

ПАМЯТКА



: Рыба



: Дерево



: Орихалк



: Политическая Власть (ПО)



: Благосклонность



: Моральный Дух

НАЗВАНИЕ ЗДАНИЯ

Как вы видите, когда вы строите здание со звездочкой, вы получаете 5 ПО.

СТОИМОСТЬ ЗДАНИЯ

Стоимость постройки этого здания. Это также стоимость всех технологий в здании. Пример: «Искусство и музеи» стоит 1 рыбу, 1 дерево и 1 Ори.

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые действия требуют ресурсов для выполнения. Эта стоимость указана вместо стандартной стоимости здания. Если у действия нет значков в этой области, действие не требует никаких ресурсов для выполнения.

ДЕЙСТВИЕ

Предметы с белым частичным кружком с левой стороны и прямоугольной рамкой - это действия, специфичные для здания, которые ваш рабочий может выполнять, находясь в этом здании.

ТЕХНОЛОГИИ

Технологии, которые можно исследовать в каждом здании, отмечены рамкой. Когда вы исследуете технологию, поместите куб, чтобы указать, что следующая способность доступна для использования до конца игры.

ОБНОВЛЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ

У некоторых технологий есть значки со стрелками или соединяющие их линии. Эти технологии могут быть исследованы только в том случае, если предыдущая технология была исследована. При исследовании вместо размещения нового куба переместите куб из предыдущей технологии в текущую.

NOBILITY
Use Myth Action: ★

MYSTICISM
Use Myth Action: ★

ЭПОХА 1

В этой строке представлены технологии и действия, к которым у вас есть доступ в начале игры и в эпоху 1.

ЭПОХА 2

В этой строке представлены технологии и действия, к которым вы получаете доступ при переходе в Эпоху 2. Вы также можете использовать действия и технологии Эпохи 1.

ЭПОХА 3

В этой строке представлены технологии и действия, к которым вы получаете доступ при переходе к возрасту 3. Вы также можете использовать действия и технологии эпох 1 и 2.

