

MESTÁ

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Šieste (2018)	000111

O KNIHE

Mestá sú logická kartová hra, určená pre minimálne dvoch hráčov. Kto vyhrá a s akým rozdielom? Hráči musia rozmýšľať a správne načasovať jednotlivé udalosti v starovekom svete. Dobyte Rím, Atény, Kartágo, Memfis a ďalšie mestá zo starovekého Stredomoria.

Hra je úplne zadarmo. Stačí stiahnuť PDF súbor a vytlačiť na bežnej tlačiarni. Súčasťou sú hracie karty jednotlivých miest a udalostí, pravidlá a dobré tipy pre nových hráčov. Hru odporúčame hráčom od desiatich rokov. Samozrejme prajeme veľa zábavy a zapojenia mozgových buniek! Hra je zasadená približne do roku 400 p.n.l. a hráči sa pokúšajú zabráť sami pre seba Rím, Grécko, Kartágo, Egypt, Perziu a tiež mestá Keltov, Židov a Etruskov.

Existuje tiež anglická verzia: <http://greenie.elist.sk/knihy/cities>

PRAVIDLÁ

Cieľ hry

Hra Mestá je určená pre minimálne dvoch hráčov. Úlohou každého hráča je získať čo najviac kompletných impérií, poskladaných z jednotlivých miest. Za každú skompletizovanú ríšu je jeden bod a ten, kto ako prvý získa 7 miest s divmi sveta, získa ďalších 5 bodov.

Verzie hry

Prvá verzia predstavila hru a následne bola táto hra jemne upravovaná. Piata verzia urobila niekoľko veľkých zmien na zrýchlenie hry. Šiesta verzia pridáva nové udalosti, niektoré staršie udalosti upravuje a zjednodušuje ich popis.

Priebeh hry

Na začiatku hry sa položia na stôl dve kôpky. Kôpka s mestami a kôpka s udalosťami. V každom kole každý z hráčov vykoná tieto tri akcie:

1. Získa nové mesto z kôpky miest (ak nejaké ostali)
2. Získa novú kartu udalostí (ak nejaké ostali)
3. Použije ktorúkoľvek zo svojich udalostí (dobrovoľné)

Každý hráč ukazuje svoje mestá ostatným, aby boli dobre viditeľné. Môže ich samozrejme usporiadať podľa jednotlivých impérií, čím sa postará o dobrý prehľad tak pre seba, ako i ostatných. Neukazujú sa však udalosti, tie sú tajné. V každom kole možno použiť len jednu udalosť.

Len čo sa niekomu podarí skompletizovať všetky mestá konkrétneho impéria, napríklad šesticu gréckych miest, všetky sa presúvajú na novú hrbku, patriacu hráčovi. Do konca hry s nimi nikto nemôže manipulovať a hráč získava jeden bod. Za každú ríšu. Hrá sa dovtedy, kým nebudú všetky karty s mestami (okrem neutrálnych miest) v skompletizovaných kôpkach.

Divy sveta

Hráč, ktorému sa ako prvému podarí mať na stole a/alebo v nedotknuteľnej finálnej kôpke všetky mestá s divmi sveta, získava do konečného hodnotenia 5 bodov. V niektorých hrách sa to nepodarí žiadnemu hráčovi. Pre zisk 5 bodov musí mať hráč na stole alebo v svojej výslednej kôpke tieto mestá:

Gíza (Egypt), Babylon (Perzia), Efesus (Grécko), Olympia (Grécko), Halikarnass (Perzia), Rodos (Grécko) a Alexandria (Egypt). Všetky mestá s divmi sveta sú samozrejme označené.



MESTÁ

V hre je spolu 54 miest. Každé z miest má svoje vlastnosti, ako je príslušnosť k niektorej ríši, silu v niektorej hlavnej disciplíne, silu v niektorej vedľajšej disciplíne a štatút bežného alebo hlavného mesta. Vo väčšine prípadov sú hlavné mestá oveľa dôležitejšie ako ostatné mestá a kľúčom k úspechu je mať čo najviac hlavných miest. Na kartách sa používajú nasledovné značky:

 Armáda (predovšetkým)	 Kultúra (predovšetkým)	 Námorníctvo (predovšetkým)	 Roľníctvo (predovšetkým)	 Otrokárstvo (predovšetkým)
---	--	--	--	--

rímske mestá)	grécke mestá)	kartáginské mestá)	egyptské mestá)	perzské mestá)
				
Hutníctvo	Finančníctvo	Staviteľstvo	Všetko	Div
(predovšetkým keltské mestá)	(predovšetkým židovské mestá)	(predovšetkým etruské mestá)	(bod vo všetkom, hlavné mestá)	(tieto mestá obsahujú div sveta)

