

ПАМЯТКА: ИЗБРАННЫЕ ЗНАЧКИ И ЭЛЕМЕНТЫ

ПЛЕМЕНА И ТЕРРИТОРИИ ▶ СТР. 1 МАРКЕРЫ ▶ СТР. 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗНАЧКИ ▶ СТР. 3

ЛОКАЦИИ ▶ СТР. 4 ОСНОВНЫЕ МОДУЛИ ▶ СТР. 5–8 ПЕРЕЗАПУСК ▶ СТР. 4

ПЛЕМЕНА И ТЕРРИТОРИИ

Общие примечания:

- Территория считается **вашей** (и, следовательно, территорией вашей цивилизации), если на ней есть хотя бы **1** **ваше племя**. (Наличия фермы, лодки и ресурсов без племени недостаточно.)
- Территория всегда в равной степени принадлежит всем цивилизациям, у которых есть хотя бы 1 племя на ней.
- **Чужая цивилизация** — это любая не ваша цивилизация на континенте.
- **Чужая территория** — это территория, на которой хотя бы у 1 чужой цивилизации есть хотя бы 1 племя, а у вас нет ни одного.
- На территории суши племена обычно должны занимать лагерь (1 племя на лагерь). Племена за пределами лагерей считаются находящимися в **дикой местности**. Племя может находиться в дикой местности, только если оно было вытеснено из лагеря. Однако, для большинства свойств и целей племена в лагерьях и племена в дикой местности считаются **равнозначными** (племенам в дикой местности требуется больше еды только в фазе питания).
- Территория суши считается освоенной, если открыт ее жетон ресурсов. Пока ее жетон закрыт, она считается неосвоенной.

Освоение территории суши: вы автоматически осваиваете территорию суши, поселяясь своим племенем в одном из лагерей (обычно из-за миграции). Затем вы немедленно превращаете жетон ресурсов этой территории лицевой стороной вверх и производите на ней 1 ресурс (значок  на обратной стороне жетона служит напоминанием).

 <p>Сильное племя (в лагере или в дикой местности)</p>	 <p>Слабое племя (в лагере или в дикой местности)</p>	 <p>Племя (сильное или слабое в лагере или в дикой местности)</p>	 <p>Усилите 1 из ваших слабых племен (подняв его)</p>	 <p>Выполните 1 миграцию (см. модуль «Миграция» на стр. 6)</p>
 <p>Выполните 1 размножение (см. модуль «Размножение» на стр. 7)</p>	 <p>Уберите 1 из ваших племен с континента (возвратив его в ваш запас)</p>	 <p>Одна из ваших территорий (неважно, какого типа)</p>	 <p>Одна из ваших территорий определенного типа (в данном случае: горы)</p>	
 <p>Хотя бы 1 территория этого типа (в данном случае: горы), на которой есть 2 или более ваших племен.</p>	 <p>По крайней мере 1 территория этого типа (в данном случае: горы), на которой у вас есть ферма и 1 или более ваших племен.</p>	 <p>По крайней мере 2 территории этого типа (в данном случае: горы), на каждой из которых у вас есть 1 или несколько ваших племен.</p>	 <p>По крайней мере 2 племена на одной и той же или разных территориях, смежных с этим типом локации (в данном случае: мистический дуб), не обязательно рядом с одной и той же локацией.</p>	

МАРКЕРЫ

Ваши восьмиугольные маркеры являются универсальным обозначением ресурсов. В зависимости от того, где расположен маркер, он обозначает определенный объект:



Маркер еды
(маркер в ячейке еды вашей консоли)



Маркер денег
(маркер в ячейке денег вашей консоли)



Маркер фокуса
(маркер в ячейке фокуса вашей консоли)



Маркер идеи
(маркер в ячейке идей вашей консоли)



Добытый ресурс
(маркер в одной из 18 ячеек хранения вашей консоли)



Добытый ресурс определенного типа
(в данном случае: маркер в вашей ячейке хранения дерева)



Маркер характеристики
(маркер в одной из ваших 6 ячеек характеристик)



Маркер характеристики определенного типа
(в данном случае: маркер в вашей ячейке характеристики ловкости)



Ресурс
(маркер на территории континента)

Тип ресурса определяется жетоном ресурса на этой территории (в данном случае: дерево).



