Руководство

Полные правила версии 2.0

Версия 2.0 · Windows · Linux · SteamOS

Содержание

1 Обзор

2 Режимы игры и варианты партии

3 Цивилизации (стартовые ресурсы и уникальные способности)

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

5 Типы ресурсов (зачем нужны, как собираются и используются)

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

7 Подготовка (перед первым раундом)

8 Шкала глобальной устойчивости и устойчивости каждой цивилизации

9 Ход партии — 4 фазы раунда

10 Основные и свободные действия

11 Ограничения в партии и правила

12 Финальный подсчёт

13 Важная информация и советы

14 Поведение Автомы (ИИ)

15 Интерфейс игры (панель, окна, кнопки и карта)

16 Справочник карт

1 Обзор

Terra Concordia — инди-игра в жанре стратегического еврогейма для 1–4 игроков (40–120 минут в зависимости от режима). Игроки выбирают цивилизацию, у каждой из которых есть уникальное преимущество. В каждой партии открывается случайная карта, где каждый тип местности — это гекс, который открывается по мере разведки; карты из разных колод (разных категорий: технологии, постройки, разведка, торговля, проекты, влияние, особые рабочие, наследие, события, общие цели и тайные цели) открываются или берутся каждый раунд. Игроки соревнуются за контроль над местностью: разведывают её, строят, собирают ресурсы, размещая рабочих, изучают технологии, влияют на места (чтобы отнять ПО и взять гекс под контроль), восстанавливают природу, чтобы сохранить высокую устойчивость (совместно).

Чтобы победить, игроки должны набирать победные очки с помощью действий и розыгрыша карт. Побеждает тот, у кого больше всего победных очков в конце игры, но чтобы был победитель, глобальная устойчивость никогда не должна опуститься до 0, иначе все игроки проигрывают вместе. Если устойчивость цивилизации опускается до 0, этот игрок проигрывает партию.

Победные очки (ПО) получают, разыгрывая карты построек, технологий, чудес, разведки, влияния и другие, выполняя условия карт общих и тайных целей, разведывая гексы, за ресурсы, накопленные к концу игры, поддерживая высокую устойчивость, а также через бонусы и эффекты сыгранных карт.

2 Режимы игры и варианты партии

Одиночный режим (1 игрок-человек против до 3 соперников-Автом — ИИ)

Также можно играть до 4 людям за одним ПК или ноутбуком, или одному игроку, управляющему 2–4 цивилизациями, или даже 2 людям за одним компьютером против 2 соперников-Автом.

Сетевой режим (от 2 до 4 игроков-людей по сети Steam P2P или LAN)

Также можно играть 2 людям + 1 или 2 Автомам или 3 людям + 1 Автоме по интернету или локально.

В одиночном и сетевом режимах партии можно играть в разных вариантах.

Выберите вариант при настройке партии (в одиночном или сетевом режиме):

Быстрый (6 раундов) — для коротких партий. Можно построить только 3 чуда, 2 общие цели вместо 3, 1 тайная цель на игрока. Примерное время: 40–60 минут. Рекомендуется для игры против Автомы лёгкого уровня сложности или для партий всего на 2 игроков.

Стандарт (9 раундов) — рекомендуемый режим для сетевых и одиночных партий с более чем 1 соперником. Можно построить до 5 чудес, 3 общие цели, 1 тайная цель на игрока. Примерное время: 50–80 минут. Также рекомендуется для игры против 1 или 2 Автом среднего уровня сложности.

Эпический (12 раундов) — можно построить до 8 чудес, 4 общие цели, 2 тайные 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 набрать больше ПО в конце игры, но это сложнее. Также рекомендуется для игры против Автомы сложного уровня, против 3 соперников-Автом или для партии на 4 игроков. 70–120 минут.

Новички (8 раундов) — без карт негативных событий. Можно построить до 4 чудес, 2 общие цели, 2 тайные цели на игрока. Примерное время: 45–70 минут. Рекомендуется для 2 игроков и для игры против Автомы (ИИ).

Дипломатия (8 раундов, от 2 до 4 людей) — рекомендуется для игры с 4 игроками-людьми. Игроки могут заключать союзы, чтобы получать золото в раундах. Можно построить до 4 чудес, 3 общие цели, 1 тайная цель на игрока. Примерное время: 50–80 минут. Нельзя играть против Автомы (ИИ). Система двусторонних союзов: один игрок предлагает, другой принимает или отклоняет. У каждого игрока может быть только 1 действующий союз одновременно. Когда союз заключён, оба игрока сразу получают +3 золота. Союзы действуют 2 раунда, затем истекают, и их можно заключить снова или нет. В игре доступна кнопка « Дипломатия» для заключения союзов.

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

Один игрок-человек в сценарии на случайной карте с несколькими целями. Вы выбираете сценарий. В каждом сценарии СОСТАВНЫЕ ЦЕЛИ — для победы нужно выполнить ВСЕ; если не выполнена хотя бы одна цель, игрок терпит поражение. 10 сценариев:

Первая империя (6 раундов, цивилизация Солярис) — цели: 4 постройки (включая чудеса) + 6 изученных технологий + сыграть не менее 7 карт, не являющихся постройками, чудесами или технологиями. Сценарий очень лёгкого уровня.

Вторая империя (6 раундов, цивилизация Маритея) — цели: 5 построек (включая чудеса) + 9 изученных технологий + 8 рабочих + выполнить не менее 3 действий «Влиять». Сценарий лёгкого уровня.

Хранитель леса (7 раундов, цивилизация Вердантис) — цели: построить Ботанический сад + контролировать 3 гекса леса + построить 1 чудо + изучить 8 технологий + закончить игру с устойчивостью цивилизации 7 или выше. Сценарий лёгкого уровня.

Легендарный купец (9 раундов, цивилизация Аурифера) — цели: построить Рынок + изучить 14 технологий + выполнить действие «Торговать» 6 раз, обменивая любой ресурс на золото + построить 3 чуда. Сценарий среднего уровня.

Покоритель очков (9 раундов, цивилизация Солярис) — цели: закончить игру минимум с 230 победными очками + 7 построек + 12 изученных технологий + сыграть не менее 12 карт, не являющихся постройками, чудесами или технологиями. Сценарий среднего уровня.

Одинокий адмирал (9 раундов, цивилизация Маритея) — построить Порт или Верфь + изучить 15 технологий + контролировать 4 гекса океана или острова + построить 2 чуда. Сценарий среднего уровня.

Мировой исследователь (9 раундов, цивилизация Маритея) — разведать все гексы карты + изучить 11 технологий + 8 построек (включая чудеса) + сыграть не менее 5 карт разведки. Сценарий сложного уровня.

Архитектор-провидец (12 раундов, цивилизация Солярис) — 9 построек (включая чудеса), обязательно Мастерская + изучить 17 технологий + построить 2 чуда. Сценарий сложного уровня.

Мудрый учёный (12 раундов, цивилизация Аурифера) — изучить 18 технологий, из них не менее 3 технологий 4-го уровня, и иметь 6 построек (включая чудеса) + 3 чуда + сыграть не менее 15 карт, не являющихся постройками, чудесами или технологиями. Сценарий сложного уровня.

Последнее убежище (12 раундов, цивилизация Вердантис) — 9 построек (включая чудеса), обязательно Храм + изучить 19 технологий + построить 3 чуда + в конце партии глобальная устойчивость и устойчивость цивилизации ⩾9 + набрать не менее 320 победных очков. Сценарий очень сложного уровня.

3 Цивилизации (стартовые ресурсы и уникальные способности)

Выбор цивилизации

Каждый игрок выбирает цивилизацию при настройке партии (у каждой цивилизации свой цвет).

При игре против Автомы (ИИ) игрок-человек также выбирает цивилизацию Автомы.

Солярис

ЦВЕТ: КРАСНЫЙ

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ: 1 дерево, 3 камня, 4 золота, 1 железо, 1 вода, 1 еда, 2 престижа, 3 влияния

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

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Архитекторы — постройки и чудеса стоят на 2 ресурса меньше, всегда за счёт самых дорогих ресурсов карты.