Príklad hry

Hru hrá Lucia, Marek a Richard. Všetci traja hráči začínajú hru rovnako, prvé kolá získavajú nové mestá. Následne Lucia získala udalosť, príchod veliteľa Hannibala. Použila túto kartu a zobrala od Mareka aj Richarda všetky kartáginské mestá. Samozrejme, na začiatku hry ich nebolo veľa. Lucii sa tiež podarilo získavať útočné udalosti a pomocou nich zbierala hlavné mestá od iných hráčov. Mala tak kontrolu nad väčšinou hlavných miest a znemožňovala tak ostatným, aby používali niektoré udalosti proti nej. Navyše mala šťastie na festivaly, ktoré ešte viac posilnili jej pozíciu.

Marek sa sústredil na konkrétne ríše. Postupne ovládol mestá keltov, pomocou udalosti Zjednotenie. Neskôr sa mu podarilo obsadiť aj Rím. Pomohlo mu to, že mal veliteľov na tieto

ríše, a tak ich nemohol nikto proti nemu použiť. V neskorších fázach sa mu podarilo získavať množstvo udalostí, a to vďaka udalostiam Vítazstvo a Špionáž. V jeho neprospech hralo to, že často získaval menej dôležité, neutrálne mestá.

Richard sa rozhodol získať čo najviac miest s divmi sveta. Vedel, že všetky divy sveta sú v gréckych, perzských a egyptských mestách a zameral sa na ne. Podarilo sa mu získať všetkých sedem miest, ale nakoniec skončil len s jednou kompletnou ríšou na konci.

Výsledné skóre bolo: 4 ríše pre Luciu, 3 ríše pre Mareka a 1 ríša pre Richarda, ktorý ako prvý získal všetky mestá s divmi sveta. Richard tak získal 6 bodov a vyhral túto hru.

ROZDÁVANIE A POČET HRÁČOV

Kompletná hra môže byť časovo veľmi náročná. Preto sa odporúča hrať vtedy, keď máte naozaj dostatok času a nebojíte sa dlhšie rozmýšľať nad všetkými možnosťami. Ako možno rozdať karty? Hrať na divy sveta je možné v akejkolvek hre, v ktorej sú karty z nasledovných impérií: Grécko, Egypt a Perzia.

- Plná hra** so všetkými mestami (8 impérií po 6 miest a 6 neutrálnych miest) a so všetkými kartami udalostí. Takéto rozdávanie je vhodné hlavne pre stratégov alebo pre dlhú hru viacerých hráčov.
- Bežná hra** s piatimi ríšami a neutrálnymi mestami, alebo so šiestimi ríšami. Pri tejto hre nie sú potrebné niektoré karty udalostí s veliteľmi nepoužívaných ríš. Napríklad, ak sa hrá bez Etruskov, ich veliteľ bude nepotrebnou kartou, použiteľnou iba pri potope. Je na dohode hráčov pred hrou, či budú používať tieto karty.
- Rýchla hra** so štyrmi ríšami s neutrálnymi mestami, alebo s piatimi ríšami.
- Veľmi krátka hra** s tromi ríšami, ktorá sa dá vyhrať jedine v pomere 2:1 alebo 3:0. Ak sa hrá aj na divy sveta, musí sa hrať s mestami z Grécka, Egypta a Perzie.

Hru možno zrýchliť aj vylúčením niektorých udalostí, napríklad karty veliteľov, mor či potopa. Hru je tiež možné spomaliť vyhodnotením niektorých kariet, ako napríklad Protekcia.

Hra je ideálna pre troch a viac hráčov. Vtedy majú svoje opodstatnenie všetky udalosti. Od verzie 6 môže byť hra napínavá aj pre dvoch hráčov.

Ďalšia možnosť je hrať na tímy. V tomto prípade, ak hrajú napríklad dvaja hráči proti dvom, sa spočíta všetkých 6 miest z každej ríše, keď ich spolu dosiahnu. Hráči však majú samostatne všetky udalosti a ostatné mestá len v svojich rukách a nemôžu si žiadne karty vymieňať navzájom. Môžu však vedieť, aké udalosti má v rukách ich spojenec. Taktiež odmenu za zhromaždenie všetkých divov sveta získava celý tím. Niektoré udalosti, ako napríklad Hnev bohov, je vhodnejšie použiť na nepriateľov, ako na svojho spojenca. Iné udalosti, ako napríklad Priateľská výmena, sa oplatí použiť na spojenca.

Teoreticky je možná aj hra pre jedného hráča, kde sa hráč snaží získať všetky ríše čo najmenej ťahmi. Na okorenenie je možné aktivovať akúkoľvek pohromu pri vytiahnutí tejto udalosti.

