

# ЕРА ІННОВАЦІЙ

ГРА У СВІТІ TERRA MYSTICA



ХЕЛЬГЕ  
ОСТЕРТАГ



IGAMES



GEEHACH

АЛЬВАРО КАЛЬВО  
ЕСКУДЕРО





## КОМПОНЕНТИ



1 ігрове поле



6 різних жетонів дій книжок (докладніше на с. 23)

зворот



1 поле науки



2 додаткові секції поля інновацій  
(для адаптації до кількості гравців)



1 головне поле інновацій



1 поле порядку ходів



48 книжок (по 12 кожного кольору)



56 жетонів місцевості (двосторонніх)  
з 7 різними типами місцевості



12 різних фракцій  
(докладніше на с. 20)



21 жетон мостів  
(7 різних, по 3 кожного типу, докладніше на с. 23)

зворот



7 планшетів планування (по 1 для кожного типу місцевості,  
докладніше на с. 19)



5 пам'яток  
(однакові з обох боків)



7 карт планування

зворот



10 жетонів бонусів раунду (докладніше на с. 23)

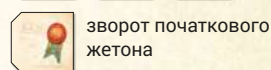
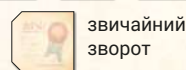


4 жетони ПО за територію для гри вдвох

зворот



48 жетонів компетентності  
(12 різних, по 4 кожного типу, докладніше на с. 24)



4 жетони ПО за фінальний раунд



12 різних жетонів ПО за раунд (докладніше на с. 24)



зворот



зворот





18 різних жетонів інновацій  
(докладніше на с. 21)

зворот



17 різних жетонів палацу  
(докладніше на с. 22)

зворот

особливий  
зворот  
жетона № 17

7 жетонів  
замінювачів  
палаців



7 жетонів ПО (100/200)  
(лице / зворот)



125 монет  
(64x «1», 35x «2», 26x «5»)



20 жетонів X

Нейтральні дерев'яні компоненти (фіолетові, білі й непофарбовані)



Дерев'яні компоненти 7 кольорів (жовтого, червоного, чорного, синього, зеленого, коричневого, сірого). У кожному кольорі:



9 майстерень



4 гільдії



1 палац



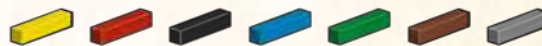
3 школи



1 університет



7 науковців



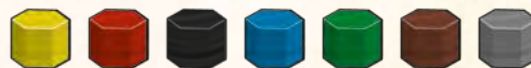
3 мости



2 маркери треків



5 маркерів стану



1 маркер порядку ходів

Компоненти для соло-режиму з Автомою перераховані у відповідних правилах.

## МЕТА ГРИ

Охопіть своєю фракцією якнайбільшу територію на мапі. Однак для цього доведеться тераформувати місцевість так, щоб вона ставала придатною для поселення вашої фракції. Намагайтесь триматися поблизу інших фракцій, але не дозволяйте їм обмежувати вас. Накопичуйте знання, впроваджуйте інновації та набувайте компетентності. Адаптуйте свою ігрову стратегію до різних цілей раунду та вмінь вашої фракції. Наприкінці гри перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних очок (ПО).

## Знайомі з грою «Terra Mystica»?

Якщо ви вже знаєте правила «Terra Mystica», то можете читати лише розділи, позначені символом . У цих розділах ми додали нові правила або дещо змінили попередні.

## Зміст

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Приготування до гри                  | 04 |
| Засади гри                           | 07 |
| Набирання ПО                         | 07 |
| Кругообіг сили                       | 07 |
| Рідна місцевість і тераформування    | 07 |
| Сусідство та досяжність              | 08 |
| Отримання сили внаслідок спорудження | 08 |
| Заснування міста                     | 09 |
| Нейтральні будівлі                   | 09 |
| Поле науки                           | 10 |
| Перебіг гри                          | 10 |
| Фаза I. Дохід                        | 10 |
| Фаза II. Дії                         | 11 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Тераформування і спорудження                              | 11 |
| Модернізація будівлі                                      | 13 |
| Поліпшення судноплавства                                  | 14 |
| Модернізація тераформування                               | 14 |
| Впровадження інновації                                    | 14 |
| Відрядження науковця                                      | 15 |
| Дії сили та дії книжок                                    | 15 |
| Особливі дії                                              | 15 |
| Пасування                                                 | 16 |
| Додаткова можливість: перетворення ресурсів               | 16 |
| Фаза III. Наукові бонуси та приготування до нового раунду | 17 |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Кінець гри та фінальний підрахунок ПО | 18 |
| Варіант приготувань до гри            | 18 |
| Гра вдвох                             | 19 |
| Додатки                               | 19 |
| Додаток I. Планшети планування        | 19 |
| Додаток II. Фракції                   | 20 |
| Додаток III. Жетони інновацій         | 21 |
| Додаток IV. Жетони палацу             | 22 |
| Додаток V. Жетони бонусів раунду      | 23 |
| Додаток VI. Дії сили та дії книжок    | 23 |
| Додаток VII. Жетони міста             | 23 |
| Додаток VIII. Жетони компетентності   | 24 |
| Додаток IX. Жетони ПО за раунд        | 24 |



# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

## Загальні приготування

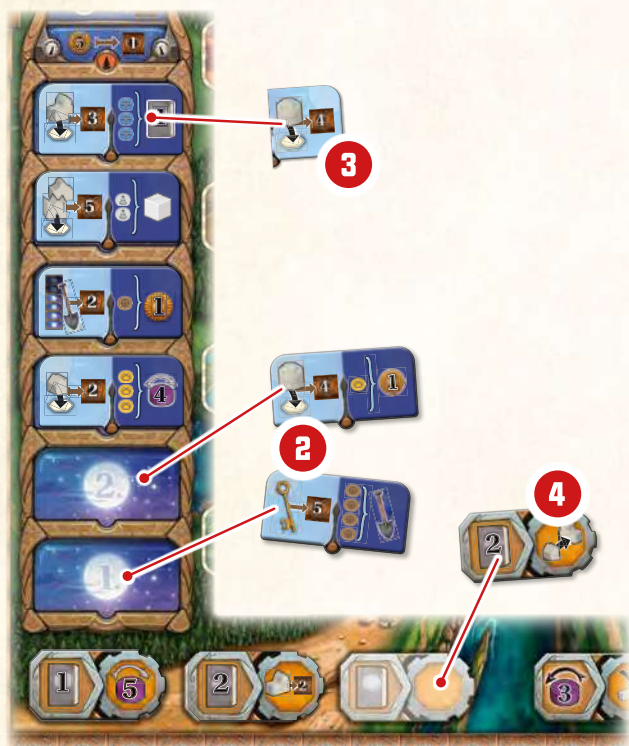
❶ Покладіть **ігрове поле** на центр стола тією стороною догори, що відповідає кількості гравців. Зображений праворуч символ показує, яку сторону треба використати.



### Увага!

- У **грі вдвох** треба виконати додаткові кроки приготувань. Ви знайдете їх на с. 19 у розділі «Гра вдвох».
- У перших **іграх утрюх** вибирайте сторону ігрового поля для 3–5 гравців. Потім, якщо захочете збільшити складність гри, також можете використовувати сторону для 1–3 гравців.

❷ Перемішайте долілиць **12 жетонів ПО за раунд** і навмання виберіть 6 з них. Потім викладіть їх горілиць **зверху вниз** (від «6» до «1») у відповідні комірки ПО за раунд на ігровому полі. Решту жетонів ПО за раунд поверніть у коробку; вони не знадобляться в цій партії.



**Ліва половина** жетона показує, яким способом ви можете набирати ПО в кожному раунді. Якщо ви відкриєте жетон, зображений ліворуч, першим або другим, то відкладіть його вбік і спершу заповніть 2 верхні комірки (для 5-го і 6-го раундів). Потім перемішайте його разом з іншими жетонами та продовжуйте заповнювати решту комірок. Цей жетон не повинен опинитися в жодній із двох верхніх комірок.