Маритея

ЦВЕТ: СИНИЙ

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ: 3 дерева, 1 камень, 3 золота, 3 воды, 1 еда, 1 артефакт, 1 престиж, 2 влияния

СТИЛЬ: начинает с большим запасом дерева и воды и 1 артефактом.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Владыки морей — разведывают океан и острова, не тратя рабочего (в данном случае мореплавателя); первая разведка океана или острова в каждом раунде открывает +1 дополнительный гекс.

Вердантис

ЦВЕТ: ЗЕЛЁНЫЙ

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ: 3 дерева, 1 камень, 2 золота, 2 воды, 4 еды, 1 престиж, 2 влияния

СТИЛЬ: начинает с большим запасом еды и дерева.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Хранители леса — действие «Восстановить» не тратит рабочего и даёт +1 устойчивость цивилизации и +1 ПО дополнительно (то есть «Восстановить» сразу даёт +1 глобальную устойчивость, +2 устойчивости цивилизации и +2 ПО).

Аурифера

ЦВЕТ: ЖЁЛТЫЙ

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ: 1 дерево, 1 камень, 6 золота, 1 железо, 1 вода, 1 еда, 1 энергия, 1 престиж, 2 влияния

СТИЛЬ: начинает с большим запасом золота и разнообразием ресурсов.

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: Купцы — +1 золото за каждое действие «Торговать» и +1 действие «Торговать» за раунд (2 действия вместо 1). Курс обмена — 1 единица любого ресурса, кроме золота, за 2 золота (вместо 3 у других цивилизаций).

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

Лес

Производство/сбор: дерево ×2. Разрешённые постройки: Лесопилка, Ботанический сад, Лаборатория, Обсерватория, Сторожевая башня, Башня связи, Электростанция.

Горы

Производство/сбор: камень ×2, железо ×1. Разрешённые постройки: Лаборатория, Обсерватория, Сторожевая башня, Башня связи, Электростанция, Шахта и 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, Башня связи.

Руины

Производство/сбор: артефакт ×1, золото ×1, влияние ×1. Разрешённые постройки: Храм, Колизей, все чудеса (кроме Маяка на краю света).

Вулкан

Производство/сбор: энергия ×2, камень ×1. Разрешённые постройки: Шахта, Электростанция, Башня связи и чудо Хрустальная башня.

Океан

Производство/сбор: золото ×2. Для многократного производства нужно построить Верфь. Разрешённые постройки: Порт, Верфь и чудо Маяк на краю света.

Остров

Производство/сбор: дерево ×1, еда ×1, золото ×1, влияние ×1. Разрешённые постройки: Храм, Крепость, Обсерватория, Лаборатория, Сторожевая башня, Амбар и чудеса Висячие сады, Храм гармонии и Маяк на краю света.

Стартовый

Производство/сбор: стартовый гекс игрока — дерево ×1, еда ×1. Разрешённые постройки: Академия, Библиотека, Колизей, Крепость, Ботанический сад, Лаборатория, Рынок, Мастерская, Храм, Сторожевая башня, Башня связи и все чудеса (кроме Маяка на краю света).

5 Типы ресурсов (зачем нужны, как собираются и используются)

Дерево

Требуется для некоторых построек и технологий и для поддержания устойчивости (через действие «Восстановить», вместе с водой). Собирается в лесу, на острове или на стартовом гексе. Нехватка снижает устойчивость цивилизации, если дерева = 0.

Камень

Требуется для некоторых построек, чудес и технологий. Собирается в горах или на вулкане.

Золото

Игровая валюта — используется в торговле, как стоимость розыгрыша карт, для изучения, найма рабочих и строительства. Собирается в руинах, на острове и в океане. Игрок, первым спасовавший в раунде, получает +1 золото. Золото может уйти в минус («долг», например при уплате налогов); это НЕ влияет на устойчивость, но не даёт игроку оплачивать стоимость, пока баланс снова не станет положительным.

Железо

Требуется как стоимость некоторых технологий, построек и чудес. Собирается в горах.

Вода

Необходима для поддержания устойчивости (через действие «Восстановить», вместе с деревом). Нужна для некоторых водных построек и технологий. Собирается на озере. Нехватка снижает устойчивость цивилизации, если воды = 0.

Энергия

Требуется для некоторых построек, чудес и технологий. Собирается на вулкане.

Еда

Требуется для действия «Плыть» и как стоимость некоторых карт, построек, технологий. Еду можно получить через общие бонусы (при высокой устойчивости). Собирается на полях. Нехватка снижает устойчивость цивилизации, если еды = 0.

Артефакт

Самый редкий ресурс. Собирается в руинах. Нужен для изучения некоторых эксклюзивных технологий, постройки некоторых чудес и розыгрыша некоторых карт (как стоимость).

Престиж

Используется как один из критериев при ничьей в конце игры. Даётся постройками (каждая постройка на карте даёт +1 престиж в фазе производства). Также даётся как бонус устойчивости цивилизации при значении $\geqslant 7$. Используется как стоимость некоторых чудес, технологий и других карт.

Влияние

Используется как стоимость действия «Дипломатия» (союзы) и действия «Влиять». Нужно для выполнения некоторых целей конца игры и как стоимость некоторых карт. Собирается в руинах и на островах.

РЕСУРСЫ ИГРОКА ПОКАЗАНЫ НА ПАНЕЛИ ИГРОКА НА ЛЕВОЙ БОКОВОЙ ПАНЕЛИ ЭКРАНА ИГРЫ. ИГРОК МОЖЕТ НАЖАТЬ НА ПАНЕЛЬ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ БОЛЕЕ ПОДРОБНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПОМИМО РЕСУРСОВ (ИЗУЧЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПОСТРОЙКИ НА КАРТЕ, СЫГРАННЫЕ КАРТЫ, КАРТЫ НА РУКЕ, ТАЙНАЯ ЦЕЛЬ, КОНТРОЛИРУЕМЫЕ ГЕКСЫ).

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

Карты (всего 142 уникальные карты, без повторов технологий)

Всего 12 колод карт:

20 карт построек

24 карты технологий (по 4 карты 1-го уровня в каждой категории, 4 карты 2-го уровня, 4 карты 3-го уровня и 4 карты 4-го уровня, в 6 категориях: сельское хозяйство, инженерия, навигация, наука, энергия и культура) — образуют древо технологий (игрок может посмотреть 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 наследия

15 карт событий

10 карт общих целей

12 карт тайных целей

Каждый тип карт лежит в отдельной колоде (её тасуют при подготовке в начале партии), а затем, также при подготовке, 5 колод объединяются в смешанную колоду из 43 карт (карты торговли, влияния, особых рабочих, проектов и наследия).

При подготовке каждый игрок берёт 1 или 2 карты из колоды тайных целей (1 или 2 — в зависимости от варианта), а для всех игроков открываются 2, 3 или 4 карты общих целей (2, 3 или 4 — в зависимости от варианта). Открываются 2 карты чудес для постройки; когда чудо построено, открывается следующая карта чуда, и так далее. Также при подготовке 6 карт технологий 1-го уровня (по одной из каждой категории) доступны каждому игроку для действия «Изучить». Остальные карты технологий (уровни 2–4) открываются по мере того, как сыграна/изучена карта предыдущего уровня.

В каждом раунде в фазе планирования игроки берут 2 карты из этой смешанной колоды и 1 карту из колоды построек.

В фазе действий каждого раунда каждый игрок при первой разведке берёт карту из колоды разведки (за остальные разведки в раунде карты не берутся).

Карты, взятые за раунд, образуют «руку» игрока. На руке может быть не более 9 карт, пока игрок не спасует, а при пасе нужно сбросить карты так, чтобы осталось не более 5. Кроме карт, взятых в фазе планирования, в этой фазе можно взять и другие карты благодаря эффектам некоторых сыгранных карт, позволяющих брать больше карт (смотрите такие эффекты в справочнике карт игры).