TOWN HALL				MILL				OUTPOST				TEMPLE				MONUMENT			
<div>2</div> <div>PUBLIC TRANSIT</div> <div>Remove Worker in District</div>				<div></div> <div>MILL GATHER</div> <div>Gather 5 from this Space</div>				<div></div> <div>SHOOT ARROWS</div> <div>4 Damage Amongst Adjacent</div>				<div>6</div> <div>DEPLOY MYTH</div>				<div>1</div> <div>CHANGE BLESSING</div>			
<div></div> <div>ARTS & MUSEUMS</div> <div></div>				<div></div> <div>HARVEST</div> <div>Gather 1 of Each Resource</div>				<div></div> <div>METALWORKING</div> <div>Defeat Enemy w/o Myth:</div>				<div></div> <div>OFFERING</div> <div>Spend : (1:1)</div>				<div></div> <div>CITY BLESSING</div> <div>Visit Blessing:</div>			
<div></div> <div>DRAMA & THEATRE</div> <div></div>								<div></div> <div>BRONZEWORRING</div> <div>Defeat Enemy w/o Myth:</div>								<div></div> <div>CITY BLESSING II</div> <div>Visit Blessing:</div>			
<div>7</div> <div>CREATE PEASANT</div>				<div></div> <div>GRAIN SILO</div> <div>+2 Resources Available</div>				<div></div> <div>WATCH TOWER</div> <div>Any Space in Territory</div>				<div></div> <div>ASTROLOGY</div> <div>Myth Damage to all Adjacent</div>				<div></div> <div>DIVINE INTERVENTION</div> <div>Remove this Worker / +2</div>			
<div></div> <div>POSEIDON'S ORDERS</div> <div>Spend : (1:2)</div>				<div></div> <div>DEPOSIT</div> <div>Spend Resources: (3:2)</div>				<div></div> <div>SACRIFICE</div> <div>Spend Defeated: (1:2)</div>				<div></div> <div>MYTHIC FORCE</div> <div>Increase 2 Myth Attributes</div>				<div></div> <div>POSEIDON'S GRACE</div> <div>Opponent Blessed Action:</div>			
<div></div> <div>HERBAL REMEDIES</div> <div>+1 before Morale Status</div>				<div></div> <div>IRRIGATION</div> <div>3 Resources per Gather</div>				<div></div> <div>BALLISTICS</div> <div>Each Damage Dealt: (2:1)</div>				<div></div> <div>NOBILITY</div> <div>Use Myth Action:</div>				<div></div> <div>POSEIDON'S GRACE II</div> <div>Opponent Blessed Action:</div>			
<div></div> <div>MEDICINE</div> <div>+2 before Morale Status</div>				<div></div> <div>CROP ROTATION</div> <div>5 Resources per Gather</div>				<div></div> <div>CYBERNETICS</div> <div>Each Damage Dealt: (1:1)</div>				<div></div> <div>MYSTICISM</div> <div>Use Myth Action:</div>				<div></div> <div>POSEIDON'S GRACE III</div> <div>Opponent Blessed Action:</div>			
<div></div> <div>PHARMACEUTICALS</div> <div>+3 before Morale Status</div>				<div></div> <div>ENVIRONMENTALISM</div> <div>8 Resources per Gather</div>				<div></div> <div>GUARD TOWER</div> <div>Any Space in District</div>				<div>15</div> <div>POSEIDON'S PRIDE</div>				<div>3</div> <div>BLESSED WORSHIP</div> <div>Workers in Blessing: (1:2)</div>			
<div></div> <div>NEUROSCIENCE</div> <div>+5 before Morale Status</div>				<div></div> <div>AUTOMATED HARVEST</div> <div>Harvest: 2 of each resource</div>				<div></div> <div>ATLANTEAN HONOR</div> <div>Defeat Enemy w/o Myth:</div>				<div></div> <div>DIVINE PASSAGE</div> <div>Deploy to Any Territory</div>				<div></div> <div>BLESSED HARVEST</div> <div>Visit Blessing: +2 Resources</div>			
<div></div> <div>ANTHROPOLOGY</div> <div></div>				<div></div> <div>ADVANCED AI</div> <div>Harvest: 3 of each resource</div>												<div></div> <div>BLESSED HARVEST II</div> <div>Visit Blessing: +4 Resources</div>			

КАПИТОЛИЙ

Place Tax Station: (Действие) Поместите куб (налоговая инспекция) на любую клетку. Когда противник совершает действие на этом участке, вы получаете 1 ПО. Размещать можно только одну на клетку. Налоговые инспекции нельзя размещать на клетках статуи Посейдона. Они удаляются только в случае затопления территории.

Tax Station II: Когда противник совершает действие на клетке с налоговой инспекцией, получите 2 ПО.

Tax Station III: Когда противник совершает действие на клетке с налоговой инспекцией, получите 3 ПО.

Peasant Tax: Когда противник создает крестьянина, вы получаете 7 рыб.

Myth Tax: Когда противник использует миф, вы получаете 6 единиц Ори.

Research Tax: Когда оппонент исследует технологию, получите 2 дерева.

Atlantean Stimulus: (Действие) Выберите соперника. Скажите этому игроку, сколько ресурсов он должен взять. Вы не можете дать им больше, чем они могут хранить на своем планшете. Выбранный игрок может выбрать, какие типы ресурсов он желает взять. За каждые 2 ресурса, которые берет игрок, вы получаете 1 ПО и 1 очко Благосклонности. *Пример: вы выбрали Дом Бистонов в качестве цели. Вы говорите данному игроку взять 16 ресурсов. Бистон решает взять 5 дерева, 4 рыбы и 7 Ори. Теперь вы получаете 8 ПО и 8 очков благосклонности.*

National Pride: (Действие) Выберите соперника. Скажите этому игроку, сколько очков морального духа они должны взять. Вы не можете дать им больше, чем количество на которое может быть увеличен моральный дух их рабочих. Выбранный игрок должен повысить моральный дух выбранных им рабочих (размещенных или не размещенных). За каждое очко морального духа, которое набирает игрок, вы получаете 1 ПО и 1 Благосклонность. *Пример: вы говорите оппоненту взять 5 единиц морального духа. Этот игрок выбирает рабочих, чтобы повысить их моральный дух (всего 5). Теперь вы получаете 5 ПО и 5 очков благосклонности.*

