

CIVOLUTION

ГЛОССАРИЙ

КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ ▶ СТР. 1–7

КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЙ ▶ СТР. 2

КАРТЫ МУТАЦИЙ ▶ СТР. 3–4

КАРТЫ ВДОХНОВЕНИЯ ▶ СТР. 4–5

КАРТЫ ЗДАНИЙ ▶ СТР. 6

КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ ▶ СТР. 7

КАРТЫ СОБЫТИЙ ▶ СТР. 8–9

ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ ▶ СТР. 9

ЖЕТОНЫ ДОХОДОВ ▶ СТР. 10

ЖЕТОНЫ СВОЙСТВ ▶ СТР. 10

УКАЗАТЕЛЬ ТЕРМИНОВ ▶ СТР. 11–12

В глоссарии мы используем следующие обозначения для обозначения страниц правил игры, памятки и глоссария: ПИ-7 (для страницы 7 книги правил), П-7 (для страницы 7 памятки), Г-7 (для страницы 7 глоссария).

Текст на картах и жетонах свойств всегда имеет приоритет над другими правилами. Также есть несколько часто используемых терминов, которые вам следует знать:

- **Ваша территория:** территория, на которой у вас есть хотя бы одно племя. (Фермы, лодки и ресурсы не учитываются)
- **Чужая территория:** территория, на которой у вас нет племен, хотя бы у одной другой цивилизации есть хотя бы одно племя.
- **Чужая цивилизация:** любая цивилизация, кроме вашей.
- **Освоенная территория:** любая территория суши, жетоны ресурсов которой открыты и любая водная территория.
- **Ослабление племени:** если вы ослабляете сильное (вертикальное) племя, положите его. Если вы ослабляете слабое (лежащее) племя, оно должно быть возвращено в запас.
- **Усиление племени:** поднимите слабое племя вертикально.

Карты исследований

Карты исследований бывают 5 типов. Каждый тип имеет несколько отличительных признаков:

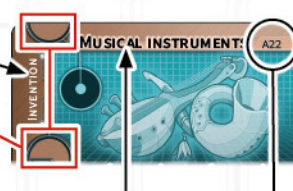


Изобретение Мутация Вдохновение Здание Достижение

Каждая карта исследования состоит из 3 основных частей:

- **верхняя треть** (см. ниже),
- **5 ячеек стоимости** (ПИ-24),
- **нижняя часть** (см. ниже).

- **название типа,**
- **определенный цвет,**
- **порты особой формы.**



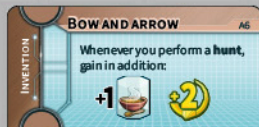
Также каждая карта исследования имеет индивидуальное название и идентификатор.

Верхняя треть

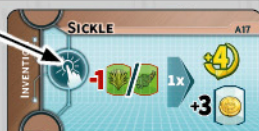
Верхняя треть — это часть карты исследования, которая остается видимой после ее установки в вашем блоке ступеней.

Есть 3 варианта, как может выглядеть верхняя треть:

Светлый фон с текстом/значками: Такая карта имеет постоянную способность, которую вы можете использовать в определенных фазах или ситуациях.



Светлый фон со значком активности перед ее текстом/значками: Эту способность карты можно использовать с помощью ключевого действия «Выполнить 1 активность» (ПИ-31).



Темный фон с пустой кнопкой и рисунком: Такая карта не имеет дополнительных способностей. Рисунок имеет только тематическое значение.



Некоторые карты отмечены одним из этих значков в левом верхнем углу:



Этот желтый значок указывает на бонусные очки в конце игры (ПИ-37).



Этот красный значок указывает на способность, негативно влияющую на другие цивилизации.

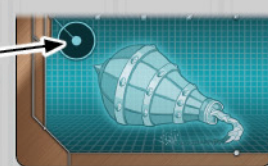
Нижняя часть

Есть 3 варианта как может выглядеть нижняя часть:

Светлый фон со значком мгновенного бонуса перед ее значками/текстом: Такая карта дает мгновенный бонус, который вы получаете при ее установке (ПИ-25).



Темный фон с пустой кнопкой и рисунком: Такая карта не дает мгновенный бонус при установке. Рисунок имеет только тематическое значение.



Фон разделен на светлую и темную части: На левой стороне указан мгновенный бонус карты, правая сторона — тематический рисунок.



Далее все карты исследований перечислены по типам. В начале раздела каждого типа есть несколько пунктов, представляющих некоторые **ключевые особенности этого типа**. В разделе каждого типа карты перечислены в порядке их идентификаторов. Термин «**ВЕРХ**» используется для обозначения способности верхней трети карты. Термин «**НИЗ**» используется для обозначения ее мгновенного бонуса в нижней части. Большинство способностей и мгновенных бонусов не требуют пояснений, поэтому не все детали будут объяснены, иногда приводится только пример или дополнительная информация.

А) КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЙ

- На картах изобретений располагаются разнообразные ячейки стоимости, которые приносят очки успеха.
- Данные ячейки стоимости всегда содержат требования по добытым ресурсам. Кроме того, они часто требуют ловкости и интеллекта.
- Самый частый мгновенный бонус карт изобретений — продвижение по **шкале технологий**.

A1 Чертежный циркуль. НИЗ: Улучшите свой модуль планирование до уровня III, если вы этого еще не сделали (ПИ-27).

A2 Краска. НИЗ: Продвиньте свои диски по шкалам технологий, престижа и строительства на 1 шаг (ПИ-31).

A3 Часы. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 4 шага (ПИ-31).

A4 Очки. ВЕРХ: **Активность:** Получите 1 карту исследования (ПИ-28). Вы можете просмотреть все открытые колоды исследований и взять любую карту. Не меняйте порядок карт в колодах. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

A5 Винт. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 2 шага (ПИ-31).

A6 Лук и стрелы. ВЕРХ: Каждый раз, когда вы совершаете охоту (ПИ-19), в дополнение к маркерам еды, которые вы получаете по таблице, получите 1 маркер еды и 2 очка успеха. Если вы выполняете две последовательные охоты уровня III модуля пропитание, вы получаете бонус за каждую из них. НИЗ: Улучшите свой модуль пропитание до следующего уровня, если это возможно (ПИ-27).

A7 Магнитный компас. НИЗ: Улучшите свои модули открытия и миграция на 1 уровень каждый, если это возможно (ПИ-27).

A8 Плуг. ВЕРХ: **Пример:** Когда вы перевозите ресурс (ПИ-18) с территории лугов с жетоном ресурса папирус, вы можете выбрать, куда поместить этот маркер, в ячейку хранения папируса, трав или золота. Вы не можете изменить выбор после перевозки. Вы можете использовать эту способность, когда перевозите ресурс с лодки, смежной с территорией лугов. НИЗ: Выполните до 2 активностей. Это могут быть 2 разных активности или одна и та же активность дважды (ПИ-31).

A9 Черный порошок. ВЕРХ: Всякий раз, когда любое из ваших сильных племен входит на освоенную территорию, перемещаясь на нее с любой другой территории, вы производите 1 ресурс (ПИ-18) на территории, на которую вошли.

A10 Термометр. ВЕРХ: Каждый раз, когда индикатор погоды пересекает темную линию шкалы погоды (шаг А фазы событий, или карта С19 «Метеорология»), вы получаете 2 очка успеха. Если он пересекает 2 темные линии, вы получаете 4 очка.

A11 Медицина. НИЗ: Получите маркеры характеристик: 1 выносливость, 1 ловкость, 1 выразительность и 1 зрение.

A12 Защитная одежда. ВЕРХ: Если на шаге А любой фазы событий индикатор погоды перемещается через белую линию и запускает соответствующий эффект, вы можете проигнорировать этот эффект. Не применяется, если срабатывают отрицательные эффекты жары или холода (ПИ-34). НИЗ: Получите 2 маркера характеристики выносливость.

A13 Топор. ВЕРХ: **Пример:** Вы активируете уровень II модуля производство (ПИ-18), чтобы произвести в общей сложности 3 ресурса. Вы выбираете производить 1 на территории лесов А (дерево) и 2 на территории лесов В (нефть). Затем, после производства вы берете еще 3 маркера из своего запаса и помещаете 1 из них в свою ячейку хранения дерева и 2 в свою ячейку хранения нефти. Эта способность применяется к любому дополнительному ресурсу, который вы производите в лесах по карте Е14 «Орошение». НИЗ: Выполните 1 активность (ПИ-31).

A14 Стекло. ВЕРХ: Если вы устанавливаете карту изобретения, ячейки стоимости которой требуют уголь и/или песок, их требования стоимости считаются выполненными, как будто вы вернули эти ресурсы в запас. Таким образом, эти ячейки не игнорируются, а считаются выполненными активными ячейками стоимости. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели, либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

A15 Вербка. ВЕРХ: **Пример:** Когда вы перевозите ресурс (ПИ-18) с территории гор с жетоном ресурса камень, вы можете выбрать,

куда поместить этот маркер, в ячейку хранения камня, железной руды или нефрита. Вы не можете изменить выбор после перевозки. Вы можете использовать эту способность, когда перевозите ресурс с лодки, смежной с территорией гор. НИЗ: Выполните до 2 активностей. Это могут быть 2 разных активности или одна и та же активность дважды (ПИ-31).

A16 Рыболовная сеть. ВЕРХ: **Активность:** Выберите водную территорию (не важно есть ли на ней ваша лодка), усильте столько ваших слабых племен, сколько хотите на всех смежных с ней территориях. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели, либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

A17 Серп. ВЕРХ: **Активность:** Верните либо 1 добытый папирус, либо 1 добытые травы в свой запас и получите 3 маркера денег и 4 очка успеха за них. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

A18 Молот. ВЕРХ: **Пример:** Вы активируете уровень II модуля производство (ПИ-18), чтобы произвести в общей сложности 3 ресурса. Вы выбираете производить 1 на территории гор А (камень) и 2 на территории гор В (нефрит). Затем, после производства вы берете еще 3 маркера из своего запаса и помещаете 1 из них в свою ячейку хранения камня и 2 в свою ячейку хранения нефрита. Эта способность применяется к любому дополнительному ресурсу, который вы производите в горах по карте Е6 «Динамит». НИЗ: Выполните 1 активность (ПИ-31).

A19 Пила. ВЕРХ: **Пример:** Когда вы перевозите ресурс (ПИ-18) с территории лесов с жетоном ресурса дерево, вы можете выбрать, куда поместить этот маркер, в ячейку хранения дерева, воска или нефти. Вы не можете изменить выбор после перевозки. Вы можете использовать эту способность, когда перевозите ресурс с лодки, смежной с территорией лесов. НИЗ: Выполните до 2 активностей. Это могут быть 2 разных активности или одна и та же активность дважды (ПИ-31).

