
MĚSTA

Autor	Vydavatel	Licence	Vydání	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knihnica	CC-BY-NC-ND	Šesté (2018)	000111

O KNIZE

Města jsou logická karetní hra, určená pro minimálně dva hráče. Kdo vyhraje a s jakým rozdílem? Hráči musí přemýšlet a správně načasovat jednotlivé události ve starověkém světě. Dobijte Řím, Athény, Kartágo, Memfis a další města ze starověkého Středomoří.



Hra je zcela zdarma. Stačí stáhnout PDF soubor a vytisknout na běžné tiskárně. Součástí jsou hrací karty jednotlivých měst a událostí, pravidla a dobré tipy pro začátečníky. Hru doporučujeme hráčům od deseti let. Samozřejmě přejeme hodně zábavy a zapojení mozkových buněk! Hra je zasazena přibližně do roku 400 před naším letopočtem a hráči se pokoušejí zabrat sami pro sebe Řím, Řecko, Kartágo, Egypt, Persii a také města Keltů, Židů a Etrusků.

Za pomoc s překladem děkuji Filipovi Fajovi, Monice Holoubkové, Věře Kyselové a Martině Szerudové.

Existuje taky:

anglická verze: <http://greenie.elist.sk/knihy/cities>

slovenská verze: <http://greenie.elist.sk/knihy/mesta>

PRAVIDLA

Cíl hry

Hra Města je určena pro minimálně dva hráče. Úkolem každého hráče je získat co nejvíce kompletních impérií, poskládaných z jednotlivých měst. Za každou zkompletovanou říši je jeden bod a ten, kdo jako první získá 7 měst s divy světa, získá dalších 5 bodů.

Verze hry

První verze představila základní podobu hry, která byla následně upravována. Pátá verze představila několik velkých změn na zrychlení hry. Šestá verze přidává nové události, některé starší upravuje a zjednodušuje jejich popis.

Průběh hry

Na začátku hry se položí na stůl dvě hromádky. Hromádka s městy a hromádka s událostmi. V každém kole každý z hráčů provede tyto tři akce:

1. Získá nové město z hromádky měst (pokud nějaká zůstala)
2. Získá novou kartu událostí (pokud nějaká zůstala)
3. Použije kteroukoli ze svých událostí (nepovinné)

Každý hráč vykládá svá města před sebe tak, aby byla dobře viditelná pro ostatní. Může je samozřejmě uspořádat podle jednotlivých impérií, čímž se postará o dobrý přehled jak pro sebe, tak i pro protihráče. Neukazují se však události, ty jsou tajné. V každém kole lze použít pouze jednu událost.

Jakmile se někomu podaří zkompletovat všechna města konkrétního impéria, například šestici řeckých měst, přesouvají se na novou hromádku, patřící hráči. Do konce hry s nimi nikdo nemůže manipulovat a hráč získává jeden bod za každou říši. Hraje se, dokud nebudou všechny karty s městy (kromě neutrálních měst) v úplných hromádkách patřících jednotlivým hráčům.

Divy světa

Hráč, kterému se jako prvnímu podaří mít na stole a/nebo v nedotknutelné finální hromádce všechna města s divy světa, získává do konečného hodnocení 5 bodů. V některých hrách se to nepodaří žádnému hráči. Pro získání 5 bodů musí mít hráč na stole, nebo v své výsledné hromádce tato města:



Gíza (Egypt), Babylon (Persie), Efez (Řecko), Olympie (Řecko), Halikarnass (Persie), Rhodos (Řecko) a Alexandrie (Egypt). Všechna města s divy světa jsou samozřejmě označena.

