



Эпидемия. (событие) Каждый игрок с уровнем урбанизации, превышающим его уровень иммунитета, заражается и теряет половину городов (без возникновения Хаоса) и половину старейшин, округленных в его пользу. Уровень иммунитета увеличивается на один.



Зоонозное заболевание. (событие) Каждый игрок с уровнем плотности населения (Footprint), превышающим его уровень иммунитета, заражается и теряет половину городов (без возникновения Хаоса) и половину старейшин, округленных в его пользу. Уровень иммунитета увеличивается на один.



Катастрофа. (событие) уничтожает все города в шестиугольнике и убивает всех мигрантов в этом шестиугольнике. Все потери проходят без Хаоса.



Похолодание. (событие) Активный игрок убирает жетон Моря, переворачивает его на сторону Льда и помещает на пустое белое кольцо в шестиугольнике. Он разрушает город в этом шестиугольнике.



Потепление. (событие) Активный игрок убирает жетон Лед, переворачивает его на сторону Моря и кладет на пустое синее кольцо в шестиугольнике. Он разрушает город в этом шестиугольнике.



Обезлесение (событие) Активный игрок убирает жетон Леса, переворачивает его на сторону Пустыни и кладет на пустое оранжевое кольцо в шестиугольнике. Он разрушает город в этом шестиугольнике.



Облесение (событие) Активный игрок убирает жетон Пустыни, переворачивает его на сторону Леса и помещает на пустое зеленое кольцо в шестиугольнике. Он разрушает город в этом шестиугольнике.



Загрязнение. (событие) Каждый игрок с уровнем урбанизации, превышающим его уровень энергии, переносит Хаос, плюс возвращает 1 старейшину в зону Свободной воли (Free Will) или уничтожает 1 город.



Голод. (событие) Каждый игрок с уровнем урбанизации, превышающим его уровень плотности населения (Footprint), теряет половину городов (без возникновения Хаоса) и половину старейшин, округленных в его пользу.



Кризис. (событие) Если маркер «Философия» смещен влево, кризис является экономическим кризисом. Если маркер смещен вправо, то кризис - это геноцид. Если маркер находится посередине или смещен вверх, кризис - это гражданская война.



Экономический кризис. (кризисное событие) Каждый игрок у которого количество диссидентов плюс уровень мистицизма больше, чем уровень урбанизации, переносят 2 Хаоса.



Геноцид. (кризисное событие) Каждый игрок у которого количество диссидентов больше, чем уровень мистицизма, сбрасывает карточку Устоев (выбрав любую, если их несколько), уничтожив диссидентов на ней (если таковые имеются).

За каждого уничтоженного диссидента верните в зону Свободная Воля одного из старейшин или посланника, или разрушите один город (вместо разрушенного города выставляется беженец – мигрант размещается в одном из мест расселения шестиугольника, где был город). Если вы не можете сделать это, уничтожьте одного мигранта на карте.



Гражданская война. (кризисное событие) Если количество диссидентов больше или равно уровню разнообразия, игроки получают 2 хаоса.



Левый диктатор. (событие) Пропустите аукцион. Карту получает игрок с наибольшим количеством диссидентов. В случае ничьи, начните с претендента и двигайтесь по часовой стрелке, чтобы увидеть, кто заберет карту.



Правый диктатор. (событие) Пропустите аукцион. Карту получает игрок с наивысшим уровнем мистицизма. В случае ничьи, начните с претендента и двигайтесь по часовой стрелке, чтобы увидеть, кто заберет карту.



Специализация (действие знания) Переместите пешки из вашей зоны Свободной воли на Рынок идей в качестве старейшины. Количество пешек, которое можно переместить равно вашему уровню информации.



Изобретение. (знание или действие старейшины) Возьмите карту идеи с одним или несколькими вашими старшими и либо сбросьте ее, либо добавьте на свой планшет следующим образом:

1. Верните старейшин на планшет мозга в зону Свободной воли;
2. Эврика (мгновенная награда);
3. Копируем Эврику (награда всем соперникам, чьи старейшины присутствовали на карте идеи);
4. Изобретение (если ваше развитие соответствует требованиям карты идеи, добавьте карту идеи с рынка на ваш планшет в колонку Правящего класса);
5. Устаревшие идеи (если у вас слишком много идей, откажитесь от одной из них и сбросьте ее в колоду знаний. При наличии на ней посланцев верните их в зону Свободной воли их владельцев);
6. Если ваше развитие не соответствует требованиям карты идеи сбросьте ее в колоду знаний.