На **правій половині** жетонів зображено наукові бонуси за досягнуті вами рівні в 4 різних дисциплінах. Символ кожної дисципліни з'являється по 3 рази. Якщо ви відкриваєте третій (останній) жетон дисципліни й **жоден** жетон цієї дисципліни не лежить у **верхній** комірці ПО за раунд (для 6-го раунду), **не розміщуйте** цей жетон. Відкладіть його вбік і натомість відкрийте інший жетон. Не можна розміщувати всі 3 жетони однієї дисципліни в комірках ПО за раунд для раундів від 1-го по 5-й.

❸ Перемішайте долілиць **4 жетони ПО за фінальний раунд** і навмання виберіть 1 з них. Потім покладіть його горілиць поверх жетона ПО за 6-й раунд так, щоб він закрив науковий бонус на правій половині жетона (закритий бонус не використовують у фінальному раунді). Якщо на жетоні ПО за фінальний раунд указано той самий тип будівлі, що й на жетоні ПО за 6-й раунд, то відкладіть його вбік і замість нього розмістіть новий жетон. Решту жетонів ПО за фінальний раунд поверніть у коробку; вони не знадобляться в цій партії.

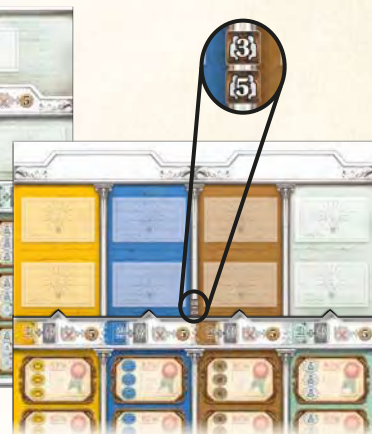
❹ Перемішайте долілиць **6 жетонів дій книжок** і навмання виберіть 3 з них. Потім викладіть їх горілиць у відповідні комірки для дій книжок на ігровому полі. Решту жетонів дій книжок поверніть у коробку; вони не знадобляться в цій партії.

❺ Покладіть **поле порядку ходів** і **поле науки** біля ігрового поля.

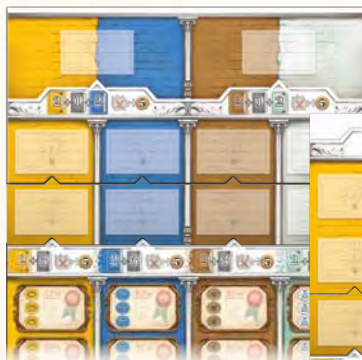
❻ Покладіть головне **поле інновацій** біля ігрового поля. Залежно від кількості гравців додайте 1 або 2 додаткові секції поля інновацій, щоб розширити його. На лиці та звороті кожної додаткової секції поля інновацій зображені символи, що вказують на кількість гравців.



Приготування для 2 гравців



Приготування для 3 гравців



Приготування для 4 гравців



Приготування для 5 гравців



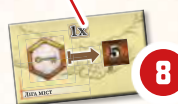
**7** Переверніть долілиць **жетони компетентності**, відберіть 12 із них, що мають символ, зображений праворуч. Навмання викладіть їх горілиць у відповідні комірки в нижній частині поля інновацій. Потім покладіть решту жетонів компетентності горілиць поверх уже розміщених відповідних жетонів компетентності, щоб утворити 12 стосів, у кожному з яких буде 4 жетони компетентності одного типу.

**8** Перемішайте долілиць **18 жетонів інновацій** і викладіть по 1 випадковому жетону горілиць у відповідні комірки у верхній частині поля інновацій. Решту жетонів інновацій поверніть у коробку; вони не знадобляться в цій партії.

**9** Покладіть жетони Х, книжки, фішки сили, жетони місцевості, знаряддя та монети біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців, утворивши загальний запас. Щоразу, коли ви отримуєте або витрачаєте книжки, фішки сили, знаряддя чи монети, то відповідно берете їх із цього загального запасу або повертаєте їх туди.

**10** Розмістіть нейтральні будівлі біля ігрового поля.

**11** Знайдіть **жетон палацу № 17** із червоним зворотом і покладіть його горілиць біля ігрового поля. Перемішайте долілиць решту жетонів палацу. Потім покладіть горілиць по 1 випадковому жетону за кожного гравця плюс 1 додатковий жетон біля жетона палацу № 17. Решту жетонів палацу поверніть у коробку; вони не знадобляться в цій партії.



## Розподіл фракцій і планшетів планування

Розкладіть **7 карт планування** **1**. Потім додайте горілиць до кожної карти **1 випадковий жетон бонусів раунду** **2** та **1 випадкову плитку фракції** **3**, сформувавши загалом 7 таких наборів (нижче зображено 2 випадкові набори).



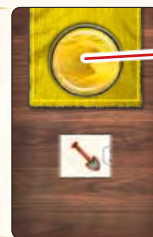
Помістіть інші 3 жетони бонусів раунду біля ігрового поля та викладіть на кожен з них по 1 монеті.

Будь-яким способом визначте першого гравця.

Потім, починаючи з гравця праворуч від першого гравця і далі проти годинникової стрілки, кожен з вас вибирає один з доступних наборів, що складається з 1 карти планування, 1 плитки фракції та 1 жетона бонусів раунду. Покладіть цей набір перед собою. Потім візьміть планшет планування, який відповідає вашій карті планування. Про додаткові властивості планшетів планування див. у додатку І на с. 19.

Потрібний планшет планування можна розпізнати за символом місцевості на карті планування. Цей символ зображено вгорі кола тераформування, і він найбільший серед символів цього кола.

**Приклад.**  
Ця карта планування відповідає жовтому планшету планування.



Поверніть усі карти планування і не вибрані гравцями планшети планування, плитки фракцій та жетони бонусів раундів у коробку; вони не знадобляться в цій партії.

Ми радимо таким способом розподіляти компоненти під час **кількох перших партій**.

Однак якщо хочете мати більше вибору та гнучкості під час розподілу, розгляньте альтернативний метод з відбором у розділі «Варіант із відбором планшетів планування і фракцій» на с. 18.



## Приготування гравця

Візьміть усі дерев'яні компоненти кольору вашого планшета планування, а також 12 фішок сили. Розмістіть їх описаним нижче способом.

**1** Розмістіть усі **будівлі** кожного типу у відповідних комірках на своєму планшеті планування



Майстерня Гільдія Школа Університет Палац



**2** Покладіть **жетон замінювача палацу** біля свого палацу на відведене місце, щоб палац не ковзав.

**3** Розмістіть свої **маркери треків** у нижніх комірках треків судноплавства й тераформування на своєму планшеті планування.

**4** У правому нижньому куті вашого планшета планування зображено 3 чаші сили. Покладіть свої **12 фішок сили** в чаші сили I та II згідно із зазначеними в них кількостями.

**5** Розмістіть своїх **7 науковців** і **3 мости** біля свого планшета як особистий запас. Щоразу, коли ви отримуєте або витрачаєте своїх науковців, то відповідно берете або повертаєте їх у свій запас. Щоб використати науковця для будь-якої дії, ви повинні спершу отримати його з особистого запасу.

**6** Візьміть **початкові ресурси**, зазначені у правих верхніх кутах вашої плиткі фракції та на планшеті планування.



**7** Покладіть по **1 маркеру стану** на поділці «0» кожного треку дисципліни на полі науки. Потім перемістіть свої маркери на 1 поділку вгору за кожен символ дисципліни, зображений на плитці вашої фракції та планшеті планування (якщо такі є).

**8** Покладіть свій останній **маркер стану** на поділку «20» треку ПО на ігровому полі.



**9** Насамкінець покладіть **маркер порядку ходів** на полі порядку ходів. Перший гравець розміщує свій маркер порядку ходів на найвищу поділку лівого стовпця. Далі кожен гравець по черзі (за годинниковою стрілкою) розміщує свій маркер порядку ходів на наступний нижчий поділку під останнім викладеним маркером.



**Приклад.** Фракція кротів має 2 символи дисципліни «Інженерія». Отже, вона починає гру з маркером стану на поділці «2» треку інженерії на полі науки.

