

## UDÁLOSTI



**Chaos (D2).** Událost nebo Následek, který odstraní Migranta z mapy (nebo z vaší zásoby, pokud jej nelze odebrat z mapy) a přidá jej na Pole odporu.



**Nemoc přenášená lidmi (E1a).** Pokud je vaše urbanizace vyšší než vaše imunologie, jste nakaženi. Přijdete o polovinu svých Stařešinů a polovinu svých měst (bez vyvolání chaosu) – zaokrouhluje ve svůj prospěch. Poté si o jeden stupeň zvýšíte úroveň své imunologie. Za zničená města umístíte Uprchlíky.



**Nemoc přenášená zvířaty (E1a).** Pokud je vaše ekologická stopa vyšší než vaše imunologie, jste nakaženi. Přijdete o polovinu svých Stařešinů a polovinu svých měst (bez vyvolání chaosu) – zaokrouhluje ve svůj prospěch. Poté si o jeden stupeň zvýšíte úroveň své imunologie. Za zničená města umístíte Uprchlíky.



**Poghroma (E1b).** Zničte město na odpovídajícím hexu a zabijte všechny Migranty na přilehlých polích. Žádná z těchto ztrát nevyvolá chaos. Za zničené město umístíte Uprchlíky.



**Ochlazování (E1c, J1).** Vyzyvatel odstraní žeton moře, otočí jej na stranu s ledem a umístí jej na prázdný hex s bílým prstencem klimatu. Na tomto místě dojde ke zničení města (bez vyvolání chaosu). Za zničené město umístíte Uprchlíky.



**Oteplování (E1d, J1).** Vyzyvatel odstraní žeton ledu, otočí jej na stranu s mořem a umístí jej na prázdný hex s modrým prstencem klimatu. Na tomto místě dojde ke zničení města (bez vyvolání chaosu). Za zničené město umístíte Uprchlíky.



**Odlesnění (E1e).** Vyzyvatel odstraní žeton lesa, otočí jej na stranu s pouští a umístí jej na prázdný hex s oranžovým prstencem klimatu. Na tomto místě dojde ke zničení města (bez vyvolání chaosu). Za zničené město umístíte Uprchlíky.



**Zalesnění (E1f).** Vyzyvatel odstraní žeton pouště, otočí jej na stranu s lesem a umístí jej na prázdný hex se zeleným prstencem klimatu. Na tomto místě dojde ke zničení města (bez vyvolání chaosu). Za zničené město umístíte Uprchlíky.



**Znečištění (E1g).** Pokud je vaše urbanizace vyšší než vaše úroveň energie, utrpíte jeden chaos. Navíc buď spotřebujete jednoho Stařešinu, nebo zničte jedno město (bez vyvolání chaosu). Za zničené město umístíte Uprchlíky.



**Hladomor (E1h).** Pokud je vaše urbanizace vyšší než vaše ekologická stopa, přijdete o polovinu svých měst a polovinu Stařešinů (bez vyvolání chaosu). Zaokrouhluje ve prospěch hráče. Za zničená města umístíte Uprchlíky.



**Krize (E1i).** Pokud se kostka na ukazateli filozofie nachází nalevo, jedná se o ekonomickou krizi. Pokud napravo, jde o genocidu. Pokud uprostřed nebo nahoře, jde o občanskou válku.



**Genocida (E1j, krizová událost).** Pokud je počet vašich Odpůrců větší než váš mysticismus, odhodte jednu z karet Základů a potlačte Odpůrce na ni umístěného (pokud se na ni nějaký vyskytuje).



**Občanská válka (E1j, krizová událost)** Pokud je počet vašich Odpůrců větší nebo roven vaší rozmanitosti, utrpíte dvakrát chaos.



**Ekonomická krize (E1j, krizová událost).** Pokud je součet vašich Odpůrců a vašeho mysticismu větší než vaše urbanizace, utrpíte dvakrát chaos.



**Levicový diktátor (E1j).** Přeskočte dražbu a udělte tuto kartu hráči s největším počtem Odpůrců.



**Pravicový diktátor (E1j).** Přeskočte dražbu a udělte tuto kartu hráči s nejvyšším mysticismem.

## AKCE



**Specializace (G1, akce poznání).** Vezměte figurky ze své svobodné vůle a umístěte je jako Stařešiny na libovolné karty nabídky. Maximální počet figurek, které lze jednou akcí umístit, odpovídá vaší úrovni informací.



**Vynález (G2, J5f, akce poznání nebo akce Stařešinů).** Vyberte si z nabídky kartu, na které máte alespoň jednoho svého Stařešinu a kde celkový počet umístěných Stařešinů odpovídá číslu řádku. Odhodte ji buď do odhazovacího balíčku, nebo ji přidejte do své herní oblasti:



- Spotřebujte všechny Stařešiny na kartě do svobodné vůle jejich vlastníků,
- Heuréka (získáte okamžitý pokrok),
- Heuréka za společný vynález (pokrok pro protivníky),
- Vynález (pokud splníte požadavky, přidejte Nápad z nabídky do vašeho sloupce vládnoucí třídy jako Vynález),
- Zastaralost – pokud máte příliš mnoho Vynálezů, jeden Vynález odhodte (pokud se na něm nachází Vyslanec, spotřebujte jej).



**Knihovna (G3, J5g, akce poznání nebo akce Stařešinů).** Spotřebujte takový počet Stařešinů, kolik odpovídá úrovni vašich informací, poté si zvýšíte úroveň informací o jeden stupeň.



**Volby (G4, akce poznání).** Pokud máte jednoho nebo více Stařešinů a/nebo Vyslanců, všechny je spotřebujte a jako vládnoucí třídu si vyberte libovolnou disciplínu a potlačte všechny své Odpůrce.