В начале каждого раунда 2 технологии, дольше всех лежащие на рынке, сбрасываются и заменяются новыми из колоды технологий, так что рынок постоянно обновляется.

Для справки все карты игры собраны в конце этого файла в справочнике карт (после правил).

7 Подготовка (перед первым раундом)

Маркер глобальной устойчивости начинается со значения 6.

Маркер устойчивости каждой цивилизации (для каждого игрока) начинается со значения 6.

Каждый игрок начинает с 5 доступными рабочими (во время игры можно иметь не более 8).

Каждый игрок начинает со стартовыми ресурсами выбранной цивилизации (кроме Автомы, которая получает стартовые ресурсы в зависимости от уровня сложности, выбранного игроком-человеком).

Открывается случайная карта, и каждый игрок начинает со стартового гекса на ней.

11 колод карт тасуются отдельно: карты построек, чудес, событий, разведки, проектов, торговли, влияния, рабочих, наследия, общих целей и тайных целей.

24 карты технологий разделены на 6 категорий (по 4 карты в каждой).

6 карт технологий 1-го уровня доступны каждому игроку для действия «Изучить». Остальные карты технологий (уровни 2–4) открываются по мере того, как сыграна/изучена карта предыдущего уровня.

5 колод объединяются и снова тасуются, образуя смешанную колоду из 43 карт (карты проектов + торговли + влияния + рабочих + наследия, перетасованные вместе).

Каждый игрок получает одну или две карты тайных целей (зависит от выбранного варианта).

Открываются 2, 3 или 4 карты общих целей (зависит от выбранного варианта игры).

Открываются 2 карты чудес (когда чудо сыграно/построено, открывается другое).

Раунд 1 начинает первый игрок.

8 Шкала глобальной устойчивости и устойчивости каждой цивилизации

Шкала глобальной устойчивости — это полоса, которая заполняется или пустеет в зависимости от значения (от 0 до 10), общая для ВСЕХ игроков; она находится в верхней части экрана игры, при этом:

Если по окончании фазы действий значение ⩾ 5, все игроки получают +1 еду в фазе производства.

Если по окончании фазы действий значение ⩾ 7, все игроки получают +1 престиж в фазе производства.

Если в конце раунда значение равно 0, наступает глобальный экологический коллапс: все игроки проигрывают, и партия сразу заканчивается.

Шкала устойчивости каждой цивилизации (то есть каждого игрока) — это полоса, которая заполняется или пустеет в зависимости от значения (от 0 до 10); она находится на панели цивилизации/игрока (панель каждого игрока — на левой боковой панели экрана), при этом:

Если собственная устойчивость любого игрока опускается до 0, наступает коллапс цивилизации: игрок, управляющий этой цивилизацией, проигрывает партию.

Если у любого игрока в любой момент партии дерево, вода или еда опускаются до 0, он теряет 1 устойчивость цивилизации.

Чтобы повысить глобальную устойчивость и устойчивость цивилизации на 1 во время партии, игрок должен выполнить действие «Восстановить», оплатив стоимость деревом и водой (за цивилизацию Вердантис устойчивость цивилизации растёт на 2). Некоторые сыгранные карты, постройки, чудеса и технологии могут повышать глобальную устойчивость или устойчивость цивилизации. А негативные события, открытые в раунде, снижают глобальную устойчивость, и переход от одного раунда к другому тоже снижает глобальную устойчивость на 1 (естественный износ от деятельности людей).

Дерево и вода необходимы 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 таком порядке:

Каждый игрок берёт 1 карту постройки (из колоды построек) + 2 карты из смешанной колоды (карты проектов + торговли + влияния + особых рабочих + наследия, перетасованные вместе; карты разведки сюда не входят — их раздают при действии «Разведать»). Со второго раунда игроки могут брать/открывать больше карт в зависимости от эффектов других карт, сыгранных в предыдущих раундах.

Карта события (позитивного или негативного) открывается автоматически, и её немедленные эффекты применяются ко всем игрокам. В варианте «Новички» из игры исключаются только карты негативных событий (позитивные остаются). В «Эпическом» варианте в раундах 2, 4, 6, 8 открываются 2 карты событий вместо одной (позитивные или негативные).

Пассивный доход: со второго раунда каждый игрок получает бонусы за раунд от карт, сыгранных в предыдущих раундах (от эффектов карт, дающих что-то в начале следующего раунда — какие карты имеют такие эффекты, смотрите в справочнике карт).

Истощённые (использованные) рабочие снова становятся «свободными» (доступными) для следующей фазы действий.

Обновление колод:

Колода построек: в начале каждого раунда проверяется, взяты ли все карты построек. Если да, собирается новая колода так: карты построек, сброшенные игроками при пасе в фазе действий предыдущих раундов, перетасовываются. Если сброшенных карт построек для новой колоды нет, игроки в текущем раунде не берут карты построек. Важно: карты построек, сыгранные/построенные игроками, в колоду не возвращаются, а «хранятся» у игрока до конца игры.

То же правило действует и для смешанной колоды (карты проектов + торговли + влияния + особых рабочих + наследия).

Колода разведки: в начале каждого раунда проверяется, взяты ли все карты разведки. Если да, собирается новая колода так: карты разведки, сброшенные игроками при пасе в фазе действий предыдущих раундов, вместе с картами разведки, сыгранными игроками. Это значит, что карта разведки, сыгранная игроком, может снова вернуться к нему на руку в следующих раундах, и одну и ту же карту можно сыграть больше одного раза.

- **Фаза 2** — Основные и свободные действия

Это фаза действий. По очереди каждый игрок выполняет ОДНО действие за свой ход, пока все не спасуют. Когда все игроки спасовали, наступает фаза производства.

Каждое действие «Собрать», «Строить», «Разведать», «Восстановить» и «Влиять» тратит 1 рабочего (кроме действий «Изучить», «Плыть», «Торговать», «Нанять», «Сыграть карты с руки» и «Дипломатия» — последнее доступно только в варианте «Дипломатия»).

После каждого действия ход автоматически переходит к следующему игроку.

Игрок может спасовать в любой момент, независимо от того, потратил ли он всех рабочих на действия, остались ли у него действия без рабочих или может ли он ещё выполнить свободное действие и сыграть карты. Первый спасовавший сразу 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 с размещёнными рабочими производят ресурсы в таком порядке:

Каждый контролируемый игроком гекс с рабочим, размещённым действием «Собрать» или «Плыть», производит соответствующие ресурсы своей местности.

Каждая постройка на контролируемых гексах: +1 престиж (гекс с 3 постройками даёт +3 престижа).

Глобальный бонус: если шкала глобальной устойчивости $\geqslant 5 \rightarrow$ все получают +1 еду; если $\geqslant 7 \rightarrow$ +1 престиж всем.

Бонус цивилизации: если устойчивость цивилизации $\geqslant 7 \rightarrow$ +1 престиж игроку, который управляет цивилизацией.

Бонусы карт: бонусы производства от сыгранных/изученных/построенных и других карт (это эффекты карт, дающие определённое количество ресурсов в фазе производства этого раунда — какие карты имеют такие эффекты, смотрите в справочнике карт).

- **Фаза 4** — Содержание и проверка

Фаза содержания и проверки проходит в конце каждого раунда в таком порядке:

Каждый игрок, у которого 0 дерева ИЛИ 0 воды ИЛИ 0 еды, теряет 1 устойчивость цивилизации (если ещё не был наказан за это условие в этом раунде — штраф также применяется сразу во время партии, как только любой из этих трёх ресурсов достигает 0).

Налоги: игроки платят 1 золото за каждые 3 постройки на контролируемых ими гексах. Золото может уйти в минус (меньше нуля).

Глобальная устойчивость снижается на 1 (естественный износ).

Проверка устойчивости цивилизации: если устойчивость цивилизации какого-либо игрока достигла 0, он проигрывает партию.

Проверка конца игры: выполнена, если закончился последний раунд ИЛИ произошёл глобальный экологический коллапс (глобальная устойчивость дошла до 0).