MĚSTA

Ve hře je celkem 54 měst. Každé z měst má své vlastnosti, jako je příslušnost k některé říši, sílu v některé hlavní a vedlejší disciplíně a status běžného nebo hlavního města. Ve většině případů jsou hlavní města mnohem důležitější než ostatní města a klíčem k úspěchu je mít co nejvíce hlavních měst. Na kartách se používají následující značky:

 Armáda (především římská města)	 Kultura (především řecká města)	 Námořnictvo (především kartaginská města)	 Rolnictvo (především egyptská města)	 Otrokářství (především perská města)
 Hutnictví (především keltská města)	 Bankovnictví (především židovská města)	 Stavitelství (především etruská města)	 Všechno (bod ve všem, hlavní města)	 Div (Tyto města obsahují div světa)

Příklad hry

Hru hraje Lucie, Marek a Richard. Všichni tři hráči začínají hru stejně a získávají nová města. Lucie následně získala událost - příchod velitele Hannibala. Použila tuto kartu a vzala od Marka i Richarda všechna kartaginská města. Na začátku hry jich samozřejmě nebylo mnoho. Lucii se také podařilo získávat útočné události a pomocí nich sbírala hlavní města od jiných hráčů. Díky tomu měla kontrolu nad většinou hlavních měst a znemožňovala tak ostatním, aby používali některé události proti ní. Navíc měla štěstí na události Festival, které ještě více posílily její pozici.

Marek se soustředil na konkrétní říše. Postupně ovládl města Keltů, pomocí události Sjednocení. Později se mu podařilo obsadit i Řím. Pomohlo mu, že vlastnil karty velitelů na tyto říše, a tak je proti němu nemohl nikdo použít. V pozdějších fázích se mu podařilo získat množství událostí, a to díky událostem Vítězství a Špionáž. V jeho neprospěch však hrálo to, že často získával méně důležitá; neutrální města.

Richard se rozhodl získat co nejvíce měst s divy světa. Věděl, že všechny divy světa jsou v řeckých, perských a egyptských městech a proto se zaměřil na ně. Podařilo se mu získat všech sedm měst, ale nakonec skončil jen s jednou kompletní říší.

Výsledné skóre bylo: 4 říše pro Lucii, 3 říše pro Marka a 1 říše pro Richarda, který jako první získal všechna města s divy světa. Richard tak získal 6 bodů a vyhrál tuto hru.

ROZDÁVÁNÍ A POČET HRÁČŮ

Hra může být časově velmi náročná, a proto se doporučuje hrát tehdy, když máte opravdu dostatek času a nebojíte se věnovat dostatek času přemyšlení nad různými možnostmi. Hrát „na divy světa“ je možné v jakékoliv hře, v níž jsou karty z následujících impérií: Řecko, Egypt a Persie.

1. **Plná hra** se všemi městy (8 impérií po 6 městech a 6 neutrálních městech) a se všemi kartami událostí. Takové rozdávaní je vhodné hlavně pro strategy, nebo pro dlouhou hru více hráčů.
2. **Běžná hra** s pěti říšemi a neutrálními městy, nebo se šesti říšemi (bez neutrálních měst). Při této hře nejsou potřeba některé karty událostí s veliteli nepoužívaných říší. Například pokud se hraje bez Etrusků, jejich velitel bude nepotřebnou kartou, kterou je možné použít pouze při potopě. Je na dohodě hráčů před hrou, zda budou tyto karty používat.
3. **Rychlá hra** se čtyřmi říšemi s neutrálními městy, nebo s pěti říšemi.
4. **Velmi krátká hra** se třemi říšemi se dá vyhrát jedině v poměru 2 : 1 nebo 3 : 0. Pokud se hraje i na divy světa, musí se hrát s městy z Řecka, Egypta a Persie.

Hru lze zrychlit i vyloučením některých událostí, například karty velitelů, Mor či Potopa. Hru je také možné zpomalit vyhozením některých karet, jako například Protekce.

Hra je ideální pro tři a více hráčů. Tehdy mají své opodstatnění všechna události. Od verze 6 může být hra napínavá i pro dva hráče.

Další možnost je hrát na týmy, třeba 2 proti 2. Kompletní říše se sečtou. Hráči však mají samostatně všechny události a ostatní města jen ve svých rukou a nemohou si žádné karty vyměňovat navzájem. Mohou však vědět, jaké události má v rukou jejich spojenec. Také odměnu za shromáždění všech divů světa získává celý tým. Některé události, jako například Hněv bohů, je vhodnější použít proti nepřítelům, než na svého spojence. Jiné události, jako například Přátelská výměna, se vyplatí použít na spojence.

Teoreticky je možná i hra pro jednoho hráče, kde se hráč snaží získat všechny říše co nejméně tahy. Pro zpestření lze aktivovat jakoukoli pohromu při vytáhnutí událostí, jako Mor nebo Barbaři.