A20 Кран. ВЕРХ: **Пример:** Чтобы построить поселение, стоимость строительства которого составляет 1 дерево и 1 камень, вы должны вернуть в запас из вашего хранилища только один из этих двух добытых ресурсов.

A21 Телескоп. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 2 шага (ПИ-31) и получите 2 маркера характеристики зрение.

A22 Музыкальные инструменты. НИЗ: Продвиньте ваши диски по шкале технологий на 2 шага и по шкале культуры на 1 шаг (ПИ31).

A23 Счеты. НИЗ: Продвиньте ваши диски по шкале технологий на 1 шага и по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).

A24 Фарфор. НИЗ: Продвиньте ваши диски по шкале престижа на 2 шага и по шкале культуры на 1 шаг (ПИ31).

A25 Микроскоп. НИЗ: Продвиньте ваши диски по шкале технологий на 1 шага и по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).

A26 Чернила. НИЗ: Продвиньте ваши диски по шкале технологий на 2 шага и по шкале культуры на 1 шаг (ПИ31).

A27 Макياج. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 3 шага (ПИ-31).

A28 Колесо. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 2 шага (ПИ-31).

A29 Бумага. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).

A30 Ткань. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 2 шага (ПИ-31).

A31 Посуда. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале культуры на 2 шага (ПИ-31).

A32 Веха. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Возьмите 6 маркеров из вашего запаса и поместите по одному в каждую из 6 ячеек для кубиков на вашей консоли. Теперь это доступные вам маркеры планирования (ПИ-13).

В) КАРТЫ МУТАЦИЙ

- Ячейки стоимости карт мутаций включают только требования к характеристикам.
- В отличие от других типов карт исследований, карты мутаций не дают мгновенных бонусов продвижения по шкалам прогресса.
- Самый частый мгновенный бонус карт мутаций — продвижение по треку благосклонности Агеры.

В1 Ключ. ВЕРХ: **Активность:** Совершите удачную находку (ПИ-20). Однако вам не обязательно выбирать тип территории, на которой у вас есть племена. Вместо этого вы можете выбрать любой из 6 типов территорий суши. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В2 Грива. ВЕРХ: На шкале престижа есть 4 более светлых деления с темными цифрами вместо белых. Всякий раз, когда вы заканчиваете продвижение по шкале престижа на делении с темной цифрой (пройти через него недостаточно), продвиньтесь на следующее деление шкалы с белой цифрой. Например, если ваш диск остановился на делении 5, продвиньтесь на деление 7. Неважно, есть ли диски других цивилизаций на каких-либо из этих делений. Если вы приобретаете эту способность, когда ваш диск уже находится на делении с темными цифрами шкалы престижа, способность не срабатывает (диск должен продвинуться с помощью другого действия, чтобы эта способность сработала). Кроме того, дополнительное продвижение, вызванное этой способностью, не может быть использовано для карты мутации В22 «Изменение цвета».

В3 Биолокатор. ВЕРХ: **Пример:** Если вы активируете модуль открытия и открываете 3 локации, вы получаете 3 очка успеха в дополнение к тем, которые указаны на лицевой стороне этих локаций (ПИ-20). НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В4 Капюшон. ВЕРХ: В фазе локаций вы можете игнорировать любые ущелья мрачных волков (ПИ-32). Они не оказывают никакого влияния на вашу цивилизацию. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В5 Фасеточные глаза. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы выполняете ключевое действие «Получить 1 карту исследований» (ПИ-28), вы можете просмотреть все открытые колоды исследований и получить из них одну карту на ваш выбор. Не меняйте порядок карт в колодах. Если событие позволяет вам получить верхнюю карту из определенной открытой колоды, вы можете получить любую карту из этой колоды. НИЗ: Улучшите свой модуль открытия до следующего уровня, если это возможно (ПИ-27).

В6 Яйцеклад. НИЗ: Улучшите свой модуль размножение до уровня III, если вы этого еще не сделали (ПИ-27).

В7 Клешня. ВЕРХ: **Активность:** Возьмите 1 маркер из своего запаса и поместите его в ячейку хранения вашей консоли, в которой у вас уже есть один или несколько маркеров. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В8 Ночное зрение. ВЕРХ: **Активность:** Если рядом с открытой Пещерой на континенте есть хотя бы одна территория, на которой находится хотя бы одно из ваших племен, поместите 1 маркер из вашего запаса либо в ячейку хранения камня, либо в ячейку хранения железной руды. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В9 Цепкий хвост. ВЕРХ: **Активность:** Перевезите любые 2 ваших ресурса с континента в свое хранилище (ПИ-18). НИЗ: Улучшите свой модуль производство до следующего уровня, если это возможно (ПИ-27).

В10 Ласты. ВЕРХ: В дополнение к действиям вашего модуля производство, выполните следующее: выберите водную территорию, смежную с любой территорией, на которой у вас есть хотя бы одно племя (наличие племен на самой водной территории не считается). Затем поместите маркер на эту водную территорию и перевезите его в ваше хранилище так же, как если бы он был на лодке (ПИ-18). Неважно, есть ли у вас там лодка или есть ли на ней маркер.

В11 Крылья. ВЕРХ: Во время миграции, вместо того, чтобы перемещать племя на смежную территорию, вы можете вернуть 1 маркер еды в запас и поместить это племя в любой лагерь на континенте, следуя обычным правилам вытеснения, лагерей с костром и освоения территорий (ПИ-15).

В12 Паутина. ВЕРХ: Это справедливо для любого типа действий, требующих смежных территорий. Например, с 1 миграцией вы можете переместить сильное племя с территории на любую территорию смежную с той же водной территорией. Или, если вы установили карту мутации В13 «Сосуды», вы можете производить ресурсы через воду. Однако, эта способность не применяется ни к каким локациям через воду. Локации считаются смежными с территорией, только если они фактически касаются ее.

В13 Сосуды. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы выполняете действие, которое позволяет вам производить ресурсы (ПИ-18), вы можете выбрать для каждого из этих ресурсов либо произвести его на своей территории, либо на любой смежной освоенной территории.

В14 Лягушачий язык. ВЕРХ: Ни одно из ваших племен в лагерях на территории болот, никогда не может быть ослаблено. Например, они не подвержены влиянию ледников (ПИ-33), и их не нужно кормить в фазе питания. Это также означает, что всякий раз, когда одно из ваших племен входит на территорию болот и вытесняет другое племя из его лагеря в дикую местность, ваше племя остается в вертикальном положении (ПИ-15). Племена в дикой местности на территории болот могут быть ослаблены как обычно.

В15 Потовые железы. ВЕРХ: **Активность:** Проверьте погоду. Если индикатор погоды находится в ячейке «Тепло» или в ячейке «Жара», получите 1 добытую соль, 1 маркер фокуса и 1 очко успеха. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В16 Процентрикулус. ВЕРХ: **Активность:** Верните 1 маркер еды в свой запас. Затем выберите любые 2 территории на континенте. На каждой из них вы можете усилить все ваши слабые племена. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

В17 Горбы. ВЕРХ: Ни одно из ваших племен в лагерях на территориях пустынь не нуждается в еде в фазе питания, чтобы сохранить свое состояние (ПИ-33).

В18 Мех. ВЕРХ: На шаге В каждой фазы питания, когда подсчитываются очки за сильные племена, сначала проверьте погоду. Если индикатор погоды находится в ячейке «Дождь» либо в ячейке «Холод», вы получаете 2 очка успеха за каждое из ваших сильных племен вместо 1 очка, как обычно (ПИ-33).

В19 Бивни. ВЕРХ: Каждый раз, когда вы совершаете охоту (ПИ-19), вы получаете на 1 маркер еды больше, чем дает таблица охоты.

В20 Копыта. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы мигрируете на территорию лугов или холмов, вы можете решить, поселиться там как обычно или перейти через нее на смежную территорию. Если эта смежная территория является другой территорией лугов или холмов, вы снова решаете, поселиться там, или перейти через нее и так далее. Правила пересечения территорий применяются, как обычно (ПИ-16).

В21 Магниторецепция. ВЕРХ: **Активность:** Возьмите 1 из ваших сильных племен из любой точки континента и поместите его вертикально в свободный лагерь на любой чужой территории. Это означает, что вы можете выбрать только территорию, где есть свободный лагерь, где нет ни одного из ваших племен, и где есть по крайней мере одно племя другой цивилизации (которое вам не разрешено вытеснять в дикую местность).

В22 Изменение цвета. ВЕРХ: **Пример:** Если вы установили карту, мгновенный бонус которой позволяет вам продвинуться на 2 шага по шкале технологий и 2 шага по шкале престижа, вы должны продвинуться на 1 шаг по шкале технологий и 1 шаг по шкале престижа. Вы можете использовать каждый из оставшихся 2 шагов на продвижение по любой шкале прогресса (как по одной, так и по разным). Если вы установили карту, мгновенный бонус которой позволяет вам продвинуться на 3 шага на шкале технологий, вы должны продвинуться на 2 шага по шкале технологий и можете использовать оставшийся шаг на продвижение по любой шкале прогресса. Если вы устанавливаете карту, мгновенный бонус ко-

торой позволяет вам продвинуться на 1 шаг на 3 разных шкалах прогресса, вы не можете использовать эту способность (ПИ-31).

B23 Гигантский мозг. ВЕРХ: После броска кубиков активации на шаге В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки кубиков, вы можете выбрать один из них и перевернуть его любой гранью вверх. Вы не можете применить эту способность к кубику, который оставили в ячейке кубиков и не бросали.

B24 Тонкое обоняние. ВЕРХ: Перед совершением охоты (ПИ-19) можете выбрать одно из ваших сильных племен и переместить его в лагерь на чужой территории, смежной с территорией этого племени, следуя обычным правилам миграции (ПИ-14). После этого выполните охоту как обычно (она может, но не обязана быть на территории, на которую вы только что мигрировали). Если вы совершаете две последовательные охоты благодаря уровню III модуля пропитание, можете использовать эту способность один раз перед каждой из них.

B25 Сумка. ВЕРХ: Всякий раз, когда любое из ваших сильных племен (племя А) перемещается с 1 миграцией с одной территории (территория X) на другую территорию (территория Y), одно из ваших других сильных племен (племя В) на территории X также может переместиться на территорию Y. Для обоих племен применяются обычные правила миграции (ПИ-14). Если племя А пересекает какие-либо территории на своем пути, племя В также должно пересекать эти территории вместе с ним (поэтому, если оно пересекает водную территорию, в находящейся там лодке должно быть 2 свободных места). Если племя А использует способность карты В11 «Крылья» для миграции на любую территорию, племя В мигрирует туда без дополнительных затрат на еду. Оба племени могут поселиться в одном и том же лагере (одно за другим, так, что первое будет вытеснено вторым).