Ресурс на лодке: ресурс на лодке не имеет определенного типа, пока вы не перевезете этот маркер. Затем вы выбираете его тип из всех открытых жетонов ресурсов, смежных с водной территорией, на которой находится ваша лодка.



Маркер планирования
(маркер в одной из ячеек кубиков вашей консоли). Маркеры планирования работают точно так же, как и кубики активации, в ячейках которых они находятся.



Статуя
(маркер на строительной площадке)



Маркер перезапуска
(маркер в колонке перезапуска вашей консоли)



Получите 1 маркер указанного типа (в данном случае: 1 маркер еды).

Поместите 1 маркер из запаса в соответствующую ячейку (в данном случае: ячейки еды вашей консоли).



Уберите/потратьте 1 маркер указанного типа (в данном случае: 1 добытое дерево из хранилища). Верните 1 маркер из соответствующей ячейки в запас (в данном случае: из ячейки хранения дерева вашей консоли).



Иметь минимум 1 маркер указанного типа (в данном случае: 1 маркер характеристики ловкости). Маркер должен быть расположен в соответствующей ячейке (в данном случае: в вашей ячейке характеристики ловкости).



Произведите 1 ресурс

Выберите одну из своих территорий и поместите 1 маркер из запаса на эту территорию. (Если вы производите на водной территории, вы помещаете маркер в выемку лодки на этой территории. Если выемка занята, вы не можете производить на этой территории).



Перевезите 1 из ваших ресурсов в хранилище

Переместите 1 из ваших маркеров с любой территории в ячейку хранения вашей консоли того же типа. Теперь этот маркер становится добытым ресурсом данного типа. Примечание: вы можете перевозить ваши ресурсы с любой территории континента, независимо от того, есть ли у вас там племя или нет.



Мутация (изменить тип) 1 из маркеров характеристик

Переместите 1 ваш маркер из одной ячейки характеристики в любую другую ячейку характеристики.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗНАЧКИ



или Кубик активации (используется только для активации модулей)



или Кубик судьбы (используется только для охоты, удачных находок и проверок на благосклонность)



Всякий раз, когда этот значок изображен перед другим значком действия, это означает: Пройдите проверку на благосклонность. Вы сможете выполнить это действие, только если пройдете проверку на благосклонность. Чтобы пройти проверку на благосклонность, бросьте кубики судьбы. Если хотя бы один из них показывает значение, которое соответствует положению вашего диска на треке благосклонности Агеры, вы прошли проверку на благосклонность.



Получите 1 очко успеха, переместив ваш диск на 1 шаг по треку подсчета очков.



Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.



Продвиньте ваш диск на 1 шаг назад по треку благосклонности Агеры.



Продвиньте ваш диск на 1 шаг по изображенной шкале прогресса (в данном случае: «Строительство»).



Продвиньте ваш диск на 1 шаг по любой шкале прогресса.



Ваш диск на изображенной шкале прогресса (в данном случае: «Строительство») должен достигнуть как минимум 3 деления.



Выберите 1 жетон дохода на панели жетонов дохода и установите его в блок ступеней вашей консоли. Затем немедленно выполните его действие. Пополните панель жетонов дохода случайным жетоном дохода из мешка открытой стороной вверх.



1x Переверните неактивный жетон ступени 4 или ступени 5 на активную сторону.



Улучшите любую из ваших 15 основных модулей до следующего уровня.



Улучшите определенный модуль из ваших основных модулей (в данном случае: «Активность») до следующего уровня.



Вы получаете этот бонус всякий раз, когда один из ваших дисков пересекает соответствующий порог бонуса на шкале прогресса. Это значит: улучшите один из ваших основных модулей до следующего уровня. Однако это должен быть один из 5 основных модулей, который связан с ячейкой кубика, цвет которой совпадает со шкалой прогресса.



Выполните действие 1 из ваших жетонов дохода.



