

TERRA MYSTICA

AGE of INNOVATION



HELGE OSTERTAG



FEUERLAND

ALVARO CALVO ESCUDERO



КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



Табло "Порядок хода"



48 Книг (по 12 каждого цвета)



56 двусторонних жетонов с 7 разными территориями



12 разных Фракций (детали на стр. 20)



6 жетонов действий с Книгами (детали на стр. 23)



21 жетон Города (7 городов, по 3 жетона на каждый город) (детали на стр.23)



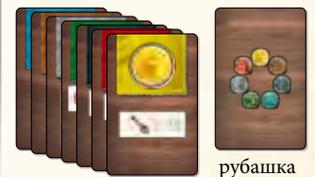
Шкала Науки



7 Полей планирования (1 шт. на территорию) (детали на стр. 19)



5 Описаний действий



7 Карточек планирования рубашка (обратная сторона)



2 дополнительные секции для Шкалы Инноваций (для адаптации к числу игроков)



1 базовая секция Шкалы Инноваций



10 жетонов Бонус раунда (детали на стр. 23)



4 жетона Оценки территории для игры на двоих



48 жетонов Компетенций (12 видов, по 4 шт. каждого вида) (детали на стр. 24)



рубашка обычная

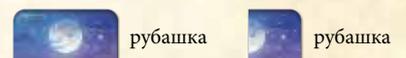
рубашка первых жетонов



12 разных жетонов Очки раунда (детали на стр. 24)



4 жетона Очки финального раунда



рубашка

рубашка



18 разных карточек Инноваций (детали на стр. 21)

рубашка



17 разных карточек Дворца (стр. 22)

рубашка

особая рубашка для №17

7 плейсхолдеров Дворца



5 Токенов (100/200) (лицо/рубашка)



125 Монет (64x 1, 35x 2, 26x 5)



20 X-токенов

Деревянные фишки в нейтральном цвете

65 Токенов силы 8 Пристроек 65 Инструментов 1 Мастерская 1 Гильдия



1 школа



1 университет



1 дворец



5 башен



1 монумент

Деревянные фишки 7 цветов, шт. на каждый цвет



9 мастерских



4 гильдии



1 дворец



3 школы



1 университет



7 ученых



3 моста



2 маркера путей



5 маркеров статуса



1 маркер порядка хода

Компоненты для игры в соло перечислены в соответствующей инструкции.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Разместите на карте как можно больше своих Фракций. Для этого потребуется терраформировать местность так, чтобы она была пригодна для жизни вашей Фракции. Стремитесь к сближению с другими Фракциями, но не позволяйте им ограничивать вас. Накапливайте знания, внедряйте Инновации и приобретайте Компетенции. Адаптируйте свой игровой процесс к изменяющимся целям раунда и навыкам вашей Фракции. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Оглавление

Подготовка к игре	4
Общие понятия	7
Начисление очков	7
Цикл энергии	7
Родные земли и Терраформинг	7
Соседство и досягаемость	8
Получение энергии от строительства	8
Основание Городов	9
Нейтральные здания	9
Шкала Науки	10
Игровой процесс	10
Фаза I: Доход	10

Фаза II: Действия	11
• Терраформинг и строительство	11
• Модернизация здания	13
• Расширение Мореходства	14
• Модернизация терраформинга	14
• Разработка Инноваций	14
• Отправление Ученых	15
• Действия с энергией и Книгами	15
• Особые действия	15
• Пас	16
• Опция: конвертация ресурсов	16
Фаза III: Бонусы за науку и Подготовка к след. раунду	17

Окончание игры и подсчет финальных очков	18
Вариант сетапа	18
Игра на двоих	19
Прил. I: свойства Полей планирования	19
Приложение II: Фракции	20
Приложение III: жетоны Инноваций	21
Приложение IV: жетоны Дворца	22
Приложение V: жетоны Бонус раунда	23
Прил. VI: действия с энергией и Книгами	23
Приложение VII: жетоны Городов	23
Приложение VIII: жетоны Компетенций	24
Приложение IX: жетоны Очки раунда	24

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Общий сетап

1 Поместите **игровую доску** в центр игрового поля так, чтобы сторона с числом игроков была обращена вверх.



Этот значок показывает, какую сторону использовать.

Примечание: игра для двух игроков требует доп. шагов по подготовке. Они приведены на стр.19 в разделе *Игра для двух игроков*.

2 Перемешайте **12 жетонов "Очки раунда"** лицевой стороной вниз и рандомно выберите 6 из них. Положите их ("лицом" вверх) сверху вниз на соответствующие места очков раунда на игровом поле. Верните оставшиеся жетоны в коробку; они не понадобятся в этой игре.



Левая половина карточки показывает, как вы можете набирать очки в каждом раунде. Если вы открыли карточку, изображенную слева, одной из первых, отложите ее в сторону, пока не заполните два верхних места (для раундов 5 и 6). Затем перетасуйте ее вместе с другими карточками, прежде чем выкладывать другие карточки. Она не должна находиться ни на одном из двух верхних мест.



В правой половине карточки показаны Выгоды для ваших Уровней в 4 различных Дисциплинах (цвета). Каждая Дисциплина появляется 3 раза.



Если вы открываете третью (последнюю) карточку Дисциплины и ни одна из карточек не помещается в верхнее место очков раунда (для 6-го раунда), **не кладите** эту карточку. Отложите ее в сторону и вместо нее откройте другую карточку. Нельзя размещать все 3 карточки одной Дисциплины в места для очков раундов с 1 по 5.

3 Перемешайте **4 жетона "Очки финального раунда"**

лицевой стороной вниз, а затем наугад положите один из них "лицом" вверх поверх жетона "Очки раунда 6" так, чтобы он скрывал бонус Дисциплины на правой стороне жетона (который не используется в финальном раунде). Если на жетоне "Очки финального раунда" изображено здание того же типа, что и на жетоне "Очки раунда 6", отложите его в сторону и положите вместо него другой жетон. Верните оставшиеся жетоны в коробку; в этой игре они не понадобятся.

4 Перемешайте **6 жетонов Book Action** лицевой

сторонай вниз, а затем случайным образом выберите 3 из них и положите лицевой стороной вверх на соответствующие места Book Action на игровом поле. Верните оставшиеся жетоны обратно в коробку; в этой игре они не понадобятся.

5 Поместите рядом с игровым полем **Табло порядка ходов** и **Шкалу Науки**.

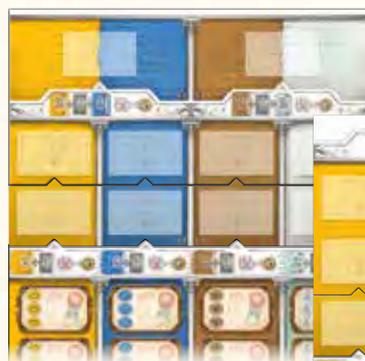
6 Поместите **базовую секцию Шкалы Инноваций** рядом с игровым полем. В зависимости от числа игроков добавьте еще 1 или 2 секции инноваций, чтобы расширить Шкалу Инноваций. Обращайте внимание на иконки числа игроков на лицевой и обратной стороне дополнительных секций.



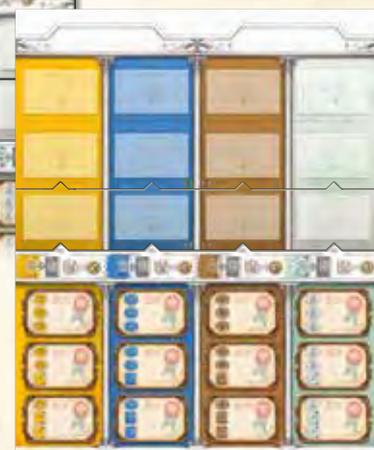
Сетап для 2 игроков



Сетап для 3 игроков



Сетап для 4 игроков



Сетап для 5 игроков

7 Переверните карточки Компетенций

"лицом" вниз, отсортируйте 12 карточек с иконкой, показанной справа, а затем случайно разложите их "лицом" вверх на места компетенций в нижней части Шкалы Инноваций. Затем положите оставшиеся карточки Компетенций лицевой стороной вверх поверх уже имеющихся карточек Компетенций, чтобы получилось 12 стопок, каждая по 4 карточки Компетенций одного типа.



8 Перемешайте 18 карточек Инноваций "лицом" вниз

и наугад положите по 1 карточке "лицом" вверх на соответствующие места Инноваций в верхней части Шкалы Инноваций. Верните остальные карточки Инноваций в коробку, они не понадобятся в этой игре.

9 Поместите X-токены, жетоны городов, жетоны книг,

токены силы, жетоны территории, инструменты и монеты в качестве общих запасов рядом с игровым полем в пределах досягаемости. Каждый раз, когда вы получаете или расходуете жетоны, токены или монеты, берите или возвращайте их, используя эти общие запасы.

10 Разместите Нейтральные здания

рядом с игровым полем.
- Найдите карточку Дворца №17 с красной "рубашкой" и положите ее "лицом" вверх рядом с игровым полем. Перемешайте оставшиеся карточки "лицом" вниз и положите по 1 случайной карточке на каждого игрока и еще одну дополнительную карточку "лицом" вверх рядом с ней.



Верните оставшиеся карточки Дворцов и Фракций обратно в коробку; они не понадобятся в этой игре.

7



Распределение Рас и Полей планирования

Разложите 7 карточек планирования 1. Положите 1 случайную Карточку Фракции 2 и 1 случайный жетон "Бонус раунда" 3 "лицом" вверх на каждую карточку так, чтобы получилось 7 наборов (здесь показаны 2 случайных набора).



Положите оставшиеся 3 жетона "Бонус раунда" рядом с игровым полем. Добавьте на каждый из них по 1 Монете.

Случайным образом определите первого игрока.

Затем, начиная с игрока справа от первого игрока и далее против часовой стрелки, каждый из вас выбирает один из доступных наборов, состоящий из 1 Карточки планирования, 1 Карточки расы и 1 жетона "Бонус раунда".

Положите набор перед собой. Затем возьмите Поле планирования, соответствующее вашей Карточке планирования. Об особенностях Полей планирования см. в Приложении 1 на стр. 19.

Найдите соответствующее Поле планирования, исходя из того, что территория на Карточке планирования является верхней и самой крупной территорией на Поле планирования.

Пример: Эта Карточка планирования предназначена для желтого Поля планирования.



Верните оставшиеся Карточки планирования, Поля планирования, Карточки расы и жетоны "Бонус раунда" в коробку; в этой игре они не понадобятся.

Мы рекомендуем этот тип распределения для **первых нескольких игр**.

Однако если вы хотите больше возможностей и гибкости в распределении, мы опишем альтернативный метод в разделе *Вариант: Драфт планирования и расы* на стр. 18.

Персональная подготовка

Возьмите все деревянные компоненты, соответствующие цвету вашего Поля планирования, и 12 токенов силы. Разложите их следующим образом:

- 1 Разместите все здания каждого типа на местах, отведенных для них на Поле планирования.



- 2 Положите карточку Плейсхолдера дворца рядом со своим Дворцом в отведенное место.

- 3 Положите Маркеры путей на нижние слоты маршрута "Мореплавание" и "Терраформирование" на вашем Поле планирования.

- 4 Три Чаши силы находятся в правом нижнем углу вашего Поля планирования. Распределите 12 токенов силы, как указано, в Чаши силы I и II.

