IMPERIUM

AUTORZY GRY

NIGEL BUCKLE i DÁVID TURCZI

ILUSTRACJE

MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

INSTRUKCJA SOLO

Niniejsza instrukcja zawiera zasady gry solo.
Przed przeczytaniem tej instrukcji zapoznaj się z zasadami gry wieloosobowej.

W grze jednoosobowej będziesz wykonywać działania za siebie oraz za nację, przeciwko której będziesz grać. Tego automatycznego gracza postanowiliśmy nazwać centurionem.
Wszędzie, gdzie w instrukcji pojawi się to sformułowanie, będzie ono oznaczać twojego przeciwnika w grze solo.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

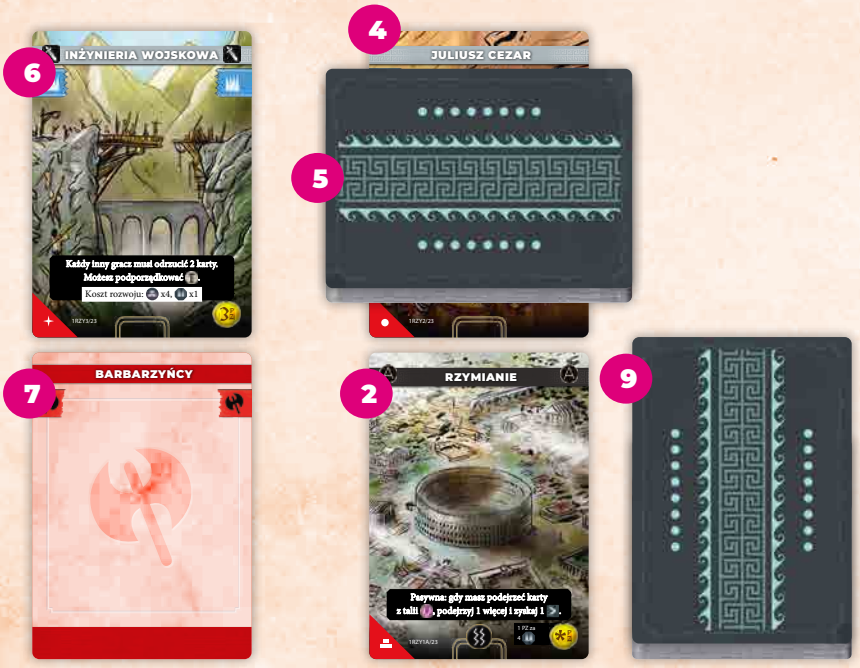
ŁĄCZENIE ANTYKU I LEGEND

Jeżeli posiadasz zarówno *Imperium: Antyk*, jak i *Imperium: Legendy*, przygotuj grę następująco:

1. Możesz wybrać dowolną z 16 nacji.
2. Centurion może być dowolną z 16 nacji.
3. Przygotowując zapasy ogólne (zestaw kart wspólnych), użyj kart wspólnych z jednego dowolnego pudełka. Sprawdź, czy nazwy kart nie pokrywają się z nazwami kart w twojej talii lub talii centuriona. Usuń każdą powtarzającą się kartę i zastąp ją losową kartą z drugiego pudełka.
   Jeżeli nowa karta posiada symbol 4 lub 3+, usuń tę kartę i powtórz losowanie do skutku. Postąp tak samo, jeżeli kolejna wylosowana karta posiada nazwę identyczną z kartą w twojej talii lub talii centuriona.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Przygotowanie gracza jest takie samo jak w grze wieloosobowej.



Wykonaj następujące kroki przygotowania:

1. Wybierz nację i weź wszystkie przynależne jej karty (oznaczone odpowiednim kolorem w lewym dolnym rogu).

> Przed wybraniem nacji warto zapoznać się z rozdziałem *Nacje* na stronie 20 instrukcji gry wieloosobowej – opisuje on charakter każdej z talii.

2. Umieść **kartę potęgi** przed sobą – po lewej stronie swojego obszaru gry. Możesz w tym momencie wybrać dowolną jej stronę (A albo B), ale nie możesz zmienić tej decyzji w trakcie rozgrywki.

> Nowym graczom zalecamy rozpocząć rozgrywkę z widoczną stroną B.

3. Jeżeli w twojej talii znajdują się jakiekolwiek karty z symbolem , umieść je poniżej karty potęgi.

> Dodatkowe karty posiadają wyłącznie Arturianie i Utopijczycy.
> Jeżeli grasz Arturianami, umieść poniżej karty potęgi kartę *Dwór króla Artura* (awersem do góry).
> Jeżeli grasz Utopijczykami umieść kartę *Wizje Shangri-La* na karcie *Bramy Shangri-La*. Ten mały, dwukartowy stos połóż poniżej swojej karty startowej. Wierzchnia karta tego stosu stanowi twoją **kartę podróży**.

4. Umieść kartę ● (awersem do góry) powyżej swojej karty potęgi.

> Dla większości nacji karta ● stanowi **kartę przełomu**.
> Dla Wikingów jest to **karta zenitu**.
> Dla Arturian jest to **karta nadiru**.
> Atlantydzi i Utopijczycy nie posiadają karty ●.

5. Potasuj karty i utwórz z nich zakryty stos. Stos ten połóż na karcie ●, obróciwszy go uprzednio o 90 stopni. To twoja **talia nacji.**
6. Wszystkie karty (bez tasowania) umieść w odkrytym stosie obok talii nacji. To twoja **talia rozwoju.**

> Dla większości nacji karty stanowią **karty rozwoju**.
> Dla nacji arturiańskiej są to **karty misji**. Karty misji wciąż znajdujące się w stosie określane są jako **nadchodzące misje** w twoim **obszarze misji**.
> Atlantydzi nie posiadają talii nacji.
> Utopijczycy nie posiadają talii nacji ani żadnych kart rozwoju.

7. Umieść kartę systemu po lewej stronie swojej karty . Powinien być na niej widoczny symbol .

> Atlantydzi rozpoczynają grę z kartą systemu z widocznym symbolem .