Выполните одно из доступных вам активностей на вашей консоли.



Совершите охоту (см. модуль пропаганды на стр. 8).



Совершите удачную находку (см. модуль открытия на стр. 6).



Возьмите верхнюю карту из открытой или закрытой колоды исследований и добавьте ее себе в руку.



2 Иметь минимум 2 карты исследований определенного типа (в данном случае: «Мутация»), установленные в блок ступени вашей консоли.



Выберите 1 жетон цели с панели жетонов целей и добавьте в область целей вашей консоли. После этого пополните панель жетонов целей случайно открытым жетоном цели из мешка.



1 Выберите один из жетонов цели в вашей области целей и установите его. Для этого вы должны выполнить требование, изображенное на нем. Если вы его выполнили, переверните жетон лицевой стороной вниз и установите его в блок ступеней вашей консоли. Если при этом вы открыли бонус улучшения в вашей области целей, немедленно улучшите любую из ваших 15 основных модулей до следующего уровня.

Локации

Общие примечания:

- Открытые (лицевой стороной вверх) локация влияют только на смежные территории. Пока они лежат лицевой стороной вниз, они ни на что не влияют.
- Каждая локация учитывается отдельно. (Например, если два мистических дуба смежные с одной и той же территорией, эта территория учитывается дважды в фазе локаций.)
- Очки успеха, указанные в верхнем левом углу каждой локаций получает цивилизация, которая открыла эту локацию. Далее ценность этих очков не имеет значения.



Ущелье мрачных волков (2 в игре; дает 5 очков успеха при открытии)

В фазе локаций, если хотя бы 1 из ваших территорий смежная с этой локацией, вы должны потратить 1 маркер еды, вернув его в запас (таким образом, вы не можете потерять более 1 маркера еды за каждое ущелье). Если у вас нет маркеров еды, вы игнорируете этот эффект.



Ледник (2 в игре; дает 4 очка успеха при открытии)

В фазе локаций, если у вас есть одно или более сильное племя на смежных территориях, вы должны ослабить одно из них (таким образом, вам никогда не придется ослаблять более 1 сильного племени за ледник). Если у вас есть только слабые племена, игнорируйте этот эффект.



Вулкан (2 в игре; дает 4 очка успеха при открытии)

На всех смежных территориях не может быть ферм. (Если рядом есть ферма, когда вулкан открылся, их необходимо вернуть на свои консоли.)



Пещера (3 в игре; дает 3 очка успеха при открытии)

Только во время миграции, все территории, смежные с любой пещерой, считаются смежными друг с другом.



Священная гора (2 в игре; дает 2 очка успеха при открытии)

Всякий раз, когда вы активируете модуль размножение, перед выполнением обычных действий модуля, пройдите проверку на благосклонность. Если вы прошли проверку на благосклонность, вы можете выполнить 1 размножение на одной из ваших смежных территорий.



Скрытый грот (2 в игре; дает 2 очка успеха при открытии)

Всякий раз, когда вы активируете модуль производство, перед выполнением обычных действий этого модуля выберите одну из своих смежных территорий. Теперь вы можете произвести 1 ресурс на этой территории И переместить 1 ресурс с нее в свое хранилище (в любом порядке).



Грибная долина (2 в игре; дает 2 очка успеха при открытии)

Всякий раз, когда вы охотитесь на смежной территории, вы получаете 1 дополнительный маркер еды.



Мистический дуб (3 в игре; дает 1 очко успеха при открытии)

В фазе локаций получите очки успеха за каждую из ваших территорий, смежных с этой локацией. Количество очков успеха зависит от типа территории (независимо от того, сколько у вас там племен).



Строительная площадка (6 в игре + 1 на острове в начале игры; дает 1 очко успеха при открытии)

Если хотя бы 1 из ваших территорий смежная с этой локацией, вы можете строить на ней (активировав модуль строительство). Каждая строительная площадка вмещает до 2 построек каждой цивилизации (либо 1 поселение и 1 статую, ЛИБО 2 статуи).

