

## КАРТЫ

1. **Землетрясение:** Удалите 1 диск из каждой из 2 смежных областей.
2. **Извержение вулкана:** Выберите область. Удалите 2 диска из той области, затем удалите 1 диск из каждой из 2 прилегающих территорий.
3. **Локальный Голод:** Удалите 1 диск из любого Города. Тогда цивилизация, которой принадлежит тот Город, или должна потерять другой диск из той области или отказывается от карты.
4. **Локальная Чума:** Удалите 2 диска из Города.
5. **Шторм в море:** Выберите морскую область. Удалите все диски из той области, тогда удаляют все диски максимум из 2 морских областей, смежных с выбранной областью.
6. **Стратег [Великий Человек]:** Добавьте 1 белый диск к этой конкуренции и 1 белый диск в каждую максимум из 3 других Оспариваемых областей, которые Вы занимаете.
7. **Мелиорация земли:** Поместите 1 диск в каждую до 2 смежной земельной площади Вы Контроль.
8. **Убийца [Великий Человек]:** Игра в ответ на Большую карту Человека. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее.
9. **Шпион [Великий Человек]:** Возьмите 1 карту наугад от руки противостоящей цивилизации.
10. **Непотизм:** Удалите 2 диска из Города.
11. **Пираты:** Удалите все диски из 2 смежных морских областей. Тогда поместите 1 Варварский диск в каждую из тех областей. Перетасуйте назад в груды тяги.
12. **Беженцы:** Выберите земельную площадь, смежную с любым преимуществом карты. Удалите 1 диск из той области, если таковые имеются, затем поместите 2 Варварских диска туда.
13. **Ересь:** Выберите Город. Удалите 1 диск из того Города, тогда удаляют 1 диск из каждой смежной земельной площади, которая занята владельцем выбранного Города.
14. **Религиозный Пыл:** Выберите земельную площадь и выберите дисковое занятие цвета та область. Добавьте 1 диск выбранного цвета в ту область и в каждую смежную земельную площадь.
15. **Взятничество:** Игра в ответ на Большую карту Человека. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее.
16. **Местная Торговля:** Получите 1 талант. Тогда выберите 2 смежной земельной площади, что каждый содержит диск цвета по Вашему выбору. Добавьте 1 диск того цвета в каждую из тех областей.
17. **Оратор [Великий Человек]:** Выберите земельную площадь, тогда выбирают две цивилизации, занимающие ту область. Удалите до 2 дисков, там принадлежащих одной из тех цивилизаций, и замените их равным количеством дисков, принадлежащих другому.
18. **Золотой Век:** Получите 1 талант. Тогда поместите 2 диска в область, смежную с любой областью, которую Вы занимаете.
19. **Дурные предзнаменования:** Игра в ответ на противостоящую цивилизацию, активирующую t, он извлекает выгоду Чуда. Отрицайте выгоду (удаленные диски все еще потрачены).
20. **Удар суеверия:** Удалите 1 диск из земельной площади, тогда помещают цилиндр туда. Пока цилиндр остается, никакие диски цивилизации не могут быть помещены туда. Удалите цилиндр в конце следующей Фазы Конкуренции.
21. **Крупное Землетрясение:** Выберите 2 прилегающих территории. Удалите до 2 дисков из каждой из тех областей. Перетасуйте назад в груды тяги.
22. **Крупные Вулканы:** Выберите область кроме домашней области активной цивилизации. Удалите все диски из той области. Тогда удалите 1 диск из каждой прилегающей территории (это может включать домашнюю область). Отложенный, когда играет. Перетасуйте назад в тягу (22) груды в конце Эпохи.
23. **Неурожай:** Удалите 1 диск из каждой 3 смежной земельной площади.
24. **Распространение Чумы:** Удалите 1 диск из каждой до 4 смежной земельной площади.
25. **Героическая Сага:** Положите эту карту навзничь на стол с 4 дисками от поставки на нем. В конце Вашей Фазы Роста Вы можете удалить 2 диска. Если Вы делаете, выбираете тот: - размещают их в область. - Возвращают их, чтобы поставлять и получить 1 талант и 1 VP. Сброс, когда никакие диски не остаются.
26. **Кузница металла:** Броня: Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Добавьте 1 белый диск там и 1 белый диск в каждую до 4 другой Оспариваемой земельной площади, которую Вы занимаете.
27. **Улучшенный Плуг:** Получите 1 талант. Тогда поместите 1 диск в каждую до 3 различной земельной площади, которую Вы занимаете.
28. **Пески Времени:** Удалите все диски из Чуда, тогда щелкают и его картой и его связанным блоком лицом вниз. То Чудо больше не активно и теперь считается «похороненным»: Его владелец рассматривает его, как будто это не существовало (если позже раскопанный событием Эпохи Улыбки Богов).
29. **Торговец [Великий Человек]:** Возьмите 2 карты наугад от противостоящей цивилизации, у которой есть по крайней мере две карты в руке. Оставьте одну из тех карт и возвратите другой. Тогда Вы и что противостоящая цивилизация каждое увеличение 1 талант.
30. **Коррупция:** Удалите 2 диска из каждого максимум из 2 Городов, принадлежащих той же самой цивилизации.
31. **Пиратский Приют:** Поместите 2 Варварских диска в островную земельную площадь (кроме Миноса, если минойская цивилизация активна). Тогда поместите еще 2 в смежную неглубокую морскую область.
32. **Пленная Королева [Великий Человек]:** Поместите 2 диска в неглубокую морскую область, занятую противостоящим диском.
33. **Ересь:** Выберите земельную площадь. Замените все диски там равным количеством Варварских дисков. Пройгнорируйте лимиты укладки в § выбранная область до начала Фазы подсчета.
34. **Крестовый поход:** Выберите земельную площадь, смежную с любой областью, которую Вы занимаете. Замените до 2 противостоящих дисков в выбранной области с Вашими дисками.



