

Ваш ход

ПРОЦЕДУРА НАЧАЛА ХОДА

Пополнить ряд карт (НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ В 1-м РАУНДЕ)

Уберите карты из начала ряда карт, сместите оставшиеся карты влево, доложите новые карты.

- Эпоха А заканчивается после первого пополнения ряда карт.
- Эпоха I (II и III) заканчивается, когда в ее гражданской колоде не остается карт. Сделайте все, что указано символами на поле текущей эпохи.

Провести войну (ЕСЛИ ВЫ ОБЪЯВИЛИ ЕЕ В ПРЕДЫДУЩЕМ РАУНДЕ)


- Побеждает тот, у кого больше сила цивилизации (разыгрывать карты бонусов нельзя). Сделайте все, что указано на карте, а затем сбросьте ее.

СДЕЛАТЬ ТАКТИКУ ДОСТУПНОЙ (ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ЛИЧНАЯ ТАКТИКА)

- Переместите личную тактику в общую область тактики.

ФАЗА ПОЛИТИКИ (МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ ОДНО ДЕЙСТВИЕ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ)

ПОДГОТОВИТЬ СОБЫТИЕ (ЗЕЛЕНАЯ ВОЕННАЯ КАРТА С СИМВОЛОМ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ)

- Выложите карту события лицом вниз на колоду будущих событий. Получите количество , равное уровню карты.
- Откройте верхнюю карту из колоды текущих событий и примените ее эффект. Если это территория, проведите колонизацию.
- Если это была последняя карта колоды текущих событий, тщательно перемешайте колоду будущих событий и положите ее на место закончившейся колоды.

СОВЕРШИТЬ АГРЕССИЮ (КОРИЧНЕВАЯ ВОЕННАЯ КАРТА СО СЛОВОМ «АГРЕССИЯ» В НАЗВАНИИ)

- Откройте карту агрессии, выберите врага и потратьте указанные военные действия.
- Враг защищается от вас, если сумма силы его цивилизации, бонусов разыгрываемых карт и количества сбрасываемых военных карт (сброшенная карта — это +1 к силе) равна силе вашей цивилизации или больше ее. (Число его сыгранных и сброшенных карт ограничено его суммой военных действий.)
- Если враг не смог защититься, примените эффект карты.
- В обоих случаях сбросьте карту.

ОБЪЯВИТЬ ВОЙНУ (СЕРАЯ ВОЕННАЯ КАРТА СО СЛОВАМИ «ВОЙНА ЗА» В НАЗВАНИИ)

- Откройте карту, выберите врага и потратьте указанные военные действия.
- Эффект карты произойдет в начале вашего следующего хода.

ПРЕДЛОЖИТЬ ПАКТ (СИНЯЯ ВОЕННАЯ КАРТА С СИМВОЛОМ РУКОПОЖАТИЯ НАД НАЗВАНИЕМ)









- Откройте карту, выберите другого игрока и определите стороны пакта.
- Если пакт принят, положите карту в свою игровую область и, если возможно, сбросьте уже находящийся в ней пакт. Если пакт не принят, верните его в руку.

ОТМЕНИТЬ ПАКТ

- Выберите пакт, заключенный вами или с вами, и уберите его из игры.

КАПИТУЛИРОВАТЬ (НЕПРИМЕНИМО В ЭПОХЕ IV)

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- Взять карту из ряда карт. Потратьте 1, 2 или 3 гражданских действия. Чудеса стоят на 1 действие больше за каждое ваше построенное чудо.
- Увеличить население. Перенесите куб из желтого банка в резерв рабочих. Потратьте , указанную под секцией, где был куб.
- Построить ферму, шахту или городское здание. Перенесите рабочего из резерва на карту. Потратьте требуемые .
- Улучшить ферму, шахту или городское здание. Перенесите рабочего с карты на карту более высокого уровня того же типа. Потратьте столько , сколько составляет разница в требуемых ресурсах этих карт.
- Уничтожить ферму, шахту или городское здание. Перенесите желтый куб с карты в резерв рабочих.
- Сыграть/заменить карту лидера. Выложите лидера в игровую область. Если вы заменяете лидера, получите обратно 1 гражданское действие.
- Завершить этап чуда. Потратьте столько , сколько указано на незакрытой цифре слева. Накройте ее синим кубом.
- Исследовать технологию. Выложите карту и потратьте . При необходимости замените старую карту (особые технологии, формы правления).
- Провозгласить революцию. Замените карту формы правления. Потратьте все свои гражданские действия и наименьшее из указанных значений .
- Сыграть карту действия. Примените эффект карты. Если эта карта позволяет выполнить действие, то не тратьте на него гражданские действия. Нельзя разыграть карту действия, взятую в текущей фазе действий.
- Обучить отряд. Перенесите рабочего из резерва на карту. Потратьте требуемые .
- Улучшить отряд. Перенесите рабочего с карты на карту более высокого уровня того же типа. Потратьте столько , сколько составляет разница в требуемых ресурсах этих карт.
- Распустить отряд. Перенесите желтый куб с карты в резерв рабочих.
- Сыграть карту тактики. Выложите карту в свою игровую область, поместите на нее знамя тактики.
- Скопировать карту тактики. Поместите знамя тактики на одну из общих карт тактики.

