

— SECOND EDITION —

BIOS: ORIGINS

THE EVOLUTION OF CONSCIOUSNESS

A civilization game for 1 to 4 players
Incorporates Living Rules as of Dec, 2020.



ВВЕДЕНИЕ

Вы – один из четырёх видов хищных приматов, проходящих через четыре Эпохи синтактического развития языка. Поначалу вы будете издавать звуки просто в качестве сигналов (Эпоха I). Но затем ваши слова станут более значимыми и будут использоваться для описания наблюдений, решения проблем или хранения воспоминаний. Эпоха II отмечается внезапным возникновением творчества: музыки, наскальных рисунков, украшений и других поделок, а также погребальными ритуалами. В Эпохе III, когда возникают начала самосознания, вы будете способны восстанавливать мысленные образы, будучи участником действия: первые мечты, свобода воли и чувство времени. В Эпохе IV вы сможете устанавливать свои собственные цели для победы, которые могут относиться к религиозной, политической или промышленной сферам.

При продвижении по Эпохам вы задаёте основы и технологические вехи для вашей цивилизации. Если вы испытаете слишком много хаоса, ваши коренные основы будут отвергнуты инакомыслящими. Если они восстанут, то либо религиозные, либо политические, либо промышленные сообщества станут новым правящим классом.

ПОБЕДА

На заре каждой новой Эпохи просуммируйте победные очки, основываясь на том, насколько ваши мистицизм (Эпоха II), урбанизация (Эпоха III) или разнообразие (Эпоха IV) превосходят эти же показатели ваших соперников. Эти очки будут добавлены к вашему конечному счёту в трёх категориях: культурной (для которой важны окружающая среда и мистицизм), политической (для которой важны благополучие и города) или промышленной (для которой важны экономика и разнообразие). В обычном случае игроки в конце игры будут сравниваться по наивысшему количеству очков в данных категориях. Поэтому, если вы будете преуспевать во всех трёх категориях, вы можете проиграть тому, кто хорошо вкладывался только в одну. Однако, жетон на общей шкале философии ограничивает для всех игроков набор категорий, которые учитываются в подсчёте. Поэтому, если вам удастся изменить мировую философию, отменив подсчёт очков в категории, в которой сильны ваши соперники, вы можете выиграть всё равно!

РОЛИ ИГРОКОВ

Bios:Origins непохожа на типичные игры-цивилизации, которые дают вам роль всевышнего диктатора, чья задача заключается в покорении мира с помощью управления легионами послушных пешек. Вы не будете строить стадионы, если ваши подопечные заскучали, или школы, если они невежественны. Наоборот, вы и есть рядовые граждане, и ваша цель – улучшить ваше благополучие, задать собственные ориентиры и подавить любого диктатора, который может вырасти из ваших людей.

Вы начинаете игру за эмоциональные, социальные, беспорядочные и общительные подвиды, но эти роли меняются с каждой новой Эпохой. Как только скрещивание сделает различия между подвидами незначительными, сообщества станут различаться за счёт языков в Эпохе II. Обмен идеями ведёт к возникновению различных религий в Эпохе III и к различным идеологиям в Эпохе IV. Эти роли внедрены в механику игры, в частности за счёт Идей и Основ. Игра содержит два возможных временных периода: первая волна переселения людей, *Homo erectus*, из Африки 2 миллиона лет назад, и вторая волна переселения людей из Африки 100 тысяч лет назад.

ЗАМЕТКИ

a. Понятия, которые задаются на месте, выделены жирным, или *курсивом* в случае определения в другом месте. Понятия, написанные ЗАГЛАВНЫМИ буквами, определены в словаре. Это основные понятия, которые возникают в обучающей игре.

b. Последовательные действия представлены в порядке, обозначенном в последовательности игры, и вводятся простым обзором с конкретными пунктами списка.

e. Правила, относящиеся к **продвинутой игре (C1)**, выделены **синим**.

f. Золотое правило – если текст на карте противоречит правилам, то преимущество у карты.

А - ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ (3 фазы хода)

Каждый ход состоит из трёх **фаз**: вызов (**A1**), действия (**A2**), след и восстановление рынка (**A3**).

a. Первый игрок. Игрок с короной №1 (**C2i**) делает первый ход. Далее ход переходит по часовой стрелке до тех пор, пока кто-либо не встречает четвёртую и последнюю Комету в стопке вызовов, которая немедленно заканчивает игру.

A1. ВЫЗОВ (Часть E).

В начале вашего хода либо пропустите эту фазу, либо выберите одно из трёх действий:

a. Вызов Богам. Если на верху стопки Вызовов нет Кометы, откройте верхнюю карту из этой стопки и примените событие ко всем игрокам, согласно указанным на карте значкам слева направо **(E1)**. Затем выставите на *аукцион* **(E2)** Карту Вызова как Основу. Для участия в аукционе каждый игрок должен иметь хотя бы 1 Старейшину *или* 1 *Агента*. Победитель аукциона получает Эврику (мгновенная особенность) и, если удовлетворяет *техническим требованиям* **(E2f)**, размещает Основу на свой Планшет.

b. Вызов Кометы. Если Комета находится сверху стопки Вызова, игрок вызывает её без Аукциона и выполняет её шаги (E3), а затем переходит сразу к *фазе действий* **(A2)**. Для взятия Кометы не требуются Старейшины *или* *Агенты*.

c. Глобализация (E4). Сбросьте Вожака и передвиньте Философию на 1 или 2 шага.

A2. ДЕЙСТВИЯ (Части F и G).

Выберите и выполните одно из Действий **(G1-G4, G6, G7, J3, J5)** или улучшение **(G9)**, указанное на каждой карте в столбце Правящего Класса вашего Планшета. Действия могут быть на картах Видов, Основ или *Идей*. Можно пропускать карты, но Действия/улучшения должны выполняться в порядке от нижней карты к верхней.

a. Планшет Вида не может быть заблокирован. Он имеет два ряда, в каждом из которых можно выбрать одно Действие для выполнения.

b. Блокировка. Основа блокируется и её Действия не могут быть использованы, если Радуга закрыта Инакомыслящим **(F0b)**.

A3. СЛЕД И ВОССТАНОВЛЕНИЕ РЫНКА (Часть H).

Чтобы закончить свой ход, проверьте все свои жетоны на карте (Переселенцы и Города) и выберите, какие из них уничтожить в случае, если на Гексе больше жетонов, чем ваше *пропитание* (значок *следа*) **(H1)**. Уничтоженные Переселенцы и Города производят Хаос **(D2)**. Затем заполните пустые места на Рынке **(H2)**. В этой фазе вы также можете попросить ваших соперников подвинуть их кубики в Разнообразии, чтобы в точности отразить количество незакрытых Радуг на их Планшетах **(H3)**.

В - КОМПОНЕНТЫ

В1. ПЛАНШЕТЫ

Каждый игрок начинает с двумя Планшетами одного цвета: **Мозг** и **Вид**.

а. Планшет Мозга. Этот планшет разделён на три сектора для хранения пешек как эмоций, словарного запаса и Свободы Воли. Как показано, энцефализация, абстракция, расходы, ремесло, экзогамия, специализация, творчество и молитвы передвигают пешки между этими секторами, а также на запас Мистицизма на карте (D1d) и Рынок и из них. См. C2a.

б. Планшет Вида. Он объединяет три Столбца и вместе с картами действий образует общий Планшет игрока. Действия Планшета Вида не могут быть заблокированы. Жетон **Короны**, лежащий на одной из Колонок, обозначает Правящий Класс. Корона содержит значок Инакомыслящего, на котором может быть расположен один Инакомыслящий.

В2. КАРТЫ

Есть три типа карт:

а. Карты Вызова. Карта Вызова появляется во время фазы вызова и может стать Основой, будучи выставленной на торги. Эпоха, к которой относится карта, обозначена в правом верхнем углу. Если на карте есть значок религии ✱, вы можете использовать *мистическое улучшение ставки* (E2b) для увеличения шансов на выигрыш этой карты. Каждая карта также содержит два события, которые происходят при вызове, и Эврику, которую вы заполучаете, если выигрываете карту на аукционе. *За словом "REQ.:" может следовать значок, обозначающий требования для взятия карты на Планшет.*



КАРТА ВЫЗОВА/ОСНОВЫ

б. Карты Идей. Идеи вводятся в игру через Рынок, и если вы создаёте или копируете Идею, вы получаете её улучшение - *эврику* (G2b,c). Каждая Идея, добавленная к вам на Планшет как Изобретение (G2, J2, J5g), добавляет больше вариантов действий. В отличие от Основ, которые довольно устойчивы, идеи часто сбрасываются с вашего Планшета из-за устаревания.