8. Wszystkie karty z symbolem → dodaj do zapasów ogólnych.

> Karty z symbolem → posiadają Arturianie, Celtowie, Olmekowie, Qin oraz Wikingowie.
> Wszystkie karty z symbolem → są kartami . Część z nich może zostać usunięta z rozgrywki podczas kroku 5 przygotowania zapasów ogólnych.

9. Potasuj pozostałe karty swojej nacji i uformuj z nich zakryty stos. Połóż go po prawej stronie swojej karty potęgi. To twoja **talia**.
10. Dobierz 5 kart ze swojej talii, czyli swoją początkową rękę kart.

PRZYGOTOWANIE POZOSTAŁYCH ELEMENTÓW

1. Umieść na stole wszystkie żetony , , , oraz . Są to **zapasy ogólne**.
2. Weź 3 , 2 , 1 , 5 oraz 3 . Żetony i umieść na swojej karcie systemu.

> Jeżeli grasz Utopijczykami, weź 3 żetony zamiast 5.

3. Połącz płytki rynku w jedną całość i umieść na środku stołu.
4. Posortuj karty według typów: , , , , oraz . Możesz je rozpoznać także po kolorach nagłówków.

> Niektóre karty posiadają zarówno symbol , jak i symbol . Na potrzeby przygotowania traktuj je jako karty .

5. Odłóż do pudełka wszystkie karty z symbolem 3+ i 4 nie będziesz ich używać w trybie solo.
6. Z używanych w tej rozgrywce kart utwórz odkryty stos i umieść go poniżej symbolu na płytce rynku. Tworzą one **stos buntów**.

7. Umieść kartę *Król królów* stroną A ku górze ponad symbolem na płytce rynku.
8. Potasuj pozostałe karty i stwórz z nich zakryty stos. Połóż go w poprzek karty *Król królów*. Stanowi on **talię sławy**.
9. Odłóż do pudełka (bez podglądania) 2 wierzchnie karty z talii sławy.
10. Potasuj karty. Wylosuj 6 z nich, tworząc zakryty stos, i połóż powyżej symbolu na płytce rynku. Stos ten stanowi **talię regionów**.
11. Potasuj karty. Wylosuj 6 z nich, tworząc zakryty stos, i połóż powyżej symbolu na płytce rynku. Stos ten stanowi **talię archaiczną**.
12. Potasuj karty. Wylosuj 6 z nich, tworząc zakryty stos, i połóż powyżej symbolu na płytce rynku. Stos ten stanowi **talię cywilizowaną**.
13. Potasuj razem pozostałe karty, oraz wraz z kartami. Stwórz z nich jeden zakryty stos i umieść go powyżej poczwórnego symbolu na płytce rynku. Stos ten stanowi **talię główną**.
14. Odkryj po 1 karcie z talii regionów, archaicznej i cywilizowanej. Połóż je poniżej talii, z których zostały dobrane (po przeciwnej stronie płytek rynku). Odkryj 2 karty z talii głównej i również połóż je poniżej tej talii. Odkryte karty stanowią **rynek**.
15. Pod każdą kartą na rynku, na której znajdują się symbole, oraz, umieść po 1 odkrytej karcie (wziętej ze stosu buntów).
16. Połóż po 1 żetonie na każdej karcie na rynku, która posiada symbol (ale NIE posiada symbolu).
17. Połóż **kartę przesilenia** po swojej prawej stronie, pomiędzy twoim obszarem gry a obszarem gry centuriona. Ty jesteś **graczem rozpoczynającym**.

PRZYGOTOWANIE CENTURIONA

1. Wybierz nację i weź wszystkie przynależne jej karty (oznaczone odpowiednim kolorem w lewym dolnym rogu). Umieść je obok swojego obszaru gry.
2. Stwórz **talię dynastii**:

   A. Posortuj karty ✦ w kolejności punktów zwycięstwa i umieść je w zakrytym stosie, karty o wyższej wartości na górze. Traktuj wszystkie karty jako mające wartość 5, a karty jakby miały najwyższą wartość. Jeśli kilka kart ma taką samą wartość, ustal ich kolejność losowo.

   B. Umieść odkrytą kartę ● na wierzchu stosu kart ✦.

   C. Potasuj karty ☾ i umieść je w zakrytym stosie na wierzchu karty ●.

> Jeżeli grasz przeciwko **Arturianom** pomiń punkt 2 i stwórz ich **talię dynastii** według poniższych kroków:
> a) Połóż na stole odkrytą kartę ✦ *Graal.*
> b) Potasuj pozostałe karty ✦, stwórz z nich zakryty stos i połóż na karcie *Graal.* Są to **nadchodzące misje.**
> c) Połóż odkrytą kartę ● na wierchu nadchodzących misji.
> d) Potasuj karty ☾ i stwórz z nich zakryty stos, połóż go na karcie ●.
> e) Usuń z gry kartę *Dwór Króla Artura* – nie będzie ona używana.

> Jeżeli grasz przeciwko **Atlantydom**, zastąp krok A w punkcie 2 następującymi zasadami:
>
> A. Odłóż na bok wszystkie karty ✦, które są . Posortuj pozostałe karty ✦ w kolejności punktów zwycięstwa i umieść je w zakrytym stosie, karty o wyższej wartości na górze. Traktuj wszystkie karty jako mające wartość 5. Jeśli kilka kart ma taką samą wartość, ustal ich kolejność losowo. Następnie potasuj pozostałe odłożone karty i umieść je na wierzchu talii.

> Jeżeli grasz przeciwko **Utopijczykom**, nie tworzysz talii dynastii. Zamiast tego połóż kartę *Wizje Shangri-la* na wierzchu karty *Bramy Shangri-la.* Wierzchnia karta w tym stosie jest **kartą podróży** centuriona.

> Jeżeli grasz przeciwko **Wikingom**, pomiń krok A. Karta ● będzie ostatnią kartą w talii dynastii.