UDÁLOSTI

Barbaři: Událost, která pomůže hlavně slabšímu hráči - nebo tomu, kdo má Protekci.

Festival: Pomáhá hráčům s hlavními, v případě velkého festivalu i neutrálními městy.

Hněv bohů: Hráč, který kartu použije, získává obyčejné město od libovolného hráče, ne z hromádky.

Hospodářská krize: Užitečná karta proti těm hráčům, kteří nemají dostatek měst v dané kategorii.

Hry: Výborná karta pro vlastníka měst, která dominují ve zvolené disciplíně. Například kartáginská města vynikají v mořeplavbě. Hlavní města mají 1 bod v každé kategorii, kromě 3 bodů v té nejdůležitější.

Charisma: Účinnost této karty je tím větší, čím více karet Sjedenocení hráč má. Výborné pro ty, kteří sice mají Sjedenocení, ale nemohou jej použít, protože jim chybí města.

Mor: Použití této karty je potřeba dobře promyslet. Její efektivita se odvíjí od situace. Zajímavá je kombinace karet Mor a Protekce.

Nepokoje: Tato událost je nejsilnější při hře více než dvou hráčů. Hráč si může vybrat, zda ublíží především těm, kteří mají více zemí na východě nebo na západě. Při dobrém načasování může donutit jiného hráče odevzdat do hromádky i hlavní města nebo města s divy světa. Neutrální města jsou imunní proti této události.

Obchod: Ne každý obchod je výhodný pro každého. Vyměnit své slabé město za některé z klíčových měst soupeře, které se hodí mnohem více, je opravdu dobrý obchod.

Odkrývání památek: Nejvíce se tato událost hodí tehdy, když někdo zrovna ztratil důležitá města a použil velmi užitečné události.

Potopa: Všichni hráči přijdou o všechna města. Efektivní je použít tuto kartu proti silnějším soupeřům. Největší výhodu má ten, kdo má nejvíce karet velitel a vlastní hlavní města.

Prokletí: Mimořádně efektivní, pokud soupeř nemá žádné užitečné události.

Přátelská výměna: Užitečná událost při hře s více než dvěma hráči. Výborné, pokud první hráč potřebuje egyptská a druhý řecká města. Zároveň pomůže slabším hráčům dohnat náskok silnějšího hráče.

Protekce: Ochrání před nepříjemnými událostmi. Hráč si vybere, kdy ji použije a kdy ne. Protekcí je několik typů a je třeba se rozhodnout, zda je třeba tu nejvyšší použít i tam, kde by stačila základnější protekce.

Útok: Silnější verze události Hněv bohů, ale s podmínkou. Kdo přijde o poslední hlavní město, nemůže tuto kartu použít.

Ztráta vlivu: Záležitá karta, dobře použitelná s kartou Velký festival.

Špionáž: Výborný způsob, jak využít štěstí soupeře, kterému se podařilo nahromadit velký počet hlavních měst.

Ticho před bouří: Tato karta se hodí tehdy, pokud má někdo z hráčů množství událostí, které mohou obrátit vývoj hry v jeho prospěch.

Velitel: Hráči přicházejí o všechna města konkrétního impéria. Tuto kartu je výhodné použít tehdy, když

mají protihráči více měst ze stejné říše. Je to také způsob, jak připravit soupeře o hlavní město.

Vítězství: Vítězství je někdy i za cenu obětí. Pro hráče je to výhodná karta například tehdy, když má nedostatek kvalitních karet událostí. Je to také dobrý způsob, jak přeměnit neutrální město na události. Po jejím uplatnění je navíc možné použít další, třeba čerstvě vybranou událost.

Vliv na divy světa: Hlavně pro hráče, kteří hledají divy světa, je toto výborná karta. Hráč musí mít alespoň jeden div a hlavní město.

Vzpoura: Hodit na soupeře vzpuru oslabí jeho pozici a hlavně počet měst. Efektivní především tehdy, když mu zbývají jen velmi cenná města.

Vzdělanost: Nárůst či pokles vzdělanosti se vyplatí zejména tehdy, když máte málo užitečných událostí, případně pokud jich má protivník pět.