Если произошёл глобальный экологический коллапс, все игроки проигрывают (итоговые ПО не подсчитываются), и игра сразу заканчивается.

Если условие конца игры выполнено (закончился последний раунд), итоговые ПО игроков подсчитываются и складываются, чтобы определить победителя.

Если условие конца игры не выполнено, маркер раунда сдвигается на 1 и начинается следующий раунд с фазы планирования. Маркер первого игрока переходит к игроку, который первым спасовал в фазе действий.

КНОПКА «ДАЛЕЕ» МЕЖДУ ФАЗАМИ РАБОТАЕТ ТАК:

Кнопка «Далее» в правом верхнем углу экрана игры во время игры переводит от одной фазы к другой.

Нажимать кнопку «Далее» должен активный игрок (кнопка доступна только активному игроку).

Игрок, последним спасовавший в фазе действий, становится активным и нажимает «Далее», чтобы перейти к фазе производства. Тот же игрок нажимает «Далее», чтобы перейти к фазе содержания.

В конце фазы содержания маркер первого игрока переходит к игроку, который первым спасовал в фазе действий. Этот игрок должен нажать «Далее», чтобы перейти к фазе планирования, а затем снова «Далее», чтобы перейти к фазе действий (он первым выполняет действия в раунде).

10 Основные и свободные действия

Собрать

СТОИМОСТЬ: 1 свободный рабочий

Поставьте рабочего на открытый гекс без владельца, соседний с гексом, который вы уже контролируете, или на гекс, который вы уже контролируете. Сразу получите ресурсы, которые производит местность (и ещё раз в фазе производства). Вы начинаете контролировать гекс (если раньше у него не было владельца), а рабочий истощается (считается использованным). Когда рабочий размещён, внутри гекса появляется фигурка рабочего.

Разведать

СТОИМОСТЬ: 1 свободный рабочий

Открывает гекс рядом с тем, который вы уже контролируете, и сразу берёт его под контроль, но не размещает рабочего, как при действии «Собрать» (в фазе производства ресурсы производят только гексы с размещёнными рабочими). Получите 1 карту разведки при первой разведке в каждом раунде. Если разведанная местность — руины: сразу +1 ПО бонусом. Некоторые эффекты карт или чудес при розыгрыше могут открывать на карте больше гексов, но они не переходят под контроль сыгравшего карту (остаются без владельца, пока на них не выполнят действие «Собрать», «Плыть» или «Влиять»). В конце игры каждый разведанный/контролируемый гекс приносит 1 ПО. Это действие важно, чтобы к концу партии контролировать больше гексов, чем соперники.

Строить

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

При строительстве карта постройки или чуда разыгрывается на выбранный вами гекс, который вы уже контролируете (постройка должна подходить к типу местности, например Шахта в горах, Лесопилка в лесах, Храм на стартовом гексе или в руинах, Порт или Верфь в океане, Водохранилище

на озёрах, Ферма на полях и т. д. — что и где можно строить, смотрите в описании типов местности и на картах построек). Не более 2 действий «Строить» за раунд. Не более 4 построек на гекс за партию (включая чудеса), не более 9 построек всего на игрока за партию (включая чудеса). Вы сразу получаете ПО построенных карт при розыгрыше и их эффекты. Когда что-то построено, внутри гекса появляется фигурка постройки; если на гексе больше одной постройки, также показывается их количество.

Изучить

СТОИМОСТЬ: только стоимость карты в ресурсах, рабочий не нужен

Получите технологию, сыграв доступную для изучения карту технологии. 6 карт технологий 1-го уровня (по одной из каждой категории: сельское хозяйство, инженерия, навигация, наука, энергия и культура) доступны в начале игры для действия «Изучить». Остальные карты технологий (уровни 2–4) открываются по мере того, как сыграна/изучена карта предыдущего уровня. Карты 4-го уровня эксклюзивные (★) и могут быть получены только 1 игроком. Не более 2 действий «Изучить» на игрока за раунд. Вы сразу получаете ПО изученных карт при розыгрыше и их эффекты.

Торговать

СТОИМОСТЬ: рабочий не нужен

Каждый игрок может использовать это действие только один раз за раунд, кроме цивилизации Аурифера, которая может торговать дважды за раунд.

За одно действие можно провести до 3 обменов ресурсов. Обмен: 3 единицы любого ресурса, кроме золота, на 1 золото. Обмен между ресурсами, кроме золота, — 1:1. За цивилизацию Аурифера курс — 1 единица любого ресурса, кроме золота, на 2 золота. Это действие полезно, когда нужно золото или когда нужно обменять избыточные ресурсы на недостающие.

Влиять

СТОИМОСТЬ: 1 влияние + 1 свободный рабочий

Каждый игрок может использовать это действие только один раз за раунд. Захватите контроль над гексом в любом месте карты, если это не стартовый гекс другого игрока и на нём нет построенного чуда, больше одной постройки или размещённого рабочего. Гекс переходит к игроку, который на него повлиял. Кроме того, на каждый гекс можно повлиять только один раз за раунд (любому игроку). Если другой игрок уже повлиял на гекс в этом раунде, придётся выбрать другой, но этот гекс снова станет доступен для влияния в следующих раундах. Когда на гекс повлияли, на нём появляется диск влияния со звездой. Это действие важно, чтобы «отнять» гекс у соперника и получить больше ПО в конце игры: ПО внутри гекса переходят к игроку, который «отнял» гекс и теперь его контролирует.

Восстановить

СТОИМОСТЬ: 1 дерево + 1 вода + 1 свободный рабочий (Вердантис не тратит рабочего).

Каждый игрок может использовать это действие только один раз за раунд. Оно сразу даёт +1 глобальную устойчивость, +1 устойчивость цивилизации и +1 победное очко (ПО). Используйте его прежде всего при низкой устойчивости — собственной или глобальной, — чтобы игроки не проиграли из-за экологического коллапса; к тому же оно приносит больше победных очков тому, кто его выполнил. За цивилизацию Вердантис оно сразу даёт +1 глобальную устойчивость, +2 устойчивости цивилизации и +2 победных очка (ПО).

Нанять

СТОИМОСТЬ: 2 золота

Наймите +1 рабочего. Рабочий сразу становится доступен на панели игрока. Каждый игрок может нанять не более 3 рабочих за партию, до предела в 8 рабочих (каждый игрок начинает партию с 5 доступными рабочими). За один раунд можно нанять только 1 рабочего. Наём рабочих важен, чтобы выполнять больше действий, требующих рабочих, в течение раунда.

Плыть

СТОИМОСТЬ: 1 еда, рабочий не нужен

Для этого действия нужен рабочий, уже размещённый в океане, озере или на острове, и соседний открытый гекс океана, озера или острова для плавания. Можно использовать 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 тратится, так как уже был размещён ранее: рабочий (в данном случае мореплаватель) только перемещается. Это действие даёт +2 золота и полезно, когда нужно золото и есть гекс без владельца рядом с тем, что вы уже контролируете. На карте рабочие, размещённые в океане или на озере, выглядят как лодка.

Пас и сброс карт с руки

СТОИМОСТЬ: нет.

Завершает ход игрока в фазе действий. Первый спасовавший игрок получает +1 золото. Когда спасуют все, фаза действий заканчивается. Первый спасовавший игрок начинает следующий раунд. Игрок может спасовать в любой момент своего хода, даже если у него ещё есть действия или рабочие. Если при пасе у игрока на руке больше 5 карт, он должен сбросить лишние, чтобы к концу раунда осталось 5 (например, с 8 картами на руке нужно сбросить 3).

Свободное действие «Сыграть карты с руки»

СТОИМОСТЬ: только стоимость самой карты в ресурсах; рабочий не нужен, кроме карт построек, которые стоят 1 рабочего и +1 золото каждая (через действие «Строить»).

Каждый игрок может сыграть 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, сыграть карты, а затем собрать, или наоборот). Розыгрыш карт с руки важен: сыгранные карты сразу приносят ПО, а их эффекты дают преимущества (ресурсы сразу, в фазе производства раунда, в начале следующего раунда или победные очки в конце игры). Карты технологий и чудес не остаются на руке: технологии лежат на панели технологий, а чудеса — на панели чудес.