3. Połóż żetony do trybu solo z cyframi od 1 do 5 pod kartami na rynku od lewej strony do prawej. Żeton z cyfrą 6 odłóż do pudełka.
4. Przetasuj pozostałe karty i połóż po jednej zakrytej pod każdym żetonem trybu solo od 1 do 5. Pozostałe karty tworzą talię centuriona.
5. Połóż kartę systemu stroną obok talii centuriona.

> Jeżeli grasz przeciwko Atlantydom, kartę systemu połóż stroną . Zauważ też, że centurion Atlantydów ma stos historii zamiast stosu kart zatopionych.

6. Połóż kartę obok talii centuriona. Jej jedyna funkcją w grze będzie umieszczanie pod nią kart, które przeszły do historii centuriona. **Jakiekolwiek symbole i efekty znajdujące się na karcie potęgi centuriona są ignorowane.**

JAK GRAĆ

Gra jest rozgrywana w serii rund. W każdej rundzie wykonujesz swoja turę oraz turę centuriona. Następnie runda dobiega końca i rozpatrujesz przesilenie (centurion ignoruje efekty przesilenia).

TURA CENTURIONA

Najpierw rzuć kością i weź kartę (nie odkrywając jej), która leży obok żetonu z cyfrą, która wypadła na kości. Umieść tę kartę zakrytą pod kością. Jeżeli w wyniku rzutu nie możesz wziąć karty z odpowiedniego miejsca pod żetonem, nic nie robisz.

Następnie rozpatrujesz karty centuriona po kolei, zaczynając od najniższego numeru i poruszając się do kolejnych wyższych.

Rozpatrywanie kart centuriona

Aby rozpatrzyć kartę, odwróć ją i skonsultuj z odpowiednią tabelą nacji (tabele są na stronach 13-22).

Użyj tabeli z symbolem albo w zależności, co pokazuje karta systemu centuriona. **Nie rozpatrujesz żadnego tekstu znajdującego się na karcie, jedynie stosujesz efekt i zasady z odpowiedniej tabeli.**

Rozpatrując kartę, wykonaj **najwyższą akcję** w tabeli, która odpowiada wylosowanej karcie.

Karta pasuje, jeśli nazwa, typ lub kolor jest taki sam, jak akcja wymieniona w tabeli.

Cała zawartość wiersza (czyli wszystkie polecenia znajdujące się w danej, jednej komórce w tabeli) jest uważana za część tej samej akcji.

Każde polecenie napisane pogrubioną czcionką odnosi się do ciebie. Cały inny tekst odnosi się do centuriona.

Jeśli żadna część akcji nie może zostać rozpatrzona, zamiast tego znajdź następną pasującą akcję. **Jeśli w ramach danej akcji nie można wykonać wszystkich poleceń, wykonaj ich tyle**, ile to możliwe. Następnie, chyba że akcja określa inaczej, odłóż kartę na stos kart odrzuconych centuriona. **Jeśli dana karta pasuje do wielu akcji, rozpatrz tylko jedną z nich (najwyższą).**

Jeśli odkryjesz kartę , nie zaglądaj do tabeli. Zamiast tego odłóż tę kartę na stos buntów.

Centurion nigdy nie wydaje żetonów postępu, aby zastąpić nimi zasoby lub populację.

Faza porządków centuriona

Po rozpatrzeniu wszystkich kart centuriona, dodaj żeton do karty na rynku o cyfrze wskazanej przez rzut kością. Jeżeli grasz przeciwko Kartagińczykom, zamiast żetonu dodaj 2 . Jeżeli grasz przeciwko Qin, zamiast żetonu dodaj 1 . Jeżeli wyrzucisz 6 na kości, nie dodajesz żetonu na żadną z kart na rynku.

Jeżeli na początku tury jakaś karta centuriona została przez ciebie odłożona pod kość, umieść ją teraz (nadal zakrytą) pod żetonem z cyfrą 1. Następnie uzupełnij kartami z talii centuriona kolejne miejsca pod żetonami z cyframi. Pamiętaj, że karty kładziesz zakryte.

Jeżeli talia centuriona będzie pusta, a ty masz dołożyć kolejną kartę, weź pierwszą kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych centuriona. Następnie przetasuj wszystkie karty ze stosu odrzuconych i stwórz ponownie talię. Następnie uzupełnij kartami brakujące jeszcze miejsca pod żetonami.

Gdy dodasz kartę ● na stos odrzuconych kart centuriona, odwróć kartę systemu na stronę . Od teraz centurion staje się imperium. Teraz będziesz używać tabeli imperium, podczas rozpatrywania karty centuriona.

> Jeśli grasz przeciwko **Utopijczykom**, za każdym razem, gdy talia centuriona jest pusta, a ty masz dołożyć kartę pod żeton z cyfrą, najpierw rozpatrz efekt **karty podróży**, tak jak wyszczególniono to w tabeli podróży Utopijczyków na stronie 22. Następnie przetasuj stos kart odrzuconych centuriona, utwórz nową talię i kontynuuj dokładanie kart.

ZMIANY W ROZGRYWCE

Wszystkie zasady z instrukcji *Imperium* dotyczące rozgrywania twojej tury, końca rundy i rozpatrywania kart mają normalne zastosowanie. Wyjątkiem są zmiany wymienione poniżej w tej części instrukcji.

ZMIANY W EFEKTACH KART

Jeżeli centurion ma **dobrać kartę** z talii, zamiast tego weź wierzchnią kartę z talii centuriona (jeżeli możesz) i odłóż ją na stos kart odrzuconych centuriona.
Centurion ignoruje wszystkie efekty, które nakazują **odrzucić kartę**.
Centurion ignoruje wszystkie efekty, które pozwalają **zwrócić** kartę .
Jakiekolwiek akcje centuriona, które zabierają coś od ciebie, nakazują odrzucić kartę lub wymuszają porzucenie albo cofnięcie są traktowane tak, jakby były niezależnie od symboli na karcie.
Jeżeli masz karty pozwalające ignorować lub anulować , możesz ich użyć, aby powstrzymać negatywny efekt.

ZMIANY W TERMINACH

Cofnij

Jeżeli centurion cofa kartę , połóż kartę z obszaru gry na wierzch talii centuriona.
Jeżeli centurion ma więcej niż 1 w swoim obszarze gry, cofasz ten, który był ostatnio zagrany.

