

ПАМЯТКА

Дома



Игрок получает рабочего из запаса на свой планшет.



В конце игры: 1/2/3 ПО за каждого рабочего на соседних* с жилым домом клетках**.



Улучшение. При строительстве игрок может потратить на 1 ресурс меньше.

Винодельни



В конце игры: 1 ПО за каждые 3, 2 или 1 соседнюю* с винодельней **пустую** клетку**.



Улучшение. При строительстве игрок может заменить 1 ресурс другим. Если у игрока есть все ресурсы нужного цвета, он обязан заплатить ими без использования улучшения.

Крепости



В конце игры: 1/2/3 ПО за каждый уровень тайлов местности, на котором стоит крепость.



Игрок может переместить любое построенное здание на любые подходящие для строительства клетки.



Игрок может бесплатно построить любое здание, **кроме крепости** (при этом игрок **не** продвигается в ряду этого здания на *планшете развития*).

Акведуки



В конце игры: 0/1/2 ПО за каждую видимую *клетку засухи*, соседнюю* с акведуком**.



Игрок получает *тайл акведука* той формы, которая соответствует изображению на ячейке и размещает его в своём городе по обычным правилам. Игрок помещает на клетку ресурса этого тайла любой ресурс из общего запаса на свой выбор.



Игрок достаёт один случайный тайл из мешка и размещает его в своём городе по обычным правилам.



Улучшение. При строительстве игрок может заменить 1 ресурс другим. Если у игрока есть все ресурсы нужного цвета, он обязан заплатить ими без использования улучшения.

Храмы



В конце игры: 1/2/3 ПО за **каждое здание другого типа**, соседствующее* с храмом**. Храм **не** получает ПО за другой храм.



Игрок может продвинуться на одну ячейку вперёд в любом другом ряду на *планшете развития* и воспользоваться её свойством.



Улучшение. Один раз в ход, когда игрок должен заплатить монеты за продвижение на *планшете развития*, он тратит на 1 монету меньше.

* Соседними считаются клетки, прилегающие к зданию ортогонально / диагонально.

** Независимо от наличия рядом других зданий такого же типа.