с. Кометы. Эти четыре карты находятся в стопке вызовов и определяют моменты смены Эпох и *промежуточного (кометного) подсчёта очков* (E3d). После использования каждая из них переходит в руки бросившему вызов как карта *Вожака* (E3e).

ВЗ. КАРТА МИРА

Карта имеет две стороны: стандартную, на которой изображены континенты в их текущем положении, и специальную с архипелагом. Обе стороны обладают следующими свойствами:

а. Гекс. Карты состоят из **Гексов** (иногда урезанных до четырёх- или пяти-угольников). Каждый Гекс может содержать 1 Город или 1 жетон климата.

б. Точки. Каждый угол Гекса содержит **Точку**, каждая из которых может содержать 1 Переселенца. Существуют два типа Точек: **суша** (светло-коричневые) и **вода** (синие). Восемь Точек имеют цветной фон и обозначают начальные положения Переселенцев игроков (4 для русалок, 4 для сухопутных). Сухопутные Переселенцы могут переходить через водные точки (имея морские технологии), но не могут останавливаться на них.

с. Катастрофа. Некоторые Гексы содержат 20-конечную жёлтую звезду, обозначающую *катастрофу* (E1b). Римская цифра в центре показывает, в какой Эпохе должна случиться катастрофа.

д. Климатические кольца. Гексы, содержащие белые, синие, оранжевые или зелёные кольца, могут содержать жетоны льда, моря, пустыни или джунглей соответственно. Если на кольце есть значок звезды, то в начале игры на Гексе может быть расположен климатический жетон (C2f).

е. Ресурсы. Каждый Обитаемый Гекс содержит один или два значка ресурсов. Белый значок обозначает садоводство или биотопливо, которые могут быть использованы *действием возделывания* (G7b).



Коричневый значок обозначает животное, которое можно *одомашнить* (G7a). Чёрный значок обозначает минералы, драгоценные камни, нефть или уран, которые можно разведывать (см. следующий пункт).

Примечание. Животные со значками земли – рабочие, со значками Марса – боевые. Некоторые идеи требуют наличия таких животных.

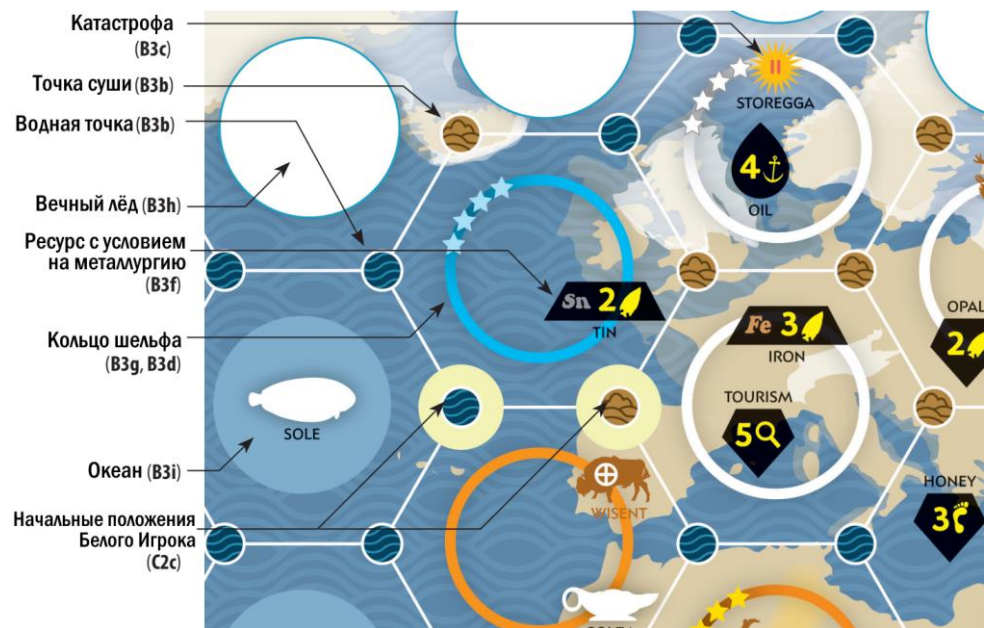
f. Тех. требования для ресурсов. Разведывать ☒ (G7c) чёрные ресурсы можно только удовлетворяя требованиям, приведённым на значках минерала, драгоценных камней, нефти или урана.

g. Гексы Океанов, Шельфов и Континентов. Каждый Гекс является либо океаническим, либо шельфовым, либо континентальным. **Океанические** Гексы содержат синий круг (B3i). **Шельфовые** содержат синее кольцо, показывая, что также могут содержать климатический жетон моря при затоплении. **Континентальные** гексы – все остальные; содержат белое, оранжевое или зелёное кольца или не содержат вовсе.

h. Вечный лёд. Выше самого северного ряда Гексов есть ряд белых кругов, обозначающих **вечный лёд**. Они необитаемы и показаны для того, чтобы напоминать о возможности запрета передвижения на дальний север во время G6h.

i. Океаны - Гексы с синими кругами. На них не могут строить города сухопутные жители. Гекс океана, как и вечного льда, расценивается так, как будто содержит **климатический жетон** (B8a).

B4. ПЕШКИ



Вы начинаете с 7 пешками, представляющими интеллигенцию вашей цивилизации. В зависимости от местоположения он могут быть Пешками Секторов, Старейшинами или **Агентами**.

a. Пешки секторов находятся на трёх секторах вашего Планшета Мозга. Те, что находятся на Свободе Воли, могут быть переобучены в Старейшин. Через молитвы пешки с любого сектора могут быть перенесены в запас Мистицизма на карте.

b. Старейшины находятся на Картах Идей на Рынке.

c. Агенты находятся на Идеях на Планшетах соперников.

В5. ФИГУРКИ ПЕРЕСЕЛЕНЦЕВ

Эти фигурки, будучи на карте, представляют переселяющихся охотников-собирателей или забастовщиков-протестующих, если находятся на местах Несогласных. Выставляйте их из запаса на карту во время *расселения* (**G5**). Если они удаляются с карты, то перемещайте их обратно в запас или (во время Хаоса) на одно из свободных мест Несогласных в вашем Правящем Класе, после чего они становятся Инакомыслящими. Если вы подавляете Инакомыслящего, возвращайте фигурку Переселенца с Радуги в запас (см. Подавление).

В6. КУБОИДЫ ГОРОДОВ

Эти кубоиды хранятся на шкале Урбанизации в центре нижней части карты. Если вы создаёте Город (**G7**), передвиньте самый левый кубоид со шкалы на нужный Гекс так, чтобы покрыть значок соответствующего ресурса. Если один из ваших Городов Разрушен, верните его кубоид на самое правое место шкалы Урбанизации.

В7. КУБИКИ

Кубики используются на 6 шкалах Техники для обозначения вашего Уровня, а также на шкале Разнообразия. Фиолетовый кубик располагается на шкале Философии.

В8. ЖЕТОНЫ

a. Климатические жетоны располагаются на карте для обозначения Гексов, Необитаемых из-за климата. Если климат меняется (**E1c,d,e,f**), переместите соответствующий жетон, перевернув на другую сторону, на другой Гекс, подходящий по цвету кольца.

b. Победные жетоны присваиваются при *начислении очков после кометы* (**E3d**).

с. Жетоны в виде Короны. Сторона с номером определяет, какой сектор начинает в качестве Правящего Класса. Кроме того, Корона с №1 также обозначает первого игрока (**C2i**). Во время подготовки (**C2i**) переверните жетоны на другую сторону, на которой есть место для Инакомыслящего. Корона всегда находится на одном из трёх секторов вашего Планшета Вида для обозначения текущего Правящего Класса.

d. Жетоны Гексов нужны для специальной карты (**C1b**).

В9. ПРЕДЕЛЫ ПО КОМПОНЕНТАМ

Все компоненты ограничены тем, что имеется.

a. Переселенцы. Если у вас закончились фигурки Переселенцев в запасе, вы всё ещё можете произвести *сделку (J3)*, после которой, если должен появиться Переселенец, то он не появляется.

b. Карты Идей. Если кончились карты в одной из колонок Рынка, перестаньте добавлять новые на пустые места в этом столбце.

с. Кубоиды Городов. Во время урбанизации (**G7**) при недостатке кубоидов берите кубоид одного из имеющихся Городов. Но вы не можете осаждать, проповедовать или поработать Города (**J3**), не имея лишних кубоидов.