- 5 Разместите поблизости 7 ученых и 3 моста в качестве запаса. Берите своих Ученых из этого запаса и (или) возвращайте их обратно, каждый раз, когда получаете или тратите Ученого. Вы должны извлечь Ученого из запаса, прежде чем сможете использовать его.

- 6 Возьмите стартовые ресурсы, указанные в правых верхних углах Карточки вашей фракции и в Поле планирования.



- 7 Положите по 1 Маркер статуса в каждый из слотов трека Дисциплины, отмеченного 0 на Шкале Науки. Затем передвиньте свои маркеры на 1 место за каждую иконку Дисциплины, изображенную на вашей карточке Фракции.

- 8 Положите последний Маркер статуса в слот 20 на треке очков игрового поля.



Пример: Фракция Кротов имеет 2 иконки дисциплины Инженерное дело. Таким образом, они стартуют со второго уровня этой дисциплины на Шкале Науки.

- 9 Наконец, разместите свой Маркер порядка хода

на Табло порядка хода. Стартовый игрок помещает свой Маркер порядка хода на верхнее место левой колонки, а Маркеры порядка хода каждого последующего игрока по часовой стрелке помещаются ниже Маркера игрока, стоящего перед ним.

Размещение первых Мастерских

Начиная с первого игрока и далее в порядке очереди, каждый игрок помещает первую Мастерскую в **Слот территории на игровом поле, соответствующий цвету его Поля планирования**. Затем в обратном порядке (т.е. начиная с игрока, расположившегося последним)

каждый игрок размещает вторую Мастерскую аналогичным образом. Это означает, что последний по порядку игрок разместит две Мастерские одну за другой, а первый игрок разместит Мастерскую первым и последним.

Начисление очков

Очки начисляются как в процессе игры, так и при подведении итогов.

Каждый раз, когда вы видите этот значок, вы получаете очки.



Подробное описание компонентов индивидуальной игры приведено в Приложении (стр. 19).

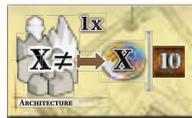
А На игровом поле размещены **6 жетонов "Очки раунда"**, по одному на каждый раунд игры. В каждом раунде вы будете набирать очки при выполнении определенного действия. В финальном раунде вы также можете использовать дополнительный жетон "Очки финального раунда", чтобы получать очки за второе определенное действие.



В Каждый раз, когда в ходе игры вы находите **Город**, вы получаете за него очки и ресурсы.



С Большинство **Инноваций**, которые вы внедряете во время игры, приносят вам очки.



Д Различные **Дворцы**, **Бонусы за раунд** и **Компетенции** позволят вам набирать очки по ходу игры.



Е В конце игры есть три возможности для набора итоговых очков:

- Большинство очков за наиболее связанные здания.
- Очки за продвижение в каждой из 4 Дисциплин на Шкале Науки.
- Очки за оставшиеся ресурсы.



Цикл энергии

В процессе игры вы будете часто получать энергию, которую необходимо тратить на различные действия и ресурсы. Энергия представлена **Токенами силы**, которые циркулируют по трем Чашам силы.

Правильное управление циклом энергии — основная концепция и ключ к успеху в игре *Terra Mystica: Век Инноваций*.

В Поле планирования расположены **3 взаимосвязанные Чаши силы**, в которых циклически перемещаются Токены силы. В начале игры все ваши Токены силы находятся в Чашах I и II. Чаша III пуста. Токены силы всегда перемещаются по часовой стрелке между Чашами силы.

Когда вы получаете энергию, перемещайте Токены силы в следующем порядке:

- если в Чаше I есть Токены силы, то получение 1 энергии означает, что вы можете переместить Токен силы из Чашы I в Чашу II.

- Если Чаша I пуста, получение 1 энергии означает, что вы можете переместить Токен силы из Чашы II в Чашу III.
- Если обе Чаши I и II пусты, вы не можете провести цикл Токенов силы и, следовательно, не можете набрать энергию.

Если нужно потратить энергию, можно брать Токены силы только из Чашы III. При расходовании энергии переведите необходимое количество Токенов из Чашы III в Чашу I.

Пример:

Вы получили 3 ед. энергии.

1 Сначала вы

переводите 2 Токена из Чашы I в Чашу II.

2 Теперь Чаша I пуста. Также вы переводите еще 1 силу из Чашы II в Чашу III.



Белая стрелка вправо над Токеном силы означает, что вы получаете определенное количество энергии.

Черная стрелка влево над Токеном означает, что вы должны заплатить определенное количество энергии (перемещение Токенов силы из Чашы III в Чашу I).

Родные земли и Терраформинг

Каждая Фракция привязана к определенным **Родным землям** (изображены на Поле планирования в виде большого Круга Терраформинга) и может строить здания только на гексах своих Родных земель.

Пустыни, Равнины, Болота, Озера, Леса, Горы или Пустоши — каждая Фракция стремится преобразовать территорию на игровом поле в соответствии со своими нуждами.



Круг Терраформинга отображает сложность терраформинга местности. Большая территория в верхней части Круга терраформинга — это ваши Родные земли (здесь: Пустыни).

Чем дальше другая местность на Круге Терраформинга находится от ваших Родных земель, тем больше нужно заплатить за ее преобразование до Родных земель.

Соседство и Досягаемость

Расширить свою Фракцию на игровом поле можно путем Тетраформинга местности в гексагон (далее гексе), непосредственно примыкающему к гексу с одним из ваших зданий. Также вы можете расширяться вдоль рек, используя Мореходство и Мосты. Города образуются из группы ваших зданий. Строительство Гильдий будет менее затратным, если рядом есть Фракция (другой игрок) с соседним зданием. Вы также можете получить энергию, когда другие Фракции строят в гексе, прилегающем к вашим зданиям.

Для этих случаев есть два важных отличия:

Соседство

Все участки территории и здания, соединенные друг с другом стороной гекса, являются **соседними**. Кроме того, гексы и здания, соединенные Мостом через реку, также считаются соседними. (См. действие "Построить мост" в Части VI Приложения на стр. 23).



Пример: эти гексы являются соседними из-за Моста. Когда на втором гексе территории будет построено здание, эти два здания также будут считаться соседними.

Досягаемость

Досягаемыми считаются:

- все соседние гексы местности и здания;
- все гексы местности и здания, соединенные друг с другом числом гексов реки, меньшим или равным вашему значению Мореходства.



Пример: эти два гекса (Пустыни и Равнины) будут досягаемыми, если у Желтого значение Мореходства не менее 2.

Получение энергии от строительства

Когда вы строите рядом с одним или несколькими зданиями других Фракций, эти Фракции получают энергию. Точно так же вы получаете энергию, когда другие Фракции строят по соседству с вами. Основной принцип игры заключается в том, чтобы найти баланс между близостью к другим Фракциям и наличием достаточного места для свободного развития.

Количество получаемой энергии зависит от типа соседних зданий, поскольку они имеют разную **ценность**:



Здания в верхнем ряду вашего Поля планирования (Дворец и Университет) имеют ценность равную 3.



Здания в среднем ряду вашего Поля планирования (Гильдия и Школа) имеют ценность равную 2.



Здания в нижнем ряду вашего Поля планирования (Мастерская) имеют ценность равную 1.

Когда вы строите или модернизируете здание (смотри Тетраформинг, Строительство и модернизация зданий на стр. 11-13), другие Фракции могут взамен получить энергию. Каждая Фракция считает суммарное количество энергии для каждого из своих зданий, соседних с новым построенным или модернизированным зданием. Затем каждая Фракция может решить, хочет ли она получить именно это количество энергии или нет. **Приобретение энергии оплачивается очками**, на 1 меньше, чем общее количество приобретаемой энергии.

Для получения энергии 1/2/3/4 — Фракция должна потратить 0/1/2/3 очка соответственно.



Пример: Красный строит Мастерскую. Из-за этого, Желтый может получить в общей сложности 3 энергии: 1 энергию от своей Мастерской и 2 энергии от Школы. А вот Гильдия не является соседней и не приносит очков. Желтый решает получить 3 энергии и теряет 2 очка.

Подробности:

- если вы строите или модернизируете здание, в результате чего другие Фракции могут получить энергию, вы должны предупредить их об этом.
- Ценность нового или модернизированного здания не играет роли в получении энергии.
- Вы не можете принять решение о том, чтобы потерять очки, преодолев отметку 0 на Треке очков.

- Вы не можете взять только часть энергии, чтобы снизить расходы. Необходимо брать всю энергию или не брать ее совсем. Хотя существуют **два исключения**:
 - а. Если у Вас недостаточно Токенов силы в Чашах силы I и II, чтобы взять всю энергию, Вы можете продолжать брать энергию до тех пор, пока не соберете все Токены в Чаше силы III. Затем Вы должны заплатить на 1 очко меньше, чем полученная энергия.
 - б. Если стоимость снизит Ваш счет ниже 0: Вы можете потерять лишь столько очков, чтобы достичь 0. Тогда Вы получите энергию, равную количеству потерянных очков плюс 1.
- Вы должны отдавать очки только за ту энергию, которую получаете от действий по строительству других Фракций. Вы не должны отдавать очки за энергию, полученную из других источников.

Основание городов

В ходе игры вы можете основать 1 или более **Городов**. Вы автоматически создаете Город, как только:

- у вас есть группа из минимум 4 соседних зданий;
- они еще **не являются частью действующего города**;
- при этом, они обладают **суммарной ценностью не менее 7**.



Исключение: городу с Университетом

1 требуется только 3 здания.

Городу с Монументом **2** требуется только 2 здания.

Выберите 1 жетон Города из общего запаса и поместите его рядом с одним из зданий только что основанного Города (обзор жетонов Города см. в Приложении VII на стр. 23).

При основании Города вы получаете 3 бонуса:

1. Вы немедленно получаете очки, указанные на выбранном **жетоне Города**. Если на жетоне "Очки раунда" изображен Ключ, Вы получаете дополнительные очки.

С этим жетоном "Очки раунда" можно получить дополнительные 5 очков за каждый Город, основанный в этом раунде.



2. Вы немедленно получаете одноразовый бонус в виде ресурсов или других преимуществ, изображенных на выбранном жетоне Города.
3. Каждый жетон Города дает вам Ключ. Ключи нужны для перехода на более высокие уровни Шкалы Науки (см. "Шкала Науки" на стр. 10).



Пример: Эти здания вместе образуют Город (4 соседних здания, общая ценность 7). Вы берете указанный жетон Города и получаете за него 8 очков и 8 энергии.

Нейтральные здания

Некоторые здания в игре имеют нейтральный цвет и не принадлежат никакой Фракции. Они могут быть построены любой Фракцией и будут считаться постройками этой Фракции. Чаще всего они приобретаются с помощью Инноваций (см. Приложение III на стр. 21). Однако Башни можно получить и с помощью Компетенции (см. Приложение VIII на стр. 24). Кроме того, Фракция Омара начинает игру с 1 Башней (а вторую Башню она может получить через Компетенцию).

К **нейтральным зданиям** относится следующее:

- Когда вы приобретаете нейтральное здание, вы должны сразу поместить его на игровое поле. Поместите его на пустой гекс в пределах досягаемости. Если гекс не относится к вашим Родным землям, вы должны сначала терраформировать его до вашего типа Родных земель (см. Терраформинг и строительство на стр. 11). Однако необходимые для этого Лопаты можно получить только путем обмена Инструментов, а не любым другим действием, дающим бесплатные Лопаты (см. Терраформинг и строительство на стр. 11). Если вы не можете разместить его таким образом сразу, вы не сможете построить его вообще (даже позже).
- Размещение здания считается его постройкой (другие Фракции могут получить энергию за соседние здания).
- Это единственный способ (за исключением стартовой способности Монахов), позволяющий построить на пустом гексе какое-либо здание, кроме Мастерской.
- Территория, на которой стоит здание, говорит о том, к какой Фракции оно принадлежит.