ОСНОВНЫЕ МОДУЛИ

Примечание: Белый номер в левом верхнем углу относится к соответствующей странице книги правил.

28 Достижение — Уровень I

Получите 1 кубик активации (бросьте его при получении) ИЛИ 1 кубик судьбы. Если на панели не осталось кубиков, заберите его у одной из цивилизаций, у которой больше всех кубиков этого типа (если больше всего кубиков у вас, не получайте кубик).



Установите 1 из карт достижений из руки в ваш блок ступеней.

29 Достижение — Уровень II

Получите 1 кубик активации (бросьте его при получении) И 1 кубик судьбы. Если на панели не осталось кубиков, заберите его у одной из цивилизаций, у которой больше всех кубиков этого типа (если больше всего кубиков у вас, не получайте кубик).



См. Уровень I.

29 Достижение — Уровень III

См. Уровень II.



Установите 1 из карт достижений. Вы можете либо игнорировать одну из ячеек стоимости (при условии, что это не единственная активная ячейка стоимости), ИЛИ установить дополнительную карту достижений.

31 Активность — Уровень I

Выполните одну из активностей, доступных на вашей консоли.



31 Активность — Уровень II

Выполните до 2 различных активностей, доступных на вашей консоли.



31 Активность — Уровень III

Выполните до 2 активностей, доступных на вашей консоли. Это могут быть 2 разных активности или одна и та же дважды.



21 Строительство — Уровень I

Выполните 1 постройку (постройте 1 ферму, 1 лодку, 1 поселение или 1 статую).



Установите 1 из карт зданий из руки в ваш блок ступеней.

25 Строительство — Уровень II

Выполните 2 постройки одного типа (постройте 2 фермы, 2 лодки, 2 поселения или 2 статуи).



См. Уровень I.

25 Строительство — Уровень III

Выполните до 2 построек (любых типов).



Установите 1 из карт зданий. Вы можете либо игнорировать одну из ее ячеек стоимости (при условии, что это не единственная активная ячейка стоимости), ИЛИ установить дополнительную карту зданий.

20 Открытия — Уровень I

Откройте все закрытые локации, смежные с одной из ваших территорий. Получите за них очки успеха.



Совершите *удачную находку*: выберите одну из ваших территорий суши. Бросьте кубики судьбы и получите 1 добытый ресурс, чья ячейка хранения территории этого типа соответствует одному из выпавших значений (см. вашу консоль).

20 Открытия — Уровень II

Откройте все закрытые локации, смежные с одной из ваших территорий. Затем откройте одну дополнительную локацию в любом месте континента. Получите за них очки успеха. Затем получите 2 дополнительных очка успеха.



См. Уровень I.

20 Открытия — Уровень III

Откройте все закрытые локации, смежные с одной из ваших территорий. Затем откройте одну дополнительную локацию в любом месте континента. Получите за них очки успеха. Затем получите 4 дополнительных очка успеха.



Совершите 2 удачные находки на своих территориях, на одной и той же или на разных.

29 Вдохновение — Уровень I

Получите 3 маркера идей.



Установите 1 из карт вдохновений из руки в ваш блок ступеней.

29 Вдохновение — Уровень II

Получите 6 маркеров идей.



См. Уровень I.

29 Вдохновение — Уровень III

См. Уровень II.



Установите 1 из карт вдохновений. Вы можете либо игнорировать одну из ее ячеек стоимости (при условии, что это не единственная активная ячейка) ИЛИ установить дополнительную карту вдохновений.

30 Изобретение — Уровень I

Выполните действие одного из ваших жетонов дохода.



Установите 1 из карт изобретений из руки в ваш блок ступеней.

30 Изобретение — Уровень II

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



См. Уровень I.

30 Изобретение — Уровень III

См. Уровень II.



Установите 1 из карт изобретений. Вы можете либо игнорировать одну из ее ячеек стоимости (при условии, что это не единственная активная ячейка) ИЛИ установить дополнительную карту изобретений.