B26 Декоративные перья. ВЕРХ: **Активность:** Проверьте, находится ли ваш диск выше, чем все остальные диски на шкале престижа (ничей недостаточно). Если да, то получите 1 маркер денег и 4 очка успеха. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

B27 Антенны. ВЕРХ: Вы можете в любое время и так часто, как захотите, тайно проверить любой закрытый жетон ресурсов на континенте, а затем вернуть его в закрытую на то же место.

B28 Жабры. ВЕРХ: На каждой водной территории, где у вас нет лодки, вы можете иметь до 2 племен и 1 ресурс, так же, как если бы у вас была лодка. Все, что относится к племенам и ресурсам на лодках, относится и к этим племенам и ресурсам тоже. Для жетона цели 27 и карты события F7 «Начало зимы» и F20 «Цунами», учитываются только реальные лодки.

B29 Рог. ВЕРХ: **Активность:** Получите 1 маркер еды и 1 маркер идеи. Кроме того, вы можете выбрать сильное племя чужой цивилизации на одной из ваших территорий и ослабить это племя, положив его. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

B30 Ядовитое жало. ВЕРХ: Когда вы активируете модуль миграция (ПИ-14), выполните его миграцию(и) как обычно. Затем, отметьте территорию, на которой поселилось последнее племя, которое вы переместили. Если там есть сильные племена других цивилизаций, ослабьте их все (кроме племен, которые нельзя ослабить из-за карт, таких как В14 «Лягушачий язык» или С6 «Изоляция»). НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

B31 Когти. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы вытесняете сильное племя другой цивилизации в дикую местность (ПИ-15), положите это вытесненное племя и получите за него 1 очко успеха (кроме случаев, когда его нельзя ослабить из-за карт, таких как С6 «Изоляция»). НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

B32 Электрический орган. ВЕРХ: **Активность:** Вы должны ослабить все сильные племена на выбранной территории, независимо от того, ваши они или принадлежат к другим цивилизациям. За каждое из ваших сильных племен, которое вы ослабили на этой территории, вы получаете 2 очка успеха. Сильные племена, которые нельзя ослабить из-за карт, таких как В14 «Лягушачий язык» или С6 «Изоляция», должны остаться в вертикальном положении. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

С) КАРТЫ ВДОХНОВЕНИЙ

- На картах вдохновений могут быть ячейки стоимости с требованием определенной характеристики, определенного добытого ресурса или их комбинации.
- Самый частый мгновенный бонус карт вдохновений — продвижение по шкале знаний.

C1 Биология. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы берете маркер из запаса и помещаете его в одну из ячеек характеристик, получите 1 очко успеха.

C2 Урбанизация. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы строите поселение на континенте (ПИ-22), продвигайте ваш диск на 1 шаг по шкале строительства и получайте 3 очка успеха.

C3 Навигация. ВЕРХ: Всякий раз, когда любое из ваших сильных племен входит на освоенную территорию, перемещаясь на нее с любой другой территории, получайте 3 очка успеха.

C4 Политика. НИЗ: Продвиньте свои диски по шкалам технологий, престижа и знаний на 1 шаг (ПИ-31).

C5 Физика. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы устанавливаете карту изобретения в блок ступеней вашей консоли (ПИ-30), продвигайте ваш диск на 1 шаг по шкале технологий и получайте 3 очка успеха.

C6 Изоляция. ВЕРХ: Эта способность имеет особое требование, которое выполняется только в том случае, если на континенте открыт один или оба ледника, и на всех территориях, смежных с ледниками, у вас не более 2 племен. Как только третье ваше племя попадает на такую территорию, требование не выполняется (пока снова не останется 2 племени). Пока требование выполняется, эти племена не могут быть ослаблены. Например, они не подвержены влиянию ледников (ПИ-33) и не нуждаются в еде в фазе питания. Это также означает, что всякий раз, когда одно из этих племен вытесняет другое племя в дикую местность на такой территории, оно остается в вертикальном положении (ПИ-15). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 2 шага (ПИ-31).

C7 Алхимия. ВЕРХ: **Активность:** Выберите 1 из ваших добытых ресурсов и переместите его из ячейки хранения в любую другую ячейку

хранения. Затем возьмите 1 маркер из вашего запаса и добавьте его в ту же новую ячейку хранения.

C8 Монархия. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на 2 из них значение 1. Если да, получите 1 маркер денег. Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

C9 Республика. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки для кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на одном из них значение 2. Если нет, получите 1 маркер еды. Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

C10 Демократия. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки для кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на одном из них значение 3. Если нет, получите 1 маркер идеи. Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

C11 Олигархия. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на 2 из них значение 4. Если да, либо перевезите 1 ресурс с континента в свое хранилище

(ПИ-18), либо усильте 1 из своих слабых племен (ПИ-19). Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

С12 Социализм. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на 2 из них значение 5. Если да, выполните действие 1 из ваших жетонов дохода (ПИ-23). Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

С13 Деспотизм. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки для кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на одном из них значение 5. Если нет, произведите 1 ресурс на континенте (ПИ-18). Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

С14 Математика. ВЕРХ: После броска кубиков активации на этапе В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки для кубиков, проверьте, выпало ли хотя бы на одном из них значение 6. Если да, получите 1 очко успеха. Учитывайте только те кубики, которые вы бросили, а не те, которые вы оставили в ячейках. Вы можете применить способности карты В23 «Гигантский мозг» и жетона свойств «Цивилизация адептов» к брошенным кубикам, прежде чем проверять их значения.

С15 Рассуждения. ВЕРХ: На шкале знаний есть 4 более светлых деления с темными цифрами вместо белых. Всякий раз, когда вы заканчиваете продвижение по шкале знаний на делении с темной цифрой (пройти через него недостаточно), продвиньтесь на следующее деление шкалы с белой цифрой. Например, если ваш диск остановился на делении 5, продвиньтесь на деление 7. Неважно, есть ли диски других цивилизаций на каких-либо из этих делений. Если вы приобретаете эту способность, когда ваш диск уже находится на делении с темными цифрами шкалы знаний, способность не срабатывает (диск должен продвинуться с помощью другого действия, чтобы эта способность сработала). Кроме того, дополнительное продвижение, вызванное этой способностью, не может быть использовано для карты мутации В22 «Изменение цвета».

С16 Теократия. ВЕРХ: **Активность:** Если вы вернете 1 маркер еды в свой запас, вы можете выбрать 1 территорию суши, на которой у вас есть по крайней мере 1 племя, и проверить, сколько на ней свободных лагерей. Если их 2 или больше, вы можете взять до 2 племен из своего запаса и поместить их лежащими на 2 из этих свободных лагерей. Если есть только 1 свободный лагерь, положите на него 1 племя из своего запаса. Если вы занимаете лагерь с костром, получите очки успеха как обычно. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале культуры на 1 шаг (ПИ-31).

С17 Копчение еды. ВЕРХ: На шаге А каждой фазы питания (ПИ-33), вы можете выбрать до 3 своих племен, каждое из них должно находиться на разной территории. На протяжении этой фазы питания этим племенам не требуется еда для сохранения своего состояния.

С18 Складирование. ВЕРХ: На шаге А каждой фазы дохода (ПИ-36), до, после или во время выполнения действий ваших жетонов дохода, проверьте, есть ли у вас по крайней мере 2 маркера еды в ячейке еды. Если да, получите 4 очка успеха.

С19 Метеорология. ВЕРХ: **Активность:** получите 1 маркер идеи и 1 очко успеха. Затем вы можете переместить индикатор погоды на шкале погоды на 1 шаг вверх или вниз. Эффект погоды, где он остановился, не срабатывает. Если вы используете эту способность на шаге А фазы события (ПИ-34), выполняя сработавший эффект предыдущей ячейки погоды, этот эффект предыдущей ячейки погоды сохраняется для любых цивилизаций, действующих после вас в порядке очереди. НИЗ: Улучшите свой модуль активность до следующего уровня, если это возможно (ПИ-27).

С20 Металлургия. ВЕРХ: При любом действии продажи, которое вы выполняете при активации модуля торговля (ПИ-30): Если вы продаете добытые ресурсы, такие как, золото, железную руду, либо медь за деньги (не за очки), получите 2 дополнительных маркера денег. Так, за золото или медь вы получаете 5 маркеров денег, за железную руду 4.

С21 Добыча полезных ископаемых. ВЕРХ: В фазе 3 «Дополнительная находка» каждой эпохи проверьте, сколько пещер открыто на континенте и сколько из них смежные с по крайней мере одной из ваших территорий. Для каждой такой пещеры возьмите 1 маркер из запаса и поместите его в вашу ячейку хранения камня. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

С22 Архитектурная статика. ВЕРХ: Пример: Чтобы построить поселение, стоимость строительства которого составляет 1 дерево и 1 камень, у вас должны быть оба этих добытых ресурса в хранилище, и вы должны вернуть их в запас. После этого вы можете вернуть 1 маркер из запаса и поместить его в вашу ячейку хранения дерева или камня.

С23 Инфраструктура. НИЗ: Улучшите свой модуль перевозка до уровня III, если вы этого еще не сделали (ПИ-27).

С24 Селекция. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы устанавливаете карту мутации в блок ступеней, каждая из других цивилизаций должна проверить, сколько у нее маркеров характеристики выносливости. Если у нее их больше, чем у вас, или такое же количество, как у вас, ничего не происходит. Если у нее их меньше, чем у вас, она должна выбрать одно из своих племен на континенте и ослабить его. Если у нее есть только племена, которые не могут быть ослаблены из-за карт, таких как В14 «Лягушачий язык» или С6 «Изоляция», они не делают этого. Соло-режим: всегда считается, что у V.I.C.I 2 маркера выносливости. Если у вас их больше, вы можете ослабить одно из племен V.I.C.I по вашему выбору. Однако, это должно быть сильное племя, если это возможно. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 1 шаг (ПИ-31).

С25 Религия. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале культуры на 3 шага (ПИ-31).

С26 Философия. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа и знаний на 2 шага каждый (ПИ-31).

С27 Гидравлика. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий, знаний и строительства на 1 шаг каждый (ПИ-31).

С28 Баллистика. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий, и знаний на 1 шаг каждый (ПИ-31).

С29 Астрономия. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).

С30 Патриотизм. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 2 шага (ПИ-31).

С31 Магнетизм. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 2 шага (ПИ-31).

С32 Минералогия. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).



D) КАРТЫ ЗДАНИЙ

- Ячейки стоимости карт зданий включают в себя только требования к добытым ресурсам. Однако большинство из них имеют альтернативное требование, которое выполняется, если вы уже построили несколько поселений на континенте (ПИ-24).
- Карты зданий часто имеют мгновенный бонус в виде продвижения по шкалам прогресса (при этом шкала строительства встречается чаще всего).