Sjednocení: Nejsilnější a nejcennější karta ve hře. Umožní sjednotit celou říši, pokud má hráč alespoň 4 města ze stejné říše. Mnohem účinnější je v pozdějších fázích hry.

TIPY PRO HRÁČE

1. Každý hráč může mít v rukou velké množství událostí. Ta, která je pro vás momentálně bezcenná, možná získá důležitý význam o několik kol později.
2. Pokud vlastníte událost, která by byla velmi prospěšná soupeřům, držte ji co nejdéle na ruce. Můžete se tak vyhnout tomu, aby byla použita proti vám. Dobrý příklad je velitel Julius Caesar, pokud máte většinu římských měst. Pokud se to změní, nebojte se ji využít.
3. Někdy se vyplatí použít velitele i tehdy, když má soupeř jen jedno město. Hlavně pokud je to hlavní město, tak se mu znemožní používat událost útok.
4. Karty jako mor nebo potopa umí často udělat více škody než užítku. Vyplatí se v pozdních fázích hry, jako i při hře více než dvou hráčů.
5. Každá říše má svou velkou výhodu v některé oblasti, zatímco v jiné nemá (s výjimkou hlavního města) ani bod.
6. Karty s městy se berou podle pořadí. Pokud se to dobře načasuje, tak jen první hráči získají města, zatímco poslední ne. Tento poznatek se dobře kombinuje například s událostmi typu hry.
7. Při tisku herních kartiček lze snadno rozeznat město od události na základě rozměrů. Jiná možnost je vytisknout města (nebo události) na barevný papír.
8. Získat 5 bodů za města s divy světa je úžasné. Pokud se vám nedaří získat jejich, soustřeďte se minimálně na to, aby se to nepodařilo někomu ze soupeřů. Pokud se pokoušíte získat co nejvíce divů světa, události jako útok nebo obchod mohou výrazně napomoci vašemu snažení. Velitelé, jako Leonidas nebo Ramesse, mohou způsobit výrazné problémy. Pochopitelně je dobrý nápad neříct soupeřem, že se pokoušíte získat všechny divy světa. Pokud někdo zabere všechna města z Řecka, Egypta nebo Persie, ostatní hráči už nemají možnost získat 5 bodů.
9. Pořádně si promyslete sílu každé kartičky s událostí, a jak ji co nejlépe použít. Třeba útok nebo obchod lze nejlépe využít na to, abyste získali hlavní města. A ty jsou mnohem užitečnější než obyčejná města. Jiná možnost je získávat města s divy světa. Někdy je silnou kombinací získat jedno ze soupeřových měst na to, aby se dalo v dalším kole použít sjednocení.
10. Některé karty jsou tak silné, že mohou změnit celkový poměr sil na hracím stole. Dobrým příkladem je například potopa. Proto je dobře zvážit, zda je skutečně třeba použít některého velitele. Velmi destruktivní karta jsou barbaři, a pokud se to podaří správně načasovat s potopou, můžete získat obrovskou výhodu nad soupeřem. Nebo vás on může připravit o všechno.
11. Za neutrální města nejsou žádné body na konci hry. Zároveň jen málo událostí má vliv na tato města a není špatný nápad se jich zbavit, ideálně výměnou za jiné město.
12. Protekce je jedna z nejdůležitějších karet. V závislosti na její síle může hráč plánovat agresivní události proti svým soupeřům, nebo být ochráněn před nepříjemnými událostmi od soupeřů. Nikdy neříkejte protihráčům, že máte událost Protekce!

HISTORICKÉ OKÉNKO

Ve starověku vypadala Evropa úplně jinak než dnes. Co to ale znamená starověk? V Evropě se se starověkém setkáváme nástupem první vyspělé kultury na dnešní Krétě. Mínojci, spolu se starořeckými Mykéňany položili základy současné Evropy. Tisíc let poté, co Mínojci definitivně ztratili svou moc, soupeřili o vojenskou, kulturní či obchodní převahu rozličné říše. Jaká byla Evropa kolem roku 400 p.n.l.?

Římané se stávali důležitou mocností, ale stále šlo více o osamocené město, než o obrovskou říši. Nesčetné války dovedly Řím do konfliktu s Galy, Etrusky, Latiny, Řeky, Épirčany a později i s Kartágem a Makedonií. V každém případě se Římané dlouho bránili a bránili se tak dobře, že si podrobili celou Itálii a později i obrovskou část tehdy známého světa.