14 Миграция — Уровень I

Выполните 1 *миграцию*: переместите 1 из ваших *сильных* племен на смежную территорию. Там оно должно поселиться в свободном или занятом лагере (или на одной из ваших лодок). Если ваше племя вытесняет другое племя из лагеря в дикую местность, ослабьте ваше мигрирующее племя. Если территория, на которой поселилось ваше племя, не освоена, немедленно освоите ее.



16 Миграция — Уровень II

Перед миграцией пройдите *проверку на благосклонность*. Если вы прошли, можете выполнить миграцию до двух раз (переместив одно и то же племя дважды или 2 разных племени один раз). Если не прошли, выполните 1 миграцию. Если одно и то же племя мигрирует дважды, оно должно поселиться в лагере/лодке на последней территории, на которую оно зашло, проходя через другие.



16 Миграция — Уровень III

Перед миграцией пройдите *проверку на благосклонность*. Если вы прошли, можете выполнить миграцию до трех раз. Если не прошли, выполните миграцию до 2 раз. Если одно и то же племя мигрирует больше одного раза, оно должно поселиться в лагере/лодке на последней территории, на которую оно зашло, проходя через другие.



29 Мутация — Уровень I

Переместите 1 из маркеров характеристик на любую из ваших ячеек характеристик.



Установите 1 из карт мутаций из руки в ваш блок ступеней.

29 Достижение — Уровень II

Выполните до двух раз: переместите 1 из маркеров характеристик на любую из ваших ячеек характеристик.



См. Уровень I.

29 Достижение — Уровень III

См. Уровень II.



Установите 1 из карт мутаций. Вы можете либо игнорировать одну из ячеек стоимости (если это не единственная ячейка стоимости) ИЛИ установить дополнительную карту мутаций.

26 ПЛАНИРОВАНИЕ — УРОВЕНЬ I

Возьмите один из жетонов целей из вашей области целей, требования которого вы выполнили, и установите его в блок ступеней вашей консоли.



Поместите 2 маркера из вашего запаса в качестве маркеров планирования в 1 из ваших ячеек кубиков (они должны быть размещены в одну и ту же ячейку).

26 ПЛАНИРОВАНИЕ — УРОВЕНЬ II

См. Уровень I.



Поместите 3 маркера из вашего запаса в качестве маркеров планирования в 1 из ячеек кубиков (они должны быть размещены в одну и ту же ячейку).

26 ПЛАНИРОВАНИЕ — УРОВЕНЬ III

Установите жетон цели, требования которого вы выполнили И/ЛИ получите новый жетон цели с панели жетонов целей и поместите его в вашу область целей (в любом порядке).



См. Уровень II.

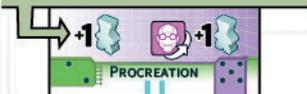
16 Размножение — УРОВЕНЬ I

Выполните 1 *размножение*: получите 1 племя из своего запаса и поставьте его вертикально на свободный или занятый лагерь (или на одну из ваших лодок) на одной из ваших территорий (если у вас нет территорий, то где угодно на континенте). Если это новое племя вытесняет другое племя из лагеря в дикую местность, ослабьте ваше новое племя.



17 Размножение — УРОВЕНЬ II

Перед размножением пройдите проверку на благосклонность. Если вы прошли, выполните размножение до 2 раз (на одной или разных территориях). Если не прошли, выполните 1 размножение.



17 Размножение — УРОВЕНЬ III

Выполните размножение до 2 раз (на одной или разных территориях).



Пройдите *проверку на благосклонность*. Если вы прошли, усильте 1 из слабых племен.

18 Производство — УРОВЕНЬ I

Произведите в общей сложности 2 ресурса (на 1 или 2 ваших территориях).



Пройдите *проверку на благосклонность*. Если вы прошли, перевезите 1 из ваших ресурсов из любой точки континента в ваше хранилище (до или после действия производства).

18 Производство — УРОВЕНЬ II

Произведите в общей сложности 3 ресурса (на 1, 2 или 3 ваших территориях).



Перевезите 1 из ваших ресурсов из любой точки континента в ваше хранилище (до или после действия производства).

18 Производство — УРОВЕНЬ III

Произведите в общей сложности 4 ресурса (на 1, 2, 3 или 4 ваших территориях).