D1 Трактир. НИЗ: Получите 2 маркера характеристики выносливость и 1 маркер характеристики выразительность.

D2 Сад. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 2 шага (ПИ-31).

D3 Театр. ВЕРХ: Активность: Продвиньте ваш диск по шкале культуры на 1 шаг (ПИ-31). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале культуры на 1 шаг (ПИ-31).

D4 Зал. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 3 шага (ПИ-31).

D5 Конюшни. ВЕРХ: **Активность:** Получите 1 маркер еды и 1 очко успеха за каждую из ваших ферм на континенте. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

D6 Сторожевая башня. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 1 шаг (ПИ-31) и получите 1 маркер характеристики выносливость и 1 маркер характеристики зрение.

D7 Рынок. НИЗ: Улучшите свой модуль торговли до уровня III, если вы этого еще не сделали (ПИ-27).

D8 Больница. ВЕРХ: Каждый раз, когда любое из ваших слабых племен на континенте усиливается (переходит в вертикальное состояние), получайте 2 очка успеха. Неважно, происходит ли это благодаря одному из ваших действий (например, благодаря модулю пропитание) или благодаря карте, такой как D13 «Мельница».

D9 Дорога. ВЕРХ: В каждый из ваших ходов, в котором вы выполняете ключевое действие «Выполнить 1 размножение» (ПИ-16), вы можете дополнительно выполнить ключевое действие «Выполнить 1 миграцию» (ПИ-14) одним из новых племен сразу после того, как добавите его на территорию (при условии, что оно все еще сильное). Это свойство включает ваши ходы в фазе событий и фазе дохода. (Однако в фазе дохода каждое из ваших действий считается частью одного хода.)

D10 Акведук. ВЕРХ: На шаге А каждой фазы питания (ПИ-33) проверьте, сколько поселений есть у вас на континенте. Для каждого из них сделайте следующее: проверьте, какие территории смежные со строительной площадкой этого поселения, и выберите до 2 ваших племен на этих территориях (независимо от того, находятся ли они на одной территории или на разных). Теперь, на протяжении этой фазы питания, все племена, которые вы выбрали, не нуждаются в еде для сохранения своего состояния.

D11 Здание суда. ВЕРХ: **Активность:** Верните 1 маркер денег и 1 маркер идей в запас, чтобы продвинуть ваш диск на любых 2 разных шкалах прогресса на 1 шаг.

D12 Монастырь. ВЕРХ: **Активность:** Выберите до 2 своих слабых племен в любом месте континента и верните их в свой запас. За каждое из них получите 5 очков успеха. Вы не можете использовать специальное действие «Бог из машины» (ПИ-33), чтобы спасти эти племена. Вы получаете очки, только если фактически удаляете племя. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

D13 Мельница. ВЕРХ: **Активность:** Выберите любую территорию. Вы должны усилить на ней все племена, независимо от того, к какой цивилизации они принадлежат. За каждое усиленное таким образом племя, вы получаете 1 очко успеха. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

D14 Таверна. ВЕРХ: **Активность:** Верните 1 маркер еды в запас, чтобы получить 3 очка успеха и 2 маркера денег. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 2 шага по треку благосклонности Агеры.

D15 Канализация. ВЕРХ: **Активность:** Верните 1 маркер еды в запас, чтобы получить 1 маркер фокуса, 2 маркера идей и 3 очка успеха. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 2 шага по треку благосклонности Агеры.

D16 Резиденция. ВЕРХ: В фазе локаций вы можете игнорировать эффект ледников (ПИ-33). Если индикатор погоды вызывает от-

рицательный эффект на шаге А фазы события (ПИ-34), вы можете проигнорировать этот эффект.

D17 Тюрьма. ВЕРХ: **Активность:** В любом месте континента выберите одно сильное племя чужой цивилизации. Возьмите 1 маркер из своего запаса и поместите его на это племя. Пока ваш маркер находится на нем, оно не может мигрировать с территории. Ваш маркер остается на этом племени, пока вы не выполните перезапуск (ПИ-32). Затем удалите маркер с племени, получите 2 очка успеха и поместите этот маркер в ячейку денег. Если чужое племя должно быть ослаблено, пока ваш маркер находится на нем, маркер остается на нем. Если чужое племя удаляется с континента, пока ваш маркер находится на нем, немедленно получите 2 очка успеха и маркер денег. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

D18 Кузница. ВЕРХ: **Активность:** Продвиньте ваш диск по шкале технологии на 1 шаг (ПИ-31). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологии на 1 шаг (ПИ-31).

D19 Форум. ВЕРХ: **Активность:** Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 1 шаг (ПИ-31). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 1 шаг (ПИ-31).

D20 Библиотека. ВЕРХ: **Активность:** Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 1 шаг (ПИ-31). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 1 шаг (ПИ-31).

D21 Городские стены. ВЕРХ: **Активность:** Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 1 шаг (ПИ-31). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 1 шаг (ПИ-31).

D22 Пивоварня. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий, престижа и культуры на 1 шаг каждый (ПИ-31).

D23 Замок. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 3 шага (ПИ-31).

D24 Зиккурат. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 4 шага (ПИ-31).

D25 Арена. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 3 шага и по шкале строительства на 2 шага (ПИ-31).

D26 Обсерватория. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 3 шага и по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).

D27 Университет. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий на 2 шага и по шкале знаний на 3 шага (ПИ-31).

D28 Пирамида. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 2 шага и по шкале культуры на 3 шага (ПИ-31).

D29 Храм. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства и культуры на 3 шага каждый (ПИ-31).

D30 Школа. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31) и получите 1 маркер характеристики интеллект.

D31 Маяк. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 2 шага (ПИ-31) и получите 2 маркера характеристики зрение.

D32 Фонтан. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства на 2 шага (ПИ-31).



Е) КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ

- На картах достижений могут быть ячейки стоимости с требованием определенной характеристики, определенного добытого ресурса или их комбинации.
- Самый частый мгновенный бонус — продвижение по шкале культуры.

E1 Саги. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний и культуры на 3 шага каждый (ПИ-31).

E2 Кожевенный завод. ВЕРХ: Каждый раз, когда вы совершаете охоту (ПИ-19), получайте 1 маркер денег и 2 очка успеха. Если вы совершаете две последовательные охоты благодаря уровню III модуля пропитание, вы получаете этот бонус за каждую из них. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E3 Картография. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага (ПИ-31).

E4 Шлифовка. ВЕРХ: Когда вы получаете очки за статуи на шаге В фазы дохода (ПИ-36), каждая из них приносит 1 дополнительное очко. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E5 Игры. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 1 шаг и по шкале культуры на 2 шага (ПИ-31).

E6 Динамит. ВЕРХ: Пример: Вы активируете уровень III модуля производство (ПИ-18), чтобы произвести 4 ресурса. Вы выбираете производство 1 на территории гор (камень), 1 на территории лугов (травы) и 2 на территории холмов (глина). Это означает, что вы фактически произведете в общей сложности 7 ресурсов: 2 х камня в горах, 1 х травы в лугах и 4 х глины в холмах. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E7 Сельское хозяйство. НИЗ: Возьмите 3 маркера из своего запаса и поместите 1 в ячейку хранения дерева, 1 в ячейку хранения папируса и 1 в ячейку хранения хлопка.

E8 Шахта. НИЗ: Возьмите 3 маркера из своего запаса и поместите 1 в ячейку хранения золота, 1 в ячейку хранения железной руды и 1 в ячейку хранения меди.

E9 Рыбалка. ВЕРХ: Пример: Если вы совершаете охоту (ПИ-19) на пустынях, смежных с водной территорией, и выбрасываете 3 на кубике судьбы, вы получаете не только 1 маркер еды (как указано в столбце «Пустыни» таблицы охоты), но и 4 маркера еды (как указано в столбце «Вода»). После этого поместите жетон охоты на эту пустыню, как обычно. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E10 Календарь. ВЕРХ: В свой ход в последнем раунде действий каждой эпохи выполните оба действия: активируйте модуль (ПИ-13) и выполните перезапуск (ПИ-32). Порядок выбираете вы. Неважно, осталось ли у вас больше 3 кубиков в ячейках кубиков или нет, когда вы выполняете перезапуск. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E11 Печь. ВЕРХ: Каждый раз, когда индикатор погоды перемещается вниз по шкале погоды в сторону ячейки «Холод» и пересекает темную линию (будь то на шаге А фазы события или благодаря карте С19 «Метеорология»), получите 3 очка успеха. Если он перемещается через 2 темные линии, вы получаете 6 очков. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E12 Валюта. ВЕРХ: **Активность:** Получите 2 маркера денег.

E13 Лопата. ВЕРХ: Пример: Вы активируете уровень III модуля производство (ПИ-18), чтобы произвести 4 ресурса. Вы выбираете производство 1 на территории пустынь (медь), 1 на территории лугов (травы) и 2 на территории болот (уголь). Это означает, что вы фактически произведете в общей сложности 7 ресурсов: 2 х меди в пустынях, 1 х травы в лугах и 4 х угля на болотах. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E14 Орошение. ВЕРХ: Пример: Вы активируете уровень III модуля производство (ПИ-18), чтобы произвести 4 ресурса. Вы выбираете производство 1 на территории лесов (дерево), 1 на территории гор (нефрит) и 2 на территории лугов (золото). Это означает, что вы фактически произведете в общей сложности 7 ресурсов: 2 х дерево в лесах, 1 х нефрит в горах и 4 х золота в лугах. НИЗ: Либо получите 1 жетон цели (ПИ-26), либо установите 1 жетон цели (ПИ-26).

E15 Судебная власть. НИЗ: Выполните ключевое действие «Улучшить 1 основной модуль» (ПИ-27) дважды. Неважно, улучшите ли вы один и тот же модуль дважды или 2 разных модуля по одному разу.

E16 Кулинария. ВЕРХ: **Активность:** Усиьте до 3 ваших слабых племен в любом месте континента (ПИ-19) и получите 3 очка успеха. НИЗ: Продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры.

E17 Захоронения. ВЕРХ: Всякий раз, когда вы возвращаете племя в свой запас, потому что вам пришлось удалить его с континента, получайте 3 очка успеха.

E18 Ритуалы. ВЕРХ: В каждой фазе локаций (ПИ-32), после выполнения эффектов локаций выполните следующее: проверьте количество территорий на континенте, на которых у вас есть как минимум 3 ваших племен. За каждую из этих территорий получите 5 очков успеха.