Пример: вы знаете, что эта башня принадлежит Фракции, играющей черными, потому что она стоит на черном гексе территории Болота.

- Нейтральные здания, соответствующие зданиям цвета игрока, рассматриваются так, как если бы они были аналогичными зданиями (например, в отношении ценности). Однако они не могут быть модернизированы. Ваш доход, если таковой имеется, определяется жетоном, предоставившим вам здание.
- Для нейтральных зданий, которые не имеют цвета Фракции, значение ценности здания указывается на жетоне, предоставившем это здание.



Пример: Монумент (слева) обладает ценностью 4, Башня (справа) обладает ценностью 2.

Шкала Науки

Помимо создания и модернизации зданий, Фракции могут отслеживать свое развитие в каждой из **четырех Дисциплин** на **Шкале Науки**.

Дисциплинами являются:

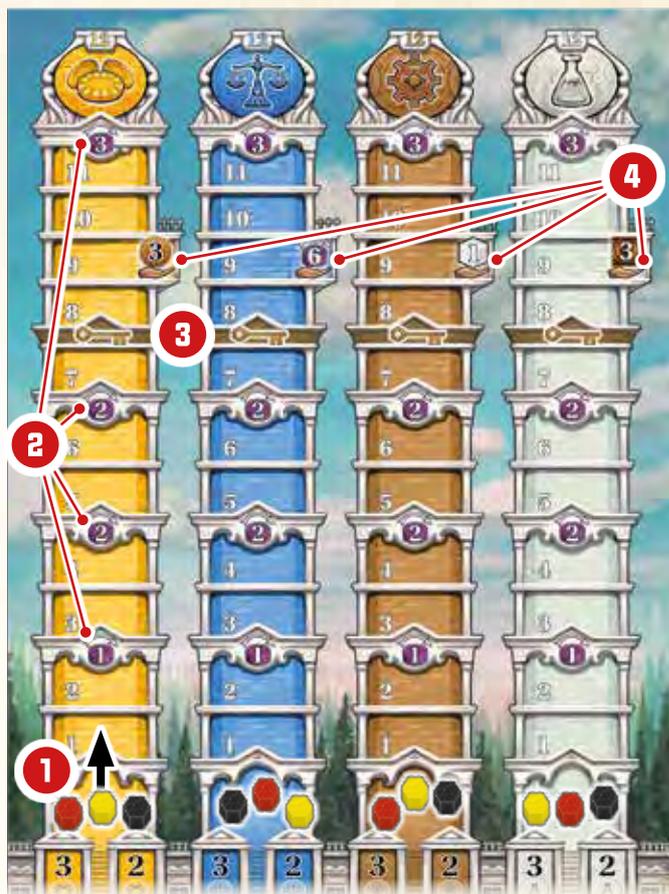
Банковское дело  Право  Инженерное дело  Медицина 

Продвигаясь по Шкале Науки, вы также сможете получить дополнительную энергию и другие бонусы.

- 1** За каждый уровень, полученный в Дисциплине, ваш Маркер статуса продвигается на 1 уровень в соответствующей Дисциплине на Шкале Науки.
- 2** Когда один из ваших Маркеров статуса достигает 3, 5, 7 или 12 уровня любой Дисциплины, вы получаете единичный цикл энергии, равный изображенному количеству энергии.
- 3** Для того чтобы поднять свой Маркер статуса до 8-го уровня в одной из Дисциплин, у вас уже должен быть Ключ города (причем для каждой Дисциплины требуется отдельный Ключ). Если вы не хотите или не можете использовать Ключ, все дополнительные Уровни, которые вы могли бы получить после 7-го Уровня, теряются.
- 4** Если ваш Маркер Статуса находится на 9-м или более высоком уровне в какой-либо Дисциплине, Вы получаете указанный дополнительный доход в Фазе I (Доход) за каждый раунд.



Банковское дело Право Инженерное дело Медицина



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра *Terra Mystica: Век инноваций* состоит из 6 раундов.

Каждый раунд состоит из трех фаз:

Фаза I: Доход

Фаза II: Действия

Фаза III: Научные бонусы и подготовка к следующему раунду

Фаза I: Доход



В начале каждого раунда (включая первый), вы получаете Доход в виде новых Ресурсов. Иконка Дохода — это открытая рука. Вы получаете все, что изображено над открытой рукой. Доход в основном поступает из вашего Поля планирования. Однако вы получаете только тот Доход, который виден, то есть не покрыт зданием. Вы также можете получать доход с жетона Бонус раунда, Компетенций, Инноваций и со Шкалы Науки.



Пример: с вашего Поля планирования вы получаете Доход в 1 ед. энергии, 2 Монеты и 3 Инструмента с видимых значков.

Возьмите из запасов **Ученых, Монеты и Инструменты**. Ваш запас Учёных ограничен. Запас Монет и Инструментов неограничен. (В редких случаях, если у вас закончились эти жетоны, используйте любую подходящую замену).



Фаза II: Действия

Следуя порядку хода, указанному на табло "Порядок хода" (начиная сверху и двигаясь вниз, затем снова возвращаясь наверх и т.д.), игроки по очереди выполняют ровно по 1 Действию, пока не объявят Пас. Как только все игроки объявили Пас, Фаза действий заканчивается.

За исключением действия Пас, вы можете выполнять любое Действие сколько угодно раз и в любом порядке (но только 1 Действие за ход). Как только вы объявили Пас, ваши ходы на текущий раунд закончены. Вы будете пропускать до конца фазы, пока все остальные также не объявят Пас.

Вы также можете воспользоваться дополнительной опцией Конвертация ресурсов перед или после любого из ваших Действий. Это объясняется непосредственно после всех Действий на стр.16.

В каждом раунде есть как минимум 1 жетон Очки раунда, который позволяет набрать очки за определенное Действие. Выполняя действие, изображенное в левой части жетона Очки раунда в текущем раунде, Вы набираете указанное количество очков. Обзор всех жетонов Очки раунда см. в Приложении IX на стр. 24.



Получайте 2 очка каждый раз, когда строите Мастерскую во время раунда с помощью этого жетона.



Действия бывают следующими:

Терраформинг и строительство



Это Действие позволяет Терраформировать гекс территории под свои Родные земли и построить там Мастерскую.

Также Вы можете использовать это Действие, чтобы построить 1 Мастерскую без Терраформинга (если гекс уже является Вашими Родными землями) или Терраформировать землю без строительства Мастерской.

Терраформинг земли

Чтобы построить Мастерскую, часто приходится сначала Терраформировать гекс местности на игровом поле до Родных земель.

Чтобы Терраформировать землю, гекс, который вы хотите Терраформировать, должен быть:

- **незастроенным** (без построек),
- **в пределах досягаемости** одного из ваших зданий и
- его **тип местности**, не может являться вашими Родными землями.

Кроме того, вы должны **заплатить** за Терраформинг.

Круг терраформинга на Поле планирования указывает, насколько сложным будет процесс Терраформинга. Терраформинг типа земель, который примыкает к вашему исходному типу земель на Круге, стоит 1 Лопату. Терраформинг типа земель, не являющегося соседним, будет стоить 2 или 3 Лопаты, в зависимости от того, на сколько шагов друг от друга находятся типы земель на Круге терраформинга.



Цена терраформинга болотного гекса в пустынный гекс составляет 2 лопаты.

Вы всегда должны проводить терраформинг, используя **кратчайший** путь от исходного типа земли к типу ваших Родных земель. Также не разрешается выводить тип за пределы Родных земель.

Лопаты, необходимые для терраформинга можно получить несколькими способами.



Инструменты можно обменять на Лопаты. Трек терраформинга на Поле планирования показывает, сколько Инструментов нужно отдать за каждую Лопату. В начале игры за 1 Лопату обычно приходится платить 3 Инструмента. Однако в ходе игры цены можно уменьшить (раздел Модернизация терраформинга стр.14).

Лопаты (или право на *терраформинг и строительство*) можно получить с помощью различных Действий, таких как **действия с энергией, Особые действия или действия с Книгой**. Эти типы Действий описаны ниже.



Во время этих Действий можно использовать Лопаты для терраформинга *только одного гекса*.

При этом есть 3 особых случая:

- **Купите недостающие Лопаты:** если (и только если) полученных бесплатных Лопат недостаточно для терраформинга желаемой местности в Родные земли, вы можете получить необходимые дополнительные Лопаты, обменяв Инструменты (в соответствии со стоимостью, указанной на Треке Терраформинга).
- **Терраформируйте по этапам:** в качестве альтернативы вы можете изменить тип местности гекса на тип, отличный от ваших Родных земель. Другими словами, вы можете выполнить промежуточный шаг на Круге терраформинга, но только по направлению к своему Родному типу земель. В этом случае Вам не сможете построить Мастерскую на этом промежуточном гексе (поскольку это не Родные земли).
- **Использование 2 или 3 Лопат:** если Вы одновременно получаете 2 Лопаты, но для терраформинга выбранного гекса под ваши Родные земли нужна только одна, Вы можете использовать вторую Лопату на другом гексе в пределах досягаемости. Однако вы можете построить только 1 Мастерскую на первом гексе земли.

Если вы получите 3 Лопаты одновременно, то сможете преобразовать до 3 гексов, при условии, что сначала вы терраформируете один из них в свои Родные земли. Затем вы можете использовать все оставшиеся Лопаты на другом гексе.

В обоих случаях: вы должны использовать все Лопаты, прежде чем строить Мастерскую. Нельзя преобразовать гекс, построить новую Мастерскую, а затем преобразовать новый гекс, который окажется в зоне досягаемости после постройки новой Мастерской.

Заплатив за Лопаты, положите на гекс (или гексы) жетон территории нового типа.

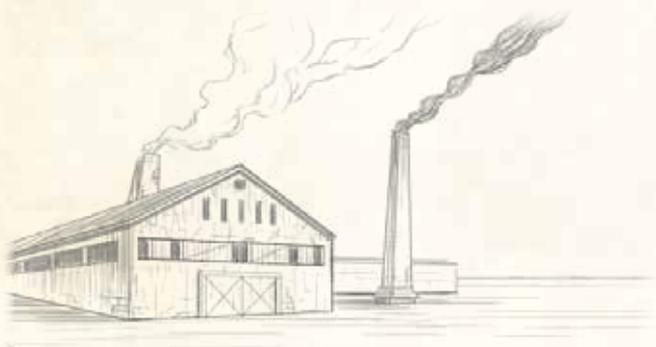
Нельзя хранить Лопаты для будущего терраформинга. Лопаты всегда должны использоваться немедленно.



Лопаты также могут быть получены в виде Бонуса за науку (см. "Фаза III" на стр. 17). Но т.к. эти Лопаты получены вне Фазы действий, вы не можете строить Мастерские сразу после использования Лопат.

(Чтобы построить Мастерские, необходимо дождаться Фазы II: Действия в следующем раунде).

Не обязательно строить Мастерскую на гексе после терраформинга. Но если вы не постройте Мастерскую, гекс останется незастроенным и может быть снова терраформирован любой Фракцией. Жетон территории, на котором не было построено ни одного здания, может быть снова терраформирован.