## Розміщення ваших перших майстерень

Починаючи з першого гравця і далі за порядком ходів, кожен гравець розміщує 1 зі своїх майстерень **на клітинці місцевості на ігровому полі, колір якої збігається з кольором його планшета планування**. Потім у зворотному порядку ходів (тобто починаючи з останнього гравця)

кожен гравець розміщує другу майстерню таким самим способом. Це означає, що останній гравець за порядком ходів розмістить 2 майстерні одну за одною, а перший гравець розмістить першу й останню майстерні.



## Набирання переможних очок (ПО)

Ви набиратимете ПО як протягом гри, так і під час фінального підрахунку ПО.

Щоразу, коли ви бачите цей символ, то набираєте ПО. 

Докладніше про окремі ігрові компоненти див. у додатках (с. 19–24).

**А** Під час приготувань ви виклали на ігрове поле **6 жетонів ПО за раунд**, по 1 для кожного раунду гри. У кожному раунді ви набиратимете ПО щоразу, коли виконуватимете певну дію. У фінальному раунді ви також можете використати додатковий **жетон ПО за фінальний раунд**, щоб набирати очки щоразу, коли виконуете другу вказану дію.



**Б** Щоразу, коли ви протягом гри засновуєте **місто**, то набираєте за нього ПО й отримуєте ресурси.



**В** Більшість **жетонів інновацій**, які ви отримуєте протягом гри, дають вам ПО.



**Г** Деякі **палаці, бонуси раунду й компетентності** дають вам змогу набирати ПО протягом гри.



**Д** Наприкінці гри ви маєте **3 фінальні можливості набрати ПО** за:

- найбільшу групу з'єднаних між собою будівель;
- прогрес у кожній із 4 дисциплін на полі науки;
- ресурси, які залишилися у вас.



- Якщо чаша I порожня, то здобування 1 очка сили означає, що ви можете перемістити 1 фішку сили з чаші II в чашу III.
- Якщо чаші I та II обидві порожні, ви не можете перемістити жодної фішки сили, а отже, не зможете здобути очок сили.

Якщо ви хочете витратити очки сили, то можете використовувати лише фішки сили з чаші III. Витрачаючи очки сили, перемістіть потрібну кількість фішок сили з чаші III в чашу I.

### Приклад.

Ви здобуваєте 3 очки сили.

- 1 Спершу ви переміщуєте 2 фішки з чаші I в чашу II.
- 2 Чаша I тепер порожня. Отже, ви переміщуєте ще 1 фішку з чаші II в чашу III.



**Біла стрілка** в правий бік над фішкою сили означає, що ви здобуваєте певну кількість очок сили.

**Чорна стрілка** в лівий бік над фішкою сили означає, що ви повинні витратити певну кількість очок сили (перемістивши фішки сили з чаші III в чашу I).

## Рідна місцевість і тераформування

Кожна фракція має **рідну місцевість** (представлена великим символом місцевості вгорі кола тераформування на планшеті планування). Фракція може споруджувати будівлі тільки на клітинках з рідним типом місцевості. Незалежно від того, чи це пустелі, рівнини, болота, озера, ліси, гори або пустощі, кожна фракція прагне тераформувати місцевість на ігровому полі відповідно до власних потреб.



## Кругообіг сили

Протягом гри ви часто здобуватимете очки сили, які витратитимете на виконання дій та отримання ресурсів. **Очки сили** представлені у грі **фішками сили**, які переміщуються між вашими 3 чашами сили (1 фішка сили представляє 1 очко сили).

Ефективне керування вашим кругообігом сили — основна запорука та ключ до перемоги в грі.

На вашому **планшеті планування** є 3 пов'язані між собою чаші сили, якими ви переміщуватимете свої фішки сили. На початку гри всі ваші фішки сили перебувають у чашах I та II. Чаша сили III порожня. Фішки сили завжди переміщуються чашами сили за годинниковою стрілкою.

Коли ви здобуваєте очки сили, то переміщуєте фішки сили таким способом:

- Якщо в чаші I є фішки сили, то здобування 1 очка сили означає, що ви можете перемістити 1 фішку сили з чаші I у чашу II.

Коло тераформування показує складність процесу тераформування. Великий символ типу місцевості у верхній частині кола тераформування — це ваша рідна місцевість (тут: пустеля). Що далі від типу вашої рідної місцевості на колі тераформування розміщується тип символу місцевості, то більше вам доведеться заплатити, щоб тераформувати його на рідний тип.



## Сусідство та досяжність

Ви можете розширити володіння вашої фракції на ігровому полі, тераформувавши місцевість клітинки, сусідньої з однією з ваших будівель. Ви також можете розширюватися вздовж річок, використовуючи судноплавство й мости. Міста засновують за допомогою групи власних будівель. Дешевше спорудити свою гільдію на клітинці, сусідній із клітинкою, де є будівля іншої фракції (іншого гравця). Ви також можете здобувати очки сили, коли інші фракції споруджують на клітинці, сусідній з вашими будівлями. У всіх подібних випадках слід мати на увазі дві важливі відмінності:

### Сусідство

Усі з'єднані клітинки місцевості та будівлі (прилеглі однією зі сторін) вважають сусідніми. Крім того, клітинки й будівлі, з'єднані **мостами** через річку, також вважають сусідніми. (Див. дію сили «Спорудження моста» в додатку VI на с. 23.)



**Приклад.** Ці клітинки вважають сусідніми завдяки мосту. Після того як на вільній клітинці місцевості буде споруджена будівля, ці дві будівлі також вважатимуть сусідніми.

### Досяжність

Такими, що перебувають у **межах досяжності**, вважають:

- усі **сусідні** клітинки місцевості та будівлі;
- усі клітинки місцевості та будівлі, з'єднані одна з одною кількістю клітинок річки, меншою чи рівною вашому значенню судноплавства.



**Приклад.** Ці дві клітинки (пустеля і рівнина) перебувають у межах досяжності одна одної, якщо значення судноплавства **жовтого гравця** не менше ніж 2.

## Здобування очок сили внаслідок спорудження

Щоразу, коли ви споруджуєте по сусідству з однією чи кількома будівлями інших фракцій, то ці інші фракції здобувають очки сили. Ви так само здобуваєте очки сили, коли інші фракції споруджують по сусідству з вами. Основна засада цієї гри полягає в тому, як знайти баланс між близькістю до інших фракцій і наявністю достатнього простору для вільного розширення своїх володінь.

Кількість здобутих очок сили залежить від типу сусідніх будівель, адже вони мають різні значення сили:



Будівлі у верхньому ряді вашого планшета планування (палац та університет) мають значення сили 3.



Будівлі в середньому ряді вашого планшета планування (гільдії та школи) мають значення сили 2.



Будівлі в нижньому ряді вашого планшета планування (майстерні) мають значення сили 1.

Коли ви споруджуєте або модернізуєте будівлю (див. дії «Тераформування і спорудження» та «Модернізація будівлі» на с. 11–13), інші фракції можуть водночас здобувати очки сили. Кожна **інша фракція** рахує **суму значень сили** усіх своїх будівель, **сусідніх** зі щойно спорудженою або модернізованою будівлею. Потім кожна фракція може вирішити — хоче вона **здобути рівно стільки очок сили чи ні**. Щоб здобути очки сили, фракції треба втратити кількість ПО, на 1 меншу за кількість здобутих очок сили. Щоб здобути 1/2/3/4 очки сили, фракція повинна втратити відповідно 0/1/2/3 ПО. За цим правилом рахуємо ПО для будь-якої кількості очок сили.



**Приклад.** **Червоний гравець** споруджує майстерню. Завдяки цьому **жовтий гравець** може здобути загалом 3 очки сили: 1 очко за свою майстерню і 2 очки за школу. Його гільдія не сусідня. **Жовтий гравець** вирішує здобути 3 очки сили та втрачає 2 ПО.

### Роз'яснення:

- Щоразу, коли ви споруджуєте або модернізуєте, а інші фракції внаслідок цього можуть здобути очки сили, ви повинні повідомити їх про таку нагоду.
- Значення сили нової або модернізованої будівлі не впливає на кількість здобутих очок сили.
- Ви не можете витратити більше ПО, ніж маєте (тобто ваш маркер не може опуститися нижче поділки «0» на треку ПО).
- Не можна здобувати лише частину загальної кількості очок сили, щоб зменшувати витрати. Ви повинні здобути всі очки сили або жодного. Є два винятки:



А. Якщо ви не маєте достатньо фішок сили в чашах сили I та II, щоб здобути всі очки сили, то можете здобувати очки сили, поки не зберете всі свої фішки сили в чаші сили III. Потім ви повинні втратити на 1 ПО менше, ніж кількість здобутих вами очок сили.