UDALOSTI

Barbari: Barbari dokážu narobiť oveľa viac škody tomu, kto má veľa miest, ako tomu, kto nemá žiadne. Udalosť, ktoré pomôže hlavne slabšiemu hráčovi – alebo tomu, kto má protekciu.

Festival: Pomáha hráčom s hlavnými, v prípade veľkého festivalu i

neutrálnymi mestami.

Hnev bohov: Hráč, ktorý kartu použije, získava obyčajné mesto od ľubovoľného hráča, nie z kôpky.

Hospodárska kríza: Užitočná karta proti tým hráčom, ktorí nemajú dostatok miest v danej kategórii.

Hry: Výborná karta pre vlastníka miest, ktoré dominujú v zvolenej disciplíne. Napríklad kartáginské mestá vynikajú v moreplavbe. Hlavné mestá majú 1 bod v každej kategórii, okrem 3 bodov v tej najdôležitejšej.

Charizma: Účinnosť tej karty je tým väčšia, čím viac kariet Zjednotenie hráč má. Výborné pre tých, ktorí síce majú Zjednotenie, ale nemôžu ho použiť, lebo im chýbajú mestá.

Mor: Použitie tejto karty treba dobre premyslieť. Jej efektívnosť závisí podľa situácie. Zaujímavá je kombinácia moru a protekcie.

Nepokoje: Táto udalosť je najsilnejšia pri hre viac ako dvoch hráčov. Hráč si môže vybrať, či ublíži predovšetkým tým, ktorí majú viac zemí na východe, alebo na západe. Pri dobrom načasovaní môže donútiť iného hráča odovzdať do kôpky aj hlavné mestá alebo mestá s divmi sveta. Neutrálne mestá sú nedotknuté.

Obchod: Nie každý obchod je výhodný pre každého. Každopádne, vymeniť svoje slabé mesto za niektoré z kľúčových miest súpera, ktoré sa hodí oveľa viac, je naozaj dobrý obchod.

Odkrývanie pamiatok: Najviac sa táto udalosť hodí vtedy, keď niekto práve stratil dôležité mestá a použil veľmi užitočné udalosti.

Potopa: Všetci hráči prídu o všetky mestá. Efektívne je použiť túto kartu proti silnejším súperom. Najväčšiu výhodu má ten, kto má najviac kariet veliteľ a drží hlavné mestá.

Prekliatie: Znížiť iniciatívu súpera? Prečo nie? Mimoriadne efektívne, ak nemá žiadne užitočné udalosti.

Priateľská výmena: Užitočná udalosť pri hre s viac ako dvomi hráčmi. Výborné, ak prvý hráč potrebuje egyptské a druhý grécke mesto. Zároveň pomôže slabším hráčom dohnať náskok silnejšieho hráča.

Protekcia: Ochráni pred nepríjemnými udalosťami. Hráč si vyberie, kedy ju použije a kedy nie. Protekciu je niekoľko typov a

treba sa rozhodnúť, či treba tú najvyššiu použiť aj tam, kde by stačila základnejšia protekcia.

Útok: Silnejšia verzia hnevu bohov, ale s podmienkou. Kto príde o posledné hlavné mesto, nemôže túto kartu použiť.

Strata vplyvu: Zákerná karta, dobre použiteľná s kartou Veľký festival.

Špionáž: Výborný spôsob, ako využiť šťastie súpera, ktorému sa podarilo nahromadiť veľký počet hlavných miest.

Ticho pred búrkou: Táto karta sa hodí vtedy, ak má niekto z hráčov množstvo udalostí, ktoré môžu obrátiť vývoj hry v jeho prospech.

Veliteľ: Hráči prichádzajú o všetky mestá konkrétneho impéria. Túto kartu je výhodné použiť vtedy, keď majú protihráči viac miest z rovnakej ríše. Je to tiež spôsob, ako pripraviť súpera o hlavné mesto.

Vítazstvo: Vítazstvo je niekedy aj za cenu obetí. Pre hráča je to výhodná karta napríklad vtedy, keď má nedostatok kvalitných kariet udalostí. Je to tiež dobrý spôsob, ako premeniť neutrálne mesto na udalosti. Po jej použití je navyše možné použiť ďalšiu udalosť, napríklad aj z čerstvo vybraných.

Vplyv na divy sveta: Hlavne pre hráčov, ktorí hľadajú divy sveta, je toto výborná karta. Musia však byť splnené podmienky.

Vzbura: Hodit' na súpera vzburu oslabí jeho pozíciu a hlavne počet miest. Efektívne predovšetkým vtedy, keď mu ostávajú len veľmi cenné mestá.

