lub mniej.



- Karta akcji specjalnej Czarna śmierć działa podobnie jak karta akcji Plaga i nie posiada żadnych pól akcji. W jej lewym górnym rogu znajdują się 2 symbole poświęcenia (). Kiedy ta karta staje się dostępna, musisz poświęcić 2 swoje znaczniki robotników.



Żeton wydarzenia specjalnego: Odrodzenie

Efekt: Natychmiast zdobywasz za darmo 1 technologię (musisz spełniać jej wymagania) i 3 monety.

Tryb wyzwania

Poniższe zmiany w przygotowaniu lub celu sprawiają, że każdy scenariusz stanie się większym wyzwaniem.



Era cudów:

Podczas przygotowania Imperium otrzymuje 3 monety, 3 znaczniki technologii (siły) i 3 punkty (zamiast po 2 każdego).



Jedwabny szlak:

Cel zmienia się na 17 punktów i 17 monet.



Zaginiona cywilizacja:

Podczas przygotowania otrzymujesz tylko 1 monetę (zamiast 3).



Mongolskie spustoszenie:

Podczas przygotowania stwórz tor czasu według poniższego schematu (zamiast oryginalnego):



Śmierć i odrodzenie:

Podczas przygotowania otrzymujesz 5 punktów (zamiast 8).