E19 Церемонии. ВЕРХ: На шкале культуры есть 4 более светлых деления с темными цифрами вместо белых. Всякий раз, когда вы заканчиваете продвижение по шкале культуры на делении с темной цифрой (пройти через него недостаточно), продвиньтесь на следующее деление шкалы с белой цифрой. Например, если ваш диск остановился на делении 5, продвиньтесь на деление 7. Неважно, есть ли диски других цивилизаций на каких-либо из этих делений. Если вы приобретаете эту способность, когда ваш диск уже находится на делении с темными цифрами шкалы культуры, способность не срабатывает (диск должен продвинуться с помощью другого действия, чтобы эта способность сработала). Кроме того, дополнительное продвижение, вызванное этой способностью, не может быть использовано для карты мутации В22 «Изменение цвета».

E20 Консервирование. ВЕРХ: Пример: вы устанавливаете карту изобретения А3 «Часы» в 3 ступени вашего блока ступеней. Для этого вы должны выполнить требования каждой из 3 крайних левых ячеек стоимости: вернуть 2 меди, 1 уголь и 1 песок в свой запас. После того, как вы потратили эти 4 добытых ресурса, вы можете вернуть 1 маркер из запаса и поместить его в вашу ячейку хранения меди, угля или песка. Обратите внимание, что это относится только к добытым ресурсам, которые вы фактически вернули в запас, а не к тем, активные ячейки стоимости которых вы выполнили или проигнорировали каким-либо другим способом (например, благодаря карте А14 «Стекло»).

E21 Язык. НИЗ: получите 3 маркера характеристики выразительность.

E22 Гигиена. НИЗ: получите 2 маркера характеристики выносливость.

E23 Изобразительное искусство. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства и культуры на 2 шага каждый (ПИ-31).

E24 Туалет. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале строительства и культуры на 1 шаг каждый (ПИ-31).

E25 Мебель. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале технологий, престижа и строительства на 1 шаг каждый (ПИ-31).

E26 Печатный станок. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага и по шкале культуры на 1 шаг (ПИ-31).

E27 Поэзия. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 1 шаг и по шкале культуры на 2 шага (ПИ-31).

E28 Музыка. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа и культуры на 2 шага каждый (ПИ-31).

E29 Празднества. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа, строительства и культуры на 1 шаг каждый (ПИ-31).

E30 Ювелирные изделия. НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 3 шага (ПИ-31).

E31 Представления. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале культуры на 2 шага (ПИ-31).

E32 Парфюм. ВЕРХ: Бонусные очки в конце игры (ПИ-37). НИЗ: Продвиньте ваш диск по шкале престижа на 2 шага (ПИ-31).

Карты события

На каждой карте события указано:

- **идентификатор карты,**
- **событие (включая его название и изображение),**
- **секция погоды.**



Эффект **секции погоды** на текущей карте события срабатывает на шаге А фазы события (ПИ-34).

Эффект **ее события** срабатывает на шаге В этой фазы события (ПИ-34), и формулируется одним из трех способов, чтобы указать, кто имеет право получить его бонус:

- Если в событии указано «Каждая цивилизация», это значит, что бонус события получает каждая цивилизация, которая соответствует его требованию.
- Если указано «Все цивилизации», это значит, что требование события подразумевает наличие определенного большинства. Однако при ничьей, его бонус получает каждая цивилизация, с одинаковым необходимым большинством. Обратите внимание, что 0 какого-либо показателя не считается большинством.
- Если в событии указано «Цивилизация», это значит, что требование этого события подразумевает единоличное большинство или лидерство в определенном аспекте. Таким образом, бонус этого события дается только одной цивилизации, и только если эту цивилизацию можно однозначно определить.

Далее все события перечислены в порядке идентификаторов их карт.

F1 Начало лета. Каждая цивилизация: проверьте, в каких болотах и пустынях у вас есть хотя бы 1 племя. Получите 3 очка успеха за каждую такую территорию. Кроме того, вы можете произвести 1 ресурс (ПИ-18) на каждой из этих территорий. Можно использовать способность карты E13 «Лопата». Способность карты B13 «Сосуды» использовать нельзя.

F2 Воодушевление. Применяется только если ваш диск на шкале культуры опережает другие диски: возьмите верхнюю карту из открытой колоды достижений и немедленно установите ее в ваш блок ступеней бесплатно. Это означает, что вы следуете обычным шагам ключевого действия «Установить 1 карту исследования» (ПИ-24), но игнорируете шаги 3 и 4, так как все ячейки стоимости считаются неактивными. Как обычно, если открытая колода карт достижений опустела, пополните ее верхней картой из закрытой колоды достижений (ПИ-28). Можно использовать способность карты B5 «Фасеточные глаза».

F3 Коронация. Применяется только если ваш диск на шкале престижа опережает другие диски: получите 6 очков успеха и 3 маркера денег.

F4 Метеоритный удар. Применяется только если у вас больше всего ферм на континенте или ничья: вы должны выбрать одну из своих ферм на континенте и вернуть ее в ячейку фермы на вашей консоли. Затем получите 2 очка успеха и поместите 1 маркер из своего запаса в ячейку хранения золота.

F5 Божоявление: Применяется к каждой цивилизации, у которой есть как минимум 2 маркера характеристики зрение: либо продвиньте ваш диск на 1 шаг по треку благосклонности Агеры, либо выполните действие 1 из ваших жетонов дохода (ПИ-23).

F6 Прорыв. Применяется только если у вас больше всего маркеров идей или ничья: либо продвиньте ваш диск по шкале технологий на 2 шага, либо продвиньте ваш диск по шкале знаний на 2 шага.

F7 Начало зимы. Каждая цивилизация: проверьте, на каких территориях у вас есть хотя бы 1 племя и либо ферма, либо лодка. Получите 2 очка успеха за каждую такую территорию. Кроме того, вы можете произвести 1 ресурс (ПИ-18) на каждой из этих территорий (на лодке, в том случае, если ее выемка пуста). Можно использовать способности карт A13 «Топор», A18 «Молот», E6 «Динамит», E13 «Лопата» и E14 «Орошение». Способность карты B13 «Сосуды» использовать нельзя.

F8 Урбанизация. Каждая цивилизация: проверьте, сколько поселений у вас есть на континенте. Если у вас 1 поселение, про-

двиньте ваш диск по шкале культуры на 1 шаг. Если у вас 2 поселения, продвиньте ваш диск по шкале культуры и строительства на 1 шаг каждый. Если у вас 3 поселения, продвиньте ваш диск по шкале культуры на 2 шага и по шкале строительства на 1 шаг. Если у вас 4 поселения, продвиньте ваш диск по шкале культуры и строительства на 2 шага каждый.

F9 Успехи строительства. Применяется только если ваш диск на шкале строительства опережает другие диски: выберите либо А, либо В из следующих бонусов:

А) Выберите одно из поселений на вашей консоли, которое вы еще не построили и добавьте каждый из ресурсов его стоимости в свое хранилище. Например, если вы выберете самое правое поселение, вы получите 1 добытый песок, 1 добытую железную руду и 1 добытую глину.

В) Поместите 1 маркер из вашего запаса в качестве статуи на любую строительную площадку на континенте. Вы можете игнорировать обычные требования (ПИ-22), поэтому не имеет значения, смежные ли какие-либо из ваших территорий с этой строительной площадкой, или был ли уже достигнут ваш предел строительства на ней. Затем продвиньте ваш диск по любой шкале прогресса на 1 шаг.

F10 Пир для Агеры: Применяется только если у вас больше статуй на континенте, чем у любой другой цивилизации: выполните ключевое действие «Получить 1 жетон дохода» (ПИ-23).

F11 Просвещение. Применяется только если у вас больше всего кубиков активации или ничья (независимо от того, находятся ли они на вашей консоли и/или под ней): продвиньте ваш диск по любой шкале прогресса на 1 шаг. Применяется только если у вас больше всего кубиков судьбы или ничья: продвиньте ваш диск по любой шкале прогресса на 1 шаг.

F12 Начало весны. Каждая цивилизация: проверьте, в каких лугах и холмах у вас есть хотя бы 1 племя. Получите 2 очка успеха за каждую такую территорию. Кроме того, вы можете произвести 1 ресурс (ПИ-18) на каждой из этих территорий. Можно использовать способности карт E6 «Динамит» и E14 «Орошение». Способность карты B13 «Сосуды» использовать нельзя.

F13 Базарный день. Применяется к каждой цивилизации, у которой есть как минимум 2 маркера характеристики хладнокровие: выберите либо А, либо В из следующих бонусов:

А) Возьмите 2 маркера из своего запаса и поместите их вместе в одну любую вашу ячейку хранения, где у вас уже есть хотя бы один маркер.

В) Выберите одну из ваших ячеек хранения и верните до 2 добытых ресурсов из нее в свой запас. Получите 3 очка успеха за каждый из них.

F14 Гениальное озарение. Применяется только если ваш диск на шкале технологий опережает другие диски: возьмите верхнюю карту из открытой колоды изобретений и немедленно установите ее в ваш блок ступеней бесплатно. Это означает, что вы следуете обычным шагам ключевого действия «Установить 1 карту исследования» (ПИ-24), но игнорируете шаги 3 и 4, так как все ячейки стоимости считаются неактивными. Как обычно, если открытая колода карт изобретений опустела, пополните ее верхней картой из закрытой колоды изобретений (ПИ-28). Можно использовать способность карты В5 «Фасеточные глаза».

F15 Блестящая идея. Применяется только если ваш диск на шкале знаний опережает другие диски: возьмите верхнюю карту из открытой колоды вдохновений и немедленно установите ее в ваш блок ступеней бесплатно. Это означает, что вы следуете обычным шагам ключевого действия «Установить 1 карту исследования» (ПИ-24), но игнорируете шаги 3 и 4, так как все ячейки стоимости считаются неактивными. Как обычно, если открытая колода карт вдохновений опустела, пополните ее верхней картой из закрытой колоды вдохновений (ПИ-28). Можно использовать способность карты В5 «Фасеточные глаза».

F16 Восторг. Применяется только если в ваших ячейках хранения золота, нефти и меди больше добытых ресурсов, чем у любой другой цивилизации: продвиньте ваш диск по шкале престижа на 3 шага.

F17 Коррупция. Применяется только если у вас больше маркеров

денег, чем у любой другой цивилизации: выполните ключевое действие «Установить 1 жетон цели» (ПИ-26), игнорируя требование этого жетона.

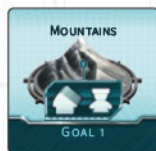
F18 Начало осени. Каждая цивилизация: проверьте, в каких лесах и горах у вас есть хотя бы 1 племя. Получите 2 очка успеха за каждую такую территорию. Кроме того, вы можете произвести 1 ресурс (ПИ-18) на каждой из этих территорий. Можно использовать способности карт А13 «Топор», Е6 «Динамит» и Е14 «Орошение». Способность карты В13 «Сосуды» использовать нельзя.