Vzdelanosť: Nárast či pokles vzdelanosti sa oplatí hlavne vtedy, keď máte málo užitočných udalostí, prípadne ak ich má protivník práve päť.

Zjednotenie: Najsilnejšia a najcennejšia karta v hre. Umožní zjednotiť celú ríšu, ak sú splnené podmienky. Oveľa účinnejšia je v neskorších fázach hry.

TIPY PRE HRÁČOV

1. Každý hráč môže mať v rukách veľké množstvo udalostí. Tá, ktorá je pre vás momentálne bezcenná, možno získa dôležitý význam o niekoľko kôl.
2. Ak vlastníte udalosť, ktorá by bola veľmi prospešná pre súperov, držte ju čo najdlhšie na ruke. Môžete sa tak vyhnúť tomu, aby bola použitá proti vám. Dobrý príklad je veliteľ Julius Caesar, ak máte väčšinu rímskych miest. Ak sa to zmení, nebojte sa ju využiť.
3. Niekedy sa oplatí použiť veliteľa aj vtedy, keď má súper len jedno mesto. Hlavne ak je to hlavné mesto, tak sa mu znemožní používať udalosť útok.
4. Karty ako mor alebo potopa dokážu často urobiť viac škody ako úžitku. Oplatí sa v neskorých fázach hry, ako i pri hre viac ako dvoch hráčov.
5. Každá ríša má svoju veľkú výhodu v niektorej oblasti, zatiaľ čo v inej nemá (s výnimkou hlavného mesta) ani bod.
6. Karty s mestami sa berú podľa poradia. Ak sa to dobre načasuje, tak len prví hráči získajú mestá, zatiaľ čo poslední nie. Tento poznatok sa dobre kombinuje napríklad s udalosťami typu hry. Ak hrajú dvaja hráči a obaja majú získať po 4 karty, alebo v kôpke s voľnými mestami je menej miest, vždy ich dostanete viac ako súper.
7. Pri tlačení herných kartičiek sa dá ľahko rozoznať mesto od udalosti na základe rozmerov. Iná možnosť je vytlačiť mestá (alebo udalosti) na farebný papier.
8. Získať 5 bodov za mestá s divmi sveta je úžasné. Ak sa

- vám nedará získať ich, sústreďte sa minimálne na to, aby sa to nepodarilo niekomu zo súperov. Pokiaľ sa pokúšate získať čo najviac divov sveta, udalosti ako útok alebo obchod môžu výrazne napomôcť vášmu snaženiu. Velitelia, ako Leonidas alebo Ramzes, môžu spôsobiť výrazné problémy. Pochopiteľne je dobrý nápad nepovedať súperom, že sa pokúšate získať všetky divy sveta. Ak niekto zaberie všetky mestá z Grécka, Egypta alebo Perzie, ostatní hráči už nemajú možnosť získať 5 bodov.
9. Poriadne si premyslite silu každej kartičky s udalosťou a ako ju čo najlepšie použiť. Napríklad útok či obchod sa dá najlepšie využiť na to, aby ste získali hlavné mestá. A tie sú omnoho užitočnejšie ako obyčajné mestá. Iná možnosť je získavať mestá s divmi sveta. Niekedy je silnou kombináciou získať jedno zo súperových miest na to, aby sa dalo v ďalšom kole použiť zjednotenie.

10. Niektoré karty sú tak silné, že môžu zmeniť celkový pomer síl na hracom stole. Dobrým príkladom je napríklad potopa. Preto je dobre uvažovať, či je skutočne potrebné použiť niektorého veliteľa. Veľmi deštruktívna karta sú barbari, a ak sa to podarí správne načasovať s potopou, môžete získať obrovskú výhodu nad súperom. Alebo vás on môže pripraviť o všetko.
11. Za neutrálne mestá nie sú žiadne body na konci hry. Zároveň len málo udalostí má vplyv na tieto mestá a nie je zlý nápad sa ich zbaviť, ideálne výmenou za iné mesto.
12. Protekcia je jedna z najdôležitejších kariet. V závislosti od jej sily môže hráč plánovať agresívne udalosti proti svojim súperom, alebo byť ochránený pred nepríjemnými udalosťami od súperov. Nikdy nehovorte protihráčom, že máte udalosť Protekcia!

HISTORICKÉ OKIENKO

V staroveku vyzerala Európa úplne inak, ako dnes. Čo to ale znamená starovek? V Európe sa so starovekom stretávame nástupom prvej vyspelej kultúry na dnešnej Kréte. Minojci, spolu so starogréckymi Mykénčanmi položili základy súčasnej Európy. Tisíc rokov po tom, čo Minojci definitívne stratili svoju moc, súperili o vojenskú, kultúrnu či obchodnú prevahu rozličné ríše. Aká bola Európa okolo roku 400 p.n.l.?