Porzuć

Jeżeli centurion porzuca kartę , odłóż z gry na stos kart odrzuconych centuriona. Jeżeli centurion ma więcej w grze, porzucasz ten, który był ostatnio zagrany.

Usuń

Jeżeli centurion usuwa kartę z rynku, wybierz w pierwszej kolejności kartę przy żetonie o najniższej cyfrze i odłóż ją na stos usuniętych kart.
Centurion nigdy nie usuwa kart, na których znajduje się jakikolwiek żeton. Jeżeli na wszystkich kartach na rynku znajdują się żetony, nie usuwasz karty.

Zdobądź i podporządkuj

Gdy centurion **zdobywa** lub **podporządkowuje** kartę, zawsze musisz wybrać z rynku kartę wartą najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku, gdy więcej niż jedna karta spełnia ten warunek, wybierasz kartę, na której znajduje się najwięcej żetonów (bez względu na ich rodzaj). Jeśli nadal jest remis, wybierz kartę, pod którą znajduje się żeton z niższą cyfrą. Traktuj wszystkie karty z , tak jakby były warte 5 punktów zwycięstwa, a karty z , tak jakby miały najwyższą wartość. Każdy na karcie zwiększa jej wartość punktów zwycięstwa o 1.

Jeżeli centurion ma podporządkować kartę, a dany typ karty jest niedostępny na rynku, weź wierzchnią kartę z odpowiedniej talii. Jeżeli podporządkowuje kartę lub nie ma już odpowiedniej talii, odkryj kartę z talii głównej.

Gdy centurion otrzymuje karty, połóż je **na wierzchu talii centuriona** w takiej kolejności, w jakiej były pozyskane. Jeżeli centurion zdobywa kartę i ma dodatkowo otrzymać , najpierw połóż na wierzchu talii zdobytą kartę, a następnie kartę .

Zwróć

Jeżeli centurion zwraca kartę , po prostu odłóż ją na stos buntów.
Jeżeli centurion zwraca jakąkolwiek inną kartę, odłóż ją na wierzch talii centuriona.

ZMIANY W KARTACH

Król Królów

Jeżeli centurion ma rozpatrzyć efekt karty *Król królów*, a jego karta systemu to , to zamiast efektu karty otrzymuje 6 . A jeżeli jego karta systemu to , to zamiast efektu karty otrzymuje 3 oraz dobiera wierzchnią kartę z talii dynastii i umieszcza ją na wierzchu talii centuriona. **Rozpoczyna się zakończenie gry.**

ZAKOŃCZENIE GRY

Procedura zakończenia gry rozpoczyna się, kiedy zostanie wywołana **punktacja** albo **upadek**.

Punktacja zostaje wywołana, gdy zajdzie przynajmniej jedno z poniższych zdarzeń:

1. Skończą się karty w talii dynastii centuriona.
2. Skończą się karty w talii głównej.
3. Rozwiniesz ostatnią kartę ze swojej talii rozwoju.
   NIE następuje to, gdy, grając Arturianami, przeniesiesz ostatnią kartę ze swojego obszaru misji.
4. Karta *Król królów* zostanie obrócona.
5. Grając Wikingami, umieścisz kartę ● *Harald III Srogi* na swoim stosie kart odrzuconych.
6. Grając Arturianami, zagrasz kartę *Graal*.
7. Grając Utopijczykami, posiadasz przynajmniej 24 żetony i rozpatrzysz efekt przesilenia na swojej karcie podróży *Shangri-La*.

Upadek zostaje wywołany natychmiast, gdy w stosie buntów skończą się karty.

PUNKTACJA

Jeżeli zostanie wywołana punktacja, zakończ normalnie bieżącą rundę, po czym **rozegraj jeszcze jedną, finalną rundę gry** (którą normalnie zakończ rozpatrzeniem efektów kart z przesileniem).

Następnie policz swoje punkty zwycięstwa w taki sam sposób jak w grze wieloosobowej.

Następnie policz punkty zwycięstwa centuriona:

Każdy żeton zapewnia 1 punkt zwycięstwa.

Każde 10 i/albo w dowolnej kombinacji jest warte dla centuriona 1 punkt zwycięstwa.

Zlicz punkty zwycięstwa za wszystkie karty centuriona z ręki, obszaru gry, talii, stosu kart odrzuconych i stosu historii. Nie zliczasz punktów z kart, które pozostały w talii dynastii.

Karty z symbolami 1, 2, 3 itd. lub -1, -2, -3 itd. są warte dla centuriona, tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje dany symbol.

Karty z symbolem ? są warte dla centuriona największą wskazaną na nich wartość punktów zwycięstwa.

Karty z symbolem * są warte dla centuriona 5 punktów zwycięstwa.

Jeżeli udało ci się zdobyć łącznie więcej punktów zwycięstwa niż centurion, wygrywasz.

Jeżeli twoja suma punktów zwycięstwa jest równa lub mniejsza, centurion wygrywa.

UPADEK

Jeżeli zakończenie gry zostanie wywołane upadkiem, przegrywasz – nawet jeżeli to centurion ma więcej kart niż ty.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Z centurionem można grać na pięciu różnych poziomach trudności, wymienionych poniżej od najłatwiejszego do najtrudniejszego. Każdy poziom trudności zmienia niektóre zasady opisane wcześniej w instrukcji. Zalecamy rozpoczęcie pierwszej gry od poziomu *Wódz*.

Wódz

Podczas kroku przygotowania centuriona zamiast umieszczać kartę z talii centuriona pod żetonem z cyfrą 5 umieść tam niewykorzystywany żeton . Podczas dodawania kart pod żetony traktuj to miejsce, tak jakby było zajęte kartą, czyli nie umieszczaj tam karty.
Na poziomie trudności *Wódz* centurion wykona 3 lub 4 akcje w każdej turze.