Období od šestého do třetího století před naším letopočtem má hned několik názvů. Netřeba se divit. Šlo totiž o zlatý věk v Řecku, který je protkán různými tragédiemi. Řecko-perské války, Peloponéská válka, obsazení Řecka Makedonci nebo Alexandrova výprava do Persie, to vše proběhlo v relativně krátkém čase. A rozproudilo to události v celé Evropě i daleko mimo ni.

Kartágo bylo založeno kolem roku 800 p.n.l. a za 400 let se z malé kolonie stala námořní říše, která až do porážky od Římanů dominovala západnímu Středomoří. Především od roku 350 p.n.l., kdy se Kartágo stalo hlavním městem Fénicie. Je málo známé, že poté, co bylo Kartágo zničeno a znovu vybudováno, bylo díky své poloze nejdůležitějším městem po Římě v Západořímské říši.


























































Egyptané dokázali hodně. Postavili pyramidy a mnohé další velkolepé stavby a dodnes nás fascinují jejich představy o smrti či nejrůznějších bozích. Byli to Egyptané, kteří kdysi tvořili i největší vojenskou sílu ve Středomoří. Kolem roku 400 p.n.l. však byl Egypt už dávno dobyt Asyřany, později Peršany a nemohl chybět ani Alexander se svými Řeky či Římané.



















Perská říše patřila mezi největší státní útvary světa. V době konfliktů s Řeky ovládala i území v Evropě. Dostat se do konfliktu s takovým kolosem znamená obrovský problém. Peršané si dokázali podrobit a zotročit celé národy a efektivně spravovali obrovskou říši. Dokonce natolik, že neměli problém již v dávném starověku neuvěřitelně zbohatnout a zvládnout skutečně náročné projekty.































Keltové, v oblasti dnešní Francie známí také jako Galové, byli experty na obrábění kovů. Nikdy nevytvořili samostatný stát a často se více než o zahraniční politiku zajímali o druidské rituály a nejrůznější tradice. Kelty však nebylo radno podceňovat. Vyplenili Řím a nejrůznější etruská města, ale když šlo o dobytí Galie, tak se to Caesarovi podařilo více díky samotným Galům než římským legiím.









Židé měli od nepaměti své království. Zajímavým poznatkem byla jejich vysoká vojenská síla, jakož i nezasahování do cizích záležitostí. Židé byli poraženi Asyřany, Babyloňany, Peršany, Řeky či Římany, ale většinou jen proto, že proti desetinásobné přesile se dá bránit jen velmi těžko. Jakákoliv nadvláda musela čelit silnému povstání.














Etruskové vytvořili první významnou říši na západ od Řecka. Byli to oni, kdo přebral kulturu Řeků a zprostředkoval ji Římanům. Množství technických, architektonických nebo právních prvků pochází přímo od nich. Etruskové za sebou nezanechali v nezměněné podobě žádné záznamy, a tak se o nich vše dozvídáme jen zprostředkovaně od Římanů a od Řeků.



<p>ŘÍM <i>Římska říše</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Kápua <i>Římska říše</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Miláno <i>Římska říše</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>Brundisium <i>Římska říše</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Tarraco <i>Římska říše</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Ravenna <i>Římska říše</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>ATÉNY <i>Řecko</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Sparta <i>Řecko</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Syrakúsy <i>Řecko</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>Olympie <i>Řecko</i></p>    <p>3 1</p> 	<p>Efez <i>Řecko</i></p>    <p>3 1</p> 	<p>Rodos <i>Řecko</i></p>    <p>3 1</p> 
<p>KARTÁGO <i>Kartágo</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Utika <i>Kartágo</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Kartagena <i>Kartágo</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>Gadiz <i>Kartágo</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Karalis <i>Kartágo</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Leptis Magna <i>Kartágo</i></p>   <p>3 1</p> 