Rimania sa stávali dôležitou mocnosťou, ale stále išlo viac o osamotené mesto, než o obrovskú ríšu. Nespočetné vojny doviedli Rím do konfliktu s Galmi, Etruskami, Latinmi, Grékmi, Épirčanmi a neskôr aj s Kartágom a Macedóniou. V každom prípade sa Rimania dlho bránili a bránili sa tak dobre, že si podrobili celú Itáliu a neskôr aj obrovskú časť vtedy známeho sveta.

Obdobie od šiesteho do tretieho storočia pred našim letopočtom má hneď niekoľko názvov. Netreba sa čudovať. Išlo totiž o zlatý vek v Grécku, ktorý je popretkávaný rozličnými tragédiami. Grécko-perzské vojny, Peloponézska vojna, obsadenie Grécka Macedóncami, či Alexandrova výprava do Perzie, to všetko prebehlo v relatívne krátkom čase. A rozprúdilo to udalosti v celej Európe i ďaleko mimo nej.

Kartágo bolo založené okolo roku 800 p.n.l. a za 400 rokov sa z malej kolónie stala námorná ríša, ktorá až do porážky od Rimanov dominovala západnému Stredomoriu. Predovšetkým od roku 350 p.n.l., keď sa Kartágo stalo hlavným mestom Fenície. Je málo známe, že po tom, čo bolo Kartágo zničené a znovu vybudované, bolo vďaka svojej polohe najdôležitejším mestom po Ríme v Západorímskej ríši.

Egyptania dokázali veľa. Postavili pyramídy a mnohé ďalšie veľkolepé stavby a dodnes nás fascinujú ich predstavy o smrti či najrôznejších bohoch. Boli to Egyptania, ktorí kedysi

tvorili aj najväčšiu vojenskú silu v Stredomorí. Okolo roku 400 p.n.l. však bol Egypt už dávno dobytý Asýrčanmi, neskôr Peržanmi a nemohol chýbať ani Alexander so svojimi Grékmi či Rimania.














Perzská ríša patrila medzi najväčšie štátne útvary sveta. V čase konfliktov s Grékmi sa rozťahovala aj v Európe. Dostať sa do konfliktu s takým kolosom znamená obrovský problém. Peržania si dokázali podrobiť a zotročiť celé národy a efektívne spravovali obrovskú ríšu. Dokonca natoľko, že nemali problém už v dávnom staroveku neuveriteľne zbohatnúť a zvládnuť skutočne náročné projekty.































Kelti, v oblasti dnešného Francúzska známy tiež ako Galovia, boli expertmi na obrábanie kovov. Nikdy nevytvorili samostatný štát a často sa viac ako o zahraničnú politiku zaujímali o druidské rituály a najrôznejšie tradície. Keltov však nebolo dobré podceňovať. Vyplienili Rím a najrôznejšie etruské mestá, ale keď išlo o dobytie Galie, tak sa to Caesarovi podarilo skôr samotnými Galmi, ako rímskymi légiami.









Židia mali od nepamäti svoje kráľovstvo. Zaujímavým poznatkom bola ich vysoká vojenská sila, ako i nezasahovanie do cudzích vecí. Židov porazili Asýrčania, Babylončania, Peržania, Gréci či Rimania, ale väčšinou len preto, že proti desaťnásobnej presile sa dá brániť len veľmi ťažko. Akákoľvek nadvláda zažila silné povstania.















Etruskovia vytvorili prvú významnú ríšu na západ od Grécka. Boli to oni, kto prebral kultúru Grékov a sprostredkoval ju Rimanom. Množstvo technických, architektonických alebo právnych prvkov pochádza priamo od nich. Kuriózne, Etruskovia za sebou nezanechali v nezmenenej podobe žiadne záznamy, a tak sa o nich všetko dozvedáme len sprostredkované od Rimanov a od Grékov.