Б. Якщо внаслідок втрати ПО ваш маркер повинен опуститися нижче «0», ви можете втратити лише стільки ПО, щоб перемістити маркер на «0». У такому разі ви здобудете кількість очок сили, на 1 більшу за кількість втрачених ПО.

- Ви втрачаєте ПО за очки сили тільки тоді, коли здобуваєте її внаслідок дій спорудження інших фракцій. **Ви не втрачаєте ПО, коли здобуваєте очки сили іншими способами.**

## Заснування міста

Протягом гри ви можете заснувати 1 або більше міст. Ви автоматично засновуєте місто, коли:

- маєте групу **зі щонайменше 4 сусідніх** будівель,
- які **не є частиною вже заснованого міста**,
- а їхнє **загальне значення сили дорівнює щонайменше 7**.



**Виняток.** Місто з університетом **1** потребує лише 3 будівель. Місто з монументом **2** потребує лише 2 будівель.

Виберіть 1 жетон міста із загального запасу й покладіть його біля однієї з будівель у щойно заснованому місті (докладніше про всі жетони міста див. у додатку VII на с. 23).

Після заснування міста ви отримуєте 3 бонуси:

1. Ви негайно набираєте **ПО**, зазначені на вибраному жетоні міста. Якщо на жетоні ПО за раунд зображено ключ, ви набираєте додаткові ПО.

Завдяки цьому жетону ПО за раунд ви набираєте додаткові 5 ПО за кожне місто, засноване в цьому раунді.



2. Ви негайно отримуєте одноразовий бонус у вигляді **ресурсів** або інших **переваг**, зазначених на вибраному жетоні міста.
3. Кожен жетон міста дає вам **ключ**. Ключі потрібні для просування на вищі рівні на полі науки (див. «Поле науки» на с. 10).



**Приклад.** Ці будівлі разом утворюють місто (4 сусідні будівлі, загальна сила яких 7). Ви берете зображений жетон міста, набираєте 8 ПО і здобуваєте 8 очок сили.

**Примітка.** Якщо ви споруджуєте по сусідству з одним із ваших заснованих міст або з'єднуєте з ним будівлю, то ця будівля стає частиною цього міста. Ви не можете використати цю будівлю для заснування іншого міста.

## Нейтральні будівлі

Деякі будівлі в грі мають нейтральний (білий) колір і не належать жодній фракції. Ці будівлі може спорудити будь-яка фракція, і їх вважатимуть будівлями цієї фракції. Найчастіше нейтральні будівлі отримують завдяки інноваціям (див. додаток III на с. 21). Однак вежі отримують завдяки компетентності (див. додаток VIII на с. 24). Крім того, фракція Дворян починає гру з 1 вежею (і може отримати другу вежу завдяки компетентності).

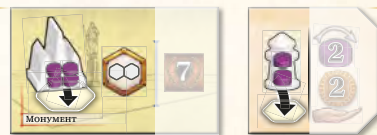
До нейтральних будівель застосовують такі правила:

- Отримуючи нейтральну будівлю, ви повинні негайно розмістити її на ігровому полі. Розмістіть її на порожній клітинці в межах своєї досяжності. Якщо ця клітинка не з вашою рідною місцевістю, спершу вам треба тераформувати її на рідну місцевість (див. «Тераформування і спорудження» на с. 11). Однак ви можете отримати потрібні лопати лише повернувши знаряддя, а не завдяки будь-яким іншим діям, що дають вам безплатні лопати (див. «Тераформування і спорудження» на с. 11). Якщо ви не можете негайно розмістити нейтральну будівлю таким способом, то взагалі не можете її спорудити (навіть пізніше).
- Розміщення будівлі трактується як її спорудження (інші фракції можуть здобути очки сили завдяки сусіднім будівлям).
- Це єдиний спосіб (за винятком початкового вміння Ченців), який дає вам змогу спорудити на порожній клітинці іншу будівлю, крім майстерні.
- Тип місцевості, на якій стоїть будівля, вказує, до якої фракції вона належить.



**Приклад.** Ви знаєте, що ця вежа належить фракції, що грає чорними, бо вона розміщена на чорній клітинці болота.

- Нейтральні будівлі, що відповідають будівлям кольору гравця, трактується як відповідні будівлі (наприклад, з погляду значення сили). Однак їх не можна модернізувати. Ваш дохід, якщо такий є, визначається жетоном, який дає вам будівлю.
- Значення сили нейтральних будівель, які не відповідають будівлям кольору гравців, зазначено на жетоні, що дає будівлю.



**Приклад.** Значення сили монумента (ліворуч) — 4, значення сили вежі (праворуч) — 2.



## ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ (продовження)

### Поле науки

Крім спорудження та модернізації будівель, фракції можуть відстежувати свій прогрес у кожній з 4 дисциплін на полі науки.

Це такі дисципліни, як:

Банківська справа , юриспруденція , інженерія , та медицина .

Просування треками поля науки також дасть вам змогу здобувати додаткові очки сили та інші бонуси.

**1** За кожен досягнутий рівень у певній дисципліні ви просуваєте свій маркер стану на 1 рівень (поділку) вище в цій дисципліні на полі науки.

**2** Коли один із ваших маркерів стану досягає 3, 5, 7 або 12-го рівня в дисципліні (навіть під час приготування), ви негайно отримуєте можливість одноразового переміщення зазначеної кількості фішок сили.

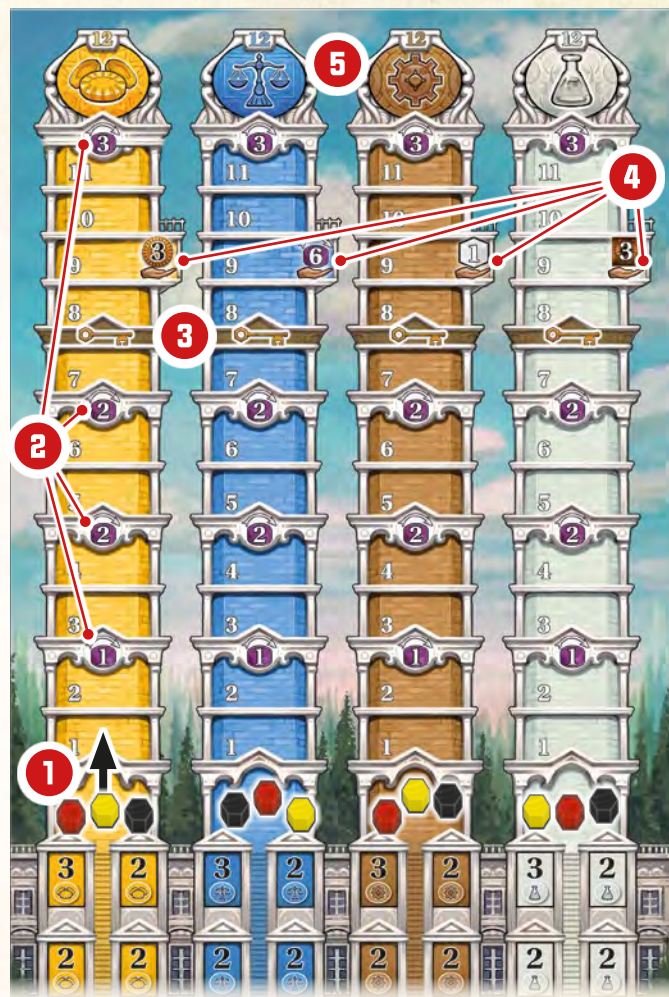
**3** Щоб досягти 8-го рівня в дисципліні, ви повинні мати ключ від міста (для кожної дисципліни потрібен окремий ключ від міста). Якщо ви не хочете або не можете використати ключ, то всі рівні після 7-го, які ви мали нагоду здобути, пропадають.