35. **Торговый Флот:** Поместите 1 диск в каждую максимум из 3 смежных морских областей.
36. **Законодатель [Великий Человек]:** Поместите 1 диск в каждую до 3 различной земельной площади, которую Вы занимаете. Тогда потяните 2 карты, оставьте один и откажитесь от другого.
37. **Поэт [Великий Человек]:** Культурное влияние распространяется посредством работ эпического поэта. Замените диск в каждой 3 различной земельной площади с одним из Ваших дисков.
38. **Дельфийский оракул:** Игра в начале Шага Энея. Выберите тот: - положения Приказа Тура выключателя с противостоящей цивилизацией. - Добавляют 1 диск к активному Чуду.
39. **Гражданские беспорядки:** Выберите 4 земельной площади, каждая из которой должна быть занята по крайней мере 2 дисками, принадлежащими отдельной цивилизации. В каждой из тех областей замените 1 из этого диски цивилизаций с Варварским диском.
40. **Тысячелетние Землетрясение:** Выберите область. Удалите 1 диск из каждого Города в и каждого Города в 2 областях, выбранной области. Отложенный, когда играется. Перетасуйте назад в тягу w) груды в конце Эпохи.
41. **Тысячелетний Вулкан:** Удалите в общей сложности 4 диска по крайней мере из 3 смежных областей. Отложенный, когда играется. Перетасуйте назад в тягу (41) груды в конце Эпохи.
42. **Библейское Наводнение:** Удалите в общей сложности 4 диска по крайней мере из 3 смежной земельной площади. Отложенный, когда играется. Перетасуйте назад в тягу 4-2), колода в конце Эпохи.
43. **Черная смерть:** Удалите в общей сложности 5 дисков по крайней мере из 3 смежной земельной площади. Вы не можете удалить последний диск из области.
44. **Эолийские Ветры:** Удалите 1 диск из каждой из 4 различных морских областей.
45. **Предатель [Великий Человек]:** Играйте только в начале Фазы Конкуренции. Выберите Оспариваемую земельную площадь, которую Вы занимаете. Удалите все диски, там принадлежащие отдельной противостоящей цивилизации. Исключение: Вы не можете удалить диски цивилизаций из его домашней области, если та домашняя область не Трой.
46. **Чеканка:** Поместите в общей сложности 4 диска по крайней мере в 3 различных области.
47. **Демагог [Великий Человек]:** Выберите цивилизацию. Та цивилизация должна выбрать 4 из своих дисков на карте и возратить их к ее поставке.
48. **Богохульство:** Удалите 2 диска из земельной площади.
49. **Морские Народы:** Поместите 3 Варварских диска в земельную площадь, которая смежна с морской областью. Перетасуйте назад в груды тяги.
50. **Высшая Жрица [Великий Человек]:** Игра в ответ на любую карту кроме Карты событий. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее. Тогда получите 1 талант.
51. **Жертвенный Алтарь:** Удалите 3 из своих дисков из карты. Получите 1 талант к каждому удаленному диску.
52. **Король философов [Великий Человек]:** Поместите

1 диск в каждую из 4 различных областей. Тогда получите 1 талант.