С. ПОДГОТОВКА И ВАРИАНТЫ ИГРЫ

С1. ВЫБОР ВАРИАНТА ИГРЫ

a. Стандартная или продвинутая. В стандартной игре не используются правила, выделенные синим, а также значки с толстой границей (которые также можно опустить в продвинутой игре для сокращения времени партии). Кроме того, только в стандартной игре используется пункт **G8** про бонус к урбанизации.

b. Вариант карты: Классическая, Специальная или Специальная с кратонами.

с. Мир сухопутных (C2) или морских (C3) существ.

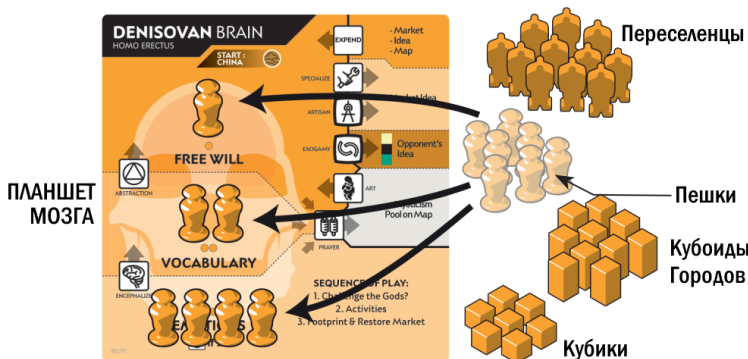
d. Первая или Вторая волна расселения.

e. Пасьянс или Кооператив (C7, C9).

f. Кампания (продолжение Мегафауны).

C2. ПОДГОТОВКА (Сухопутные существа, соревновательный режим)

а. Выбор Вида и взятие компонентов соответствующего цвета. При игре вдвоём лучше выбирать пару Сапиенс + Хоббиты или Неандертальцы + Денисовцы.



б. Пешки для Планшета Мозга. В Стандартной Игре вы начинаете с 4 пешками на эмоциях, 2 на словарном запасе и 1 на Свободе Воли.

в. Начальные фигурки Переселенцев. Каждый игрок помещает одного Переселенца на карту на точку с сушей соответствующего цвета. Остальные 11 фигурок идут в запас.

г. Жетоны Технологий, Разнообразия и Урбанизации. Каждый игрок размещает по кубику на 6 шкал Технологий и в точку №1 на шкале Разнообразия. Все 10 Кубоидов Городов размещаются на шкалу Урбанизации.

е. Кубик Философии помещается в центр шкалы Философии на карте.

ф. Климатические жетоны. На некоторых Гексах есть *климатические кольца (B3d)* со звёздочками. Поместите на них климатические жетоны соответствующего цвета следующим образом:

- Игра вчетвером – жетоны размещаются на кольцах с 4 звёздами (16 шт.)
- Игра втроём – жетоны размещаются на кольцах с 3 и 4 звёздами (20 шт.)
- Игра вдвоём и в одиночку – на всех кольцах со звёздами (32 шт.)

г. Стопка Вызовов. Разделите Карты Вызова на 4 стопки по Эпохам и для каждой Эпохи случайно выберите столько карт, сколько указано в таблице ниже. Сложите эти четыре стопки по порядку друг на друга лицом вниз, разделяя соответствующими картами Комет (4-ая Комета - под всеми). Карты Комет поверните на 90 градусов, чтобы видеть наступление Кометы.

И – кол-во игроков	Эпоха I	Эпоха II	Эпоха III	Эпоха IV
Стандартная игра	И	И, но ≤ 3		
Продвинутая игра	2И			
Пасьянс (Станд/Продв)	5/8	4	4	2

h. Создайте Рынок Идей. Разложите Карты Идей по трём стопкам – культура, политика и промышленность, каждую из которых разделите на 4 Эпохи. Таки образом получится 12 стопок, каждую из которых нужно перемешать. В начале игры Рынок будет составлен из 9 карт Эпохи I: по 3 карты из стопок культуры, политики и промышленности.

i. Жетон Короны. В зависимости от количества игроков **И** выберите Короны с номерами с 1-го по **И**-ый и раздайте их случайно. Игроки выкладывают Короны на класс соответствующего цвета на планшете и переворачивают жетоны на сторону с Инакомыслящим. Игрок с короной №1 становится первым игроком (**A0a**).

j. Навык Скалывания. Игрок с Коронай №4 начинает с промышленным Правящим Классом, а также сразу совершает бесплатное *действие энцефализации* (**G9a**). Таким образом этот игрок перемещает одну пешку с эмоций на словарный запас, что можно представить как обретение навыка Скалывания.

C7. ПАСЬЯНС (не кампания)

В Пасьянсовой партии участвует *Номо habilis* с чёрным Планшетом. Это – *продвинутая игра* (**C1a**) с изобретениями (**J2**), но без правил J1, J3-J5. Готовьтесь согласно C2, но со следующими исключениями:

- a.** Предполагается *классическая карта* (**C1b**), но можно и другую.
- b.** Начало с **первой волны**.
- c.** **Стопки Вызовов** подготавливаются согласно **C2g**.
- d.** **Жетоны климата** устанавливаются как для игры вдвоём (**C2f**). Всякий раз, когда вы двигаете жетон климата, вы должны уничтожить Город, если возможно.
- e.** Уничтожение Города или Переселенца **Действием Бога** вызывает Хаос, также как и при Действии Человека.
- f.** **Фаза Вызова (A1)** обязательна за исключением первого хода.

g. Для победы в **аукционе** вы должны поставить количество Старейшин, равное номеру Эпохи плюс количество Инакомыслящих, независимо от *улучшений (E2b,c)*. Иначе лишь происходят два события, и карта сбрасывается. Диктаторы **(E1j)** выдаются без аукциона.

h. Вожаки не работают. Нет подсчёта очков после *комет (E3d)*.

i. Победное условие: иметь по 13 очков во всех трёх категориях – культурной, политической и промышленной. Категории, отменённые за счёт шкалы *Философии (I0b)*, не учитываются. Для решительной победы нужно иметь 8 уровень кораблестроения (достичь космоса).

j. События. Каждый раз, когда наступают голод или загрязнение, происходит Хаос. Передвиньте след или энергию на одно деление вверх, как в случае с иммунологией и заболеваниями. Хаос происходит и после болезней.

D - ОБЛАСТИ, ХАОС И ПЕРЕВОРОТ

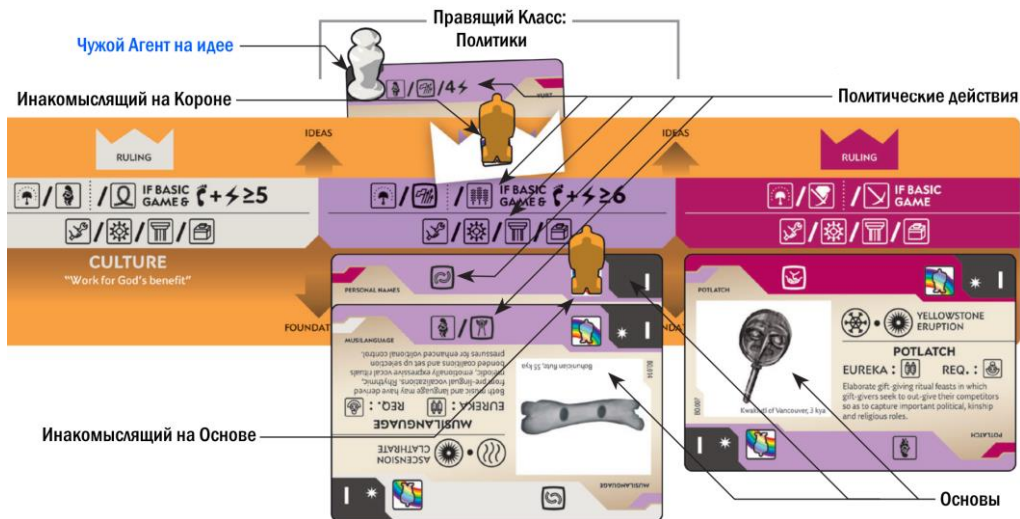
D1. ШЕСТЬ ИГРОВЫХ ОБЛАСТЕЙ

a. Рынок. Это таблица 3x3. Во время фазы действий можно расположить своих Старейшин на интересующие Идеи с помощью действия *специализации (G1)*. При наличии достаточного числа Старейшин на Идее с помощью действия *знания изобретение (G2)* можно забрать Идею на свой Планшет.