F19 Скачок эволюции. Применяется только если у вас больше добытых ресурсов в хранилище, чем у любой другой цивилизации: возьмите до 3 ваших добытых ресурсов и поместите каждый из них в любую из ячеек характеристик.

F20 Цунами. Применяется только если у вас больше всего лодок на континенте или ничья: вы должны выбрать одну из своих лодок на континенте и вернуть ее в ячейку на вашей консоли. Если у вас есть племена на этой лодке, удалите их с нее и верните их в ваш запас. Вы не можете спасти их с помощью специального действия «Бог из машины» (ПИ-33). Если у вас есть ресурс на этой лодке, оставьте его в выемке лодки. Если нет, возьмите маркер из своего запаса и поместите его в выемку, после того как вернули лодку на консоль. Затем получите 2 очка успеха и поместите 1 маркер из своего запаса в ячейку хранения дерева и 1 маркер в ячейку хранения хлопка. Учитываются только реальные лодки на континенте, поэтому способность карты В28 «Жабры» здесь не применяется. Однако, если у вас установлена эта карта, при удалении лодки из-за этого события, любые племена и ресурсы с этой лодки остаются на водной территории.

Жетоны целей

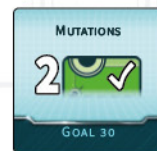
Чтобы установить жетон цели из вашей области целей в блок ступеней с помощью ключевого действия «Установить 1 жетон цели» (ПИ-26), вы должны выполнить требование этого жетона. Все требования перечислены ниже в порядке их идентификаторов целей.



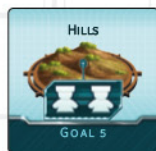
Цели 1–4. На континенте должна быть как минимум 1 территория такого типа, на которой есть как минимум 1 ваша ферма и как минимум 1 ваше племя.



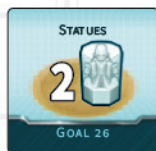
Цели 25. На континенте должно быть не менее 2 ваших поселений (ПИ-22).



Цели 30–34. По крайней мере 2 карты этого типа должны быть установлены в блоке ступеней вашей консоли.



Цели 5–8. На континенте должна быть по крайней мере 1 территория такого типа, на которой есть по крайней мере 2 ваших племени.



Цели 26. На континенте должно быть не менее 2 ваших статуй (ПИ-22). Не важно, находятся ли они на одной или на разных строительных площадках.



Цели 35–39. Ваш диск на этой шкале прогресса должен достигнуть как минимум 3 деления.



Цели 9 и 10. На континенте должна быть по крайней мере 1 территория такого типа, на которой есть по крайней мере 3 ваших племени.



Цели 27. На континенте должны быть обе ваши лодки (ПИ-21). Не важно, есть ли на них племена или ресурсы.



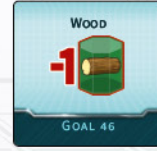
Цели 40–45. У вас должно быть по крайней мере 2 маркера характеристик этого типа.



Цели 11–16. На континенте должно быть по крайней мере 2 территории такого типа, на каждой из которых есть по крайней мере 1 ваше племя.



Цели 28. У вас должно быть не менее 8 кубиков активации. Не важно, находятся ли они в ячейках кубиков вашей консоли и/или под ней. Поскольку каждая цивилизация начинает игру с 6 кубиками активации, вам необходимо приобрести 2 дополнительных кубика (ПИ-28) для достижения этой цели.



Цели 46–63. Вы должны вернуть 1 добытый ресурс этого типа в свой запас, чтобы заполнить эту цель.



Цели 17–24. На континенте должно быть по крайней мере 2 ваших племени, чья территория/территории смежные с любой локацией этого типа. Оба племена могут находиться на одной территории или на разных территориях, смежных с одной и той же или разными локациями этого типа.



Цели 29. У вас должно быть не менее 3 кубиков судьбы. Поскольку каждая цивилизация начинает игру с 1 кубиком судьбы, вам необходимо приобрести 2 дополнительных кубика (ПИ-28) для достижения этой цели.



Цели 64. Вы должны вернуть 3 маркера еды, чтобы выполнить эту цель.



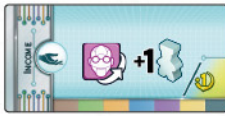
Цели 65. Вы должны вернуть 3 маркера денег, чтобы выполнить эту цель.

Жетоны дохода

На жетонах дохода (ПИ-23) можно встретить следующие действия:



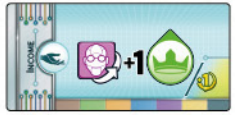
ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, пройдите 1 шаг по шкале технологий. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



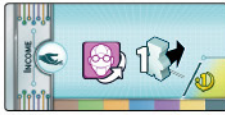
ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, выполните ключевое действие «Выполнить 1 размножение» (ПИ-16). ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



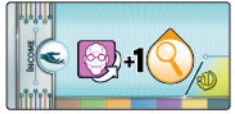
ЛИБО: Выполните ключевое действие «Произвести 1 ресурс» (ПИ-18). ИЛИ: Получите 1 маркер идеи. ИЛИ: Получите 1 маркер еды. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, пройдите 1 шаг по шкале престижа. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



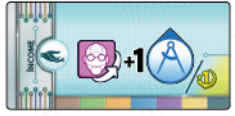
ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, выполните ключевое действие «Выполнить 1 миграцию» (ПИ-14). ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



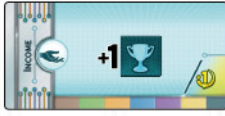
ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, пройдите 1 шаг по шкале знаний. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



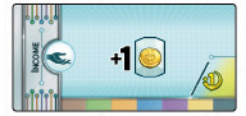
ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, выполните ключевое действие «Установить 1 жетон цели» (ПИ-26). ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, пройдите 1 шаг по шкале строительства. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Выполните ключевое действие «Получить 1 жетон цели» (ПИ-26). ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Получите 1 маркер денег. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, пройдите 1 шаг по шкале культуры. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Переместите 1 из ваших маркеров характеристик из его ячейки в любую другую ячейку характеристики. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Пройдите проверку на благосклонность. Если прошли, выполните ключевое действие «Получить 1 карту исследования» (ПИ-28). ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Выполните ключевое действие «Перевезти 1 ресурс в свое хранилище» (ПИ-18). ИЛИ: Усиьте 1 из своих слабых племен (ПИ-19). ИЛИ: Получите 1 очко успеха.



ЛИБО: Получите 1 маркер фокуса. ИЛИ: Получите 1 очко успеха.

Жетоны свойств

В жетонах свойств (ПИ-27) можно найти следующие преимущества:

Цивилизация адептов: после броска кубиков активации на шаге В перезапуска (ПИ-32) и перед тем, как положить их в ячейки кубиков, вы можете выбрать один из них и перевернуть его любой гранью вверх. Вы не можете применить эту способность к кубику, который оставили в ячейке кубиков и не бросали.

Проворная цивилизация: в каждой фазе питания, перед тем как накормить свои племена, выполните ключевое действие «Совершить охоту» (ПИ-19).

Амбициозная цивилизация: каждый раз, когда вы устанавливаете жетон дохода в ваш блок ступеней (ПИ-23), вы можете выполнить ключевое действие «Получить 1 карту исследований» (ПИ-28).

Любопытная цивилизация: в любое время и так часто, как вам захочется, вы можете тайно посмотреть любую закрытую локацию, смежную с любой из ваших территорий, а затем вернуть ее в закрытую на место. Таким же образом, вы можете тайно посмотреть любой закрытый жетон ресурса, на смежной с любой из ваших территорий.

Дипломатичная цивилизация: либо до, либо после выполнения обычных действий вашего модуля производство, вы можете произвести в общей сложности 2 ресурса на одной или разных территориях по вашему выбору, на которых у вас нет племени, но где есть хотя бы одно племя любой другой цивилизации.

Гибкая цивилизация: каждый раз, когда вы выполняете перезапуск, получайте 1 дополнительный маркер идеи.

Гениальная цивилизация: если вы решили активировать свой модуль сна в свой ход, сначала получите, как обычно, 1 маркер фокуса или 2 маркера идеи (ПИ-14). Дополнительно вы можете немедленно установить карту вдохновения или карту изобретения из своей руки в ваш блок ступеней, следуя обычным правилам ключевого действия «Установить 1 карту исследований» (ПИ-24).

Торговая цивилизация: всякий раз, когда вы выполняете ключевое действие «Установить 1 карту исследований» (ПИ-24), вы можете сделать следующее: выполняя требования активных ячеек стоимости, которые требуют возврата добытых ресурсов в запас, вы можете выбрать до 2 из этих ресурсов и вместо них вернуть в запас определенное количество маркеров денег: чтобы заменить только 1 добытый ресурс, вы должны заплатить 2 маркера денег. Чтобы заменить 2 добытых ресурса, вы должны заплатить 5 маркеров денег. Вы не можете заменять требования к характеристикам. **Пример:** вы устанавливаете карту изобретения АЗ «Часы» на 3 ступени вашего блока ступеней и должны выполнить требования каждой из 3 ее самых левых ячеек стоимости (заплатить 2 добытых меди, 1 добытый уголь и 1 добытый песок). Поскольку вам разрешено заменить любые 2 из этих 4 ресурсов, заплатив вместо этого 5 маркеров денег, вы решаете заменить 1 медь и 1 песок.

Методичная цивилизация: каждый раз, когда вы устанавливаете жетон цели в ваш блок ступеней (ПИ-26), вы можете получить 2 маркера фокуса после этого.

Умная цивилизация: каждый раз, когда вы устанавливаете карту исследования (ПИ-24) на 3 ступени вашего блока ступеней, вы должны заполнить только 2 ее крайних левых ячейки стоимости. Каждый раз, когда вы устанавливаете карту исследования на 4 ступени, вы должны заполнить только 3 ее крайних левых ячейки стоимости.

Упрямая цивилизация: каждый раз, когда вы бросаете кубики судьбы для проверки на благосклонность, совершения охоты или удачной находки и не удовлетворены этим броском, вы можете бросить их все повторно.

Стойкая цивилизация: в каждой фазе локаций вы не теряете маркеры еды из-за ущелья мрачных волков (ПИ-32) и не ослабляете племена из-за ледников (ПИ-33). Кроме того, в шаге А фазы События (ПИ-34) вы не теряете маркеры еды или племена.

Указатель терминов

Алмаз: единица категории подсчета очков процветание (ПИ-35).

Белая линия: 2 линии, которые связывают ячейки погоды на шкале погоды.

Блок ступеней: область консоли в которой вы можете устанавливать карты исследований и жетоны (ПИ-11).

Блокирующий жетон: жетон для блокировки лагеря во время подготовки к игре (ПИ-8).