53. **Золотое руно:** *Недобросовестный авантюрист продает легковверному принцу искусственный святой пережиток.* Выберите противостоящую цивилизацию, чтобы потерять 1 талант и 2 VP's. Если неспособный, чтобы оплатить талант, третий VP потерял вместо этого.

54. **Понтифик [Великий Человек]:** Игра в ответ на любую карту кроме Инвестиционной карты. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее.

55. **Гражданская война:** Выберите противостоящую цивилизацию. Замените 5 из их дисков, занимающих любое число смежных областей с Варварскими дисками.

56. **Повелитель Шпионов [Великий Человек]:** Посмотрите на все карты в руке, принадлежащей противостоящей цивилизации. Возьмите 1 из тех карт и поместите ее в руку.

57. **Пиратские Набеги:** Замените диск в каждой из 3 различных морских областей с Варварским диском.

58. **Радикальные Идеологии:** Все цивилизации отказываются от рук. Перетасуйте груды сброса в груды тяги. Каждая цивилизация тянет 2 карты. Удалите из игры.

59. **Король торговцев [Великий Человек]:** Выберите противостоящую цивилизацию. Замените 1 из их дисков в каждой максимум из 3 различных морских областей с Вашими дисками.

60. **Облако вулканического пепла:** Каждая противостоящая цивилизация должна отказаться от карты наугад. Цивилизация без карт в руке вместо этого или должна удалить один из ее дисков из карты или теряет 1 талант. Отложенный, когда играется. Перетасуйте назад в груды тяги в конце Эпохи.

61. **Капитан [Великий Человек]:** *Талантливый чиновник дал взаймы, чтобы соединиться.* Игра после карт Конкуренции раскрыта для конкуренции, в которую Вы не вовлечены. Получите 1 талант. Тогда выберите цивилизацию, которая участвует в той конкуренции. Та цивилизация может добавить 1 белый диск к и удалить 1 цветной диск из, область конкуренции.

63. **Торговый дом:** Выберите тот: - помещают 2 диска на карту. - Удаляют 2 из Ваших дисков из карты и получают 2 таланта.

64. **Небывалый урожай:** Получите 1 талант. Тогда поместите 1 диск в каждую до 3 земельной площади, которую Вы занимаете.

65. **Пророк [Великий Человек]:** Игра в ответ на карту, которая помещает или удаляет один или несколько дисков. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее. Тогда поместите 1 диск в область, которую Вы занимаете.

66. **Лжепророк [Великий Человек]:** Игра в ответ на любую карту, которая дала бы цивилизации 2 или больше таланта или позволила бы ей помещать 2 или больше диска. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее.

67. **Боги требуют жертв:** Выберите цивилизацию. Тот £ цивилизации должен выбрать и отказаться от карты от своей руки.

68. **Знак сверху:** Игра в ответ на любую карту. Отрицайте ту карту и откажитесь от нее. Перетасуйте эту карту и груды сброса назад в груды тяги.



**69. Колесницы:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Поместите диск в область конкуренции тогда удаляют диск, принадлежащий каждой противостоящей фракции туда.

**70. Композитный лук:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Удалите из области конкуренции 2 диска, принадлежащие каждой противостоящей фракции.

**71. Бронированная Пехота:** Во время первых 2 раундов конкуренции в этой области Ваша цивилизация не удаляет дисков.

**72. Ненадежные Наемники:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Замените противостоящий диск там одним из Ваших дисков.

**73. Военные Машины:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Удалите до 2 Варварских дисков туда, затем удалите до 2 дисков, там принадлежащих отдельной цивилизации.