ФАБРИКА

Build Building: (Действие) Постройте здание на любой клетке поля и получите 5 ПО. Здания нельзя строить на клетках со зданием, рабочим, мифом или внешнего кольца. *Бистон имеет 2 дополнительных стандартных здания каждого типа. Единственный способ построить эти дополнительные здания - использовать это действие на фабрике (это можно сделать только после того, как будет построено первое стандартное здание). Пример: у вас еще нет Храма на карте, поэтому вы не можете использовать это действие для постройки Храма.*

Entry Fee: Когда противник помещает рабочего на клетку с вашим зданием, вы получаете 3 ПО.

Entry Fee II: Когда противник помещает рабочего на клетку с вашим зданием, вы получаете 5 ПО.

Entry Fee III: Когда противник помещает рабочего на клетку с вашим зданием, вы получаете 7 ПО.

Remove Building: (Действие) Уберите любое здание (свое или другого игрока) с любой клетки на доске. Это здание можно построить снова (если это сделать, игрок получит 5 ПО, как обычно). Любые налоговые инспекции или работники на этом месте остаются там.

Wood Architecture: Когда вы размещаете рабочего на клетку со своим зданием, вы получаете 2 ПО.

Stone Architecture: Когда вы размещаете рабочего на клетку со своим зданием, вы получаете 3 ПО.

Metal Architecture: Когда вы размещаете рабочего на клетку со своим зданием, вы получаете 5 ПО.

Ore Architecture: Когда вы размещаете рабочего на клетку со своим зданием, вы получаете 6 ПО.

Reserved: (Действие) Поместите бронь (куб) на место, где нет рабочего. Противники не могут поместить рабочего на эту клетку. Удалите все брони во время фазы благотворительности Атлантов. Вы не можете резервировать Статую Посейдона или Мифов.

МЕЛЬНИЦА

Mill Gather: (Действие) Получите 5 единиц ресурса того района, в котором находится мельница.

Harvest: (Действие) Получите 1 рыбу, 1 Ори и 1 дерево..

Grain Silo: Теперь вы можете хранить до 10 единиц каждого ресурса вместо 8.

Deposit: (Действие) Вы можете потратить столько ресурсов, сколько захотите, чтобы получить политическую власть. За каждые 3 потраченных ресурса вы получаете 2 ПО. Вы должны расходовать ресурсы кратно 3. *См. Таблицу ниже.*

Ресурсы	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
ПО	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Irrigation: Если ваш рабочий использует действие «Собрать» (даже если он не находится на клетке с мельницей), он собирает 3 единицы ресурса вместо 2.

Crop Rotation: Если ваш рабочий использует действие «Собрать» (даже если он не находится на клетке с мельницей), он собирает 5 единиц ресурса вместо 2.

Environmentalism: Если ваш рабочий использует действие «Собрать» (даже если он не находится на клетке с мельницей), он собирает 8 единиц ресурса вместо 2.

Automated Harvest: Когда вы используете действие «Сбор урожая» на мельнице, соберите 2 рыбы, 2 Ори и 2 дерева вместо одного каждого типа.

Automated AI: Когда вы используете действие «Сбор урожая» на мельнице, соберите 3 рыбы, 3 Ори и 3 дерева вместо одного каждого типа.

ПАМЯТНИК

Change Blessing: (Действие) Поверните статую Посейдона в сторону территории по вашему выбору, чтобы изменить территорию благословения. Ранее размещенные на этой территории рабочие не получают благословения.

City Blessing: Когда вы помещаете рабочего на благословенную клетку, вы получаете 2 ПО.

City Blessing II: Когда вы помещаете рабочего на благословенную клетку, вы получаете 4 ПО.

Divine Intervention: (Действие) Удалите своего рабочего с клетки памятника. Повысьте мораль этого рабочего до 2. Он может быть размещен снова в этом году. Это действие нельзя выполнять чаще 2 раз в год (поместите куб на текст этого действия, чтобы запомнить).