Бог из машины: особое действие для спасения вымирающих племен (ПИ-33).

Болото: 1 из 6 типов территории суши.

Бонус за завершение: бонус за завершение определенных ступеней вашего блока ступеней (ПИ-27).

Бонус улучшения: бонус, который вы можете получить за установку жетона цели (ПИ-26).

Бонус шкалы: бонус за пересечение порога бонуса на любой шкале прогресса (ПИ-31).

Бонусные очки: бонус, получаемый благодаря некоторым картам исследований в конце игры (ПИ-37).

Бросок территории: в соло-режиме — бросок кубика, для определения территории (ПИ-41).

Ваша территория: любая территория, на которой есть по крайней мере 1 из ваших племен.

Вода: единственный тип территории, который не является территорией суши.

Воск: тип ресурса с лесов.

Вулкан: тип локации (ПИ-38, П-4).

Вытеснение: захват занятого лагеря вашим племенем путем смещения племени, находившегося в лагере в дикую местность, окружающую лагерь (ПИ-15).

Глина: тип ресурса с холмов.

Горы: 1 из 6 типов территории суши.

Готовая стартовая рука: 5 карт исследований разных типов, помеченные одним и тем же номером в левом нижнем углу (ПИ-9).

Грибная долина: тип локации (ПИ-38, П-4).

Дерево: тип ресурса с лесов.

Дикая местность: часть территории суши вне лагерей.

Добытый ресурс: любой маркер в ячейке хранения.

Дождь: определенная ячейка погоды на шкале погоды (ПИ-34).

Дополнительная находка: фаза 3 каждой эпохи (ПИ-12).

Жара: определенная ячейка погоды на шкале погоды (ПИ-34).

Железная руда: тип ресурса с гор.

Жетон: компонент, который вы можете установить в блок ступеней вашей консоли. Существует 3 типа жетонов: цели, дохода, свойств.

Жетон дохода: тип жетона, который можно установить в ваш блок ступеней (ПИ-23, Г-10).

Жетон модуля: жетон, на лицевой стороне которого уровень I основного модуля, а на обратной стороне — уровень II этого модуля.

Жетон охоты: жетон, помещаемый на территорию после охоты, чтобы указать, что на этой территории никакая другая охота невозможна до конца эпохи.

Жетон 100 очков: жетон, который вы получаете, чтобы отметить, что ваш диск прошел круг по треку подсчета очков (ПИ-37).

Жетон подсчета очков: жетон 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-34).

Жетон ресурса: жетон на территории суши. Если он закрыт, территория еще не освоена. Если он открыт, он указывает, какой тип ресурсов может быть произведен на этой территории.

Жетон свойств: тип жетонов, который может быть установлен в вашем блоке ступеней (ПИ-27, Г-10).

Жетон ступеней: любой из 2 жетонов, обозначающих ступени 4 и 5 (ПИ-23).

Жетон территории: круглый жетон, лицевая сторона которого представляет жетон охоты, а обратная — блокирующий жетон.

Жетон цели: тип жетона, который можно установить в ваш блок ступеней (ПИ-26, Г-9).

Запас: ваша личная область хранения неиспользуемых маркеров и племен рядом с консолью.

Золото: тип ресурса с лугов.

Значение кубика: количество точек на верхней грани кубика.

Игровые поля: 3 поля в центре стола: поле прогресса, континент с треком подсчета очков вокруг него

и поле эпохи.

Индикатор погоды: фишка, используемая для указания текущей погоды (ПИ-34).

Индикатор фаз: игровая фишка, используемая для указания текущей фазы эпохи.

Камень: тип ресурса с гор.

Карта вдохновения: 1 из 5 типов карт исследований (Г-1, Г-4).

Карта действия: в соло-режиме — любая из 15 карт, используемых для определения действий V.I.C.I. (ПИ-39).

Карта-дисплей: в соло-режиме — любая из 7 карт с описаниями для соло-режима (ПИ-39).

Карта достижения: 1 из 5 типов карт исследований (Г-1, Г-7).

Карта здания: 1 из 5 типов карт исследований (Г-1, Г-6).

Карта изобретения: 1 из 5 типов карт исследований (Г-1, Г-2).

Карта исследований: любая карта, которая может быть установлена в ваш блок ступеней (ПИ-24, Г-1).

Карта мутации: 1 из 5 типов карт исследований (Г-1, Г-3).

Карта начальных жетонов: тип карты, которая задает индивидуальные условия во время подготовки (ПИ-10).

Карта начальных маркеров: тип карты, которая задает вам начальные ресурсы во время подготовки (ПИ-10).

Карта события: тип карты, которая срабатывает во время фазы события каждой эпохи (Г-8, ПИ-34).

Категория подсчета очков: 9 категорий, которые подсчитываются во время и в конце игры (ПИ-35).

Ключевое действие: часто используемое действие с определенным значком действия. В книге правил эти действия размещены внутри светло-красных блоков.

Колесо территорий: в соло-режиме — памятка на одной из карт-дисплеев, для определения территории с помощью броска территории (ПИ-41).

Колонка перезапуска: любая из красных восьмиугольных шкал в середине вашей консоли.

Космелек: значок, показанный слева от каждой строки хранения (ПИ-30).

Конечная ячейка перезапуска: любая из 3 красных шестиугольных ячеек в секции «Фаза действий» последовательности фаз (ПИ-32).

Консоль: ваш игровой планшет.

Континент: центральное игровое поле, которое окружено треком подсчета очков. Он состоит из 22 территорий, 24 локаций и острова со строительной площадкой.

Кубик активации: белый кубик, используемый для активации ваших модулей (ПИ-13).

Кубик судьбы: розовый кубик, используемый для проверок на благосклонность, совершения охоты и удачных находок.

Лагерь: круг на территории суши, на котором может быть размещено 1 племя (ПИ-14, ПИ-16).

Лагерь с костром: лагерь, обозначенный значком огня, который дает очки успеха любому племени, которое поселяется на нем.

Ледник: тип локации (ПИ-33, П-4).

Леса: 1 из 6 типов территорий суши. Начальная территория леса: территория леса, в ячейке для жетона ресурсов которой написано «START».

Лодка: постройка, которая дает вам доступ к использованию водной территории (ПИ-22).

Локация: 24 жетона, расположенных на континенте (ПИ-38, П-4).

Лука: 1 из 6 типов территорий суши.

Маркер: восьмиугольная игровая фишка, используемая для обозначения множества различных типов ресурсов (ПИ-9, П-2).

Маркер денег: любой маркер в вашей ячейке денег.

Маркер еды: любой маркер в вашей ячейке еды.

Маркер идеи: любой маркер в ячейке идей (ПИ-13).

Маркер перезапуска: любой маркер в колонке перезапуска (ПИ-32).

Маркер планирования: любой маркер в ячейках кубиков вашей консоли (ПИ-13).

Маркер снабжения: в соло-режиме — маркер V.I.C.I., горизонтально положенный на территории и используемый в фазе питания (ПИ-43).

Маркер фокуса: любой маркер в вашей ячейке фо-

куса (ПИ-14).

Маркер характеристики: любой маркер в ячейке характеристик вашей консоли (ПИ-14).

Маркер характеристики выносливость: 1 из 6 типов маркеров характеристик (ПИ-14).

Маркер характеристики выразительность: 1 из 6 типов маркеров характеристик (ПИ-14).

Маркер характеристики зрение: 1 из 6 типов маркеров характеристик (ПИ-14).

Маркер характеристики интеллект: 1 из 6 типов маркеров характеристик (ПИ-14).

Маркер характеристики ловкость: 1 из 6 типов маркеров характеристик (ПИ-14).

Маркер характеристики хладнокровие: 1 из 6 типов маркеров характеристик (ПИ-14).

Мгновенный бонус: бонус, изображенный в нижней части многих карт исследований (ПИ-25, Г-1).

Медь: тип ресурса с пустынь.

Миграция: перемещение племени с одной территории на другую (ПИ-14).

Минимальное требование: в соло-режиме — требование к территории, которое вступает в силу, если приоритетное требование не может быть выполнено (ПИ-41).

Мистический дуб: тип локации (ПИ-33, П-4).

Модуль: любая из 22 ячеек на вашей консоли, действия которых вы можете активировать с помощью 2 кубиков активации (ПИ-13). Они включают 15 основных модулей, 6 модулей характеристик и модуль сна.

Модуль активность: 1 из 15 основных модулей (ПИ-31, П-5).

Модуль вдохновения: 1 из 15 основных модулей (ПИ-29, П-6).

Модуль достижение: 1 из 15 основных модулей (ПИ-28, П-5).

Модуль изобретение: 1 из 15 основных модулей (ПИ-30, ОБ-6).

Модуль исследований: 1 из 15 основных модулей (ПИ-28, П-7).

Модуль открытый: 1 из 15 основных модулей (ПИ-20, П-5).

Модуль миграция: 1 из 15 основных модулей (ПИ-14, П-6).

Модуль мутация: 1 из 15 основных модулей (ПИ-29, П-6).

Модуль перевозка: 1 из 15 основных модулей (ПИ-18, П-8).

Модуль планирование: 1 из 15 основных модулей (ПИ-26, П-7).

Модуль производство: 1 из 15 основных модулей (ПИ-18, П-7).

Модуль пропитание: 1 из 15 основных модулей (ПИ-19, П-8).

Модуль размножение: 1 из 15 основных модулей (ПИ-16, П-7).

Модуль сна: модуль, который можно активировать 2 любыми кубиками активации (ПИ-14).

Модуль строительство: 1 из 15 основных модулей (ПИ-21, П-5).

Модуль торговля: 1 из 15 основных модулей (ПИ-30, П-8).

Модуль характеристик: каждый из 6 модулей, которые вы можете активировать, чтобы добавить маркер характеристики в определенную ячейку характеристик (ПИ-14).

Монолит: игровая фишка, которая отмечает первую цивилизацию.

Мягкая: определенная ячейка погоды на шкале погоды (ПИ-34).

Накормить: маркеры еды, которые необходимо заплатить в фазе питания, чтобы ваши племена не ослабевали (ПИ-33).

Население: 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Начальная карта: любая из 5 карт исследований и карта начальных маркеров, с которыми вы начинаете игру (ПИ-9).

Начальная территория луга: территория луга, в ячейке для жетона ресурсов которой написано «START».

Нефрит: тип ресурса с гор.

Нефть: тип ресурса с лесов.

Обзор маяков: в соло-режиме — памятка под колесом территорий (ПИ-41).

Область исследований: место для карт исследова-

ний (ПИ-28). Состоит из закрытых и открытых колод исследований 5 различных типов карт исследований (ПИ-9).