**74. Скоростной таран:** Игра, если конкуренция находится в морской области. Поместите 1 черный диск и 1 белый диск в непрозрачный контейнер. В начале каждого раунда конкуренции этот тур в каждой морской области, которую Вы занимаете, потяните диск наугад (тогда откладывает его). Если белый, Вы не теряете диск тот раунд; если черный, назначьте потери в качестве нормальных.

**75. Триремы:** Игра, если конкуренция находится в морской области. Поместите 1 диск туда и 1 диск в каждую максимум из 2 других Оспариваемых морских областей. Во время первого раунда конкуренции в каждой из тех областей этот тур Вы не теряете диск.

**76. Навигатор [Великий Человек]:** Поместите 1 диск в каждую глубокую морскую область (независимо от Эпохи). Тогда поместите в общей сложности 2 диска в один или несколько неглубокие морские области, смежные с тем глубоким морем.

**77. Ипподром:** Каждая цивилизация тянет карту и раскрывает его. После решения и замены любых раскрытых Событий, раскрытая карта с самым высоким идентификационным номером добавлена к руке той цивилизации; от остальных отказываются. Тогда поместите 2 диска в земельную площадь. Перетасуйте назад в груды тяги.

**78. Аппиева дорога:** Поместите 1 диск в каждую до 3 смежной земельной площади, которую Вы занимаете. Перетасуйте назад в колоду, когда играется.

**79. Карьер обсидиана:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Удалите 1 диск, принадлежащий каждой противостоящей фракции туда.

**80. Железный рудник:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Поместите до 2 дисков туда. Удалите 1 диск, там принадлежащий каждой противостоящей фракции.

**81. Золотой рудник:** Выберите тот: - помещают до 4 дисков в одну или более областей. - Получают 2 таланта.

**82. Открытие Великого шелкового пути:** Получите 2 таланта. Тогда каждая цивилизация, которая занимает наименьшее количество одной области, ограничивающей восточное преимущество карты, получает 1 талант.

**83. Морской Маршрут в Британию:** Получите 2 таланта. Тогда каждая цивилизация, которая занимает по

крайней мере одну область, ограничивающую Атлантику или ограничивающую западное преимущество карты, получает 1 талант.

**84. Расположенный к югу от Сахары Путь соли:** Получите 2 таланта. Тогда каждая цивилизация, которая занимает наименьшее количество одной области, ограничивающей южное преимущество карты, получает 1 талант.

**85. Блокада:** Выберите противостоящую цивилизацию. Во время этой конкуренции та цивилизация не может отказаться от карт или оплатить таланты вместо проигрывающих дисков.

**86. Осада:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Выберите противостоящую цивилизацию. Во время этой конкуренции та цивилизация не может отказаться от карт или оплатить таланты вместо проигрывающих дисков.

**87. Команда Морей:** Игра, если конкуренция находится в морской области. Выберите цивилизацию. Поместите цилиндр на дисках той цивилизации в этой области и максимум в 2 других Оспариваемых неглубоких морских областях. Во время конкуренции в этих областях этот тур та цивилизация не может отказаться от карт или оплатить таланты вместо проигрывающих дисков.

**88. Варварская Торговля:** Получите 2 таланта. Тогда каждая цивилизация, которая занимает область, ограничивающую северное преимущество карты, получает 1 талант.

**89. Осадные сооружения:** Игра, если конкуренция находится в земельной площади. Удалите 2 диска, принадлежащие каждой противостоящей фракции туда.

**90. Большая гостиница:** Положите эту карту навзничь на стол с 3 дисками от поставки на нем. В начале Вашего Шага Тяги Вы можете возратить диск, чтобы поставлять. Если Вы делаете, тянете 2 карты, тогда отказываются от карты. Сброс, когда никакие диски не остаются.

**91. Академия Науки:** Положите эту карту навзничь на стол с 3 дисками от поставки на нем. В начале Вашего Шага Тяги Вы можете возратить диск, чтобы поставлять. Если Вы, потяните 3 карты, действительно оставьте один и откажитесь от других двух. Сброс, когда никакие диски не остаются.

**92. Хлеба и Зрелищ:** Успокойте и отвлеките неудовлетворенные городские толпы. Выберите цивилизацию. Для каждого из ее Городов та цивилизация должна выбрать тот: - отказываются от карты от ее руки. - Теряют 1 талант. - Теряют 1 VP.