Poseidon's Grace: Когда противник использует действие на благословенной клетке, вы получаете 1 ПО.

Poseidon's Grace II: Когда противник использует действие на благословенной клетке, вы получаете 2 ПО.

Poseidon's Grace III: Когда противник использует действие на благословенной клетке, вы получаете 3 ПО.

Blessed Worship: (Действие) Подсчитайте количество рабочих, находящихся в настоящее время на благословенной территории. За каждого рабочего вы получаете 2 благосклонности.

Blessing Harvest: Когда вы помещаете рабочего на благословенную клетку, вы получаете 2 ресурса по вашему выбору.

Blessing Harvest II: Когда вы помещаете рабочего на благословенную клетку, вы получаете 4 ресурса по вашему выбору.

АВАНПОСТ

Shoot Arrows: (Действие) Нанесите 4 единицы урона врагам, которые находятся на клетках смежных с вашими казармами. Смежные означает через реки, дороги или стены, но не означает клетки соприкасающиеся по диагонали с клеткой, где находится ваш аванпост. Вы можете разделить урон по разным врагам, как захотите. *Пример: если ваш аванпост находится на территории города, он может нанести 3 единицы урона клеткам перед ним, потому что они разделены стеной.*

Metalworking: Каждый раз, когда вы побеждаете вражескую карту без использования мифа (с помощью Атланта или действия «Стрельба стрелами»), вы получаете 2 ПО.

Bronzeworking: Каждый раз, когда вы побеждаете вражескую карту без использования мифа (с помощью Атланта или действия «Стрельба стрелами»), вы получаете 3 ПО.

Watch Tower: Когда вы используете действие «Стрельба стрелами», вы можете нацеливаться на любые вражеские карты на территории аванпоста.

Sacrifice: (Действие) Сбросьте столько карт побежденных врагов, сколько хотите, чтобы получить благосклонность. За каждую сброшенную карту врага вы получаете 2 очка благосклонности.

Ballistics: Когда вы наносите урон врагу, вы получаете 1 ПО за каждые 2 нанесенных урона (с округлением в меньшую сторону). Вы не получаете ПО за любой нанесенный урон сверх того, что было необходимо для победы над врагом.

Cybernetics: Когда вы наносите урон врагу, вы получаете 1 ПО за каждый нанесенный урон. Вы не получаете ПО за любой нанесенный урон сверх того, что было необходимо для победы над врагом.

Guard Tower: Когда вы используете действие «Стрельба стрелами», вы можете выбрать целью любые вражеские карты в районе аванпоста. Районы - это группы территорий, которые собирают один и тот же ресурс. (С и СВ - это один и тот же район, потому что они оба собирают руду).

Atlantean Honor: Каждый раз, когда вы побеждаете вражескую карту без использования мифа (с помощью Атланта или действия «Стрельба из стрел»), вы получаете 5 ПО.

СТАТУЯ ПОСЕЙДОНА

Worship: (Действие) Получите 2 очка благосклонности

Train Atlantean: (Действие) После снижения морального духа вашего рабочего (если это необходимо для использования действия) переверните кубик на значение текущего морального духа рабочего, но с мечом.

ТАВЕРНА

Submit Contract: (Действие) Когда все требования для выполнения контракта выполнены, это действие позволяет вам получить указанное вознаграждение. Поместите контракт в сторону для подсчета очков в конце игры и выберите новую карту контракта. Поместите куб на клетку начала контракта (этот куб не является кубом исследования). Контракт может выполняться до того, как таверна будет построена, но не может быть закрыт.

“Last Call”: (Действие) Стоимость этого действия - 2 ПО. Уберите своего рабочего из таверны. Он может быть размещен снова в этом году. Это действие нельзя выполнять чаще 2 раз в год (поместите куб на текст этого действия, чтобы запомнить).

Reputation: Каждый раз, когда вы закрываете контракт, получите дополнительно 3 ПО к стандартному платежу по контракту.

Reputation II: Каждый раз, когда вы закрываете контракт, получите дополнительно 6 ПО к стандартному платежу по контракту.

