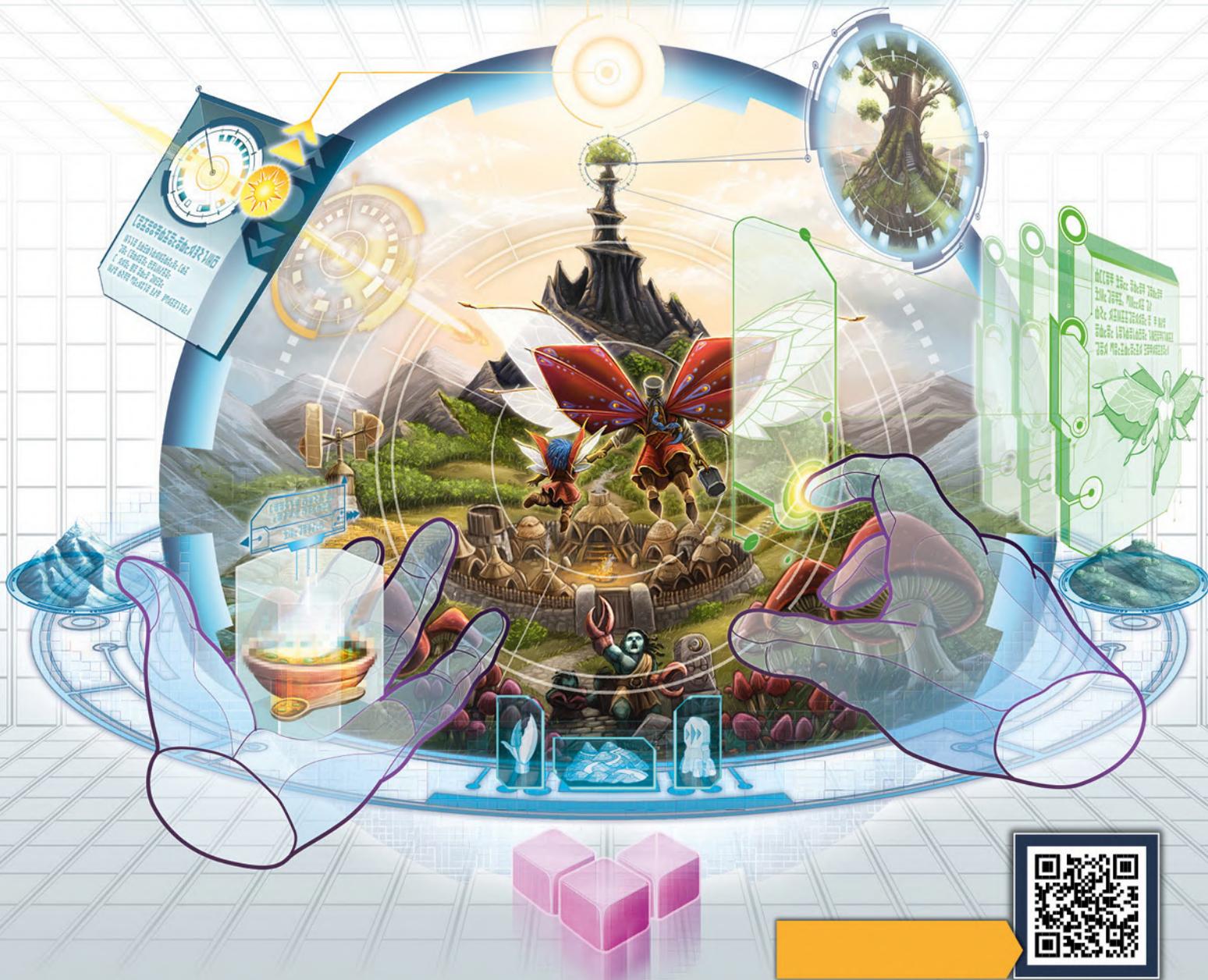


CIVOLUTION



<https://www.civolution.deep-print-games.com>

Для 1-4 игроков, 14 лет и старше

КНИГА ПРАВИЛ



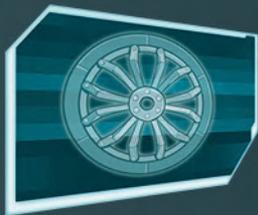
Введение

Дорогие студенческие создания,

я и космический факультет *Технической Академии Созидания* тепло приветствуем вас на вашем *Civolution*, самом важном экзамене в области **проектирования цивилизаций**. Для тех, кто меня не знает, меня зовут **Агера**, и, как руководящая структура этого учреждения, я отвечаю за проведение экзамена.



В этот раз мы выбрали сценарий на основе человекоподобной цивилизации на изолированном континенте. Каждому из вас отведена роль местного божества, тесно связанного с вашей собственной цивилизацией, задача которого — привести ее к успеху в соревновании с другими.



Возможности развития безграничны, начиная от культурного и технологического прогресса до эволюционно-биологических адаптаций. Например, что больше продвинет вашу собственную цивилизацию: изобретение колеса или выращивание крыльев?

Докажите, что вы мастерски управляете своей консолью и что можете адаптироваться к переменным параметрам окружающей среды, а также к различным хаотичным условиям созидания.



Экзамен закончится через четыре эпохи. Тот, кто наберет к тому времени наибольшее количество очков успеха со своей цивилизацией, не только сдаст экзамен, но и получит возможность подняться на следующий уровень в качестве полноправного члена *Технической Академии Созидания*. Желаю всем вам успешной **Civolution!**

Некоторые замечания по использованию этой книги правил

Как божество своей цивилизации, вы тесно связаны с ней и практически едины. Мы часто будем использовать термин «цивилизации» вместо «игроки». Поэтому помните: **цивилизация = игрок**.

В книге правил часто используется термин «**порядок очередности**». Он означает порядок, в котором текущая первая цивилизация (отмеченная монолитом) начинает игру, а за ней по часовой стрелке следуют все остальные цивилизации.

Для лучшего разделения обширной информации, в этой книге правил предусмотрены три типа информационных блоков:

Ключевые действия: в этих красных блоках объясняются правила конкретного действия и его значка. Это в основном касается наиболее часто встречающихся значков действий.

KEY ACTION

Экскурсы: в этих синих блоках обобщается информация по определенному ключевому слову. Экскурсы также могут включать подробные правила относительно этого ключевого слова.

EXCURSION

В нескольких местах в книге правил вы также найдете фиолетовые блоки, где Агера предоставляет вам ценные подсказки и советы. Они не содержат правил, но полезны для базового понимания.



Кроме того, книга правил включает в себя подробное **оглавление** и имеет **систему навигации** в верхнем углу каждой страницы, где несколько кратких терминов указывают, какие игровые элементы обсуждаются на этой странице.

РАЗМНОЖЕНИЕ

17

ПРОВЕРКА НА БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Глоссарий: В качестве дополнения к этой книге правил есть глоссарий. Он содержит объяснения отдельных карт и жетонов в игре. Он также включает в себя **указатель ключевых слов**. Всякий раз, когда вы натываетесь на специальный термин в книге правил или на компонентах, вы можете посмотреть его в указателе, чтобы найти краткое объяснение или ссылку на страницу.



Памятки: Наконец, в игру входят четыре копии памяток «Избранные значки и элементы», так что у каждой цивилизации будет свой собственный буклет для справки.



Содержание

Состав игры	4
Подготовка к игре	6
Игровой процесс	11
Как набрать очки успеха?	11
Как разыгрывается эпоха	12
Фаза 1: Новые карты	12
Фаза 2: Новые цели	12
Фаза 3: Дополнительная находка	12
Фаза 4: Фаза действий	13
Активация модуля	13
Модули	14
Модуль сна	14
Модули характеристик	14
Основные модули	14
Модуль: Миграция	14
Модуль: Размножение	16
Модуль: Производство	18
Модуль: Перевозка	19
Модуль: Пропитание	19
Модуль: Открытия	20
Модуль: Строительство	21
Модуль: Планирование	26
Модуль: Исследование	28
Модуль: Достижение	28
Модуль: Вдохновение	29
Модуль: Мутация	29
Модуль: Изобретение	30
Модуль: Торговля	30
Модуль: Активность	31
Выполнить перезапуск	32
Конец фазы действий	32
Фаза 5: Фаза локаций	32
Фаза 6: Фаза питания	33
Фаза 7: Фаза события	34
Фаза 8: Фаза дохода	36
Конец игры	36
Итоговый подсчет очков	36
Соло-режим	39

Ключевые действия:

	Выполнить 1 миграцию	14
	Выполнить 1 размножение ...	16
	Пройти проверку на благосклонность	17
	Произвести 1 ресурс	18
	Перевезти 1 ресурс в свое хранилище	18
	Совершить охоту	19
	Усилить 1 из своих слабых племен	19
	Совершить удачную находку	20
	Получить 1 жетон дохода	23
	Перевернуть 1 жетон ступени на активную сторону	23
	Выполнить действие 1 из ваших жетонов дохода	23
	Установить 1 карту исследований	24
	Установить 1 жетон цели	26
	Получить 1 жетон цели	26
	Улучшить 1 основной модуль	27
	Получить 1 карту исследований	28
	Выполнить 1 активность	31

Экспурсы:

Ваши племена	9
Ваши маркеры	9
9 категорий подсчета очков	11
Блок ступеней вашей консоли	11
Маркеры фокуса	14
Строительные площадки	22
Жетоны свойств	27
Шкалы прогресса	31
Локации	38

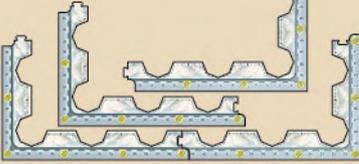
Состав игры

2 игровых поля



Поле прогресса Поле эпохи

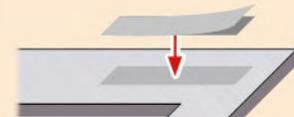
4 части рамки



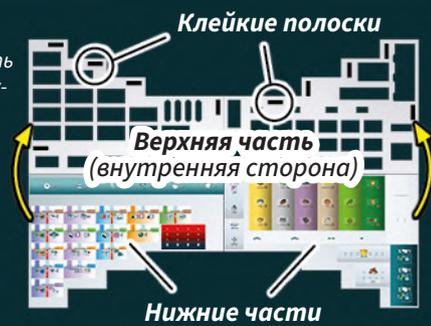
4 консоли



1 лист с 50 двухсторонними
клеякими полосками



Перед вашей первой игрой: каждая консоль состоит из верхней части с вырезами и двух прикрепленных нижних частей. Верхнюю часть и нижние части необходимо сложить и склеить вместе следующим образом: убедитесь, что весь картон аккуратно удален из вырезов. (Снятые части являются отходами и могут быть утилизированы.) Отсоедините 10 двухсторонних **клеяких полосок** от листа и приклейте их к 10 отмеченным местам на внутренней стороне верхней части, расположив ее плашмя на столе. Затем аккуратно снимите верхнюю защитную пленку с клейких полосок, аккуратно согните обе нижние части, положив их на внутреннюю сторону верхней части, и склейте верхнюю и нижние части вместе, предварительно точно их выровняв.



160 карт исследований (5 колод по 32 карты каждая)

32 изобретений



Лицо Оборот

32 мутаций



Лицо Оборот

32 вдохновений



Лицо Оборот

32 зданий



Лицо Оборот

32 достижений



Лицо Оборот

20 карт событий



Лицо Оборот

12 карт начальных маркеров



Лицо Оборот

10 карт начальных жетонов



Лицо Оборот

65 жетонов целей



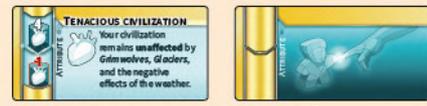
Лицо Оборот

25 жетонов дохода



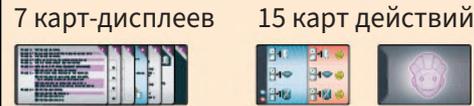
Лицо Оборот

12 жетонов свойств



Лицо Оборот

22 карты для соло-режима



Лицо Оборот

12 жетонов 100 очков



Сторона со 100 очками Блокирующая сторона

8 жетонов ступеней



4 жетона 4 ступени Неактивная сторона Активная сторона 4 жетона 5 ступеней Неактивная сторона Активная сторона

9 жетонов подсчета очков



Сторона со значком

Сторона с очками

3 мешка



1 для хранения жетонов целей

1 для хранения жетонов дохода

1 для хранения жетонов свойств

29 кубиков активации



9 кубиков судьбы



1 индикатор фаз



1 индикатор погоды



80 племен

20 x 20 x 20 x 20 x

16 поселений

4 x 4 x 4 x 4 x

200 маркеров

50 x 50 x 50 x 50 x

12 ферм

3 x 3 x 3 x 3 x

8 лодок

2 x 2 x 2 x 2 x

28 дисков

7 x 7 x 7 x 7 x

60 жетонов модулей (4 набора по 15 каждого)

Сторона I уровня

Сторона II уровня

8 тайлов континента

Лицо

Оборот

Перед вашей первой игрой:
 На трех тайлах континента есть горная часть, ее необходимо согнуть и приклеить на лицевую сторону тайла континента с помощью двухсторонних клейких полосок.

18 жетонов ресурсов

Лицо

--	--	--	--	--	--

Леса Луга Холмы Болота Горы Пустыни

Оборот

--	--	--	--	--	--

24 локации

Лицо

Оборот

16 жетонов территорий

Лицо

Жетон охоты

Оборот

Блокирующий жетон

1 монолит

6 коробочек для хранения + 8 разделителей для карт

4 тонких коробочки для цветных компонентов игроков

1 средняя коробочка для остальных компонентов

1 большая коробочка для карт

8 разделителей для карт

Подготовка к игре

Примечание: для игры *Civolution* потребуется много места. Особенно в партиях на 4 игроков, мы рекомендуем иметь не менее 130 см x 90 см свободного места на столе.

Ниже описана подготовка к игре для 2–4 цивилизаций. Для соло-режима см. стр. 39.

1 Соберите рамку из 4 частей в **трек подсчета очков** и поместите его в центр стола.

Слева от трека подсчета очков разместите **поле прогресса**, которое включает в себя **таблицу охоты** (a), **шкалы прогресса** (b), **область итогового подсчета очков** (c) и **область панелей** (d).

Справа от **трека подсчета очков** разместите **поле эпохи**, в левой части которого находится **последовательность фаз** (e). В правой части находятся: **шкала погоды** (f), **ячейки для карт события** (g), **область подсчета очков эпохи** (h) и **трек благосклонности Агеры** (i).

Область панелей (d)

- Панель жетонов охоты (d1)
- Панель кубиков (d2)
- Панель жетонов 100 очков (d3)
- Панель жетонов целей (d4)
- Панель жетонов дохода (d5)
- Панель жетонов свойств (d6)

Последовательность фаз (e)

Шкала погоды (f)

Ячейки для карт события (g)

Область подсчета очков эпохи (h)

Трек благосклонности Агеры (i)

2 Поместите **индикатор фаз** в шестиугольную ячейку в верхнем левом углу **последовательности фаз**. Поместите **индикатор погоды** в ячейку «Мягкая» на **шкале погоды**.

3 Перемешайте 20 **карт событий** и положите 4 из них в **закрытую стопку** в правую ячейку для **карт события**. Верните оставшиеся карты события в коробку с игрой, не просматривая их.

4 Перемешайте 9 **жетонов подсчета очков**. Вытяните 4 и разместите их в случайном порядке в 4 ячейки **области подсчета очков эпохи**, убедитесь, что все четыре жетона расположены **стороной со значком вверх** (то есть, изгиб находится в нижней левой части). Затем вытяните еще 3 жетона в случайном порядке. Посмотрите на значки и разместите каждый в ячейке под соответствующим значком в **области итогового подсчета очков** на **поле прогресса**. Наконец, переверните эти 3 жетона **стороной с очками вверх**. Верните оставшиеся 2 жетона подсчета очков в коробку с игрой.

5 Поместите **жетоны 100 очков** в запас на **панель жетонов 100 очков** на **поле прогресса**. В играх на две или три цивилизации вы должны использовать некоторые из этих жетонов, чтобы заблокировать определенные ячейки на игровых полях, перевернув их **блокирующей стороной вверх**:

При игре втроем закройте **ячейку** на **панели жетонов целей**. Также закройте обе желтых **ячейки** в **последовательности фаз**.

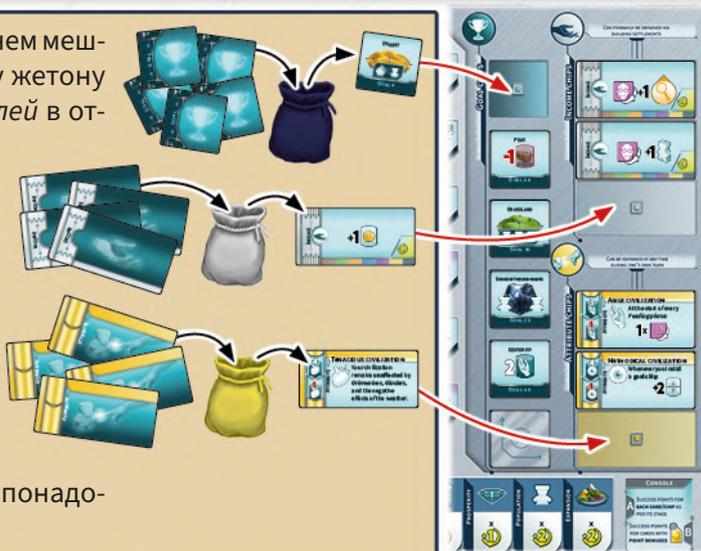
При игре вдвоем закройте **ячейку** и **ячейку** на панели жетонов целей. Также закройте обе желтых **ячейки** и обе желтых **ячейки** в **последовательности фаз**.

6 Тщательно перемешайте 65 **жетонов целей** в темно-синем мешке. Затем поместите по одному случайно вытянутому жетону цели в каждую пустую ячейку на **панели жетонов целей** в открытую.

Тщательно перемешайте 25 **жетонов дохода** в белом мешке. Затем поместите по одному случайно вытянутому жетону дохода в каждую из 3 ячеек **панели жетонов дохода** в открытую.

Тщательно перемешайте 12 **жетонов свойств** в желтом мешке. Затем поместите по одному случайно вытянутому жетону свойств в каждую из 3 ячеек **панели жетонов свойств** в открытую.

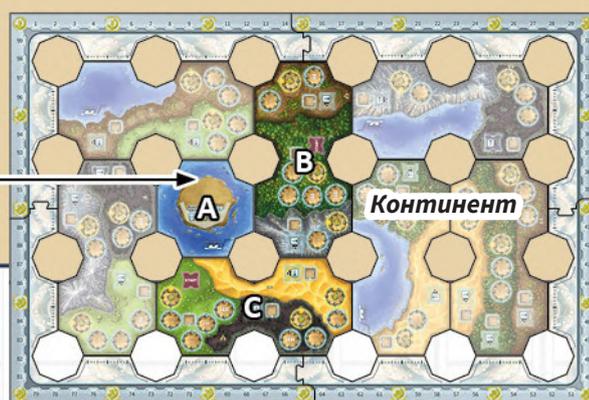
После этого отложите три мешка с жетонами. Они вам понадобятся на протяжении всей игры.



7 Постройте континент, выложив 8 **тайлов континента** в случайном порядке и ориентации в рамку **трека подсчета очков**, пока рамка не будет полностью заполнена.