Мин. кол-во Старейшин для взятия Идеи	Столбец Культуры, Политики или Промышл.
Верхний ряд	3
Средний ряд	2
Нижний ряд	1

b. Карта мира. Действия на Картах Идей позволяют выставлять Переселенцев на карту мира, двигать их между точками или превращать их в Города. На каждом Гексе изображены ресурсы в виде животного, минерала или растения, которые можно урбанизировать для образования Города. При постройке Города разместите кубоид на значке ресурса. На Гексе может быть только один Город. Постройка Города увеличивает вашу Урбанизацию на 1.

c. Технологии. Каждый игрок может улучшать шесть технологий: **пропитание** (далее "**след**") – максимальное количество Переселенцев и Городов, которое можно содержать на Гексе; **энергия** – дальность перемещения Переселенцев по Точкам; **металлургия** – мощь Переселенцев в войне; **иммунология** – сопротивляемость болезням; **кораблестроение** – дальность перемещения Переселенцев по морским Точкам; **информация** – количество Старейшин, которое можно произвести действием специализации, **а также максимальное количество Идей, которое можно иметь в столбце Правящего Класса.**



Пример Планшета. Правящий Класс – политический, с 1 Идеей. Инакомыслящих 2, Разнообразие 2. Самая **ранняя основа** всегда снизу и **первая** в очереди действий. Самая **ранняя Идея** всегда сверху и **последняя** в очереди действий.

д. Шкалы победных очков. В нижней трети карты находятся шкалы Мистицизма, Урбанизации и Разнообразия, используемые для подсчёта победных очков. Количество пешек в запасе Мистицизма игрока – это уровень его **Мистицизма**, который может увеличиться за счёт молитв и уменьшиться за счёт творчества. Наибольший незакрытый номер на шкале урбанизации – уровень **Урбанизации**, равен количеству Городов. Уровень **Разнообразия** (количество радуг) отмечается кубиком на шкале справа.

е. Планшет Игрока. Включает Планшет Вида с тремя столбцами карт (Основ и Идей) под тремя секторами общества. Правящий Класс определяет столбец Карт, активных в *фазу действий (F)*.

Заметка. Карты Основ – самые важная часть вашего Планшета, так как могут быть сброшены только после геноцида и чистки, в то время как Идеи постоянно устаревают и меняются.

ф. Планшет Мозга вмещает пешки на трёх секторах: **эмоции, словарный запас и Свобода Воли**. Каждый вмещает неограниченное количество пешек. Чёрные стрелки обозначают Действия и операции, требуемые для перемещения пешки с одного сектора на другой.



D2. ХАОС

Хаос происходит во время определённых событий и сделок. При каждом Хаосе вы должны взять Переселенца с карты мира или из запаса (**D2b**) и поставить его на пустое место Инакомыслящего в столбце Правящего Класса. Если из-за Хаоса образуется больше Инакомыслящих, чем вмещает планшет, игра прерывается на фазу *Подавления и Переворота (D2d)*, после которой ход заканчивается. При Хаосе следуйте последовательности:

a. Действие человека. Переселенцы и Города, уничтожаемые Действием Человека – *война (J3c)*, *порабощение (J3d)*, *голод (H1a)* – вызывают Хаос, в то время как уничтожение Действием Бога Хаос не вызывает.

b. Источник. Уберите любого Переселенца с карты мира (в случае разрушения Города – именно Беженца). Если на карте не хватает фигурок, доберите из запаса. Если и в таком случае не хватает фигурок, передвиньте всех, кого можно.

c. Инакомыслящие. После Хаоса размещайте Инакомыслящих на любые пустые места Основ в столбце вашего Правящего Класса, включая жетон Короны.

d. Подавление и Переворот. При количестве Хаоса больше, чем количество свободных мест для Инакомыслящих на Планшете, переместите в запас всех лишних Переселенцев, уничтоженных Действием Человека, но остальных, включая Беженцев, оставьте на карте мира. Затем *Подавите* всех Инакомыслящих согласно **D3a** и, наконец, проведите *хаотический переворот* согласно **D3b,c,d,e**.



D3. ПЕРЕВОРОТ

Переворот – это смена Правящего Класса. Есть два типа переворота: 1) **тихий** – добровольная смена после либо *выборов (G4)*, либо успешного аукциона во время вызова богам; 2) **хаотический** – принудительная смена из-за переизбытка Инакомыслящих в столбце Правящего Класса (**D2d**). В первом случае новый Правящий Класс выбирается по желанию (E2g,i), во втором – принудительно (D3b). Последовательность следующая:

a. Подавление Инакомыслящих (при обоих типах переворота). Вы должны перевести всех Инакомыслящих в запас. За каждую фигурку выберите одну потерю:

- **Потеря Старейшины.** Переместите одного Старейшину *или Агента* на Свободу Воли.
- **Потеря Города.** Уничтожьте один Город (с образованием Беженца, без дополнительного Хаоса).

- **Потеря Переселенца.** Уберите одного Переселенца с карты мира в запас. Однако, вы не можете выбрать этот пункт, если возможно выполнение предыдущих. Кроме того, нельзя потерять последнего Переселенца на карте мира (**D4a**).

б. Путч (только при хаотическом перевороте). При хаотическом варианте самая нижняя Основа в Правящем Класе переворачивается на 180 градусов и помещается в другой столбец, подходящий по цвету, на самое нижнее место. Остальные Основы в бывшем Правящем Класе остаются.

с. Корона. Переместите Корону на новый Правящий Клас.

Пример. В Правящем Класе есть 4 Инакомыслящих, включая одного на Короне, и одно пустое место на карте "Навязчивая мелодия" (Eagwom). Испытывается 2 Хаоса, поэтому один Переселенец отправляется с карты мира на карту Основы, другой – напрямую в запас. Затем 5 Инакомыслящих с карт и Короны подавляются (**D3a**), происходит Путч (**D3b**), передвигается Корона (**D3c**), перемещается обратная Идея (**D3d**), у которой есть подходящая обратная сторона, остальные сбрасываются (**D3e**). При отсутствии Основ новый Правящий Клас можно выбрать.

Столпа
Преданий

D3e

D2d

D3d

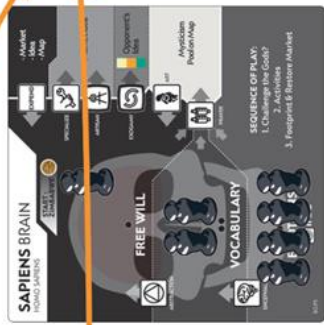
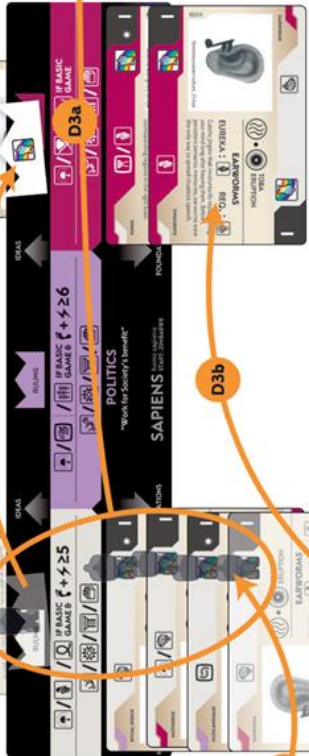
D3c

D3b

D2c



Карта мира



Запас

ХАОТИЧЕСКИЙ ПЕРЕВОРОТ

d. Переместите Идеи, перевернув их. Если у каких-либо карт Идеи есть сторона, подходящая по цвету новому Правящему Классу, поместите их в столбец нового Правящего Класса в том же порядке, повернув на 180°. Все Агенты остаются на месте.

e. Неподходящие по цвету Идеи сбросьте в стопку Преданий, а Агентов на них - в запас.

Пример. Вы получаете 2 Хаоса из-за события, но у вас нет ни одного места для новых Инакомыслящих в Правящем Классе. Наступает хаотический переворот. У вас есть 4 Инакомыслящих на Планшете. За троих из них вы уничтожаете обоих Старейшин и единственный Город, оставляющий за собой Беженца. Но остаётся выполнить ещё одну потерю, поэтому вы уничтожаете только что появившегося Беженца. Затем происходит смена Правящего Класса. Обе идеи не подходят под новый Правящий Класс, поэтому сбрасываются в стопку Преданий. Чужой агент с одной из них возвращается владельцу.

f. Продолжите игру. Если переворот произошёл во время фазы действий (A2), завершите Действие, начавшее Хаос, включая его Последствия, и тут же завершите фазу действий.