Przywódca

Rozgrywka przebiega tak samo jak na poziomie *Wódz*, ale dodatkowo na końcu tury centuriona, a przed uzupełnieniem kart, umieść wierzchnią kartę z talii centuriona na jego stosie kart odrzuconych.
Na poziomie trudności *Przywódca* centurion wykona 3 lub 4 akcje w każdej turze.

Imperator

Nie ma żadnych zmian w stosunku do normalnych zasad.
Na poziomie trudności *Imperator* centurion wykona 4 lub 5 akcji w każdej turze.

Monarcha

Rozgrywka przebiega tak samo jak na poziomie *Imperator*, ale podczas przygotowania gry centurion otrzymuje 3 , 2 i 1 . Podczas punktacji każde 5 i/albo w dowolnej kombinacji jest warte dla centuriona 1 punkt zwycięstwa (a nie każde 10).
Na poziomie trudności *Monarcha* centurion wykona 4 lub 5 akcji w każdej turze.

Władca

Rozgrywka przebiega tak samo jak na poziomie *Monarcha*, ale podczas przygotowania gry umieść dodatkowy żeton z cyfrą 6 jako kolejny na prawo po żetonie 5. Podczas przygotowania gry i tury centuriona umieszczasz tam kartę, tak jak pod pozostałymi żetonami. Jeżeli na początku tury centuriona wyrzucisz na kości 6 oczek, normalnie odkładasz kartę spod żetonu z cyfrą 6 i nie dodajesz nigdzie żadnego żetonu na kartę na rynku.
Na poziomie trudności *Władca* centurion wykona 5 akcji w każdej turze.

TRYB KAMPANII

Tryb kampanii pozwala rozegrać serię połączonych gier solo przeciwko różnym centurionom, których poziom trudności wzrasta wraz z kolejnymi grami. Twoim celem w trybie kampanii jest wygranie pięciu gier, zanim przegrasz cztery.

Na początku kampanii, wybierz nację, którą chcesz grać. Będziesz nią grać w każdej grze wchodzącej w skład kampanii. Wpisz swoje imię oraz nazwę wybranej nacji w pustym dzienniku kampanii (dziennik jest na stronie 23).

Rozegraj swoją pierwszą grę z centurionem na poziomie trudności *Wódz*.

Możesz rozegrać wiele gier kampanii przeciwko tej samej nacji, dopóki nie wygrasz.

Nie możesz natomiast wybrać na kolejną grę w kampanii nacji, z którą udało ci się już wygrać wcześniej.

Jeżeli przegrasz grę w kampanii

Zapisz wszystkie informacje (wyniki, nacje itd.) w dzienniku kampanii i zwiększ liczbę przegranych o jeden.

Jeśli przegrasz czwarty raz, natychmiast przegrywasz całą kampanię.

W następnej grze kampanii, w którą zagrasz, zaczynasz z dwukrotnie większą liczbą zasobów niż normalnie (6 , 4 i 2). Jeśli przegrasz również następną grę, **nie podwajaj** przed kolejną tego bonusu (czyli zacznij grę z taką samą liczbą zasobów jak w ostatniej rozgrywce, a dwukrotnie większą niż w grze pierwszej).

Jeżeli wygrasz grę w kampanii

Zapisz wszystkie informacje (wyniki, nacje itd.) w dzienniku kampanii i następnie wykonaj jedną z poniższych rzeczy:

Wybierz jedną z kart wspólnych z twojej historii, talii, stosu kart odrzuconych albo z ręki. Zapisz jej nazwę w odpowiedniej rubryce w dzienniku kampanii. Wybraną kartę dodajesz do startowej talii do końca rozgrywania kampanii.

albo

Wybierz jedną z kart talii startowej. Zapisz jej nazwę w odpowiedniej rubryce w dzienniku kampanii i odłóż ją do pudełka. Nie będziesz używać tej karty do końca rozgrywania kampanii.

Niezależnie od powyższego wyboru kolejną grę kampanii rozgrywasz na poziomie trudności o 1 wyższym niż zakończona właśnie gra.

Jeżeli wygrasz przeciwko centurionowi na poziomie *Władca* (twoje piąte zwycięstwo), wygrywasz całą kampanię.

TRYB NAJWYŻSZEGO WŁADCY

Jeśli regularnie wygrywasz kampanie i oczekujesz bardziej wymagającej gry, spróbuj zmierzyć się w trybie *Najwyższy władca*. Zamiast grać przeciwko centurionowi o rosnącym poziomie trudności, musisz wygrać 5 gier z centurionem na poziomie trudności *Najwyższy władca*.
Poziom *Najwyższy władca* jest taki sam jak poziom *Władca*, ale za każdym razem, gdy centurion zwraca , dodatkowo otrzymuje 1 . Ponadto po każdej wygranej grze w kampanii usuń z podstawowej talii 1 kartę , usunięta karta nie wraca już do gry w tej kampanii.
Jeżeli wygrasz przeciwko centurionowi pięć gier na poziomie *Najwyższy władca*, zostajesz zwycięzcą wielkiej kampanii!

Jeżeli przegrasz grę w trakcie kampanii i nie jest to jeszcze czwarta porażka, zwróć do talii buntów – jeżeli możesz, jedną z odłożonych wcześniej kart . Po za tym postępujesz tak, jak po przegranej w zwykłym trybie kampanii.
Ten poziom trudności uznano za zbyt trudny, aby można go było uwzględnić w standardowych zasadach gry. Być może jednak, jesteś urodzonym przywódcą, który podała tak trudnemu wyzwaniu.

TABELE NACJI

ARTURIANIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 1 .
Twrch Trwyth	Usuń najbliższą oczekiwaną o ile nie jest to karta *Graal*. Jeżeli możesz to zrobić, przenieś ze stosu kart odrzuconych do historii, w przeciwnym razie usuń tę kartę.
	Usuń kartę z rynku. Zagraj ten .
	Jeżeli możesz, odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych, w przeciwnym razie zyskaj 1 .
	Jeżeli możesz, porzuć , aby zdobyć . W przeciwnym razie podporządkuj .
	Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych do historii i zyskaj wierzchnią kartę oczekującej misji. W przeciwnym razie przenieś tę kartę do historii i przenieś wierzchnią kartę z talii dynastii na stos kart odrzuconych. Weź . **Weź .**
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych do historii i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie przenieś tę kartę do historii, zyskaj 1 i przenieś wierzchnią kartę z talii dynastii na stos kart odrzuconych.
	Podporządkuj . Przenieś tę kartę do historii. **Zyskaj 1 .**
Pozostałe	Zdobądź / / / . Przenieś tę kartę do historii.