Для вашей **первой игры** мы рекомендуем найти тайлы континента, помеченные А, В и С на обороте, и разместить их, как показано здесь. После этого дополните континент оставшимися тайлами в случайном порядке.

Континент состоит из 18 территорий суши (по 3 каждого из 6 типов: леса, луга, холмы, болота, горы, пустыни) и 4 водных территорий (одна из них с островом со «Строительной площадкой»).



Начальная территория леса

8 Перемешайте 24 **локации** лицевой стороной вниз и поместите по одной закрытыми в каждое из восьмиугольных углублений континента. Вы сможете открыть эти локации во время игры.



9 Распределите 18 **жетонов ресурсов** по территориям суши континента. Для ваших **первых нескольких игр** сделайте это следующим образом:

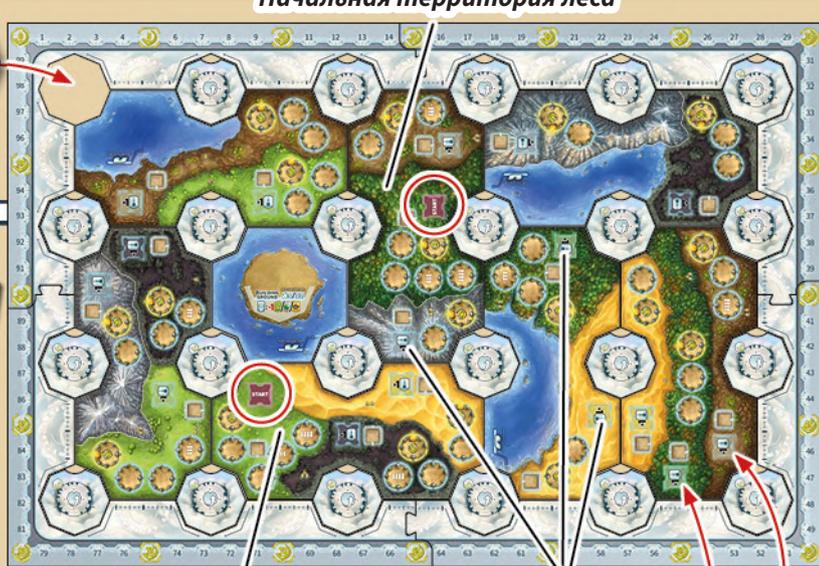
- Сначала найдите
- Жетон дерева**
- и
- Жетон папируса**



Поместите в открытую жетон дерева в **ячейку ресурсов**, обозначенную Start в лесах (**начальная территория леса**). Поместите в открытую жетон папируса в **ячейку ресурсов**, обозначенную Start в лугах (**начальная территория луга**). Перемешайте оставшиеся жетоны ресурсов лицевой стороной вниз, разделив их по типу территории. Затем поместите в закрытую по одному жетону соответствующего типа в каждую ячейку на оставшихся 16 территориях суши.

Начальная территория луга Ячейки ресурсов

После того как вы лучше узнаете игру, перемешайте лицевой стороной вниз все 18 жетонов ресурсов, разделив их по типу территории, и распределите их, как обычно, в закрытую в **ячейки ресурсов** на территориях соответствующего типа. Жетоны лесов и лугов, которые вы случайным образом разместили в двух ячейках с надписью Start переверните лицевой стороной вверх.



10 В играх с двумя или тремя цивилизациями вы должны закрыть лагеря на территориях континента блокирующими жетонами. Для этого возьмите **жетоны территорий** и переверните их обратной стороной вверх.

При игре вдвоем закройте 10 лагерей, обозначенных значком или значком, поместив на каждый из них жетон, соответствующий типу его территории. *При игре втроем* закройте только 4 лагеря, обозначенных значком.

Переверните оставшиеся *жетоны территорий* лицевой стороной вверх и поместите их в общий запас *жетонов охоты* на панель *жетонов охоты* на поле прогресса.

11 Поместите кубики в соответствующие ячейки *панели кубиков*:

При игре вдвоем поместите туда 3 кубика активации и 3 кубика судьбы .

При игре втроем поместите туда 4 кубика активации и 4 кубика судьбы. *При игре вчетвером* поместите туда 5 кубиков активации и 5 кубиков судьбы.

12 Каждая цивилизация берет **консоль**, разворачивает ее и помещает перед собой.

Консоль — это центр цивилизации, где она управляет своими ресурсами и своими действиями. Затем каждая цивилизация выбирает цвет игрока, получает все игровые компоненты этого цвета и выполняет следующие шаги:

- 1) Берет один набор из 15 **жетонов модулей** и размещает их в соответствующих ячейках на правой стороне консоли. Убедитесь, что каждый жетон расположен стороной уровня I вверх (обозначен одной синей полоской снизу).
- 2) Берет 6 **кубиков активации** из коробки с игрой и поворачивает их так, чтобы один из них показывал , один , один , один , и один . Затем помещает каждый из них в ячейку соответствующего значения на правой стороне консоли.
- 3) Берет 1 кубик судьбы из коробки с игрой и помещает его рядом со своей консолью.

В игре есть коробочки для хранения. Сложите игровые компоненты, перечисленные в шагах 2–8 в коробочки соответствующего цвета игрока, чтобы они всегда были у вас под рукой во время подготовки к игре. Жетоны модулей из шага 1 можно оставлять в своих ячейках после каждой игры.

- 4) Берет **жетон 4 ступени** и **жетон 5 ступени** и размещает их *неактивной стороной* вверх над верхним левым краем консоли так, чтобы 4 ступень находилась над 3 ступенью, а 5 ступень — над 4 ступенью.
- 5) Размещает 4 своих **поселения**, 3 **фермы** и 2 **лодки** в их ячейках на левой стороне консоли.

6) Помещает 7 дисков своего цвета на игровые поля:

- а) один диск в ячейку 0 *трека подсчета очков*,
- б) один диск в левую ячейку *трека благосклонности Агеры* (внизу поля эпохи),
- с) и по одному диску на деление 0 каждой из 5 *шкал прогресса* на поле прогресса.

Диски разных цивилизаций можно складывать друг на друга в любом порядке.

- 7) Помещает 20 племен своего цвета в запас рядом со своей консолью (вы также можете хранить их в коробочке). Затем размещает одно из них (d) в свободный лагерь на *начальной территории лугов* и одно (e) в свободный лагерь на *начальной территории лесов* континента. **Примечание:** на обеих территориях лагерь с костром должен остаться свободным.



- 8) Помещает 50 маркеров своего цвета в запас рядом со своей консолью (вы также можете хранить их в коробочке вместе с вашими племенами). Затем размещает один из этих маркеров (f) на *начальную территорию лугов* и один (g) на *начальную территорию лесов*, но за пределами лагерей.

После этого поместите один маркер в выемку каждой из ваших двух лодок и один маркер в верхнюю часть каждой из ваших 4 колонок перезапуска.



EXCURSION ВАШИ ПЛЕМЕНА

Ваши племена отражают присутствие вашей цивилизации на континенте. Племена могут находиться в двух состояниях: сильном (вертикальном) или слабом (лежащем). Поэтому для «племени» есть 3 основных значка:

- Общий значок для «племени»:

Всякий раз, когда он появляется, состояние не имеет значения.

- Значок для «сильного племени»:

- Значок для «слабого племени»:

Слабые племена, в отличие от сильных, не могут мигрировать и вымрут, если их не кормить во время фазы питания.

EXCURSION ВАШИ МАРКЕРЫ

Ваши восьмиугольные маркеры являются универсальным средством обозначения ресурсов. В зависимости от того, где размещен маркер, он представляет что-то конкретное:

- например, маркер характеристики Ловкость, если он находится в ячейке характеристики Ловкости вашей консоли,

- или добытый ресурс «Дерево», если он находится в ячейке хранения дерева вашей консоли.

Это означает, что всякий раз, когда вы видите в игре значок, показывающий восьмиугольный маркер, он всегда сопровождается другим значком, который показывает, где этот маркер должен быть размещен. *Подробный список этих значков можно найти на странице 2 каждой памятки.*

Примечание: количество маркеров ограничено 50 штуками (см. нижнюю часть стр. 37).

13

Теперь каждая цивилизация получает свои начальные карты. В зависимости от того, насколько хорошо вы знаете игру, вы можете сделать это одним из двух способов:

Вариант А (новички):

Для ваших первых нескольких игр мы рекомендуем использовать готовые стартовые руки. Для этого возьмите карты **начальных маркеров** и найдите 6 карт с номером в левом нижнем углу (от 1 до 6). Перемешайте их и раздайте каждой цивилизации по одной случайной карте. Верните оставшиеся карты начальных маркеров в коробку с игрой. Затем возьмите 5 разных колод карт исследований. Из каждой из этих колод каждая цивилизация выбирает карту, с тем же числом в левом нижнем углу, что и ее карта начальных маркеров. Когда каждая цивилизация получит свои 5 начальных карт исследований (по одной из каждой колоды), она берет их в руку и кладет свою карту начальных маркеров перед собой. После этого подготовьте *область исследований* с колодами оставшихся карт исследований.



Подготовка области исследований:

Перемешайте 5 колод карт исследований по отдельности и поместите каждую колоду в **закрытую** рядом с игровыми полями, например, слева от поля прогресса (a) или вдоль нижнего края игрового поля (b). Рядом с каждой **закрытой колодой исследований** оставьте место для открытой колоды исследований, которая сформируется во время игры. 5 закрытых и 5 открытых колод исследований вместе образуют *область исследований*.



Область исследований

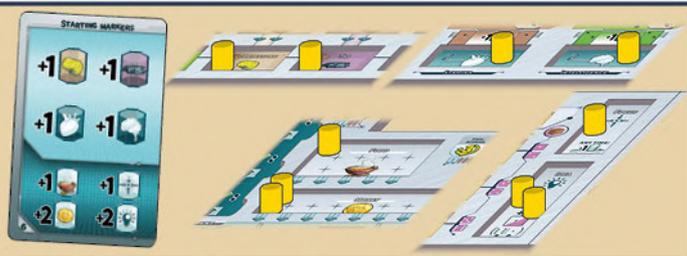
Закрытые колоды исследований

Открытые колоды исследований

Вариант В (продвинутый):

Сначала подготовьте *область исследований*, как описано на предыдущей странице. Затем каждая цивилизация берет по 2 карты из каждой закрытой колоды исследований, в свою руку. После этого перемешайте карты **начальных маркеров** и раздайте каждой цивилизации по 3 из них. Не глядя, верните все лишние карты начальных маркеров в коробку с игрой. Теперь у каждой цивилизации есть 13 карт, из которых она должна тайно выбрать по одной из 6 типов: карта начальных маркеров, карта изобретения, карта мутации, карта вдохновения, карта зданий и карта достижения. Невыбранные карты исследований кладутся **лицом вниз** под соответствующую *закрытую колоду исследований*. Невыбранные карты начальных маркеров возвращаются, не глядя, в коробку с игрой. Затем каждая цивилизация кладет выбранную карту начальных маркеров в открытую перед собой и оставляет 5 карт исследований в руке.

14 Теперь каждая цивилизация получает свои начальные маркеры. Для этого поместите указанное количество маркеров из своего запаса в ячейки вашей консоли, соответствующие карте начальных маркеров. После того, как все закончат, верните все карты начальных маркеров в коробку с игрой.



15 Определите первую цивилизацию, и дайте ей монолит.



14 Наконец, каждая цивилизация получает одну из 10 карт **начальных жетонов**. Порядок получения можно выбрать исходя из того, насколько хорошо вы знаете игру:

Вариант А (новички):

Если у вас есть готовая начальная рука, возьмите карту начальных жетонов с тем же номером в левом нижнем углу, что и ваши начальные карты исследований, и положите ее перед собой. Затем вытяните случайный жетон цели из темно-синего мешка и положите его в открытую на карту начальных жетонов.



Вариант В (продвинутый):

Перемешайте карты жетонов и выложите их в открытую по количеству цивилизаций плюс одна. На нижнюю часть каждой из этих карт положите в открытую жетон цели, случайно вытянутый из темно-синего мешка. Верните все оставшиеся карты начальных жетонов в коробку с игрой.

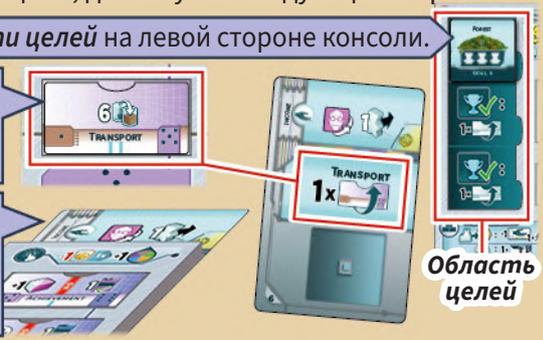
Начиная с цивилизации, сидящей справа от первой цивилизации, и затем, двигаясь против часовой стрелки, каждая цивилизация выбирает одну из доступных карт начальных жетонов и берет ее вместе с жетоном цели на ней. Как только у всех будет выбрана карта начальных жетонов, верните оставшуюся карту в коробку с игрой и положите жетон цели с нее обратно в темно-синий мешок.

После того, как вы получили карту начальных жетонов и ее жетон цели, действуйте следующим образом:

1) Положите жетон цели в открытую в одну из 3 ячеек вашей **области целей** на левой стороне консоли.

2) Найдите модуль на консоли, который указан в середине карты начальных жетонов, и переверните его на сторону уровня II. Это ваш первый улучшенный модуль.

3) Наконец, сдвиньте карту начальных жетонов под правый верхний край консоли так, чтобы была видна только верхняя треть карты. Она представляет ваш первый жетон дохода, который вы можете использовать на протяжении всей игры.



Кстати: если продвинутые игроки и новички играют вместе, каждый новичок получает свою начальную руку и карту начальных жетонов, как было описано выше. Затем продвинутые игроки выбирают свои карты, как обычно. Однако для выбора карт начальных жетонов открывайте столько карт, сколько продвинутых игроков плюс одна.

Игровой процесс

Civolution разыгрывается в течение 4 эпох. Каждая эпоха состоит из 8 фаз, при этом фазы 1–3 выступают в качестве подготовительных фаз, а фазы 5–8 — в качестве фаз после действий. Основной фазой является фаза 4.

Фаза 1: *Новые карты*
(см. стр. 12)

Фаза 2: *Новые цели*
(см. стр. 12)

Фаза 3: *Дополнительная находка*
(см. стр. 12)

Фаза 4: *Фаза действий*
(см. стр. 13)

Фаза 5: *Фаза локаций*
(см. стр. 32)

Фаза 6: *Фаза питания*
(см. стр. 33)

Фаза 7: *Фаза события*
(см. стр. 34)

Фаза 8: *Фаза дохода*
(см. стр. 36)

После фазы дохода четвертой эпохи игра заканчивается итоговым подсчетом очков (см. стр. 36), в котором оцениваются 9 категорий подсчета очков и консоль каждой цивилизации. Тот, у кого после этого будет больше очков успеха, побеждает.

Как набрать очки успеха?

Всякий раз, когда вы получаете очки успеха  в игре, вы соответственно продвигаете свой диск по треку подсчета очков. Во время игры вы можете получать очки успеха за различные вещи. Это зависит, например, от того, какие карты исследований вы устанавливаете и какие действия вы предпринимаете. Однако два самых важных источника очков успеха — это 9 категорий подсчета очков и блок ступеней вашей консоли.

EXCURSION 9 КАТЕГОРИЙ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

С одной стороны, 9 категорий подсчета очков включают 5 шкал прогресса:

- 1) *Технологии*, 2) *Престиж*, 3) *Знания*, 4) *Строительство* и 5) *Культура*, где ваш счет зависит от того, насколько далеко вы продвинули свои диски. С другой стороны, они включают: 6) *Эволюцию* (количество у вас маркеров характеристик), 7) *Процветание* (количество у вас маркеров денег и еды, и количество у вас добытых ресурсов), 8) *Население* (количество у вас племен на континенте) и 9) *Экспансию* (на скольких территориях континента есть ваши племена).

Ценность каждой категории будет отличаться от игры к игре. Во-первых, в начале игры выкладываются четыре случайные категории, каждая из которых оценивается в конце соответствующей эпохи. Во-вторых, когда все 9 категорий будут оцениваться в конце игры, некоторые из них принесут больше очков, чем другие.

Более подробную информацию о процессе подсчета очков см. на стр. 34–36.



EXCURSION БЛОК СТУПЕНЕЙ ВАШЕЙ КОНСОЛИ

Ваша консоль также может принести много очков успеха в конце игры.

В *блоке ступеней* вашей консоли вы «устанавливаете» карты исследований, жетоны целей, жетоны дохода и жетоны свойств во время игры, вставляя их туда. (Карты сдвигаются вниз так, чтобы была видна только их верхняя треть.)

Однако каждый *столбец* блока ступеней может содержать только один тип карт или жетонов. Как только вы установили первую карту или жетон определенного типа, этот столбец и тип становятся связаны. Это означает, что ни в этот столбец нельзя размещать другие типы, ни этот тип нельзя размещать в других столбцах. Исключение — это жетоны дохода. Они являются джокерами и могут размещаться в любых столбцах.

По мере установки карт и жетонов на протяжении игры, столбцы блока ступеней будут заполняться снизу-вверх. В итоговом подсчете очков в конце игры вы получите очки успеха за карты и жетоны, в зависимости от ступени в которой они были установлены.



Как разыгрывается эпоха

Каждая эпоха начинается с фазы 1 и заканчивается фазой 8. **Индикатор фаз**, перемещаясь по *последовательности фаз* на поле эпохи, указывает текущую фазу. Он стартует с шестиугольной ячейки первой фазы: «Новые карты». После завершения фазы 1 переместите его в фазу 2, затем в фазу 3 и так далее.



Фаза 1: Новые карты

Откройте **верхнюю карту стопки событий** и поместите ее в левую ячейку для карт событий (в более поздние эпохи просто закройте предыдущую карту новой).



Верхняя карта стопки событий



В правом верхнем углу карты события указано, переместится ли белый индикатор погоды на один или два шага в сторону «Жары» или «Холода» в фазе 7. В зависимости от того, где он остановится, произойдет либо положительный, либо отрицательный эффект.

Совет: обратите особое внимание на эффекты «Жары» и «Холода», из-за них вам может понадобиться еда. Событие на карте обычно положительное и вознаграждает одну или несколько цивилизаций, которые соответствуют определенному требованию.



Открытая карта события показывает, что произойдет в конце эпохи в фазе 7, а именно: **a** как будет меняться погода и **b** какое событие произойдет (подробности см. на стр. 34).

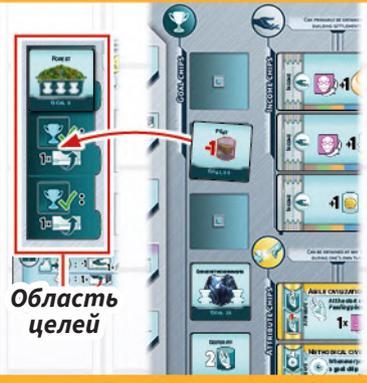
Затем откройте верхнюю карту **каждой** из 5 закрытых колод исследований. В первой эпохе поместите каждую из них в открытую рядом с соответствующей колодой, формируя открытые колоды исследований. В более поздних эпохах поместите **открытую карту сверху** соответствующей открытой колоды исследований, закрыв предыдущую карту.