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

СТОИМОСТЬ: 1 влияние; рабочий не нужен

Действие «Дипломатия» — рекомендуется для игры с 4 игроками-людьми. Союзы между игроками позволяют получать золото в раундах (сотрудничество). Один игрок предлагает союз, другой принимает или отклоняет. У каждого игрока может быть только 1 действующий союз одновременно. Когда союз заключён, оба игрока сразу получают +3 золота. Союзы действуют 2 раунда, затем истекают, и их можно заключить снова или нет. В игре доступна кнопка « Дипломатия» для заключения союзов.

КНОПКИ ДЕЙСТВИЙ НАХОДЯТСЯ В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА ВО ВРЕМЯ ИГРЫ, ОДНА РЯДОМ С ДРУГОЙ. КНОПКАМИ ТАКЖЕ МОЖНО ОТКРЫТЬ ДРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ, ОБЩИЕ И ТАЙНУЮ ЦЕЛИ ИГРЫ, РУКУ ИГРОКА, А ТАКЖЕ ЕСТЬ КНОПКА ДИПЛОМАТИИ (она доступна только в варианте «Дипломатия»).

ЕСЛИ КНОПКА ЗАТЕМНЕНА, ДЕЙСТВИЕ СЕЙЧАС ВЫПОЛНИТЬ НЕЛЬЗЯ (НЕ ТА ФАЗА, ЛИМИТ РАУНДА, НЕТ РАБОЧЕГО ИЛИ РЕСУРСА): ПРИ НАЖАТИИ НА НЕЁ ПРИЧИНА ПОЯВИТСЯ НА ЭКРАНЕ.

11 Ограничения в партии и правила

Ограничения и правила на игрока за партию

Не более 9 построек (включая чудеса).

Не более 8 рабочих (5 стартовых + 3, которых можно нанять).

Не более 9 карт на руке (после паса сбросьте карты так, чтобы к концу раунда осталось не более 5).

Не более 3 построенных чудес (кроме «Эпического» варианта, где можно построить 4).

Не более 4 построек на гекс (включая чудеса).

Технологии: карты технологий 4-го уровня эксклюзивные (изучить/сыграть их может только один игрок).

Ограничений на запас ресурсов нет, и ни один ресурс не может быть меньше 0, кроме золота, которое может уходить в минус.

Если у любого игрока дерево, вода или еда опускаются до 0, он сразу теряет 1 устойчивость цивилизации, в любой момент партии.

Ограничения и правила за раунд

Действие «Влиять»: 1 раз на игрока за раунд. На каждый гекс можно повлиять только 1× за раунд (любому игроку): другой игрок не может повлиять на тот же гекс в том же раунде. Но на гекс, на который уже повлияли, можно снова повлиять в следующих раундах, если на нём нет чудес, размещённых рабочих или больше одной постройки.

Действие «Восстановить»: 1 раз на игрока за раунд.

Действие «Торговать»: 1 раз на игрока за раунд (2 для цивилизации Аурифера).

Действие «Строить»: 2 раза на игрока за раунд.

Действие «Изучить»: 2 раза на игрока за раунд.

Действие «Нанять»: 1 раз на игрока за раунд

Действие «Плыть»: 2 раза на игрока за раунд

Карты, сыгранные с руки (карты разведки, торговли, влияния, проектов, рабочих, наследия): не более 2 карт за раунд. (Карты построек, чудес и технологий в этот лимит не входят — для них используются действия «Строить» и «Изучить».)

- Сыграть карты с руки — СВОБОДНОЕ действие

Розыгрыш карты с руки, которая НЕ является постройкой, чудом или технологией, — СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: он не тратит ход игрока (можно сыграть карту, а затем выполнить основное действие, или сыграть карту после основного действия). Стоимость розыгрыша: собственная стоимость карты в

ресурсах. Постройки, чудеса и технологии разыгрываются действиями «Строить» и «Изучить» соответственно и тратят ход как обычно. Эффекты некоторых сыгранных карт могут делать исключения из правил (смотрите описание эффектов в справочнике карт).

- **Торговать** — курс обмена

Обмен: 3 единицы любого ресурса, кроме золота = 1 золото. Обмен между ресурсами, кроме золота, — 1:1. За одно действие «Торговать» можно провести до 3 обменов подряд; все 3 обмена подтверждаются вместе — до подтверждения обмен можно убрать из очереди.

- **Негативные события** — иммунитет

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

12 Финальный подсчёт

В конце партии (после последнего раунда) победные очки (ПО) каждого игрока складываются по всем категориям ниже. Побеждает игрок с наибольшей суммой победных очков. Ниже показано, как подсчитываются и отображаются ПО на экране конца игры, по каждому игроку, с указанием победителя:

Категории подсчёта

ПО во время игры:

- **Разведка** — 1 ПО за каждый разведанный/контролируемый гекс.
- ПО, заработанные во время игры, накапливаются по ходу партии: за разведку руин, действия восстановления, ПО сыгранных карт (каждая карта приносит определённое количество ПО) и немедленные ПО от их эффектов, если они есть. ПО сыгранных карт:
- **Постройки** — ПО каждой построенной/сыгранной карты постройки.
- **Технологии** — ПО каждой изученной/сыгранной карты технологии.
- **Чудеса** — ПО каждой построенной/сыгранной карты чуда.

ПО остальных сыгранных карт (разведки, проектов, торговли, влияния, рабочих, наследия).

ПО в конце игры:

- **Влияние** — 1 ПО за каждые 2 накопленного влияния.
- **Карты общих целей** — ПО за место (1-е/2-е/3-е).
- **Карта тайной цели** — ПО за цель, если условие выполнено.
- **Устойчивость цивилизации (а не глобальная)** — бонус за итоговый уровень: если значение ⩾5 → +2 ПО, если ⩾8 → +5 ПО, если ⩾10 → +8 ПО.
- **Ресурсы** — накопленный престиж + 1 ПО за каждые 3 накопленного золота.
- **Бонусы конца игры** — бонусные очки карт в конце игры, если их условные эффекты выполнены (сколько ПО получено, смотрите в эффектах конца игры сыгранных карт: каждая карта приносит определённое количество ПО — какие карты имеют такие эффекты, смотрите в справочнике карт).

Ничья

При равенстве общего счёта побеждает игрок, у которого больше (в таком порядке):

(1) собственная устойчивость

(2) построенные чудеса

(3) накопленное влияние

(4) всего изученных технологий.

13 Важная информация и советы

Гекс и местность — это одно и то же: местность — это гекс на игровой карте.

Когда говорится «контролировать гекс», контролируемый гекс уже принадлежит игроку: либо потому что игрок его разведал (при действии «Разведать» гекс сразу переходит под контроль игрока), либо потому что на него поставлен рабочий для сбора ресурсов (игрок может собирать ресурсы на гексе без владельца, и тогда гекс переходит под его контроль). Действие «Плыть» работает так же (в этом случае рабочий, изображённый в виде лодки, перемещается с одного гекса на соседний, который уже принадлежал этому игроку или был без владельца), как и действие «Влиять» (игрок «отнимает» гекс у другого игрока или влияет на гекс без владельца).

Гексы, открытые на карте эффектами сыгранных карт (построек, чудес или других карт), изначально без владельца. Чтобы взять их под контроль, игрок должен выполнить на этот гекс действие «Собрать», «Плыть» или «Влиять».

Когда говорится о размещённых рабочих: рабочие размещаются на гексе действием «Собрать», а на гексе океана или озера рабочий (лодка) может быть размещён действием «Плыть» (гекс, на который переместился рабочий, становится «занятым»). Когда рабочий размещён, он «тратится» и становится истощённым, и его больше нельзя использовать в этом раунде, кроме действия «Плыть», которое перемещает его с одного (уже занятого) гекса на другой.