“Order Up”: (Действие) Потратьте рыбу, чтобы повысить моральный дух. За каждую потраченную рыбу добавьте один боевой дух к любому размещенному или не размещенному рабочему по вашему выбору (вашему или другого игрока). Вы можете разделить боевой дух между несколькими рабочими. Вы не можете повысить боевой дух рабочего, совершившего это действие в таверне.

Forgery: (Действие) Вы можете потратить столько Ори, сколько хотите, чтобы получить уже завершенные контракты. За каждые потраченные 2 руды добавьте любой контракт из колоды в свою стопку закрытых контрактов (это помогает с бонусом в конце игры). Не получайте никаких наград за выполнение контракта в рамках этого действия. Нечетное количество руды потратить нельзя.

Under The Table: (Действие) Получите 10 рыб, 10 Ори и 10 дерева.

ХРАМ

Deploy Myth: (Действие) Возьмите Миф со своего планшета Мифов и поместите его на любое место на окраине той же территории, где находится Храм. Его нельзя разместить на ячейке, где уже есть рабочий, здание или миф. Получите 15 ПО.

Offering: (Действие) Вы можете потратить столько дерева, сколько захотите, чтобы получить благосклонность. За каждое потраченное дерево вы получаете 1 очко благосклонности.

Astrology: Когда вы используете действие атаки своего мифа, нанесите урон, равный атрибуту атаки мифа, всем картам, примыкающим к мифу. Это влияет не на пространство по диагонали, а только по прямой.

Myth Training: (Действие) Переместите любой куб атрибута мифа на одно деление вправо, увеличив этот атрибут. Вы можете сделать это дважды.

Nobility: Каждый раз, когда вы выполняете действие Мифа, вы получаете 1 ПО. *Пример: вы выполняете 3 действия Мифа за один ход, вы получаете 3 ПО.*

Mysticism: Каждый раз, когда вы выполняете действие Мифа, вы получаете 3 ПО. *Пример: вы выполняете 3 действия Мифа за один ход, вы получаете 9 ПО.*

Poseidon's Pride: (Действие) Это действие стоит 15 очков благосклонности. Получите 25 ПО.

Divine Passage: Теперь, когда вы размещаете мифа, его можно разместить на любой окраине на карте, а не только на вашей текущей территории.

РАТУША

Public Transit: (Action) Уберите одного из ваших рабочих с клетки в том же районе, что и ратуша, которую вы используете. Вы не можете убрать рабочего, выполняющего действие. Районы - это группы территорий, которые собирают один и тот же ресурс. Этот рабочий возвращается на ваш планшет игрока и может быть размещен снова в этом году. Это действие нельзя совершать чаще 2 раз в год каждому игроку (поместите кубик на текст этого действия, чтобы запомнить).

Arts & Museums: Во время фазы статуса морального духа получите количество ПО, равное общему количеству морального духа ваших активных рабочих.

Drama & Theatre: Во время фазы статуса морального духа получите количество ПО, равное общему количеству морального духа ваших активных рабочих. Вдобавок вы получаете 1 ресурс по вашему выбору за каждую единицу морального духа.

Create Peasant: (Действие) Возьмите одного лишнего крестьянина со своего игрового планшета и переместите его на свой планшет мифов. Сейчас он активен и может быть размещен в этом году, как и любой другой рабочий. Если дополнительных крестьян больше нет, вы не можете использовать это действие.

Poseidon's Orders: (Действие) Вы можете потратить столько Благосклонности, сколько захотите, чтобы поднять моральный дух. За каждую потраченную пользу добавляйте две единицы морального духа, распределенных между рабочими (на поле или за его пределами) по своему усмотрению. Единственный рабочий, боевой дух которого не может быть поднят - это тот, кто выполняет действие.

Herbal Remedies: Непосредственно перед фазой статуса морального духа добавьте 1 единицу морального духа любому из ваших рабочих.

Medicine:Непосредственно перед фазой статуса морального духа добавьте 2 единицы морального духа вашим рабочим распределяя их по вашему желанию.

Pharmaceuticals: Непосредственно перед фазой статуса морального духа добавьте 3 единицы морального духа вашим рабочим распределяя их по вашему желанию.