Фаза 2: Новые цели

В порядке очередности (начиная с первой цивилизации и далее по часовой стрелке) каждая цивилизация может выбрать один жетон цели и положить его **лицевой стороной вверх** в **область целей** своей консоли. Цивилизации, которые не хотят выбирать жетон цели, могут отказаться.

Если все 3 ячейки в вашей области целей уже заняты, вы все равно можете взять жетон цели из панели жетонов целей поля прогресса. Однако вы должны положить его на один из открытых жетонов целей в вашей области целей, закрыв его. (Подробнее о жетонах целей см. на стр. 26.) Только после того, как каждая цивилизация получила возможность выбрать жетон цели, пустые ячейки на панели жетонов целей заполняются случайными жетонами целей из темно-синего мешка.

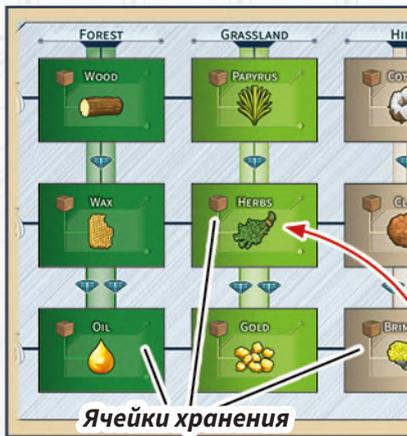


Область целей

Фаза 3: Дополнительная находка

В порядке очередности каждая цивилизация делает дополнительную находку, выбирая **территорию суши**, на которой у нее есть хотя бы одно племя.

Чтобы совершить дополнительную находку, поместите один маркер из вашего запаса в качестве **добытого ресурса в любую** из 3 **ячеек хранения** вашей консоли, которые соответствуют **типу** выбранной вами территории. Неважно, какой ресурс изображен на жетоне ресурса выбранной территории. Имеет значение только **тип этой территории**.



Ячейки хранения

Пример:

В первую эпоху все цивилизации начинают с одним племенем в лесах и одним в лугах. Поэтому каждый может выбрать либо поместить один из своих маркеров в одну из своих 3 ячеек хранения лесов (например, на нефть) или в одну из своих 3 ячеек хранения лугов (например, на травы).

Фаза 4: Фаза действий

Фаза действий — это главная фаза каждой эпохи, в которой цивилизации непрерывно совершают ходы в порядке очередности. В этой фазе индикатор фаз стартует с первой желтой **ячейки перезапуска** на *последовательности фаз* и перемещается по стрелке на следующую ячейку перезапуска всякий раз, когда цивилизация совершает **перезапуск** в свой ход (см. стр. 32). В зависимости от количества участвующих цивилизаций количество **ячеек перезапуска** отличается, и как только индикатор фазы достигает красной ячейки в соответствии с количеством цивилизаций, фаза действий заканчивается.

Фаза состоит из **раундов действий**. Каждый раунд действий начинается с хода первой цивилизации, а затем продолжается по часовой стрелке, пока каждая цивилизация не сделает один ход. Затем первая цивилизация начинает следующий раунд действий, и так далее. Это продолжается до тех пор, пока не будет запущен финальный раунд действий с помощью перезапуска.

Всякий раз, когда наступает ваш ход в фазе действий, вы должны либо:

- Активировать модуль (см. ниже)
- либо
- Совершить перезапуск (см. стр. 32)



Активация модуля

На правой стороне вашей консоли есть 22 различных **модуля**, каждый из которых позволяет выполнять определенные действия. Чтобы активировать модуль, вы всегда должны использовать **ровно 2 кубика активации** из **ячеек кубиков**. Один из этих кубиков должен показывать значение, которое изображено в левом нижнем углу модуля (A), а другой — значение, которое изображено в правом нижнем углу (B).

Изменение значения на кубике с помощью маркеров идей: если у вас нет кубика необходимого значения, вы можете потратить **маркеры идей**, чтобы изменить значение на любом кубике по мере необходимости. За каждый маркер, который вы возвращаете из ячейки идей вашей консоли в свой запас, вы можете увеличить или уменьшить значение на любом кубике на единицу.

Обратите внимание, что и считаются рядом друг с другом (поэтому с помощью всего одного маркера идей вы можете превратить в или наоборот).

Использование маркеров планирования вместо кубиков активации: во время игры вы можете получить **маркеры планирования**, которые вы добавляете в ячейки кубиков (в основном через модуль планирования). Значение каждого маркера планирования равно значению ячейки кубика, на которую он помещен. Когда вы активируете модуль, вместо любого требуемого кубика активации вы можете использовать маркер планирования, взятый из ячейки кубика с этим значением (при необходимости, изменив это значение, потратив маркеры идей).

Поместите два кубика активации, которые вы использовали для активации модуля, под вашу консоль. Если вы использовали один или два маркера планирования вместо одного или обоих кубиков, верните эти маркеры планирования в свой запас. Затем выполните действие(я) активированного модуля.



Пример 1:
Чтобы активировать модуль исследования, вам нужны и . Вы берете кубики активации (a) и (b) из ячеек кубиков, помещаете их под вашу консоль, а затем проводите исследование.

Пример 2:
Чтобы активировать модуль открытия, вам нужны и . Для необходимого вы возвращаете маркер планирования из ячейки кубика со значением 1 (c) в запас. Для необходимого вы возвращаете два маркера идей (d) в запас и таким образом превращаете свой (e) в , который затем размещаете под вашей консолью. После этого вы выполняете открытие.

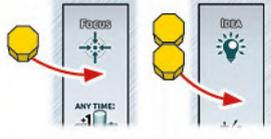
Модули

На вашей консоли есть 15 основных модулей, 6 модулей характеристик и 1 модуль сна.

Модуль сна

Модуль сна — это модуль, который вы можете активировать любыми двумя кубиками активации независимо от их значений.

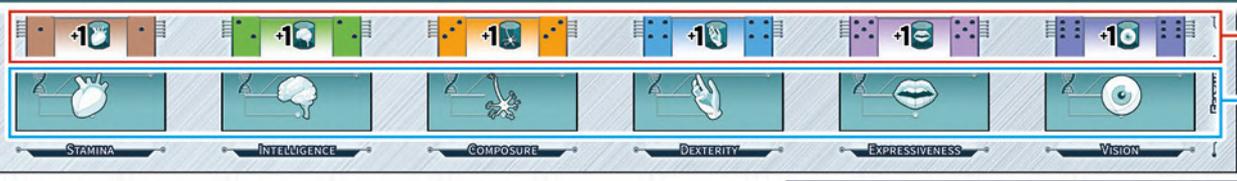
Когда вы активируете его, вы можете выбрать либо поместить 1 маркер из вашего запаса в вашу ячейку фокуса, либо 2 маркера в вашу ячейку идей.



EXCURSION МАРКЕРЫ ФОКУСА

Когда необходимо, вы можете использовать маркеры фокуса как маркеры планирования любого значения. Это означает, что, если вам нужен кубик активации определенного значения, вы можете использовать маркер фокуса вместо него, вернув маркер из ячейки фокуса в свой запас.

Модули характеристик



Модули характеристик
Ячейки характеристик

Каждый из 6 модулей характеристик связан с ячейкой характеристики, расположенной под ним. Чтобы активировать модуль характеристики, вы должны использовать 2 кубика активации требуемого значения. В этом случае поместите маркер из вашего запаса в ячейку характеристики. С этого момента этот маркер представляет маркер этой характеристики.

Пример:
Вы активируете этот модуль характеристики с помощью двух своих [dice], чтобы поместить маркер в ячейку интеллекта.

Основные модули

15 основных модулей характеризуются тем, что их можно улучшать в ходе игры. Каждый из них имеет три уровня: *Уровень I* — базовый, а *уровни II и III* — его улучшенные версии.



Далее вы найдете подробное объяснение каждого модуля и действий, которые вы можете выполнить при его активации. Многие модули предполагают опцию «ИЛИ», вы должны выбрать, какое из действий выполнить. Если опции «ИЛИ» нет, вы можете выполнить все действия, указанные в модуле (обычно в любом порядке, но есть несколько специальных правил, которые объясняются в разделе модуля). Чтобы было проще ориентироваться, объяснения уровней II и III каждого модуля даны в темно-синих блоках, чтобы можно было сначала сосредоточить внимание на уровне I.

Порядок, в котором перечислены модули ниже, основан на тематических и функциональных связях: сначала он касается модулей, которые в первую очередь относятся к континенту, затем следуют модули, которые относятся к картам и блоку ступеней консоли. Если вы ищете объяснение конкретного модуля, используйте оглавление, чтобы найти его быстрее.

Модуль: Миграция

Уровень I

Выполните 1 миграцию (см. ключевое действие ниже).

KEY ACTION

Выполнить 1 миграцию
Переместите одно из ваших сильных (вертикальных) племен с его территории на смежную территорию. Там оно должно поселиться в лагерь. Это означает, что вы либо помещаете его стоящим на свободный лагерь, либо вытесняете другое племя из его лагеря в дикую местность (это может быть одно из ваших собственных племен).

Пример 1:
Красное племя за 1 миграцию (а) может переместиться из своих болот либо в лагерь в смежных лугах А, либо в смежные пустыни В. Красная цивилизация выбирает пустыни и, таким образом, размещает племя (а) в свободном лагере.

Вытеснение в дикую местность: если ваше племя вытесняет другое племя в дикую местность, это означает, что вы оставляете **вытесненное племя** на той же территории, но размещаете его за пределами лагерей. Оно сохраняет свое состояние (т.е. если оно сильное, оно остается в вертикальном положении; если оно слабое, оно остается лежащим).

Затем ваше мигрирующее племя захватывает освобожденный лагерь. Однако вы должны разместить племя в лагере в **лежащем положении**, потому что захват лагеря ослабляет племя.

Лагеря с костром: на каждой территории суши есть лагерь с желтой границей, отмеченные костром. Если ваше племя поселяется в таком лагере, вы немедленно получаете изображенные на нем очки успеха, передвигая свой диск по треку подсчета очков.

Миграция на лодки: в качестве альтернативы, за 1 миграцию вы можете переместить одно из ваших сильных племен на одну из ваших **лодок**, если она находится на **смежной** водной территории и имеет хотя бы одно свободное место. Каждая лодка может вмещать только племена своего цвета и имеет только 2 места. Вытеснить племя с лодки невозможно. (См. модуль строительство на стр. 21 о том, как строить лодки.)

Освоение территории: всякий раз, когда племя **оказывается первым**, кто поселяется на территории, эта территория немедленно становится освоенной. Это означает, что жетон ресурсов территории переворачивается лицевой стороной вверх, и цивилизация этого племени немедленно помещает один маркер из своего запаса на эту территорию в качестве ресурса. (Значок на обороте жетона ресурсов служит напоминанием об этом.) Теперь до конца игры территория считается освоенной, и ее жетон указывает, какой тип ресурсов представляют маркеры на этой территории. Водные территории не имеют жетона ресурсов и считаются освоенными с самого начала.

Дополнительные правила:

- Сильные племена в дикой местности могут мигрировать таким же образом, как из лагерей.
- Миграция в пределах одной территории **невозможна**.
- Сильные племена могут мигрировать с лодок на территории, смежные с водной территорией лодки.
- Слабые (лежащие) племена не могут мигрировать.
- Территории считаются смежными, если их **границы** соприкасаются в любой точке.
- Территории одного типа, граничащие друг с другом, считаются отдельными смежными территориями.
- Территории, граничащие с одной и той же **локацией**, но не соприкасающиеся друг с другом, не считаются смежными (хотя они могут быть соединены одной или несколькими пещерами — см. стр. 38).
- Племена не могут заходить в локации.
- Несмотря на то, что они возвышаются, горные территории работают так же, как и все другие территории суши. Их возвышенность просто делает их границы более заметными.

Пример 2:

Если красное племя **а** мигрирует из своих болот в смежные **луга А**, оно может либо занять последний свободный лагерь, либо вытеснить одно из племен в дикую местность.

Красная цивилизация выбирает вытеснить синее племя. Поэтому она размещает синее племя рядом с лагерями, а затем размещает свое мигрирующее красное племя на освободившийся лагерь в лежащем положении.



Рассматривая пример 2 выше, видно, что цивилизация красного племени получит 1 очко успеха. Рассматривая пример 1 на предыдущей странице, видно, что она получит 2 очка успеха.



Пример 1 (продолжение предыдущей страницы):

После того, как красное племя поселилось в лагере с костром в пустынях и получило 2 очка успеха за это, жетон ресурсов этой территории переворачивается лицевой стороной вверх и на территорию помещается 1 красный маркер. Поскольку на жетоне изображена медь, этот маркер представляет собой ресурс «Медь».



Границы между территориями



Уровень II



Пройдите проверку на благосклонность (см. ключевое действие на следующей странице). Если вы пройдете проверку на благосклонность, вы сможете выполнить до 2 миграций (которые могут быть выполнены одними и теми же или разными племенами). Если вы не пройдете проверку на благосклонность, вы сможете выполнить 1 миграцию.

Внимание: если вы используете одно и то же племя для более чем одной миграции при активации этого модуля, перемещайте племя на смежную территорию за каждую миграцию, как обычно. Однако оно может поселиться только на территории, на которую войдет последним, и просто пересекает любые другие территории на своем пути.

Пересечение территории означает, что племя не входит в лагерь (и, таким образом, не вытесняет другое племя, не получает очки за лагерь с кострами или не осваивает территорию, если она еще не освоена). Чтобы пересечь водную территорию, у вас должна быть лодка с как минимум одним свободным местом.

Уровень III



Пройдите проверку на благосклонность (см. ключевое действие на следующей странице). Если вы пройдете проверку на благосклонность, вы сможете выполнить до 3 миграций (которые могут быть выполнены одним и тем же племенем или двумя, или тремя разными племенами). Если вы не пройдете проверку на благосклонность, вы можете выполнить до 2 миграций.

Пример: Красная цивилизация улучшила свой модуль миграции до уровня III. Она активирует его и (благодаря пройденной проверке на благосклонность) может выполнить до 3 миграций. Она может разделить их между несколькими своими племенами, но решает переместить свое племя из болот в пустыни В. При первой миграции племя пересекает пустыни А (не осваивая ее и не входя в лагерь). При второй миграции оно пересекает водную территорию, используя свою лодку. При третьей миграции племя поселяется в лагере с костром пустынь В, где зарабатывает 2 очка успеха. В качестве последнего шага пустыни В осваиваются.



Модуль: Размножение

Уровень I



Выполните 1 размножение (см. ключевое действие ниже).



KEY ACTION



Выполнить 1 размножение

Выберите территорию, где у вас есть хотя бы одно племя. Возьмите новое племя из своего запаса и поместите его в любой лагерь на выбранной территории. Если это свободный лагерь, поместите в него новое племя вертикально. Если лагерь занят племенем, вытесните это племя в дикую местность, затем положите свое новое племя **ослабленным** на освобожденный лагерь (см. «Вытеснение в дикую местность» на предыдущей странице). Если это лагерь с костром, вы получаете за него очки успеха, как обычно.

Пример:

Чтобы выполнить размножение, у красной цивилизации есть 3 варианта:



- A:** Размножаться в пустынях А, поместив новое племя на свободный лагерь или вытеснить синее племя из его лагеря в дикую местность.
- B:** Размножаться в болотах В, вытеснив одно из собственных племен в дикую местность.
- C:** Размножаться на своей лодке на водной территории С.

Дополнительные правила:

- Вы можете выполнить размножение на лодке, при условии, что на ней находится ровно одно племя, так что другое место будет свободно для вашего нового племени.
- Если вы выполняете размножение, но на континенте нет ни одного племени, вы можете выбрать любую территорию и разместить там новое племя в соответствии с обычными правилами. Если это не освоенная территория, освоите ее немедленно (см. предыдущую страницу).
- Если на континенте уже есть все ваши 20 племен, вы не можете выполнить действие размножение.



Уровень II



Уровень III

Пройдите проверку на благосклонность (см. ниже). Если вы прошли проверку на благосклонность, вы можете выполнить до 2 размножений (на одной и той же или разных территориях). Если вы не прошли проверку на благосклонность, вы можете выполнить 1 размножение.

A Выполните до 2 размножений (на одной и той же или разных территориях).

B Пройдите проверку на благосклонность (см. ниже). Если вы прошли проверку на благосклонность, можете усилить 1 из ваших слабых племен на континенте, поставив его (см. ключевое действие внизу страницы 19). Вы можете выполнить **B** либо до, либо после **A**.

KEY ACTION ПРОЙТИ ПРОВЕРКУ НА БЛАГОСКЛОННОСТЬ



Когда этот символ появляется перед значком действия, это означает, что вы должны сначала пройти проверку на благосклонность. Вы сможете выполнить действие, только если пройдете проверку на благосклонность.

Чтобы пройти проверку на благосклонность, бросьте все свои розовые кубики судьбы. (В начале игры у каждой цивилизации есть 1 кубик судьбы. Вы можете получить дополнительные кубики судьбы с помощью модуля достижений.)

Пройдете ли вы проверку, зависит от выпавшего значения(й) и от того, насколько далеко продвинулся ваш диск по треку благосклонности Агеры:

Если ваш диск находится в самой левой ячейке ①, проверка на благосклонность считается пройденной, только если вы выбросите хотя бы одним из своих кубиков судьбы.

Если он находится во второй ячейке ②, проверка на благосклонность пройдена, если вы выбросите или хотя бы одним из ваших кубиков судьбы.

В третьей ячейке ③ вы проходите с или и так далее.

В самой правой ячейке ④ проверка на благосклонность автоматически пройдена без необходимости бросать кубики.

Изменение значения кубика с помощью маркеров идей: как и в случае с кубиками активации (см. стр. 13), вам разрешено изменять значение вашего кубика судьбы, тратя **маркеры идей**: за каждый маркер, который вы возвращаете из ячейки идей вашей консоли в свой запас, вы можете увеличить или уменьшить значение кубика судьбы на единицу. Здесь также и считаются рядом друг с другом. Маркеры планирования использовать нельзя.

Пример: вы активируете модуль размножения, который вы уже улучшили до уровня III (см. начало этой страницы). Вы выполняете 2 размножения. Затем вы проходите проверку на благосклонность, чтобы узнать, можете ли вы дополнительно усилить слабое племя. Поскольку у вас есть 2 кубика судьбы, вы их бросаете. Вы выбрасываете одним кубиком и другим. Поскольку ваш диск находится во второй ячейке трека благосклонности Агеры и вы не выбросили или ни одним из кубиков, вы не проходите проверку на благосклонность. Однако вы решаете потратить маркер идей, чтобы превратить в , и таким образом, проходите проверку на благосклонность. Соответственно, вы сразу же усиливаете 1 из своих слабых племен.



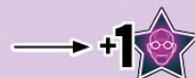
Как видите, никогда не мешает оказаться на моей стороне, продвигаясь по треку моей благосклонности.

Вы можете добиться этого с помощью этого значка действия, который вы получите при установке определенных карт исследований (особенно карт мутаций и зданий) и в качестве бонуса при продвижении по шкалам прогресса.

Если проверки на благосклонность все еще кажутся вам слишком зависимыми от удачи, рассмотрите следующие советы.