Действия «Строить» и «Влиять» не «размещают» рабочих на гексе, где поставлена постройка или диск влияния, а только «тратят» рабочего, делая его истощённым.

«Свободные или доступные» рабочие — это рабочие, которых ещё можно использовать в раунде для оставшихся действий, требующих рабочего.

Не путайте «сбор ресурсов с гекса» с «ресурсами, произведёнными в фазе производства». Действием «Собрать» (в фазе действий) ресурсы собираются сразу (например, рабочий размещён на гексе леса и собрал 2 дерева). А в фазе производства (а не в фазе действий) только гексы с размещёнными рабочими снова приносят ресурсы (например, рабочий, размещённый на гексе леса в фазе действий и собравший 2 дерева, в фазе производства снова соберёт 2 дерева).

Когда говорится, что карта «сыграна», «построена» или «изучена», имеется в виду, что построенная или изученная карта была сыграна, или просто сыграна (если это не карта постройки, чуда или технологии); то есть вы сразу получаете ПО сыгранной карты и её немедленные эффекты.

Некоторые эффекты карт срабатывают не сразу, а в ходе игры или только в конце игры — в зависимости от того, выполняется, выполнено или не выполнено условие эффекта.

Не путайте «глобальную устойчивость» с «устойчивостью цивилизации». Глобальная устойчивость общая для всех игроков, а устойчивость цивилизации у каждого игрока своя — для той цивилизации, которую он выбрал. Во время фаз игры, через действие «Восстановить» или эффекты карт глобальная устойчивость или устойчивость цивилизации растёт или падает, и всегда явно указано, о какой устойчивости идёт речь.

14 Поведение Автомы (ИИ)

Поведение ИИ (Автома)

Каждый ход ИИ оценивает все возможные ходы (собрать, разведать, строить, изучить, торговать, влиять, восстановить, нанять, плыть, сыграть карты с руки или спасовать) и выбирает тот, что даёт лучшую позицию: уже набранные очки, доход в следующих раундах, ресурсы, полезные для видимых ему карт, и риски для устойчивости (своей и глобальной).

Она следует тем же правилам и ограничениям, что и игроки-люди: те же рабочие, те же действия за раунд, та же стоимость карт.

Сложность ИИ (выбирается перед партией)

На всех уровнях Автома начинает с теми же стартовыми ресурсами цивилизации и 0 ПО, как и игрок-человек. Уровень меняет только то, как часто ИИ ошибается в выборе:

- **Новичок** — ошибается много, идеально для знакомства с игрой.
- **Лёгкий** — часто ошибается.
- **Обычный** — играет хорошо, с небольшими промахами.
- **Сложный** — ошибается редко.
- **Божество** — всегда выбирает ход, который считает лучшим.

ИИ детерминирован: одна и та же партия (тот же сид и те же ходы) приводит к тем же решениям.

15 Интерфейс игры (панель, окна, кнопки и карта)

Ресурсы игрока, набранные победные очки, устойчивость цивилизации, свободные/доступные и истощённые рабочие показаны на ПАНЕЛИ ИГРОКА на левой боковой панели экрана игры. Игрок может нажать на панель, чтобы увидеть более подробную информацию (ПОЛНАЯ ПАНЕЛЬ ИГРОКА) помимо ресурсов (изученные технологии, постройки на карте, сыгранные карты, карты на руке, тайная цель, разведанные/контролируемые гексы).

КНОПКИ ДЕЙСТВИЙ находятся в нижней части экрана игры, одна рядом с другой. Кнопками также можно открыть древо технологий, общие и тайную цели игры, руку игрока, а также есть кнопка дипломатии (она доступна только в варианте «Дипломатия»). Если кнопка затемнена, действие сейчас выполнить нельзя; при нажатии игра покажет причину (не та фаза, лимит раунда, нет рабочего или ресурса). Кнопки «Меню» (Esc) и «Справка» (F1) находятся на верхней панели.

Кнопка «ДАЛЕЕ» служит для перехода между фазами и работает так:

Кнопка «Далее» находится в правом верхнем углу экрана игры и во время игры служит для перехода от одной фазы к другой.

Когда игра начинается, подготовка и фаза планирования первого раунда проходят автоматически. Первый игрок должен нажать «Далее» в фазе планирования, чтобы перейти к следующей фазе — фазе действий.

Нажимать кнопку «Далее» всегда должен активный игрок (кнопка доступна только активному игроку).

Игрок, последним спасовавший в фазе действий, становится активным и нажимает «Далее», чтобы перейти к следующей фазе — фазе производства. Тот же игрок нажимает «Далее», чтобы перейти к следующей фазе — фазе содержания и проверки.

В конце фазы содержания маркер первого игрока переходит к игроку, который первым спасовал в фазе действий. Этот игрок должен нажать «Далее», чтобы перейти к следующей фазе — фазе планирования (начинается следующий раунд), а затем снова «Далее», чтобы перейти к фазе действий (он первым выполняет действия в раунде), и так далее до конца последнего раунда. В конце последнего раунда показывается экран конца игры.

ШКАЛА ГЛОБАЛЬНОЙ УСТОЙЧИВОСТИ — это полоса, которая заполняется или пустеет в зависимости от значения (от 0 до 10), общая для ВСЕХ игроков; она находится в верхней части экрана игры.В каждой партии открывается случайная ИГРОВАЯ КАРТА, где каждый тип местности — это гекс, который открывается по мере разведки. Каждый игрок начинает партию на стартовом гексе, случайно расположенном на карте. Ещё скрытые гексы выглядят как каменные плиты с золотой розой ветров под туманом; в ваш ход роза светится на гексах, которые можно разведать. Нажмите на гекс (не выбрав действие), чтобы открыть инспектор с вращающейся моделью и всей информацией о месте.

КОЛОДЫ КАРТ тасуются отдельно. Например: карты построек, технологий, событий, разведки, проектов, торговли, влияния, рабочих, наследия.

ДРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ показывает карты технологий по категориям и уровням (1–4): изученные, доступные для изучения и пока закрытые (открываются, когда изучена технология предыдущего уровня).

РУКА игрока показывает карты, которые у него на руке; их можно сыграть (оплатив стоимость карты) или нет.

ЦЕЛИ показывают тайную цель (свою у каждого игрока) и общие цели (одни для всех игроков), выполнение которых приносит победные очки в конце игры.

ПОЛНАЯ ПАНЕЛЬ ИГРОКА показывает подробную информацию: победные очки (ПО), устойчивость цивилизации, контролируемые гексы, постройки и технологии, ресурсы, доступных и истощённых рабочих, карты на руке и уже сыгранные карты.ПАНЕЛЬ ТОРГОВЛИ показывает ресурсы, которые можно обменять на рынке (через действие «Торговать»). За каждое действие «Торговать» можно провести до 3 обменов ресурсов.ПАНЕЛЬ ИЗУЧЕНИЯ показывает карты технологий, которые можно сыграть/изучить (оплатив стоимость карты) действием «Изучить» (а также те, что ещё закрыты).ПАНЕЛЬ СТРОИТЕЛЬСТВА показывает карты построек и чудес, которые можно сыграть/построить (оплатив стоимость карты) действием «Строить». Также видны те, что пока нельзя сыграть (ресурсы красным), потому что ресурсов не хватает.СПРАВОЧНИКИ показывают всё об игре, по вкладкам: на каждой вкладке есть информация, к которой игрок может обратиться, чтобы что-то вспомнить, спланировать ход и выстроить стратегию.

16 Справочник карт

Чудо · 8

Колизей Terra Concordia — 12 VP
8 6 6 Руины, Стартовый
+4 престижа в начале следующего раунда; +3 ПО за каждую общую цель, где вы на 1-м месте в конце игры.

Великий акведук — 11 VP
7 4 6 Руины, Горы, Озеро, Стартовый
+4 воды в начале следующего раунда; +3 глобальной устойчивости сразу.

Хрустальная башня — 12 VP
5 8 5 Руины, Горы, Вулкан, Стартовый
+4 энергии в начале следующего раунда; +2 ПО за каждую изученную технологию 4-го уровня в конце игры.