**93. Затонувший Город:** Мореплаватели обнаруживают затонувший город. Получите 1 VP и 1 талант. Тогда выберите тот: - помещают 1 диск в глубокую морскую область (если способный). - Помещают 2 диска в неглубокую морскую область.

**94. Королева воинов [Великий Человек]:** Добавьте 1 из своих дисков и 1 белого диска к этой конкуренции.

**95. Архитектор [Великий Человек]:** Выберите тот: - игра, строя Чудо, чтобы уменьшить его стоимость с 5 до 3. Только один из этих трех должен быть диском, удаленным из карты. - Добавляют 1 диск к активному Чуду.



**96. Целитель [Великий Человек]:** Игра в ответ на карту, которая удалила бы 2 или больше диска из карты. Та карта удаляет 2 меньше дисков.

**97. Сокровищница:** *Бойскауты обнаруживают Медиану могильных холмов с сокровищем.* Поместите 2 диска в земельную площадь. Тогда получите 1 VP и 1 талант.

#### СОБЫТИЯ

**62. Время идет:** Должен немедленно играть! Если играется в течение Эпохи I, или во время тура 4 из любой Эпохи: Никакой эффект. Иначе: Удалите эту карту из игры. Эпоха заканчивается в конце этого тура.

**98. Вторжение Морских Народов!:** Должен немедленно играть! Игрок с наименьшим количеством VPs\* выбирает неглубокую морскую область. Поместите 4 Варварских диска туда и 4 в каждую смежную земельную площадь. *\*наименьшее количество Городов, если связано; если все еще связано, определите беспорядочно среди наименьшего количества Городов.*

**99. Месопотамская Империя:** Должен немедленно играть! Игрок с наименьшим количеством VPs\* выбирает земельную площадь на восточном преимуществе карты. Поместите 4 Варварских диска туда и 4 в каждую смежную земельную площадь. *\*наименьшее количество Городов, если связано; если все еще связано, определите беспорядочно среди наименьшего количества Городов.*

**100. Северные Орды:** Должен немедленно играть!

Игрок с наименьшим количеством VPs\* выбирает земельную площадь на северном преимуществе карты. Поместите 4 Варварских диска туда и 4 в каждую смежную земельную площадь. *\*наименьшее количество Городов, если связано; если все еще связано, определите беспорядочно среди наименьшего количества Городов.*

**101. Южные Налетчики:** Должен немедленно играть!

Игрок с наименьшим количеством VPs\* выбирает земельную площадь на южном преимуществе карты. Поместите 4 Варварских диска туда и 4 в каждую смежную земельную площадь. *\*наименьшее количество Городов, если связано; если все еще связано, определите беспорядочно среди наименьшего количества Городов.*

**102. Возвышение Атлантиды:** Должен немедленно играть! Поместите 1 Варварский диск в каждую глубокую морскую область. Тогда каждая цивилизация, у которой есть диск в или смежный с глубокой морской областью, получает 2 таланта.

**103. Дыхание Бога:** Должен немедленно играть! Эта карта не может быть инвертирована. (Бог не может быть отвергнут.). Все цивилизации отказываются от рук. Откажитесь от любых других надвигающихся Событий. Переставьте груды сброса в новую груды тяги, тогда каждая цивилизация тянет 4 карты (не тяните замену для этой карты). Если играется во время Шага Тяги, закончите Фазу подсчета. Отложенный, когда играется. Перетасуйте назад в груды тяги в конце Эпохи.



## Резюме специальных свойств цивилизаций

### **КАРФАГЕН** - Семья Барса (Ганнибал, Hamilcar и т.д.):

Однажды За Тур, в начале Конкуренции: Вы можете поместить 1 белый диск в Карфаген. Вы можете поместить 1 белый диск в Оспариваемую земельную площадь, занятую карфагенским диском. Вы можете поместить 1 белый диск в Оспариваемую морскую область, занятую карфагенским диском.

**ГАЛЛИЯ** - Богатая Культура Воина: В начале Фазы Конкуренции: Получите 1 талант. Вы можете поместить 1 галльский диск от поставки в Оспариваемую земельную площадь, занятую 2 или больше галльскими дисками. Вы можете поместить 1 белый диск в различную Оспариваемую земельную площадь, занятую 2 или больше галльскими дисками.