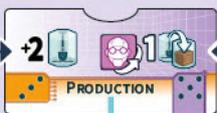
Во-первых, приложив небольшие усилия, вы можете значительно увеличить свои шансы. Просто приобретя дополнительный кубик судьбы модулем достижений и продвинувшись на один шаг по треку моей благосклонности, вы получите вероятность успеха более 55%. Кроме того, с небольшим запасом маркеров идей вы всегда можете быть уверены, что пройдете самые важные проверки.

Во-вторых, проверки на благосклонность — чаще всего несущественные действия, которые имеют скорее бонусный характер. Вы можете хорошо спланировать свои действия вокруг них. Зависит от вас насколько вы хотите полагаться на проверки благосклонности: будете ли вы избегать их или, наоборот, сфокусируетесь на жетонах дохода и модулях, требующих проверок на благосклонность.



Модуль: Производство

Уровень I



A Произведите 2 ресурса (на одной или разных территориях). (См. ключевое действие «Произвести 1 ресурс» ниже.)

B Пройдите проверку на благосклонность. Если вы прошли проверку на благосклонность, вы можете перевезти 1 из ваших ресурсов из любой точки континента в ваше хранилище. (См. ключевое действие «Перевезти 1 ресурс в свое хранилище» ниже.) Вы можете выполнить **B** как до, так и после **A**.

KEY ACTION

**ПРОИЗВЕСТИ 1 РЕСУРС**

Выберите территорию, где у вас есть хотя бы одно племя. Затем поместите маркер из вашего запаса на выбранную территорию. Этот маркер теперь представляет ресурс того типа, который изображен на жетоне ресурса территории.



Примечание: ресурсы сами по себе не имеют ценности и не могут быть использованы. Вы сможете использовать их только после того, как перевезете в свое хранилище (см. справа), они считаются добытыми ресурсами, которые пригодны для использования (например, для строительства или оплаты стоимости карт).

Производство на лодках:

Вы можете производить ресурсы на лодке, если на ней есть хотя бы одно племя и центральная выемка лодки еще не занята ресурсом, каждая лодка может вмещать только один ресурс, который помещается в ее выемку. Однако, тип ресурса остается неопределенным, пока вы не перевезете его в свое хранилище (см. справа).

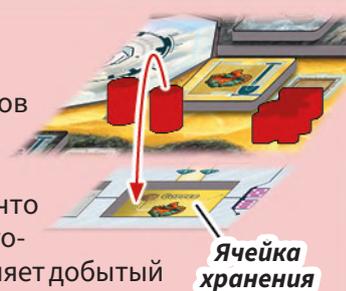


Кстати: когда вы строите лодку (см. модуль строительство на стр. 21), она строится сразу с ресурсом.

KEY ACTION

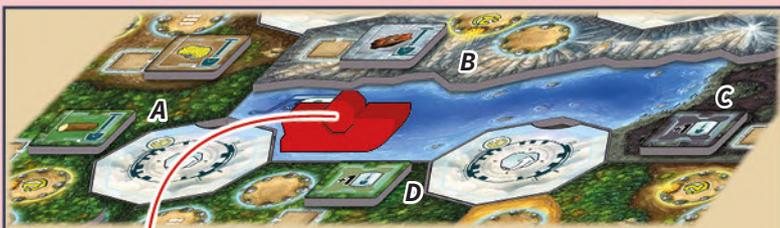
**ПЕРЕВЕЗТИ 1 РЕСУРС В СВОЕ ХРАНИЛИЩЕ**

Выберите один из ваших маркеров на любой территории и поместите его в ячейку хранения вашей консоли, того же типа ресурса, что и жетон ресурса территории. С этого момента этот маркер представляет добытый ресурс этого типа.



Примечание: в отличие от производства, не имеет значения, есть ли ваше племя на территории, с которой вы перевозите ресурсы.

Перевозка ресурсов с лодок: чтобы перевезти ресурсы с одной из построенных вами лодок в хранилище, сначала проверьте освоенные территории, смежные с водной территорией лодки и какие жетоны ресурсов там открыты. Выберите один из этих открытых жетонов и переместите маркер с лодки в ячейку хранения этого типа ресурса.



Пример: Водная территория красной лодки смежная с территориями A, B, C и D. Территории A и B освоенны. Таким образом, красная цивилизация может перевезти ресурс со своей лодки на свое хранилище либо как дерево (территория A), либо как железную руду (территория B). В этом примере она выбирает дерево.

Уровень II



A Произведите в общей сложности 3 ресурса (на одной, двух или трех территориях).

B Перевезите 1 из ваших ресурсов из любой точки континента в ваше хранилище. Вы можете выполнить **B** как до, так и после **A**.

Уровень III



A Произведите в общей сложности 4 ресурса (на одной, двух, трех или четырех территориях).

B Перевезите любые 2 ваших ресурса с континента в ваше хранилище. Вы можете выполнить **B** до или после **A**.

Модуль: Перевозка

Уровень I



Перевезите **до 3 ваших ресурсов** из любой точки континента в ваше хранилище. (См. ключевое действие «Перевезти 1 ресурс в свое хранилище» на предыдущей странице.)

Уровень II



Перевезите **до 6 ваших ресурсов** из любой точки континента в ваше хранилище.

Уровень III



Перевезите **все ваши ресурсы** с континента в ваше хранилище.

Каждый ресурс, который вы перевозите с ваших лодок, может быть размещен в любой из ваших 18 ячеек хранения, независимо от того, какие территории смежные с водными территориями ваших лодок. Примечание: это применимо только при активации этого модуля, но не при перевозке ресурсов с лодки другими способами.

Модуль: Пропитание

Уровень I



A Совершите **охоту** (см. ключевое действие ниже).

ИЛИ

B Усилите 1 из ваших слабых племен (см. ключевое действие ниже).

KEY ACTION



1x СОВЕРШИТЬ ОХОТУ

Сначала выберите территорию, где у вас есть хотя бы одно племя и где нет жетона охоты. Объявите эту территорию вслух.

Затем бросьте все свои розовые кубики судьбы. Выберите значение одного из этих кубиков и определите, сколько маркеров еды вы получите за него, сверившись с *таблицей охоты на поле прогресса*. В таблице охоты найдите число, где пересекаются значение кубика и столбец выбранного типа территории. Возьмите столько маркеров из своего запаса и поместите их в ячейку еды вашей консоли.

Как обычно, вы можете изменить значение выбранного кубика, потратив **маркеры идей** (см. «Изменение значения кубика с помощью маркеров идей» на стр. 17).

Наконец, возьмите **жетон охоты** с панели *жетонов охоты* рядом с *таблицей охоты* и поместите его на территорию, на которой вы только что охотились. (Убедитесь, что вы не закрываете ничего важного, например, лагерь). До конца эпохи никто не может охотиться на этой территории.

Все жетоны охоты возвращаются на панель жетонов охоты в конце эпохи.

Пример: Желтая цивилизация выбирает эту водную территорию для охоты. Она бросает 3 кубика судьбы, имеющиеся у нее. На кубиках выпадает 2, 3 и 4.

Проверяя столбец воды таблицы охоты, желтая цивилизация понимает, что получит 4 маркера еды за 4. Однако она предпочла бы получить максимум 5 маркеров еды и поэтому тратит маркер идей, чтобы превратить 4 в 5.

Она берет 5 маркеров из своего запаса и кладет их в свою ячейку еды.

Затем, последним шагом, она размещает жетон охоты на водной территории.



	WATER	FOREST
2	1	
3	2	
4	3	
5	3	
4	3	
3	2	



KEY ACTION



1x УСИЛИТЬ 1 ИЗ СВОИХ СЛАБЫХ ПЛЕМЕН

Поднимите любое из ваших слабых (лежащих) племен.

Уровень II



A Совершите охоту.

ИЛИ

B Усиьте до 3 своих слабых племен.

Уровень III



A Совершите до 2 последовательных охот (на разных территориях).

ИЛИ

B Усиьте до 4 своих слабых племен.

Модуль: Открытия

Уровень I



A Откройте новые локации, выбрав территорию, где у вас есть хотя бы одно племя. Теперь переверните все закрытые локации, смежные с этой территорией лицевой стороной вверх. За каждую открытую локацию вы немедленно получаете очки успеха, указанные в верхнем левом углу ее открытой стороны. Открытые локации остаются открытыми до конца игры и с этого момента влияют на смежные территории своими индивидуальными эффектами (см. стр. 38).

Пример: Красная цивилизация выбирает водную территорию А и открывает две закрытые смежные локации. Там она находит строительную площадку, за которую получает 1 очко успеха, и ледник, за который получает 4 очка успеха.



ИЛИ **B** Совершите удачную находку (см. ключевое действие ниже).

KEY ACTION

1x  **СОВЕРШИТЬ УДАЧНУЮ НАХОДКУ**

Совершите удачную находку, выбрав тип территории суши, где у вас есть хотя бы одно племя. Объявите тип территории вслух и бросьте все свои розовые кубики судьбы. Выберите один из этих кубиков и найдите его значение в колонке рядом с вашим хранилищем. Следуйте по соединительной линии этого значения влево, пока не достигнете ячейки хранения объявленного типа территории. Затем поместите маркер из вашего запаса в эту ячейку хранения.



Пример: для совершения удачной находки синяя цивилизация выбирает территорию гор, у нее есть племя по крайней мере на одной такой территории. Имея только 1 кубик судьбы, синяя цивилизация бросает его, и выпадает 4. На своей консоли она видит, что за 4 в горах она получит добытый ресурс «Камень». Поэтому она помещает маркер из своего запаса в ячейку хранения камня.



Как обычно, вы можете изменить значение выбранного кубика, потратив **маркеры идей** (см. «Изменение значения кубика с помощью маркеров идей» на стр. 17).

Уровень II



A

- 1) Откройте все закрытые локации, смежные с территорией, на которой у вас есть хотя бы одно племя, и получите очки успеха за них (см. Уровень I).
- 2) Кроме того, вы можете открыть еще 1 закрытую локацию и получить очки успеха, независимо от того, где она находится на континенте.
- 3) Наконец получите 2 дополнительных очка успеха.

ИЛИ

B Совершите удачную находку.

Уровень III



A

- 1) См. Уровень II, пункт 1.
- 2) См. Уровень II, пункт 2.
- 3) Наконец получите 4 дополнительных очка успеха.

ИЛИ

B Совершите 2 удачные находки подряд (на одном и том же или на разных типах территорий).

Модуль: Строительство

Уровень I



A Выполнить 1 постройку (см. ниже).

или

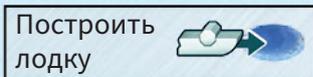
B Установите 1 карту зданий из своей руки в блок ступеней (см. ключевое действие «Установить 1 карту исследований» на стр. 24).

1x Выполните 1 постройку

На континенте вы можете выполнить 4 типа построек:



Построить ферму



Построить лодку



Построить статую



Построить поселение

Постройка фермы

Выберите территорию, на которой у вас есть хотя бы одно племя и где еще нет фермы (ни вашей, ни фермы другой цивилизации). Затем возьмите одну из ферм с вашей консоли и поместите ее в ячейку постройки **фермы выбранной территории**. Для этого не требуется никаких затрат на строительство.

В качестве награды за строительство фермы немедленно получите маркер идей (поместив маркер из своего запаса в ячейку идей).

Фермы в первую очередь приносят выгоду во время фазы питания, так как вам требуется меньше маркеров еды для ваших племен на территориях, где у вас есть собственная ферма (см. «Фаза питания» на стр. 33).

Дополнительные примечания:

- На каждой территории суши может разместиться только одна ферма.
- Если на вашей консоли больше нет ферм, вы не сможете построить новую, добровольно снести ферму нельзя.
- На территориях, смежных с локацией с вулканом, нельзя строить фермы. Всякий раз, когда открывается локация с вулканом, все фермы на смежных с ним территориях должны быть возвращены на свои консоли (см. «Вулкан» на стр. 38).



Ячейка постройки фермы

Постройка лодки

Выберите водную территорию, где у вас нет лодки (там могут быть лодки других цивилизаций). Эта водная территория также должна быть смежной хотя бы с одной территорией, где у вас есть хотя бы одно племя.

Если эти требования выполнены, возьмите одну из лодок с вашей консоли и поместите ее (вместе с маркером на ней) на выбранной водной территории. Не требуется никаких затрат на строительство.

В качестве награды за постройку лодки вы можете немедленно переместить одно из ваших сильных племен со смежной территории на лодку. (Если у вас только слабые племена на смежных территориях, вы не можете переместить племя на лодку.)

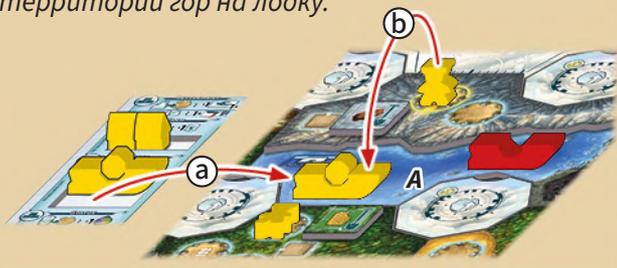


Дополнительные примечания:

- Каждая водная территория может вместить максимум 1 лодку **каждой** цивилизации.
- Если на вашей консоли больше нет лодок, вы не сможете построить новую, добровольно удалить лодку с континента нельзя.
- Лодки нужны, чтобы сделать водную территорию, на которой они построены, пригодной для использования их племенами (для охоты, открытий, миграции и т. д.).

Пример:

- Желтая цивилизация строит лодку на водной территории A, потому что у нее есть племена по крайней мере на одной смежной территории.
- Затем она перемещает свое племя со смежной территории гор на лодку.



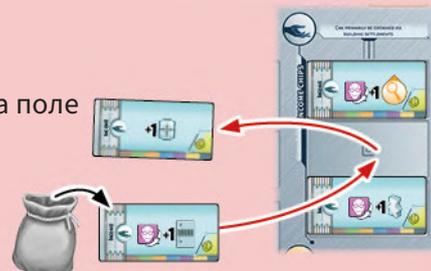
KEY ACTION



Получить 1 жетон дохода

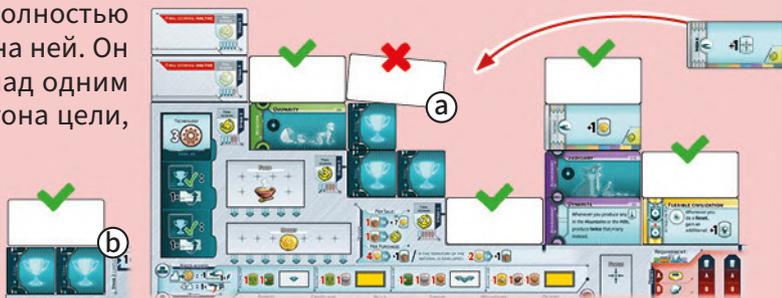
Выполните следующие шаги:

- 1) Выберите и возьмите один из 3 жетонов дохода с панели жетонов дохода на поле прогресса.
- 2) Немедленно заполните пустую ячейку на панели жетонов дохода, вытянув случайный жетон дохода из белого мешка.
- 3) Затем установите взятый жетон дохода в блок ступеней вашей консоли (см. «Установка жетонов дохода» в нижней части этого блока).
- 4) Наконец, выполните действие этого жетона дохода (таким же образом, как описано в разделе «Выполните действие 1 из ваших жетонов дохода» в правом нижнем углу этой страницы).



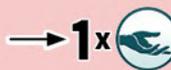
Установка жетонов дохода: как объяснялось на странице 11, блок ступеней вашей консоли состоит из 9 столбцов, в которые вы устанавливаете карты исследований и жетоны. В отличие от других жетонов и карт, жетоны дохода имеют большое преимущество, поскольку они являются джокерами и не ограничены определенными столбцами.

Чтобы установить жетон дохода, выберите любой из столбцов и поместите жетон на самую нижнюю свободную ступень. Нижний край жетона дохода должен полностью соприкоснуться с консолью или другими жетонами на ней. Он не может «парить» в воздухе или располагаться над одним жетоном цели (a). В этом случае потребуется 2 жетона цели, расположенных рядом друг с другом (b).



После установки жетон дохода остается на месте до конца игры.

Его действие автоматически запускается в каждой последующей фазе дохода и может также использоваться с помощью этого значка действия (который можно найти, например, в модуле изобретений или на шкале погоды).



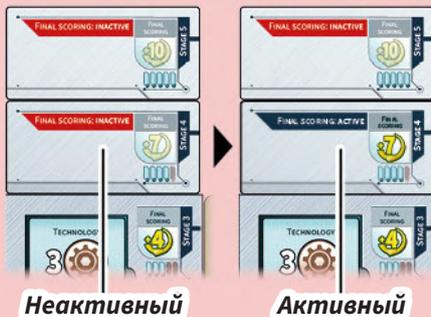
KEY ACTION



ПЕРЕВЕРНУТЬ 1 ЖЕТОН СТУПЕНИ НА АКТИВНУЮ СТОРОНУ

Как объяснялось на странице 11, вы получаете очки успеха в конце игры за каждый установленный жетон и карту в зависимости от того, на какой ступени они находятся. Жетоны и карты, находящиеся в ступенях 4 или 5, приносят очки только в том случае, если соответствующий жетон ступени повернут активной стороной вверх в конце игры.

С помощью этого действия вы можете перевернуть любой из 2 ваших еще не *активных* жетонов ступеней на *активную* сторону. Как только оба жетона станут активны, это действие больше нельзя будет выполнить.



Примечание: для установки и использования карт и жетонов не имеет значения, активны или неактивны жетоны ступеней 4 и 5. Это имеет значение только для подсчета очков в конце игры.

KEY ACTION



Выполнить действие 1 из ваших жетонов дохода

Выберите один из жетонов дохода в блоке ступеней вашей консоли и выполните его действие один раз.

У вас есть выбор: либо выполнить действие **ИЛИ** получить 1 очко успеха вместо этого.



Примечание: если вы выбираете действие, и оно требует проверки на благосклонность, вы ничего не получите, если не пройдете эту проверку на благосклонность. Вы не можете выбрать получить очко успеха после того как выбрали действие и не прошли проверку.



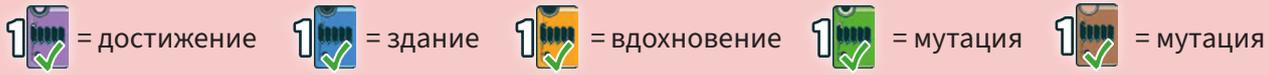
Подсказка: около половины всех жетонов дохода имеют действия, которые требуют проверки на благосклонность.

Подробности относительно ключевого действия «Пройти проверку на благосклонность» см. на стр. 17. Объяснения действий жетонов дохода см. на стр. 10 глоссария.

KEY ACTION

УСТАНОВИТЬ 1 КАРТУ ИССЛЕДОВАНИЙ

Выберите в своей руке карту исследований того типа, который указан на активированном модуле:



Установите эту карту в блоке ступеней, выполнив следующие шаги:

1) Определите столбец, в который будет устанавливаться карта

Если в вашем блоке ступеней еще не установлена ни одна карта этого типа, вы можете выбрать любой столбец, который либо пуст, либо содержит только жетоны дохода.

Если в столбце уже есть хотя бы одна карта этого типа, вы должны выбрать этот столбец.



2) Определите стоимость карты

Стоимость карты зависит от ступени, в которой вы ее устанавливаете, это всегда самая нижняя свободная ступень в выбранном столбце. Ступень определяет, сколько из 5 ячеек стоимости карты должны быть заполнены слева направо.