D4. ДИАСПОРА

Если вы теряете ваш последний компонент на карте мира за счёт Действия Бога или при превращении его в Инакомыслящего Действием Человека, вместо потери выставите его в виде Переселенца на свободную Точку на карте по правилам ниже. Вы также можете создать 1 диаспору действием распространения в случае, если все ваши компоненты на карте мира захвачены, так что они не могут ни двигаться, ни распространиться без нехватки энергии.

a. Неприкосновенность. Ваш последний Переселенец не подвержен взятию в качестве потери во время Подавления (D3a) или Хаоса (D2b).

b. Направление переселения. Если возможно, распространитесь в Обитаемую Точку по правилам Распространения (G6), но опуская предел по кораблестроению, климатические жетоны и вражеских Переселенцев. Если невозможно, выберите ближайший пустую Обитаемую Точку на расстоянии меньше значения следа (H1a).

c. Отчаялись? Никогда не сдавайтесь! Смотрите L2 с советами в случае постоянного прибегания к диаспоре.

Пример. У вас остался последний Город на месте Франции и ни одного Переселенца. Город атакован проповедниками и обращён, а Беженцу нет места на текущем Гексе. Немедленно возникает Диаспора. Две ближайшие Обитаемые Точки – Исландия и Канарские острова. Вы выбираете вторую и перемещаете Переселенца в неё, несмотря на нулевой уровень кораблестроения.

Е – ВЫЗОВ БОГАМ

Во время первой фазы хода вы можете выбрать между **вызовом, кометой, глобализацией** или пропуском этой фазы.

а. Вызов. Вы можете осуществить вызов, только если 1) верхней картой в стопке вызовов является Карта Вызова и 2) у вас есть хотя бы 1 Старейшина **или Агент** для ставки. При удовлетворении условиям возьмите карту, примените её события ко всем игрокам (**E1**) и выставите её на аукцион как Основу (**E2**). Смотрите **Fa** с описанием преимуществ приобретения новой Основы.

б. Комета. Вы можете вызвать Комету, только если верхней картой в стопке вызовов является Карта Кометы. В таком случае каждый игрок испытывает Хаос, обновляется Рынок (**E3b,c**), происходит выдача победных жетонов (**E3d**).

с. Глобализация. Вы можете осуществить Глобализацию только при наличии хотя бы одного *Вожака* (**E3e**). В таком случае сбросьте одного из них и передвиньте Философию на 1 или 2 шага (**E4**).

E1. ВЫЗОВ: СОБЫТИЯ

Каждая Карта Вызова имеет два **события** (круглые значки), исполняемые слева направо. События затрагивают всех игроков, начиная с вызвавшего и далее по часовой стрелке. Уничтоженные Города идут на шкалу Урбанизации, Переселенцы – в запас или на место Несогласных, а Старейшины – в Свободу Воли. Все природные события – *болезнь* (**E1a**), *катастрофа* (**E1b**), *изменение климата* (**E1c,d,e,f**) и *голод* (**E1h**) – являются Действиями Бога и не вызывают Хаос. Потерянные Города заменяются на Беженцев, если есть для них место (это общее правило, работающее при любом разрушении Города).

а. Болезнь. Есть два вида болезней: **антропонозы** и **зоонозы**. У них одинаковые воздействия, но разные условия заражения:



Антропонозы. Пандемия заражает всех игроков, у которых уровень Урбанизации выше уровня Иммунологии.



Зоонозы. Болезни от животных передаются игрокам, у которых уровень Следa выше уровня Иммунологии.

Воздействие. При заражении из-за низкой Иммунологии вы теряете половину Городов (без Хаоса) и половину Старейшин с округлением в желаемую сторону (при наличии в единственном количестве можно ничего не терять). Уровень Иммунологии вырастает на 1.



в. Катастрофа. Найдите на карте Гекс с названием катастрофы, обозначенный 20-конечной звездой (может быть под жетоном климата). Уничтожьте Город на Гексе, если есть, а также всех Переселенцев (но не Беженцев) на его Точках. Без Хаоса.

Изменение климата при Катастрофе. Если на Гексе с катастрофой есть жетон климата, его нужно перевернуть и переложить на Гекс с кольцом цвета, соответствующего новой стороне жетона.



с. Похолодание. Активный игрок убирает 1 синий климатический жетон с карты мира, переворачивает его на белую сторону и перекладывает на любой Гекс с белым кольцом, но ещё безо льда. На новом Гексе Город уничтожается (без Хаоса).

Важно. Если не осталось мест для выкладывания климатических жетонов или не хватает жетонов нужного цвета, обратитесь к **J1d,e**.



д. Потепление. Активный игрок убирает 1 белый климатический жетон, переворачивает его на синюю сторону и перекладывает на любой Гекс с синим кольцом, но ещё без моря. На новом Гексе Город уничтожается (без Хаоса).



е. Обезлесение. Активный игрок убирает 1 зелёный климатический жетон, переворачивает его на оранжевую сторону и перекладывает на любой Гекс с жёлтым кольцом, но ещё без пустыни. На новом Гексе Город уничтожается (без Хаоса).



ф. Заращение. Активный игрок убирает 1 оранжевый климатический жетон, переворачивает его на зелёную сторону и перекладывает на любой Гекс с зелёным кольцом, но ещё без джунглей. На новом Гексе Город уничтожается (без Хаоса).



г. Загрязнение. Если ваш уровень Урбанизации выше уровня Энергии, испытайте 1 Хаос (**D2**) и либо отправьте 1 Старейшину на Свободу Воли, либо уничтожьте 1 Город (без дополнительного Хаоса).



h. Голод. Если ваш уровень Урбанизации выше уровня Следа, потеряйте половину Городов (без Хаоса) и половину Старейшин с округлением в желаемую сторону.



i. Кризис. Посмотрите на значок в текущем положении кубика Философии (**C2e**). Он определяет вид кризиса:



Геноцид (справа). Все игроки, у которых количество Инакомыслящих больше уровня Мистицизма, выбирают одну Основу (если есть) на своём Планшете и сбрасывают её, подавляя Инакомыслящего, если он есть.



Гражданская война (сверху и в центре). Все игроки должны обновить положение кубика Разнообразия согласно количеству незанятых Радуг на Планшете. Затем все игроки с количеством Инакомыслящих, равным или большим, чем Разнообразие, испытывают 2 Хаоса (**D2**).



Экономический кризис (слева). Все игроки с суммой количества Инакомыслящих и уровня Мистицизма больше, чем Урбанизация, испытывают 2 Хаоса.



j. Диктатор. Пропустите аукцион (**E2**). Вместо него вручите эту карту игроку с наибольшим Мистицизмом в случае с правым диктатором (кулак направо) или игроку с наибольшим количеством Инакомыслящих в случае с левым диктатором (кулак налево). Если ничья, выберите игрока, ближайшего по часовой стрелке к бросившему вызов (включая его самого). Диктаторы идут вместе с особым значком Эврики – *чисткой*  (**G9g**).



E2. ВЫЗОВ: АУКЦИОН

Каждый игрок делает ставку один раз или пасует. Ставка включает Старейшин и **Агентов**. В некоторых случаях ваша ставка усиливается Мистицизмом (**E2b**) и/или подходящей *глобализацией* на 1 (**E2c**). Но независимо от усиления ставки вы должны поставить хотя бы 1 пешку. Победитель аукциона перемещает поставленные пешки в Свободу Воли и забирает Карту Вызова как Основу. Последовательность аукциона:

a. Аукцион с единственной ставкой. Начиная с бросившего вызов и продолжая по часовой стрелке каждый игрок может сделать ставку или спасовать. Минимальная ставка равна 1. Любая ставка должна включать хотя бы одну пешку (Старейшину или **Агента**). Игроки с хотя бы 1 Старейшиной могут делать ставки, даже не удовлетворяя техническим требованиям Карты. Если все спасовали, сбросьте Карту.

b. Усиление ставки Мистицизмом. Если Карта Вызова **религиозная** (имеет звёздочку в углу, см. **B2a**), к ставке игрока автоматически добавляется значение его Мистицизма.

c. Усиление ставки Глобализацией. Если кубик Философии находится не в центре шкалы, тогда каждый игрок с Правящим Классом, подходящим по цвету к текущей Философии, автоматически добавляет 1 к своей ставке.

d. Победа и выплаты. Побеждает игрок с наибольшей ставкой. Он переводит поставленные пешки в Свободу Воли. Проигравшие ничего не платят.

e. Эврика. После подведения итогов аукциона, победитель должен сделать улучшения Эврики (**G9**), указанные на Карте.

f. Тех. требования. Если на карте указаны требования по уровню техники или интеллекту (например, REQ.: ) , которым вы не удовлетворяете, вы всё ещё можете принять участие в аукционе. Если вы победите, вы получите улучшение Эврики, но сбросите Карту Вызова, вместо добавления на Планшет.