ПРОЦЕДУРА КОНЦА ХОДА

- Сделайте то, что указано символами на планшете.
- Следующий игрок может начать ход, как только вы сбросите лишние военные карты.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Рабочий	Желтый куб в вашей игровой области, не находящийся в желтом банке.
Незадействованный рабочий	Рабочий, не помещенный на карту.
Ваша технология	Карта технологии, находящаяся в вашей игровой области.
Уровень карты	Определяется эпохой карты. Эпоха A = 0, эпоха I = 1, эпоха II = 2, эпоха III = 3.
Ферма или шахта	Рабочий на коричневой карте сельскохозяйственной или добывающей технологии.
Городское здание	Рабочий на серой карте градостроительной технологии.
Отряд	Рабочий на красной карте военной технологии.
Уровень фермы, шахты, здания и отряда	Определяется уровнем соответствующей карты технологии.
Уничтожение	Чтобы уничтожить ферму, шахту или городское здание, верните рабочего в резерв рабочих.
Роспуск	Чтобы распустить отряд, верните рабочего в резерв рабочих.
Отправка	Чтобы отправить отряд, верните рабочего в желтый банк.
Счастье цивилизации	Сумма символов счастья, производимых рабочими и картами. Может быть в диапазоне 0–8.
Недовольные рабочие	Количество пустых секций желтого банка слева от маркера счастья.
Восстание	Пропуск фазы производства. Происходит в конце хода, если число недовольных рабочих превышает число незадействованных рабочих.
Требуемые ресурсы	Цена 🎲 размещения 1 рабочего на карту технологии или цена завершения 1 этапа чуда.
Требуемая наука	Цена 🎲 разыгрывания карты технологии.
Потеря населения	Возврат указанного количества незадействованных рабочих в желтый банк. Если таких нет, возвращайте рабочих с карт.
Получение населения	Перенос указанного количества желтых кубов из желтого банка в резерв рабочих.
Увеличение численности населения	Получение 1 населения после траты требуемой еды.
Потеря 🏠 или 🎲	Возврат синих кубов в синий банк согласно указанному количеству. Если синих кубов недостаточно, теряются все, что есть.
Трата 🏠 или 🎲	То же, что и потеря, однако, если у вас нет требуемого числа еды или ресурсов, вы не можете выполнить действие.
Получение 🏠 или 🎲	Перенос синих кубов из банка на фермы или шахты согласно указанному количеству.
Трата 🎲	Перемещение фишки очков науки на указанное число делений счетчика назад. Если у вас нет требуемого числа очков науки, вы не можете выполнить действие.
Получение 🎲 или 🏠	Перемещение фишки очков науки или культуры на указанное число делений счетчика вперед.
Потеря 🎲 или 🏠	Перемещение фишки очков науки или культуры на указанное число делений счетчика назад. Фишку нельзя переместить дальше 0.
Сильнейшая/слабейшая цивилизация	Ничьи разрешаются в порядке очереди: претенденты, которые ходят раньше, считаются сильнее. Текущий игрок — сильнейший из претендентов.
Две сильнейшие/слабейшие цивилизации	В игре на двоих то же, что и «сильнейшая/слабейшая цивилизация».
Цивилизация с наибольшим/наименьшим	Ничьи разрешаются в порядке очереди, как и выше.
Сравнение параметров цивилизаций	Цивилизациям присуждаются места в соответствии с развитием указанного параметра (1-е место у цивилизации с самым развитым параметром). Ничьи разрешаются в порядке очереди, как и выше. (В конце игры первый игрок считается текущим.)