<p>RÍM <i>Rímska ríša</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Kápua <i>Rímska ríša</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Miláno <i>Rímska ríša</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>Brundisium <i>Rímska ríša</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Tarraco <i>Rímska ríša</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Ravenna <i>Rímska ríša</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>ATÉNY <i>Grécko</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Sparta <i>Grécko</i></p>   <p>3 1</p> 	<p>Syrakúzy <i>Grécko</i></p>   <p>3 1</p> 
<p>Olympia <i>Grécko</i></p>     <p>3 1</p>	<p>Efezus <i>Grécko</i></p>     <p>3 1</p>	<p>Rodos <i>Grécko</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>Alexandria <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>Perzia</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Babylon <i>Perzia</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Halikarnass <i>Perzia</i></p>  <p>3 1</p>
<p>Sardis <i>Perzia</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Suzy <i>Perzia</i></p>  <p>3 1</p>	<p>Ninive <i>Perzia</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>JERUZALEM</p> <p><i>Židia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Jericho</p> <p><i>Židia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Betlehem</p> <p><i>Židia</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>Betania</p> <p><i>Židia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Hebron</p> <p><i>Židia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Joppa</p> <p><i>Židia</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>VELZNA</p> <p><i>Etruskovia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Clevsin</p> <p><i>Etruskovia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Veii</p> <p><i>Etruskovia</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>Arrentium</p> <p><i>Etruskovia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Vetluna</p> <p><i>Etruskovia</i></p>  <p>3 1</p> 	<p>Fuflona</p> <p><i>Etruskovia</i></p>  <p>3 1</p> 
<p>Lisabon</p> <p><i>Neutrálne mesto</i></p>  <p>1</p>	<p>Knossos</p> <p><i>Neutrálne mesto</i></p>  <p>1</p>	<p>Janov</p> <p><i>Neutrálne mesto</i></p>  <p>1</p>
<p>Madrid</p> <p><i>Neutrálne mesto</i></p>  <p>1</p>	<p>Petra</p> <p><i>Neutrálne mesto</i></p>  <p>1</p>	<p>Ur</p> <p><i>Neutrálne mesto</i></p>  <p>1</p>

<p>Rímsky veliteľ</p> <p>Julius Caesar</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky rímske mestá.</p> 	<p>Grécky veliteľ</p> <p>Leonidas</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky grécke mestá.</p> 	<p>Kartáginský veliteľ</p> <p>Hannibal</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky kartáginské mestá.</p> 
<p>Egyptský veliteľ</p> <p>Ramzes</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky egyptské mestá.</p> 	<p>Perzský veliteľ</p> <p>Dárius</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky perzské mestá.</p> 	<p>Keltský veliteľ</p> <p>Vercingetorix</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky keltské mestá.</p> 
<p>Židovský veliteľ</p> <p>Mojžiš</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky židovské mestá.</p> 	<p>Etruský veliteľ</p> <p>Porsenna</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky etruské mestá.</p> 	<p>Veľký festival</p> <p>Každý hráč dostane 2 mestá z kôpky za každé hlavné mesto, ktoré vlastní a 1 nové mesto za každé neutrálne mesto.</p>
<p>Stredný festival</p> <p>Každý hráč dostane 1 mesto z kôpky za každé hlavné mesto, ktoré vlastní. Hráč získa tiež 1 ďalšie mesto, ak má minimálne 1 neutrálne mesto.</p>	<p>Malý festival</p> <p>Každý hráč dostane 1 mesto z kôpky za každé hlavné mesto, ktoré vlastní.</p>	<p>Zjednotenie</p> <p>Hráč získa všetky ostatné vyložené mestá z rovnakého impéria od iných hráčov.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať minimálne 4 mestá z rovnakého impéria.</p>
<p>Zjednotenie</p> <p>Hráč získa všetky ostatné vyložené mestá z rovnakého impéria od iných hráčov.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať minimálne 4 mestá z rovnakého impéria.</p>	<p>Zjednotenie</p> <p>Hráč získa všetky ostatné vyložené mestá z rovnakého impéria od iných hráčov.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať minimálne 4 mestá z rovnakého impéria.</p>	<p>Zjednotenie</p> <p>Hráč získa všetky ostatné vyložené mestá z rovnakého impéria od iných hráčov.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať minimálne 4 mestá z rovnakého impéria.</p>

<p>Charizma</p> <p>Hráč získa 1 mesto za každú udalosť Zjednotenie, ktorú vlastní.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať minimálne 4 mestá.</p>	<p>Hnev bohov</p> <p>Rímske mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) rímske mesto vlastníčkovi karty.</p>	<p>Hnev bohov</p> <p>Grécke mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) grécke mesto vlastníčkovi karty.</p>
<p>Hnev bohov</p> <p>Kartáginské mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) kartáginské mesto vlastníčkovi karty.</p>	<p>Hnev bohov</p> <p>Egyptské mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) egyptské mesto vlastníčkovi karty.</p>	<p>Hnev bohov</p> <p>Perzské mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) perzské mesto vlastníčkovi karty.</p>
<p>Hnev bohov</p> <p>Keltské mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) keltské mesto vlastníčkovi karty.</p>	<p>Hnev bohov</p> <p>Židovské mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) židovské mesto vlastníčkovi karty.</p>	<p>Hnev bohov</p> <p>Etruské mestá </p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 (nie hlavné) etruské mesto vlastníčkovi karty.</p>
<p>Hry</p> <p>Armáda </p> <p>Hráč(i) s najviac bodmi v armáde získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>	<p>Hry</p> <p>Kultúra </p> <p>Hráč(i) s najviac bodmi v kultúre získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>	<p>Hry</p> <p>Námorníctvo </p> <p>Hráč(i) s najviac bodmi v námorníctve získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>
<p>Hry</p> <p>Roľníctvo </p> <p>Hráč(i) s najviac bodmi v roľníctve získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>	<p>Hry</p> <p>Otroctvo </p> <p>Hráč(i) s najviac bodmi v otroctve získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>	<p>Hry</p> <p>Hutníctvo </p> <p>Hráč(i) s najviac bodmi v hutníctve získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>