Переместите одну пешку, как указано на табло мозга.



Библиотека. (знание или действие старейшин) Верните старейшин с рынка идей в зону Свободной воли. Количество

старейшин должно быть равно уровню информации. Уровень информации увеличивается на один.



Выборы. (действие знания) Если у вас хотя бы один старейшина, верните всех старейшин (и посланцев, если они есть) с рынка идей в зону Свободной воли:

1. Измените правящий класс на выбранный;
2. Уничтожьте всех диссидентов. За каждого уничтоженного диссидента верните в зону Свободная Воля одного из старейшин или посланника, или разрушите один город (вместо разрушенного города выставляется беженец – мигрант размещается в одном из мест расселения шестиугольника, где был город). Если вы не можете сделать это, уничтожьте одного мигранта на карте;
3. Переместите подходящие карты идей в новый правящий класс. Не соответствующие новому правящему классу карты идеи сбросьте в колоду знаний;
4. Продолжайте свои действия с новым правящим классом;
5. Выборы можно проводить только один раз за ход.



Эзогамия. (действие старейшин) Возьмите пешку из вашей зоны Свободной воли и поместите ее в качестве посланца на карту идеи в планшете любого оппонента. На одну карту идеи вы можете разместить, только одного посланника.



Расизм (действия старейшин). Верните посланника с вашей карты идеи в зону Свободной воли их владельца.



Холодная война. (действие старейшин) Верните одного старейшину или посланца сопернику, который имеет уровень металлургии меньше чем вы. Соперник переносит Хаос.



Ремесло. (действие старейшин) Возьмите одну пешку из зоны Свободной воли и поместите ее на любую карту на рынке идей.



Конституция. (действие старейшин) Поверните одну карту устоев и переместите его из текущего правящего класса в самый низ другого класса (диссиденты удаляются с нее без последствий). Это не меняет правящий класс, потому что это не революция.



Наука. (действие старейшин) Вы можете выполнить поиск в колоде знаний и выбрать одну карту идей с красной ориентацией. Ваше развитие должно соответствовать требованиям карты идеи. Добавьте ее на ваш планшет в колонку Правящего класса, как самую нижнюю идею.



Лженаука. (действие старейшин) Вы можете выполнить поиск в колоде знаний и выбрать одну карту идей с белой ориентацией. Ваше развитие должно соответствовать требованиям карты идеи. Добавьте ее на ваш планшет в колонку Правящего класса, как самую нижнюю идею.



Демагогия (действие старейшин). Переместите маркер философии на одно деление в любом направлении.



Чистка. (эврика) Выберите правящий класс для диктатора и выбросьте все другие карточки Устоев, уничтожив диссидентов на них (если таковые имеются).



Распространение. (действие). Переместите существующего мигранта или добавьте нового мигранта к существующему и переместите нового мигранта. В обоих случаях вы можете переместить мигранта на расстояние (количество мест расселения) равное или меньше вашего уровня энергии.

Блицкриг: вы не можете перемещаться или распространяться от недавно созданного мигранта или города, если у вас нет:

(war animal), (oil), (uranium)



Одомашнивание. (действие урбанизации) Замените мигранта, который находится рядом с коричневым значком ресурса, фишкой города внутри шестиугольника.



Культивирование. (действие урбанизации). Замените мигранта, который находится рядом с белым значком ресурса, фишкой города внутри шестиугольника.



Добыча ископаемых (действие урбанизации). Замените мигранта, который находится рядом с черным значком, фишкой города внутри шестиугольника. Вы должны соответствовать минимальным технологическим требованиям, указанным на значке ресурса.



Торговля. (воздействие на соперника). Распространите мигранта на жетон другого игрока, верните этого мигранта, и оба игрока получают возможность провести Переговоры.



Проповедь. (воздействие на соперника). Если у вас более высокий уровень мистицизма, распространите мигранта на фишку другого игрока и замените его фишку на свою. Верните фишку владельцу, не создавая для него Хаоса.

