

✦ ЦИВИЛИЗАЦИИ В ГАРМОНИИ ✦

TERRA CONCORDIA

Полное руководство на русском языке

(включает компендиум всех карт игры)

Версия 1.3.0 · Обновлено 10.08.2026
© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

1. Обзор игры

Terra Concordia — это инди-игра в стиле стратегического еврогейма для 1–4 игроков (40–120 минут, в зависимости от режима игры). Игроки выбирают цивилизацию, и у каждой цивилизации есть эксклюзивное преимущество. В каждой партии открывается случайная карта, где каждый тип местности — это гекс, который открывается по мере разведки; карты из разных колод (различных категорий: технологии, постройки, разведка, торговля, проекты, влияние, особые рабочие, наследия, события, публичные цели и секретные цели) открываются или берутся каждый раунд. Игроки соревнуются за контроль над местностями по мере их разведки, строят, собирают ресурсы, размещая рабочих, изучают технологии, влияют на локацию (чтобы украсть ПО и получить контроль над гексом) и восстанавливают природу, чтобы поддерживать высокую устойчивость (совместными усилиями).

Чтобы победить, игроки должны зарабатывать победные очки посредством игровых действий и розыгрыша карт. Побеждает тот, кто наберёт больше всех победных очков к концу игры, но чтобы был победитель, глобальная устойчивость никогда не должна опускаться до 0 — иначе все игроки проигрывают вместе. Если устойчивость какой-либо цивилизации достигнет 0, этот игрок проигрывает партию.

Победные очки (ПО) зарабатываются розыгрышем карт построек, технологий, чудес, разведки, влияния и других, выполнением условий карт публичных и секретных целей, разведкой гексов, за ресурсы, накопленные к концу игры, поддержанием высокой устойчивости, а также за счёт бонусов и эффектов разыгранных карт.

2. Режимы игры и варианты партии

Режим одиночной игры (1 живой игрок против числа до 3 соперников Automa - ИИ)

Также можно играть вчетвером на одном ПК или ноутбуке, либо одному игроку управлять 2–4 цивилизациями, либо даже вдвоём на одном компьютере против 2 соперников Automa.

Мультиплеер (2–4 живых игрока по сети Steam P2P или LAN)

Также можно играть 2 живым игрокам + 1 или 2 игрока Automa, либо 3 живым игрокам + 1 игрок Automa через интернет или локально.

В режимах одиночной игры и мультиплеера партии можно играть с вариантами.

Выберите вариант в настройках партии (в одиночном или многопользовательском режиме):

- Быстрый (6 раундов) — для коротких партий. Можно построить только 3 чуда, 2 публичные цели вместо 3, 1 секретная цель на игрока. Ориентировочное время 40–60 минут. Рекомендуется для игры против Automa на лёгком уровне сложности или для партий всего с 2 игроками.
- Стандартный (9 раундов) — рекомендуемый режим для мультиплеера и одиночных партий с более чем 1 соперником. Можно построить до 5 чудес, 3 публичные цели, 1 секретная цель на игрока. Ориентировочное время 50–80 минут. Также рекомендуется для игры против 1 или 2 игроков Automa на среднем уровне сложности.
- Эпический (12 раундов) — можно построить до 8 чудес, 4 публичные цели, 2 секретные цели на игрока. В раундах 2, 4, 6 и 8 открываются 2 карты событий (позитивных или негативных), которые могут помочь или помешать игрокам. Рекомендуется, чтобы заработать больше ПО к концу игры, однако он более сложный. Также рекомендуется для игры против Automa на тяжёлом уровне сложности, против 3 соперников Automa или для партии с 4 игроками. 70–120 минут.
- Для новичков (8 раундов) — без карт негативных событий. Можно построить до 4 чудес, 2 публичные цели, 2 секретные цели на игрока. Ориентировочное время 45–70 минут. Рекомендуется для 2 игроков и для игры против Automa (ИИ).
- Дипломатия (8 раундов, 2–4 живых игрока) — рекомендуется для игры с 4 живыми игроками. Можно заключать союзы между игроками, чтобы получать золото в раундах. Можно построить до 4 чудес, 3 публичные цели, 1 секретная цель на игрока. Ориентировочное время 50–80 минут. Нельзя играть против Automa (ИИ). Система двусторонних союзов: один игрок предлагает, другой принимает или отклоняет. У каждого игрока может быть только 1 активный союз одновременно. При заключении союза оба игрока немедленно получают +3 золота. Союзы длятся 2 раунда, затем истекают и могут быть заключены снова или нет. Кнопка "🤝 Дипломатия" доступна в игре для заключения союзов.

Соло-режим (без соперников, играйте в 10 сценариях — у каждого сценария несколько различных целей)

Только один живой игрок в сценарии на случайной карте с несколькими целями, которые нужно выполнить. Вы выбираете сценарий. У каждого сценария СОСТАВНЫЕ ЦЕЛИ — нужно выполнить ВСЕ, чтобы выиграть партию; если хоть одна цель не выполнена, игрок терпит поражение. Вот эти 10 сценариев:

- Первая империя (★, 6 раундов, игра за цивилизацию Solaris) — Цели: иметь 4 постройки (включая чудеса) + 6 изученных технологий + разыграть не менее 7 карт, не являющихся постройкой, чудом или исследованием. Сценарий считается очень лёгким.
- Вторая империя (★★, 6 раундов, игра за цивилизацию Mariteia) — Цели: иметь 5 построек (включая чудеса) + 9 изученных технологий + 8 рабочих + выполнить не менее 3 действий влияния. Сценарий считается лёгким.
- Хранитель леса (★★, 6 раундов, игра за цивилизацию Verdantis) — Цели: построить Ботанический сад + контролировать 3 лесных гекса/местности + построить 1 чудо + изучить 8 технологий + закончить игру с устойчивостью цивилизации 7 или выше. Сценарий считается лёгким.
- Легендарный торговец (★★★, 9 раундов, игра за цивилизацию Aurífera) — Цели: построить Рынок + изучить 14 технологий + выполнить действие Торговля 6 раз, обменивая любой ресурс на 🏠 Золото + построить 3 чуда. Сценарий считается средним.
- Покоритель очков (★★★, 9 раундов, игра за цивилизацию Solaris) — Цели: закончить игру минимум с 230 победными очками + 7 построек + 12 исследований + разыграть не менее 12 карт, не являющихся постройкой, чудом или исследованием. Сценарий считается средним.
- Одинокый адмирал (★★★, 9 раундов, игра за цивилизацию Mariteia) — построить Порт или Верфь + изучить 15 технологий + контролировать 4 гекса/местности океана или острова + построить 2 чуда. Сценарий считается средним.
- Глобальный исследователь (★★★★, 9 раундов, игра за цивилизацию Mariteia) — разведать все гексы карты + изучить 11 технологий + 8 построек (включая чудеса) + разыграть не менее 7 карт разведки. Сценарий считается сложным.
- Архитектор-провидец (★★★★, 12 раундов, игра за цивилизацию Solaris) — иметь 9 построек (включая чудеса), из которых Мастерская обязательна + изучить 20 технологий + построить 2 чуда. Сценарий считается сложным.
- Мудрый исследователь (★★★★, 12 раундов, игра за цивилизацию Aurífera) — изучить 21 технологию, из которых не менее 3 уровня 4, и иметь 6 построек (включая чудеса) + 3 чуда + разыграть не менее 15 карт, не являющихся постройкой, чудом или исследованием. Сценарий считается сложным.
- Последнее убежище (★★★★★, 12 раундов, игра за цивилизацию Verdantis) — иметь 9 построек (включая чудеса), из которых Храм обязателен + изучить 22 технологии + построить 3 чуда + удерживать Глобальную устойчивость и устойчивость Цивилизации ≥ 9 к концу партии + заработать не менее 320 победных очков. Сценарий считается очень сложным.

3. Цивилизации (начальные ресурсы и их уникальные способности)

Выбор цивилизации

Каждый игрок выбирает цивилизацию в настройках партии (у каждой цивилизации свой цвет).

При игре против Automa (ИИ) живой игрок также выбирает цивилизацию для Automa.

* Solaris

ЦВЕТ: КРАСНЫЙ

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ: 1 Древесина, 3 Камень, 4 Золото, 1 Железо, 1 Вода, 1 Еда, 2 Престиж, 3 Влияние

СТИЛЬ: Начинает с большим запасом камня, золота, влияния и престижа.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Архитекторы — постройки и чудеса стоят на 2 случайных ресурса меньше.

⚓ Mariteia

ЦВЕТ: СИНИЙ

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ: 3 Древесина, 1 Камень, 3 Золото, 3 Вода, 1 Еда, 1 Артефакт, 1 Престиж, 2 Влияние

СТИЛЬ: Начинает с большим запасом древесины и воды и 1 артефактом.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Владыки морей — разведывают океан и остров, не тратя рабочего (или навигатора в этом случае); разведка гекса океана или острова открывает +1 дополнительный гекс.

🌿 Verdantis

ЦВЕТ: ЗЕЛЁНЫЙ

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ: 3 Древесина, 1 Камень, 2 Золото, 2 Вода, 4 Еда, 1 Престиж, 2 Влияние

СТИЛЬ: Начинает с большим запасом еды и древесины.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Хранители леса — действие восстановления даёт дополнительно +1 устойчивость цивилизации и +1 ПО (то есть действие восстановления даёт +1 глобальную устойчивость, +2 устойчивости цивилизации и +2 немедленных ПО).

🏛 Aurífera

ЦВЕТ: ЖЁЛТЫЙ

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ: 1 Древесина, 1 Камень, 6 Золото, 1 Железо, 1 Вода, 1 Еда, 1 Энергия, 1 Престиж, 2 Влияние

СТИЛЬ: Начинает с большим запасом золота и разнообразием ресурсов.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Торговцы — +1 золото за каждое действие торговли и +1 действие Торговли за раунд (2 действия вместо 1). Курс обмена — 1 единица любого незолотого ресурса за 2 золота (вместо 3 у других цивилизаций).

4. Типы гексов/местностей на карте (производство, сбор, разрешённые постройки)

Лес

Производство/Сбор: Древесина ×2. Разрешённые постройки: Лесопилка, Ботанический сад, Лаборатория, Обсерватория, Дозорная башня, Вещательная башня, Электростанция.

Горы

Производство/Сбор: Камень ×2, Железо ×1. Разрешённые постройки: Лаборатория, Обсерватория, Дозорная башня, Вещательная башня, Электростанция, Шахта, а также Чудеса Великий акведук, Хрустальная башня и Висячие сады.

Озеро

Производство/Сбор: Вода ×3. Разрешённые постройки: Водохранилище и Чудо Великий акведук.