<p style="text-align: center;">Hry</p> <p style="text-align: center;"><i>Finančníctvo</i></p>  <p>Hráč(i) s najviac bodmi vo finančníctve získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>	<p style="text-align: center;">Hry</p> <p style="text-align: center;"><i>Staviteľstvo</i></p>  <p>Hráč(i) s najviac bodmi v staviteľstve získava(jú) 2 nové mestá z kôpky.</p>	<p style="text-align: center;">Mor</p> <p>Každý hráč stráca 1 hlavné mesto a 2 bežné mestá podľa vlastného výberu. Ak nemá hlavné mesto, prichádza o 4 obyčajné mestá.</p>
<p style="text-align: center;">Priateľská výmena</p> <p>Hráč si môže vymeniť 1 mesto s iným hráčom, ktorý s tým bude súhlasiť. Následne obidvaja hráči získavajú 1 mesto z kôpky.</p>	<p style="text-align: center;">Malé nepokoje</p> <p>Hráč určí, či mu hráči odovzdajú 1 západné (Rím, Kartágo, Kelti, Etruskovia) alebo východné (Grécko, Egypt, Perzia, Židia) mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Malé nepokoje</p> <p>Hráč určí, či mu hráči odovzdajú 1 západné (Rím, Kartágo, Kelti, Etruskovia) alebo východné (Grécko, Egypt, Perzia, Židia) mesto.</p>
<p style="text-align: center;">Veľké nepokoje</p> <p>Hráč určí, či mu hráči odovzdajú 2 západné (Rím, Kartágo, Kelti, Etruskovia) alebo východné (Grécko, Egypt, Perzia, Židia) mestá.</p>	<p style="text-align: center;">Strata vplyvu</p> <p>Ten, kto zahrá túto kartu, získava po jednom neutrálnom meste od svojich protihráčov. Hráč môže použiť v tomto kole 1 ďalšiu udalosť.</p>	<p style="text-align: center;">Malá protekcia</p> <p>Hráč je jednorazovo chránený pred účinkami udalostí Veliteľ', Hnev bohov, Útok a Barbari.</p>
<p style="text-align: center;">Protekcia</p> <p>Hráč je jednorazovo chránený pred účinkami udalostí Veliteľ', Hnev bohov, Mor, Nepokoje, Útok, Obchod a Barbari.</p>	<p style="text-align: center;">Protekcia</p> <p>Hráč je jednorazovo chránený pred účinkami udalostí Veliteľ', Hnev bohov, Mor, Nepokoje, Útok, Obchod a Barbari.</p>	<p style="text-align: center;">Veľká Protekcia</p> <p>Hráč je jednorazovo chránený pred účinkami akekoľvek udalosti.</p>
<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získava 1 akékoľvek mesto od vybraného súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získava 1 akékoľvek mesto od vybraného súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získava 1 akékoľvek mesto od vybraného súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>

