



# ПАМЯТКА О ДЕЙСТВИЯХ ИГРОКОВ

Каждое значение кубика соответствует определённому действию, которое может выполнить цивилизация. Вы можете потратить 2 , чтобы изменить значение кубика на 1 в большую или меньшую сторону.

**Исключение.** Вы не можете поменять выпавшее значение «6», а также не можете превратить другое значение в «6».

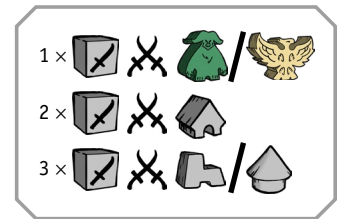
## • ВЗЯТЬ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА И ПОЛУЧИТЬ 1 КОСМО

**После выполнения действия:**

1. Получите карту первого игрока следующего раунда.
2. Возьмите карту конца раунда: она позволит вам выполнить «Расширение» для цивилизации, чей кубик лежит на карте. А если карту уже забрали, получите карту силы.
3. Получите 1 .

**ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ**

Первому игроку открыт максимальный выбор действий, и он может повлиять на планы других игроков.



## • ВОЙНА / ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

**Война** — это способ уничтожить монстра/здание.

**Преобразование** — это способ завладеть зданием, построенным на нейтральном или чужом гексе. Допускается преобразование тайла преобразования другого игрока.




Для выполнения этого действия вы должны переместить нужное количество воинов (в зависимости от выбранной цели) на страницу хроники цивилизации.

**ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ**

Воины, использованные для атаки/преобразования продвигают хронику цивилизации, а с каждой новой


страницей увеличивается диапазон ПО, которые она может принести в конце игры.

**После выполнения действия:**

1. Вы получаете 1  той цивилизации, от имени которой совершили действие. Вы также получаете 1  той же цивилизации, если действует бонус карты раунда «Праздник/Война/Преобразование».
2. Каждый игрок, на чьём гексе стоит казарма этой цивилизации, также получает по 1  от неё.
3. Если вы уничтожили монстра, получите 1 карту силы.

## КОМПЕНСАЦИЯ

Компенсация срабатывает, если во время действия «пострадал» гекс другого игрока.

1. С гекса игрока убрали здание — он получает 1 , а также карту силы, если здание было казармой или фабрикой

2. Гекс игрока со зданием был преобразован — он бесплатно разблокирует и получает самый верхний свой жетон преобразования.

## • РАСШИРЕНИЕ


Действие позволяет разместить дом цивилизации на гексе вашего цвета. Ваш гекс должен соседствовать с любым другим гексом со зданием этой цивилизации (крепость, пирамида, фабрика, казарма, дом). Если у вас есть жетон преобразования, вы можете использовать его, чтобы поменять цвет гекса на свой, перед тем как разместить дом.

**ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ**

Во время расширения цивилизация может получить кристалл, который впоследствии может быть

использован для продвижения хроники цивилизации, что в свою очередь увеличивает диапазон ПО, которые цивилизация может принести в конце игры.

Дом, построенный при расширении, может быть использован в дальнейшем для постройки фабрики или казармы. А они, в свою очередь, необходимы для постройки пирамиды, которая, как правило, приносит много ПО.

Вы также получаете 1  цивилизации, если действует бонус карты раунда «Расширение».



## ФАБРИКА

Действие позволяет улучшить дом цивилизации, расположенный на вашем гексе, до фабрики.

### ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Фабрика необходима для строительства пирамиды. Но также она производит кристаллы, которые используются для продвижения хроники цивилизации, если игроки тратят их на проведение праздников.

#### После постройки:

1. Фабрика сразу производит 1 кристалл вашего цвета.
2. Все остальные фабрики данной цивилизации также

производят по 1 кристаллу, но их цвет зависит от цвета гекса, на котором они расположены.

3. Также все остальные фабрики, расположенные на ваших гексах, независимо от того, какой цивилизации они принадлежат, производят по 1 кристаллу вашего цвета.

Разместите все произведённые кристаллы в областях тех цивилизаций, чьи фабрики их произвели.

Вы также получаете 1 🙌 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Фабрика».



## КАЗАРМА

Действие позволяет улучшить дом цивилизации, расположенный на вашем гексе, до казармы.

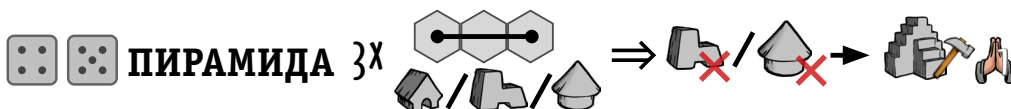
### ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Казарма необходима для строительства пирамиды. Но также она тренирует воинов, которые используются для продвижения хроники цивилизации и увеличения диапазона ПО этой цивилизации в конце игры.

#### После постройки:

1. Эта казарма и все остальные казармы данной цивилизации тренируют по 1 воину, которые помещаются в гарнизон цивилизации.

Вы также получаете 1 🙌 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Казарма».



## ПИРАМИДА

Действие позволяет построить пирамиду на месте фабрики и казармы в группе из 3 зданий, вернув все 3 здания в область цивилизации.

### ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

После постройки:

1. Получите 1 🙌 этой цивилизации,
2. Переверните страницу хроники цивилизации,
3. Получите 1 жетон пирамиды и немедленно получите указанный на нём бонус.

Вы также получаете 1 🙌 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Пирамида».

**В течение игры**, когда любой игрок выбирает действие «Праздник» для цивилизации, чья пирамида находится на вашем гексе, вы получаете 1 🙌 этой цивилизации.

**В конце игры** каждая пирамида на вашем гексе даст вам 1 🙌 **любой** цивилизации на ваш выбор.



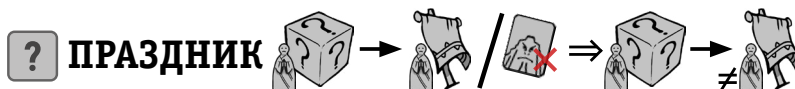
## ПРЕДСКАЗАНИЕ

Действие позволяет изменить значение кубика на любое от «1» до «5» и выполнить соответствующее действие.

### ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Благодаря предсказанию вы сможете выполнить

нужное действие даже тогда, когда кубика с таким значением нет. Однако, каждое использование этого действия увеличивает очки скверны, которые будут вычитаться из ваших ПО в конце игры.



## ПРАЗДНИК

Действие позволяет продвинуть хронику цивилизации, так как на проведение праздника тратятся кристаллы из области цивилизации (по количеству зданий цивилизации, кроме пирамид).

### ПОЛЬЗА И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Продвижение хроники увеличивает диапазон ПО, которые цивилизация принесёт в конце игры.

#### Во время праздника:

1. Получите 1 🙌 этой цивилизации за каждый дом цивилизации и ещё 1 🙌 за крепость.

2. Продвиньте фишку скверны на 1 деление вперёд за каждый чёрный кристалл, размещённый на странице хроники.
3. Все игроки, на чьих гексах есть пирамиды этой цивилизации, получают 1 🙌 от этой цивилизации.
4. Другие игроки получают по 1 🙌 за каждый кристалл их цвета, который был помещён на страницу хроники цивилизации.

Вы также получаете 1 🙌 цивилизации, если действует бонус карты раунда «Праздник/Война/Преобразование».