Поле

Производство/Сбор: Еда ×2. Разрешённые постройки: Амбар, Ферма, Вещательная башня.

Руины

Производство/Сбор: Артефакт ×1, Золото ×1, Влияние ×1. Разрешённые постройки: Храм, Колизей, все Чудеса света (кроме Маяк на краю света)..

Вулканический

Производство/Сбор: Энергия ×2, Камень ×1. Разрешённые постройки: Шахта, Электростанция, Вещательная башня и Чудо Хрустальная башня.

Океан

Производство/Сбор: Золото ×2. Для множественного производства требуется построить Верфь. Разрешённые постройки: Порт, Верфь и Чудо Маяк на краю света.

Остров

Производство/Сбор: Древесина ×1, Еда ×1, Золото ×1, Влияние ×1. Разрешённые постройки: Храм, Крепость, Обсерватория, Лаборатория, Сторожевая башня, Амбар, а также Чудеса света: Висячие сады, Храм Гармонии и Маяк на краю света.

Стартовый

Производство/Сбор: Стартовый гекс игрока — Древесина ×1, Еда ×1. Разрешённые постройки: Академия, Библиотека, Колизей, Крепость, Ботанический сад, Лаборатория, Рынок, Мастерская, Храм, Дозорная башня, Вещательная башня, а также все Чудеса (кроме Маяка на краю света).

5. Типы ресурсов (для чего нужны, как собираются и используются)

Древесина

Требуется для некоторых построек и исследований и для поддержания устойчивости (через действие восстановления, вместе с ресурсом воды). Собирается на местности Лес, Остров или Стартовой. Дефицит влияет на устойчивость цивилизации, если древесина = 0.

Камень

Требуется как стоимость некоторых построек, чудес и исследований. Собирается на местности Горы или Вулканической.

Золото

Игровая валюта — используется в торговле, как стоимость розыгрыша карт, для исследований, вербовки рабочих или строительства. Собирается на местности Руины, на Острове и в Океане. Игрок, спасовавший первым в раунде, получает +1 золото. Золото может стать отрицательным (например, «долгом» при уплате налогов); это НЕ влияет на устойчивость цивилизации, но не позволяет игроку оплачивать расходы до тех пор, пока баланс не станет положительным.

Железо

Необходимо как стоимость некоторых технологий, построек и чудес. Собирается на местности Горы.

Вода

Ключевой ресурс для поддержания устойчивости (через действие восстановления, вместе с ресурсом древесины). Необходима для некоторых водных построек и исследований. Собирается на местности Озеро. Дефицит влияет на устойчивость цивилизации, если вода = 0.

Энергия

Требуется как стоимость некоторых построек, чудес и исследований. Собирается на Вулканической местности.

Еда

Требуется для действия навигации и как стоимость некоторых карт, построек, исследований. Еда достаётся через коллективные бонусы (при высокой устойчивости). Собирается на местности Поле. Дефицит влияет на устойчивость цивилизации, если еда = 0.

Артефакт

Самые редкие. Собираются на местности Руины. Нужны для изучения некоторых эксклюзивных технологий, строительства некоторых чудес и для розыгрыша некоторых карт (как стоимость).

Престиж

Используется как один из критериев тай-брейка в конце игры. Производится постройками (каждая постройка на карте даёт +1 престиж в фазе производства). Также достаётся как бонус устойчивости цивилизации при значении ≥ 7 . Используется как стоимость некоторых чудес, технологий и других карт.

Влияние

Используется как стоимость действия Дипломатии (союзы) и действия влияния. Требуется для выполнения некоторых целей конца игры и как стоимость некоторых карт. Собирается на местности Руины и на Островах.

РЕСУРСЫ ИГРОКА ОТОБРАЖАЮТСЯ НА ПАНЕЛИ ИГРОКА, РАСПОЛОЖЕННОЙ НА ЛЕВОЙ БОКОВОЙ ПАНЕЛИ ЭКРАНА ИГРЫ. ИГРОК МОЖЕТ НАЖАТЬ НА ПАНЕЛЬ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ БОЛЕЕ ПОДРОБНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПОМИМО РЕСУРСОВ (ИЗУЧЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПОСТРОЙКИ НА КАРТЕ, РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ, КАРТЫ НА РУКЕ, СЕКРЕТНАЯ ЦЕЛЬ, КОНТРОЛИРУЕМЫЕ ГЕКСЫ/МЕСТНОСТИ).

6. Карты игры (формирование колод, взятие и открытие карт)

Карты (всего 142 уникальные карты, без повторяющихся технологий)

Всего 12 колод карт:

- 20 карт Построек
- 24 карты Технологий (по 4 карты уровня 1 для каждой категории, 4 уровня 2 для каждой категории, 4 уровня 3 для каждой категории, 4 уровня 4 для каждой категории, разделённые на 6 категорий: сельское хозяйство, инженерия, навигация, наука, энергия и культура) — они образуют древо технологий (игрок может просмотреть древо технологий в игре в любой момент).
- 15 карт Проектов
- 10 карт Разведки
- 8 карт Торговли
- 8 карт Влияния
- 6 карт Особых рабочих
- 6 карт Наследий
- 15 карт Событий
- 10 карт Публичных целей
- 12 карт Секретных целей

Каждый тип карт хранится в отдельной колоде (перемешивается при начальной подготовке в начале партии), а затем, также при начальной подготовке, 5 колод объединяются в смешанную колоду из 43 карт (с картами торговли, влияния, особых рабочих, проектов и наследия).

При начальной подготовке каждый игрок берёт 1 или 2 карты из колоды секретных целей (1 или 2 — зависит от выбранного варианта), и 2, 3 или 4 карты публичных целей (2, 3 или 4 — зависит от выбранного варианта) открываются для всех игроков. Открываются 2 карты Чудес для строительства; когда чудо построено, открывается следующая карта чуда, и так далее. Также при начальной подготовке 6 карт Технологий Уровня 1 (по одной из каждой категории) становятся доступны каждому игроку для действия исследования. Остальные карты технологий (уровни 2–4) разблокируются по мере розыгрыша/изучения карты предыдущего уровня.

Каждый раунд в фазе планирования игроки берут 2 карты из этой смешанной колоды и 1 карту из колоды построек.

В фазе действий, каждый раунд, выполняя первое действие разведки, игрок берёт карту из колоды карт разведки (при остальных действиях разведки в раунде игроки карты не берут).

Карты, взятые в течение раунда, образуют «руку» игрока. На руке может быть максимум 9 карт до того, как игрок спасует; спасовав, он должен сбросить карты с руки, чтобы осталось не более 5. Помимо карт, взятых в фазе планирования, в этой фазе можно взять и другие карты — в зависимости от эффектов разыгранных карт, позволяющих брать больше карт (см. в компендиуме карт, у каких карт есть такие эффекты).

«В начале каждого раунда две технологии, которые дольше всего присутствуют на рынке, отбрасываются и заменяются новыми из набора технологий, что обеспечивает постоянное движение на рынке».

Для сверки и справок все карты игры находятся в конце этого файла, в компендиуме карт (после Руководства).

7. Начальная подготовка (перед первым раундом)

- Маркер глобальной устойчивости начинает со значения 6.
- Маркер устойчивости каждой цивилизации (у каждого игрока) начинает со значения 6.
- Каждый игрок начинает с 5 доступными рабочими (в течение игры может иметь максимум 8).
- Каждый игрок начинает с начальными ресурсами выбранной цивилизации (кроме Automa ИИ, который получает начальные ресурсы в соответствии с уровнем сложности, выбранным живым игроком).
- Открывается случайная карта, и каждый игрок начинает со стартовым гексом/местностью на карте.
- Отдельно перемешиваются 11 колод карт: карты Построек, Чудес, Событий, Разведки, Проектов, Торговли, Влияния, Рабочих, Наследия, Публичных целей и Секретных целей.
- 24 карты Технологий распределяются по 6 категориям (по 4 карты на категорию).
- 6 карт Технологий Уровня 1 становятся доступны каждому игроку для действия исследования. Остальные карты технологий (уровни 2–4) разблокируются по мере розыгрыша/изучения карты предыдущего уровня.
- 5 колод объединяются и снова перемешиваются, образуя смешанную колоду из 43 карт (карты проектов + торговли + влияния + рабочих + наследия, перемешанные вместе).
- Каждый игрок получает одну или две карты Секретной цели (зависит от выбранного варианта).
- Открываются 2, 3 или 4 карты Публичных целей (зависит от выбранного варианта).
- Открываются 2 карты Чудес (когда чудо разыграно/построено, открывается следующее).
- Раунд 1 начинается с первого игрока.

8. Шкала глобальной устойчивости и устойчивости каждой цивилизации

Индикатор глобальной устойчивости — это шкала, которая заполняется или опустошается в зависимости от значения, от 0 до 10, общая для ВСЕХ игроков; она расположена в верхней части экрана игры, причём:

- Если значение ≥ 5 на конец фазы действий, все игроки получают +1 Еду в Фазе производства.
- Если значение ≥ 7 на конец фазы действий, все игроки получают +1 Престиж в Фазе производства.
- Если значение равно 0 в конце раунда, происходит Глобальный экологический крах: все игроки проигрывают, и партия немедленно заканчивается.

Индикатор устойчивости каждой цивилизации (то есть каждого игрока) — это шкала, которая заполняется или опустошается в зависимости от значения, от 0 до 10, расположенная на панели цивилизации/игрока (панель каждого игрока находится на левой боковой панели экрана), причём:

- Если какой-либо игрок достигает значения 0 индивидуальной устойчивости, происходит Крах цивилизации: игрок, управляющий этой цивилизацией, проигрывает партию.
- Если у какого-либо игрока в любой момент партии древесина равна 0, или вода равна 0, или еда равна 0, он теряет 1 устойчивость цивилизации.

Чтобы увеличить значение глобальной устойчивости и устойчивости цивилизации на 1 в течение партии, игрок должен выполнить действие восстановления, оплатив стоимость древесиной и водой (при игре за цивилизацию Verdantis устойчивость цивилизации увеличивается на 2). Некоторые разыгранные карты, постройки, чудеса и технологии могут повышать глобальную устойчивость или устойчивость цивилизации. А вот карты негативных событий, открытые в раунде, снижают глобальную устойчивость, и переход от одного раунда к другому также снижает глобальную устойчивость на 1 (человеческая деятельность вызывает естественный износ).

Запасы древесины и воды крайне важны для поддержания высокой устойчивости, а высокая устойчивость цивилизации приносит игроку больше победных очков в конце игры.