Строительство Мастерской

Чтобы построить Мастерскую, гекс, на котором она будет построена, должен быть:

- типа ваших **Родных земель**,
- **незастроенным** и
- в **пределах досягаемости** хотя бы одного из ваших зданий.

Вы также должны:

- иметь на своем Поле планирования как минимум 1 доступную Мастерскую, и
- оплатить указанную стоимость в размере 1 Инструмента и 2 Монет.



После того как эти требования выполнены, возьмите с Поля планирования самую левую Мастерскую и поместите ее на выбранный гекс.

Это может позволить другим Фракциям получить энергию, если у них есть здания, соседствующие с новой Мастерской (см. Получение энергии от строительства на стр. 8).
Помните: при строительстве игроки должны всегда напоминать другим о возможности получения энергии.



Пример: вы хотите терраформировать и строить. Каждая Лопата стоит 3 Инструмента. Чтобы терраформировать Горы в Пустыни, нужно заплатить 2 Лопаты, т.е. 6 Инструментов. Вы платите и помещаете на гекс жетон Пустыни. Затем оплачиваете цену Мастерской, что составляет 1 Инструмент и 2 Монеты. Далее помещаете Мастерскую на новый гекс Пустыни.

Пример: Желтый использует показанное Действие энергии 1 (см. стр. 15) и может сразу же провести терраформинг и строительство, получив 2 бесплатные Лопаты. Желтый решает

преобразовать Равнину справа. 2 Поскольку терраформинг в Пустыню стоит всего 1 Лопату, Желтый может использовать 2-ую Лопату на другой гекс. Желтый решает терраформировать и левую Равнину тоже 3 После терраформинга

желтый строит Мастерскую 4 на первой терраформированной равнине. Желтый не смог бы терраформировать правую нижнюю Пустошь 5, так как она еще не примыкала к желтому зданию.



МОДЕРНИЗАЦИЯ ЗДАНИЯ



Используя это Действие, вы можете постепенно модернизировать свои здания в процессе игры.

Стоимость модернизации отображается слева от каждого нового здания в Поле планирования.

Модернизация засчитывается как строительство нового здания. Другие Фракции могут получить энергию, если у них есть здания по соседству с модернизированным зданием (Получение энергии от строительства на стр. 8).

Ко всем модернизациям относится следующее:

- Если у вас нет здания того типа, до которого вы хотите модернизировать, то модернизация невозможна.
- Всегда берите новое здание, которое вы хотите разместить, из самого *левого* места на Поле планирования.
- **Важно:** для всех модернизаций необходимо обменять старое здание на новое здание. Для этого уберите старое здание с гекса на игровом поле и поместите его обратно на крайнее *правое* пустое место на соответствующее здание на Поле планирования.



Это уменьшает доход соответствующего типа здания. Затем поместите новое здание на освободившийся гекс на игровом поле.

В игре существует **4 различных модернизации** (причем две из них возможны только один раз за игру).

Ⓐ



Модернизация **Мастерской** до **Гильдии** стоит 2 Инструмента и 6 Монет. Если рядом с модернизированной Мастерской находится хотя бы одно здание другой Фракции, то стоимость снижается с 6 монет до 3.



Пример: вы – Красный. Модернизация Мастерской слева **1** до Гильдии обойдется в 2 Инструмента и 3 Монеты, т. к. рядом с ней находится здание другой Фракции.

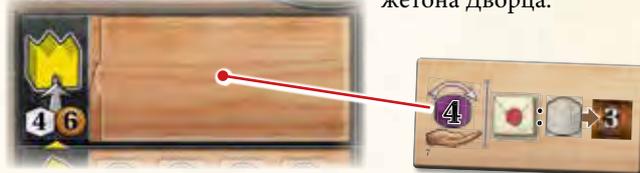
Модернизация Мастерской справа **2** будет стоить 2 Инструмента и 6 Монет (поскольку ваше собственное соседнее здание не уменьшает стоимость).

Ⓑ



Повышение **Гильдии** до **Дворца** стоит 6 Монет и 4 Инструмента. Построив Дворец, вы также получаете уникальную способность или Особое действие (обзор всех жетонов Дворца см. в Приложении IV на стр. 22). Когда вы строите Дворец, вы должны сначала выбрать жетон

Дворца, который заменит плейсхолдер Дворца на вашем Поле планирования. Вы можете выбрать любой из жетонов Дворца, которые были размещены рядом с игровым полем во время сетапа (кроме тех, которые уже построены другими Фракциями). Это означает, что чем позже вы построите свой Дворец, тем меньше у вас будет возможностей для выбора жетона Дворца.



Ⓒ



Повышение **Гильдии** до **Школы** стоит 5 Монет и 3 Инструмента. Каждый раз, когда вы повышаете уровень Школы, вы сразу же выбираете жетон Компетенции со Шкалы Инноваций и кладете его перед собой "лицом" вверх (жетоны Компетенций перечислены в Приложении VIII на стр. 24).

При этом действуют следующие правила:

- вы не можете взять дубликат жетона Компетенции;
- в зависимости от того, из какой локации вы взяли жетон Компетенции, вы получаете Уровни на Шкале Науки и/или Книги по изображенной Дисциплине (всегда 3 в сумме).



Пример: если вы взяли Компетенцию **1**, вы получаете 3 шага на Шкале Науки в Дисциплине Право (синего цвета). Если вы сдаете Компетенцию **2**, то получаете 2 шага на

Шкале Науки в Дисциплине Инженерное дело (коричневый цвет) и 1 коричневую Книгу из запаса.

Ⓓ



Стоимость модернизации **Школы** до **Университета** — 5 Инструментов и 8 Монет. При переходе к Университету вы также можете сразу выбрать жетон Компетенции, используя те же правила, что и при переходе к Школе.

РАСШИРЕНИЕ МОРЕХОДСТВА



Это Действие позволяет передвинуть Маркер пути на 1 шаг на треке **Мореходства** в Поле планирования (если он уже не находится в самом верху).

Это расширяет ваш **охват Мореходства**. Стоимость продвижения указана под значком "Навигация".

В качестве одноразового бонуса вы также немедленно получаете либо очки, либо Книгу на выбор, как указано в новом поле.

Пример: Вы платите 1 Учёного и 4 Монеты, что позволяет увеличить ваш охват Мореходства с 1 до 2 ходов. В качестве бонуса вы сразу получаете 2 Книги по любой Дисциплине.



МОДЕРНИЗАЦИЯ ТЕРРАФОРМИНГА



Это Действие позволяет Вам передвинуть Маркер пути на 1 шаг на Треке терраформинга на Поле планирования (если он уже не находится в самом верху).

Это **уменьшает** количество Инструментов, которые необходимо заплатить за Терраформинг территории на 1 шаг (см. Терраформинг и Строительство).

Цена перехода указана ниже Трека терраформинга. В виде одноразового бонуса вы также сразу получите либо очки, либо Книги на выбор, как указано в поле.

Пример: Вы платите 5 Монет, 1 Инструмент и 1 Ученого, чтобы снизить стоимость Лопаты с 2 Инструментов до 1. В качестве бонуса вы сразу же получаете 6 очков.



РАЗРАБОТКА ИННОВАЦИЙ



Это действие позволяет Вам взять жетон **Инновации**, заплатив за его разработку. Чтобы разработать Инновацию, обычно нужно заплатить не менее 5 Книг, причем некоторые Инновации требуют конкретных Дисциплин. Кроме того, если Вы еще не построили Дворец, Вы также должны заплатить 5 Монет.

Доступные жетоны Инноваций находятся в верхней части Шкалы Инноваций. Они отсортированы по столбцам, стоимость которых указана в нижней части столбца.



Пример: жетоны Инноваций в этом столбце стоят 2 Книги Дисциплины "Банковское дело" и еще 3 Книги на ваш выбор. Кроме того, вы должны заплатить 5 монет, если вы еще не построили свой Дворец.

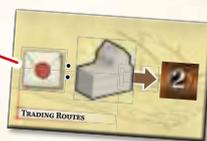
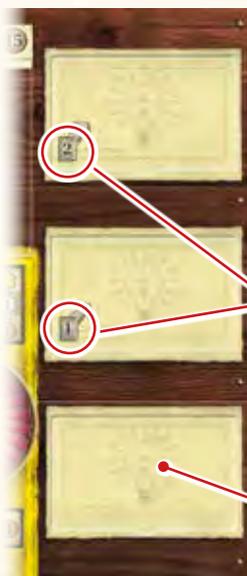
Если вы играете с двумя или четырьмя игроками, то два верхних ряда Инноваций будут иметь разную стоимость.



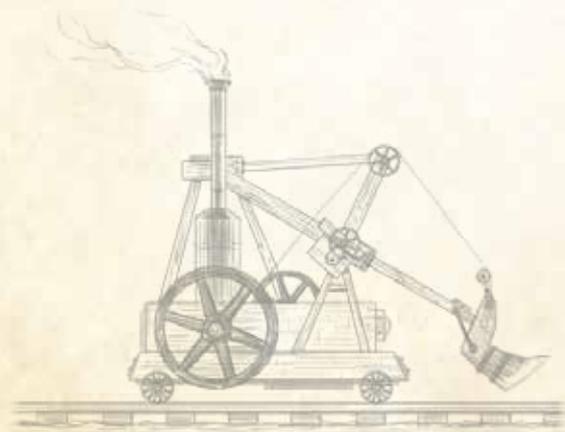
Пример: за жетоны Инноваций, расположенные над этим значком, вы должны заплатить 2 книги Дисциплины Банковское дело, 1 Книгу по вашему выбору и 2 Книги Дисциплины Право (плюс 5 Монет, если вы не построили свой Дворец).

Поместите жетон разработанной Инновации в самое нижнее пустое место в правой части Поля планирования. Вы можете разработать до 3 Инноваций за игру. Если все три места заняты, вы уже не сможете разработать Инновацию.

На месте, куда вы кладете Инновацию, может быть указана дополнительная стоимость в 1 или 2 Книги (на Ваш выбор), которую необходимо заплатить, чтобы поместить жетон.



Существует **3 различных вида** жетонов Инноваций: Особые способности, мгновенные очки и дополнительные Здания. Обзор всех жетонов Инноваций см. в Приложении III на стр. 21.



ОТПРАВЛЕНИЕ УЧЕНЫХ



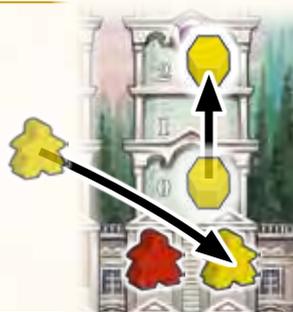
Шкала Науки состоит из 4 треков Дисциплин: под каждым из этих треков находятся 4 блока, в каждом из которых может находиться 1 Ученый (каждый блок имеет значение 2 или 3).

Банковское дело Право Инженерное дело Медицина



Это Действие позволит вам поместить 1 Ученого на любой свободный блок, что, в свою очередь, позволяет продвинуть Маркер Статуса на 2 или 3 Уровня в соответствующей Дисциплине (в зависимости от того, на какой блок вы поместили Ученого – 2 или 3). Нельзя восстановить ни одного из Ученых, находящихся на Шкале Науки. Помните: у вас есть всего 7 Ученых для использования во время игры. Используйте их с умом.

Пример: вы отправляете Ученого на изучение Медицины. Поскольку блок 3 уже занят, вы помещаете его на свободный блок 2. Затем вы продвигаете соответствующий Маркер статуса на 2 уровня в Дисциплине Медицина.