- На первой ступени необходимо заполнить только самую левую ячейку стоимости ①.
- На второй ступени необходимо заполнить две самые левые ячейки стоимости ① и ②.
- На третьей ступени необходимо заполнить три самые левые ячейки стоимости ①, ② и ③ и так далее.



Пустые ячейки стоимости автоматически считаются заполненными, но называются неактивными. Ячейки стоимости, которые не нужно заполнять в соответствии со ступенью, также неактивны. Оставшиеся ячейки стоимости являются активными.

Примеры для активных ячеек стоимости в ступени 3:



3) Выполнение требований активных ячеек стоимости

Чтобы установить карту, необходимо выполнить требования всех активных ячеек стоимости. Они могут включать следующие типы требований:

-1	-2	Верните указанное количество добытых ресурсов этого типа из вашего хранилища в ваш запас.	3	2	1	Иметь не менее 3 / 2 / 1 маркеров характеристики указанного типа на вашей консоли. Они не удаляются с вашей консоли.
----	----	---	---	---	---	--

-1

Верните маркер характеристики указанного типа с вашей консоли в ваш запас.

Примечание: если несколько активных ячеек стоимости показывают одно и то же требование, эти требования суммируются. Например, в этом случае у вас должно быть не менее 3 маркеров интеллекта.

Карты зданий обычно предлагают альтернативные требования во многих ячейках стоимости.

Например, требование этой ячейки стоимости считается выполненным, если вы уже построили на континенте не менее 2 поселений.



Примечание: значок между этими ячейками стоимости указывает, что 2 требования включено в 3 требования, что означает: если вы построили не менее 3 поселений, требования обеих ячеек стоимости выполнены.



4) Получите очки успеха активных ячеек стоимости (если есть)

После того, как вы выполнили требования всех активных ячеек стоимости, получите очки успеха (если есть), изображенные в нижней части активных ячеек стоимости.

5) Получите мгновенный бонус карты (если есть)

Если у карты есть мгновенный бонус, он изображен в светлой нижней части карты и отмечен этим значком. Выполните все перечисленные там действия, прямо сейчас.

Откажитесь от любых действий, которые вы не можете или не хотите выполнять.



6) Вставьте карту в ваш блок ступеней

Наконец, вставьте карту в выбранный столбец в вашем блоке ступеней, осторожно сдвинув ее сверху под консоль или любые уже имеющиеся там компоненты, пока не будет видна только верхняя треть карты. Она остается там до конца игры. Если у нее светлый фон со способностью в верхней трети, эта способность теперь активна и может использоваться на протяжении всей игры. Подробности о способностях любых карт можно найти в глоссарии под их идентификаторами карт.



Примечание: при установке карты исследований вы можете выбрать выполнение требований более высокой ступени (например, если вы хотите получить очки успеха неактивных ячеек стоимости). В этом случае вы должны выполнить требования всех активных ячеек стоимости более высокой ступени, а не только отдельных.

Пример: Если вы устанавливаете эту карту на 2 ступени, вы можете выполнять требования, например, 4 ступени. Это означает, что вы вставляете карту в ступень 2, но выполняете все требования ее 4 крайних левых ячеек стоимости и, таким образом, получаете их очки успеха. Однако нельзя, например, выполнить требование только крайней правой ячейки в дополнение к двум необходимым крайним левым ячейкам, просто пропустив ячейки между ними.



Уровень II



A Выполните до 2 построек одного типа.

Вы можете, например, построить по 1 ферме на каждой из 2 территорий или построить 2 статуи на одной или разных строительных площадках. По обычным правилам (см. страницы 21 и 22).

или

B Установите карту здания из руки в блок ступеней (см. ключевое действие на предыдущей странице).

Уровень III



A Выполните до 2 построек (одного или разных типов). По обычным правилам для каждой постройки (см. страницы 21 и 22).

или

B Установите 1 карту здания из руки в блок ступеней (см. ключевое действие выше). Однако при этом у вас есть возможность получить специальный бонус:

СПЕЦИАЛЬНЫЙ БОНУС



Либо: при установке карты вы можете игнорировать любую из ее активных ячеек стоимости. Это означает, что выбранная ячейка стоимости считается пустой и, таким образом, неактивной. Однако вы не можете игнорировать активную ячейку стоимости если она **единственная**, и из-за этого не останется активных ячеек стоимости.

Или: если вы не проигнорировали активную ячейку стоимости карты, после ее установки вы можете немедленно установить **другую карту того же типа** (в данном случае: здание) из своей руки, следуя обычным правилам.

Модуль: Планирование

Уровень I



A Установите 1 жетон цели (см. ключевое действие ниже).

ИЛИ

B Возьмите 2 маркера из своего запаса и поместите их в качестве маркеров планирования в одну любую ячейку кубиков вашей консоли (оба маркера должны быть помещены в одну и ту же ячейку кубиков). См. стр. 13 о том, как использовать маркеры планирования.

KEY ACTION

1 УСТАНОВИТЬ 1 ЖЕТОН ЦЕЛИ

Выберите один из верхних жетонов целей в вашей области целей, требования которого вы можете **выполнить**.

Например, вы должны иметь определенные компоненты на определенной территории или должны немедленно вернуть определенный добытый ресурс из хранилища в свой запас.

Пояснения отдельных требований см. на стр. 9 глоссария.

Если вы выполнили требование, действуйте следующим образом:

1) Определите столбец, в котором будет установлен жетон цели

Если в вашем блоке ступеней еще не установлен ни один жетон цели, вы можете выбрать любой пустой столбец или столбец, который содержит только жетоны дохода. Если в одном из столбцов уже есть хотя бы один жетон цели, вы должны выбрать этот столбец.

2) Разместите жетон цели в выбранный столбец

Уберите жетон цели из вашей области целей и переверните его **обратной** стороной вверх. Затем поместите его в выбранный столбец так, чтобы его нижний край полностью соприкасался с частью под ним. Поскольку жетоны цели составляют только половину ширины столбца, в ступени могут разместиться два жетона цели рядом друг с другом. Однако вы не обязаны заполнять ступень полностью, вы можете поместить жетон цели над другим жетоном цели, даже если на ступени ниже еще осталось место для второго жетона. После установки жетон цели остается на месте до конца игры.

3) Получите бонус улучшения

Если открылся такой значок, когда вы убрали выполненный жетон цели из вашей области целей, вы получаете бонус улучшения. Это значит, что вы можете немедленно выполнить ключевое действие «Улучшить 1 основной модуль» (см. правый верхний угол следующей страницы).

Примечание: если жетон выполненной цели находится поверх другого жетона цели в вашей области целей, бонус улучшения не откроется во время этого действия.



Уровень II



A Установите 1 жетон цели.

ИЛИ

B Поместите 3 маркера из вашего запаса в качестве маркеров планирования в любую ячейку кубика на вашей консоли (все 3 кубика должны быть размещены в одну и ту же ячейку).

Уровень III



A Получите 1 жетон цели (см. ключевое действие справа) и/или установите 1 жетон цели. Порядок действий на ваш выбор.

ИЛИ

B Поместите 3 маркера из вашего запаса в качестве маркеров планирования в любую ячейку кубика вашей консоли (все 3 кубика должны быть размещены в одной ячейке).

KEY ACTION

+1 ПОЛУЧИТЬ 1 ЖЕТОН ЦЕЛИ

Выберите один жетон цели на панели жетонов цели на поле прогресса и поместите его в открытую в вашей области целей. Затем сразу заполните пустое место на панели жетонов целей на поле прогресса случайным жетоном цели, вытянутым из темно-синего мешка.

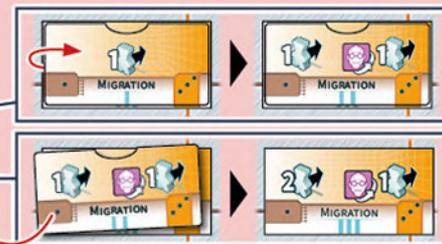
Примечание: вы можете получить новый жетон цели, даже если все 3 ячейки вашей области целей заняты. Вы должны положить новый жетон цели поверх одного из ваших других открытых жетонов целей и, таким образом, закрыть его. Нижний жетон цели, остается закрытым, пока вы не установите верхний жетон (вы не можете получить к нему доступ никаким другим способом).

KEY ACTION

1x  Улучшить 1 основной модуль

Выберите любой из основных модулей и улучшите его до следующего уровня. Это означает:

- Если он в данный момент лежит стороной уровня I вверх, переверните его на сторону уровня II.
- Если он уже лежит стороной уровня II вверх, уберите его из ячейки чтобы открылся уровень III. Затем отложите жетон модуля в сторону до конца игры. Его нельзя улучшить выше уровня III.



Примечание: если вы улучшили модуль, в процессе выполнения его действий, вы не можете использовать его новый уровень до следующего хода, поскольку вы уже активировали этот модуль в этом ходу.

EXCURSION ЖЕТОНЫ СВОЙСТВ

Жетоны свойств — это третий тип жетонов, которые вы можете установить в блок ступеней. На поле прогресса всегда представлено 3 жетона свойств. Их получение не привязано к какому-либо действию. Вместо этого вы можете взять и установить жетон свойств в любое время в течение своего хода, при условии, что вы выполнили его требование.

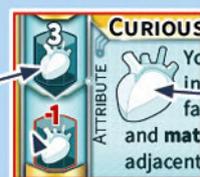
Примечание: «Ваш собственный ход» относится к любому моменту в игре, когда наступает ваша очередь что-то сделать. Это касается всех фаз. Если вы сомневаетесь, кто первым должен взять жетон, руководствуйтесь порядком очередности.

Если вы хотите установить жетон свойств выполните следующие действия:

1) Выполните требование жетона свойств

На каждом жетоне свойств есть требование к характеристике:

- иметь как минимум столько же маркеров характеристик изображенного типа на вашей консоли (3 или 4)
- вернуть один из этих маркеров в свой запас.



Примечание: большой значок нужен только для того, чтобы сделать объект более заметным.

2) Возьмите жетон свойств

Если вы выполнили требование жетона свойств, возьмите его и сразу добавьте в пустую ячейку на панели жетонов свойств новый жетон свойств, случайно вытянутый из желтого мешка. (Если в мешке больше нет жетонов свойств, место остается пустым).

3) Определите столбец, в который будет установлен жетон свойств

Если в блоке ступеней не установлено жетонов свойств, вы можете выбрать любой пустой столбец для установки, либо тот, который содержит только жетоны дохода.

Если в одном из столбцов есть хотя бы один жетон свойств, вы должны выбрать этот столбец.

4) Разместите жетон свойств в выбранный столбец

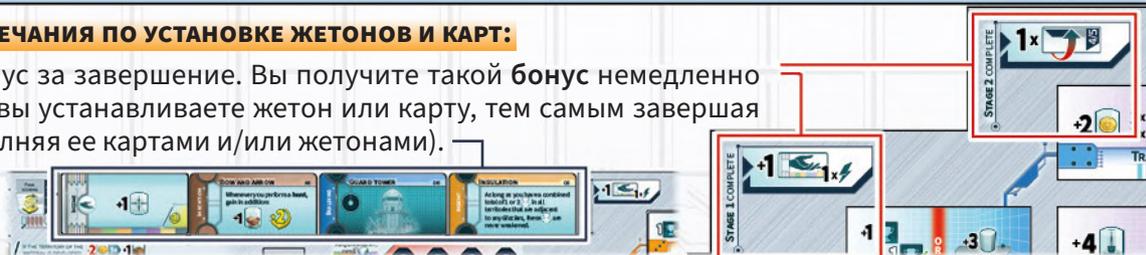
Наконец, разместите жетон свойств на самой нижней свободной ступени в выбранном столбце. Он остается на месте до конца игры и дает вам индивидуальное преимущество на протяжении всей игры. *Объяснения жетонов свойств см. на стр. 10 глоссария.*

Примечание: вы можете установить несколько жетонов свойств за один ход, следуя вышеуказанным шагам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ПО УСТАНОВКЕ ЖЕТОНОВ И КАРТ:

Ступени 1 и 2 имеют бонус за завершение. Вы получите такой бонус немедленно в конце хода, в котором вы устанавливаете жетон или карту, тем самым завершая ступень (полностью заполняя ее картами и/или жетонами).

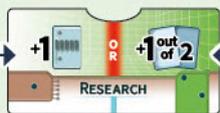
Бонус завершения 1 ступени позволяет вам выполнить ключевое действие «Получить 1 жетон дохода» (см. стр. 23). Бонус завершения 2 ступени позволяет вам выполнить ключевое действие «Перевернуть 1 жетон ступени на активную сторону» (см. стр. 23).



- Если вы хотите установить жетон или карту в столбец, который уже заполнен до 5 ступени (или выше), вы можете сделать это, следуя обычным правилам. Для карт применяются те же требования, что и на ступени 5. Однако, поскольку ступени 6, 7 и т.д. не имеют жетонов ступеней перед собой, они не принесут очков успеха в конце игры.
- Самый правый столбец с вашим начальным жетоном дохода является обычным столбцом вашего блока ступеней. Это означает, что ваш начальный жетон дохода принесет вам 7 очков при итоговом подсчете очков, если вы сможете перевернуть жетон 4 ступени на активную сторону. Кроме того, в этом столбце вы можете установить жетон или карту непосредственно на 5 ступени, следуя обычным правилам.

Модуль: Исследование

Уровень I



A Получите 1 карту исследований (см. ключевое действие справа).

ИЛИ

B Вытяните 2 карты из закрытых колод исследований, в области исследований. Они могут быть из одной или из разных колод. Вы можете тайно посмотреть эти 2 карты после того, как вытянете обе. Выберите одну из них и добавьте ее на руку. Положите вторую карту в закрытую под низ соответствующей закрытой стопки исследований.

KEY ACTION



Получить 1 карту исследований

Возьмите верхнюю карту из одной из 5 **открытых** или 5 **закрытых** колод исследований в области исследований и добавьте ее в свою руку. Количество карт в руке не ограничено.

Важно: всякий раз, когда вы берете последнюю оставшуюся карту из **открытой** колоды, немедленно откройте верхнюю карту из соответствующей закрытой колоды и сформируйте из нее новую открытую колоду. Пока открытая колода состоит из хотя бы одной карты, этого делать не нужно.

Примечание: в любое время вы можете посмотреть карты в открытых колодах исследований, не меняя их порядок.

Уровень II



A Получите 1 карту исследований.

ИЛИ

B Вытяните 4 карты из **закрытых колод исследований**, в области исследований. Они могут быть вытянуты из разных колод. Вы можете тайно посмотреть эти 4 карты после того, как вытянете все 4. Затем выберите одну из них и добавьте ее себе на руку. Положите каждую из оставшихся 3 карт в закрытую под низ соответствующей закрытой колоды исследований.

Уровень III



A Выполните ключевое действие «Получить 1 карту исследований» 2 раза подряд. Если вы берете последнюю карту из открытой колоды, как обычно, немедленно откройте верхнюю карту из соответствующей закрытой колоды и сформируйте из нее новую открытую колоду.

ИЛИ

B Вытяните 4 карты из **закрытых колод исследований**, в области исследований. Они могут быть вытянуты из разных колод. Вы можете тайно посмотреть эти 4 карты после того, как вытянете все 4. Затем выберите 2 из них и добавьте их себе на руку. Положите каждую из оставшихся 2 карт в закрытую под низ соответствующей закрытой колоды исследований.

Модуль: Достижение

Уровень I



A Получите 1 кубик активации, **либо** 1 кубик судьбы.



Кубик активации: возьмите любой кубик активации с панели кубиков поля прогресса. Немедленно бросьте его и поместите в ячейку кубиков на вашей консоли, соответствующую выпавшему значению. С этого момента вы можете использовать его для активации модулей, как и другие кубики активации.



Кубик судьбы: возьмите любой кубик судьбы с панели кубиков поля прогресса и добавьте его к другим вашим кубикам судьбы. С этого момента вы бросаете его вместе с остальными всякий раз, когда проходите проверки на благосклонность, совершаете охоту или удачную находку.

Если на панели кубиков на поле прогресса больше не осталось кубиков выбранного вами типа, вы вместо этого забираете кубик у цивилизации, у которой больше всего кубиков этого типа. Если у двух цивилизаций одинаковое количество (включая вас), вы можете выбрать, у какой из цивилизаций взять кубик (цивилизация может решить, какой из своих кубиков этого типа она вам отдаст).

Внимание: если у вас больше всех кубиков определенного типа, вы **не можете** взять кубик этого типа у других цивилизаций.



ИЛИ

B Установите 1 карту достижения из руки в блок ступеней (см. ключевое действие «Установить 1 карту исследований» на стр. 24).

Уровень II



A Получите 1 кубик активации и 1 кубик судьбы. Применяются те же правила, что и для уровня I.

ИЛИ

B Установите 1 карту достижений из руки в блок ступеней.

Уровень III



A Получите 1 кубик активации и 1 кубик судьбы. Применяются те же правила, что и для уровня I.

ИЛИ

B Установите 1 карту достижений из руки в блок ступеней, включая специальный бонус (см. желтый блок на стр. 25).

Модуль: Вдохновение

Уровень I



A Получите 3 маркера идей (поместив 3 маркера из своего запаса в ячейку идей на консоли).

ИЛИ

B Установите 1 карту вдохновения из руки в блок ступеней (см. ключевое действие «Установить 1 карту исследований» на стр. 24).

Уровень II



A Получите 6 маркеров идей.

ИЛИ

B Установите 1 карту вдохновения из руки в блок ступеней.

Уровень III



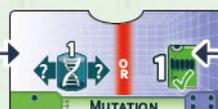
A Получите 6 маркеров идей.

ИЛИ

B Установите 1 карту вдохновения из руки в блок ступеней, включая специальный бонус (см. желтый блок на стр. 25).

Модуль: Мутации

Уровень I



A Переместите 1 из маркеров характеристики в любую из ячеек характеристик.

**ИЛИ**

B Установите 1 карту мутации из руки в блок ступеней (см. ключевое действие «Установить 1 карту исследований» на стр. 24).

Уровень II



A Выполните до двух раз: переместите 1 из маркеров характеристик в любую из ячеек характеристик.

ИЛИ

B Установите 1 карту мутации из руки в блок ступеней.

Уровень III



A Выполните до двух раз: переместите 1 из маркеров характеристик в любую из ячеек характеристик.

ИЛИ

B Установите 1 карту мутации из руки в блок ступеней, включая специальный бонус (см. желтый блок на стр. 25).

Модуль: Изобретение

Уровень I



A Выполните действие 1 из ваших жетонов дохода (см. ключевое действие в правом нижнем углу страницы 23).

ИЛИ

B Установите 1 карту изобретения из руки в блок ступеней (см. ключевое действие «Установить 1 карту исследований» на стр. 24).

Уровень II



A Выполните до 2 действий ваших жетонов дохода. Это могут быть действия 2 разных жетонов дохода или это может быть одно и то же действие дважды.

ИЛИ

B Установите 1 карту изобретения из руки в блок ступеней.

Уровень III



A Выполните до 2 действий ваших жетонов дохода. Это могут быть действия 2 разных жетонов дохода или одно и то же действие дважды.

ИЛИ

B Установите 1 карту изобретения из руки в блок ступеней, включая специальный бонус (см. желтый блок на стр. 25).

Модуль: Торговля

Уровень I



Выполните действие «Продажа» и действие «Покупка» один раз каждое (в любом порядке).