9. Ход партии — 4 фазы раунда

Фаза 1 — Планирование и раздача карт (📅)

Фаза планирования проходит в начале раунда в следующем порядке:

- Каждый игрок берёт 1 карту постройки (из колоды карт построек) + 2 карты из смешанной колоды (карты проектов + торговли + влияния + особых рабочих + наследия, перемешанные вместе, кроме карт разведки, которые раздаются при действиях разведки). Начиная со второго раунда игроки могут брать/открывать больше карт — в зависимости от эффектов карт, разыгранных в предыдущих раундах.
- Автоматически открывается карта События (позитивного или негативного), и её немедленные эффекты применяются ко всем игрокам. В варианте «Для новичков» карты событий исключаются из игры. В эпическом варианте в раундах 2, 4, 6, 8 открываются 2 карты событий вместо одной (события могут быть позитивными или негативными).
- Пассивный доход: начиная со второго раунда каждый игрок получает раундовые бонусы своих карт, разыгранных в предыдущих раундах (за счёт эффектов карт, дающих что-либо в начале следующего раунда — см. в компендиуме карт, у каких карт есть такие эффекты).
- Истощённые (использованные) рабочие возвращаются в состояние «свободны» (становятся доступны) для использования в следующей Фазе действий.

Перезапуск колод карт:

- Колода карт Построек: в начале каждого раунда проверяется, были ли взяты все карты построек. Если условие истинно, новая колода собирается так: из карт построек, сброшенных игроками при пасе в фазе действий предыдущих раундов, заново перемешанных. Если сброшенных карт построек для новой колоды в раунде нет, игроки не берут карты построек в текущем раунде. Важно: карты построек, разыгранные/построенные игроками, в колоду не возвращаются — они «хранятся» у игрока до конца игры.
- То же правило применяется к Смешанной колоде (с картами проектов + торговли + влияния + особых рабочих + наследия).
- Колода карт Разведки: в начале каждого раунда проверяется, были ли взяты все карты разведки. Если условие истинно, новая колода собирается так: из карт разведки, сброшенных игроками при пасе в фазе действий предыдущих раундов, плюс карты разведки, разыгранные игроками. Это означает, что та же карта разведки, разыгранная игроком, может снова вернуться к нему на руку в последующих раундах, позволяя разыграть карту более одного раза тем же игроком.

Фаза 2 — Основные и свободные действия (⚔)

Это Фаза действий. В порядке хода каждый игрок выполняет ОДНО действие за свой ход, пока все не спасуют. Когда все игроки спасуют, происходит переход к Фазе производства.

- Каждое действие Сбора, Строительства, Разведки, Восстановления и Влияния расходует 1 рабочего (кроме действий Исследования, Навигации, Торговли, Вербовки, Розыгрыша карт с руки или Дипломатии — последняя доступна только в варианте «Дипломатия»).
- После каждого действия ход автоматически переходит к следующему игроку.
- Игрок может спасовать в любой момент, израсходовав или нет всех своих рабочих в действиях, даже если ещё остаются действия, не требующие рабочего, или возможность выполнить свободное действие розыгрыша карт. Первый спасовавший немедленно получает +1 Золото в качестве бонуса.
- Фаза действий заканчивается, когда все игроки спасовали.

Фаза 3 — Производство (🏭)

В этой фазе, после того как все спасовали в фазе действий, все гексы/местности с размещёнными рабочими производят ресурсы в следующем порядке:

- Каждый гекс/местность под контролем игрока, с рабочим, размещённым действием сбора или навигации, производит ресурсы, соответствующие его местности.
- Каждая постройка на контролируемых гексах: получает +1 к престижу (гекс с 3 постройками приносит +3 к престижу).
- Глобальный бонус: если шкала Глобальной устойчивости имеет значение $\geq 5 \rightarrow$ все получают +1 Еду; если значение $\geq 7 \rightarrow$ +1 Престиж всем.
- Бонус цивилизации: если Устойчивость цивилизации имеет значение $\geq 7 \rightarrow$ +1 Престиж игроку, управляющему цивилизацией.
- Бонусы карт: производственные бонусы разыгранных/изученных/построенных и других карт (это идёт от эффектов карт, дающих определённое количество ресурсов в фазе производства этого раунда — см. в компендиуме карт, у каких карт есть такие эффекты).

Фаза 4 — Обслуживание и проверка (🔍)

Фаза обслуживания и проверки проходит в конце каждого раунда в следующем порядке:

- Каждый игрок, у которого значение дерева, воды или еды равно 0, теряет 1 единицу устойчивости цивилизации.
- Налоги: игроки платят 1 Золото за каждые 3 постройки на контролируемых ими гексах. Ресурс золота может стать отрицательным (меньше нуля).
- Глобальная устойчивость снижается на 1 (естественный износ).
- Проверка устойчивости цивилизации: если какой-либо игрок достиг значения 0 устойчивости цивилизации, он проигрывает партию.
- Проверка конца игры: истинна, если достигнут конец последнего раунда ИЛИ если произошёл глобальный экологический крах (если глобальная устойчивость достигла 0).
- Если произошёл глобальный экологический крах, все игроки проигрывают (финальные ПО не подсчитываются и не суммируются), игра немедленно заканчивается.
- Если условие конца игры истинно (наступил конец последнего раунда), финальные ПО игроков подсчитываются и суммируются для определения победителя.
- Если условие конца игры ложно, маркер Раунда продвигается на 1, и начинается следующий раунд с фазы планирования. Маркер Первого игрока раунда переходит к игроку, спасовавшему первым в фазе действий.

КНОПКА «ДАЛЕЕ» МЕЖДУ ФАЗАМИ РАБОТАЕТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

Кнопка «Далее», расположенная в правом верхнем углу экрана игры, во время партии переводит из одной фазы в другую.

Нажимать кнопку «Далее» должен активный игрок (кнопка активна только для активного игрока).

Последний игрок, спасовавший в фазе действий, становится активным, чтобы нажать «Далее» для перехода к фазе производства. Тот же игрок нажимает «Далее» для перехода к фазе обслуживания.

В конце фазы обслуживания маркер первого игрока переходит к игроку, спасовавшему первым в фазе действий. Этот игрок должен нажать «Далее» для перехода к фазе планирования, а затем снова «Далее» для перехода к фазе действий (он будет первым игроком, выполняющим действия в раунде).

10. Основные и свободные действия

Сбор

СТОИМОСТЬ: 1 свободный/доступный рабочий

Размещает рабочего на открытом гексе/местности без владельца, соседнем с гексом, который вы уже контролируете, либо на гексе, который вы уже контролируете. Немедленно получите ресурсы, которые производит местность (а затем снова в фазе производства). Вы получаете контроль над гексом (если он ранее не контролировался, то есть был без владельца), и рабочий истощается (расходуется). Когда рабочий размещён, внутри гекса отображается фигурка рабочего.

Разведка

СТОИМОСТЬ: 1 свободный/доступный рабочий

Открывает гекс/местность, соседний с другим, который вы уже контролируете, и автоматически берёт его под контроль, но не размещает рабочего, как при действии сбора (в фазе производства ресурсы производят только гексы с размещёнными рабочими). Получите 1 карту Разведки при первой разведке в каждом раунде. Если разведанная местность — Руины: получите немедленный бонус +1 ПО. Некоторые эффекты карт или чудес при розыгрыше могут открыть больше гексов на карте, но они не переходят под контроль разыгравшей карту (остаются без владельца, пока на этих гексах не будет выполнено действие сбора, навигации или влияния). В конце игры каждый разведанный/контролируемый гекс стоит по 1 ПО. Это действие важно, чтобы контролировать больше гексов, чем соперники, к концу партии.

Строительство

СТОИМОСТЬ: 1 свободный/доступный рабочий + стоимость карты в ресурсах + 1 золото (за розыгрыш карты)

При строительстве карта Постройки или Чуда разыгрывается на гекс/местность, которую вы выбираете и уже контролируете (постройка должна быть совместима с типом местности, например Шахта в Горах, Лесопилка в Лесу, Храм на Стартовом гексе или в Руинах, Порт или Верфь в Океане, Водохранилище на Озере, Ферма на Поле и т.д. — см. в описании типов местности и на картах построек, что и где можно строить). Максимум 2 использования действия строительства за раунд. Максимум 4 постройки на гекс за партию (включая чудеса), максимум 9 построек всего на игрока за партию (включая чудеса). Вы немедленно получаете ПО построенных карт при розыгрыше и их эффекты. Когда что-то построено, внутри гекса отображается фигурка постройки; если на гексе больше одной постройки, отображается и количество построек на гексе.

Исследование

СТОИМОСТЬ: Только стоимость карты в ресурсах, рабочий не требуется

Получите технологию, разыграв карту технологии, доступную для исследования. 6 карт Технологий Уровня 1 (по одной из каждой категории исследований: сельское хозяйство, инженерия, навигация, наука, энергия и культура) доступны с начала игры для действия исследования. Остальные карты технологий (уровни 2–4) разблокируются по мере розыгрыша/изучения карты предыдущего уровня. Карты Уровня 4 — Эксклюзивные (★), их может получить только 1 игрок. Максимум 2 использования действия исследования на игрока за раунд. Вы немедленно получаете ПО изученных карт при розыгрыше и их эффекты.

Торговля

СТОИМОСТЬ: Рабочий не требуется

Каждый игрок может использовать это действие только раз за раунд, за исключением игры за цивилизацию Aurífera, которая может выполнять два действия торговли за раунд.

Можно совершить до 3 обменов ресурсов за одно действие. Конвертация: 3 единицы любого незолотого ресурса за 1 золото. Обмены между незолотыми ресурсами = курс 1:1. При игре за цивилизацию Aurífera курс обмена — 1 единица любого незолотого ресурса за 2 золота. Это действие важно, когда нужно золото или когда нужно обменивать избыточные ресурсы на дефицитные.

Влияние

СТОИМОСТЬ: 1 Влияние + 1 свободный/доступный рабочий

Каждый игрок может использовать это действие только раз за раунд. Захватите контроль над любым шестиугольником на карте, при условии, что это не стартовый шестиугольник другого игрока, на нем не построено чудо света, не находится более одного здания и к нему не прикреплены рабочие. Гекс переходит к игроку, оказавшему влияние. Кроме того, на каждый гекс можно влиять только один раз за раунд (любым игроком). Если другой игрок уже повлиял на гекс в этом раунде, придётся выбрать другой, но гекс, на который нельзя повлиять в этом раунде, снова становится доступным в следующих раундах. Когда на гекс оказано влияние, на нём отображается диск влияния со звездой. Это действие важно, чтобы «украсть» гекс у соперника и обеспечить больше ПО в конце игры, так как ПО внутри гекса переходят к игроку, который «крадёт гекс» и получает над ним контроль.