Альтернативно, вы можете вернуть 1 из своих Ученых в запас, чтобы продвинуться на 1 уровень в одной из Дисциплин по вашему выбору.

Помните: прежде чем использовать Ученого в каком-либо действии, необходимо извлечь его из запаса.

Более подробно о Шкале Науки см. на стр. 10.



ДЕЙСТВИЯ С ЭНЕРГИЕЙ И С КНИГАМИ



Места для Действий с энергией и книгами расположены в нижней части игрового поля (оранжевые октагоны). **Действия с энергией** доступны в каждой игре, а **Действия с книгами** ситуативны и меняются от игры к игре.

Все эти Действия, расположенные в нижней части игрового поля, могут быть использованы только **одним игроком за раунд**. Каждый раз, когда вы выполняете одно из этих Действий, вы должны поместить X-токен, чтобы закрыть оранжевый октагон. Это будет означать, что это Действие нельзя выполнить снова в этом раунде.

Когда вы выбираете одно из Действий с энергией, вы должны потратить энергию, переведя указанное количество Токенов силы из Чаши силы III в Чашу силы I.

Когда вы выбираете одно из Действий с книгой, вы должны заплатить стоимость, вернув указанное количество Книг в любой комбинации Дисциплин.

Обзор всех Действий с энергией и книгами приведен в Приложении VI на стр. 23.



Пример: чтобы активировать Действие с книгой слева, вы должны вернуть любые 2 Книги по вашему выбору, чтобы улучшить Мастерскую до Гильдии. Чтобы активировать Действие с энергией справа, вы должны перевести 3 Токена силы из Чаши силы III в Чашу силы I, что сразу же позволит вам построить Мост. Вы решаете воспользоваться Действием с энергией и помещаете X-токен на соответствующий оранжевый октагон.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ



Особые действия доступны для разных компонентов и обозначаются оранжевым октагоном, как и Действия с энергией и книгами. Аналогично вы должны использовать X-токен после выполнения Особого действия, так как ими тоже

можно пользоваться всего **один раз за раунд**.

Особые действия, в отличие от Действий с энергией и книгами доступны только вам и не могут быть использованы другими игроками. Кроме того, они не требуют затрат.



Пример: у вас есть жетон Инновации Профессор, изображенный слева. В свой ход вы можете выполнить это Особое действие, чтобы получить 1 Ученого из запаса, а также 2 очка бесплатно.

Затем вы должны закрыть это Особое действие X-токоном как напоминание о том, что вы не можете использовать его снова до следующего раунда.

ПАС



Когда наступает ваш ход, и вы не можете или не хотите предпринимать никаких других Действий, вы должны

пасовать. На этом ваше участие в Фазе II: Действия в текущем раунде заканчивается.

Выполните следующие шаги, чтобы объявить Пас. Для 6-го последнего раунда выполните только Шаг 1 и пропустите остальные.

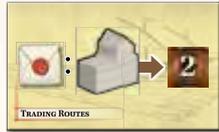
1. Проверьте свой жетон Бонус раунда на наличие иконки "Пас". Если она присутствует, вы получаете изображенный одноразовый бонус сразу при объявлении Паса (обычно это очки). Аналогичным образом работают любые другие компоненты, имеющие иконку "Пас".



Пример: если во время паса у вас есть жетон Бонус раунда с изображенной иконкой как на рис. слева, вы получаете по 4 очка за каждый Дворец и Университет, находящиеся на игровой доске.



Если во время паса у вас есть изображенный жетон Инновации, вы получаете по 4 очка за каждую Гильдию, находящуюся на игровом поле.

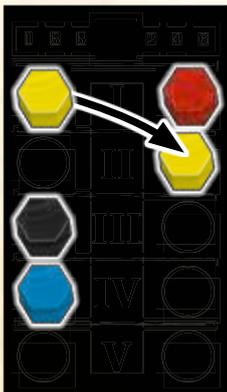


2. Возьмите один из расположенных рядом с игровым полем жетонов Бонус раунда лицом вверх. Это может быть жетон Бонус раунда, который был использован и возвращен другим игроком, который объявил Пас раньше вас. Если на жетоне Бонус раунда есть монеты, возьмите и их. Положите свой новый жетон Бонус раунда лицом вниз перед собой, чтобы показать, что вы выбыли из текущего раунда.



Примечание: вы всегда должны брать новый жетон Бонус раунда, так как нельзя использовать один и тот же жетон два раунда подряд.

3. Затем верните старый жетон Бонус раунда лицом вверх вместе с двумя другими незадействованными жетонами Бонус раунда.
4. Наконец, переместите свой Маркер Порядка Хода на самое верхнее свободное место в колонке следующего раунда на табло Порядок Хода. Левая колонка на табло Порядок хода показывает порядок хода для нечетных раундов, а правая — для четных.



Пример: идет 1 раунд, и Вы являетесь вторым игроком, объявившим Пас. Вы перемещаете свой Маркер Порядка хода с текущего места в левой колонке на место 2 в правой колонке.

Как только все игроки прошли, Фаза действий заканчивается для текущего раунда, и игра продолжается **Фазой III: Бонусы за Науку и Подготовка** к следующему раунду.

ДОП. ОПЦИЯ: КОНВЕРТАЦИЯ РЕСУРСОВ

В дополнение к своему Действию вы можете свободно конвертировать ресурсы в свой ход. Вы можете делать это сколько угодно до и/или после своего Действия.

Вы не можете конвертировать ресурсы каким-либо другим способом и можете конвертировать ресурсы только в свой ход.

Предусмотрены следующие Конвертации:

Жертвование энергии

Если у вас есть хотя бы 2 Токена силы в Чаше II, вы можете вернуть 1 из них в запас, чтобы перевести еще один Токен силы из Чаши II в Чашу III.



Конвертация энергии в ресурсы

Вы можете конвертировать энергию в ресурсы. Оплатите стоимость, переведя соответствующее количество Токенов силы из Чаши силы III в Чашу силы I. Или можете заплатить изображенные ресурсы за другие ресурсы.

У вас есть следующие варианты:

- заплатите 5 единиц энергии, чтобы получить Учёного или Книгу по вашему выбору;
- заплатите 3 единицы энергии, чтобы получить 1 Инструмент;
- заплатите 1 единицу энергии, чтобы получить 1 Монету;
- заплатите 1 единицу энергии, чтобы получить 1 Монету;
- заплатите 1 Инструмент или 1 Книгу, чтобы получить 1 Монету.



Фаза III: Бонус за науку и подготовка к следующему раунду

Фаза III начинается после того, как все игроки прошли Фазу действий.

В раундах с 1 по 5 вы можете получать Бонусы за науку и готовиться к следующему раунду. Пропустите эту Фазу в 6-м раунде и сразу переходите к Окончанию игры и подсчету очков на стр. 18.

Выполните следующие действия по порядку:

1. Получите Бонусы за науку

Бонус за науку изображен на правой половине каждого жетона Очки раунда (и закрыт для жетона Очки раунда 6, поскольку он не будет использоваться).

Теперь каждый игрок получает бонусы за науку в текущем раунде, если у него есть количество уровней в дисциплине, как минимум равное изображенному значению. Если игрок имеет значение, вдвое или втрое превышающее требуемое, он получает награду за каждое кратное значение.



Получив 4-й уровень в Дисциплине Медицина, вы получаете 1 Книгу на выбор.



При достижении 8-го уровня в Дисциплине Инженерное дело вы получаете 2 Лопаты.

Для бонуса "Лопата за науку" действуют следующие правила:

- получите свои бонусы в новом Порядке хода на следующий раунд (это важно для Лопат);
- если вы получили Лопаты за научный бонус, вы не можете больше приобретать Лопаты;
- вы не можете копить Лопаты для следующего раунда;
- лопаты, полученные за научный бонус, могут быть использованы на одном или нескольких гексах местности в пределах досягаемости;
- вы не можете построить Мастерскую во время Фазы III.

2. Уберите X-токены

Уберите все использованные X-токены с мест, на которых они лежали, это могут быть:

- Действия с энергией и книгами в нижней части игрового поля;
- Особые действия на жетонах "Дворец", "Инновации" и "Компетентность";
- жетоны "Бонус раунда".



Capstone Games
2 Techview Drive, Suite 2
Cincinnati, OH 45215
www.capstone-games.com

Распространение
в Великобритании
Esdevium Games Ltd,
trading as Asmodee UK
6 Waterbrook Road,
Alton, GU34 2UD, UK

Ищете больше информации или чего-то не хватает?

<https://capstone-games.com/board-games/terra-mystica-age-of-innovation/>

3. Поместите Монеты на жетоны

Бонус раунда

Кладите по 1 Монете из запаса на каждую из 3 жетонов Бонус раунда, расположенных рядом с игровым полем.

(Если жетон никем не был использован в течение двух раундов, то сейчас на нем будет лежать 2 Монеты).



4. Раскройте свои жетоны Бонус раунда.

Переверните свои жетоны Бонус раунда "лицом" вверх перед собой.

5. Переверните жетон Очки раунда

Переверните жетон Очки раунда, который вы только что оценили, "лицом" вниз, чтобы были видны только будущие жетоны Очки раунда.



Авторские права:

Дизайн игры: Helge Ostertag

Иллюстрации: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Графический дизайн: Christof Tisch

Верстка: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus,
Christof Tisch, Inga Keutmann

Перевод на английский язык: Ralph H Anderson

Вычитка: Nathan Morse

Благодарим Anna Christina Hucke за помощь в оформлении текста и Andreas Resch за создание 3D-сцены игры.

Среди многочисленных тестеров и поддерживающих игру мы благодарим Chris Bizzell, James Ataei, Christian Rossmann, Mike Assante, Reuben Hazelby, Christopher Ho, Alexander Bobrov, Dave Edwards, Francis Birck, Moreira, DocCool, George Galuska, E. Gökce Cimen, Fadi El-Riachi, Allan Jiang, Radhanath Housden, Matthew French

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Straße 37

65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de



Версия 1.0

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ИТОГОВЫХ ОЧКОВ

Игра заканчивается сразу после завершения Фазы II: Действия в 6-м раунде, когда все объявили Пас. (Бонус за науку за 6-й раунд не выдается, так как он покрывается дополнительным жетоном Бонус финального раунда).

Вы завершаете подсчет очков (за Территорию, Науку и Ресурсы). Затем игроки получают доп. очки, которые добавляются к тем, что уже были набраны в ходе игры. После подсчета очков побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков! При равенстве очков победа делится между игроками.



Оценка территории

Найдите самую большую группу зданий, которые находятся в пределах досягаемости друг от друга (см. Соседство и досягаемость на стр. 8). Это означает, что каждое здание в этой группе находится в пределах досягаемости хотя бы одного другого здания в этой группе.

Имеет значение только число зданий, тип или ценность зданий не играют роли.

- Тот, кто имеет **наибольшее число зданий** в своей самой большой группе, получает **18 очков**.
- Тот, кто занимает **второе место** по числу зданий в своей группе, получает **12 очков**.
- **Третий игрок** по количеству зданий в группе получает **6 очков**.

Эти очки также можно найти в левом верхнем углу игрового поля.

Если игроки сравнялись по числу зданий в своих группах, они делят очки за места на число игроков, начиная с того, на котором они сравнялись (округляется в меньшую сторону).