Важно. Улучшение Эврики происходит до проверки требований. То есть карта может дать характеристики, необходимые для своих же требований.

g. Ориентация Основы. После победы на аукционе Карта должна быть размещена на Планшете как Основа, **если вы удовлетворяете её требованиям (E2f)**. Выберите одну из возможных ориентаций. Вам будут доступны способности, указанные на выбранной стороне.

h. Поддержка Правящего Класса. Если выбранная ориентация совпадает с Правящим Классом, положите карту Основы на самое нижнее место в соответствующем столбце.

i. Тихий Переворот. Если выбранная ориентация не совпадает с Правящим Классом, происходит **тихий переворот**: Правящим Классом становится категория, подходящая под выбранную ориентацию карты. Игра прерывается на выполнение последовательности **D3**. Затем карта выкладывается на самое нижнее место в столбец нового Правящего Класса.

После выкладывания карты Основы игра продолжается в фазе действий.

Е3. КОМЕТА

В стопке вызовов есть 4 карты *Комет (B2c)* с соответствующими номерами. Они двухсторонние и повернуты на 90°, так что игроки видят, когда наступит вызов очередной Кометы. Если Комета находится на верху стопки, игрок, бросивший вызов в это время, сразу получает эту карту, без аукциона. И начинается новая Эпоха! Последовательность действий:

a. Хаос из-за боязни будущего. Начиная с бросившего вызов, по часовой стрелке все игроки испытывают 1 Хаос (D2).

b. Обновление Рынка. Уберите в коробку все карты с Рынка, на которых нет Старейшин. Также уберите в коробку стопки карт предыдущей эпохи, и вместо них положите стопки новой эпохи.

c. Восстановление Рынка. Заполните Рынок картами новой Эпохи (H2).

d. Подсчёт очков. После Первой Кометы каждый игрок сравнивает уровень своего Мистицизма с чужими. За каждого, кто ниже по уровню, берётся жетон победных очков (ПО). Жетоны ПО складываются на игровое поле на круг "I" соответствующего игроку цвета на сектор культуры. При подсчёте очков после Второй и Третьей Комет процедура та же, только вместо Мистицизма сравниваются уровни Урбанизации и Разнообразия соответственно, а жетоны складываются на сектора политики и промышленности. Каждый жетон ПО даёт 1 ПО при конечном подсчёте очков после четвёртой кометы (I).

e. Вожак. Бросивший вызов получает Карту Кометы, переворачивает её на сторону Вожака и сохраняет для возможного использования для *глобализации* (E4).

Е4. ГЛОБАЛИЗАЦИЯ

Вместо Вызова при наличии одного или более Вожаков (E3e) вы можете сбросить одного в коробку и передвинуть кубик Философии на 1 или 2 шага по соседним секторам.

F – ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время этой фазы вы выполняете действия со значков, имеющих на видимых цветных областях карт в столбце Правящего Класа. Эти действия (G1-G8) и улучшения (G9) необязательны и применяются только к вам. Любую карту можно пропустить.

a. Снизу вверх. Выполняйте действия и улучшения в порядке от нижней карты к верхней, начиная с карт Основ через Планшет Вида (2 ряда) к картам Идей.

б. Блокировка Инакомыслящим. Инакомыслящий блокирует карту и её действия, находясь на месте Несогласного на ней. Инакомыслящий на Короне ничего не блокирует.

с. Варианты действий. Обычно карта имеет несколько действий, значки которых разделены "/". Это означает, что можно выбрать только одно из этих действий.



д. Последствия. После некоторых Действий следует значок стрелки, за которым есть ещё одно действие. Связанное действие должно быть выполнено после выполнения и применения всех эффектов исходного действия.

Пример. У вас есть карта Основы "Объединённые Народы" (#67). Её действия следующие:  /  → . Это означает, что вы можете выбрать либо абстракцию, либо экзогамию. Причём после экзогамии в качестве Последствия вы увеличите свой след на 1 шаг.

е. Переворот. Если во время действий у вас происходит хаотический переворот, то после его отыгрыша фаза действий завершается (**D3f**).

ф. Агенты. Если во время действий вы используете карту, на которой есть Агент соперника, то этот соперник сразу получает Переговоры (**J3a**).

г. Диаспора. Если вы в какой-то момент истребляете соперника на Карте мира, он немедленно выполняет действие Диаспоры (**D4**).

Г – СПИСОК ДЕЙСТВИЙ

Каждое **Действие** имеет свой значок. Четыре самых важных, имеющих в нижнем ряду Планшета Вида и на некоторых Идеях и Основах в виде *действий старейшины* (**J5**), называются **действиями знаний** (**G1, G2, G3, G4**). Эти действия передвигают Старейшин на Рынок и с него.

G1. СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ



Этим действием можно создавать новых Старейшин на Рынке. Выберите желаемое количество пешек со Свободы Воли (и только оттуда) и переставьте их на нужные Идеи на Рынке – пешки становятся **Старейшинами**. Вы можете выставлять пешки на идеи, на которых уже есть ваш или чужие Старейшины. Наибольшее количество пешек, которое вы можете выставить за одно действие специализации на Идеи, равно уровню вашей информации (**D1c**). Количество пешек на Идеях в целом не ограничено.

G2. ИЗОБРЕТЕНИЕ



Действие Изобретения позволяет взять Карту с Рынка, на которой есть хотя бы один ваш Старейшина, и сбросить её **либо добавить к себе на Планшет**. В обоих случаях вы получаете её Эврику, как и ваши соперники, у которых тоже есть Старейшины на взятой карте. Изобретение включает 4 шага: а) перемещение Старейшин в Свободу Воли, б) Эврика (мгновенное улучшение, **G9**), с) повторение Эврики соперниками, d) сброс Идеи. При игре по продвинутым правилам вместо сброса карты в конце вы добавляете карту к себе на Планшет как **изобретение (J2)**, если удовлетворяете её требованиям **старейшины (G2a)**, **менопаузы (J2a)** или **техники (J2b)**, а Идея кладётся стороной, подходящей под ваш Правящий Класс.

а. Сброс Старейшин. Для изобретения на карте должно находиться как минимум столько Старейшин (любого цвета, но включая хотя бы одного вашего), сколько составляет её стоимость (**D1a**). Переместите Старейшин в Свободу Воли.

б. Эврика. Изобретение всегда даёт мгновенное **улучшение (G9)** – **Эврику**. Это улучшение обязательно **и даётся независимо от удовлетворения технических требований (J2b)**, а также независимо от того, добавите ли вы Карту на свой Планшет (**J2**).

- **Последствия.** Знак плюса означает обязательное последствие. Например, Эврика с карты телевангелистов (№69, см. стр. 9) требует и молитву, и чистку.
- **Отбраковка I, II или III.** Если частью Эврики является Отбраковка, вы должны сбросить с Планшета в Стопку Преданий одну Идею указанной Эпохи или более ранней. Агенты на карте при этом сбрасываются. Если у вас нет подходящих для сброса карт, ничего не происходит.

с. Повторение Эврики. Игроки, имевшие старейшин на той же карте Идеи, также получают Эврику. Если Эврикой является **демагог (G9h)** или **изобретение (J5)**, повторение начинается с игрока слева от активного по часовой стрелке.

d. Сброс/Изобретение. Сбросьте Идею в Стопку Преданий, **если J2 не позволяет** вам взять карту в качестве **изобретения**. Если у вас слишком много Идеи, смотрите **J2e**.

G3. БИБЛИОТЕКА



Уберите в Свободу Воли количество Старейшин (то есть пешек с карт Идеи), равное уровню информации, и увеличьте уровень информации на 1.

G3. ВЫБОРЫ



Если у вас есть один или более Старейшин/Агентов, уберите их всех в Свободу Воли, поменяйте Правящий Класс на желаемый и затем Подавите всех Инакомыслящих. Если Правящий Класс не меняется, продолжите выполнение действий со следующего ряда.

а. Перенос Идей. При смене Правящего Класса все Идеи или переносятся (D3d), или устаревают (D3e). В новом Правящем Классе продолжите действия с Планшета Вида.

б. Пожизненное Президентство. Разрешается выполнять действие выборов только один раз за ход.

Пример. Заканчивается Эпоха III, после которой будут начисляться очки за разнообразие. Для увеличения разнообразия вы выполняете действие выборов, убрав единственного Старейшину с Рынка. Вы подавляете всех Инакомыслящих, но не меняете Правящий Класс.

G5. ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕСЕЛЕНЦЕВ

Есть три вида действий переселенцев: распространение (G6), урбанизация (G7) и сделка (J3). Эти действия позволяют создать нового Переселенца и переместить его по карте, передвинуть имеющегося Переселенца, заменить Переселенца на Город.

G6. РАСПРОСТРАНЕНИЕ



Во время распространения вы двигаете либо одного нового Переселенца (G5a), либо одного существующего (G5b) по Точкам Гексов.