<p>MEMFIS <i>Egypt</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Alexandrie <i>Egypt</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Giza <i>Egypt</i></p>  <p>3 1</p>
<p>Sakkara <i>Egypt</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Heliopolis <i>Egypt</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Abydos <i>Egypt</i></p>  <p>3 1</p>
<p>PERSEPOLIS <i>Persie</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Babylon <i>Persie</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Halikarnass <i>Persie</i></p>  <p>3 1</p>
<p>Sardis <i>Persie</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Suzy <i>Persie</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Ninive <i>Persie</i></p>  <p>3 1</p>
<p>ALESIA <i>Kelti</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Hallstatt <i>Kelti</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Lutetia <i>Kelti</i></p>  <p>3 1</p>
<p>Avaricum <i>Kelti</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Narbo <i>Kelti</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Lyon <i>Kelti</i></p>  <p>3 1</p>

<p>JERUZALÉM <i>Židé</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Jericho <i>Židé</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Betlehem <i>Židé</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>Betania <i>Židé</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Hebron <i>Židé</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Joppa <i>Židé</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>VELZNA <i>Etruskové</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Clevsin <i>Etruskové</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Veii <i>Etruskové</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>Arrentium <i>Etruskové</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Vetluna <i>Etruskové</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Fuflona <i>Etruskové</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>Lisabon <i>Neutrální město</i></p>  <p>1</p>	<p>Knossos <i>Neutrální město</i></p>  <p>1</p>	<p>Janov <i>Neutrální město</i></p>  <p>1</p>
<p>Madrid <i>Neutrální město</i></p>  <p>1</p>	<p>Petra <i>Neutrální město</i></p>  <p>1</p>	<p>Ur <i>Neutrální město</i></p>  <p>1</p>

<p>Římský velitel</p> <p>Julius Caesar</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna římská města. </p>	<p>Řecký velitel</p> <p>Leonidas</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna řecká města. </p>	<p>Kartáginský velitel</p> <p>Hannibal</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna kartáginská města. </p>
<p>Egyptský velitel</p> <p>Ramesse</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna egyptská města. </p>	<p>Perský velitel</p> <p>Dárius</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna perská města. </p>	<p>Keltský velitel</p> <p>Vercingetorix</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna keltská města. </p>
<p>Židovský velitel</p> <p>Mojžíš</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna židovská města. </p>	<p>Etruský velitel</p> <p>Porsenna</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna etruská města. </p>	<p>Velký festival</p> <p>Každý hráč dostane 2 města z hromádky za každé hlavní město, které vlastní a 1 nové město za každé neutrální město.</p>
<p>Střední festival</p> <p>Každý hráč dostane 1 město z hromádky za každé hlavní město, které vlastní. Hráč získá také 1 další město, pokud má minimálně 1 neutrální město.</p>	<p>Malý festival</p> <p>Každý hráč dostane 1 město z hromádky za každé hlavní město, které vlastní.</p>	<p>Sjednocení</p> <p>Hráč získá všechna ostatní vyložené města ze stejného impéria od jiných hráčů.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít minimálně 4 města ze stejného impéria.</p>
<p>Sjednocení</p> <p>Hráč získá všechna ostatní vyložené města ze stejného impéria od jiných hráčů.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít minimálně 4 města ze stejného impéria.</p>	<p>Sjednocení</p> <p>Hráč získá všechna ostatní vyložené města ze stejného impéria od jiných hráčů.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít minimálně 4 města ze stejného impéria.</p>	<p>Sjednocení</p> <p>Hráč získá všechna ostatní vyložené města ze stejného impéria od jiných hráčů.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít minimálně 4 města ze stejného impéria.</p>

<p>Charisma</p> <p>Hráč získá 1 město za každou událost Sjednocení, kterou vlastní.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít minimálně 4 města.</p>	<p>Hněv bohů</p> <p>Římská města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) římské město vlastníkoví karty.</p>	<p>Hněv bohů</p> <p>Řecká města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) řecké město vlastníkoví karty.</p>
<p>Hněv bohů</p> <p>Kartáginské města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) kartáginské město vlastníkoví karty.</p>	<p>Hněv bohů</p> <p>Egyptské města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) egyptské město vlastníkoví karty.</p>	<p>Hněv bohů</p> <p>Perské města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) perské město vlastníkoví karty.</p>
<p>Hněv bohů</p> <p>Keltské města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) keltské město vlastníkoví karty.</p>	<p>Hněv bohů</p> <p>Židovské města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) židovské město vlastníkoví karty.</p>	<p>Hněv bohů</p> <p>Etruské města </p> <p>Napadený hráč musí odevzdat 1 (ne hlavní) etruské město vlastníkoví karty.</p>
<p>Hry</p> <p>Armáda </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v armádě získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>	<p>Hry</p> <p>Kultura </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v kultuře získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>	<p>Hry</p> <p>Námořnictvo </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v námořnictví získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>
<p>Hry</p> <p>Rolnictvo </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v rolnictvu získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>	<p>Hry</p> <p>Otroctví </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v otroctví získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>	<p>Hry</p> <p>Hutnictví </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v hutnictví získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>