Пример: у одного игрока в самой большой группе 10 зданий, а у трех других игроков по 9 зданий в самой большой группе. Игрок с наибольшим числом зданий получает 18 очков. Три игрока, занявшие равные места, получают сумму 2-го и 3-го места, деленную на количество игроков (3): $(12+6) \div 3 = 6$ очков каждому.

Баллы за науку

Для каждой из 4 Дисциплин применяются следующие правила:



- Тот, у кого Маркер статуса находится **выше всех** остальных, получает **8 очков**.
- Тот, у кого Маркер статуса находится на **втором** по высоте уровне по отношению к остальным, получает **4 очка**.
- Тот, у кого маркер статуса находится **на третьем** по высоте уровне по отношению к остальным, получает **2 очка**.

Эти очки также отображаются в левом верхнем углу игрового поля. Вы не получаете никаких очков, если все еще находитесь на 0-м Уровне, даже если играете только с 2 или 3 игроками.

При равенстве очков за один и тот же Уровень очки за этот Уровень и те, что ниже, делятся поровну (округление в меньшую сторону).



Пример: так как Маркер статуса Синего выше, чем у всех остальных в треке "Банковское дело", Синий набирает 8 очков. Желтый и Красный поровну заняли второе место по уровню в этой Дисциплине, поэтому они складывают очки за второе и третье место и делят их поровну. Каждый из них получает $(4+2) \div 2 = 3$ очка. Черный не получил ни одного очка.

Оценка ресурсов



Оставшиеся ресурсы конвертируются в Монеты с помощью дополнительной опции Конвертация ресурсов (стр. 16) в Монеты.

Каждая группа из 5 Монет = 1 очко.

ВАРИАНТ: ЖЕРЕБЬЕВКА ПОЛЕЙ ПЛАНИРОВАНИЯ И ФРАКЦИЙ

Если вы хотите больше разнообразия в распределении Полей планирования, Фракций и других компонентов игры во время подготовки, вы можете заменить раздел Распределение Фракций и Полей планирования следующими шагами:

1. Перемешайте 7 карт Поле планирования и выложите 6 из них в случайном порядке "лицом вверх" на игровое поле (оставив одну карту "Поле планирования" недоступной).
2. Случайным образом выберите карточки Фракций (их число равно числу игроков плюс 1) и положите их на игровое поле "лицом" вверх.
3. Случайным образом выберите несколько жетонов Дворца (числу игроков плюс 1) и положите их на игровое поле "лицом" вверх. Не используйте Дворец №17 с красной оборотной стороной.
4. Случайным образом выберите количество жетонов Бонус раунда, равное числу игроков плюс 3, и положите их лицом вверх на игровое поле.
5. Верните в коробку не отобранные игровые компоненты, которые не понадобятся в этой игре.
6. Случайным образом выберите первого игрока.
7. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке 3 раза вокруг стола, каждый игрок выбирает 1 из следующих карт в любом порядке и кладет ее перед собой: карту Поля планирования, карточку Фракции и карточку Дворца. Затем каждый игрок берет себе соответствующее Поле планирования и возвращает карту Поля планирования в коробку.
8. Теперь, начиная с игрока справа от первого игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 1 жетон Бонус раунда и кладет его перед собой. Затем положите 3 оставшихся жетона Бонус раунда "лицом" вверх рядом с игровым полем и положите на каждый из них по 1 Монете.
9. Верните в коробку Карточки планирования, а также все оставшиеся Поля планирования, Фракции и жетоны Дворца; в этой игре они не понадобятся.
10. Поместите жетон дворца на свое Поле планирования (вам не понадобятся Плейшолдеры Дворца, поскольку при строительстве Дворца вы не будете выбирать жетон Дворца; вместо него вы будете использовать уже выбранный жетон Дворца).

ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ (ИЛИ ОДИНОЧНАЯ ИГРА ПРОТИВ АВТОМАТА)

Если вы играете в игру вдвоем или в одиночную игру против Automata, применяются следующие доп. правила. (При игре в одиночку против Automata следует также использовать правила Automata, приведенные в отдельной книге правил).

Изменения в подготовке

1 Возьмите 4 жетона "Очки территории", перетасуйте их "лицом" вниз и положите 1 из них "лицом" вниз на соответствующее место на игровом поле (сторона для 1-3 игроков). Остальные три жетона верните в коробку — они не понадобятся в этой игре.

2 Возьмите 4 Учёных и 4 Маркера Статуса того цвета, который не используется в качестве неигровой Фракции, и разместите их на Шкале Науки следующим образом:

- поместите 1 Ученого на 2 место каждой Дисциплины;
- поместите 1 Маркер статуса на 2 Уровень каждой из 4 Дисциплин. Затем, используя Бонусы за науку в правой части Бонусов за раунды 1-5, продвиньте маркеры соответствующих Дисциплин на число Уровней, указанное в иконке Дисциплин. В этом случае для продвижения на уровень 8 или выше ключ не нужен.



Изменения в игровом процессе и итоговом подсчете очков

В начале **6-го раунда** откройте жетон Подсчета очков территории.

В конце игры выполните подсчет очков за территорию и науку, как если бы в игре участвовала еще одна (неигровая) Фракция. Эта Фракция не получает никаких очков. Однако если неигровая Фракция займет первое или второе место в любом из этих подсчетов, то другие Фракции получат меньше очков. Ничьи засчитываются как обычно.

Подсчет очков за науку: маркеры неигровой Фракции определяют ее место при подсчете очков по каждой из 4 Дисциплин.

Оценка территории: цифра на жетоне Оценка территории показывает, сколько связанных между собой зданий имеет неигровая Фракция в своей самой большой группе.

Пример: жетон "Очки раунда 1" приносит научный бонус за каждый 1 уровень в Дисциплине Банковское дело (желтый). Соответственно, передвиньте нейтральный маркер (здесь черный) на 1 уровень.

Жетон "Очки раунда 2" приносит научный бонус за каждые 3 уровня по Дисциплине Право (синий). Переместите нейтральный маркер на 3 уровня соответственно.

Аналогично поступите с бонусами за науку в раундах с 3 по 5. (В 6 раунде научного бонуса нет, поэтому маркеры неигровых Фракций перемещаться не будут).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение I: уникальные свойства Полей планирования



Пустыни:

в начале игры, после размещения всех зданий, получите 1 бесплатную Лопату. Если несколько игроков получают Лопаты в это время, используйте их в игровом порядке. В это время нельзя строить Мастерские.



Леса:

В начале игры повысьте на 1 уровень каждую Дисциплину. Начните игру с 8 Токенов силы в Чаше II и 4 Токена силы в Чаше I (вместо 7 и 5).



Озера:

В начале игры ваша протяженность морского пути будет равна 1.



Горы:

У вас есть доп. доход в 2 Монеты. Ваша первая Гильдия приносит вам доход в 3 Монеты (вместо 2).



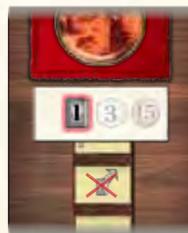
Равнины:

Действие Модернизация terraформинга (стр. 14) обходится вам дешевле.



Болота:

В начале игры получите 1 Ученого. Начните игру с 9 токенами силы в Чаше II и 3 токенами силы в Чаше I (вместо 7 и 5).



Пустынь:

В начале игры получите 1 Книгу на выбор и 1 Инструмент.

При разработке Инновации, вам не нужно платить дополнительную стоимость Книги за вашу 2-ю Инновацию.



Приложение II: Фракции



Благословенные

В начале игры Благословенные продвигаются на 1 уровень в каждой Дисциплине.

Во время Фазы III Благословенные получают Бонус за науку, как если бы их уровень по этой Дисциплине был на три уровня выше. Это действует и после 12-го уровня.

Пример: Маркер Благословенных в Дисциплине Право находится на 6-м уровне. Бонус за науку дает 1 Ученого за каждые 3 уровня в Дисциплине Право. Благословенные получают 3 Ученых, так как их знания в Праве считаются на 3 Уровня выше (6+3).



Фелины (кошачьи)

В начале игры Фелины продвигаются на 1 уровень в Дисциплинам Банковское дело и Медицина.

Каждый раз, когда Фелины основывают город, они могут продвинуться на 3 Уровня в науке (в одной или нескольких дисциплинах) и получить Книгу по выбору.



Гоблины

В начале игры Гоблины продвигаются на 1 уровень в дисциплинах Банковское дело и Инженерное дело и получают 1 Инструмент.

Каждый раз, когда Гоблины используют Лопату, они получают 2 Монеты (за каждую Лопату).



Иллюзионисты

В начале игры Иллюзионисты продвигаются на 2 уровня в дисциплине Медицина.

Каждый раз, когда Иллюзионисты выполняют Действие с энергией, они получают скидку на 1 энергию (в Чашу Силы I переводится на 1 Токен меньше, чем того

требует Действие). Кроме того, получают 3 доп. очка, или 4 очка в игре на 5 игроков.



Изобретатели

После размещения своих первых Мастерских и выбора жетона Бонус раунда в начале игры, Изобретатели также могут **выбрать жетон** Компетенции по своему усмотрению (включая соответствующие повышения Уровня на Шкале Науки и/или в

Книгах). Если жетон Компетенции приносит доход, то он берется впервые в 1 раунде.



Ящеры

В начале игры Ящеры продвигаются на 2 уровня в 1 Дисциплине по выбору или на 1 уровень в 2 Дисциплинах по выбору.

Каждый раз, когда ящеры основывают город, они получают 1 Действие "Терраформинг и строительство"

с бесплатной Лопатой и 1 бесплатную Мастерскую. Не обязательно строить Мастерскую на гексе новой терраформированной местности, она может быть размещена на любом гексе Родной земли в зоне досягаемости. В остальном действуют обычные правила строительства Мастерской.



Кроты

В начале игры Кроты продвигаются на 2 уровня в Дисциплине Инженерное дело.

Каждый раз, когда Кроты выполняют Действие "Терраформинг и строительство", они могут заплатить 1 Инструмент, чтобы проскочить через гекс территории или реки (используя Туннель).

За каждый Туннель они получают 4 очка. Целевой гекс не может быть соседним с другим зданием Кротов. Кроты могут прокладывать туннель, даже если они могли бы добраться до целевого гекса морем. Во время подсчета очков территории в конце игры здания Кротов считаются соединенными, если они могут быть достигнуты с помощью Туннеля (инструменты для этого не имеют значения).

Фаза II: в качестве Действия Кроты могут также заплатить 1 Инструмент, чтобы построить 1 Мост. Этот Мост может быть построен на гексе местности, что означает, что один или оба гекса слева и справа от Моста также могут быть гексами местности.



Монахи

В начале игры Монахи продвигаются на 1 уровень в дисциплинах Право и Медицина и получают 1 Инструмент. Кроме того, при **размещении первых Мастерских** в начале игры Монахи не используют никаких Мастерских. Вместо этого они размещают Университет. Это размещение происходит

после того, как все остальные Фракции разместили свои объекты. Как обычно, Монахи получают жетон Компетенции по своему выбору (и соответствующие уровни на Шкале Науки и/или Книги) за строительство своего Университета. Если этот жетон Компетенции приносит доход, то он берется впервые в 1 раунде.



Навигаторы

В начале игры Навигаторы продвигаются на 3 уровня в Дисциплине Право. **Каждый раз**, когда Навигаторы строят Мастерскую рядом с рекой, они получают 2 очка.



Омары

В начале игры Омары продвигаются на 1 уровень в Дисциплинах Банковское дело и Инженерное дело. Кроме того, **во время размещения** первых Мастерских Омары размещают третье здание: Нейтральную башню.