**4** Якщо ваш маркер стану досягнув 9-го рівня або вище в певній дисципліні, то ви щораунду у фазі I (дохід) отримуєте вказаний додатковий дохід.

**5** У кожній дисципліні **тільки 1** маркер стану може досягти **12-го рівня**. Після того як один із гравців досяг 12-го рівня в певній дисципліні, жоден інший гравець уже не може досягти 12-го рівня в цій дисципліні.

Банківська справа    Юриспруденція    Інженерія    Медицина



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія в «Еру інновацій» триває 6 раундів. Кожен раунд складається з таких 3 фаз:

Фаза I. **Дохід**

Фаза II. **Дії**

Фаза III. **Наукові бонуси та приготування до нового раунду**

### Фаза I. Дохід



На початку кожного раунду (зокрема й першого) ви отримуєте **дохід** у вигляді нових ресурсів. Символ доходу — це відкрита долоня. Ви отримуєте все, що зображено над відкритою долонею. Джерелом доходу насамперед є ваш планшет планування. Однак ви отримуєте лише **видимий** дохід, тобто не закритий будівлею. Ви також можете отримувати дохід від жетона бонусів раунду, своїх компетентностей та інновацій і від поля науки.



**Приклад.** Від свого планшета планування ви отримуєте дохід у вигляді 1 очка сили, 2 монет і 3 знарядь за видимі символи.

Візьміть **монети, знаряддя і книжки** із загального запасу, а **науковців** — з особистого запасу. Ваш запас науковців обмежений. Запас монет, знарядь і книжок необмежений. (У тих рідкісних випадках, коли у вас вичерпуються ці жетони, замініть їх чим-небудь підходящим.)





## Фаза II. Дії

Згідно з порядком ходів, указаним на полі порядку ходів (починаючи згори й донизу, а потім знову згори донизу й т. д.), кожен гравець по черзі виконує рівно 1 дію, поки не спасує. Після того як усі гравці спасують, *фаза дій завершується*.

За винятком дії «Пас», ви можете виконувати всі дії в довільному порядку скільки завгодно разів (але лише по 1 дії за хід). Після того як ви виберете дію «Пас», то більше не виконуватимете ходів у поточному раунді. Ви не виконуватимете ходів до кінця фази, поки всі інші гравці також не спасують.

Ви також можете безпосередньо до або після будь-якої своєї дії скористатися додатковою можливістю *перетворити ресурси*. Докладніше про це ми розповімо нижче після опису дій (див. с. 16).

У кожному раунді буде щонайменше 1 жетон ПО за раунд, що дасть вам змогу набирати ПО за певну дію. Щоразу, коли ви виконаєте дію, зазначену на лівій стороні поточного жетона ПО за раунд, ви набираєте вказану кількість ПО. Опис усіх жетонів ПО за раунд можна знайти в додатку IX на с. 24.



Завдяки цьому жетону ПО за раунд ви щоразу набиратимете 2 ПО, коли протягом раунду споруджуватимете майстерню.



### Доступні дії:

#### ТЕРАФОРМУВАННЯ І СПОРУДЖЕННЯ



Ця дія дає вам змогу тераформувати будь-яку клітинку місцевості на ваш рідний тип місцевості та спорудити там майстерню.

Крім того, ви можете виконувати цю дію для спорудження 1 майстерні без тераформування (якщо клітинка, на якій ви хочете споруджувати, вже є вашою рідною місцевістю) або для тераформування місцевості без спорудження майстерні.

#### Тераформування місцевості

Щоб спорудити майстерню, часто треба спершу тераформувати клітинку місцевості ігрового поля на вашу рідну місцевість.

Щоб ви могли тераформувати вибрану клітинку місцевості, ця клітинка повинна:

- бути **незабудована** (без будівлі),
- розміщуватися **в межах досяжності** однієї з ваших споруджених будівель і
- **не бути вашою рідною місцевістю**.

Крім того, ви повинні оплатити **вартість** її тераформування в лопатах.

**Коло тераформування** на вашому планшеті планування покаже вам, наскільки складним буде тераформування. Тераформування типу місцевості, сусіднього з вашим рідним типом місцевості на колі тераформування, коштує 1 лопату. Тераформування не сусіднього типу місцевості коштуватиме 2 або 3 лопати. Це залежить від того, на скільки кроків один від одного розташовані типи місцевості на колі тераформування.



Вартість тераформування клітинки з болотом на клітинку з пустелею коштує 2 лопати.

Ви завжди повинні виконувати тераформування, використовуючи **найкоротший** шлях від тераформованого типу місцевості до рідного типу. Крім того, не можна рахувати далі рідного типу місцевості.

**Лопати**, потрібні для тераформування, можна отримати кількома способами.



Можна повернути знаряддя, щоб отримати лопати. Трек тераформування на вашому планшеті показує, скільки знарядь вам треба віддати за кожен лопату. На початку гри вам зазвичай треба віддавати 3 знаряддя за 1 лопату. Однак протягом гри ви можете зменшити ці витрати (див. «Модернізація тераформування» на с. 14).

Ви можете отримати лопати (і можливість виконати *тераформування і спорудження*) за допомогою таких дій, як дії сили, особливі дії або дії книжок. Ці типи дій ми пояснимо пізніше.



Виконуючи ці дії, ви можете використовувати лопати для тераформування тільки **1 клітинки місцевості**.

Можуть виникнути **3 особливі ситуації**:

- **Купівля забраклих лопат.** Тоді й лише тоді, коли отриманих (безплатних) лопат бракує для тераформування вибраної місцевості на ваш рідний тип місцевості, ви можете отримати додаткові потрібні лопати, заплативши знаряддями (відповідно до вартості, зазначеної на вашому треку тераформування).
- **Покрокове тераформування.** Крім того, ви можете змінити тип місцевості вибраної клітинки на тип місцевості, відмінний від вашої рідної місцевості. Інакше кажучи, ви можете виконати проміжний крок на колі тераформування, але тільки в напрямку вашого рідного типу місцевості. У такому разі вам заборонено споруджувати майстерню на цій проміжній місцевості (адже це не ваша рідна місцевість).
- **Використання 2 або 3 лопат.** Якщо ви отримуєте одночасно 2 лопати, але вам потрібна лише 1 для тераформування вибраної клітинки місцевості на ваш рідний тип місцевості, ви можете використати другу лопату для іншої клітинки місцевості в межах вашої досяжності. Однак ви можете спорудити лише 1 майстерню на першій місцевості. Якщо ви отримуєте одночасно 3 лопати, то можете тераформувати навіть до 3 клітинок місцевості, за умови, що спершу ви завжди тераформуєте одну з них



на ваш рідний тип місцевості. Потім ви можете використати решту лопат на іншій клітинці (або клітинках).

**В обох ситуаціях.** Ви повинні використати всі свої лопати, **перш ніж** споруджувати майстерню. Ви **не можете** тераформувати клітинку, спорудити нову майстерню, а потім тераформувати нову клітинку, яка опиняється в межах досяжності лише після спорудження цієї нової майстерні.

Заплативши за лопати, покладіть жетон місцевості для нового типу місцевості на клітинку (або клітинки).

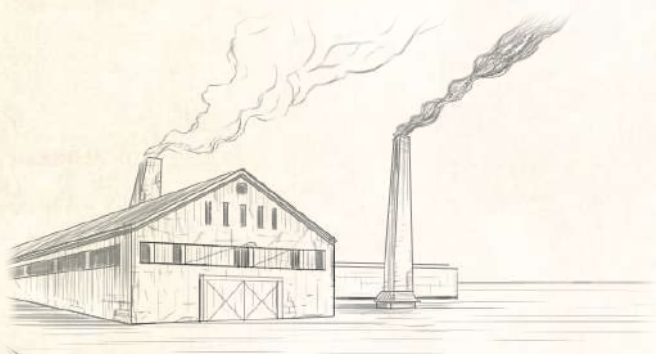
Не можна зберігати лопати для майбутнього тераформування. Лопати завжди треба використовувати негайно.



Лопати також можна отримувати завдяки науковому бонусу (див. «Фаза III» на с. 17). Через те, що лопати ви отримуєте не протягом фази дій, ви не можете споруджувати майстерні відразу після використання лопат.