Продажа:

Продайте до 2 добытых ресурсов из вашего хранилища. Вы можете продать один из них за деньги, а второй за очки успеха.

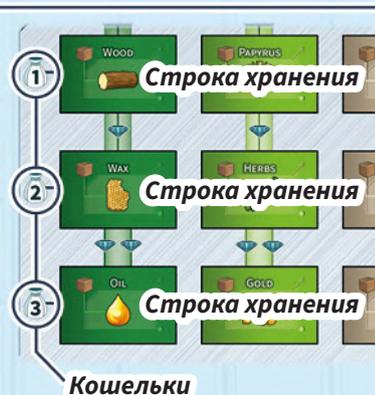
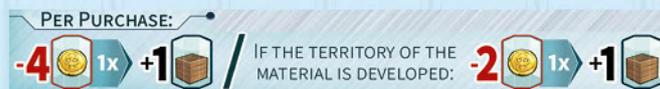


Когда вы продаете добытый ресурс за деньги, возьмите его из его ячейки хранения и проверьте, какая цифра изображена на кошельке перед его строкой хранения. Верните добытый ресурс в запас, а затем поместите столько маркеров из запаса в ячейку денег вашей консоли, сколько указано на кошельке. (Например, дерево дает вам 1 маркер денег, нефть дает вам — 3.)

Если вы продаете добытый ресурс за очки успеха, верните его в запас и получите 2 очка успеха.

Покупка:

Выберите любой тип ресурсов, который вы хотите купить. Проверьте есть ли на континенте открытый жетон ресурсов такого типа. Если есть, верните 2 маркера денег из вашей ячейки денег в запас. Если нет, вам нужно вернуть 4 маркера денег в запас. После того, как вы это сделаете, купите ресурс, поместив маркер из запаса в его ячейку хранения.



Уровень II



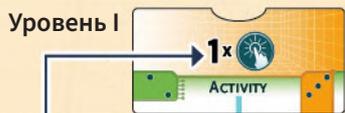
Выполните действия продажи и покупки до двух раз каждое. Порядок действий на ваш выбор. Например, вы можете выполнить действие продажи один раз, затем действие покупки дважды, затем действие продажи еще раз.

Уровень III



Получите 2 маркера денег (поместив 2 маркера из запаса в ячейку денег). Затем выполните действие продажи и действие покупки до двух раз каждое (в любом порядке).

Модуль: Активность



Выполните 1 активность (см. ключевое действие ниже).



Выполните до 2 различных активностей.



Выполните до 2 активностей. Это могут быть 2 разных активности или одна и та же дважды.

KEY ACTION



Выполнить 1 активность

Выполните 1 из доступных вам активностей. В правом верхнем углу консоли есть активность, доступная с начала игры.

Чтобы получить больше активностей, вы должны устанавливать карты исследований в блоке ступеней, которые предоставляют активности.

Они отмечены этим значком.



Верните 1 маркер денег из вашей ячейки денег в ваш запас, чтобы продвинуть диск по шкале прогресса на ваш выбор на 1 шаг.

EXCURSION ШКАЛЫ ПРОГРЕССА

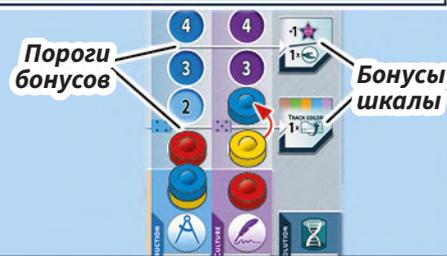
На протяжении всей игры вы можете продвигать свои диски по шкалам прогресса с помощью таких значков. Чаще всего их можно найти на картах исследований.

Продвижение по шкалам прогресса полезно, потому что они приносят очки за категории подсчета очков. В зависимости от того, какие жетоны подсчета очков выложены на игровом поле, одни шкалы будут более ценными, чем другие (см. стр. 11). Также есть события, которые влияют на шкалы прогресса.

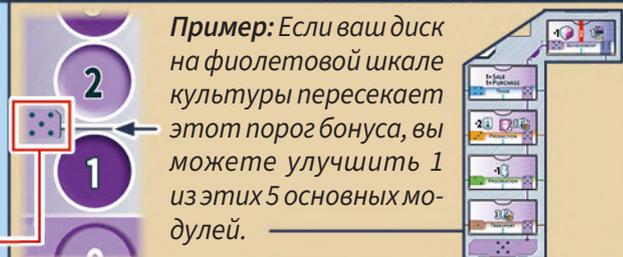
Более того, продвигаясь по шкале, вы получаете бонусы: каждый порог бонуса, который вы пересекаете при продвижении диска по шкале, дает вам бонус шкалы, изображенный справа от этого порога.

Бонусы шкал:

- +1** Продвиньте свой диск по соответствующей шкале прогресса (в данном случае: культура) на 1 шаг.
- +3** Продвиньте свой диск по соответствующей шкале прогресса (в данном случае: технология) на 3 шага.
- +1** Продвиньте свой диск по шкале прогресса на ваш выбор на 1 шаг.



Улучшите 1 из 5 возможных модулей (см. ключевое действие «Улучшить 1 основной модуль» на стр. 27). Какой из 5 модулей выбрать, зависит от его цвета, так как одно из значений должно совпадать по цвету со шкалой, по которой вы продвинулись. В качестве дополнительной визуальной помощи порог бонуса показывает значение, которое должно быть напечатано на этих модулях.



Пример: Если ваш диск на фиолетовой шкале культуры пересекает этот порог бонуса, вы можете улучшить 1 из этих 5 основных модулей.



Либо продвиньте свой диск на треке благосклонности Агеры на 1 шаг

ИЛИ выполните действие 1 из ваших жетонов дохода (см. ключевое действие в правом нижнем углу стр. 23).



Либо выполните ключевое действие «Перевернуть 1 жетон ступени на активную сторону» (см. в левом нижнем углу на стр. 23) ИЛИ получите 3 очка успеха.



Получите 3 очка успеха.

Дополнительные примечания:

- Вы не можете продвинуться дальше деления 12 по любой шкале прогресса. Если диск уже находится на делении 12, получите 2 очка успеха за каждый дополнительный шаг, на который вы должны были продвинуться.
- Некоторые деления на шкале прогресса бледнее и в них указаны темные цифры вместо белых, это важно только для нескольких карт исследований, которые на них ссылаются.



Выполнить перезапуск

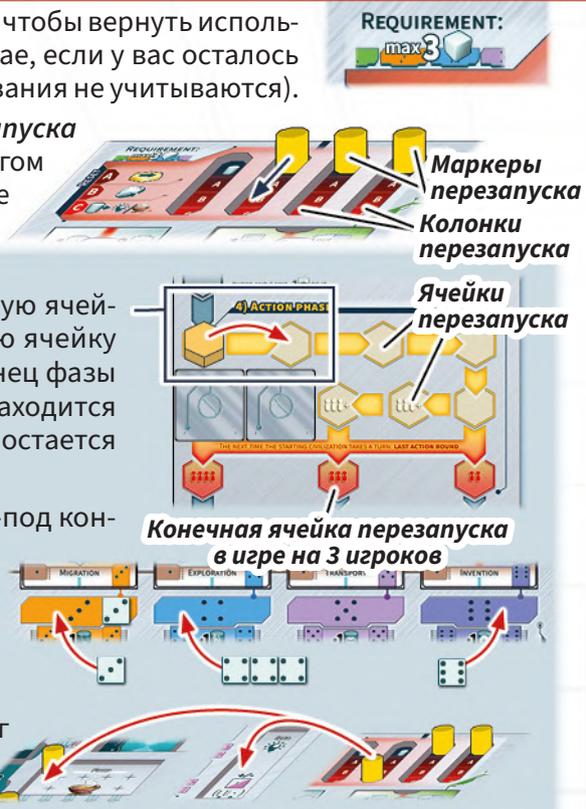
Вместо активации модуля в свой ход вы можете выполнить перезапуск, чтобы вернуть использованные кубики активации. Вы можете сделать это только в том случае, если у вас осталось **3 или меньше кубика активации** в ячейках кубиков (маркеры планирования не учитываются).

Чтобы выполнить перезапуск, обратите внимание на **колонки перезапуска** на консоли. Перемещайте самый левый **маркер перезапуска** шаг за шагом вниз по его колонке. Для каждой буквы, которую он проходит, выполните соответствующий шаг:

A  Переместите **индикатор фаз** по **последовательности фаз** на поле эпохи по желтой стрелке в следующую ячейку перезапуска. Если вы переместите его в конечную ячейку перезапуска, соответствующую количеству игроков, вы запустите конец фазы действий (см. «Конец фазы действий» ниже). Если индикатор фаз уже находится в конечной ячейке перезапуска, когда вы выполняете перезапуск, он остается там, пока фаза действий не будет завершена.

B  Возьмите все использованные кубики активации из-под консоли в свою руку. Если у вас все еще есть еще **кубики активации** в ячейках кубиков, решите для каждого, оставить ли его там или также взять в руку. Затем бросьте все кубики в своей руке и положите каждый в **ячейку кубика** соответствующего значения.

C  Как только вы переместите маркер перезапуска на шаг «С», удалите его из **колонки перезапуска** и поместите его либо в свою **ячейку идей**, либо в свою **ячейку еды**.



Дополнительные примечания:

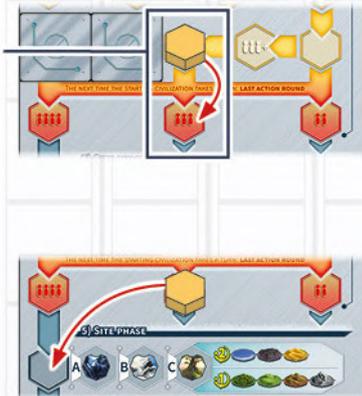
- Вы можете в любой момент отследить, был ли перемещен индикатор фаз при каждом перезапуске или нет по количеству пустых колонок перезапуска.
- Если вы выполнили перезапуск, но в колонках перезапуска больше нет маркеров перезапуска, выполните шаги А и В как обычно, а затем поместите маркер **из своего запаса** в свою ячейку идей или еды.

Конец фазы действий

Как описано выше, конец фазы действий запускается, как только индикатор фаз перемещается в **конечную ячейку перезапуска**, соответствующую числу участвующих цивилизаций. Как только это произойдет, сначала завершите текущий раунд действий. Затем следует полный финальный раунд действий (в котором у каждой цивилизации есть ровно один последний ход).

Пример: Если первая цивилизация переместит индикатор фаз в конечную ячейку перезапуска, то финальный раунд действий начнется перед ее **следующим ходом**. Если цивилизация справа от первой цивилизации перемещает индикатор фаз в конечную ячейку перезапуска, то финальный раунд действий последует немедленно.

Как только цивилизация справа от первой цивилизации закончит свой последний ход, переместите индикатор фаз на Фазу 5.



Фаза 5: Фаза локаций

Выполните эффекты следующих 3 типов локаций. Если на континенте эти локации еще не открыты, пропустите их.



А) Ущелье мрачных волков

Среди локаций есть два ущелья, где мрачные волки жаждут еды.

За каждое открытое ущелье каждая цивилизация должна проверить, есть ли у нее хотя бы одно племя на хотя бы одной смежной территории. Если это так, она должна вернуть 1 маркер из ячейки еды в запас. Если у вас есть племена на территориях, смежных с обоими ущельями, вы должны вернуть 2 ресурса еды, так как оба ущелья влияют на одну и ту же территорию. **Примечание:** если у вас нет маркеров еды в хранилище, игнорируйте этот эффект.





Ледник

Среди локаций есть два ледника. За каждый открытый ледник каждая цивилизация должна проверить, есть ли у нее хотя бы одно сильное племя хотя бы на одной смежной территории. Если да, то теперь она должна ослабить одно из этих сильных племен, положив его. Если у вас есть сильные племена на смежных территориях рядом с обоими ледниками, вы должны ослабить в общей сложности 2 сильных племени (по одному за каждый ледник), даже если оба ледника влияют на одну и ту же территорию. **Примечание:** слабые племена никогда не подвергаются влиянию ледников.



Мистический дуб

Среди локаций есть три мистических дуба. Каждая цивилизация должна проверить для каждого открытого мистического дуба, есть ли у нее хотя бы одно племя на смежных территориях: за каждую такую водную территорию, болот или пустынь она получает 2 очка, а за каждую такую территорию лесов, лугов, холмов или гор она получит 1 очко. **Примечание:** территории, смежные с несколькими мистическими дубами, особенно выгодны, они приносят очки за каждый из мистических дубов.



Пример: Дуб 1, смежный с водной территорией А, лугами В и лесами С. Племена красной цивилизации находятся на водной территории А и лесах С, таким образом, она получает 2 очка успеха за водную территорию А и 1 очко за леса С. Поскольку у синей цивилизации нет племен на территориях, смежных с дубом 1, она не получает там очков. Дуб 2, смежный с водной территорией А, горами D и пустынями Е. Здесь красная цивилизация снова получает 2 очка за водную территорию А и 2 очка за пустыни Е, в то время как синяя цивилизация получает 1 очко за горы D и 2 очка за пустыни Е.



Фаза 6: Фаза питания

Эта фаза состоит из двух последовательных шагов:



А) Накормить племена

Теперь все племена на континенте должны быть накормлены. Этот шаг может выполняться всеми цивилизациями одновременно. Однако, если хотите, вы можете выполнить этот шаг в порядке очереди.

Чтобы считаться накормленными, племенам вашей цивилизации требуется еда по следующим правилам:

Каждому вашему племени, находящемуся в лагере или на лодке, требуется 1 маркер еды.



Племена, находящиеся в дикой местности (т. е. за пределами лагерей), требуют 2 маркера еды каждое.



Если у вас есть ферма на территории, то все ваши племена в лагерях на этой территории автоматически считаются накормленными, в то время как вашим племенам в дикой местности на такой территории требуется только 1 маркер еды.



Способности некоторых карт исследований могут уменьшать требуемое количество еды.

Для каждого из племен определите, сколько маркеров еды вам понадобится. Затем решите для каждого, хотите (или можете) ли вы его накормить, вернув маркеры еды из ячейки еды в запас. Любые племена, которые вы не накормите, должны быть **ослаблены**. Для сильных племен это означает, что вы должны их положить. Для уже слабых племен это означает, что они вымирают и должны быть возвращены в ваш запас.



Специальное действие «Бог из машины»: всякий раз, когда одно из ваших племен умирает и вам нужно удалить его, вы можете использовать специальное действие «Бог из машины», чтобы спасти его: вместо удаления племени, переместитесь по треку благосклонности Агеры на один шаг назад. (Это невозможно, если ваш диск уже находится в самой левой ячейке трека).



В) Подсчет очков за сильные племена

После того, как все цивилизации завершат шаг А, каждая из них получает 1 очко успеха за каждое из своих **сильных** племен.



Фаза 5: Фаза события

Эта фаза состоит из 4 последовательных шагов:



Узнайте погоду и разыграйте ее эффект

Обратите внимание на **карту события**, которая была открыта в начале эпохи. В правом верхнем углу этой карты вы можете увидеть, нужно ли вам перемещать индикатор по шкале погоды:

- на 1 или 2 шага вверх (становится жарче)
- ИЛИ • на 1 или 2 шага вниз (становится холоднее).

Ячейка погоды, на которой остановился индикатор, указывает, какой **эффект** сейчас сработает.

Внимание: если индикатор погоды перемещен за одну из **белых линий**, верните его в ячейку погоды **перед** ней («Жара» или «Холод»). В таком случае срабатывает эффект, который изображен за белой линией **-1**.

Теперь **каждая цивилизация** выполняет сработавший эффект в порядке очередности. Если это положительный эффект, вы можете отказаться от него. Если это отрицательный эффект, его необходимо выполнить. Косая черта между двумя эффектами указывает на то, что вы должны выбрать между ними.

Положительные эффекты:



Выполните действие 1 из ваших жетонов дохода (см. ключевое действие в правом нижнем углу стр. 23).



Выполните 1 активность (см. ключевое действие на стр. 31).

Отрицательные эффекты:



Верните 1 маркер еды в свой запас.



Верните одно из ваших племен из любой точки континента в свой запас. **Примечание:** вам разрешено использовать специальное действие «Бог из машины» (см. предыдущую страницу), чтобы спасти это племя.

Примечание: «Жара» и «Холод» не влияет на вас, только если у вас нет ни маркеров еды, ни племен. Если у вас есть хоть что-то из этого, вы должны выбрать отрицательный эффект, который вы можете выполнить.

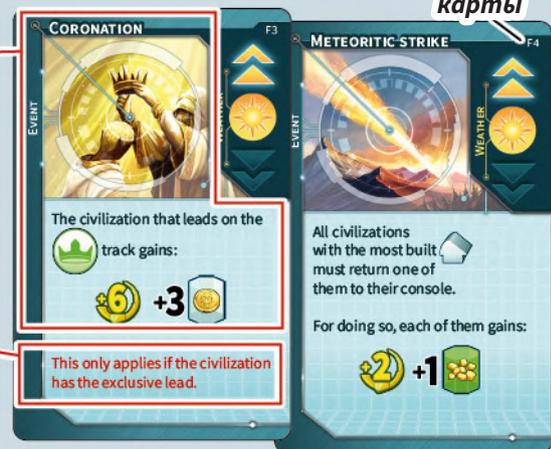


Выполните эффект события

Теперь выполните эффект **события** открытой карты события. Она дает **бонус** одной или нескольким цивилизациям, которые соответствуют требованиям. В некоторых случаях требование может включать удаление ферм или лодок.

Если бонус применяется к нескольким цивилизациям, каждая может получить его в **порядке очередности**. Бонусы, которые вознаграждают одну конкретную цивилизацию, присуждаются только в том случае, если такую цивилизацию можно определить однозначно. Если ни одна цивилизация не соответствует требованию, бонус игнорируется.

Для объяснений отдельных событий см. их идентификаторы карт на страницах 8 и 9 глоссария.



Подсчитайте очки категории текущей эпохи

Обратите внимание на **ячейку очков** текущей эпохи (самая левая заполненная ячейка в области подсчета очков эпохи). На жетоне очков этой ячейки вы можете увидеть, за какую категорию вы получите очки успеха. Под ним изображено сколько очков успеха приносит каждая **единица** этой категории.

Чтобы подсчитать очки категории, каждая цивилизация проверяет, сколько единиц этой категории у нее есть (см. обзор на следующей странице). Она получает столько очков успеха **категории за каждую единицу**, сколько показано под жетоном подсчета очков.

После того, как все цивилизации подсчитали очки категории, **уберите** ее жетон подсчета очков из ее ячейки подсчета очков и верните его в коробку с игрой.



Существует 9 категорий подсчета очков:

 Шкала прогресса ТЕХНОЛОГИЙ	 Шкала прогресса ПРЕСТИЖА	 Шкала прогресса ЗНАНИЙ	 Шкала прогресса СТРОИТЕЛЬСТВА	 Шкала прогресса КУЛЬТУРЫ
--	---	---	---	---

Единицей категории здесь является **каждый шаг**, на который ваш диск продвинулся по соответствующей шкале прогресса. Умножьте цифру, изображенную в ячейке, на которую продвинулся ваш диск, на *очки успеха категории* и продвиньтесь на полученное количество по треку подсчета очков.