<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získava 1 akékoľvek mesto od vybraného súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získava 1 akékoľvek mesto od vybraného súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Útok</p> <p>Hráč získava 1 akékoľvek mesto od vybraného súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>
<p style="text-align: center;">Víťazstvo</p> <p>Tvoje mestá zvíťazili v ťažkom boji. Strácaš 1 mesto, ale získavaš 3 karty udalostí. V tomto kole môžeš použiť 2 udalosti.</p>	<p style="text-align: center;">Víťazstvo</p> <p>Tvoje mestá zvíťazili v ťažkom boji. Strácaš 1 mesto, ale získavaš 3 karty udalostí. V tomto kole môžeš použiť 2 udalosti.</p>	<p style="text-align: center;">Vplyv na divy sveta</p> <p>Hráč získava všetky vyložené mestá s divmi sveta.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto a div.</p>
<p style="text-align: center;">Vzbura</p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 zo svojich miest majiteľovi kartičky a 1 ďalšie mesto do kôpky s mestami.</p>	<p style="text-align: center;">Vzbura</p> <p>Napadnutý hráč musí odovzdať 1 zo svojich miest majiteľovi kartičky a 1 ďalšie mesto do kôpky s mestami.</p>	<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si môže vymeniť 1 svoje mesto za ktorékoľvek mesto súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>
<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si môže vymeniť 1 svoje mesto za ktorékoľvek mesto súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si môže vymeniť 1 svoje mesto za ktorékoľvek mesto súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>	<p style="text-align: center;">Obchod</p> <p>Hráč si môže vymeniť 1 svoje mesto za ktorékoľvek mesto súpera.</p> <p>Podmienka: Hráč musí mať hlavné mesto.</p>
<p style="text-align: center;">Hospodárska kríza</p> <p>Hráči, ktorí majú spolu menej ako 2 mestá so zameraním na hutníctvo a armádu, musia odovzdať do kôpky 2 mestá a udalosti.</p>	<p style="text-align: center;">Hospodárska kríza</p> <p>Hráči, ktorí majú spolu menej ako 2 mestá so zameraním na staviteľstvo a kultúru, musia odovzdať do kôpky 2 mestá a udalosti.</p>	<p style="text-align: center;">Hospodárska kríza</p> <p>Hráči, ktorí majú spolu menej ako 2 mestá so zameraním na rolníctvo a námorníctvo, musia odovzdať do kôpky 2 mestá a udalosti.</p>

<p>Hospodárska kríza</p> <p>Hráči, ktorí majú spolu menej ako 2 mestá so zameraním na otroctvo a finančníctvo, musia odovzdať do kôpky 2 mestá a udalosti.</p>	<p>Vzdelanosť</p> <p>Hráč si vymení maximálne 5 svojich nepoužitých udalostí za rovnaký počet nových udalostí z kôpky - alebo - použije na súpera a ten stratí 5 jeho udalostí.</p>	<p>Vzdelanosť</p> <p>Hráč si vymení maximálne 5 svojich nepoužitých udalostí za rovnaký počet nových udalostí z kôpky - alebo - použije na súpera a ten stratí 5 jeho udalostí.</p>
<p>Vzdelanosť</p> <p>Hráč si vymení maximálne 5 svojich nepoužitých udalostí za rovnaký počet nových udalostí z kôpky - alebo - použije na súpera a ten stratí 5 jeho udalostí.</p>	<p>Barbari</p> <p>Každý hráč stráca 3 mestá podľa svojho výberu. Kto má menej miest, prichádza o všetky mestá a nemôže ďalšie kolo vybrať nové mesto.</p>	<p>Barbari</p> <p>Každý hráč stráca 3 mestá podľa svojho výberu. Kto má menej miest, prichádza o všetky mestá a nemôže ďalšie kolo vybrať nové mesto.</p>
<p>Ticho pred búrkou</p> <p>Napadnutý hráč nemôže po dobu 2 kôl použiť žiadnu udalosť.</p>	<p>Odkrývanie pamiatok</p> <p>Hráč získava 1 mesto z dolnej (opačnej) strany kôpky a tiež 1 kartičku s udalosťou, taktiež z dolnej strany.</p>	<p>Odkrývanie pamiatok</p> <p>Hráč získava 1 mesto z dolnej (opačnej) strany kôpky a tiež 1 kartičku s udalosťou, taktiež z dolnej strany.</p>
<p>Prekliatie</p> <p>Napadnutý hráč si ďalšie kolo nemôže vybrať nové mesto z kôpky a tiež nemôže získať novú kartu udalostí. Môže použiť jednu z udalostí.</p>	<p>Prekliatie</p> <p>Napadnutý hráč si ďalšie kolo nemôže vybrať nové mesto z kôpky a tiež nemôže získať novú kartu udalostí. Môže použiť jednu z udalostí.</p>	<p>Prekliatie</p> <p>Napadnutý hráč si ďalšie kolo nemôže vybrať nové mesto z kôpky a tiež nemôže získať novú kartu udalostí. Môže použiť jednu z udalostí.</p>
<p>Špionáž</p> <p>Hráč získa toľko kariet udalostí, koľko má vybraný protivník hlavných miest. Ak nemá žiadne, získava 1 kartu s udalosťou.</p>	<p>Špionáž</p> <p>Hráč získa toľko kariet udalostí, koľko má vybraný protivník hlavných miest. Ak nemá žiadne, získava 1 kartu s udalosťou.</p>	<p>Potopa</p> <p>Všetci hráči strácajú všetky mestá s výnimkou hlavných miest. Následne dostanú dvojnásobok miest za každú nepoužitú udalosť Veliteľ.</p>