(Щоб спорудити майстерні, ви повинні дочекатися фази дій наступного раунду.)

Ви не зобов'язані споруджувати майстерню на клітинці після її тераформування. Якщо ви не спорудите її, то клітинка залишиться незабудованою, і будь-яка фракція зможе знову її тераформувати. Жетон місцевості, на якому немає будівлі, можна знову тераформувати.



## Спорудження 1 майстерні

Щоб спорудити майстерню, виберіть клітинку місцевості, яка повинна бути:

- вашого **рідного типу місцевості**,
- **незабудована** та
- розміщуватися **в межах досяжності** принаймні 1 з ваших будівель.

Ви також повинні:

- мати на своєму планшеті планування щонайменше 1 доступну майстерню і
- заплатити надруковану вартість, що становить 1 знаряддя і 2 монети.



Виконавши всі ці вимоги, виберіть **крайню ліву** майстерню на своєму планшеті планування і розмістіть її на вибраній клітинці місцевості.

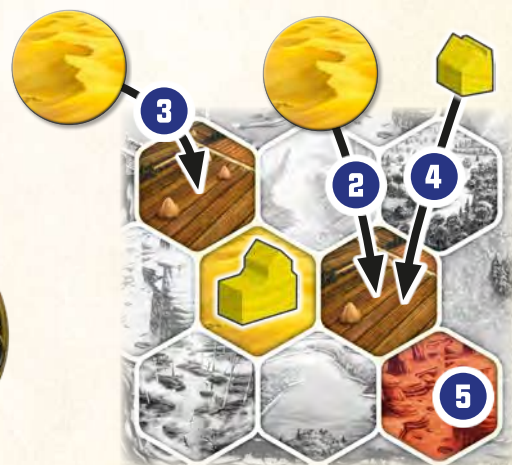
Це може дати змогу іншим фракціям здобути очки сили, якщо вони мають будівлі, сусідні з новою майстернею (див. «Здобування очок сили внаслідок спорудження» на с. 8).

**Пам'ятайте:** під час спорудження гравці завжди повинні нагадувати суперникам про змогу здобути очки сили.



**Приклад.** Ви хочете тераформувати й спорудити. Кожна лопата коштує вам 3 знаряддя. Щоб тераформувати гору на пустелю, вам треба заплатити 2 лопати, що становить 6 знаряддя. Ви платите ці знаряддя і розміщуєте жетон місцевості «Пустеля» на клітинці. Тепер ви оплачуєте вартість майстерні, яка становить 1 знаряддя і 2 монети. Потім ви розміщуєте майстерню на новій клітинці пустелі.

**Приклад.** **Жовтий гравець** виконує зображену дію сили **1** (див. с. 15) та може негайно тераформувати й спорудити за допомогою 2 безплатних лопат. **Жовтий гравець** вирішує тераформувати рівнину праворуч **2**. Тераформування на рідну місцевість «Пустеля» коштує лише 1 лопату. Це означає, що **жовтий гравець** може використати другу лопату на іншій місцевості. **Жовтий гравець** вирішує також тераформувати рівнину ліворуч **3**. Після тераформування **жовтий гравець** споруджує майстерню **4** на першій тераформованій рівнині. **Жовтий гравець** не міг тераформувати пустинню у правому нижньому куті **5**, бо воно стало сусіднім із жовтою будівлею лише після спорудження майстерні.





## МОДЕРНІЗАЦІЯ БУДІВЛІ



Завдяки цій дії ви можете поступово модернізувати свої будівлі протягом гри. За допомогою 1 дії ви можете модернізувати 1 будівлю на 1 крок.

Вартість модернізації зображена ліворуч від кожної нової будівлі на планшетах планування.

Модернізацію вважають спорудженням нової будівлі. Це може дати змогу іншим фракціям здобути очки сили, якщо вони мають будівлі, сусідні з модернізованою будівлею (див. «Здобування очок сили внаслідок спорудження» на с. 8).

Правила нижче стосуються всіх модернізацій:

- Якщо ви не маєте будівлі того типу, до якого хочете модернізувати, то не зможете виконати модернізацію.
- Завжди беріть будь-яку нову будівлю, яку ви розміщуєте, з крайнього лівого місця на планшетах планування.
- **Важливо!** Для всіх модернізацій ви повинні замінити стару будівлю новою. Заберіть стару будівлю з клітинки ігрового поля та поставте її назад на крайнє праве порожнє місце у відповідному ряді будівель на своєму планшетах планування. Це знижує дохід відповідного типу будівель. Потім розмістіть нову будівлю на звільненій клітинці ігрового поля.



У грі є **4 різні можливості модернізації** (Б і Г тільки 1 раз за гру).

А



Модернізація **майстерні до гільдії** коштує 2 знаряддя та 6 монет. Якщо по сусідству з модернізованою майстернею є принаймні 1 будівля **іншої фракції**, то вартість модернізації зменшується з 6 монет до 3.



**Приклад.** Ви **червоний гравець**. Модернізація майстерні ліворуч **1** до гільдії коштуватиме 2 знаряддя і 3 монети, бо по сусідству з нею є будівля іншої фракції. Модернізація майстерні праворуч **2** коштуватиме 2 знаряддя і 6 монет (ваша власна будівля по сусідству не зменшує вартості).

Б



Модернізація **гільдії до палацу** коштує 4 знаряддя і 6 монет. Спорудження палацу також дає вам унікальне вміння або особливу дію (огляд усіх жетонів палаців див. у додатку IV на с. 22). Коли ви споруджуєте свій палац, то повинні спершу вибрати жетон палацу, який покладете на місце жетона замінювача палацу на своєму планшетах планування. Ви можете вибрати будь-який із жетонів палаців, які були розміщені біля ігрового поля під час приготувань (за винятком тих, які вже споруджені іншими фракціями). Тобто що пізніше ви спорудите свій палац, то менше варіантів вибору жетона палацу матимете.



В



Модернізація **гільдії до школи** коштує 3 знаряддя і 5 монет. Щоразу, коли ви модернізуєте до школи, то негайно вибираєте жетон компетентності з поля інновацій і розміщуєте його горілиць перед собою. (Усі жетони компетентності описані в додатку VIII на с. 24.) Якщо внаслідок цієї дії ви засновуєте місто, то можете отримати нагороди в будь-якому порядку.

Щоразу, коли ви отримуєте жетон компетентності, діють такі правила:

- Ви не можете взяти дублікат жетона компетентності.
- Залежно від місця, з якого ви візьмете жетон компетентності, ви здобудете просування на полі науки й/або отримаєте книжки з зображеної дисципліни (всього завжди 3).



якщо ви виберете жетон компетентності **1**, то просунете свій маркер стану на 3 рівні вгору на треку юриспруденції (синьому) на полі науки. Якщо виберете жетон компетентності **2**, то просунете свій маркер стану на 2 рівні вгору на треку інженерії (коричневому) та отримаєте 1 коричневу книжку з загального запасу.

**Приклад.** Якщо ви виберете жетон компетентності **1**, то просунете свій маркер стану на 3 рівні вгору на треку юриспруденції (синьому) на полі науки. Якщо виберете жетон компетентності **2**, то просунете свій маркер стану на 2 рівні вгору на треку інженерії (коричневому) та отримаєте 1 коричневу книжку з загального запасу.

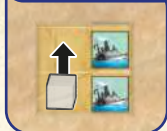
Г



Модернізація **школи до університету** коштує 5 знаряддя і 8 монет. Модернізація до університету також дає змогу негайно вибрати жетон компетентності за тими самими правилами, що й під час модернізації до школи.



## ПОЛІПШЕННЯ СУДНОПЛАВСТВА



Ця дія дає змогу просунути маркер треку на 1 поділку вгору на **треку судноплавства** вашого планшета планування (якщо маркер треку ще не на найвищій поділці).

Це збільшує ваші межі досяжності.

Вартість просування зазначена під символом навігації. Як одноразовий бонус ви також негайно набираєте ПО або отримуєте книжки з дисциплін на свій вибір, згідно зі вказівками на новій поділці.

**Приклад.** Ви платите 1 науковця та 4 монети, що дає змогу збільшити значення судноплавства з 1 до 2. Як бонус ви відразу отримуєте 2 книжки з будь-яких дисциплін.