Висячие сады — 10 VP
7 7 5 Руины, Горы, Остров, Стартовый
+3 еды и +2 престижа в начале следующего раунда; +4 глобальной устойчивости сразу.

Маяк на краю света — 11 VP

8 2 6 6 Остров, Океан

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

Храм гармонии — 13 VP

9 6 6 Руины, Остров, Стартовый

+5 глобальной устойчивости сразу; +4 ПО, если устойчивость цивилизации ⩾ 7 в конце игры.

Великая библиотека — 10 VP

4 7 6 Руины, Стартовый

+1 ПО за каждую изученную технологию в конце игры.

Стена королевств — 9 VP

6 6 8 Руины, Стартовый

Иммунитет к негативным событиям; +2 ПО в конце игры за каждое негативное событие в партии.

Постройка · 20

Лесопилка — 2 VP

2 3 Лес

+5 дерева при производстве в этом раунде на этом гексе.

Шахта — 2 VP

2 2 2 Горы, Вулкан

+2 камня и +5 железа при производстве в этом раунде на этом гексе.

Амбар — 2 VP

2 3 Поле, Остров

+4 еды при производстве в этом раунде на этом гексе.

Порт — 3 VP

3 3 Океан

Сбор в океане даёт +3 золота (вместо +2) в следующих 3 действиях «Собрать».

Рынок — 2 VP

3 2 Стартовый

+1 золото при подтверждении следующих 2 действий «Торговать».

Мастерская — 2 VP

2 3 Стартовый

+2 железа при производстве в этом раунде на соседних гексах гор.

Водохранилище — 3 VP

3 3 Озеро

+5 воды при производстве в этом раунде на этом гексе; +1 устойчивость цивилизации сразу.

Сторожевая башня — 2 VP

3 3 Лес, Горы, Остров, Стартовый

Открывает все гексы в радиусе 2.

Академия — 4 VP

4 Стартовый

+1 ПО за каждую изученную технологию 3-го или 4-го уровня в конце игры.

Храм — 4 VP

2 4 Стартовый, Руины, Остров

+2 ПО сразу; +2 влияния в начале следующего раунда; +1 устойчивость цивилизации сразу.

Электростанция — 3 VP

2 2 3 Лес, Горы, Вулкан

+5 энергии при производстве в этом раунде на этом гексе.

Библиотека — 3 VP

2 3 Стартовый

+2 ПО за каждую сыгранную карту проекта в конце игры; возьмите 1 дополнительную карту из смешанной колоды при следующем планировании.

Верфь — 4 VP

2 2 5 Океан

+1 артефакт сразу за каждый разведанный остров; открывает 2 дополнительных гекса при следующей разведке океана.

Колизей — 5 VP

4 5 Стартовый, Руины

+3 престижа в начале следующего раунда; +2 ПО в конце игры, если накопленное влияние > 10.

Образцовая ферма — 3 VP

2 3 3 Поле

+5 еды при производстве в этом раунде на этом гексе; +2 устойчивости цивилизации сразу.

Лаборатория — 3 VP

2 2 3 Стартовый, Лес, Горы, Остров

Технологии 4-го уровня стоят на 1 случайный ресурс меньше; +1 ПО за каждую технологию 4-го уровня в конце игры.

Крепость — 4 VP

4 6 Стартовый, Остров

Иммунитет к негативным событиям до конца игры; +4 ПО в конце игры.

Ботанический сад — 4 VP

2 3 2 3 Стартовый, Лес

+3 глобальной устойчивости сразу; +1 ПО за каждый контролируемый гекс леса в конце игры.

Башня связи — 3 VP

3 3 3 Стартовый, Лес, Горы, Поле, Вулкан

+4 влияния сразу.

Обсерватория — 4 VP

3 2 5 Лес, Горы, Остров

Открывает 1 случайный гекс в начале следующих раундов; возьмите 1 дополнительную карту разведки в следующем раунде; +1 ПО за каждый разведанный вулканический гекс и остров в конце игры.

Технология · 24

Ирригация — 1 VP

2 2 Сельское хозяйство ●○○○

+1 еда на гексах поля при производстве в этом раунде.

Севооборот — 2 VP

2 3 Сельское хозяйство ●●○○

+2 еды сразу; поля производят без рабочего в этом раунде.

Интенсивное земледелие — 4 VP

4 2 Сельское хозяйство ●●●○

+3 еды при производстве в этом раунде; -1 глобальная устойчивость сразу.

Агролесоводство — 6 VP

5 3 Сельское хозяйство ●●●●

+2 еды сразу; +2 дерева при производстве в этом раунде; +2 глобальной устойчивости сразу.

Базовая механика — 1 VP

2 2 Инженерия ●○○○

Дополнительное действие «Строить» в этом раунде (3 вместо 2).

Металлургия — 2 VP

2 3 Инженерия ●●○○

+2 железа при производстве в этом раунде.

Гидротехника — 4 VP

2 3 2 Инженерия ●●●○

+2 воды из озёр при производстве в этом раунде.

Монументальная архитектура — 8 VP

4 3 5 Инженерия ●●●●

+2 ПО за каждую постройку в конце игры; чудеса стоят на 2 случайных ресурса меньше.

Прибрежная навигация — 1 VP

2 3 Навигация ●○○○

Разведка океана и островов не требует рабочего в этом раунде.

Картография — 2 VP

2 3 Навигация ●●○○

Следующая разведка открывает 2 дополнительных гекса.

Астрономия — 4 VP

2 4 Навигация ●●●○

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

Торговые пути — 6 VP

6 4 Навигация ●●●●

+4 золота за каждое завершённое действие «Торговать» в следующих раундах.

Алхимия — 1 VP

2 2 Наука ●○○○

При следующем действии «Изучить» получите +2 энергии.

Медицина — 2 VP

2 2 3 Наука ●●○○

При следующем действии «Изучить» получите +3 еды.

Натурфилософия — 4 VP

4 3 Наука ●●●○

+5 ПО, если тайная цель выполнена в конце игры.

Экспериментальная физика — 10 VP

4 4 6 Наука ●●●●

+3 ПО сразу; технологии 3-го или 4-го уровня приносят +1 ПО; +3 глобальной устойчивости сразу.

Ветряные мельницы — 1 VP

2 3 Энергия ●○○○

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

Вулканическая энергия — 2 VP

2 3 Энергия ●●○○

+1 энергия за каждый разведанный вулканический гекс в следующих раундах; -1 устойчивость цивилизации сразу.

Солнечная энергетика — 4 VP

3 2 2 Энергия ●●●○

+3 энергии в начале следующего раунда; +1 глобальная устойчивость сразу.

Кристаллы энергии — 10 VP

3 5 6 Энергия ●●●●

+4 энергии при производстве в этом раунде; +2 глобальной устойчивости сразу.

Устные традиции — 1 VP

2 2 Культура ●○○○

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

Письменность — 2 VP

3 2 Культура ●●○○

+1 престиж и +3 влияния в начале следующего раунда.

Гражданская философия — 4 VP

3 2 3 Культура ●●●○

+3 влияния в начале следующего раунда.

Школа цивилизации — 12 VP

6 3 4 Культура ●●●●

+3 ПО сразу; +2 ПО за каждого игрока с меньшим влиянием в конце игры; +2 глобальной устойчивости сразу.

Проект · 15

Великий канал — 5 VP

3 4 3

+5 воды в начале следующего раунда; +2 устойчивости цивилизации сразу.

Королевская дорога — 4 VP

3 3

+6 золота сразу.

Программа лесовосстановления — 4 VP

3 3 3

+2 устойчивости цивилизации сразу; +2 дерева в начале следующего раунда.

Вулканическая экспедиция — 5 VP

3 3 2

+2 артефакта и +5 энергии сразу; открывает все вулканические гексы.

Торговая сеть — 5 VP

5 2

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

Мирный договор — 4 VP

4 3

+2 ПО сразу; +6 влияния; иммунитет к Культурному бойкоту.