**Šíření (G6).** Buď přesuňte již existujícího Migranta, nebo vytvořte nového Migranta na již existujícím komponentu na mapě. V obou případech Migranta přesuňte až o takový počet polí, jaký je váš dosah šíření (tzn. úroveň energie).



**Domestikace (G7a, akce urbanizace).** Vyměňte svého Migranta za kvádr města, kterým překryjete symbol hnědé suroviny na přilehlém hexu.



**Kultivace (G7b, akce urbanizace).** Vyměňte svého Migranta za kvádr města, kterým překryjete symbol bílé suroviny na přilehlém hexu.




**Těžba (G7c, akce urbanizace).** Vyměňte svého Migranta za kvádr města, kterým překryjete symbol černé suroviny na přilehlém hexu. Musíte splňovat minimální úroveň technologie uvedené na této surovině.



**Těžba luxusního zboží nebo kovu (G7d, akce urbanizace).** Vyměňte svého Migranta za kvádr města, kterým překryjete symbol suroviny luxusního zboží  nebo kovu . Musíte splňovat minimální úroveň technologie uvedené na této surovině.



**Těžba luxusního zboží nebo kovu (G7d, akce urbanizace).** Vyměňte svého Migranta za kvádr města, kterým překryjete symbol suroviny luxusního zboží  nebo kovu . Musíte splňovat minimální úroveň technologie uvedené na této surovině.

## POKROKY



**Encefalizace (G9a).** Na své desce mozku přemístíte jednu figurku z emocí do slovní zásoby.



**Abstrakce (G9b).** Na své desce mozku přemístíte jednu figurku ze slovní zásoby do svobodné vůle.



**Umění (G9c).** Přemístíte jednu figurku ze své zásoby mysticismu do své svobodné vůle.



**Modlitba (G9d).** Přemístíte jednu svoji figurku z jakékoliv domény na desce mozku do své zásoby mysticismu.



**Čistka (G9g).** Zvolte jednu disciplínu u diktátora a odstraňte ze hry všechny ostatní karty Základů v daném sloupci. Na takto odstraněných kartách potlačte všechny Odpůrce.



**Demagog (G9h).** Posuňte kostku na ukazateli filozofie nejvýše o jeden stupeň kterýmkoliv směrem.



**Technologie X (G9e).** Zvýšíte úroveň uvedené technologie o jeden stupeň, maximálně však na úroveň X.

## INTERAKCE



**Obchod (J3a).** Přesuňte se podle pravidel akce šíření k nepřátelskému komponentu na mapě a spotřebujte svého Migranta. Oba hráči obdrží bonusovou akci vyjednávání.



**Kázání (J3b).** Pokud máte vyšší mysticismus než váš protivník, přesuňte se podle pravidel akce šíření k nepřátelskému komponentu na mapě a nahraďte jej svým (při interakci s městem musí Migrant stát na přilehlém poli). Protivník svůj komponent spotřebuje do své zásoby. Nedojde k vyvolání chaosu.



**Válka (J3c).** Přesuňte se podle pravidel akce šíření k nepřátelskému komponentu na mapě a vzájemně si s protivníkem porovnejte úroveň metalurgie (při interakci s městem musí Migrant stát na přilehlém poli). Pokud je vaše úroveň vyšší, nahraďte jeho komponent svým. Protivníkův komponent u něj vyvolá chaos. Pokud útočíte na Migranta a obě úrovně metalurgie jsou si rovny, vyvolají chaos u svých majitelů oba Migranti.



**Ztročeni (J3d).** Pokud máte vyšší urbanizaci než váš protivník, přesuňte se podle pravidel akce šíření k nepřátelskému komponentu na mapě a nahraďte jej svým (při interakci s městem musí Migrant stát na přilehlém poli). Ztracený protivníkův komponent u něj vyvolá chaos.

## AKCE STAŘEŠINŮ



**Exogamie (J5a).** Vezměte si ze své svobodné vůle figurku a umístěte ji jako Vyslance na kartu Vynálezu v herní oblasti kteréhokoliv protivníka.



**Rasismus (J5b).** Odstraňte protivníkovu Vyslance ze své herní oblasti a vraťte jej do jeho svobodné vůle.



**Studená válka (J5c).** Spotřebujte jednoho Stařešinu nebo Vyslance. Jeden z protivníků s nižším blahobytem než vy utrpí jeden chaos.



**Řemeslník (J5d).** Vezměte jednu figurku ze své svobodné vůle a umístěte ji jako Stařešinu na kteroukoliv kartu nabídky.



**Ústava (J5e).** Přeorientujte jednu kartu Základů a přemístíte ji ze současného sloupce dospod nově odpovídajícího sloupce (a bez postihu odstraňte případného Odpůrce).



**Věda (J5h).** Můžete prohledat balíček tradic a vybrat si jednu kartu Nápadu s červenou orientací, pro kterou splňujete uvedené požadavky. Přidejte si ji do své herní oblasti jako Vynález nejvíc dole.



**Pseudověda (J5i).** Můžete prohledat balíček tradic a vybrat si jednu kartu Nápadu s bílou orientací, pro kterou splňujete uvedené požadavky. Přidejte si ji do své herní oblasti jako Vynález nejvíc dole.

## OSTATNÍ



**Menopauza (J2a, požadavek).** Menopauzy dosáhnete, pokud máte v emocích dvě nebo méně figurek.



**Město (G7).** Musíte mít postaveno město na odpovídajícím symbolu:

- |  |   |
|--|---|
|  jakékoliv      |  válečné zvíře |
|  pracovní zvíře |  biopalivo     |
|  zahradnictví   |  kov           |
|  ropa           |  uran          |