ATLANTYDZI

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Jeżeli możesz, odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Mity i Legendy	Jeżeli możesz, zagraj z historii i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zabierz 1 .
	Usuń kartę z rynku. Zagraj ten .
	Zdobądź / / / . Przenieś tę kartę do historii.
Dobrobyt	Zyskaj 1 za każdy region w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
	Zdobądź / / / . Zabierz 1 . **Cofnij .**
	Jeżeli możesz, zagraj z historii i zdobądź którąkolwiek kartę. W przeciwnym razie podporządkuj . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Przenieś kartę z wierzchu talii dynastii na stos kart odrzuconych. Przenieś tę kartę do historii.

KARTAGIŃCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 1 i 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj .
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 2 , aby zdobyć albo . W przeciwnym razie zyskaj 1 i 1 i przenieś tę kartę do historii.
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 1 i 2 . Przenieś tę kartę do historii.
Dobrobyt	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
	Odrzuć 3 karty z talii centuriona.
Pozostałe	Jeżeli możesz, wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie odrzuć 2 karty z talii centuriona.

Połóż 2 zamiast 1 podczas fazy porządków centuriona.

KARTAGIŃCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 1 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Przenieś tę kartę do historii.
	Podporządkuj . Przenieś tę kartę do historii. **Porzuć i możesz dobrać 1 kartę.**
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj i **odrzuć 2 karty.**
	Jeżeli możesz, zdobądź albo . W przeciwnym razie zyskaj 1 i **weź** .
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 2 . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Przenieś tę kartę do historii. Jeżeli możesz, wydaj 2 albo wydaj 2 , aby zyskać 1 . **Weź** .

CELTOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zabierz 1 i 1 .
	Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie odrzuć wierzchnią kartę z talii dynastii i **weź** .
Podbój	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie **weź** .
	Jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie zyskaj 1 , przenieś tę kartę do historii i **weź** .
	Podporządkuj . Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 i 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Przenieś tę kartę do historii. **Weź** .
	Odrzuć 4 karty z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Zyskaj 1 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona.

CELTOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Przenieś tę kartę do historii. **Weź**.
	Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zyskaj 2 .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Zagraj ten . Usuń 1 kartę z rynku.
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, zdobądź albo . **Weź**.
	Zdobądź / / / . **Zyskaj 2**.
	Zyskaj 2 . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Przenieś tę kartę do historii. **Weź**.

EGIPCJANIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź .
	Jeżeli możesz, wydaj 2 , aby zdobyć . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 2 , aby zdobyć albo . W przeciwnym razie odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń 1 kartę z rynku.
	Zyskaj 1 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Dobrobyt	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
Pozostałe	Jeżeli możesz, porzuć , aby zdobyć albo . W przeciwnym razie odrzuć 2 karty z talii centuriona i zyskaj 2 . Przenieś tę kartę do historii.

EGIPCJANIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie, **odrzuć 1 kartę.**
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń 1 kartę z rynku.
	Jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie, Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo i przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, zdobądź albo . W przeciwnym razie zyskaj 2 . **Odrzuć 1 kartę i weź**.
Pozostałe	Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.

GRECY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Zabierz 2 . **Zyskaj 1 .**
	Odrzuć 3 karty z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj .
Postęp	Jeżeli możesz, wydaj 1 i podporządkuj . W przeciwnym razie zdobądź .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 1 i 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Jeżeli możesz, wydaj 2 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 2 , aby podporządkować . W przeciwnym razie odrzuć 2 karty z talii centuriona i przenieś tę kartę do historii.

GRECY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zdobądź / / / . **Cofnij kartę .**
	Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Zyskaj 2 . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zyskaj 2 .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, zdobądź albo .
Pozostałe	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby zdobyć . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 2 , aby zdobyć . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie zyskaj 1 i przenieś tę kartę do historii.

MACEDOŃCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj .
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować i przenieś tę kartę do historii. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 3 , aby zdobyć albo i przenieś tę kartę do historii. W przeciwnym razie podporządkuj .
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 1 .
Dobrobyt	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
	Zabierz 2 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona.
Pozostałe	Zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.

MACEDOŃCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii card. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź ze stosu kart usuniętych. W przeciwnym razie zyskaj 1 .
	Przenieś tę kartę do historii.
	Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych do obszaru gry. Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, wydaj 2 , aby zdobyć / / / . W przeciwnym razie weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych, a tę kartę przenieś do historii.
Pozostałe	Zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. Przenieś tę kartę do historii.

MAURJOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
Postęp	Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby zdobyć . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź .
Dobrobyt	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
	Podporządkuj . **Cofnij** .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 1 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 .
Pozostałe	Jeżeli możesz, zdobądź . Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych i połóż na wierzchu talii centuriona. Weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych, a tę kartę przenieś do historii.

MAURJOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Jeżeli możesz, weź ze stosu kart odrzuconych i połóż na wierzchu talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, weź ze stosu kart odrzuconych i połóż na wierzchu talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zyskaj 1 .
	Podporządkuj . Przenieś tę kartę do historii. **Cofnij** .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie zyskaj 1 , i przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Zyskaj 1 .

MINOJCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj .
Postęp	Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby zdobyć . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź .
Podbój	Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby zdobyć . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź .
	Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby zdobyć . W przeciwnym razie zyskaj 1 i przenieś tę kartę do historii.

MINOJCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zdobądź / / / . **Porzuć .**
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 2 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zyskaj 2 .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. Przenieś tę kartę do historii. **Zyskaj 2 .**
Pozostałe	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona, a tę kartę przenieś do historii.

OLMEKOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona.
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych do historii, aby zdobyć / / / . W przeciwnym razie zyskaj 1 i przenieś tę kartę do historii.
Kakao	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Zyskaj 1 . **Możesz zwrócić .**
Pozostałe	Weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych.

OLMEKOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Przenieś tę kartę do historii. Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych do historii, aby zdobyć / / / . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych.
Rytuał Poświęcenia	Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych do historii, aby zyskać wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie odrzuć 2 karty z talii centuriona.
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. **Weź** .
Kakao	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Zyskaj 1 . **Możesz zwrócić** .
	Zdobądź / / / . Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona.
	Zyskaj 1 . Jeżeli możesz, zdobądź . Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych na wierzch talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.

PERSOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Odrzuć 3 karty z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj .
	Zyskaj 2 i 2 . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować i przenieś tę kartę do historii. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 2 , aby zdobyć albo . W przeciwnym razie zyskaj 1 i 1 i połóż tę kartę na wierzch talii centuriona.
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Jeżeli możesz, zdobądź . Przenieś tę kartę do historii.
Dobrobyt	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
Pozostałe	Jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie, przenieś tę kartę do historii.

PERSOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Wydaj 3 , aby zyskać 1 tak wiele razy, ile to możliwe. Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych.
	Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 2 . Przenieś tę kartę do historii.
	Podporządkuj . **Zyskaj 2 . Weź** .
	Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Przenieś tę kartę do historii.
	Zdobądź / / / . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie zyskaj 1 .

QIN

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 1 i 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 2 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie podporządkuj .
	Jeżeli możesz, zdobądź . Jeżeli masz co najmniej 1 w twoim obszarze gry, **musisz cofnąć** a centurion, jeżeli może, porzuca .
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, wydaj 1 aby zdobyć albo . W przeciwnym razie zyskaj 1 i 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku. Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona.
	Połóż 1 na karcie rynku, pod którą jest żeton z cyfrą odpowiadającą wynikowi na kości. Zdobądź kartę, którą ma co najmniej 1 . Przenieś tę kartę do historii. **Możesz dobrać 1 kartę.**
Pozostałe	Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Przenieś tę kartę do historii.

Połóż 1 zamiast 1 podczas fazy porządków centuriona.

QIN

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
	Przenieś tę kartę do historii. Połóż 1 na karcie rynku, pod którą jest żeton z cyfrą odpowiadającą wynikowi na kości.
	Jeżeli możesz, zdobądź . Jeżeli masz co najmniej 1 w twoim obszarze gry, **musisz cofnąć** , a centurion, jeżeli może, porzuca .
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 2 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, odrzuć wierzchnią kartę z talii dynastii. W przeciwnym razie zyskaj 2 .
	Zagraj ten . Usuń kartę z rynku. Połóż 1 na karcie rynku, pod którą jest żeton z cyfrą odpowiadającą wynikowi na kości.
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Jeżeli możesz, zdobądź kartę, na której jest co najmniej 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby odrzucić wierzchnią kartę z talii centuriona i zyskać 1 i przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Zdobądź / / / . Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby zyskać 1 . Przenieś tę kartę do historii.

RZYMIANIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Cofnij . Weź .
	Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zyskaj 1 i **cofnij** .
	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Postęp	Jeżeli możesz, wydaj 5 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie zyskaj 1 .
Dobrobyt	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie zyskaj 1 .
	Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Zyskaj 2 .

RZYMIANIE	KARTA/SYMBOL	EFEKT
		Przenieś tę kartę do historii.
		Wydaj wszystkie i zyskaj tyle samo . Przenieś tę kartę do historii.
		Odrzuć 1 kartę. Porzuć .
	Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie **odrzuć 2 karty.**
	Dobrobyt	Zyskaj 1 i 1 za każdy w twoim obszarze gry. **Możesz dobrać 1 kartę.**
		Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
		Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
		Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
		Podporządkuj . Przenieś tę kartę do historii.
	Pozostałe	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby zyskać 1 . Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.

SCYTOWIE	KARTA/SYMBOL	EFEKT
		Odrzuć 2 karty z talii centuriona. **Cofnij .** Jeżeli jesteś , zabierz 1 .
	Podbój	Jeżeli możesz, wydaj 4 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie zyskaj 1 .
	Postęp	Jeżeli możesz, wydaj 4 , aby podporządkować . W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie zyskaj 1 .
		Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
		Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Zyskaj 2 . Przenieś tę kartę do historii.
		Jeżeli w twoim obszarze gry jest co najmniej 1 , zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. W przeciwnym razie podporządkuj .
		Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie podporządkuj i przenieś tę kartę do historii.
	Pozostałe	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie, Przenieś tę kartę do historii.

SCYTOWIE	KARTA/SYMBOL	EFEKT
		Zyskaj 1 za każdy w twoim obszarze gry. Przenieś tę kartę do historii.
	Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych.
		Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Przenieś tę kartę do historii.
		Zyskaj 1 . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
		Jeżeli możesz, wydaj 5 albo podporządkuj . W przeciwnym razie, odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Przenieś tę kartę do historii.
		Zyskaj 2 . **Odrzuć 1 kartę.**
		Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii.
	Pozostałe	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby podporządkować i przenieś tę kartę do historii. W przeciwnym razie zyskaj 1 i jeżeli możesz, zdobądź .

UTOPIJCZYCY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Zyskaj 2 i 2 . Przenieś tę kartę do historii.
	Odrzuć 2 karty z talii centuriona. Zyskaj 1 . **Możesz dobrać 1 kartę.**
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona, zyskaj1 , i przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona, zyskaj 2 , i przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Usuń kartę z rynku. Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli nie masz w stosie kart odrzuconych , jeżeli możesz, zdobądź albo , a tę kartę przenieś do historii. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, weź ze stosu kart odrzuconych i połóż na wierzchu talii centuriona, aby zyskać 1 i 1 , następnie, jeżeli możesz, weź ze stosu kart odrzuconych i przenieś do historii, aby zdobyć / / / .
Dobroczynność	Odrzuć wierzchnią kartę z talii centuriona. Zyskaj 1 . **Zyskaj 2 .**
Medytacja	Jeżeli możesz, przenieś ze stosu kart odrzuconych na wierzch talii centuriona. Podporządkuj . **Możesz dobrać 1 kartę.**
Pozostałe	Zdobądź / / / . Zyskaj 1 . Przenieś tę kartę do historii. **Możesz zwrócić .**

Za każdym razem, gdy talia centuriona jest pusta, a ty masz dodać kartę z talii centuriona do miejsca z żetonem, najpierw wprowadź efekt karty podróży, zgodnie z poniższą tabelą.