Фестиваль культуры — 4 VP

4 2 3

+2 влияния, +1 престиж и +1 устойчивость цивилизации сразу.

Археологические раскопки — 6 VP

3 4 3

+5 артефактов сразу; открывает все руины; возьмите 1 дополнительную карту разведки при следующей разведке.

План чистой энергии — 7 VP

4 6 2

+2 устойчивости цивилизации и +1 глобальной сразу; +5 энергии в начале следующего раунда.

Островная колония — 5 VP

3 2 4

+1 артефакт и +2 еды за каждый контролируемый остров сразу; открывает все острова.

Военный союз — 4 VP

3 2 3

+4 престижа сразу.

Кампания здоровья — 4 VP

3 2 3

+1 постоянный рабочий (до 8); +1 устойчивость цивилизации сразу.

Аграрная реформа 5 VP
4 3 2
+4 еды в начале следующего раунда; +1 ПО за каждый контролируемый гекс поля в конце игры.

Дипломатическая миссия 5 VP
4 3 3
+4 влияния сразу; +2 ПО за каждого игрока с меньшим влиянием в конце игры.

Генеральный план 6 VP
5 3 3
+1 ПО за каждую постройку в конце игры; 1 дополнительная постройка в следующем раунде без рабочего.

Разведка · 10

Древняя карта 1 VP
Открывает 2 случайных гекса.

Геомагнитный кристалл 1 VP
+2 энергии сразу.

Дневник экспедиции 1 VP
Возьмите 1 дополнительную карту разведки при первой разведке в следующем раунде.

Священная реликвия 2 VP
+1 престиж и +1 влияние сразу.

Редкое лекарственное растение 1 VP
+1 постоянный рабочий (до 8).

Затонувшее сокровище 2 VP
+2 золота и +1 артефакт сразу.

Древние надписи 2 VP
+2 артефакта сразу.

Природный источник 1 VP
+2 воды сразу.

Заброшенная шахта 2 VP
+2 железа +1 камень сразу.

Технологический артефакт 3 VP
Изучите бесплатно 1 технологию 1-го или 2-го уровня в этом раунде.

Торговля · 8

Договор о поставках 1 VP
2
+2 дерева +2 камня сразу.

Выгодный курс 1 VP
1
Получите 3 золота сразу.

Торговое эмбарго 1 VP
2
1 игрок на ваш выбор не может торговать в этом раунде.

Монополия 2 VP
2 1
+4 золота в начале следующего раунда.

Аукцион артефактов 1 VP
1
+4 золота сразу.

Стратегическое партнёрство 1 VP
2 1
+4 золота сразу.

Шёлковый путь 2 VP
2 1
+4 золота и +3 престижа в начале следующего раунда, если вы построили Порт.

Рыночная спекуляция 1 VP
4
Получите 6 золота сразу.

Влияние · 8

Вдохновляющая речь 1 VP
1
+2 влияния сразу.

Пропаганда 1 VP
2
+2 влияния сразу; 1 соперник теряет 2 влияния.

Посольство 2 VP
3 2
+2 влияния и +4 золота в начале следующего раунда.

Королевская свадьба 2 VP
3 2
+3 влияния сразу; +3 ПО, если в конце партии у вас есть союз (режим «Дипломатия»).

Культурный бойкот 1 VP
2
1 соперник не может влиять в этом раунде.

Совет мудрецов 1 VP
2 1
Возьмите 1 дополнительную карту из смешанной колоды при следующем планировании; +2 влияния за каждую карту влияния на руке.

Монумент славы 2 VP
2 3
+2 влияния +3 престижа сразу.

Шпионская сеть 1 VP
2 1
Украдите 1 случайную карту с руки соперника.

Рабочий · 6

Мастер-архитектор 1 VP
2 1
1 постройка без затрат рабочего в следующем раунде.

Странствующий торговец 1 VP
2
2 действия «Торговать» в этом раунде.

Бесстрашный разведчик 1 VP
1 2
Следующая разведка открывает +1 дополнительный соседний гекс.

Учёный-исследователь 1 VP
1 3
1 дополнительное действие «Изучить» в этом раунде.

Искусный дипломат 1 VP
2 2
+3 влияния сразу.

Инженер-гидротехник 1 VP
3 2
+4 воды при производстве в этом раунде.

Наследие · 6

Свод законов 2 VP
+2 ПО в конце; +1 ПО за каждую общую цель, где вы на 1-м месте.

Александрийская библиотека 2 VP
+2 ПО в конце; +1 ПО за каждую технологию 3-го или 4-го уровня.

Устная традиция 2 VP
+2 ПО в конце; +1 ПО за каждого нанятого рабочего.

Вечный пакт 2 VP
+2 ПО в конце; +3 ПО за каждый действующий союз (режим «Дипломатия»).

Морской путь 2 VP
+1 ПО в конце; +1 ПО за каждый разведанный гекс океана.

Зелёный манифест 2 VP
+2 ПО в конце, если устойчивость цивилизации ⩾ 8; +1 ПО, если глобальная устойчивость ⩾ 6.

Событие · 15

Вулканическая буря
Все теряют 2 энергии; -1 глобальная устойчивость.

Обильные дожди
Все получают +2 воды +2 еды; +1 глобальная устойчивость.

Засуха
Все теряют 2 воды и 2 еды; -1 глобальная устойчивость.

Иноземные купцы
Все получают +2 золота.

Чума
Все теряют 2 еды; -1 устойчивость цивилизации.

Золотой век
Все получают +2 золота.

Землетрясение
Все теряют 2 камня и 2 дерева; -1 глобальная устойчивость.

Обвал рынка
Все теряют 2 золота.

Пограничный конфликт
Все теряют 2 влияния и 1 золото; -1 глобальная устойчивость; -1 устойчивость цивилизации.

Суровая зима
Все теряют 2 дерева и 2 еды.

Энергетический кризис
Все теряют 2 энергии; -1 глобальная устойчивость.

Переселение ремесленников
Все получают +1 золото +1 престиж.

Праздник урожая
Все получают +3 еды +1 престиж; +1 глобальная устойчивость.

Научное открытие
Все получают +2 артефакта.

Культурное возрождение
Все получают +2 престижа +2 влияния.

Общая цель · 10

Устойчивая цивилизация
8 / 4 / 2 VP
Наибольшая устойчивость цивилизации.

Территориальная экспансия
8 / 5 / 3 VP
Больше всего контролируемых гексов.

Великий купец
8 / 4 / 2 VP
Больше всего накопленного золота.

Технологическое превосходство
10 / 6 / 3 VP
Больше всего технологий 3-го и 4-го уровня.

Хранитель природы
8 / 4 / 2 VP
Наибольший вклад в глобальную устойчивость через «Восстановить».

Технологическая империя
10 / 6 / 3 VP
Больше всего изученных технологий.

Мастер-строитель
9 / 5 / 2 VP
Больше всего построек (включая чудеса).

Верховный дипломат
9 / 5 / 2 VP
Больше всего накопленного влияния.

Легендарный разведчик
10 / 5 / 2 VP
Больше всего гексов островов и океана.

Повелитель производства
9 / 5 / 2 VP
Наибольшее общее накопленное производство.

Тайная цель · 12

Дитя лесов 8 VP
Контролировать 4+ леса.

Адмирал 9 VP
5+ гексов океана.

Строитель империй 10 VP
6+ построек (включая чудеса).

Пацифист 9 VP
Устойчивость цивилизации ⩾ 8.

Повелитель гор 8 VP
3+ постройки в горах.

Вундеркинд-учёный 8 VP
Технологии в 5+ категориях.

Хранитель руин 8 VP
6+ сыгранных карт разведки.

Магнат 8 VP
15+ золота.

Наследник чуда — 8 VP
Построить чудо до конца 4-го раунда.

Мирный завоеватель — 10 VP
Иметь наибольшее влияние.

Мастер равновесия — 6 VP
Хотя бы 1 каждого ресурса.

Вечное наследие — 9 VP
3+ сыгранные карты наследия.