<p style="text-align: center;">Hry</p> <p>Bankovnictví </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body ve Bankovnictví získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>	<p style="text-align: center;">Hry</p> <p>Stavitelství </p> <p>Hráč(i) s nejvíce body v stavitelství získává(jí) 2 nové města z hromádky.</p>	<p style="text-align: center;">Mor</p> <p>Každý hráč ztrácí 1 hlavní město a 2 běžné města dle vlastního výběru. Pokud nemá hlavní město, přichází o 4 obyčejné města.</p>
<p style="text-align: center;">Přátelská výměna</p> <p>Hráč si může vyměnit 1 město s jiným hráčem, který s tím bude souhlasit. Následně oba hráči získávají 1 město z hromádky.</p>	<p style="text-align: center;">Malé nepokoje</p> <p>Hráč určí, zda mu hráči odevzdají 1 západní (Řím, Kartágo, Keltové, Etruskové) nebo východní (Řecko, Egypt, Persie, Židé) město.</p>	<p style="text-align: center;">Malé nepokoje</p> <p>Hráč určí, zda mu hráči odevzdají 1 západní (Řím, Kartágo, Keltové, Etruskové) nebo východní (Řecko, Egypt, Persie, Židé) město.</p>
<p style="text-align: center;">Velké nepokoje</p> <p>Hráč určí, zda mu hráči odevzdají 2 západní (Řím, Kartágo, Keltové, Etruskové) nebo východní (Řecko, Egypt, Persie, Židé) město.</p>	<p style="text-align: center;">Ztráta vlivu</p> <p>Ten, kdo zahraje tuto kartu, získává po 1 neutrálním městě od svých protihráčů. Hráč může použít v tomto kole 1 další událost.</p>	<p style="text-align: center;">Malá protekce</p> <p>Hráč je jednorázově chráněn před účinky událostí Velitel, Hněv bohů, Útok a Barbaři.</p>
<p style="text-align: center;">Protekce</p> <p>Hráč je jednorázově chráněn před účinky událostí Velitel, Hněv bohů, Mor, Nepokoje, Útok, Obchod a Barbaři.</p>	<p style="text-align: center;">Protekce</p> <p>Hráč je jednorázově chráněn před účinky událostí Velitel, Hněv bohů, Mor, Nepokoje, Útok, Obchod a Barbaři.</p>	<p style="text-align: center;">Velká protekce</p> <p>Hráč je jednorázově chráněn před účinky jakékoliv události.</p>
<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získává 1 jakékoli město od vybraného soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní měst</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získává 1 jakékoli město od vybraného soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní měst</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získává 1 jakékoli město od vybraného soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní měst</p>