Восстановление

СТОИМОСТЬ: 1 древесина + 1 вода + 1 свободный/доступный рабочий

Каждый игрок может использовать это действие только раз за раунд. Это действие даёт +1 глобальную устойчивость, +1 устойчивость цивилизации и +1 немедленное победное очко (ПО). Это действие следует применять прежде всего при низкой устойчивости — как индивидуальной, так и глобальной, — чтобы игроки не проиграли из-за экологического краха, а также ради дополнительных победных очков для выполнившего его игрока. При игре за цивилизацию Verdantis оно даёт +1 глобальную устойчивость, +2 устойчивости цивилизации и +2 немедленных победных очка (ПО).

Вербовка

СТОИМОСТЬ: 2 золота

Наймите/завербуйте +1 рабочего. Рабочий немедленно становится доступен на панели игрока. Каждый игрок может завербовать максимум 3 рабочих за партию, до предела в 8 рабочих (каждый игрок уже начинает партию с 5 доступными рабочими). За один раунд можно завербовать только 1 рабочего. Вербовка рабочих важна, чтобы выполнять больше действий, требующих рабочих, в течение раунда.

Навигация

СТОИМОСТЬ: 1 еда, рабочий не требуется

Это действие требует, чтобы уже был рабочий, размещённый на океане, озере или острове, и существовал соседний открытый гекс типа океан, озеро или остров для навигации. Может использоваться только 2 раза за раунд.

Перемещает рабочего на соседний открытый гекс океана, озера или острова. Новый гекс (если у него нет владельца) переходит под контроль игрока. Рабочий не расходуется, так как был размещён ранее;

рабочий (в данном случае навигатор) просто перемещается. Это действие даёт +2 золота при выполнении, и оно важно, когда нужно золото и когда есть гекс без владельца, соседний с тем, который вы уже контролируете. На карте рабочие, размещённые на океане или озере, отображаются фигуркой корабля.

» Пас и сброс карт с руки

СТОИМОСТЬ: Нет.

Завершает ход игрока в Фазе действий. Первый спасовавший игрок получает +1 Золото. Когда все спасуют, фаза действий заканчивается. Первый спасовавший игрок начинает следующий раунд. Игрок может спасовать в любой момент своего хода, даже если у него ещё есть доступные действия или рабочие. При пасе, если у игрока на руке больше 5 карт, он должен выбрать карты для сброса, чтобы к концу раунда осталось 5 карт на руке (пример: при 8 картах на руке нужно сбросить 3 карты).

Свободное действие: Разыгрывание карт с руки

СТОИМОСТЬ: 1 золото за карту, плюс стоимость самой карты в ресурсах; рабочий не требуется, за исключением карт построек, каждая из которых требует 1 рабочего для розыгрыша.

Каждый игрок может разыграть до 2 карт с руки за раунд (карты построек, технологий и чудес в этот лимит не входят). Розыгрыш карт — свободное действие, оно не завершает ход игрока; в тот же ход можно выполнить ещё одно основное действие (например, разыграть карты, а затем выполнить действие сбора, или наоборот). Разыгрывать карты с руки важно, поскольку разыгранные карты дают немедленные ПО, а их эффекты могут приносить выгоды (например, немедленные ресурсы, ресурсы в фазе производства раунда, в начале следующего раунда или победные очки в конце игры). Карты технологий и чудес не остаются на руке игрока: технологии попадают на панель технологий, чудеса — на панель чудес.

Свободное действие Дипломатии (доступно только в варианте «Дипломатия»)

СТОИМОСТЬ: 1 влияние; рабочий не требуется

Действие дипломатии — рекомендуется для игры с 4 живыми игроками. Заключение союзов между игроками позволяет им получать золото в раундах (кооперация). Один игрок предлагает союз, другой принимает или отклоняет. У каждого игрока может быть только 1 активный союз одновременно. При заключении союза оба игрока немедленно получают +3 золота. Союзы длятся 2 раунда, затем истекают и могут быть заключены снова или нет. Кнопка « Дипломатия» доступна в игре для заключения союзов.

КНОПКИ ДЕЙСТВИЙ РАСПОЛОЖЕНЫ В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА ВО ВРЕМЯ ИГРЫ, РЯДОМ ДРУГ С ДРУГОМ. ТАКЖЕ С ПОМОЩЬЮ КНОПОК МОЖНО ПРОСМОТРЕТЬ ДРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ, ПУБЛИЧНЫЕ И СЕКРЕТНУЮ ЦЕЛИ ПАРТИИ, КАРТЫ НА РУКЕ ИГРОКА, А ТАКЖЕ КНОПКУ ДИПЛОМАТИИ (она активна только в режиме варианта «Дипломатия»).

КОГДА КНОПКА АКТИВНА, ДЕЙСТВИЕ МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ В РАУНДЕ; КОГДА ОНА НЕАКТИВНА, ДЕЙСТВИЕ НЕВОЗМОЖНО (лимит использования исчерпан).

11. Лимиты в партии и правила

Лимиты и правила на игрока за партию

- Максимум 9 построек (включая чудеса).
- Максимум 8 рабочих (5 начальных + 3, которых можно завербовать).
- Максимум 9 карт на руке (после паса сбросьте карты, чтобы к концу раунда осталось не более 5).
- Максимум 3 построенных чуда (кроме эпического варианта, где можно построить 4).
- Максимум 4 постройки на гекс/местность (включая чудеса).
- Технологии: карты технологий уровня 4 эксклюзивны (только один игрок может их изучить/разыграть).
- Лимита на накопленные ресурсы нет, и ни один ресурс не может опуститься ниже 0, кроме золота, которое может стать отрицательным.
- Если у какого-либо игрока древесина равна 0, или вода равна 0, или еда равна 0, он немедленно теряет 1 устойчивость цивилизации, в любой момент партии.

Лимиты и правила на раунд

- Действие Влияния: 1 использование на игрока за раунд. На каждый гекс можно повлиять только 1 раз за раунд (любым игроком): другой игрок не может повлиять на тот же гекс в том же раунде. Однако шестиугольник, на который уже было оказано влияние, может быть подвергнут влиянию снова в последующих раундах, если на нем нет чудес света, не прикреплены рабочие и не находится более одного здания.
- Действие Восстановления: 1 использование на игрока за раунд.
- Действие Торговли: 1 использование на игрока за раунд (2 для цивилизации Aurífera).
- Действие Строительства: 2 использования на игрока за раунд.
- Действие Исследования: 2 использования на игрока за раунд.
- Действие Вербовки: 1 использование на игрока за раунд.
- Действие Навигации: 2 использования на игрока за раунд.
- Карты, разыгранные с руки (карты разведки, торговли, влияния, проектов, рабочих, наследия): лимит 2 карты за раунд. (Карты Построек, Чудес и Технологий в этот лимит не входят — они используют действия Строительства и Исследования.)

Разыгрывание карт с руки — СВОБОДНОЕ действие

Розыгрыш карты с руки, НЕ являющейся Постройкой, Чудом или Технологией, — это СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: оно не расходует ход игрока (можно разыграть карту, а затем выполнить основное действие, или разыграть карту после основного действия). Стоимость розыгрыша: собственная стоимость карты в ресурсах. Постройки, Чудеса и Технологии разыгрываются действиями Строительства и Исследования соответственно и расходуют ход как обычно. Эффекты некоторых разыгранных карт могут составлять исключение из какого-либо правила (см. описание в эффектах карт в компендиуме).

Торговля — курс конвертации

Конвертация: 3 единицы любого незолотого ресурса = 1 Золото. Обмены между незолотыми ресурсами — 1:1. За одно действие Торговли можно выполнить цепочку до 3 обменов; 3 обмена подтверждаются вместе — до подтверждения можно убрать обмен из очереди.

Негативные события — иммунитет

Игроки, построившие Крепость или чудо Стена королевств, обладают иммунитетом к негативным событиям. Позитивные события по-прежнему действуют на ВСЕХ игроков.

12. Финальный подсчёт очков

В конце партии (последнего раунда) каждому игроку суммируются победные очки (ПО) всех категорий ниже. Побеждает игрок с наибольшей суммой победных очков. Ниже показано, как ПО подсчитываются и отображаются на экране конца игры — по игрокам, с указанием победителя:

Категории подсчёта очков

ПО в течение игры:

-  Разведка — 1 ПО за каждый разведанный/контролируемый гекс/местность.
-  ПО, заработанные в течение игры, накапливаются по ходу партии: за разведку местности руин, действия восстановления, ПО разыгранных карт (каждая карта даёт определённое количество ПО) и немедленные ПО их эффектов, если есть. ПО разыгранных карт:
-  Постройки — ПО каждой построенной/разыгранной карты постройки.
-  Технологии — ПО каждой изученной/разыгранной карты технологии.
-  Чудеса — ПО каждой построенной/разыгранной карты чуда.
- ПО остальных разыгранных карт (Разведки, Проектов, Торговли, Влияния, Рабочих, Наследия).

ПО в конце игры:

-  Влияние — 1 ПО за каждые 2 накопленных Влияния.
-  Карты Публичных целей — ПО за места (1-е/2-е/3-е).
-  Карта Секретной цели — ПО цели, если условие выполнено.
-  Устойчивость цивилизации (не Глобальная) — бонус за финальный уровень: при значении $\geq 5 \rightarrow +2$ ПО, при значении $\geq 8 \rightarrow +5$ ПО, при значении $\geq 10 \rightarrow +8$ ПО.
-  Ресурсы — накопленный Престиж + 1 ПО за каждые 3 накопленных Золота.
-  Бонус конца игры — бонусные очки карт в конце игры, если их условные эффекты были выполнены (чтобы узнать, сколько ПО получено, сверьтесь с эффектами конца игры разыгранных карт; каждая карта даёт определённое количество ПО — см. в компендиуме карт, у каких карт есть такие эффекты).

Тай-брейк

При равенстве общего счёта решает — в этом порядке — игрок, у которого больше:

- (1) индивидуальная устойчивость
- (2) построенные чудеса
- (3) накопленное влияние
- (4) общее число изученных технологий.