Ценность Башни равна 2. Омары размещают свое первое и второе здание в обычное время. Затем, когда все остальные Фракции разместили обе свои Мастерские (и до того, как Монахи разместили Университет), они размещают свое третье здание. Они могут сами выбирать порядок размещения своих трех зданий.

Фаза дохода I: Омары получают 2 единицы энергии и 2 Монеты.



Философы

В начале игры Философы продвигаются на 2 уровня в дисциплине Банковское дело. **Каждый раз**, когда Философы получают жетон Компетенции, они также получают 1 дополнительную Книгу по той же дисциплине (даже если жетон Компетенции не дает Книгу).

Фаза II: Философы выполняют Особое действие, которое позволяет им получить 1 Книгу по своему выбору. Закройте Особое действие X-токемом, когда вы его выполните.



Ясновидцы

В начале игры Ясновидцы продвигаются на 1 уровень в дисциплинах Банковское дело и Медицина и получают 1 Инструмент.

Фаза II: у Ясновидцев есть Особое действие, которое позволяет им сначала получить 5 единиц энергии, а затем сразу выполнить второе действие. После выполнения Особого действия прикройте его X-токемом.



Приложение III: карточки Инноваций

1. Особые навыки



Deus Ex Machina

Фаза II: у вас есть особый навык, который позволяет выполнить Действие Тетраформинг и строительство, используя бесплатную Лопату. (Вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть

недостающие Лопаты, необходимые для тетраформинга территории). После выполнения Особого действия накройте его X-тоном. В качестве **одноразового бонуса** сразу же получите 1 Книгу по своему выбору и продвиньтесь на 1 Уровень в каждой из 4 Дисциплин на Шкале Науки.



Торговые пути

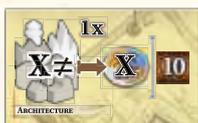
Когда вы пасуете: получите 2 очка за каждую Гильдию, находящуюся на доске.



Профессора

Фаза действий II: у вас есть Особое действие, которое позволяет вам получить 1 Ученого и 3 очка. Закройте это Особое действие X-тоном, если вы его выполнили.

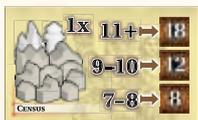
2. Мгновенные очки или Бонусы



Архитектура

Мгновенно и однократно за каждое здание другой **формы**, находящееся на игровом поле, бесплатно повысьте на 1 уровень одну из Дисциплин по своему выбору на Шкале Науки.

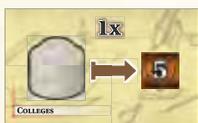
Вы можете повышать уровень в одной или в разных Дисциплинах. Кроме того, мгновенно получите одноразовый бонус — 10 очков.



Перепись населения

Мгновенно получите одноразовый бонус в виде очков, зависящий от числа ваших зданий на игровом поле: за 7-9 зданий - 8 очков; за 9-10 зданий - 12 очков; за 11+ зданий - 18 очков;

если вы построили менее 7 зданий, вы не получаете очков за эту Инновацию.



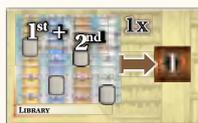
Учебные заведения

Когда вы пасуете: получите 5 очков за каждую Школу, находящуюся на доске.



Лига городов

Мгновенно получите одноразовый бонус в размере 5 очков за каждый свой жетон Города.



Библиотеки

В виде одноразового бонуса **сразу** получите очки, на основе 2 ваших Дисциплин с самым высоким Уровнем на Шкале Науки. Получите 1 очко за каждый Уровень, который вы повысили. **Пример:** ваши Маркеры статуса находятся на 9-м уровне в Банковском деле, на 7-м уровне в Праве и Медицине и на 2-м уровне в Инженерном деле. Вы получаете $(9+7) = 16$ очков.



Коммуникации

Мгновенно получите одноразовый бонус в виде очков, зависящий от числа групп зданий на игровом поле. Группа состоит из 1 или более зданий, которые находятся рядом (Соседство и досягаемость на стр. 8). За 4 группы получите 8 очков; за 5 групп - 12 очков; за 6+ групп - 18 очков; Если у вас менее 3 групп зданий, вы не получите очков за Инновацию.



Канализация

Мгновенно получите одноразовый бонус в размере 2 очков за каждую из ваших Мастерских на доске.



Паровая энергия

Мгновенно получите одноразовый бонус в размере 1 Ученого, 1 бесплатный апгрейд на Треке тетраформирования и 1 бесплатное расширение на Треке мореходства. Получите обычные награды за улучшение/повышение.



Стальные работы

В виде одноразового бонуса **сразу** получите 6 очков за каждый Мост, находящийся на игровом поле.

3. Дополнительные здания

В качестве одноразового бонуса каждое из этих Инноваций сразу же позволит вам разместить определенное Нейтральное здание. Этот Бонус засчитывается как постройка, поэтому он может давать очки и/или энергию другим Фракциям. Они также учитываются при объявлении Паса или для других Инноваций. При этом действуют обычные правила строительства Нейтральных зданий (см. стр. 9).



Мастерская

В качестве одноразового бонуса **сразу же** постройте Нейтральную Мастерскую. **Фаза I:** Получите 3 Инструмента.



Гильдия

В качестве одноразового бонуса **сразу же** постройте Нейтральную гильдию. **Фаза I:** Получите 5 Монет.



Школа

В качестве одноразового бонуса **сразу же** постройте Нейтральную школу. В качестве одноразового бонуса, **мгновенно** получите 1 жетон Компетенции по вашему выбору (и соответствующие Шаги Дисциплины и/или Книги).



Университет

В виде одноразового бонуса **сразу же** постройте Нейтральный университет. Компетенция не приобретается. Этот Университет позволит вам основать Город всего из 3 зданий (при этом их Ценность равна 7). **Фаза I:** получите 2 очка.



Дворец

В виде одноразового бонуса **сразу же** постройте Нейтральный дворец. Не берите жетон Дворца. Плюс, в виде одноразового бонуса **сразу же** добавьте 2 токена силы в Чашу силы III. **Фаза I:** получите 4 единицы энергии.



Монумент

В виде одноразового бонуса **сразу же** постройте Нейтральный монумент (Ценность 4.) Монумент позволяет вам основать город всего из 2 зданий (при этом Ценность будет равна 7). Плюс, в виде одноразового бонуса **сразу же** получите 7 очков.

Приложение IV: жетоны Дворца



1 Фаза I: получите 5 единиц энергии
Фаза II: у вас есть Особое действие, которое дает вам 2 Инструмента. После выполнения Особого действия прикройте его X-токемом.



2 Фаза II: у вас есть Особое действие, которое позволяет выполнить Тераформирование и строительство с 2 бесплатными Лопатами. (Вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, нужные для преобразования в ваши Родные земли). Закройте Особое действие X-токемом, как только вы его выполните.



3 Фаза I: получите 2 единицы энергии.
Фаза II: у вас есть Особое действие, которое позволяет бесплатно понизить уровень Школы до Гильдии, а взамен вы получаете 3 очка и 1 Инструмент. Это означает, что вы возвращаете Школу на Поле планирования и помещаете на ее место Гильдию. Это Действие засчитывается как *строительство*, поэтому оно может дать очки и/или энергию другим Фракциям. Закройте Особое действие X-токемом, как только Вы его выполнили. Вы не можете использовать это Особое действие, если у вас нет Гильдии на Поле планирования.



4 Фаза I: получите 2 единицы энергии.
Фаза II: у вас есть Особое действие, которое позволяет вам бесплатно улучшить Мастерскую до Гильдии. Это действие считается *строительством*, поэтому оно может дать очки и/или энергию другим Фракциям. После выполнения Особого действия прикройте его X-токемом.



5 Фаза I: получите 4 единицы энергии.
Мгновенно в качестве одноразового бонуса бесплатно получите 1 жетон Компетенции по вашему выбору (и соответствующие Шаги Дисциплины и/или Книги).



6 Фаза I: получите 2 единицы энергии и 1 Книгу на выбор. **Фаза II:** у вас есть Особое действие, которое позволяет Вам продвинуться на 2 уровня в одной Дисциплине по вашему выбору на Шкале Науки. Закройте Особое действие X-токемом, если вы его выполнили.



7 Фаза I: получите 4 единицы энергии.
Когда объявляете Пас: получите 3 очка за каждую Школу, находящуюся на доске.



8 Фаза I: получите 2 Монеты, 2 единицы энергии и 1 Инструмент. Вы можете основывать Города из группы зданий с суммарной ценностью 6 (вместо 7), но количество необходимых зданий остается прежним (см. Основание городов на стр. 9).



9 Фаза I: получите 1 Ученого.
Каждый раз при Тераформировании и строительстве, вы можете перелететь через 1 или 2 гекса земли и/или реки, вернув 1 Ученого (Полет). Получите 5 очков за каждый Полет.

Полет над 1 или 2 гексами земли означает, что гекс, подвергающийся терраформированию, не обязательно должен быть соседним с одним из ваших зданий. Вместо этого только 1 из его соседних гексов должен быть соседним (если вы пролетаете над 1 гексом) или соседний гекс рядом с 1 из соседних гексов нужного гекса должен быть соседним (если вы пролетаете над 2 гексами).

При полете целевой гекс не может быть соседним с одним из Ваших зданий.

(Вы можете использовать "Полет", даже если нужный гекс находится в зоне досягаемости). **Во время подсчета** итоговых очков территории в конце игры ваши здания считаются соединенными, если вы можете добраться до них "Полетом". (Ученые для этого не имеют значения.)



10 Фаза I: получите 6 Монет.
Мгновенно получите одноразовый бонус: 12 единиц силы и 2 Книги на выбор при постройке этого Дворца.



11 Фаза I: получите 1 Инструмент. Построив этот Дворец, вы **сразу** получаете одноразовый бонус в виде 1 жетона Города на ваш выбор.

Поместите его на это место Дворца. Этот жетон Города не влияет на основание Города. Вы также можете основать Город с помощью своего Дворца (или он уже может быть частью Города). Для всех остальных эффектов этот жетон Города считается таким же, как и любой другой жетон Города на игровом поле.



12 Фаза I: получите 8 единиц энергии.
Фаза II: каждый раз при строительстве Мастерской, получайте 2 очка.



13 Фаза II: у вас есть Особое действие, которое позволяет вам получить 1 Книгу на ваш выбор, а также 3 очка. Закройте Особое действие X-токемом после его выполнения.

Каждый раз, когда вы строите Гильдию, получайте 2 очка.



14 Фаза I: получите 6 единиц энергии.

Мгновенно в качестве одноразового бонуса получите 2 бесплатных продвижения по пути Мореходства. **Каждый раз**, когда вы создаете Город, вы можете выбрать игнорировать один речной гекс между вашими зданиями, чтобы создать свою Группу. (Использовать эту способность или нет — решать вам. Если используете эту способность, поместите жетон Города на игнорируемый гекс реки.)



15 Фаза I: получите 6 единиц энергии.

Мгновенно, в качестве одноразового бонуса, выполните Действие "Тераформирование и строительство" с 2 бесплатными Лопатами (вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, нужные для терраформирования в Родные земли), постройте 2 бесплатных Моста (см. "Построить Мост" на стр. 23) и получите 2 Книги по вашему выбору (не обязательно одной Дисциплины.) Вы можете выбрать порядок получения бонусов, но не смешивать их (например, Тераформа, Построить мост, Тераформа).



