

## Действия

### Строительство:



Возьмите 1 этаж дворца из запаса за **каждый молот** (на карте и на каждом ремесленнике у игрока), затем постройте новые этажи; дворец не может быть выше 3 этажей.

### Сбор урожая:



Возьмите 1 тайл риса из запаса за **каждый символ мешка риса** (на карте и на фермерах у игрока)

### Фейерверки:



Возьмите 1 тайл фейерверка из запаса за **каждую ракету** (на карте и на пиротехниках игрока)

### Военный парад:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке персонажей за **каждый шлем** (на карте и на войнах игрока)

### Налоги:



Возьмите 1 юань из запаса за **каждый символ монеты** (на карте и на каждом сборщике налогов у игрока)

### Привилегия:



Заплатите 2 или 7 юаней в запас и получите из запаса тайл малой или большой привилегии.



= малая (2 юаня)



= большая (7 юаней)

### Исследования:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке очков за **каждую книгу** (на карте и на ученых игрока)

## Действия

### Строительство:



Возьмите 1 этаж дворца из запаса за **каждый молот** (на карте и на каждом ремесленнике у игрока), затем постройте новые этажи; дворец не может быть выше 3 этажей.

### Сбор урожая:



Возьмите 1 тайл риса из запаса за **каждый символ мешка риса** (на карте и на фермерах у игрока)

### Фейерверки:



Возьмите 1 тайл фейерверка из запаса за **каждую ракету** (на карте и на пиротехниках игрока)

### Военный парад:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке персонажей за **каждый шлем** (на карте и на войнах игрока)

### Налоги:



Возьмите 1 юань из запаса за **каждый символ монеты** (на карте и на каждом сборщике налогов у игрока)

### Привилегия:



Заплатите 2 или 7 юаней в запас и получите из запаса тайл малой или большой привилегии.



= малая (2 юаня)



= большая (7 юаней)

### Исследования:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке очков за **каждую книгу** (на карте и на ученых игрока)

## Действия

### Строительство:



Возьмите 1 этаж дворца из запаса за **каждый молот** (на карте и на каждом ремесленнике у игрока), затем постройте новые этажи; дворец не может быть выше 3 этажей.

### Сбор урожая:



Возьмите 1 тайл риса из запаса за **каждый символ мешка риса** (на карте и на фермерах у игрока)

### Фейерверки:



Возьмите 1 тайл фейерверка из запаса за **каждую ракету** (на карте и на пиротехниках игрока)

### Военный парад:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке персонажей за **каждый шлем** (на карте и на войнах игрока)

### Налоги:



Возьмите 1 юань из запаса за **каждый символ монеты** (на карте и на каждом сборщике налогов у игрока)

### Привилегия:



Заплатите 2 или 7 юаней в запас и получите из запаса тайл малой или большой привилегии.



= малая (2 юаня)



= большая (7 юаней)

### Исследования:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке очков за **каждую книгу** (на карте и на ученых игрока)

## Действия

### Строительство:



Возьмите 1 этаж дворца из запаса за **каждый молот** (на карте и на каждом ремесленнике у игрока), затем постройте новые этажи; дворец не может быть выше 3 этажей.

### Сбор урожая:



Возьмите 1 тайл риса из запаса за **каждый символ мешка риса** (на карте и на фермерах у игрока)

### Фейерверки:



Возьмите 1 тайл фейерверка из запаса за **каждую ракету** (на карте и на пиротехниках игрока)

### Военный парад:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке персонажей за **каждый шлем** (на карте и на войнах игрока)

### Налоги:



Возьмите 1 юань из запаса за **каждый символ монеты** (на карте и на каждом сборщике налогов у игрока)

### Привилегия:



Заплатите 2 или 7 юаней в запас и получите из запаса тайл малой или большой привилегии.



= малая (2 юаня)



= большая (7 юаней)

### Исследования:



Передвиньтесь на 1 шаг на треке очков за **каждую книгу** (на карте и на ученых игрока)

## События

### Императорский налог:



Каждый игрок платит 4 юаня Освободите 1 персонажа за каждый недостающий юань

### Засуха:



Каждый игрок должен вернуть 1 тайл риса за каждый свой заселенный дворец. Освободите 1 персонажа за каждый дворец, на который не хватило риса.

### Фестиваль Дракона:



Игроки получают 6 или 3 победных очка за самое большое и 2-е по величине количество фейерверков. Игроки, получившие очки, возвращают половину своих фейерверков в запас

### Мир:



Ничего не происходит.

### Мор:



Каждый игрок должен освободить 3 персонажей. На 1 меньше за каждую ступку

### Нашествие Монголов



Каждый игрок получает столько очков, сколько шлемов на его воинах. Игрок с наименьшим количеством должен освободить 1 персонажа.

## События

### Мир:



Ничего не происходит.

### Мор:



Каждый игрок должен освободить 3 персонажей. На 1 меньше за каждую ступку

### Нашествие Монголов



Каждый игрок получает столько очков, сколько шлемов на его воинах. Игрок с наименьшим количеством должен освободить 1 персонажа.

### Императорский налог:



Каждый игрок платит 4 юаня Освободите 1 персонажа за каждый недостающий юань

### Засуха:



Каждый игрок должен вернуть 1 тайл риса за каждый свой заселенный дворец. Освободите 1 персонажа за каждый дворец, на который не хватило риса.

### Фестиваль Дракона:



Игроки получают 6 или 3 победных очка за самое большое и 2-е по величине количество фейерверков. Игроки, получившие очки, возвращают половину своих фейерверков в запас

## События

### Императорский налог:



Каждый игрок платит 4 юаня Освободите 1 персонажа за каждый недостающий юань

### Засуха:



Каждый игрок должен вернуть 1 тайл риса за каждый свой заселенный дворец. Освободите 1 персонажа за каждый дворец, на который не хватило риса.

### Фестиваль Дракона:



Игроки получают 6 или 3 победных очка за самое большое и 2-е по величине количество фейерверков. Игроки, получившие очки, возвращают половину своих фейерверков в запас

### Мир:



Ничего не происходит.

### Мор:



Каждый игрок должен освободить 3 персонажей. На 1 меньше за каждую ступку

### Нашествие Монголов



Каждый игрок получает столько очков, сколько шлемов на его воинах. Игрок с наименьшим количеством должен освободить 1 персонажа.

## События

### Мир:



Ничего не происходит.

### Мор:



Каждый игрок должен освободить 3 персонажей. На 1 меньше за каждую ступку

### Нашествие Монголов



Каждый игрок получает столько очков, сколько шлемов на его воинах. Игрок с наименьшим количеством должен освободить 1 персонажа.

### Императорский налог:



Каждый игрок платит 4 юаня Освободите 1 персонажа за каждый недостающий юань

### Засуха:



Каждый игрок должен вернуть 1 тайл риса за каждый свой заселенный дворец. Освободите 1 персонажа за каждый дворец, на который не хватило риса.

### Фестиваль Дракона:



Игроки получают 6 или 3 победных очка за самое большое и 2-е по величине количество фейерверков. Игроки, получившие очки, возвращают половину своих фейерверков в запас