

CIVILIZACE

NOVÝ ÚSVIT

fyft je

.obchod .místo .nápad .projekt .tým
.jehož záměr je shromážďovat a následně nabízet výrobky, které jsou vždy spojeny s aktivitou vyplňující **volný čas**. Buď jsou přímo určeny k jejímu provozování nebo ji například usnadňují či zpříjemňují.

KULTURA

- umísťuje tokeny

Pokud by políčko zahrnovalo surovinu, vezmu si ji a dám ji na kartu vůdce

Nemohu umístit na vodu, nebo na vyšší terén, než, ze kterého беру kartičku

Políčko se surovinou má úroveň terénu jako tu vyobrazenou

Políčko s **přírodním divem** má úroveň terénu 5

Token se umísťuje neposílení (strana bez kroužku)

Políčko nemůže obsahovat jiný žeton, barbary, město nebo městský stát

Můžeš to po mapě rozmístit libovolně, nejen k jednomu městu

VYSPĚLÉ MĚSTO: město kompletně obklopené žetony

VĚDA

- posunuje pokrok
- zlepšuje akční karty

Posunuješ ukazatel pokroku o tolik polí, kolik ti karta dovo

Jakmile projedeš milníkem, můžeš nahradit kartu. Nahrazuješ za stejné zaměření.

Můžeš nějaké věky přeskočit.

Další políčko po #24 je #15. Je tak možno získat více karet IV věku.

EKONOMIKA

- získává žetony zboží
- získává karty diplomacie

Karavana může začít jen v hlavním městě a ve vyspělém městě

Nesmí se posunout na políčko barbarů, vodu nebo terén s vyšší náročností

Karavana může přejít přes pole měst a městských států, ale nemůže tam zůstat

V jednom tahu nemůžeš do stejného města/měst.státu dojít s více karavanami

Karavana se už nemůže hýbat, pokud v tom tahu někam úspěšně dojela

Jakmile dojedeš s karavanou, proved' následující:

DO MĚSTA: Vezmi si 2 žetony zboží a dej si je na akční karty dle libosti. Vezmi si jednu **kartu diplomacie** barvy toho hráče. Pokud už nějakou máš, musíš mu ji předtím vrátit.

DO MĚSTSKÉHO STÁTU: Vezmi si 2 žetony zboží a dej je na akční kartu stejného zaměření, jako městský stát. Vezmi si kartu diplomacie města (pokud ji už nemáš).

PRŮMYSL

- staví města
- staví divy světa

MĚSTA: Umísti na terén, který ti umožňuje vyložení akční karty

Nemůžeš stavět na pole sousedícím s jiným městem nebo městským státem

Pole musí být prázdné, nebo obsahovat karavanu.

Vzdálenost se nepočítá přes soupeřovo pole, barbary, vodu nebo obtížnější terén.

DIVY SVĚTA: Cenu v rohu karty zaplatíš součtem:

Pozice karty průmyslu + počet uplatněných karet zboží + 2 body za každou utracenou surovinu. Lze použít více surovin zároveň, ale pouze toho druhu, který je na kartě.

Vezmi žeton divu a dej si jej pod nějaké své pole. Kartu divu světa si vezmi a otoč novou.

VOJENSTVÍ

POSÍLENÍ: posilni tolik žetonů, z jaké pozice bereš kartu

- provádí útoky
- posiluje žetony

Posílené žetony přidávají +1 do obrany sousedním políčkám i sobě

ÚTOČENÍ: Vyber si místo k útoku. Útočíš X polí od spojeneckého pole, nemůžeš přes vodu ani soupeřovy prvky, ale můžeš ignorovat terén.

Útočná síla: hod kostkou + pozice karty + bonusy z divů/karty vůdce

Obranná síla:

Městský stát = hod kostkou + 8

Barbar = terén + hod kostkou

Žeton kontroly = terén + obranné bonusy + posílené žetony (+1)

Město = Dvojnásobek terénu + obranné bonusy + posílené žetony

Útočník i obránce mají možnost zvýšit si útočnou sílu žetony zboží. Prvně se spočítá síla, pak se hází kostkou, pak útočník utrací žetony, pak obránce (jen z karty vojenství)

Obránce vyhrává remízu.

Při výhře nad X, postupuj následovně:

Městský stát: Vezmi si žeton města a dej si ji na kartu ve stejném zaměření. Chová se jako žeton a můžeš jej použít jednou za tah.

Obě karty diplomacie daného města dej mimo hru.

Barbar: Žeton barbarů dej mimo mapu a dej si jeden žeton zboží na nějakou kartu

Žeton kontroly: Nahraď jej svým žetonem - neposíleným. Pokud tam byl přírodní div, je nyní tvůj.

Město: Umísti tam tvoje město. Pokud pod tím bylo město, obsadíš jej tím nebo osvobodíš

Hlavní město: Vezmi si 2 žetony zboží od poraženého a umísti si jej na jakékoliv karty

Pokud je pod městem div: ten je nyní tvůj, nechej jej pod svým novým městem. Pokud bys zvítězil nad hlavním městem, žeton si dej pod nějaké své jiné město.

Pokud bys neměl už město, dej tam žeton, div je tvůj i tak.

Osvobození městského státu: vrať karty diplomacie toho města do hry a jednu si vezmi

POHYB BARBARŮ:

Hod kostkou a všechny přesuň v daném směru.

Více barbarů na stejném poli? Hod ještě jednou a jedny posuň

Najede na karavanu? Zničena. Vrať ji na kartu

Neposílený žeton? Zničen. Vrátit.

Posílený žeton? Oslaben, otoč jej a dej barbary mimo mapu

Město? Zničeno.

Hlavní město? Hráč platí 2 žetony zboží, pokud je má.

Barbaři se vracejí pouze, pokud je pole prázdné nebo má karavanu.

Pokud zničí město s divem, ten tam zůstane a lze jej získat znovu postavením žetonu nebo města

Pokud je barbar v městském státě, nemůžeš tam jet karavanou ani útočit.

fyft je

.obchod .místo .nápad .projekt .tým
 .jehož záměr je shromažďovat a následně nabízet výrobky, které jsou vždy spojeny s aktivitou vyplňující **volný čas**. Buď jsou přímo určeny k jejímu provozování nebo ji například usnadňují či zpřijemňují.

VYTVOŘIL PETR Z FYFT.CZ