Neuroscience:Непосредственно перед фазой статуса морального духа добавьте 5 единицы морального духа вашим рабочим распределяя их по вашему желанию.

Anthropology: Во время фазы морального статуса получайте 2 ПО за каждую единицу морального духа ваших активных рабочих. Вдобавок получайте 2 ресурса по вашему выбору за каждую единицу морального духа.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Feed Peasants / Create Housing / Donation: (Действие) Получите 10 ПО.

Offering: (Действие) Получите 10 очков Благословения

Free Trade: Вы можете потратить столько ресурсов, сколько хотите, чтобы получить другие ресурсы. *Пример: потратьте 5 дерева + 5 рыбы, чтобы получить 10 Ори.*

Worship Athena: Стоимость этого действия - 5 очков благословения. Исследуйте любую технологию из Эпохи 3 (даже если вы не в Эпохе 3). Вы можете исследовать обновление технологии только в том случае, если вы уже исследовали предыдущую технологию. *Пример: вы не можете изучать нейробиологию до медицины.*

Wings of Icarus: Удалите одного из ваших дополнительных рабочих (до того, как он станет активным в игре) со своего игрового поля до конца игры. Получите +10 рыбы, +10 Ори и +10 дерева.

КАРТЫ БОССОВ

The Catapult: Поворачивайте эту карту против часовой стрелки за каждые 2 повреждения, нанесенные ей за одно действие. Если вы попытаетесь нанести ей нечетное количество повреждений за одно действие, фактический урон округляется вниз до четного числа. Когда к этой карте примыкает здание (не по диагонали), это здание снимается с поля (может быть построено заново). Разрушение зданий не вызывает наводнение, но если катапульта достигает клетки города, это вызывает наводнение.

Reinforcements: Поворачивайте эту карту против часовой стрелки за каждые 2 повреждения, нанесенные ей за одно действие. Если вы попытаетесь нанести ей нечетное количество повреждений за одно действие, фактический урон округляется вниз до четного числа. Когда эта карта раскрыта, бросьте дополнительный кубик направления, чтобы добавить еще 3 карты эпох на выпавшую территорию (если это была та же территория, что и на кубике, брошенном в этом году, бросьте еще раз).

The General: Поворачивайте эту карту против часовой стрелки за каждые 2 повреждения, нанесенные ей за одно действие. Если вы попытаетесь нанести ей нечетное количество повреждений за одно действие, фактический урон округляется вниз до четного числа. Когда эта карта впервые размещается на поле, переместите все карты с пустым участком окраины перед ними (на котором нет здания или мифа) к центру поля на одно деление.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ МИФОВ

Пегас - Шапш: Возьмите одного из доступных рабочих на планшете мифов. Поместите его на любую клетку, не относящуюся к мифам, в пределах вашей текущей территории, включая любые клетки, занятые другими рабочими. После того, как вы закончите свои действия с рабочим в Пегасе, используйте действия только что размещенного рабочего. Это действие нельзя предпринимать чаще 2 раз в год (поместите кубик на текст этого действия, чтобы запомнить).

Цербер - Пожж: Получите 2 рыбы, 2 Ори и 2 дерева.

Минотавр - Ярость: Нанесите 2 единицы урона каждой карте противника на вашей текущей территории.

Кентавр - Слава: Повысьте моральный дух всех ваших ранее размещенных рабочих на вашей текущей территории на 2. Это не относится к рабочему, который в Мифе при выполнении этого действия.

HOUSE BONUS

Дом Альтеса (Контракты): Бонус вашего дома рассчитывается путем подсчета закрытых контрактов, которые у вас есть возле вашего игрового планшета.

Дом Ниса (Налоговая инспекция): Бонус вашего дома рассчитывается путем подсчета всех ваших зданий, которые в настоящее время находятся на поле.

Дом Бистонов (Здания): Бонус вашего дома рассчитывается путем подсчета всех ваших зданий, которые в настоящее время находятся на поле.

Дом Кроонта (Население): Бонус вашего дома рассчитывается путем подсчета всех имеющихся у вас активных рабочих.