## МОДЕРНІЗАЦІЯ ТЕРАФОРМУВАННЯ



Ця дія дає змогу просунути маркер треку на 1 поділку вгору на **треку тераформування** вашого планшета планування (якщо цей маркер ще не на найвищій поділці).

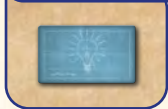
Це зменшує кількість знарядь, які вам треба платити за лопати під час тераформування типу місцевості на 1 крок (див. дію «Тераформування і спорудження» на с. 11).

Вартість просування зазначена під треком тераформування. Як одноразовий бонус ви також негайно набираєте ПО або отримуєте книжки з дисциплін на свій вибір, згідно зі вказівками на новій поділці.

**Приклад.** Ви платите 5 монет, 1 знаряддя і 1 науковця, щоб зменшити вартість знарядь за 1 лопату з 2 до 1. Як бонус, ви відразу ж набираєте 6 ПО.



## ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙ



Ця дія дає змогу взяти жетон інновації, оплативши витрати на її впровадження. Щоб узяти жетон інновації, ви завжди повинні заплатити щонайменше 5 книжок, деякі з яких повинні бути з певних дисциплін. Символ сірої книжки позначає книжку з будь-якої дисципліни. Якщо ви ще не спорудили свій палац, то також повинні додатково заплатити 5 монет.

Доступні жетони інновацій лежать у верхній частині поля інновацій. Вони посортовані по стовпцях, а їхня вартість зазначена внизу стовпця.



**Приклад.** Жетони інновацій у цьому стовпці коштують 2 книжки з банківської справи та ще 3 книжки з дисциплін на свій вибір. Крім того, ви повинні заплатити 5 монет, якщо ви ще не спорудили свій палац.

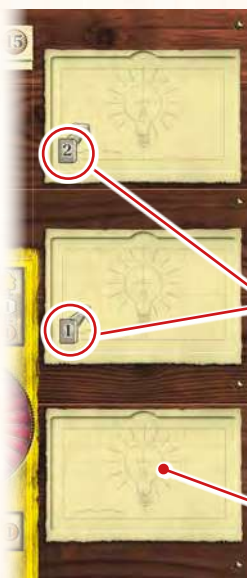
Якщо ви граєте вдвох або вчотирьох, то 2 верхні жетони інновацій матимуть іншу вартість.



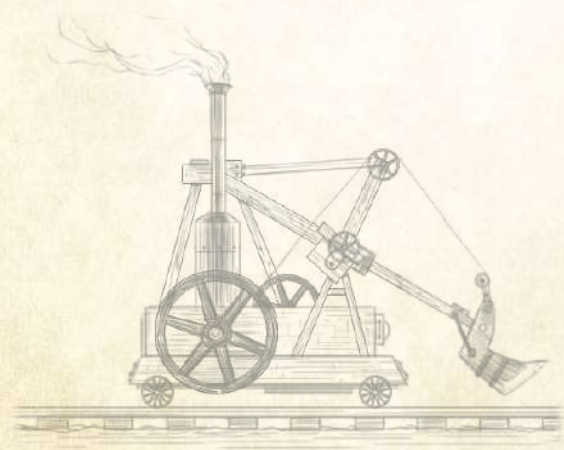
**Приклад.** За жетони інновацій над цим символом ви повинні заплатити 2 книжки з банківської справи, 1 книжку на свій вибір і 2 книжки з юриспруденції (плюс 5 монет, якщо ви ще не спорудили свій палац).

Розмістіть жетон впровадженої інновації в найнижчий порожній комірці у правій частині свого планшета планування. Протягом гри ви можете впровадити до 3 інновацій. Після того як усі 3 комірки будуть зайняті, ви більше не зможете виконувати дію «Впровадження інновації».

У комірці, де ви розмістили впроваджену інновацію, може бути зазначена додаткова вартість в 1 або 2 книжки (з дисциплін на ваш вибір), яку треба заплатити для розміщення жетона.



Є 3 різні види жетонів інновацій: особливі вміння, негайні ПО та додаткові будівлі. Огляд усіх жетонів інновацій можна знайти в додатку III на с. 21.





## ВІДРЯДЖАННЯ НАУКОВЦЯ



На полі науки є 4 треки дисциплін. Під кожним із цих треків є 4 комірки, в кожній з яких може розміститися 1 науковець (кожна комірка має значення 2 або 3).

Банківська  
справа

Юриспруденція

Інженерія

Медицина



Ця дія дає змогу розмістити 1 науковця в будь-якій порожній комірці, що, своєю чергою, дає змогу просунути ваш маркер стану на 2 або 3 рівні вгору для відповідної дисципліни (залежно від того, розмістите ви свого науковця в комірці «2» чи «3»). Ви ніколи не зможете повернути жодного зі своїх науковців, яких виклали на поле науки. Пам'ятайте, що загалом ви маєте лише 7 науковців, яких можете використати протягом гри. Використовуйте їх розумно.

**Приклад.** Ви відряджаєте науковця на вивчення медицини. Комірка «3» вже зайнята, тому ви розміщуєте його у вільній комірці «2». Потім ви переміщуєте свій маркер стану на 2 рівні вгору треком медицини.



Натомість ви можете повернути 1 зі своїх науковців у свій запас, щоб просунутися на 1 рівень вгору в дисципліні на свій вибір.

**Пам'ятайте:** щоб використати науковця для будь-якої дії, ви повинні спершу отримати його з особистого запасу.

Докладніше про поле науки читайте в розділі «Поле науки» на с. 10.



## ДІЇ СИЛИ ТА ДІЇ КНИЖОК



Комірки дій сили і дій книжок розташовані в нижній частині ігрового поля (помаранчеві восьмикутники). Дії сили однакові в кожній партії, тоді як дії книжок змінюються і будуть інакшими в кожній партії.

У кожному раунді будь-яку з цих дій унизу ігрового поля може виконати лише 1 гравець. Щоразу, коли ви виконуете одну з цих дій, то повинні розмістити жетон X так, щоб він закривав помаранчевий восьмикутник. Це вказує на те, що цю дію не можна виконати знову в поточному раунді.

Коли ви вибираєте одну з дій сили, то повинні витратити очки сили, перемістивши вказану кількість фішок сили з чаші сили III в чашу сили I.

Вибравши одну з дій книжок, ви повинні заплатити її вартість, повернувши вказану кількість книжок з будь-якої комбінації дисциплін. Символ сірої книжки позначає книжку з будь-якої дисципліни.

Огляд усіх дій сили та дій книжок можна знайти в додатку VI на с. 23.



**Приклад.** Щоб активувати дію книжки ліворуч, вам треба повернути 2 книжки на свій вибір, щоб модернізувати майстерню до гільдії. Щоб активувати дію сили праворуч, вам треба перемістити 3 фішки сили з чаші сили III в чашу сили I, що негайно дасть вам змогу спорудити міст. Вирішивши виконати дію сили, ви ставите жетон X на відповідний помаранчевий восьмикутник.

## ОСОБЛИВІ ДІЇ



Особливі дії також представлені на різних компонентах і позначені помаранчевим восьмикутником, як дії сили й книжок. Як і з діями сили й книжок, після виконання особливих дій вам треба накрити їх жетоном X, адже їх можна

виконувати лише 1 раз за раунд.

На відміну від дій сили й книжок, особливі дії доступні лише їхньому власнику, тому інші гравці не можуть їх виконати. Крім того, виконання особливих дій не вимагає ніяких витрат.



**Приклад.** Ви маєте жетон інновації «Професори», зображений ліворуч. У свій хід ви можете виконати цю особливу дію, щоб безплатно отримати 1 науковця з запасу, а також набрати 3 ПО. Потім ви повинні накрити особливу дію жетоном X як нагадування про те, що ви зможете знову виконати її лише починаючи з наступного раунду.



## ПАСУВАННЯ



Коли настане ваш хід, і ви не зможете або не захочете виконувати ніяких інших дій,

ви повинні *спасувати*. Після цього ваша участь у фазі дій поточного раунду завершується.

Щоб *спасувати*, виконайте наведені нижче кроки. В останньому 6-му раунді виконайте лише крок 1 і пропустіть решту.