 **Эволюция**
 Здесь **единицей** категории является **каждый маркер характеристики**, который есть в ваших ячейках характеристик. Умножьте их общее количество на очки успеха категории и продвиньтесь на полученное количество по треку подсчета очков.

 **ПРОЦВЕТАНИЕ**
 Здесь **единицей** категории является каждый **активный алмаз** в левой половине вашей консоли. Есть 4 секции, в которых представлены алмазы: 1) ваши ячейки еды, 2) ваши ячейки денег, 3) ваши поселения и 4) ваше хранилище.

Какие из алмазов считаются активными, зависит от секции:

1) Ячейка еды:

Чтобы проверить, сколько алмазов здесь активно, разместите ваши маркеры еды в столбцы по 3 маркера в каждом: каждый **полный** столбец равен одному активному алмазу.



2) Ячейка денег:

Чтобы проверить, сколько алмазов здесь активно, разместите ваши маркеры денег в столбцы по 2 маркера в каждом: каждый **полный** столбец равен одному активному алмазу.



3) Поселения:

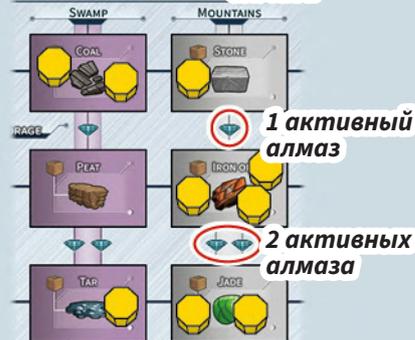
Алмазы представлены в **пустых** ячейках поселений, построенных на континенте. Каждый видимый тут алмаз считается активным.



4) Хранилище:

В каждом промежутке между двумя *ячейками хранения* одного типа изображен 1 или 2 алмаза.

Эти алмазы считаются активными, если в ячейке хранения над ними и под ними находится **не менее 1 добытого ресурса**. Неважно, есть ли в них дополнительные добытые ресурсы.



После того, как вы определили общее количество активных алмазов, умножьте это число на *очки успеха* категории и продвиньтесь на полученное количество по треку подсчета очков.

 **НАСЕЛЕНИЕ**
 Здесь **единицей** категории являются **ваши племена** на континенте. Умножьте их количество на *очки успеха категории* и продвиньтесь на полученное количество по треку подсчета очков.

 **ЭКСПАНСИЯ**
 Здесь единицей категории является каждая территория, на которой у вас есть хотя бы одно племя. Умножьте общее количество территорий на очки успеха категории и продвиньтесь на полученное количество по треку подсчета очков.

 **ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ:**
 После удаления жетона подсчета очков отдайте монолит цивилизации, которая только что набрала **наибольшее количество очков успеха** в категории этого жетона. Если у нескольких цивилизаций равное наибольшее количество очков (даже если это 0), монолит передается от текущей первой цивилизации к следующей среди этих цивилизаций в порядке очередности. Если только текущая первая цивилизация набрала наибольшее количество очков, она остается первой.

Фаза 8: Фаза дохода

Эта фаза состоит из 4 последовательных шагов:



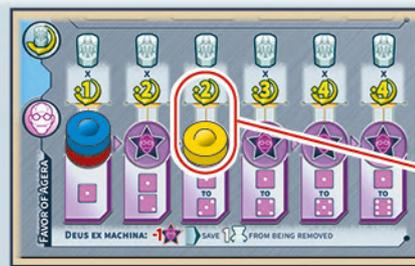
А) Получите доход

Каждая цивилизация получает доход, выполняя действие своих жетонов дохода (см. ключевое действие в правом нижнем углу стр. 23). Она может выбрать, в каком порядке выполнять эти действия. Этот шаг все цивилизации могут выполнять одновременно. Однако для некоторых действий может быть важно, кто выполняет их первым. Выполняйте такие действия в порядке очереди.



В) Подсчитайте очки за статуи

Каждая цивилизация, у которой есть статуи на континенте, получает очки успеха: за **каждую** вашу статую получите столько очков, сколько изображено над вашим диском на **треке благосклонности Агеры**.



Пример: У желтой цивилизации 4 статуи на континенте. На треке благосклонности Агеры ее диск в третьей ячейке. Таким образом она получает $4 \times 2 = 8$ очков успеха.



С) Уберите жетоны охоты с континента

Уберите все жетоны охоты с территорий, верните их на **панель жетонов охоты на поле прогресса**. (Убедитесь, что вы не удалили блокирующие жетоны с лагерей).



Д) Поместите в колонки перезапуска новые маркеры

Наконец, каждая цивилизация пополняет свои пустые колонки **перезапуска из запаса**.



После этого эпоха заканчивается, и индикатор фазы возвращается к фазе 1 последовательности фаз, начиная следующую эпоху.

Конец игры

В **фазе дохода четвертой эпохи** (когда все ячейки подсчета очков в области подсчета очков эпохи пусты), выполните шаги А «Получите доход» и В «Подсчитайте очки за статуи» как обычно. Затем пропустите шаги С и D и вместо этого поместите индикатор фаз в самую левую шестиугольную ячейку области итогового подсчета очков на **поле прогресса**. Игра завершена, и вам необходимо провести **итоговый подсчет очков**.



Итоговый подсчет очков

При итоговом подсчете каждая цивилизация получает очки успеха за 9 категорий подсчета очков, а также за свою консоль.

Для этого перемещайте индикатор фаз по стрелкам от одной шестиугольной ячейки к другой, подсчитывая очки за соответствующую категорию.

Каждая цивилизация подсчитывает очки за каждую категорию, этот процесс проходит точно так же, как описано на странице 35. Однако **очки успеха в каждой категории** теперь задаются **ячейкой очков** под этой категорией или по очкам, изображенным на жетоне, если он закрывает ячейку очков.



После того, как вы подсчитали все 9 категорий подсчета очков, переместите индикатор фаз по стрелке из категории экспансия в шестиугольную ячейку «А». Теперь каждая цивилизация подсчитывает очки за блок ступеней своей консоли: подсчитывайте каждую ступень своей консоли по отдельности. За каждый жетон и каждую карту исследований, верхняя треть которой видна в этой ступени, вы получаете очки успеха слева от этой ступени. За жетоны и карты в ступенях 4 и 5 вы получаете очки только в том случае, если их соответствующий жетон ступени повернут активной стороной вверх.



Пример: Каждый жетон и карта дают вам очки успеха, как показано ниже (в красных контурах). Поскольку жетон ступени 5 не был перевернут на активную сторону, жетон цели и карта вдохновения на ступени 5 не приносят очков.

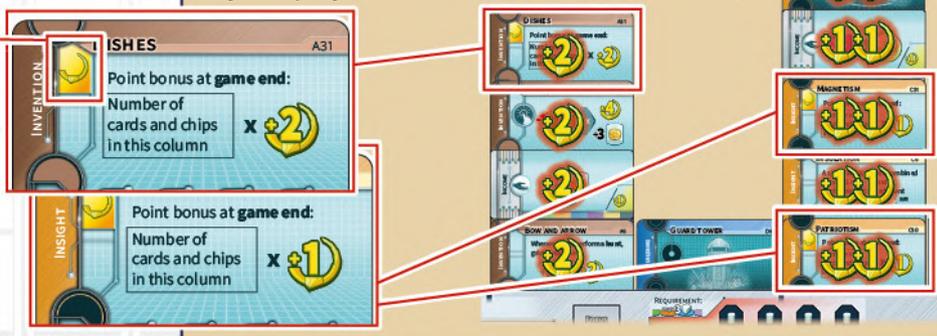


После того, как все цивилизации закончат подсчет очков за ступени своих консолей, переместите индикатор фаз в шестиугольную ячейку «В». Теперь каждая цивилизация проверяет, установленные карты исследований с **бонусными очками** (эти карты отмечены таким значком).

За каждую карту и каждый жетон дохода, установленные в **столбец** с картой с бонусными очками, вы получаете очки успеха, указанные на этой карте (включая ее саму). Обратите внимание, что вы подсчитываете очки за все карты и жетоны в этом столбце, независимо от его высоты и того, какие из его ступеней были активированы.



Пример: В левом столбце с изобретениями **одна** карта с бонусными очками, которая дает вам 2 очка успеха за каждую карту и жетон дохода в своем столбце. В правом столбце с вдохновением **две** карты с бонусными очками, которые дают вам 1 очко за каждую карту и жетон дохода в своем столбце.



Кто победил? После того, как вы закончите с подсчетом очков, та цивилизация, чей диск лидирует на треке подсчета очков и, следовательно, имеет больше всего очков успеха, побеждает в игре. В случае **ничьей** побеждает та цивилизация, которая улучшила больше модулей. Если это не разрешило ничью, побеждает та из цивилизаций, которая оказалась первой в порядке очереди.

 **Поздравляю!** Вы успешно сдали экзамен. Но нам еще так много всего предстоит узнать, и даже божества могут продолжать учиться. Разве не здорово, что мы существуем вне времени и пространства? Это значит, что вы можете сдавать экзамен так часто, как захотите. Я с нетерпением жду следующего раза!

Важные дополнительные примечания:

- Всякий раз, когда вы завершаете круг на треке подсчета очков, переходя в или за ячейку 0, берите **жетон 100 очков** и помещайте его **рядом** с вашей консолью. Таким образом ваш общий счет всегда будет виден.
- Если ваш диск на треке благосклонности Агеры уже находится в крайней правой ячейке, когда вы получаете бонус, позволяющий вам его продвинуть, вы должны отказаться от этого бонуса.
- Ваш запас маркеров ограничен 50. Если он пуст, когда вы должны получить маркеры, вы можете немедленно пополнить свой запас, вернув в него любое количество маркеров с вашей консоли и континента **без всякой компенсации**. **Внимание:** статуи, маркеры перезапуска и маркеры на лодках так вернуть нельзя!
- Нет ограничений на количество маркеров в ячейках вашей консоли. Если ячейка слишком мала, вы можете сложить их друг на друга. Однако в категории подсчета очков процветание вы не сможете получить больше активных алмазов, чем фактически изображено на вашей консоли.



EXCURSION ЛОКАЦИИ

На континенте есть 24 локации, которые можно открыть с помощью модуля «Открытия» (см. стр. 20). Каждая открытая локация влияет на смежные территории. Существует 9 типов локаций. Четыре из них уже объяснялись раньше: **строительная площадка** (см. стр. 22), **ущелье мрачных волков** (см. стр. 32), **ледник** и **мистический дуб** (см. стр. 33).

Скрытый грот

Есть два скрытых грота. Всякий раз, когда вы активируете свой модуль производства (см. стр. 18), сначала выполните следующие действия в каждом открытом скрытом гроте: проверьте, на какой из смежных территорий у вас есть хотя бы одно племя. Выберите одну из них, произведите там 1 ресурс и перевезите его в свое хранилище.

Если вы выбрали водную территорию, вы можете сделать наоборот, сначала перевезти ресурс с вашей лодки в ваше хранилище, а затем произвести на ней новый ресурс.

(Вы можете выбрать одну и ту же территорию для обоих скрытых гротов, если она смежная с ними обоими). После этого выполните обычные действия вашего модуля производства.



Священная гора

Есть две священных горы. Когда вы активируете модуль размножения (см. стр. 16), выполните следующие действия на каждой открытой священной горе: проверьте, на какой из смежных территорий у вас есть хотя бы одно племя. Выберите одну из них и пройдите проверку на благосклонность. Если вы прошли ее, вы можете выполнить 1 размножение на выбранной территории.

(Вы можете выбрать одну и ту же территорию для обеих священных гор, если она смежная с ними обеими). После этого выполните обычные действия вашего модуля размножения.



Пещера

Есть три пещеры. Во время миграции все территории, смежные с любой пещерой, считаются смежными друг с другом. Это означает, что, если пещера находится рядом с территорией, вы можете переместить племя оттуда за 1 миграцию в любой лагерь, территория которого смежная с той же или любой другой пещерой (вы не можете переместить племя обратно на территорию, откуда оно пришло, за 1 миграцию). *Подробнее о миграции см. на стр. 14–16.*



Грибная долина

Есть две грибные долины. Всякий раз, когда вы охотитесь на территории смежной с грибной долиной, вы получаете 1 дополнительный маркер еды. Если эта территория смежная с 2 грибными долинами, вы получаете 2 дополнительных маркера еды. *Подробнее об охоте см. на стр. 19.*

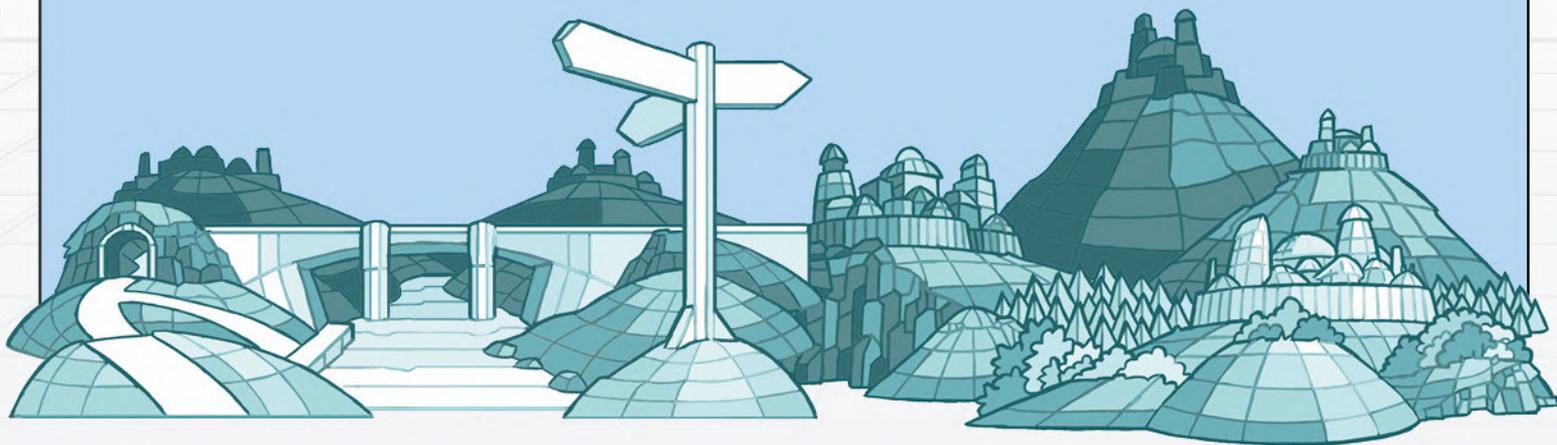


Вулкан

Есть два вулкана. Вы не можете строить фермы на территориях смежных с вулканом. Если на смежных территориях уже есть фермы, когда вулкан открывается, эти фермы должны быть немедленно возвращены в свои ячейки на консолях их цивилизаций. *Подробнее о строительстве ферм см. на стр. 21.*



Примечание: вы получаете очки успеха, указанные в верхнем левом углу локации только во время ее открытия. После этого они больше не учитываются.



Соло-режим

Если вы хотите сыграть в Civolution сам с собой, позвольте представить вам V.I.C.I., сущность I-CIV, цель которой — симуляция конкурирующей цивилизации.



Соло-режим: Подготовка

Подготовьте игру так же, как на 2 игроков, но выполните шаги подготовки с 12 по 16 только для себя как для одной цивилизации. После этого подготовьте игровую зону V.I.C.I. рядом со своей консолью следующим образом:

- 1) Возьмите 22 карты для соло-режима. Выложите 7 карт-дисплеев (с фиолетовой маркировкой и номером в правом верхнем углу) рядом друг с другом в порядке возрастания.

Затем перемешайте 15 карт действий, создав колоду действий, поместите ее лицевой стороной вниз под картами-дисплеями.

- 2) Выберите цвет игрока для V.I.C.I., возьмите 7 дисков этого цвета и поместите по одному из них на свои диски на игровых полях.

- 3) Поместите 15 племен (оставшиеся 5 не используются) и 50 маркеров цвета V.I.C.I. в игровую зону V.I.C.I. в запас. Затем поместите 1 из племен V.I.C.I. вертикально в оставшийся лагерь без костра на начальной территории лесов и 1 племя вертикально в оставшийся лагерь без костра на начальной территории лугов. Также положите горизонтально маркер на каждую из двух начальных территорий рядом с ячейкой постройки фермы. Эти маркеры представляют собой *маркеры снабжения*, а не ресурсов.

Возьмите 4 маркера V.I.C.I. и поместите их на выложенные карты-дисплеи: по одному в каждую ячейку 1+2 *таблицы эволюции* и по одному в каждую ячейку 1+2 *таблицы процветания*.

- 4) Поместите 6 кубиков активации и 1 кубик судьбы в игровую зону V.I.C.I. Другие компоненты V.I.C.I. не использует.



Колода действий



Маркер снабжения

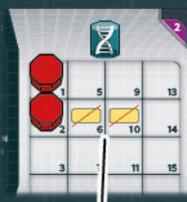


Таблица эволюции



Таблица процветания

Соло-режим: Игровой процесс

Игра проходит как обычно. В каждой эпохе разыграйте 8 фаз, как обычно, со следующими изменениями:

Фаза 1: Разыгрывается как обычно.

Фаза 2: Когда наступает очередь V.I.C.I. «выбрать» жетон цели, бросьте один из кубиков V.I.C.I. и удалите жетон цели с *панели жетонов цели*, положение которого соответствует выпавшему значению: = верх, = второй сверху, = третий сверху, = четвертый сверху. Если вы выбросили или , или если ячейка пуста, V.I.C.I. не удаляет жетон цели. Верните все удаленные жетоны целей в коробку с игрой.

Фаза 3: Разыгрывается как обычно, V.I.C.I. не делает дополнительных находок.

Фаза 4: Разыгрывайте раунды действий как обычно, вы и V.I.C.I. делаете поочередные ходы (тот, у кого монолит ходит первым). Ходите как обычно. В ходы V.I.C.I. проделайте следующее: откройте верхнюю карту из колоды действий V.I.C.I., положите ее рядом с колодой, выполните действие(я) этой карты для V.I.C.I. (см. раздел «Действия V.I.C.I.» на следующей странице). Затем снова наступает ваш ход.

Обратите внимание, что в нижнем левом углу каждой карты действий есть красные и/или синие *значки перезапуска*.

Когда вы открываете карту действий, а рядом с колодой уже есть одна или несколько открытых карт, положите новую карту действий на предыдущую карту, сдвинув ее вправо так, чтобы все значки сброса остались видны. Затем выполните действие(я) этой новой карты для V.I.C.I.



Как V.I.C.I. делает перезапуск?

Всякий раз, когда вы кладете открытую карту действий на предыдущую карту и все видимые значки составляют в сумме не менее 4 синих И не менее 4 красных значков перезапуска, не выполняйте действие(я) этой карты для V.I.C.I., а вместо этого выполните перезапуск. Это означает, что вы перемещаете *индикатор фаз* в следующую ячейку перезапуска, а затем сбрасываете все открытые карты действий, помещая их в *стопку сброса* в закрытую.

Если на момент хода V.I.C.I. в колоде действий не осталось карт для открытия, перемешайте стопку сброса — теперь это новая колода действий.



Действия V.I.C.I.:

Чтобы выполнить действие(я) раскрытой карты действий, посмотрите на ее соответствующую половину. Каждая карта действий имеет синюю и красную половину, которые определяют уровень сложности V.I.C.I. Для первой партии мы рекомендуем использовать более легкую синюю половину на протяжении всей игры. Если вы хотите, чтобы V.I.C.I. был более сильным противником, см. раздел «Уровень сложности» на стр. 44.