16 Фаза I: получите 2 единицы энергии

и 1 Книгу на выбор. **Мгновенно** получите одноразовый бонус – взять и поместить 1 Гильдию с вашего Поля планирования на любой пустой гекс ваших Родных земель. Гекс не обязательно должен находиться в пределах вашей досягаемости, но вы не можете терраформировать его в этот ход. Это считается строительством, поэтому может дать очки и/или энергию другим Фракциям.



17 Фаза I: получите 2 единицы энергии.

При постройке этого Дворца вы **мгновенно** получаете одноразовый бонус в размере 10 очков.



У этого жетона красная "рубашка", чтобы вам было легче найти его во время подготовки.



Приложение V: жетоны Бонус раунда



Фаза II: если вы построите Мастерскую рядом с гексом реки, получите 2 очка.
Фаза II: ваш радиус досягаемости увеличивается на 1 (не продвигайте маркер Мореходства).
Если у вас есть этот жетон Бонус раунда для Раунда 6, увеличенная досягаемость не учитывается при итоговом подсчете очков.



Фаза II: каждый раз, когда Вы отправляете Ученого, получайте 2 очка. Это также работает, если вы используете Ученого, чтобы продвинуться на 1 уровень на Шкале Науки, вернув его в запас.
Фаза I: получите 1 Ученого.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Гильдию, получайте 3 очка.
Фаза I: получите 3 единицы энергии.



Когда вы пасуете: получите 4 очка за каждый Университет и/или Дворец, находящийся на игровом поле.
Фаза I: получите 1 Инструмент.



Фаза II: у Вас есть Особое действие, которое позволяет выполнить действие "Терраформирование и Строительство" с помощью бесплатной Лопаты. (Вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, нужные для терраформирования). После выполнения Особого действия накройте его X-токеном.
Фаза I: получите 1 Книгу по своему выбору.



Фаза II: у Вас есть Особое действие, которое позволяет бесплатно разместить Мост (аналогично соответствующему действию с энергией). Покройте это Особое действие X-токеном, как только вы его совершите.
Фаза I: получите 1 Книгу по своему выбору.



Фаза II: у вас есть Особое действие, которое позволяет вам бесплатно продвинуться на 1 уровень в Дисциплине по выбору на Шкале Науки. Закройте это Особое действие X-токеном, как только вы его совершите.
Фаза I: получите 2 инструмента.



Когда вы пасуете: продвиньтесь на 1 уровень в Дисциплине по выбору за каждую построенную Школу. Если у вас больше одной Школы, вы можете продвигаться в одной или разных Дисциплинах.
Фаза I: получите 4 Монеты.



Фаза I: получите 4 ед. энергии и 2 Монеты.



Фаза I: получите 6 Монет.

Приложение VI: действия с энергией и Книгами



Верните 1 Книгу любой Дисциплины, чтобы получить 5 единиц энергии.



Верните 1 Книгу любой Дисциплины, чтобы продвинуться на 2 уровня в одной Дисциплине по выбору на Шкале Науки.



Верните 2 Книги любых Дисциплин, чтобы получить 6 Монет.



Верните 2 Книги любых Дисциплин, чтобы бесплатно превратить Мастерскую в Гильдию. Это засчитывается как строительство, поэтому другие Фракции могут получить очки и/или энергию.



Верните 2 Книги любых Дисциплин, чтобы получить 2 очка за каждую Гильдию на игровом поле.



Верните 3 Книги любых Дисциплин, чтобы сразу выполнить 1 действие "Терраформирование и строительство" с 3 бесплатными Лопатами.



Потратьте 3 ед. энергии, чтобы построить Мост с одного берега реки на другой. При этом, на одном из двух гексов местности, которые вы

хотите соединить, должно быть здание, и там не может быть действующего Моста. Теперь этот Мост делает два гекса земли соседними (см. "Соседство и Досягаемость" на стр. 8). Варианты размещения Мостов обозначены на игровом поле недостроенными Мостами.



Пример: вот возможные варианты размещения моста. Поскольку левое и среднее места находятся рядом с вашей Гильдией, вы можете поместить туда Мост.



Потратьте 3 ед. энергии, чтобы получить 1 Ученого.



Потратьте 4 ед. энергии, чтобы получить 2 Инструмента.



Потратьте 4 ед. энергии, чтобы получить 7 Монет.



Потратьте 4 ед. энергии, чтобы сразу выполнить "Терраформирование и строительство" с 1 бесплатной Лопатой. (Вы можете заплатить

Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, необходимые для терраформирования в Родные земли).



Потратьте 6 ед. энергии, чтобы сразу выполнить "Терраформирование и строительство" с 2 бесплатными Лопатами.

(Вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, нужные для терраформирования в Родные земли).

Приложение VII: жетоны Города



Когда вы берете этот жетон Города, получите 4 очка и 3 Инструмента.



Когда вы берете этот жетон Города, получите 5 очков и сразу выполните Терраформирование и

строительство, используя 2 бесплатные Лопаты. (Вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, нужные для терраформирования в Родные земли).



Когда вы берете этот жетон Города, получите 5 очков и 2 Книги по вашему выбору.



Когда вы берете этот жетон Города, получите 6 очков и 6 Монет.



Когда вы берете этот жетон Города, получите 7 очков и продвиньтесь на 1 Уровень в каждой Дисциплине.



Когда вы берете этот жетон Города, получите 8 очков и 8 ед. энергии.



Когда вы берете этот жетон Города, получите 8 очков и 1 Ученого.

Приложение VIII: жетоны Компетенций



Фаза I: получите 1 Инструмент и продвигтесь на 1 уровень в Дисциплине на ваш выбор (если вы продвинулись до 9-го уровня, сразу получите соответствующий доход).



Фаза I: получите 3 очка и 2 Монеты



Фаза I: получите 1 Книгу на выбор и 1 ед. энергии.



Мгновенно получите одноразовый бонус в виде 1 Инструмента, 5 очков и 2 Монеты.



Сразу: получите одноразовый бонус *Терраформирование и строительство* с 2 бесплатными Лопатами. (Вы можете заплатить Инструменты, чтобы покрыть недостающие Лопаты, нужные для терраформирования в Родные земли).



Мгновенно: получите 2 нейтральные пристройки в виде одноразового бонуса. В качестве Действия в Фазе II вы можете поместить 1 Пристройку (не считается за строительство) рядом с одним из ваших зданий без Пристройки (относится к любому из ваших нейтральных зданий). Пристройка увеличивает ценность здания на 1 (для основания Города и получения власти). Кроме того, здание и Пристройка считаются за 2 здания для основания Города (обычное условие — 4 здания).



Фаза II: у вас есть Особое действие, которое позволяет вам получить 4 единицы энергии. Закройте это Особое действие X-тоном, если вы его совершили.



Каждый раз, когда вы отправляете Ученого в Фазе II, получайте 2 очка. Это также действует, когда вы возвращаете Ученого в запас, чтобы повысить на 1 уровень Дисциплину на ваш выбор.



Когда вы пасуете: получите по 2 очка за каждый свой жетон Города.



Каждый раз, когда вы строите Мастерскую на пограничном гексе игрового поля, вы получаете 3 очка. *Пограничные гексы* имеют как минимум 1 пунктирную сторону.



Мгновенно: постройте Нейтральную башню в качестве одноразового бонуса. Это засчитывается как строительство для увеличения энергии других игроков. При этом действуют обычные правила строительства Нейтральных зданий (см. стр. 9). Башня имеет ценность 2. **Фаза I:** получите 2 ед. энергии и 2 Монеты.



Когда пасуете: получите очки на базе ваших Уровней на Шкале Науки. Получите 1 очко за каждый Уровень в той Дисциплине, где у вас самый низкий уровень.

Пример: ваши *Маркеры статуса* находятся на 9-м уровне в *Банковском деле*, на 7-м уровне в *Праве* и *Медицине* и на 2-м уровне в *Инженерном деле*. Вы получаете 2 очка.

Приложение IX: жетоны Очки раунда

Каждый жетон Очки раунда на игровом поле символизирует 1 раунд игры.

Левая сторона каждого жетона показывает, как можно получить очки за определенные Действия во время Фазы II. В правой части жетона показаны Бонусы за науку, которые начисляются в конце этого раунда в Фазе III. Для того чтобы получить эти бонусы, необходимо повысить уровень своей Дисциплины до требуемого.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Мастерскую, получайте 2 очка.
Конец раунда: получите 1 Ученого за каждые 3 уровня в Дисциплине Право.



Подготовка: этот жетон не должен находиться в зоне 5 или 6 раунда.

Фаза II: каждый раз, когда вы тратите 1 Лопату, независимо от того, как вы ее приобрели, вы получаете 2 очка. Если вы потратили несколько Лопат, вы получаете очки за каждую потраченную.

Конец раунда: получите по 1 Монете за каждый Уровень в Дисциплине Инженерное дело.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Мастерскую, получайте 2 очка.
Конец раунда: получите 4 ед. энергии за каждые 3 уровня в Дисциплине Банковское дело.



Фаза II: каждый раз, когда вы повышаете уровень в Дисциплине на Шкале Науки, вы получаете 1 очко. Если вы повышаете Уровень несколько раз за одно Действие, вы получаете по 1 очку за каждый продвинутый Уровень.
Конец раунда: получите 1 Книгу на выбор за каждые 3 уровня в Дисциплине Медицина.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Гильдию, получайте 3 очка.
Конец раунда: получите Книгу на ваш выбор за каждые 3 уровня в Дисциплине Право.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Гильдию, получайте 3 очка.
Конец раунда: сразу используйте 1 Лопату за каждые 4 уровня в Дисциплине Медицина. (Если несколько игроков используют Лопаты, используйте их в порядке очереди игроков на следующий раунд. Нельзя строить Мастерскую).



Фаза II: каждый раз, когда вы берете жетон Города, получайте 5 очков.
Конец раунда: сразу используйте 1 Лопату за каждые 4 уровня в Дисциплине Инженерное дело. (Если несколько игроков используют Лопаты, используйте их в порядке очереди игроков на следующий раунд. Нельзя строить Мастерскую).



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Школу, получайте 4 очка.
Конец раунда: получите 1 Монету за каждый уровень в Дисциплине Банковское дело.



Фаза II: каждый раз, когда вы перемещаете свой Маркер на трек Мореходства или Терраформирования, вы получаете 3 очка.
Конец раунда: получите 1 Ученого за каждые 3 уровня Дисциплины Инженерное дело.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Дворец или Университет, получайте 5 очков.
Конец раунда: получите 1 Инструмент за каждые 2 уровня в Дисциплине Медицина.



Фаза II: каждый раз, когда вы берете жетон Инноваций, получайте 5 очков.
Конец раунда: получите 3 единицы энергии за каждые 2 уровня в Дисциплине Право.



Фаза II: каждый раз, когда вы строите Дворец или Университет, получайте 5 очков.
Конец раунда: получите 1 Инструмент за каждые 2 уровня в Дисциплине Банковское дело.

Жетоны очков финального раунда

В 6-м раунде Фазы II у вас появится *жетон очков финального раунда*, который позволит вам набрать доп. очки вместо бонуса "Наука в конце раунда". Остальные жетоны очков финального раунда будут оцениваться так же жетоны Очки раунда с теми же иконками.



Изображенный здесь бонус позволяет набрать 3 очка каждый раз, когда вы строите Мастерскую на пограничном гексе игрового поля. *Пограничные гексы* имеют как минимум одну пунктирную сторону.