13. Важная информация и советы

1. Когда говорится «гекс», «местность» или «гекс/местность» — это одно и то же: местность — это гекс на карте игры.
 2. Когда говорится о контроле над гексом: контролируемый гекс уже принадлежит игроку — либо потому, что он его разведал (при выполнении действия разведки гекс сразу переходит под контроль игрока), либо потому, что там был размещён рабочий для сбора ресурсов (игрок может собирать ресурсы на гексе без владельца, и гекс переходит под его контроль). Действие навигации работает так же (в этом случае рабочий, изображаемый фигуркой корабля, перемещается с одного гекса на соседний, который уже принадлежал этому игроку или был без владельца), как и действие влияния (игрок «крадёт» гекс у другого игрока или влияет на гекс без владельца).
 3. Гексы, открытые на карте эффектами разыгранных карт (построек, чудес или других карт), изначально не имеют владельца. Чтобы контролировать эти гексы, игрок должен выполнить действие сбора, действие навигации на этот гекс или действие влияния.
 4. Когда говорится о размещённых рабочих: рабочие размещаются на гексе действием сбора, либо на гексе океана и озера может быть размещён рабочий (корабль) действием навигации (гекс, на который переместился рабочий, становится «занятым»). Когда рабочий размещён, он «расходуется» и истощается, и больше не может использоваться в раунде, за исключением действия навигации, которое перемещает его с одного (уже занятого) гекса на другой.
 5. Действия строительства и влияния не «размещают» рабочих на гексе, где поставлена постройка или диск влияния, — они лишь «расходуют» рабочего, оставляя его истощённым.
 6. «Свободные или доступные» рабочие — это рабочие, которых ещё можно использовать в раунде через ещё доступные действия, требующие рабочего.
 7. Не путайте «сбор ресурсов с гекса» и «ресурсы, произведённые в фазе производства». Действием сбора (в фазе действий) ресурсы собираются немедленно (пример: рабочий размещён на лесном гексе и собрал 2 древесины). А в фазе производства (не в фазе действий) только гексы с размещёнными рабочими снова получают ресурсы (пример: рабочий, размещённый на лесном гексе в фазе действий и собравший 2 древесины, в фазе производства снова соберёт 2 древесины).
 8. Когда говорится, что карта «разыграна», «построена» или «изучена», имеется в виду, что построенная или изученная карта была разыграна, либо просто разыграна (если это не карта постройки, чуда или технологии); то есть вы немедленно получаете ПО разыгранной карты и её немедленные эффекты.
 9. Некоторые эффекты карт срабатывают не сразу, а в течение игры или только в конце игры — в зависимости от того, выполняется ли условие эффекта, было ли оно выполнено или нет.
 10. Не путайте «Глобальную устойчивость» и «Устойчивость цивилизации». Глобальная устойчивость общая для всех игроков, а устойчивость цивилизации индивидуальна для каждого игрока, управляющего выбранной цивилизацией. В ходе фаз игры — будь то действием восстановления или эффектами карт — глобальная устойчивость или устойчивость цивилизации приобретается либо теряется; всегда явно указано, какой тип устойчивости приобретается или теряется.
-

14. Поведение Automa (ИИ)

Поведение ИИ (Automa)

ИИ следует фиксированной последовательности действий за раунд (детерминированный скрипт, без регенеративных действий), за исключением случая, когда у него достаточно ресурсов для строительства чуда. У каждого хода есть основное действие; если оно невыполнимо, ИИ пробует альтернативное действие в свой ход и в крайнем случае пасует. Если перед пасом ИИ может выполнить свободное действие розыгрыша карт, он разыграет столько карт, сколько сможет.

Действия, используемые ИИ (не обязательно в этой последовательности)

- Сбор, Разведка, Исследование, Восстановление, Влияние, Строительство, Вербовка, Навигация, Торговля (выполнит это действие, если сможет обменять другие ресурсы на золото, при дефиците золота или какого-либо другого ресурса).
- Разыгрывание карт с руки
- Пас (всегда в последнем ходу скрипта раунда)

Автоматический запасной вариант

Если действие скрипта невыполнимо (например: нет ресурсов для Исследования/Строительства; нет Влияния для действия Влияния; нет Древесины+Воды для Восстановления; недостаточно золота для Вербовки), ИИ НЕ пасует автоматически. Он пробует Разведку; если и это не удаётся, пробует Сбор (на любом соседнем гексе). Он пасует только тогда, когда НИКАКОЕ действие невозможно, включая свободные действия.

Темп Automa

Каждый раунд у ИИ состоит из 6–12 ходов (зависит от режима игры и выбранного варианта).

Сложность ИИ и начальные ресурсы (выбирается перед партией)

Уровень сложности влияет только на очки победы (ОП) и начальные ресурсы:

-  Новичок — ИИ начинает игру с начальными ресурсами цивилизации.
-  Легкий — ИИ начинает игру с начальными ресурсами цивилизации +1 бонус за каждый ресурс.
- ✕ Нормальный — ИИ начинает игру с начальными ресурсами цивилизации +2 бонуса за каждый ресурс.
-  Сложный — ИИ начинает игру с начальными ресурсами цивилизации +3 бонуса за каждый ресурс.
-  Божественный — ИИ начинает игру с начальными ресурсами цивилизации +4 бонуса за каждый ресурс.

Начальное количество победных очков (VP) в зависимости от варианта и уровня сложности:

Вариант	Новичок	Легкий	Нормальный	Сложный	Божественный
Быстрый	0	10	25	40	65
Новички/Дипломатия	0	15	35	55	85
Стандартный	0	15	40	65	95
Эпический	0	20	50	80	120

В последующих раундах ИИ сохраняет ресурсы, которыми он обладает после фазы планирования (как и игроки-люди — сброс раунда не происходит).

✦ ЦИВИЛИЗАЦИИ В ГАРМОНИИ ✦

TERRA CONCORDIA

Компендиум всех карт игры

Версия 1.3.0 · Обновлено 10.08.2026
© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

Этот компендиум перечисляет все 142 карты, используемые в игре Terra Concordia, сгруппированные по типам, с названиями, стоимостью розыгрыша, описаниями карт и эффектами в игре. ПО означает победные очки при розыгрыше, строительстве или изучении карты.

Для полного визуального справочника (каждая карта с иллюстрацией, стоимостью, ПО, описанием и эффектами) обратитесь к компендиуму карт внутри игры (справочные руководства).

✦ Чудеса (8 карт)

MAR-01 · Колизей Terra Concordia (12 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×8 · древесина ×6 · камень ×6, строится на местности руин и на стартовом гексе.

Эффекты: +4 престижа в начале следующего раунда, +3 ПО за каждую публичную цель, в которой игрок занял 1-е место, в конце игры.

Значение: Монументальная арена, прославляющая свершения цивилизации.

MAR-02 · Великий акведук (11 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×7 · вода ×6 · камень ×4, строится на местности руин, гор, озера и стартовом гексе.

Эффекты: +4 воды в начале следующего раунда, немедленно +3 глобальной устойчивости.

Значение: Гидротехническое сооружение, снабжающее весь регион.

MAR-03 · Хрустальная башня (12 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×8 · энергия ×5 · камень ×5, строится на местности руин, гор, вулканической и на стартовом гексе.

Эффекты: +4 энергии в начале следующего раунда, +2 ПО за каждую изученную вами технологию уровня 4 в конце игры.

Значение: Сооружение, улавливающее и усиливающее энергию чистым способом.

MAR-04 · Висячие сады (10 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×7 · еда ×7 · вода ×5, строится на местности руин, гор, острова и на стартовом гексе.

Эффекты: +3 еды и +2 престижа в начале следующего раунда, немедленно +4 глобальной устойчивости.

Значение: Возвышенные сады, символизирующие гармонию с природой.

MAR-05 · Маяк на краю света (11 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×8 · древесина ×6 · камень ×6 · железо ×2, строится на местности острова или океана.

Эффекты: Открывает карту в радиусе 3 гексов, +2 артефакта в начале следующего раунда, +1 ПО за каждый контролируемый гекс океана и острова в конце игры.

Значение: Величественное сооружение, освещающее неизведанные моря и открывающее всю карту.

MAR-06 · Храм гармонии (13 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×9 · престиж ×6 · влияние ×6, строится на местности руин, острова и на стартовом гексе.

Эффекты: Немедленно +5 глобальной устойчивости, +4 ПО при устойчивости цивилизации ≥ 7 в конце игры.

Значение: Святилище, воплощающее равновесие между человечеством и природой.

MAR-07 · Великая библиотека (10 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×7 · престиж ×6 · артефакт ×4, строится на местности руин и на стартовом гексе.

Эффекты: +1 ПО за каждую изученную карту технологии в конце игры.

Значение: Высшее хранилище знаний всей цивилизации.

MAR-08 · Стена королевств (9 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×6 · камень ×8 · железо ×6, строится на местности руин и на стартовом гексе.

Эффекты: Иммунитет к эффектам карт негативных событий, +2 ПО в конце игры за каждое негативное событие, произошедшее в партии.

Значение: Оборонительное сооружение, защищающее всю нацию.

✂ Постройки (20 карт)

CON-01 · Лесопилка (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×3 · камень ×2, строится на местности леса.

Эффекты: +5 древесины в фазе производства этого раунда на гексе, где построена.

Значение: Эффективнее превращает деревья в пиломатериалы.

CON-02 · Шахта (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×2 · железо ×2 · золото ×2, строится на местности гор или вулканической.

Эффекты: +2 камня и +5 железа в фазе производства этого раунда на гексе, где построена.

Значение: Добывает руду из глубин гор.

CON-03 · Амбар (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×3 · камень ×2, строится на местности поля или острова.

Эффекты: +4 еды в фазе производства этого раунда на гексе, где построен.

Значение: Хранит урожай и сокращает потери от порчи.

CON-04 · Порт (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×3 · камень ×3, строится на гексе океана.

Эффекты: +1 золото при сборе с океанов (собирает +3 золота вместо +2 золота с океанов при следующих 3 действиях сбора)

Значение: Центр морской торговли и исследований.

CON-05 · Рынок (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×2 · золото ×3, строится на стартовом гексе.

Эффекты: +1 золото при завершении/подтверждении следующих 2 выполненных действий торговли.

Значение: Местный торговый узел, упрощающий обмен ресурсами.

CON-06 · Мастерская (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×3 · железо ×2, строится на стартовом гексе.

Эффекты: +2 железа в производстве этого раунда на соседних горных гексах (если есть).

Значение: Кузница и столярная мастерская под одной крышей.

CON-07 · Водохранилище 💧 (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×3 · вода ×3, строится на гексе озера.

Эффекты: +5 воды в фазе производства этого раунда на гексе, где построено, немедленно +1 устойчивость цивилизации.

Значение: Плотины, собирающая и хранящая дождевую воду.

CON-08 · Дозорная башня 👁️ (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×3 · древесина ×3, строится на местности леса, гор, острова или на стартовом гексе.

Эффекты: Открывает все гексы в радиусе 2 вокруг этой постройки.

Значение: Обзор окрестных территорий с высоты.

CON-09 · Академия 🎓 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×4, строится на стартовом гексе.

Эффекты: +1 ПО за каждую изученную технологию уровня 3 или 4 в конце игры.

Значение: Центр высших исследований и науки.

CON-10 · Храм 🏛️ (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×4 · золото ×2, строится на стартовом гексе, на местности руин или острова.

Эффекты: Немедленно +2 ПО, +2 влияния в начале следующего раунда, немедленно +1 устойчивость цивилизации.