Перевезите до 2 ваших ресурсов из любой точки континента в ваше хранилище (до или после действия производства).

28 Исследование — УРОВЕНЬ I

Возьмите верхнюю карту из открытой или закрытой колоды исследований и добавьте ее себе в руку.



Возьмите 2 карты из 1 или 2 закрытых колод исследований. Затем посмотрите их и добавьте 1 из них в свою руку. Положите другую рубашкой вверх под ее колоду.

28 Исследование — УРОВЕНЬ II

См. Уровень I.



Возьмите 4 карты из 1 или более закрытых колод исследований. Затем посмотрите их и добавьте 1 из них в свою руку. Положите остальные карты лицом вниз под низ соответствующих колод.

28 Исследование — УРОВЕНЬ III

Выполните дважды: возьмите верхнюю карту из открытой или закрытой колоды исследований и добавьте ее в свою руку.



Возьмите 4 карты из 1 или более закрытых колод исследований. Затем посмотрите их и добавьте 2 из них в свою руку. Положите остальные карты лицом вниз под низ соответствующих колод.

19 ПРОПИТАНИЕ — УРОВЕНЬ I

Совершите *охоту*: выберите одну из ваших территорий, на которой нет жетона охоты. Бросьте кубики судьбы и получите маркеры еды согласно таблице охоты. После этого поместите 1 жетон охоты на эту территорию.



Усильте 1 из ваших слабых племен (подняв его).

20 ПРОПИТАНИЕ — УРОВЕНЬ II

См. Уровень I.



Усильте до 3 ваших слабых племен (подняв их).

20 ПРОПИТАНИЕ — УРОВЕНЬ III

Выберите до 2 своих территорий и совершите *охоту* на каждой.



Усильте до 4 ваших слабых племен (подняв их).

30 ТОРГОВЛЯ — УРОВЕНЬ I

Выполните 1 действие «Продажа» и 1 действие «Покупка» (в любом порядке). См. вашу консоль для получения подробной информации о действиях «Продажа» и «Покупка».



30 ТОРГОВЛЯ — УРОВЕНЬ II

Выполните действие «Продажа» до двух раз и действие «Покупка» до двух раз (в любом порядке).



30 ТОРГОВЛЯ — УРОВЕНЬ III

Получите 2 маркера денег. Затем выполните действие «Продажа» до двух раз и действие «Покупка» до двух раз (в любом порядке).



19 ПЕРЕВОЗКА — УРОВЕНЬ I

Переместите до 3 ваших ресурсов из любой точки континента в соответствующие ячейки хранения на вашей консоли (вам не обязательно иметь племена на территориях, откуда вы их забираете).



19 ПЕРЕВОЗКА — УРОВЕНЬ II

Переместите до 6 ваших ресурсов из любой точки континента в соответствующие ячейки хранения на вашей консоли (вам не обязательно иметь племена на территориях, откуда вы их забираете).



19 ПЕРЕВОЗКА — УРОВЕНЬ III

Переместите все ваши ресурсы с континента в соответствующие ячейки хранения на вашей консоли. Во время этого действия ресурсы с ваших лодок можно поместить в любые ячейки хранения.



32 ПЕРЕЗАПУСК

Требование: Вы можете выполнить перезапуск только в том случае, если в ваших ячейках кубиков находится в общей сложности 3 или менее кубиков активации (маркеры планирования не учитываются).

Чтобы выполнить перезапуск, перемещайте один из маркеров перезапуска вдоль букв его колонки, выполняя при этом следующие шаги:



Переместите индикатор фаз на следующую ячейку перезапуска (если он еще не на красной конечной ячейке перезапуска).



Верните все использованные кубики активации. Если у вас остались какие-либо кубики активации в ваших ячейках кубиков, решите для каждого отдельно, оставить его в ячейке или вернуть. Затем бросьте все возвращенные кубики и поместите каждый в соответствующую ячейку кубика.



Наконец, поместите маркер перезапуска в вашу ячейку идей, либо в ячейку еды.