Область итогового подсчета очков: нижняя часть поля прогресса, которая используется для подсчета очков за категории и консоль в конце игры (ПИ-36).
Область панелей: правая верхняя часть поля прогресса (ПИ-6).

Область подсчета очков эпохи: область на правой стороне поля эпохи, в которой находятся жетоны подсчета очков, которые должны быть подсчитаны во время фазы события каждой эпохи (ПИ-34).

Область целей: область вашей консоли для жетонов целей, которые вы еще не установили.

Оплата: верните определенные маркеры с вашей консоли в ваш запас.

Освоение: если племя первым пришло и поселилось на территории, она осваивается. Переверните ее жетон ресурса (ПИ-15).

Освоенная территория: любая территория суши, жетон ресурса которой повернут лицевой стороной вверх, и любая водная территория.

Ослабить: положить сильное племя или удалить слабое племя с континента.

Основной модуль: любой из 15 улучшаемых модулей вашей консоли.

Охота: бросьте кубики судьбы и получите маркеры еды в соответствии с таблицей охоты (ПИ-19).

Очки успеха: измерение ваших успехов на треке подсчета очков.

Очки успеха категории: очки за определенную категорию подсчета очков в зависимости от того, когда она подсчитывается: в фазе событий эпохи (ПИ-34) или при итоговом подсчете очков (ПИ-36).

Панель жетонов 100 очков: часть области панелей на поле прогресса, которая содержит неиспользованные жетоны 100 очков.

Панель жетонов дохода: часть области панелей на поле прогресса, с которой вы получаете новые жетоны дохода (ПИ-23).

Панель жетонов свойств: часть области панелей на поле прогресса, с которой вы берете новые жетоны свойств (ПИ-27).

Панель жетонов охоты: часть области панелей на поле прогресса, которая содержит неиспользованные жетоны охоты.

Панель жетонов цели: часть области панелей на поле прогресса, откуда вы получаете новые жетоны цели (ПИ-26).

Панель кубиков: часть области панелей на поле прогресса, которая содержит дополнительные кубики.

Папирус: тип ресурса с лугов.

Первая цивилизация: цивилизация, которая делает первый ход во всех раундах действий, фазах и шагах, к которым применяется порядок очередности.

Перевозка: перемещение своего маркера с территории или лодки в хранилище (ПИ-18).

Перезапуск: действие, которое вы можете выполнить в свой ход раунда действий, чтобы вернуть использованные кубики активации (ПИ-32).

Перемещение: взять племя с территории и переместить его в лагерь на другой территории. Это видно видность миграции на большие расстояния, с помощью некоторых карт исследований.

Песок: тип ресурса с пустынь.

Пещера: тип локации (ПИ-38, П-4).

Племя: часть вашей цивилизации, которая позволяет вам выполнять действия на континенте (ПИ-9).

Покупка: действие модуля торговли, которое позволяет вам купить добытый ресурс (ПИ-30).

Поле прогресса: 1 из 3 игровых полей (ПИ-6).

Поле эпохи: 1 из 3 игровых полей (ПИ-6).

Порог бонуса: линия на шкале прогресса, которая дает вам бонус шкалы, при пересечении ее вашим диском (ПИ-31).

Порядок очередности: порядок, в котором первая цивилизация начинает игру, а за ней по часовой стрелке следуют все остальные цивилизации.

Поселение: постройка (ПИ-22), которая приносит вам жетон дохода, при строительстве.

Поселить: поместить племя в лагерь при миграции или размножении.

Последовательность фаз: левая половина поля эпохи, с обзором фаз эпохи.

Постройка: существует 4 типа построек (ПИ-21): ферма, лодка, статуя, поселение.

Приоритетное требование: в соло-режиме — требование, которому должна соответствовать территория, для ее выбора (ПИ-41).

Проверка на благосклонность: требование определенных значений кубиков судьбы, чтобы иметь возможность выполнить определенные действия (ПИ-17).

Продажа: действие модуля торговли, позволяющее продавать добытые ресурсы (ПИ-30).

Производство: поместите маркер из вашего запаса в качестве ресурса на территорию или на лодку.

Проход: перемещение племени через территорию без поселения в лагере (ПИ-16).

Процветание: 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Пустыня: 1 из 6 типов территорий суши.

Размножение: добавление нового племени из вашего запаса на территорию, где у вас уже есть по крайней мере 1 племя (ПИ-16).

Раунд действий: часть фазы действий, в которой каждая цивилизация делает один ход в порядке очередности (ПИ-13).

Ресурс: маркер на территории или на лодке на континенте или на вашей консоли.

Священная гора: тип локации (ПИ-38, П-4).

Сера: тип ресурса с холмов.

Сильное племя: любое вертикально стоящее племя на континенте.

Скрытый грот: тип локации (ПИ-38, П-4).

Слабое племя: любое лежащее племя на континенте.

Смежная: территория считается смежной с каждой территорией и локацией, с которыми она соприкасается любой из своих границ.

Смола: тип ресурса с болот.

Соль: тип ресурса с пустынь.

Состояние: состояние племени, либо сильное (стоящее), либо слабое (лежащее).

Статуя: постройка (ПИ-22), которая главным образом приносит очки успеха в фазе дохода.

Стоимость карты: требования активных ячеек стоимости при установке карт исследований (ПИ-24).

Стоимость строительства: стоимость строительства статуй и поселений (ПИ-22).

Строительная площадка: тип локации, на которой можно строить статуи и поселения (ПИ-22, П-4).

Строка хранения: любой из 3 рядов хранилища, который включает 6 ячеек слева направо.

Ступень: горизонтальная область вашего блока ступеней, высотой в жетон (ПИ-11).

Суша: любая территория континента, которая не является водной.

Таблица охоты: таблица в левом верхнем углу поля прогресса, показывающая количество маркеров еды за тип территории при охоте.

Таблица процветания: в соло-режиме — таблица на одной из карт-дисплеев, где V.I.C.I. собирает маркеры алмазов (ПИ-39).

Таблица эволюции: в соло-режиме — таблица на одной из карт-дисплеев, где V.I.C.I. собирает маркеры характеристик (ПИ-39).

Темная линия: линия между 2 ячейками погоды на шкале погоды.

Тепло: определенная ячейка погоды на шкале погоды (ПИ-34).

Территория: любая из 22 отдельных областей континента, разделенная границами.

Торф: тип ресурса с болот.

Травы: тип ресурса с лугов.

Трек благосклонности Агеры: трек в правом нижнем углу поля эпохи, который может увеличить сумму очков за ваши статуи в фазе дохода (ПИ-36) и вероятность прохождения проверок на благосклонность (ПИ-17).

Трек подсчета очков: трек, окружающий континент, где вы отслеживаете свои очки успеха.

Уголь: тип ресурса с болот.

Удачная находка: бросьте кубик судьбы, чтобы получить случайный добытый ресурс территории определенного типа (ПИ-20).

Улучшение: повышение уровня основного модуля (ПИ-27).

Уровень: каждый основной модуль имеет 3 уровня: уровень I, уровень II и уровень III.

Усиление: поставьте лежащее племя.

Установка: вставьте карту исследования (ПИ-24), жетон дохода (ПИ-23), жетон цели (ПИ-26) или жетон

свойств (ПИ-27) в блок ступеней вашей консоли.

Ущелье мрачных волков: тип локации (ПИ-32, П-4).

Фаза действий: основная фаза каждой эпохи (ПИ-13).

Фаза дохода: фаза 8 каждой эпохи (ПИ-36).

Фаза локаций: фаза 5 каждой эпохи (ПИ-32).

Фаза питания: фаза 6 каждой эпохи (ПИ-33).

Фаза событий: фаза 7 каждой эпохи (ПИ-34).

Ферма: постройка (ПИ-21), обеспечивающая ваши племена едой в фазе питания (ПИ-33).

Холод: определенная ячейка погоды на шкале погоды (ПИ-34).

Холмы: 1 из 6 типов территорий суши.

Холопок: тип ресурса с холмов.

Хранилище: часть вашей консоли, которая включает все 18 ячеек хранения.

Цивилизация: в игре каждый игрок представляет цивилизацию определенного цвета. Термин «цивилизация» часто используется как синоним термина «игрок».

Чужая территория: территория, на которой у вас нет племени, хотя бы у одной другой цивилизации есть хотя бы одно племя.

Чужая цивилизация: любая цивилизация, кроме вашей собственной.

Чужое племя: любое племя другой цивилизации.

Шкала знаний: 1 из 5 шкал прогресса (ПИ-31), также является 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Шкала культуры: 1 из 5 шкал прогресса (ПИ-31), который также является 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Шкала погоды: область в правом верхнем углу поля эпохи (ПИ-34).

Шкала престижа: 1 из 5 шкал прогресса (ПИ-31), которая также является 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Шкала прогресса: любая из 5 шкал на левой стороне поля прогресса (ПИ-31).

Шкала строительства: 1 из 5 шкал прогресса (ПИ-31), которая также является 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Шкала технологий: 1 из 5 шкал прогресса (ПИ-31), которая также является 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Эволюция: 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Экспансия: 1 из 9 категорий подсчета очков (ПИ-35).

Эпоха: игра разделена на 4 эпохи (ПИ-11).

Ячейка денег: область вашей консоли для хранения маркеров денег.

Ячейка для карты события: есть 2 ячейки для карт событий. Правая содержит стопку закрытых событий. Левая содержит стопку открытых событий, верхняя карта которой является текущей картой события.

Ячейка еды: область вашей консоли для маркеров еды.

Ячейка идей: область вашей консоли для хранения маркеров идей.

Ячейка кубиков: область хранения вашей консоли для кубиков активации и маркеров планирования определенного значения, которые еще не были использованы (ПИ-13).

Ячейка очков: любая из 4 ячеек в области подсчета очков эпохи, которая может содержать жетон подсчета очков (ПИ-34).

Ячейка перезапуска: любая из шестиугольных ячеек в секции «Фаза действий» последовательности фаз (ПИ-32).

Ячейка погоды: любая из 5 круглых ячеек на шкале погоды (ПИ-34).

Ячейка постройки фермы: квадрат на каждой территории суши, на котором можно построить ферму (ПИ-21).

Ячейка ресурсов: квадратная ячейка на территории для жетона ресурса.

Ячейка стоимости: любая из 5 ячеек в средней части любой карты исследования. Активные ячейки определяют стоимость установки карты (ПИ-24).

Ячейка фокуса: область вашей консоли для маркеров фокуса.

Ячейка характеристики: область вашей консоли для маркеров характеристики определенного типа.

Фаза питания: фаза 6 каждой эпохи (ПИ-33).

Ячейка хранения: любая из 18 ячеек вашего хранилища, которая используется для хранения определенного типа добытых ресурсов.

V.I.C.I.: ваш виртуальный противник, для игры в соло-режиме (ПИ-39).