Значение: Священное место, объединяющее и вдохновляющее общину.

CON-11 · Электростанция ⚡ (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: железо ×3 · энергия ×2 · золото ×2, строится на местности леса, гор или вулканической.

Эффекты: +5 энергии в фазе производства этого раунда на гексе, где построена.

Значение: Генератор, превращающий сырьё в полезную энергию.

CON-12 · Библиотека 📖 (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×3 · золото ×2, строится на стартовом гексе.

Эффекты: +2 ПО за каждую разыгранную карту проекта в конце игры; возьмите 1 дополнительную случайную карту любого типа в фазе планирования следующего раунда (из смешанной колоды, помимо обычных карт фазы планирования).

Значение: Хранит и распространяет накопленные знания.

CON-13 · Верфь 🚢 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×5 · железо ×2 · вода ×2, строится на гексе океана.

Эффекты: Немедленно +1 артефакт за каждый разведанный остров; открывает 2 дополнительных гекса при следующем действии разведки, если разведанный гекс — океан.

Значение: Строит корабли дальнего плавания.

CON-14 · Колизей 🏟️ (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×5 · золото ×4, строится на стартовом гексе или местности руин.

Эффекты: +3 престижа в начале следующего раунда, +2 ПО в конце игры за накопленное влияние, если оно выше 10.

Значение: Арена зрелищ, возвышающая престиж цивилизации.

CON-15 · Образцовая ферма 🌻 (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×3 · вода ×3 · еда ×2, строится на местности поля.

Эффекты: +5 еды в фазе производства этого раунда на гексе, где построена, немедленно +2 устойчивости цивилизации.

Значение: Устойчивое высокопродуктивное сельское хозяйство.

CON-16 · Лаборатория 🧪 (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×3 · артефакт ×2 · энергия ×2, строится на стартовом гексе, на местности леса, гор или острова

Эффекты: Изучение карты технологии уровня 4 стоит на 1 случайный ресурс меньше, +1 ПО за каждую изученную технологию уровня 4 в конце игры.

Значение: Контролируемая среда для экспериментов и инноваций.

CON-17 · Крепость 🏰 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×6 · железо ×4, строится на стартовом гексе или на местности острова.

Эффекты: Иммунитет к эффектам карт негативных событий до конца игры, +4 ПО в конце игры.

Значение: Оборонительная защита от невзгод и событий.

CON-18 · Ботанический сад 🌿 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: вода ×3 · еда ×2 · золото ×3 · престиж ×2, строится на стартовом гексе или местности леса.

Эффекты: Немедленно +3 глобальной устойчивости, +1 ПО за каждый контролируемый лесной гекс в конце игры.

Значение: Сохраняет виды и повышает экологическое сознание.

CON-19 · Вещательная башня 📡 (3 ПО при розыгрыше)

Стоимость: железо ×3 · энергия ×3 · золото ×3, строится на стартовом гексе, местности леса, гор, поля или вулканической.

Эффекты: Немедленно +4 влияния.

Значение: Расширяет культурное и политическое влияние цивилизации.

CON-20 · Обсерватория 🔭 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×5 · золото ×3 · престиж ×2, строится на местности леса, гор или острова.

Эффекты: Открывает случайный гекс в начале следующих раундов; возьмите 1 дополнительную карту разведки в следующем раунде при первом действии разведки; +1 ПО за каждый разведанный вулканический и островной гекс на карте в конце игры.

Значение: Изучает светила и картографирует неизведанные территории.

Технологии (24 карты)

ТЕС-01 · Ирригация  (1 ПО при розыгрыше) – Категория Сельское хозяйство Уровень 1

Стоимость: древесина ×2 · вода ×2

Эффекты: +1 еда с гексов полей в фазе производства этого раунда.

Значение: Сеть каналов повышает урожай соседних полей.

ТЕС-02 · Севооборот  (2 ПО при розыгрыше) - Категория Сельское хозяйство Уровень 2

Стоимость: золото ×3 · еда ×2

Эффекты: Немедленно +2 еды; гексы полей производят без размещённых рабочих в этом раунде.

Значение: Чередование культур предотвращает истощение почвы.

ТЕС-03 · Интенсивное земледелие  (4 ПО при розыгрыше) - Категория Сельское хозяйство Уровень 3

Стоимость: золото ×4 · железо ×2

Эффекты: +3 еды в фазе производства этого раунда, немедленно снижает глобальную устойчивость на 1.

Значение: Высокая продуктивность ценой ущерба экологии.

ТЕС-04 · Агролесоводство  (6 ПО при розыгрыше) - Категория Сельское хозяйство Уровень 4 (Эксклюзивная)

Стоимость: золото ×5 · вода ×3

Эффекты: Немедленно +2 еды, +2 древесины в фазе производства этого раунда, немедленно +2 глобальной устойчивости.

Значение: ★ Эксклюзивная — Гармония леса и земледелия рождает устойчивое изобилие.

ТЕС-05 · Простые механизмы  (1 ПО при розыгрыше) - Категория Инженерия Уровень 1

Стоимость: древесина ×2 · камень ×2

Эффекты: Дополнительное действие строительства в этом раунде (можно строить 3 раза вместо 2 в текущем раунде).

Значение: Блоки и рычаги ускоряют строительство.

ТЕС-06 · Металлургия  (2 ПО при розыгрыше) - Категория Инженерия Уровень 2

Стоимость: железо ×3 · энергия ×2

Эффекты: +2 железа в фазе производства этого раунда;

Значение: Передовая плавка обрабатывает руду эффективнее.

ТЕС-07 · Гидротехника  (4 ПО при розыгрыше) - Категория Инженерия Уровень 3

Стоимость: камень ×3 · вода ×2 · золото ×2

Эффекты: +2 воды с озёр в фазе производства этого раунда.

Значение: Плотины и акведуки покоряют течение вод.

ТЕС-08 · Монументальная архитектура 🏰 (8 ПО при розыгрыше) - Категория Инженерия Уровень 4 (Эксклюзивная)

Стоимость: камень ×5 · железо ×3 · золото ×4

Эффекты: +2 ПО за каждую построенную вами постройку в конце игры, стоимость Чудес снижена на 2 любых случайных ресурса.

Значение: ★ Эксклюзивная — Абсолютное мастерство строительного искусства.

ТЕС-09 · Прибрежное мореплавание 🚢 (1 ПО при розыгрыше) - Категория Навигация Уровень 1

Стоимость: древесина ×3 · вода ×2

Эффекты: Действие разведки на гексах океана и острова не требует рабочего в этом раунде.

Значение: Мелкосидящие лодки достигают ближних островов.

ТЕС-10 · Картография 🗺️ (2 ПО при розыгрыше) - Категория Навигация Уровень 2

Стоимость: золото ×3 · артефакт ×2

Эффекты: При следующем действии разведки открывает 2 дополнительных гекса вместо 1.

Значение: Точные карты расширяют дальность экспедиций.

ТЕС-11 · Астрономия 🌌 (4 ПО при розыгрыше) - Категория Навигация Уровень 3

Стоимость: золото ×4 · энергия ×2

Эффекты: Открывает 1 случайный гекс в начале каждого раунда, +1 ПО за каждый разведанный гекс океана в конце игры.

Значение: Звёзды ведут флотилии через неизведанные океаны.

ТЕС-12 · Торговые маршруты 🚚 (6 ПО при розыгрыше) - Категория Навигация Уровень 4 (Эксклюзивная)

Стоимость: золото ×6 · престиж ×4

Эффекты: +4 золота за каждое завершённое действие торговли в следующих раундах.

Значение: ★ Эксклюзивная — Морские сети приносят постоянное богатство.

ТЕС-13 · Алхимия ⚗️ (1 ПО при розыгрыше) - Категория Наука Уровень 1

Стоимость: артефакт ×2 · золото ×2

Эффекты: При следующем действии исследования получите +2 энергии.

Значение: Первые опыты по превращению материалов.

ТЕС-15 · Медицина 💊 (2 ПО при розыгрыше) - Категория Наука Уровень 2

Стоимость: вода ×3 · еда ×2 · золото ×2

Эффекты: При следующем действии исследования получите +3 еды.

Значение: Медицинские знания сохраняют рабочих здоровыми и продуктивными.

ТЕС-16 · Натурфилософия 📖 (4 ПО при розыгрыше) - Категория Наука Уровень 3

Стоимость: престиж ×3 · золото ×4

Эффекты: +5 ПО, если секретная цель выполнена в конце игры.

Значение: Систематические наблюдения ускоряют все области знания.

ТЕС-14 · Экспериментальная физика ✨ (10 ПО при розыгрыше) - Категория Наука Уровень 4
(Эксклюзивная)

Стоимость: артефакт ×4 · энергия ×4 · золото ×6

Эффекты: Немедленно +3 ПО, все технологии Уровня 3 или 4 стоят на +1 ПО больше, немедленно +3 глобальной устойчивости.

Значение: ★ Эксклюзивная — Открывает фундаментальные законы природы.

ТЕС-18 · Ветряные мельницы 🌬️ (1 ПО при розыгрыше) - Категория Энергия Уровень 1

Стоимость: древесина ×3 · камень ×2

Эффекты: +1 энергия за каждый разведанный гекс поля в следующих раундах.

Значение: Ветер становится движущей силой мельниц и насосов.

ТЕС-19 · Вулканическая энергия 🌋 (2 ПО при розыгрыше) - Категория Энергия Уровень 2

Стоимость: железо ×2 · камень ×3

Эффекты: +1 энергия за каждый разведанный вулканический гекс в следующих раундах, немедленно -1 устойчивость цивилизации.

Значение: Жар магмы питает кузницы и примитивные генераторы.

ТЕС-21 · Солнечная генерация ✨ (4 ПО при розыгрыше) - Категория Энергия Уровень 3

Стоимость: золото ×3 · железо ×2 · камень ×2

Эффекты: +3 энергии в начале следующего раунда, немедленно +1 глобальная устойчивость.

Значение: Солнечные панели улавливают свет Солнца и превращают его в обильную чистую энергию.

ТЕС-17 · Энергетические кристаллы 💎 (10 ПО при розыгрыше) - Категория Энергия Уровень 4
(Эксклюзивная)

Стоимость: энергия ×5 · артефакт ×3 · золото ×6

Эффекты: +4 энергии в фазе производства этого раунда, немедленно +2 глобальной устойчивости.

Значение: ★ Эксклюзивная — Кристаллы хранят и усиливают чистую энергию.

ТЕС-22 · Устные традиции 🗣️ (1 ПО при розыгрыше) - Категория Культура Уровень 1

Стоимость: еда ×2 · престиж ×2

Эффекты: +2 влияния и +1 престиж в начале следующего раунда.

Значение: Истории и песни, передаваемые поколениями, хранят самобытность народа.