UTOPIJCZYCY TABELA PODRÓŻY

KARTA/SYMBOL	EFEKT
Wizje Shangri-La	Jeżeli > 5, wydaj wszystkie odwróć tę kartę i, jeżeli możesz, zdobądź . W przeciwnym razie połóż na stos kart odrzuconych, zanim go przetasujesz i utworzysz nową talię.
Szlak do Shangri-La	Jeżeli > 5, wydaj wszystkie , zamień tę kartę na *Bramy Shangri-La* i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie połóż na stos kart odrzuconych, zanim go przetasujesz i utworzysz nową talię.
Bramy Shangri-La	Jeżeli > 5, wydaj wszystkie odwróć tę kartę i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie zyskaj 1 i połóż na stos kart odrzuconych, zanim go przetasujesz i utworzysz nową talię.
Shangri-La	Jeżeli > 24, zyskaj wierzchnią kartę z talii i ROZPOCZYNA SIĘ ZAKOŃCZENIE GRY. W przeciwnym razie zyskaj 2 i połóż na stos kart odrzuconych, zanim go przetasujesz i utworzysz nową talię i **zyskaj 1 .**

WIKINGOWIE

KARTA/SYMBOL	EFEKT
	Jeżeli możesz, zabierz 2 . Jeżeli możesz, wydaj 1 , aby zdobyć albo . **Odrzuć 1 kartę.**
	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. Zdobądź / / / . Przenieś tę kartę do historii.
Chwała	Jeżeli możesz, porzuć 3 i zyskaj wierzchnią kartę z talii . W przeciwnym razie odrzuć 2 karty z talii centuriona i zabierz 2 .
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby zdobyć . Zagraj ten . Usuń kartę z rynku.
	Weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych. Jeżeli możesz, weź ze stosu kart odrzuconych i połóż w obszarze gry. Przenieś tę kartę do historii.
	Jeżeli możesz, wydaj 3 , aby zdobyć . W przeciwnym razie odrzuć 2 karty z talii centuriona i zyskaj 1 i 1 .
	Zyskaj 1 . Weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych. Przenieś tę kartę do historii.
Pozostałe	Jeżeli możesz, zwróć ze stosu kart odrzuconych. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, zdobądź ze stosu kart usuniętych. W przeciwnym razie, jeżeli możesz, porzuć , weź wierzchnią kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych. W przeciwnym razie zyskaj wierzchnią kartę z talii , a tę kartę przenieś do historii.

DZIENNIK KAMPANII

IMIĘ			NACJA	
TWÓJ WYNIK	NACJA CENTURIONA	WYNIK CENTURIONA	WYGRANA/ PRZEGRANA	DODANA (USUNIĘTA) KARTA

IMIĘ			NACJA	
TWÓJ WYNIK	NACJA CENTURIONA	WYNIK CENTURIONA	WYGRANA/ PRZEGRANA	DODANA (USUNIĘTA) KARTA

IMIĘ			NACJA	
TWÓJ WYNIK	NACJA CENTURIONA	WYNIK CENTURIONA	WYGRANA/ PRZEGRANA	DODANA (USUNIĘTA) KARTA

PODSUMOWANIE PRZEBIEGU GRY

KOMPOZYCJA TURY CENTURIONA

KOŚĆ → KARTA → AKCJE

NASTĘPNIE

FAZA PORZĄDKÓW

Kość: wykonaj rzut kością.
Karta: weź wskazaną przez kość kartę i umieść zakrytą pod kością.
Akcje: rozpatrz po kolei karty centuriona, wykonując akcje.

Faza porządków centuriona

1. Umieść 1 na karcie na rynku wskazanej przez kość.
2. Weź kartę leżącą pod kością i umieść pod żetonem z cyfrą 1 (zakrytą).
3. Uzupełnij kartami kolejne miejsca pod żetonami z cyframi.

Wyczerpanie talii centuriona

Jeżeli talia centuriona będzie pusta, a ty masz dobrać kolejną kartę, weź pierwszą kartę z talii dynastii i połóż na stosie kart odrzuconych centuriona. Następnie przetasuj wszystkie karty ze stosu odrzuconych i stwórz ponownie talię.
Jeżeli karta dodana do stosu kart odrzuconych centuriona to ●, odwróć kartę systemu centuriona na stronę .

Upadek

Jeżeli stos buntów jest pusty, gra kończy się natychmiast i wygrywa centurion.

Punktacja

Zakończenie gry rozpoczyna się, gdy zostanie spełniony któryś z poniższych warunków:

1. Talia kart dynastii centuriona jest pusta
2. Talia główna jest pusta
3. Twój obszar rozwoju jest pusty
4. Karta *Król królów* zostanie odwrócona na stronę B
5. Grając Wikingami, wywołasz efekt karty ● *Harald III Srogi*
6. Grając Arturianami, zagrasz kartę ✦ *Graal*
7. Grając Utopijczykami, wywołasz efekt przesilenie na karcie *Shangri-la,* posiadając 24+

Dokończ obecną rundę i rozegraj jeszcze jedną, ostatnią rundę.

Zwyciężasz, jeśli zdobędziesz więcej PZ od centuriona. Remisy wygrywa centurion.

= 1 punkt zwycięstwa

= 1 punkt zwycięstwa

= liczba punktów zwycięstwa zależna od spełnienia warunku (dla centuriona największa wskazana na karcie wartość PZ)

= zmienna liczba punktów zwycięstwa, **maksymalnie 10** (dla centuriona każdy taki symbol wart jest 5 PZ)