а. Дальность Распространения. Переселенец может ходить максимум на количество Точек, равное вашему уровню энергии. Если распространяетесь от Города, первой точкой должна быть точка на Гексе с Городом. Для сухопутных жителей последней Точкой должна быть суша (B3b).

б. Кораблестроение. Переселенец может проходить максимум количество водных Точек, равное уровню кораблестроения. Таким образом, в начале игры ходить по воде нельзя.

с. Правило Блицкрига. Не разрешается распространяться от Переселенца, который уже двигался в этом ходу, и от Города, образованного в этом ходу, за исключением случаев, когда у вас есть нефтяные, урановые города или города с боевым животным. Это правило действует и при сделках, включающих распространение (торговля, проповедь, война, порабощение, см. J3). При этом вы можете урбанизовать (G7) передвинутого Переселенца без дополнительных ограничений.

Пример. У вас нет особых городов. Вы распространяете Переселенца на Гекс со слоном в Индии и одомашниваете его (вариант урбанизации) в тот же ход. У вас осталось ещё одно действие распространения. Теперь, когда у вас появился город с боевым животным, вы можете потратить это действие на распространение от нового Города.

d. Вход на вражеские земли. Вы не можете входить на Точки с чужими Переселенцами без предварительного разрешения от хозяина, **если только не разыгрываете сделку (J3)**. Конечная Точка должна быть свободной, **если только вы не совершили удачную сделку (J3)**.

e. Свёртка Мира. Крайние восточные Точки карты (Берингия, Подводные горы музыкантов, Гавайи) равны крайним западным. Находясь на одной из них, вы можете считать себя находящимся сразу с двух сторон.

f. Климатические жетоны. Изначально Переселенцы не могут двигаться между двумя климатическими жетонами – хотя бы один Гекс, которому принадлежат Точки, должен быть обитаем. Но прокачка различных технологий даёт новые возможности. Например, третий уровень следа позволяет перемещаться между пустыней и любым другим необитаемым гексом.

g. Шангри-Ла. Переселенец, не могущий двигаться из-за окружения климатическими жетонами, остаётся изолированным, пока не удалится Подавлением или не будет освобождён развитием технологий.

h. Незвестная Земля. При перемещениях учитывайте, что арктическая область сверху от самых северных Гексов является *вечным льдом (B3h)*. Другие внешние области считайте *постоянными океанами (B3i)*.

G7. УРБАНИЗАЦИЯ

Город создаётся одним из трёх действий: одомашниванием, возделыванием и геологоразведкой. Каждое из этих действий превращает Переселенца на Точке Гекса в Город на этом же Гексе. Гекс должен быть **Обитаемым**. Уберите в запас Переселенца и поместите самый левый кубоид со шкалы Урбанизации на значок соответствующего ресурса (**B3e**) внутри Гекса.

Каждый Гекс может содержать только один Город. Но можно повторно делать урбанизацию, если имеющийся Город тоже ваш, как на Гексах с одним ресурсом, так и на Гексах с двумя ресурсами. Это может пригодиться для выполнения Последствий. Для повторной урбанизации просто оставьте кубоид на месте или передвиньте его на другой ресурс. Это действие не производит Хаоса, хотя формально включает разрушение Города (вместо сброса в запас фигурки Переселенца) и выставление того же кубоида на Гекс.

Если у вас уже есть 10 Городов, смотрите **B9c**.



а. Одомашнивание. Для строительства Города за счёт одомашнивания нужно иметь обитаемый Гекс со значком животного (коричневый). Уберите Переселенца, поставьте кубоид Города на значок животного.



б. Возделывание. В этом случае нужен Гекс с белым значком ресурса (садоводство или биотопливо).



с. Геологоразведка. В этом случае нужен Гекс с чёрным значком ресурса (драгоценные камни, руда, нефть, уран), а также необходимо удовлетворять требованию по уровню техники (указано на значке).

д. Разведка драгоценных камней и металла. Значок выше возле пункта "с" позволяет разведывать любой ресурс. Однако, вы можете встретить действия, позволяющие разведывать только драгоценные камни  или только металлы .

G8. БОНУСНАЯ УРБАНИЗАЦИЯ ПРИ СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ

Как указано на Планшете Вида, при *стандартной игре* (C1a) даётся дополнительное действие урбанизации в каждом столбце:

а. Культурный столбец даёт действие *одомашнивания* (G7a) с дополнительным требованием к **окружающей среде** - сумма следа и энергии должна быть не менее 5.

б. Политический столбец даёт *возделывание* (G7b) также с дополнительным требованием к **окружающей среде** – её значение должно быть не менее 6.

с. Промышленный столбец даёт обычное действие *геологоразведки* (G7c).

G9. УЛУЧШЕНИЯ

Улучшения либо улучшают ваш мозг, технологию или философию, либо урезают ваш Планшет. Они появляются либо как Эврики (G2b,c), либо как Действия (F). Есть 8 типов улучшений:



а. Энцефализация двигает одну вашу пешку с эмоций на словарный запас.



б. Абстракция двигает одну вашу пешку из словарного запаса в Свободу Воли.



с. Творчество двигает одну вашу пешку из запаса Мистицизма в Свободу Воли.



д. Молитва двигает одну вашу пешку с любого сектора Планшета Мозга в Мистицизма.



е. Технология X увеличивает ваш Уровень указанной технологии на единицу максимум до значения X.

• **Бонус при улучшении до паровой и нефтяной энергий.** Если вы повышаете свой уровень энергии до 6 или 7, вы получаете в награду в качестве последствия одно улучшение в любой другой технологии.

f. Отбраковка. Если Отбраковка является частью Эврики Идеи, вы должны сбросить с вашего Планшета в Стопку Преданий одну Идею указанной или более ранней Эпохи. Если нет подходящих Идей, ничего не происходит.



g. Чистка. Эта Эврика есть только у *диктаторов (E1j)*. При размещении Основания с такой Эврикой в какой-либо столбец нужно сбросить все остальные Основы с того же столбца. Инакомыслящие на сброшенных картах должны быть Подавлены (**D3a**).



h. Демагог. Передвиньте кубик Философии на 1 шаг в любом направлении.

Н – СЛЕД И ВОССТАНОВЛЕНИЕ РЫНКА

Н1. ПРОВЕРКА СЛЕДА

Каждый Гекс может поддерживать только определённое количество населения. Если предел превышен, начнётся голодание. Население с низкой технологией (такое как охотники-собиратели) требуют больше пространства, чем другие.

a. Голодание. Во время этой фазы сначала проверьте на голодание ваших Переселенцев и Города в каждом Гексе. Голодание начинается, если в Гексе находится больше фигурок (ваших и чужих Переселенцев и Городов), чем ваш текущий уровень следа.

b. Удаление фигурок и Хаос от голодания. Во всех Гексах, где возникает голодание, удалите Переселенцев и/или Города до количества, равного вашему уровню следа. Каждый убранный Переселенец становится Инакомыслящим или, если нет мест для Инакомыслящих в Правящем Класе, перемещается в запас, начиная *хаотический переворот (D3)*. Каждый разрушенный Город возвращается на шкалу Урбанизации и производит Беженца (из запаса или с Карты Мира, если запас пуст). Этот Беженец становится Инакомыслящим или, если нет мест для Инакомыслящих в Правящем Класе, остаётся на карте мира, начиная хаотический переворот.

- Переселенцы могут принадлежать сразу нескольким Гексам, если находятся на их общей Точке. Помните, что Гексы – это замкнутые фигуры, поэтому, например, области вечного льда Гексами не являются. Города принадлежат только одному Гексу.
- **Важно.** Беженцы не голодают и не учитываются в голодании в ход, когда они появились.

Н2. ВОССТАНОВЛЕНИЕ РЫНКА

Для заполнения пустот на Рынке сначала сдвиньте все карты сверху от пустот вниз, а затем добавьте новые карты из колоды.

Н3. ПРОВЕРКА РАЗНООБРАЗИЯ

Все игроки должны выставить кубики на шкале Разнообразия соответственно количеству незакрытых Радуг на их Планшетах.

I – КОНЕЦ ИГРЫ И ИТоговый ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После розыгрыша карты с четвёртой Кометой игра немедленно заканчивается (без Хаоса, обновления Рынка и кометного подсчёта очков). Игроки подсчитывают свои очки за *культуру (I1)*, *политику (I2)* и *промышленность (I3)*, наивысшее значение из которых будет являться итоговым количеством очков.

a. Определение победителя. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. При равенстве считается сумма трёх значений независимо от положения кубика Философии. При полном равенстве игроки делят победу.

b. Философия. Перемещение кубика Философии на второй и третий уровни какой-либо категории отменяет подсчёт очков в категории, следующей против часовой стрелки (см. трилистник философии на игровом поле).

c. Запуск конца игры. Если не находится желающих бросить вызов последней Комете, игра заканчивается после двух полных кругов, начиная с игрока, у которого первым была возможность взять последнюю Комету.