ТЕС-23 · Письменность 📖 (2 ПО при розыгрыше) - Категория Культура Уровень 2

Стоимость: золото ×3 · престиж ×2

Эффекты: +1 престиж +3 влияния в начале следующего раунда.

Значение: Система письменности ускоряет обмен знаниями и дипломатию.

ТЕС-24 · Гражданская философия 🧠 (4 ПО при розыгрыше) - Категория Культура Уровень 3

Стоимость: престиж ×3 · золото ×3 · влияние ×2

Эффекты: +3 влияния в начале следующего раунда.

Значение: Учения о добродетели и управлении возвышают общественный дискурс и сплочённость.

ТЕС-20 · Школа цивилизации 🏫 (12 ПО при розыгрыше) - Категория Культура Уровень 4
(Эксклюзивная)

Стоимость: престиж ×4 · золото ×6 · влияние ×3

Эффекты: Немедленно +3 ПО, +2 ПО за каждого игрока с меньшим влиянием в конце игры, немедленно +2 глобальной устойчивости.

Значение: ★ Эксклюзивная — Учреждает центры просвещения, распространяющие культуру по всей Terra Concordia.

📋 Проекты (15 карт)

PRO-01 · Великий канал 🌊 (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×4 · вода ×3 · золото ×3

Эффекты: +5 воды в начале следующего раунда, немедленно +2 устойчивости цивилизации.

Значение: Инженерное сооружение, соединяющее озёра и перераспределяющее воду.

PRO-02 · Королевская дорога 🛣️ (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×3 · золото ×3

Эффекты: Немедленно +6 золота.

Значение: Сеть дорог, ускоряющая передвижение и торговлю.

PRO-03 · Программа лесовосстановления 🌲 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: еда ×3 · вода ×3 · золото ×3

Эффекты: Немедленно +2 устойчивости цивилизации, +2 древесины в начале следующего раунда.

Значение: Восстанавливает уничтоженные леса и уравнивает экосистему.

PRO-04 · Вулканическая экспедиция 🌋 (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: энергия ×3 · железо ×3 · престиж ×2

Эффекты: Немедленно +2 артефакта и +5 энергии, открывает все вулканические гексы карты.

Значение: Научное исследование вулканов раскрывает древние тайны.

PRO-05 · Торговая сеть 🚂 (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×5 · престиж ×2

Эффекты: +1 золото за каждый обмен на рынке в следующих раундах.

Значение: Организованная система обменов между цивилизациями.

PRO-06 · Мирный договор 🤝 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: влияние ×4 · престиж ×3

Эффекты: Немедленно +2 ПО, +6 влияния, и другие игроки не могут блокировать ваше действие влияния, разыграв карту «Культурный бойкот».

Значение: Дипломатическое соглашение, гарантирующее сотрудничество между нациями.

PRO-07 · Культурный фестиваль 🎉 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: еда ×4 · престиж ×3 · золото ×2

Эффекты: Немедленно +2 влияния, +1 престиж, +1 устойчивость цивилизации.

Значение: Праздник, объединяющий народы и укрепляющий культурную самобытность.

PRO-08 · Археологические исследования 🏛️ (6 ПО при розыгрыше)

Стоимость: артефакт ×3 · золото ×4 · престиж ×3

Эффекты: Немедленно +5 артефактов, открывает все гексы руин; возьмите 1 дополнительную карту разведки при следующем выполненном действии разведки.

Значение: Изучает прежние цивилизации, населявшие Terra Concordia.

PRO-09 · План чистой энергии ⚡ (7 ПО при розыгрыше)

Стоимость: энергия ×4 · золото ×6 · престиж ×2

Эффекты: Немедленно +2 устойчивости цивилизации и +1 глобальная устойчивость, +5 энергии в начале следующего раунда.

Значение: Переход цивилизации на возобновляемые источники энергии.

PRO-10 · Островная колония 🏝️ (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: древесина ×4 · вода ×2 · золото ×3

Эффекты: Немедленно +1 артефакт и +2 еды за каждый контролируемый остров; открывает все островные гексы карты.

Значение: Основывает постоянные поселения на океанских островах.

PRO-11 · Военный союз ⚔️ (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: железо ×3 · золото ×3 · влияние ×2

Эффекты: Немедленно +4 престижа.

Значение: Оборонительный пакт обеспечивает взаимную защиту.

PRO-12 · Кампания здравоохранения 💊 (4 ПО при розыгрыше)

Стоимость: еда ×3 · вода ×3 · золото ×2

Эффекты: +1 постоянный рабочий (если нет максимума в 8), немедленно +1 устойчивость цивилизации.

Значение: Улучшает условия жизни и продуктивность рабочих.

PRO-13 · Аграрная реформа 🌾 (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: еда ×4 · золото ×3 · влияние ×2

Эффекты: +4 еды в начале следующего раунда, +1 ПО за каждый контролируемый гекс поля в конце игры.

Значение: Перераспределяет земли и модернизирует производство продовольствия.

PRO-14 · Дипломатическая миссия 🤝 (5 ПО при розыгрыше)

Стоимость: престиж ×3 · золото ×4 · влияние ×3

Эффекты: Немедленно +4 влияния, +2 ПО за каждого игрока с меньшим влиянием, чем у вас, в конце игры.

Значение: Послы налаживают связи с соперничающими цивилизациями.

PRO-15 · Генеральный план 🏡 (6 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×3 · золото ×5 · престиж ×3

Эффекты: +1 ПО за каждую построенную вами постройку в конце игры, позволяет 1 дополнительное строительство в следующем раунде без расхода рабочего.

Значение: Градостроительный план, максимизирующий эффективность всего города.

⚡ События (15 карт)

EVT-01 · Вулканическая буря 🌋 (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 энергии, −1 глобальная устойчивость.

Значение: Цепное извержение парализует производство энергии.

EVT-02 · Обильные дожди ☁ (Позитивное)

Эффекты: Все получают +2 воды +2 еды, +1 глобальная устойчивость.

Значение: Дожди освежают землю и наполняют водохранилища.

EVT-03 · Засуха 🏜 (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 воды и 2 еды, −1 глобальная устойчивость.

Значение: Затяжная засуха угрожает урожаю и снабжению.

EVT-04 · Чужеземные торговцы 🏠 (Позитивное)

Эффекты: Все получают +2 золота.

Значение: Караваны привозят редкие товары и более низкие цены.

EVT-05 · Чума ☠ (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 еды, −1 устойчивость цивилизации.

Значение: Болезнь распространяется, вредя урожаю и рабочей силе.

EVT-06 · Золотой век 🏰 (Позитивное)

Эффекты: Все получают +2 золота.

Значение: Всеобщее процветание подстёгивает торговлю во всём регионе.

EVT-07 · Землетрясение 🌍 (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 камня и 2 древесины, −1 глобальная устойчивость.

Значение: Толчки сотрясают основания построек.

EVT-08 · Миграция ремесленников ✂ (Позитивное)

Эффекты: Все получают +1 золото +1 престиж.

Значение: Прибывают мастера-ремесленники и предлагают свои услуги.

EVT-09 · Крах рынка 📉 (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 золота.

Значение: Спекуляция и дефицит дестабилизируют цены.

EVT-10 · Праздник урожая 🌾 (Позитивное)

Эффекты: Все получают +3 еды +1 престиж, +1 глобальная устойчивость.

Значение: Празднование изобилия укрепляет дух общины.

EVT-11 · Пограничный конфликт ⚔️ (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 влияния и 1 золото, -1 глобальная устойчивость, -1 устойчивость цивилизации.

Значение: Территориальные споры блокируют экспансию.

EVT-12 · Научное открытие 💡 (Позитивное)

Эффекты: Все получают 2 артефакта.

Значение: Прогресс знаний приносит пользу всей цивилизации.

EVT-13 · Суровая зима ❄️ (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 древесины и 2 еды.

Значение: Сильный холод увеличивает расход ресурсов на отопление.

EVT-14 · Культурное возрождение 🎨 (Позитивное)

Эффекты: Все получают +2 престижа +2 влияния.

Значение: Расцвет искусств повышает культурный уровень всех.

EVT-15 · Энергетический кризис ⚡️ (Негативное)

Эффекты: Все теряют 2 энергии, -1 глобальная устойчивость.

Значение: Дефицит энергии парализует фабрики и передовые технологии.

Разведка (10 карт)

EXP-01 · Древняя карта 🗺️ (1 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно открывает 2 случайных гекса на карте.

Значение: Свиток с маршрутами прежних цивилизаций.

EXP-02 · Геомагнитный кристалл 💎 (1 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +2 энергии.

Значение: Редкий минерал из руин, пульсирующий энергией.

EXP-03 · Дневник экспедиции 📖 (1 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Возьмите 1 дополнительную карту разведки в следующем раунде при первом действии разведки.

Значение: Записи прежнего исследователя раскрывают тайны.

EXP-04 · Священная реликвия 🏺 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +1 престиж и +1 влияние.

Значение: Предмет поклонения исчезнувших цивилизаций.

EXP-05 · Редкое лекарственное растение 🌿 (1 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +1 постоянный рабочий (если их меньше 8).

Значение: Трава с целебными свойствами, найденная в руинах.

EXP-06 · Затонувшее сокровище 💰 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +2 золота и +1 артефакт.

Значение: Сундук с затонувшего корабля, поднятый со дна океана.

EXP-07 · Древние надписи 📜 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +2 артефакта.

Значение: Древние тексты раскрывают утраченные знания.

EXP-08 · Природный источник 💧 (1 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +2 воды.

Значение: Чистый родник, непрерывно пополняющийся.

EXP-09 · Заброшенная шахта ⚒️ (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Немедленно +2 железа +1 камень.

Значение: Старая шахта с ещё неразведанными жилами.

EXP-10 · Технологический артефакт 🚀 (3 ПО при розыгрыше)

Эффекты: Бесплатно изучите 1 технологию уровня 1 или 2 в этом раунде.

Значение: Устройство прежних цивилизаций даёт десятилетия исследований.

💰 Торговля (8 карт)

СОМ-01 · Контракт на поставку 📦 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2

Эффекты: Немедленно +2 древесины +2 камня.

Значение: Соглашение о гарантированных поставках с внешними снабженцами.

СОМ-02 · Выгодный курс 💱 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×1

Эффекты: получите 3 золота немедленно (выгодный обмен).

Значение: Исключительный обменный курс приносит золото на месте.

СОМ-03 · Торговое эмбарго 🚫 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: влияние ×2

Эффекты: 1 игрок по вашему выбору не может пользоваться рынком (выполнять действие торговли) в этом раунде.

Значение: Дипломатическая блокада, подрывающая торговлю соперника.