**КЕЛЬТСКАЯ ИБЕРИЯ** - Обработка металлов: Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста: Передайте 1 диск от поставки до Готового Бокса. Если есть кельтский диск в или смежен с Кельтской Иберией, получите 1 талант. Если есть кельтский Город в или смежен с Кельтской Иберией, получите 1 дополнительный талант.

**МАВРИТАНИЯ** - расположенные к югу от Сахары Автоприцепы: Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста: Передайте 1 диск от поставки до Готового Бокса. Если есть Моретэниэн-Сити в или смежен с Мавританией, получите 1 талант. Легкая Лошадь: Однажды за Тур, в начале Конкуренции: Поместите 1 белый диск в Оспариваемую земельную площадь, занятую диском Mauretania.

**РИМ - SPQR и итальянские Союзники**: В начале Вашего Шага Развертывания: Если есть римский Город в или смежен с Римом, выберите тот: потяните 1 карту; или передайте 2 диска от поставки до Готового Бокса. Если никакой существующий Город, Вы можете поместить 1 диск от поставки в Рим или в какую-либо земельную площадь, смежную с Римом. Однажды за Тур, в начале Конкуренции - Эпохи I-III: Вы можете поместить белый диск в Рим и другой белый диск в каждую до 2 Оспариваемой земельной площади, смежной с Римом.

**ИМПЕРСКИЙ РИМ**: В начале Первой Конкуренции Каждый Тур - Эпоха IV: Вы можете поместить белый диск в Рим или в любую земельную площадь, смежную с Римом. Вы можете тогда поместить белый диск в каждую до 2 другой земельной площади, занятой римским диском. Эти диски могут быть помещены в неоспоримые области (который мог стать Оспариваемым).

**МИКЕНЫ** - Hoplites: Однажды за Тур, в начале Конкуренции: Поместите белый диск в каждую до 2 Оспариваемой земельной площади, занятой диском Мусенаеп. Герои Гомера: Во время Фазы Конкуренции: В первый раз Микены зарабатывают для ограбления этот тур, получите 2 таланта вместо 1.

**MINOS** - Seapower: минойские диски могут занять глубокие морские области в течение любой Эпохи. В начале Первой Конкуренции каждый Тур: Поместите белый диск в каждую морскую область, смежную с Миномом, который занят минойским диском, тогда Вы можете поместить белый диск максимум в 2 дополнительных морских области, занятые минойским диском. Эти диски могут быть помещены в неоспоримые области (который мог стать оспариваемым).

**NPС**: Если Минос будет NPС, то он расположит по приоритетам размещение 2 дополнительных дисков в Оспариваемые морские области, занятые вражеской

цивилизацией сначала, вторые Варвары. Если будет два или больше, чтобы выбрать из, то Минос одобрит те области, самые близкие к его домашней области. В конце каждого Шага Счета Победы: Получите 1 VP для каждых 3 неглубоких морских областей, Контролируемых Миномом.

**ТРОЙ** - Городские стены: целых по крайней мере 2 троянских диска занимают Троя, карты не могут вызвать принудительное удаление троянских дисков от Троя (исключение: карта № 45 - Предатель, ИНАЧЕ 'троянский конь'). Amazon Allies: Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста: Если есть троянский Город в или смежен с Троем, получите 1 талант. Однажды за Тур, в начале Конкуренции: Поместите 1 белый диск в Троя и другой белый диск в Оспариваемую земельную площадь, занятую троянским диском.

**ФИНИКИЯ** - Мореходный: финикийские диски могут занять глубокие морские области в течение любой Эпохи. В начале Вашего Шага Развертывания: Поместите 1 диск от поставки в или смежный с морской областью, занятой финикийским диском. Алфавит: В конце Каждого Тянут Шаг: Многопользовательский: Вы можете отказаться от карты. Если Вы, потяните 2 карты, действительно оставьте один и откажитесь от другого. Соло: Получите 2 таланта. Торговля: В конце Каждого Шага Счета Победы: Получите 1 VP для каждых 4 неглубоких морских областей, занятых финикийским диском.