Город: должен быть рядом



Порабощение (воздействие на соперника) Если у вас более высокий уровень урбанизации, распространите его на фишку

другого игрока и замените его фишку на свою. Его фишка создает Хаос.

Город: должен быть рядом

Мигрант: погибший мигрант создает Хаос.



[Morality?]

Война. (воздействие на соперника). Распространите мигранта на фишку другого игрока, сравните свой уровень металлургии с его, если он выше, замените его фишку на свою, если он равен, то обе фишки гибнут. Все погибшие фишки создают Хаос.

Город: должен быть рядом, на треке металлургии должно быть превосходство по уровню.

Мигрант: погибший мигрант создает Хаос.



Хаос. (событие). Событие или последствие, которое удаляет мигранта с карты (или из запаса, если он не может быть удален с карты) и добавляет его в пустое поле «Диссидент» планшета Правящего класса.

Каждый разрушенный город или погибший мигрант* также вызывает Хаос, за исключением ситуаций, когда мигрант уничтожен как диссидент или в следствии стихийного бедствия (Деяния Богов), а именно:

- Событие;
- Проповедь.

Поместите мигранта на поле «Диссидент» в колонке своего правящего класса. Если для него нет места, не удаляйте Мигранта, и вместо этого вас затронет Хаотичная революция.

* Положите убитого мигранта на поле диссидента, дополнительного мигранта не убирайте

РЕВОЛЮЦИЯ:

Смена столбца правящего класса может произойти после аукциона или действия «Выборы» (мирная революция), или после Хаоса (хаотичная революция):

1. Уничтожьте всех диссидентов (верните их в свой запас). За каждого уничтоженного диссидента верните в зону Свободная Воля одного из старейшин или посланника, или разрушите один город (вместо разрушенного города выставляется беженец — мигрант размещается в одном из мест расселения шестиугольника, где был город). Если вы не можете сделать это, уничтожьте одного мигранта на карте;
2. Переворот (хаотичная революция). Новый Правящий класс определяется самой нижней (последней приобретенной) карточкой

Устоев, поверните ее на 180 градусов и переместите в соответствующий столбец правящего класса;

3. Переместите фишку короны в колонку нового правящего класса;
4. Все карты идей передаются новому правящему классу повернутыми на 180 градусов и в том же порядке, как они располагались в колонке старого правящего класса. От любых карт идей, которые не подходят новому правящему классу, следует отказаться и сбросить их в колоду знаний;
5. (Только хаотичная революция) Если революция произошла во время фазы действия, завершите эту фазу сразу же после этого действия (и его последствий).

ПЕРЕГОВОРЫ:

Переговоры возникают в результате действия «Торговля» или если игрок использует карту идеи с посланником на ней (владелец посланника получает односторонние переговоры). Выбери одну из нижеуказанных возможностей, и используйте ее сразу после действия, но до любых последствий данного действия:

1. Повысьте на один уровень технологию, на треке которой вы отстаете от другой стороны переговоров.
2. Переместите любую фигуру старейшины в зону Свободной воли, вы можете переместить старейшин из зоны Мистицизм в зону Свободной воли.
3. Удалите диссидента, не уничтожая его.

НАПОМИНАНИЕ О ПРАВИЛАХ:

1. Карточки Устоев, на которых находится диссидент, не засчитываются при расчете уровня разнообразия, и их действия неактивны (диссидент мешает действиям Устоев).
2. Вместо разрушенного города выставляется беженец — мигрант размещается в одном из мест расселения шестиугольника, где был город. (Разместите беженца до последствий Хаоса, если это возможно).
3. Старейшины в зоне мистицизма добавляются к вашей ставке аукциона при розыгрыше карт событий, отмеченными * (звездочками).
4. Места постоянного океана, постоянного льда и иные жетоны климата (море, лед, пустыня, лес) непригодны для жизни: вы не можете строить на них города и не можете перемещаться через линию, между двумя шестиугольниками непригодными для жизни, не имея технологий, которые позволят вам это делать.
5. X [TECH] - Продвинуться на одну позицию по выбранной технологии, не более чем “X”
6. CULL I/II - Отказаться от идеи указанной эпохи (или более ранней).