СОМ-04 · Монополия 🏠 (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2 · престиж ×1

Эффекты: +4 золота в начале следующего раунда.

Значение: Исключительный контроль над ресурсом в течение раунда.

СОМ-05 · Аукцион артефактов 🏺 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: артефакт ×1

Эффекты: Немедленно +4 золота.

Значение: Продаёт редкий экспонат тому, кто больше заплатит.

СОМ-06 · Стратегическое партнёрство 🤝 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2 · влияние ×1

Эффекты: Немедленно +4 золота.

Значение: Временный торговый союз к взаимной выгоде.

СОМ-07 · Шёлковый путь 🐪 (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: престиж ×1 · золото ×2

Эффекты: +4 золота и +3 престижа в начале следующего раунда, если построен Порт.

Значение: Дальний торговый путь с драгоценными товарами.

СОМ-08 · Рыночная спекуляция 📈 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×4

Эффекты: получите 6 золота немедленно.

Значение: Рыночная инвестиция с гарантированной отдачей.

Влияние (8 карт)

INF-01 · Вдохновляющая речь 🗨️ (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: престиж ×1

Эффекты: Немедленно +2 влияния;

Значение: Мощное красноречие возвышает престиж и вдохновляет союзников.

INF-02 · Пропаганда 📰 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2

Эффекты: Немедленно +2 влияния; выберите 1 соперника, он теряет 2 влияния.

Значение: Кампания дезинформации подрывает репутацию соперника.

INF-03 · Посольство 🏛️ (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×3 · камень ×2

Эффекты: +2 влияния и +4 золота в начале следующего раунда.

Значение: Постоянное дипломатическое представительство.

INF-04 · Королевская свадьба 💍 (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: престиж ×2 · золото ×3

Эффекты: Немедленно +3 влияния, +3 ПО при союзе с другим игроком в конце партии (только в режиме «Дипломатия»).

Значение: Династический союз укрепляет политические альянсы.

INF-05 · Культурный бойкот 🚫 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: влияние ×2

Эффекты: выберите соперника: он не сможет выполнить действие влияния в этом раунде.

Значение: Культурное давление, нейтрализующее дипломатию соперника.

INF-06 · Совет мудрецов 🦉 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: престиж ×1 · золото ×2

Эффекты: Возьмите 1 дополнительную карту из смешанной колоды в следующей фазе планирования; немедленно +2 влияния за каждую карту влияния у вас на руке.

Значение: Собрание мыслителей, усиливающее дипломатическую мощь.

INF-07 · Монумент славы 🗿 (2 ПО при розыгрыше)

Стоимость: камень ×3 · престиж ×2

Эффекты: Немедленно +2 влияния +3 престижа.

Значение: Архитектурное творение, прославляющее величие цивилизации.

INF-08 · Шпионская сеть 🕵️ (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2 · влияние ×1

Эффекты: Немедленно украдите 1 случайную карту с руки соперника по вашему выбору.

Значение: Внедрённые шпионы похищают секрет противника.



Особые рабочие (6 карт)

TRB-01 · Мастер-архитектор 🏗️ (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2 · престиж ×1

Эффекты: Позволяет построить 1 здание (разыграть карту постройки) без расхода рабочего в следующем раунде.

Значение: Специалист, оптимизирующий стоимость каждой стройки.

TRB-02 · Странствующий торговец 🛒 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2

Эффекты: Позволяет выполнить 2 действия торговли в этом раунде (вместо 1).

Значение: Опытный купец, мастерски ориентирующийся на рынке.

TRB-03 · Отважный исследователь 🧑‍🔬 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×2 · еда ×1

Эффекты: Следующее действие разведки открывает +1 дополнительный соседний гекс.

Значение: Искатель приключений, осваивающий земли за горизонтом.

TRB-04 · Учёный-исследователь 🧪 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×3 · артефакт ×1

Эффекты: Выполните дополнительное действие исследования в этом раунде.

Значение: Блестящий ум, ускоряющий технологический прогресс.

TRB-05 · Искусный дипломат 📜 (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: престиж ×2 · золото ×2

Эффекты: Немедленно +3 влияния.

Значение: Переговорщик, превращающий каждую встречу в союз.

TRB-06 · Инженер-гидротехник ⚙️ (1 ПО при розыгрыше)

Стоимость: золото ×3 · вода ×2

Эффекты: +4 воды в фазе производства этого раунда.

Значение: Специалист по системам ирригации и гидроэнергии.

Наследие (6 карт)

LEG-01 · Свод законов 📖 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: +2 ПО в конце игры; +1 ПО за каждую публичную цель, завершённую на первом месте, в конце игры.

Значение: Свод норм, организующий и защищающий общество.

LEG-02 · Александрийская библиотека 📖 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: +2 ПО в конце игры; +1 ПО за каждую изученную технологию уровня 3 или 4 в конце игры.

Значение: Хранилище знаний всей цивилизации.

LEG-03 · Устная традиция 🗣️ (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: +2 ПО в конце игры; +1 ПО за каждого завербованного рабочего в конце игры.

Значение: Истории, передаваемые поколениями, хранят мудрость предков.

LEG-04 · Вечный пакт 🤝 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: +2 ПО в конце игры; +3 ПО за каждый активный дипломатический союз (только в варианте «Дипломатия»).

Значение: Мирное соглашение, проходящее сквозь поколения и формирующее будущее.

LEG-05 · Торговый путь 🚢 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: +1 ПО в конце игры; +1 ПО за каждый разведанный гекс океана в конце игры.

Значение: Морской путь, веками соединяющий народы.

LEG-06 · Зелёный манифест 🌍 (2 ПО при розыгрыше)

Эффекты: +2 ПО в конце игры при устойчивости цивилизации ≥ 8 ; +1 ПО при глобальной устойчивости ≥ 6 .

Значение: Декларация, обязывающая цивилизацию хранить экологическое равновесие.

🏆 Публичные цели (10 карт)

ОВР-01 · Устойчивая цивилизация 🌱

Эффекты: 🏆 8 ПО 🏆 4 ПО 🏆 2 ПО за высшую позицию на шкале устойчивости цивилизации.
Значение: Наивысшая шкала индивидуальной устойчивости в конце игры.

ОВР-02 · Технологическая империя 🧪

Эффекты: 🏆 10 ПО 🏆 6 ПО 🏆 3 ПО за наибольшее число изученных технологий.
Значение: Больше всех разыгранных карт технологий в конце игры.

ОВР-03 · Территориальная экспансия 🗺️

Эффекты: 🏆 8 ПО 🏆 5 ПО 🏆 3 ПО за наибольшее количество разведанных гексов.
Значение: Больше всех разведанных гексов в конце игры.

ОВР-04 · Мастер-строитель 🏗️

Эффекты: 🏆 9 ПО 🏆 5 ПО 🏆 2 ПО за наибольшее число возведённых построек (включая чудеса).
Значение: Больше всех построек в конце игры.

ОВР-05 · Великий торговец 🪙

Эффекты: 🏆 8 ПО 🏆 4 ПО 🏆 2 ПО за наибольшее количество накопленного золота.
Значение: Больше всех накопленных монет в конце игры.

ОВР-06 · Верховный дипломат 🏰

Эффекты: 🏆 9 ПО 🏆 5 ПО 🏆 2 ПО за наибольшее количество накопленного влияния.
Значение: Наибольшее накопленное влияние в конце игры.

ОВР-07 · Технологическое господство ⚙️

Эффекты: 🏆 10 ПО 🏆 6 ПО 🏆 3 ПО за наибольшее число изученных технологий уровней 3 и 4.
Значение: Больше всех изученных технологий уровней 3 и 4 в конце игры.

ОВР-08 · Легендарный исследователь 🚢

Эффекты: 🏆 10 ПО 🏆 5 ПО 🏆 2 ПО за наибольшее число разведанных гексов острова и океана.
Значение: Больше всех разведанных гексов острова и океана в конце игры.

ОВР-09 · Хранитель природы 🌳

Эффекты: 🏆 8 ПО 🏆 4 ПО 🏆 2 ПО за наибольший вклад в глобальную устойчивость выполненными действиями восстановления.
Значение: Наибольший вклад в глобальную устойчивость в конце игры.

ОВР-10 · Мастер производства 🏭

Эффекты: 🏆 9 ПО 🏆 5 ПО 🏆 2 ПО за наибольшее накопленное производство всех ресурсов.
Значение: Наибольшее суммарное накопленное производство (сумма всех ресурсов) в конце игры.

Секретные цели (12 карт)

OBS-01 · Дитя лесов 🌲

Эффекты: +8 ПО, если контролируете 4 или более лесных гексов.

Значение: Контролировать 4+ лесных гексов в конце игры.

OBS-02 · Владыка гор ⬆️

Эффекты: +8 ПО при 3 или более постройках на горных гексах (включая чудеса).

Значение: Постройки на 3+ горных гексах в конце игры.

OBS-03 · Адмирал ⚓

Эффекты: +9 ПО при 5 или более разведанных гексах океана.

Значение: Разведать 5+ гексов океана в конце игры.

OBS-04 · Гениальный учёный 🧪

Эффекты: +8 ПО при технологиях, изученных в 5 или 6 категориях.

Значение: Иметь изученные технологии в 5 или 6 разных категориях в конце игры.

OBS-05 · Строитель империй 🏰

Эффекты: +10 ПО при 6 или более постройках на гексах карты (включая чудеса).

Значение: Иметь 6+ возведённых построек в конце игры.

OBS-06 · Хранитель руин 🏛️

Эффекты: +8 ПО при 6 или более разыгранных картах разведки.

Значение: Иметь 6+ разыгранных карт разведки в конце игры.

OBS-07 · Пацифист 🕊️

Эффекты: +9 ПО при достижении устойчивости цивилизации ≥ 8 .

Значение: Индивидуальная устойчивость ≥ 8 в конце игры.

OBS-08 · Магнат 💰

Эффекты: +8 ПО при 15 или более накопленного золота.

Значение: Накопить 15+ золота к концу игры.

OBS-09 · Пионер чудес ✨

Эффекты: +8 ПО за строительство чуда до конца раунда 4.

Значение: Построить Чудо до конца раунда 4.

OBS-10 · Мирный гегемон 🏰

Эффекты: +10 ПО за наибольшее накопленное влияние.

Значение: Иметь наибольшее количество влияния в конце игры.

OBS-11 · Мастер равновесия ⚖️

Эффекты: +6 ПО при наличии всех ресурсов в конце игры (не менее 1 каждого).

Значение: Иметь не менее 1 ресурса каждого типа в конце игры.

OBS-12 · Вечное наследие 📜

Эффекты: +9 ПО при 3 или более разыгранных картах наследия.

Значение: Иметь 3+ разыгранных карт Наследия в конце игры.