I1. ОЧКИ ЗА КУЛЬТУРУ

a. 1 ПО за каждый **победный жетон** вашего цвета на КОМЕТЕ I (E3d).

b. Очки в количестве, равном уровню **Мистицизма**.

c. Очки за уровень **окружающей среды** (след + энергия).

I2. ОЧКИ ЗА ПОЛИТИКУ

a. 1 ПО за каждый **победный жетон** вашего цвета на КОМЕТЕ II (E3d).

b. Очки в количестве, равном уровню **Урбанизации**.

c. Очки за уровень **благополучия** (металлургия + иммунология).

I3. ОЧКИ ЗА ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

a. 1 ПО за каждый **победный жетон** вашего цвета на КОМЕТЕ III (E3d).

b. 1 ПО за каждую незакрытую **Радугу** на всём вашем Планшете.

c. Очки за уровень **экономики** (кораблестроение + информация).

У – ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

У1. ЦИКЛЫ МИЛАНКОВИЧА (для 3 и 4 игроков)

Если во время Вызова Богам вы вытягиваете карту Вызова, на которой есть похолодание (**E1c**) или потепление (**E1d**), вытяните ещё одну карту Вызова из колоды неиспользуемых в игре. Если на ней повторяется эффект похолодания или потепления, сменяется цикл Миланковича.

Перед этим проверьте, остались ли необходимые климатические жетоны на карте. Если при похолодании нет жетонов моря для переворота, совершите 1 обезлесение (**E1c**). Если при потеплении нет жетонов льда для переворота, совершите 1 зарастание (**E1d**). Если и обезлесение с зарастанием невозможно выполнить, то ничего не происходит.

a. Ледниковый период наступает при вытягивании двух карт с похолоданием. Бросивший вызов переворачивает все климатические жетоны морей и перекладывает их на любые Гексы с белыми кольцами.

b. Конец ледникового периода наступает при вытягивании двух карт с потеплением. Переверните все климатические жетоны льда и переложите их на любые Гексы с синими кольцами.

У2. ИЗОБРЕТЕНИЯ

Изобретение – это Идея, которая добавляется к вам на Планшет с помощью действия *изобретения* (**G2**). При добавлении карта Идеи берётся с Рынка и подкладывается под самую верхнюю карту столбца Правящего Класа стороной соответствующего цвета. Вместо добавления на Планшет можно сбросить карту в Стопку Преданий. В любом случае сбросьте Старейшин со взятой карты в Свободу Воли. Вы можете добавить изобретение только в случае удовлетворения его требованиям.



a. Требование по Менопаузе. У вашего вида появится Менопауза, как только у вас будет 2 или меньше пешек в эмоциях на Планшете Мозга. Для этого потребуются молитвы или энцефализация. Если ваш вид ещё не дошёл до Менопаузы, вы можете получить только Эврику с карты, а саму карту сбросить в Стопку Преданий. *Напоминание: сначала выполняется Эврика, затем проверяется удовлетворение требованиям.*

b. Требования по Технологии или ресурсу Города.  означает требование любого Города,  - с боевым животным,  - с рабочим животным,

 - с биотипливом,  - с садоводством,  - с металлом,  - с нефтью,  - с ураном.

с. Требование ориентации. Цвет хотя бы одной из сторон Карты изобретения должен совпадать с цветом Правящего Класса. Выкладываете Карту такой стороной вверх.

d. Условие по Старейшинам. Смотрите G2a.

е. Устаревание. Вы ограничены по количеству Идей (но не Основ) на вашем Планшете. Предел равен уровню Информации. При превышении предела вы можете сбросить в Стопку Преданий любую Идею.

13. СДЕЛКИ

Вы можете совершать сделки как с чужими Переселенцами, так и с чужими Городами. Учитывайте правило Блицкрига (G6c). На Проповедь, войну и порабощение может влиять *моральность (J4)*. Выполняйте сделки следующим образом:

a. Торговля. Распространите Переселенца к компоненту соперника (на Точку с его Переселенцем либо на любую Точку Гекса с его Городом).



- Сбросьте использованного Переселенца в запас;
- Получите бонус Переговоров (сначала активный игрок, затем вторая сторона);
- Выполните Последствия, если есть.

Переговоры могут быть получены при выполнении соперником действия с карты, на которой есть ваш Агент, или после Торговли. С помощью Переговоров можно получить (но можно и вовсе отказаться) один из трёх бонусов:

- Улучшение 1 из технологий на 1 шаг, но не выше уровня этой же технологии соперника, от которого вы получили Переговоры;
- Передвижение 1 любой пешки с Планшета Мозга в Свободу Воли;
- Уничтожение 1 Инакомыслящего.



b. Проповедь. Если ваш уровень Мистицизма выше, чем у соперника, вы можете этим действием заменить компонент соперника своим. Проповедь считается Действием Бога, поэтому не образует Хаос.

- Чтобы заменить **Переселенца** соперника, распространитесь на его Точку, сбросьте его в запас соперника, а своего Переселенца оставьте.
- Чтобы заменить **Город** соперника, хотя бы один из ваших Переселенцев уже должен быть на Точке Гекса с этим Городом. Нужно только заменить кубоид (но действие Распространения всё равно формально происходит). Образовавшийся Беженец остаётся на карте.



с. Война. Если у вас нет 8 уровня энергии и кораблестроения, атака соперника проводится двумя способами:

- **Атака Переселенца.** Распространитесь к Переселенцу соперника. Если ваш уровень Металлургии выше, замените его фигурку своей. Переселенец соперника становится Инакомыслящим. При равном уровне Металлургии оба встретившихся Переселенца становятся Инакомыслящими. При проигрыше ваш Переселенец становится Инакомыслящим, а соперник ничего не теряет.

Примечание. Последствие действия войны выполняется при любом исходе атаки Переселенца.

- **Атака Города.** Уровень металлургии должен быть строго выше соперника. На Гексе чужого Города уже должен быть ваш Переселенец. Действием Распространения замените кубоид Города. У соперника появляется Беженец, который сразу становится Инакомыслящим.

Имея 8 уровень кораблестроения (ракеты) и превосходящий уровень металлургии, можно атаковать соперника по всей карте. Имея 8 уровень энергии (ядерные бомбы), вы всегда побеждаете независимо от уровня металлургии.



- d. Порабощение.** Если ваш уровень Урбанизации выше, чем у соперника, вы можете этим действием заменить компонент соперника своим. Выполняется так же, как и Проповедь, но вызывает Хаос (порабощённый Переселенец или Беженец порабощённого Города становятся Инакомыслящими).

14. МОРАЛЬНОСТЬ

a. Аболиционизм. Если кубик Философии находится на 2 или 3 уровне верхнего лепестка шкалы Философии (промышленная философия), поработитель получает 1 Хаос.

b. Агностицизм. Если кубик Философии находится на 2 или 3 уровне политической Философии, проповедник получает 1 Хаос.

с. Пацифизм. Если кубик Философии находится на 2 или 3 уровне культурной Философии, начавший войну получает 1 Хаос.

Хаос из-за моральности испытывается после всех остальных эффектов сделки.

15. ДЕЙСТВИЯ СТАРЕЙШИН.

Есть 9 действий, связанных с перемещением пешек.



а. Экзогамия. Переместите 1 пешку из Свободы Воли на Идею соперника. Можно иметь только 1 своего Агента на каждой Идее. На 1 Идее могут располагаться Агенты нескольких игроков. При выполнении действия с карты с Агентом, владелец Агента получает Переговоры (J3a).



б. Расизм. Удалите 1 чужого Агента со своего Планшета (в Свободу Воли соперника).



с. Холодная война. Потратьте 1 Старейшину или Агента, чтобы вызвать 1 Хаос у одного любого соперника с благополучием (металлургия + иммунология) ниже вашего.



д. Ремесло. Переместите 1 пешку из Свободы Воли на Рынок.



е. Конституция. Переверните 1 Основу и переместите её в самый низ другого Столбца, удалив Инакомыслящего без эффекта. Это не Переворот, и Правящий класс не меняется.

ф. Изобретение (G2, J2).

г. Библиотека (G3).



h. Наука. Возьмите 1 Идею, имеющую красную сторону, из Стопки Преданий и разместите её снизу (ближе всего к Планшету) в вашем Правящем Класе. Вы должны удовлетворять её требованиям. Эврику при этом не получаете.



і. Лженаука. То же, что и действие Науки, только нужно брать карту, имеющую белую сторону.