<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získává 1 jakékoli město od vybraného soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní měst</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získává 1 jakékoli město od vybraného soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní měst</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získává 1 jakékoli město od vybraného soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní měst</p>
<p style="text-align: center;">Vítězství</p> <p>Tvé města zvítězili v těžkém boji. Ztrácíš 1 město, ale získáváš 3 karty událostí. V tomto kole můžeš použít 2 události.</p>	<p style="text-align: center;">Vítězství</p> <p>Tvé města zvítězili v těžkém boji. Ztrácíš 1 město, ale získáváš 3 karty událostí. V tomto kole můžeš použít 2 události.</p>	<p style="text-align: center;">Vliv na divy světa</p> <p>Hráč získává všechna vyložená města s divy světa.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní město a div.</p>
<p style="text-align: center;">Vzpoura</p> <p>Napadení hráč musí odevzdat 1 ze svých měst majiteli kartičky a 1 další město do hromádky s městy.</p>	<p style="text-align: center;">Vzpoura</p> <p>Napadení hráč musí odevzdat 1 ze svých měst majiteli kartičky a 1 další město do hromádky s městy.</p>	<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si může vyměnit 1 své město za kterékoliv město soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní město.</p>
<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si může vyměnit 1 své město za kterékoliv město soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní město.</p>	<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si může vyměnit 1 své město za kterékoliv město soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní město.</p>	<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si může vyměnit 1 své město za kterékoliv město soupeře.</p> <p>Podmínka: Hráč musí mít hlavní město.</p>
<p style="text-align: center;">Hospodářská krize</p> <p>Hráči, kteří mají spolu méně než 2 města se zaměřením na hutnictví a armádu, musí odevzdat do hromádky 2 města a události.</p>	<p style="text-align: center;">Hospodářská krize</p> <p>Hráči, kteří mají spolu méně než 2 města se zaměřením na stavitelství a kulturu, musí odevzdat do hromádky 2 města a události.</p>	<p style="text-align: center;">Hospodářská krize</p> <p>Hráči, kteří mají spolu méně než 2 města se zaměřením na rolnictvo a námořnictvo, musí odevzdat do hromádky 2 města a události.</p>

<p>Hospodářská krize</p> <p>Hráči, kteří mají spolu méně než 2 města se zaměřením na otroctví a Bankovnictví, musí odevzdat do hromádky 2 města a události.</p>	<p>Vzdělanost</p> <p>Hráč si vymění maximálně 5 svých nepoužitých událostí za stejný počet nových událostí z hromádky - nebo - použije na soupeře a ten ztratí 5 jeho událostí.</p>	<p>Vzdělanost</p> <p>Hráč si vymění maximálně 5 svých nepoužitých událostí za stejný počet nových událostí z hromádky - nebo - použije na soupeře a ten ztratí 5 jeho událostí.</p>
<p>Vzdělanost</p> <p>Hráč si vymění maximálně 5 svých nepoužitých událostí za stejný počet nových událostí z hromádky - nebo - použije na soupeře a ten ztratí 5 jeho událostí.</p>	<p>Barbaři</p> <p>Každý hráč ztrácí 3 města dle svého výběru. Kdo má méně měst, přichází o všechna města a nemůže další kolo vybírat nové město.</p>	<p>Barbaři</p> <p>Každý hráč ztrácí 3 města dle svého výběru. Kdo má méně měst, přichází o všechna města a nemůže další kolo vybírat nové město.</p>
<p>Ticho před bouří</p> <p>Napadený hráč nemůže po dobu 2 kol použít žádnou událost.</p>	<p>Odkrývání památek</p> <p>Hráč získává 1 město z dolní (opačné) strany hromádky a také 1 kartičku s událostí, také z dolní strany.</p>	<p>Odkrývání památek</p> <p>Hráč získává 1 město z dolní (opačné) strany hromádky a také 1 kartičku s událostí, také z dolní strany.</p>
<p>Prokletí</p> <p>Napadený hráč si další kolo nemůže vybrat nové město z hromádky a také nemůže získat novou kartu událostí. Může použít jednu z událostí.</p>	<p>Prokletí</p> <p>Napadený hráč si další kolo nemůže vybrat nové město z hromádky a také nemůže získat novou kartu událostí. Může použít jednu z událostí.</p>	<p>Prokletí</p> <p>Napadený hráč si další kolo nemůže vybrat nové město z hromádky a také nemůže získat novou kartu událostí. Může použít jednu z událostí.</p>
<p>Špionáž</p> <p>Hráč získá tolik karet událostí, kolik má vybraný protivník hlavních měst. Pokud nemá žádné, získává 1 kartu s událostí.</p>	<p>Špionáž</p> <p>Hráč získá tolik karet událostí, kolik má vybraný protivník hlavních měst. Pokud nemá žádné, získává 1 kartu s událostí.</p>	<p>Potopa</p> <p>Všichni hráči ztrácejí všechna města s výjimkou hlavních měst. Následně dostanou dvojnásobek měst za každou nepoužitou událost Velitel.</p>