Если на карте действий указаны значения кубиков, бросьте один из кубиков V.I.C.I. и выполните действие(я), показанное справа от выпавшего значения. Если действий несколько, выполняйте их слева направо.

Если карта действий относится к любой категории подсчета очков, выполните действие, указанное под этой категорией в *таблице действий* карты столько раз, сколько указано на карте. («Категория очков этой эпохи» относится к жетону подсчета очков в области подсчета очков текущей эпохи, «Категория очков следующей эпохи» — к жетону подсчета очков следующей эпохи и т. д.) Если на карте указаны очки успеха, V.I.C.I. также получает их (один раз).



На картах действий можно встретить следующие действия:



Продвиньте диск V.I.C.I. на столько шагов по изображенной шкале прогресса (в данном случае: на 1 шаг по шкале технологий). Всякий раз, когда один из дисков V.I.C.I. пересекает порог бонуса, который дает очки успеха, V.I.C.I. получает эти очки. Все остальные бонусы шкалы игнорируются для V.I.C.I. Если диск V.I.C.I. уже находится в ячейке 12 этой шкалы, вместо продвижения это действие дает V.I.C.I. 2 очка успеха, как обычно.



Уберите верхнюю карту из открытой колоды исследований, изображенного типа (в данном случае: верхнюю карту изобретения). Верните эту карту в коробку с игрой. Если открытая колода исследований опустела, пополните ее как обычно.



V.I.C.I. получает изображенное количество очков успеха.



Продвиньте диск V.I.C.I. на 1 шаг по треку благоклонности Агеры (если возможно).



Поместите маркер из запаса V.I.C.I. как статую на строительную площадку на большой водной территории. Для V.I.C.I. нет ограничений на количество статуй на этой территории.



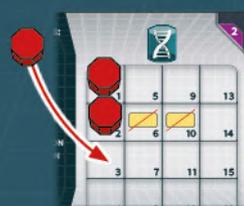
V.I.C.I. получает кубик активации (по обычным правилам на странице 28). Кубик не бросается, а только добавляется к другим кубикам V.I.C.I.



V.I.C.I. получает кубик судьбы (по обычным правилам на стр. 28). Кубик добавляется к другим кубикам V.I.C.I.



Поместите маркер из запаса V.I.C.I. в свободную ячейку с наименьшим номером *таблицы эволюции* (проигнорируйте это действие, если все ячейки заняты). Если он закрывает значок, бросьте один из кубиков V.I.C.I. и удалите соответствующий жетон свойств из *панели жетонов свойств*: или = удалите верхний, или = удалите средний, или = удалите нижний. Верните удаленный жетон в коробку с игрой и пополните его ячейку на панели жетонов свойств.



Поместите маркер из запаса V.I.C.I. в свободную ячейку с наименьшим номером *таблицы процветания* (проигнорируйте это действие, если все ячейки заняты). Если он закрывает значок, бросьте один из кубиков V.I.C.I. и удалите соответствующий жетон дохода из *панели жетонов дохода*: или = удалите верхний, или = удалите средний, или = удалите нижний. Верните удаленный жетон в коробку с игрой и пополните его ячейку на панели жетонов дохода.



Каждое из оставшихся 5 действий требует определения территории, на которой это действие будет осуществляться.

Определение территории:

Всякий раз, когда действие требует от вас определения территории, выполняйте следующие шаги пока не определите эту территорию:

- 1) Посмотрите на **приоритет**, указанный в карте-дисплее для этого действия. Если подходит только одна территория, используйте ее.
- 2) Если имеется более одной территории, соответствующей требованию приоритета, выполните **бросок территории** (см. ниже), чтобы определить, какую из этих подходящих территорий использовать.
- 3) Если нет территорий, соответствующих требованию приоритета, то подходят все территории, соответствующие **минимальному требованию** (если оно указано), как указано выше, если имеется более одной подходящей территории, выполните бросок территории, чтобы выбрать, какую из них использовать.
- 4) Если подходящих территорий вообще нет, действие не выполняется.

Бросок территории:

Бросьте один из кубиков V.I.C.I. и найдите выпавшее значение на **колесе территорий**. Если тип территории рядом с этим значением соответствует **подходящей** территории, используйте эту территорию. В противном случае следуйте по стрелкам от выпавшего значения, пока не достигнете типа территории, соответствующего подходящей территории.

Если подходят 2 или 3 территории выбранного типа, посмотрите на количество **значков маяков** на каждой из них (на каждой территории суши указано либо 🏠, 🏠🏠, или 🏠🏠🏠). Бросьте второй кубик и найдите его значение в **обзоре маяков**. Если над этим значением указано, то же количество значков маяков, что и на подходящей территории, выберите эту территорию. В противном случае следуйте по стрелке от выпавшего значения к следующему количеству значков маяков и используйте эту территорию.

Пример: Красная цивилизация V.I.C.I. имеет 4 территории на континенте, которые подходят по приоритету для размножения: горы A, леса B, холмы C и горы D. Чтобы определить, какие из этих подходящих территорий использовать для размножения V.I.C.I., вы выполняете бросок территории одним из кубиков V.I.C.I. Вы выбросили 🎲, что (согласно колесу территорий) обозначает болота. Поскольку ни одна из подходящих территорий не является болотами, вы следуете по стрелкам к следующему типу, который является подходящим. В этом случае это горы. Поскольку подходят две территории гор, вы бросаете еще один кубик V.I.C.I. и получаете 🎲, который (согласно обзору маяков) обозначает 🏠🏠. Однако в горах A есть 🏠🏠, а в горах D есть 🏠. Поэтому вы следуете по стрелке и останавливаетесь на 🏠, что означает, что вы должны использовать горы D для размножения V.I.C.I.



+ Выполните 1 размножение V.I.C.I., определив территорию для размножения (см. выше). Приоритетным требованием для этой территории является наличие там хотя бы 1 племени V.I.C.I. и, хотя бы 1 свободного лагеря. Минимальным требованием для этой территории является наличие там хотя бы 1 племени V.I.C.I.

После того, как вы определили территорию, добавьте на нее племя из запаса V.I.C.I., поселив его в лагерь. Используйте **таблицу приоритетов** на картах-дисплеях, чтобы определить этот лагерь (1 имеет наивысший приоритет, 9 — низший). Это значит, что, если на территории есть пустой лагерь с костром, племя поселяется там (1). Если нет, оно поселяется в любом свободном лагере (2). Если свободного лагеря нет, оно вытесняет ваше племя из лагеря с костром (3). Если у вас нет племени в лагере с костром, оно вытесняет любое из ваших слабых племен из его лагеря (4) и так далее.

Внимание: в отличие от обычных правил, если новое племя V.I.C.I. вытесняет племя из лагеря в дикую местность, **не ослабляйте** это новое племя. Если новое племя V.I.C.I. поселяется в лагере с костром, V.I.C.I. получает очки успеха, как обычно.

Важно: после каждого размножения V.I.C.I. проверьте для каждой территории, где у V.I.C.I. есть племена, все ли лагеря заняты исключительно племенами V.I.C.I. (и, таким образом нет свободных или занятых вашими племенами). Если это так, немедленно выполните 1 дополнительную миграцию (см. следующую страницу с разъяснениями о миграции).

V.I.C.I.'s **PRIORITY TABLE** FOR SETTLING ON ENCAMPMENTS:

- 1) FREE FIRE ENCAMPMENT
- 2) ANY FREE ENCAMPMENT
- 3) FIRE ENCAMPMENT WITH YOUR TRIBE
- 4) ANY ENCAMPMENT WITH ONE OF YOUR WEAK TRIBES
- 5) ANY ENCAMPMENT WITH ONE OF YOUR STRONG TRIBES
- 6) FIRE ENCAMPMENT WITH V.I.C.I.'S STRONG TRIBE
- 7) ANY ENCAMPMENT WITH ONE OF V.I.C.I.'S STRONG TRIBES
- 8) FIRE ENCAMPMENT WITH V.I.C.I.'S WEAK TRIBE
- 9) ANY ENCAMPMENT WITH ONE OF V.I.C.I.'S WEAK TRIBES

ATTENTION:
V.I.C.I.'S TRIBES ARE NOT WEAKENED WHEN THEY DISPLACE TRIBES FROM ENCAMPMENTS!



Проведите **1 миграцию V.I.C.I**, выполнив следующие шаги в указанном порядке:

- 1) Проверьте, есть ли территория, где у V.I.C.I есть хотя бы 2 племена, хотя бы 1 из которых сильное. Если нет, сначала выполните **1 размножение V.I.C.I** (см. предыдущую страницу), прежде чем переходить к шагу 2.
- 2) Определите исходную территорию (территория X) согласно установленным правилам. Приоритетным требованием для этой территории является наличие там хотя бы 2 племен V.I.C.I, хотя бы 1 из которых сильное.
- 3) Определите территорию миграции (территория Y). Приоритетным требованием для этой территории является то, что она является территорией суши, смежной с территорией X. Однако, из таких территорий только та является подходящей, на которой у V.I.C.I наименьшее количество племен. (Так территории, где у V.I.C.I нет племен, считаются территориями с наименьшим количеством). Неважно, есть ли у вас там племена.
- 4) Определите одно из сильных племен V.I.C.I на территории X для миграции, используя **список приоритетов** на картах-дисплеях (1 имеет наивысший приоритет, 3 — низший).
- 5) Переместите выбранное сильное племя на территорию Y и поселите в лагерь. Используйте **таблицу приоритетов** на картах-дисплеях, чтобы определить этот лагерь (см. предыдущую страницу).

→ **PRIORITY LIST FOR MIGRATING TRIBE:**

- 1) FROM WILDERNESS
- 2) FROM FIRE ENCAMPMENT
- 3) FROM ANY ENCAMPMENT

Внимание: в отличие от обычных правил, если мигрирующее племя вытесняет племя из лагеря в дикую местность, **не ослабляйте** мигрирующее племя V.I.C.I.

Если мигрирующее племя поселяется в лагере с костром, V.I.C.I получает очки успеха, как обычно.

Если племя входит на неосвоенную территорию, переверните ее жетон ресурсов лицевой стороной вверх, но не помещайте там маркер ресурса.



Выполните **1 действие снабжения V.I.C.I**.

Сделайте это следующим образом: определите территорию, на которой у V.I.C.I есть хотя бы 1 племя. Приоритетным требованием для этой территории является наличие на ней наименьшего количества **маркеров снабжения**. (Так территории с любым племенем V.I.C.I, на которых нет маркеров снабжения, считаются территориями с наименьшим количеством.) Однако, из таких территорий только та является подходящей, на которой у V.I.C.I наибольшее количество племен.

После определения территории поместите маркер из запаса V.I.C.I как маркер снабжения рядом с ячейкой постройки фермы. Если это второй маркер снабжения, поместите оба маркера поверх ячейки фермы (если там еще нет фермы), таким образом заблокировав ее. Это означает, что до конца игры вы не сможете построить ферму на этой территории.

Помимо этого, маркеры снабжения будут использоваться в фазе питания.

Пример: Среди территорий A, B и C только горы A и леса C являются подходящими, потому что на них нет маркера снабжения и одинаковое количество красных племен V.I.C.I. Если бы на одной из этих двух территорий было дополнительное красное племя, это была бы единственная подходящая территория.



Переверните все закрытые локации, смежные с территорией, которую вы определили согласно установленным правилам. Приоритетным требованием для этой территории является то, что среди территорий, на которых у V.I.C.I есть хотя бы 1 племя — она должна быть смежной с большинством закрытых локаций. V.I.C.I получает очки успеха, указанные на каждой локации, которую вы открываете во время этого действия.



Поместите жетон охоты с **панели жетонов охоты** на территорию, которую вы определили согласно установленным правилам.

Приоритетным требованием для этой территории является то, что там еще нет жетона охоты и это **лучшая территория для охоты**, на которой у вас и V.I.C.I есть хотя бы по 1 племя. Лучшая территория для охоты определяется по таблице охоты слева направо (леса — лучшая, пустыни — худшая).

Минимальным требованием для этой территории является то, что там еще нет жетона охоты и это лучшая территория для охоты, на которой у V.I.C.I есть хотя бы 1 племя.

	FOREST	GRASSLAND	HILLS	SWAMP	MOUNTAINS	DESERT	
1	1	1	1	1	0	0	
2	2	2	2	1	1	0	
3	3	3	3	2	2	1	
3	3	3	3	3	2	2	
3	2	2	2	2	2	2	
2	2	1	1	1	1	1	

Конец фазы действий происходит как обычно, как только *индикатор фаз* достигает конечной ячейки *перезапуска*.

Фаза 5: Локации влияют на вашу цивилизацию, как обычно. Цивилизация V.I.C.I. не подвержена влиянию каких-либо открытых локаций. Это относится ко всем локациям, а не только к тем, которые имеют отношение к этой фазе (включая пещеры и священную гору).

Фаза 6: Выполните фазу питания как обычно. Для V.I.C.I. сделайте следующим образом:

Сначала выполните **1 действие снабжения** V.I.C.I. (см. предыдущую страницу).

Затем проверьте для каждой территории V.I.C.I., какие из племен V.I.C.I. будут накормлены, а какие нет и, следовательно, должны быть ослаблены.

На каждой территории, где есть ровно 1 маркер снабжения, 1 из племен V.I.C.I. в лагере будет накормлено. Если у V.I.C.I. несколько племен в лагерях на такой территории, обратитесь к пунктам 6–9 **таблицы приоритетов**, чтобы определить, какое из них будет накормлено (6 имеет наивысший приоритет, 9 — низший).

- 6) FIRE ENCAMPMENT WITH V.I.C.I.'S STRONG TRIBE
- 7) ANY ENCAMPMENT WITH ONE OF V.I.C.I.'S STRONG TRIBES
- 8) FIRE ENCAMPMENT WITH V.I.C.I.'S WEAK TRIBE
- 9) ANY ENCAMPMENT WITH ONE OF V.I.C.I.'S WEAK TRIBES

На каждой территории, где есть хотя бы 2 маркера снабжения, все племена V.I.C.I. в лагерях будут накормлены, и дополнительно 1 племя в дикой местности. Если у V.I.C.I. есть несколько племен в дикой местности, выберите одно из сильных, которое будет накормлено. Если сильных нет, выберите одно из слабых.

Все остальные племена V.I.C.I. должны быть ослаблены (ослабьте сильные и уберите слабые).

Все маркеры снабжения остаются на своих территориях.

На шаге B V.I.C.I. получает очки успеха за сильные племена, как обычно.

Фаза 7: Проведите фазу как обычно. Обратите внимание, что V.I.C.I. не зависит от погоды и не получает бонусов от событий. Однако вы должны учитывать V.I.C.I. при определении того, получите ли вы бонус события, которое требует большинства или лидерства. (Например, для события F11 «Просвещение» вы должны учитывать, сколько кубиков V.I.C.I. имеет по сравнению с вами.)

Для событий с идентификаторами F4, F6, F16, F17, F19 и F20 вы должны проверить, получите ли вы бонусы, посмотрев в таблице процветания строки/ячейки, указанные рядом с таблицей процветания. Например, для события F17 «Коррупция» вы должны проверить, сколько маркеров имеет V.I.C.I. в строках B и D таблицы процветания и сравнить это количество с вашим количеством маркеров денег. Для события F20 «Цунами» вы должны проверить ячейки 4 и 10 и сравнить количество маркеров там с общим количеством построенных вами лодок.

На шаге C V.I.C.I. получает очки успеха за категорию текущей эпохи по обычным правилам (для эволюции учитывается каждый маркер в таблице эволюции, для процветания учитывается каждый маркер в таблице процветания).

На шаге D новая первая цивилизация определяется как обычно.

Фаза 8: Проведите фазу 8 как обычно. Для V.I.C.I. имеет значение только подсчет очков за статуи, за которые V.I.C.I. получает очки успеха по обычным правилам.

EVENT MAJORITY CHECK:

F4 = 4+8+12
 F6 = B+C
 F16 = C+D
 F17 = B+D
 F19 = B+C+D
 F20 = 4+10

A	5	9	13
B	2	6	10
C	3	7	11
D	4	8	12



Соло-режим: Конец игры

Игра заканчивается как обычно. В итоговом подсчете очков V.I.C.I получает очки успеха за категории подсчета очков по обычным правилам. У V.I.C.I нет консоли, поэтому он не получает за нее очки. Если вам удалось набрать больше очков успеха, чем V.I.C.I, поздравляем с успешной *Civolution!*

Уровень сложности

Начальный уровень: используйте синюю половину карт действий на протяжении всей игры.

Умеренный уровень: используйте синюю половину в первых 3 эпохах и красную половину в эпохе 4.

Средний уровень: используйте синюю половину в первых 2 эпохах и красную половину в эпохах 3 и 4.

Продвинутый уровень: используйте синюю половину в первой эпохе и красную половину в эпохах 2, 3 и 4.

Экспертный уровень: используйте красную половину на протяжении всей игры.

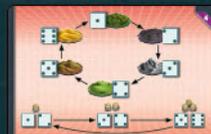
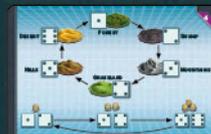
Чтобы помочь вам запомнить, какую половину вы сейчас используете, карта с колесом территорий имеет синюю и красную стороны, переворачивайте ее по мере необходимости.

Обратите внимание, что эти уровни подразумевают определенную сложность и совсем немного отличаются. Однако если вы почувствуете, что хотите особенно сложный вызов, вы можете объединить любой из этих уровней со следующим вариантом:

Всякий раз, когда вы выполняете перезапуск для V.I.C.I, также выполните действие(я) карты, которая вызвала этот перезапуск, прежде чем сбросить ее вместе с другими картами.

Дополнительные примечания:

- Если у вас установлена карта исследований, способность которой требует разъяснения про V.I.C.I, посмотрите его в глоссарии под идентификатором этой карты.
- Вы не можете просматривать закрытые карты колоды действий и закрытую стопку сброса.
- Если все племена V.I.C.I уже находятся на континенте, игнорируйте действия размножения для V.I.C.I.
- В редком случае, когда V.I.C.I теряет последнее племя и, таким образом, не имеет ни одного племени на континенте, немедленно выполните 1 размножение для V.I.C.I вне очереди на территории, которую вы определяете согласно установленным правилам. Приоритетным требованием для этой территории является наличие там хотя бы 1 племени.
- **Совет:** соло-режим — это идеальная площадка для тестирования возможностей комбинаций карт исследований. Поскольку V.I.C.I не возражает, на шаге 13 подготовки выберите 5 начальных карт исследований (по одной каждого типа) и карту начальных маркеров из всех доступных карт.



Перепечатка и публикация правил без разрешения запрещены. С вопросами и предложениями, касающимися перевода на русский язык, пишите на b.translate@mail.ru

Перевод правил подготовлен по заказу:



Game design: Stefan Feld
Artwork: Dennis Lohausen
Development, editing, layout: Viktor Kobilke
Development assistance: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Proofreading: Neil Crowley

© 2024 Deep Print Games GmbH,
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
 All rights reserved.

www.deep-print-games.com

Distribution:
 Pegasus Spiele North America
 2955 Lone Oak Drive, Suite 180,
 Eagan, MN 55121 USA.

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



v1.0 All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components, or illustrations is prohibited without prior permission.