**ЕГИПЕТ** - Подарок Нила: Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста: Если египетский диск занимает область, содержащую описание реки Нил (Египет, Нильская Дельта или Kush), передайте 1 диск от поставки до Готового Бокса. Если египетский Город занимает область реки Нил, передайте дополнительный диск и получите 1 талант.

*Примечание: Свяжите фразу, «занятую (имя цивилизации), диск» означает, что область могла быть занята один или больше дисков той цивилизации.*

**Резюме Свойств Чудес, когда проигрываемый Диск Большой Маяк (Рост)**: Когда построено, место 5 дисков от поставки на этой карте. Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста Вы можете удалить диск из этой карты. Если Вы делаете, помещаете его наряду с одним дополнительным диском от поставки в область, смежную с областью, Вы занимаете во время Шага Развертывания. Тогда получите 1 талант.

**Великие Сады (Рост)**: Когда построено, место 5 дисков от поставки на этой карте. Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста Вы можете удалить диск из этой карты. Если Вы, во время Шага Развертывания, действительно помещаете его наряду с одним дополнительным диском от поставки в область или области, Вы занимаете.

**Лестница Богу (Рост)**: Когда построено, место 5 дисков от поставки на этой карте. Во время Шага Приобретения Вашей Фазы Роста Вы можете удалить диск из этой карты. Если Вы, во время Шага Развертывания, действительно помещаете его в область, Вы занимаете; тогда получите 1 талант.

**Большая Библиотека (Карта Тянут)**: Когда построено, место 5 дисков от поставки на этой карте. В начале Вашего Шага Тяги Вы можете удалить диск из этой карты. Если Вы, потяните 3 карты, действительно поместите один в Вашу руку и откажитесь от других двух.

**Мавзолей (Карта Тянут)**: Когда построено, место 5 дисков от поставки на этой карте. В начале Вашего Шага Тяги Вы можете удалить диск из этой карты. Если Вы, перетасуйте



грудю сброса лицом вниз, действительно потяните до 3 карт из этой груды наугад, поместите один в Вашу руку и откажитесь от остальных (после того, как перетасовка и превращение сброса сложат навзничь снова).

**Великий Храм (Конкуренция):** Когда построено, место 5 дисков от поставки + 5 белых дисков на этой карте.

Однажды за тур, в начале Конкуренции, включающей по крайней мере 1 из Ваших дисков, Вы можете удалить 1 белый диск и 1 из Ваших дисков от этой карты. Если Вы делаете, размещаете их в область Конкуренции, тогда удаляют 1 противостоящий диск из той области.

**Большая Пирамида (Регулируют Приказ Тура):** Когда построено, место 5 дисков от поставки на этой карте. В начале Шага Энея Вы можете вернуть диск из этой карты, чтобы поставлять. Если Вы делаете, получаете 1 талант. Вы тогда можете обменять положения Приказа Тура с противостоящей цивилизацией.

#### Кодексы цвета фона карты судьбы

(Примечание: у иллюстраций Карты Судьбы есть цветовые коды, чтобы указать на тип и основной эффект):

**Лаванда:** великий человек

**Синий:** Специальное мероприятие (например, Bad Omens, Bread & Circuses, Золотая Обчищенный, и т.д.)

**Желтый:** карта конкуренции

**Оранжевый:** инвестиции, сокровище и торговые карты

**Зеленый:** Карты, которые добавляют диски

**Ржавчина:** Карты, которые удаляют диски (например, различные и различные бедствия)

**Черный:** Карты, которые добавляют черные диски в игру

#### ФАЗА РОСТА

В свою очередь Приказ, каждая цивилизация выполняет все четыре шага, прежде чем следующий делает.

##### 1. Пенсионный Шаг (страница 16)

Вы можете переместить любое число негородских дисков из карты назад в поставку.

##### 2. Шаг приобретения (страница 16)

Двиньтесь от поставки до Готового бокса: *поселения*

- 1 диск для каждого Вашего заселения *земель*.

- 1 диск для каждых 2 неглубокие моря Вы занимаете.

- 1 диск для каждой противостоящей цивилизации Вы смежны с.

- Диски от специальных свойств.

- Минимальное приобретение - 3 диска.

##### 3. Шаг переселения (страница 17)

От до каждого из Ваших городов, Вы можете переместить 1 диск от карты до Готового бокса.

##### 4. Шаг развертывания (страница 17)

Разверните диски (по одному) от Готового бокса до карты, в:

- области Вы контролируете или занимаете *оспариваемую*

- области, смежные с одной, Вы контролируете.

- области, смежные с одной, которую Вы занимаете, если у Вас есть столько же дисков в области сколько самая многочисленная противостоящая фракция.

- Если у Вас есть нулевые диски на карте: Ваша домашняя область и области, смежные с ним.

**Укладка лимита** является 4 дисками в земельной площади; 2 диска в неглубоких морских областях; 1 диск в глубоких морских областях (если способный).

#### ФАЗА КАРТЫ (страница 18)

В повторяющемся Приказе Тура каждая цивилизация выполняет один из:

- Постройте Чудо (максимум однажды за тур и за земельную

площадь; затраты 5 в дисках, талантах или картах 2 дисковых минимума; место в земельной площади, которой контролируют)

- Разыграйте карту (кроме карты Конкуренции или Отрицания - последние всегда играют не в порядке).

- Проход. Как только Вы прошли, Ваша фаза Карты закончена.

#### ФАЗА КОНКУРЕНЦИИ (страница 20)

Решите все оспариваемые области в приказе с северо-востока на юго-запад карты.

1. Каждая цивилизация в области, в свою очередь закажите, может играть карты Конкуренции лицом вниз и/или объявить, что это будет использовать специальные свойства.

2. Раскройте все карты Конкуренции.

3. В свою очередь приказ, решение неотрицало карты Конкуренции и специальные свойства. Укладка лимита является 1 диском в глубоких морских областях (если способный).

4. Одновременно удалите 1 диск, принадлежащий каждой фракции точно с 1 диском, существующим в оспариваемой области, затем с 2 дисками, и т.д. Цикл назад к 1 как требуется. Остановитесь, когда область больше не будет оспариваться.

5. Лут: Если цивилизация теперь контролирует земельной площадью, и по крайней мере одна противостоящая цивилизация потеряла город, это зарабатывает 1 VP и 1 талант в его боксе Лута.

Союзнические белые диски цивилизации должны быть удалены сначала. Каждое дисковое удаление может быть инвертировано, тратя 1 талант или карту вместо этого. Как только фаза полна, каждая цивилизация перемещает свои таланты бокса Лута в ее Казначейство.

#### ФАЗА ПОДСЧЕТА

Примените лимит укладки 3 дисков в земельной площади, 2 дисков в неглубоких морских областях и 1 диска в глубоких морских областях.

##### 1. Морской шаг доминирования (страница 22)

Если цивилизация занимает морскую область и контролирует каждой смежной земельной площадью, удалите все противостоящие диски из той морской области.

##### 2. Шаг счета победы (страница 22)

Каждая цивилизация зарабатывает 1 VP за город и 1 VP за непогребенное Чудо, которым это владеет и занимает.

##### 3. Шаг сброса приказа тура (страница 22)

В сокращении числа городов. Если связано, ниже VP выбирает, иначе случайный.

##### 4. Эней Степ (страница 22)

Однажды за игру, каждая цивилизация, которая не имеет никаких дисков на карте или является по крайней мере 5 VPs позади всех других, может призвать правление Энеев - кроме в течение прошлой Эпохи.

##### 5. Шаг внезапной смерти (страница 23)

В тяге '2' в конце тура 2 или тяге '2' или '3' в конце тура 3 конца эпоха. Поверните 4 конца Эпоха.

##### 6. Потяните Шаг (страница 23)

Только если Эпоха не закончилась. Каждая цивилизация, в свою очередь закажите, тянет ее судьбу карт, заменяет любые события, и затем решает их. Партия состоит из:

- 3 карты; плюс

- 1 карта за 4 города на карте; плюс

- 1 карта за талант потрачена.

*лимиты дисков (белые диски в лимит не входят). Фаза роста: 4 у. на земле, 2 у. в неглуб. море, 1 у. в глубоком (начиная с IV эпохи).*

*Непереведенно: заселение земель, 1 у. в неглуб. море, 1 у. в глубоком (начиная с IV эпохи). Фаза карты: 3 карты; плюс 1 карта за 4 города на карте; плюс 1 карта за талант потрачен.*