1. Перевірте, чи немає символу *пасування* на вашому жетоні бонусів раунду. Якщо він є, то після пасування ви негайно отримуєте зображений одноразовий бонус (зазвичай ПО). Те саме стосується будь-яких інших ваших компонентів, на яких є символ *пасування*.

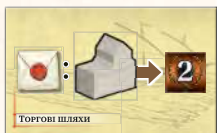


### Приклад.



Якщо ви маєте зображений ліворуч жетон бонусів раунду, то набираєте по 4 ПО за кожен свій палац та університет на ігровому полі.

Якщо ви маєте зображений праворуч бонус раунду, то набираєте по 2 ПО за кожну свою гільдію на ігровому полі.



2. Тепер візьміть 1 із 3 доступних жетонів бонусів раунду, що лежать горілиць біля ігрового поля. Це може бути жетон бонусів раунду, який використав і повернув інший гравець, що спасував перед вами. Якщо на жетоні бонусів раунду є монети, візьміть і їх. Покладіть перед собою долілиць жетон бонусів раунду, показуючи, що ви вибули з поточного раунду.  
**Примітка.** Ви завжди повинні брати новий жетон бонусів раунду, бо не можете використати той самий жетон 2 раунди поспіль.
3. Потім поверніть старий жетон бонусів раунду горілиць біля 2 не взятих жетонів бонусів раунду.
4. Насамкінець перемістіть маркер порядку ходів на найвищу вільну поділку у стовпці наступного раунду на полі порядку ходів. У лівому стовпці на полі порядку ходів указано порядок ходів для раундів з непарними номерами, а в правому стовпці — з парними.



**Приклад.** Це перший раунд, і ви — другий гравець, який спасував. Ви переміщуєте свій маркер порядку ходів з його поточної поділки в лівому стовпці на поділку «II» у правому стовпці.

Після того як **усі гравці** спасують, фаза дій поточного раунду завершується, і гра переходить до **фази наукових бонусів та приготувань до нового раунду**.

## ДОДАТКОВА МОЖЛИВІСТЬ: ПЕРЕТВОРЕННЯ РЕСУРСІВ

Крім дії, у свій хід ви можете вільно перетворювати ресурси.

Ви можете робити це скільки завгодно разів, **до й/або після** вашої дії.

Ви не можете перетворювати ресурси будь-яким іншим способом і можете перетворювати їх лише у свій хід.

Доступні такі перетворення:

### Пожертва сили

Якщо ви маєте щонайменше 2 фішки сили в чаші сили II, то можете повернути 1 з них у запас, щоб перемістити іншу фішку сили із чаші сили II в чашу сили III.



### Перетворення сили / ресурсів

Ви можете перетворити силу на ресурси. Оплатіть вартість, перемістивши відповідну кількість фішок сили з чаші сили III в чашу сили I.

Можете також заплатити зображеними ресурсами за інші ресурси.

Ви маєте такі варіанти:

- Заплатіть 5 очок сили, щоб отримати 1 науковця або 1 книжку на свій вибір.
- Заплатіть 3 очки сили, щоб отримати 1 знаряддя.
- Заплатіть 1 очко сили, щоб отримати 1 монету.
- Заплатіть 1 науковця, щоб отримати 1 знаряддя.
- Заплатіть 1 знаряддя або 1 книжку, щоб отримати 1 монету.





## Фаза III. Наукові бонуси та приготування до нового раунду

Фаза III починається після того, як усі гравці *спасують* у фазі дій.

Протягом **раундів 1–5** ви можете отримувати наукові бонуси та готуватися до наступного раунду.

Однак у **6-му раунді** ви пропускаєте цю фазу й негайно переходите до кінця гри та фінального підрахунку ПО на с. 18.

Послідовно виконайте такі кроки:

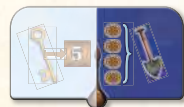
### 1. Отримання наукового бонусу

Науковий бонус зображений на правій половині кожного жетона ПО за раунд (на жетоні ПО за фінальний раунд цей бонус накритий, адже його не використовують).

Під час цього кроку кожен гравець отримує науковий бонус за поточний раунд, якщо він досягнув у певній дисципліні рівня, значення якого дорівнює або перевищує вказане. Якщо значення досягнутого рівня вдвічі, втричі або більше перевищує вказане значення, то гравець отримує винагороду в кратній кількості (вдвічі, втричі або більше).



Досягнувши 3-го рівня дисципліни «Медицина», ви отримуєте 1 книжку на свій вибір.



Досягнувши 8-го рівня дисципліни «Інженерія», ви отримуєте 2 лопати.

Наведені нижче правила стосуються *лопат*, отримуваних завдяки науковому бонусу:

- Ви отримуєте свої бонуси згідно з новим порядком ходів для наступного раунду.
- Якщо ви отримали лопати завдяки науковому бонусу, то не можете купити ніяких додаткових лопат.
- Ви не можете зберегти лопати для наступного раунду.
- Лопати, отримані завдяки науковому бонусу, можна використати на 1 або кількох клітинках місцевості в межах досяжності.
- Ви не можете *спорудити майстерню* протягом фази III.

### 2. Вилучення жетонів X

Вилучіть усі використані жетони X:

- з комірок дій сили та дій книжок у нижній частині ігрового поля;
- з особливих дій на жетонах палацу, інновацій та компетентностей;
- із жетонів бонусів раунду.



### Українське видання

- **Керівники проекту:** Олег Сидоренко, Олександр Невський, Олександр Ручка
- **Переклад:** Святослав Михаць
- **Випускова редакторка:** Олена Науменко
- **Верстка:** Андрій Бордун • **Коректор:** Анатолій Хлівний
- **Особлива подяка** Олександрові Дедику, Андрієві Журбі



© 2024 IGAMES  
29015, Україна,  
м. Хмельницький,  
вул. Трудова, 5-Е, 87  
[www.igames.ua](http://www.igames.ua)



© 2024 Geekach LLC  
Україна, 03124, Київ,  
бул. Вацлава Гавела, 4  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)  
[info@geekach.com.ua](mailto:info@geekach.com.ua)

### 3. Покладіть монети

#### на жетони бонусів раунду

Покладіть по 1 монеті з загального запасу на кожен із 3 жетонів бонусів раунду, що лежать біля ігрового поля. (Якщо ніхто не брав жетон протягом 2 раундів, то тепер на ньому буде 2 монети.)



### 4. Розкрийте свої жетони бонусів раунду

Переверніть горілиць жетони бонусів раунду, що лежать перед вами.

### 5. Переверніть жетон ПО за раунд

Переверніть долілиць жетон ПО за раунд, за яким ви щойно набрали ПО, щоб відкритими залишалися тільки жетони ПО за наступні раунди.



### Творці гри

**Автор гри:** Хельге Остертаґ

**Ілюстрації:** Альваро Кальво Ескудеро, Лукас Зіґмон

**Графічний дизайн:** Крістоф Тіш

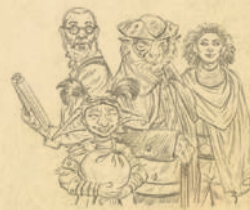
**Редагування:** Френк Герен, Бастіан Вінкельгаус,  
Крістоф Тіш, Інґа Кюйтманн

**Переклад англійською:** Ральф Х. Андерсон

**Коректура:** Майк Мартінс, Натан Морс

Ми хотіли б подякувати Анні Крістіні Хакке за допомогу з верстанням та Андреасу Решу за створення 3D-зображення гри.

Представляючи численних гравців і прихильників, ми дякуємо Крісу Біззеллу, Джеймсу Атаї, Крістіану Россманну, Майку Ассанте, Рубену Гейзелбі, Крістоферу Го, Олександрю Боброву, Дейву Едвардсу, Френсісу Бірку, Морейрі, Доккулу, Джорджу Галусці, Е. Гекче Сімену, Фаді Ель-Ріачі, Аллану Цяну, Редганату Гаусдену, Метью Френчу.



© 2023 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH



Версія 1.2



## КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Гра закінчується відразу після фази дій у 6-му раунді, щойно всі гравці спасують. (Ніхто не отримує наукового бонусу за 6-й раунд, адже він накритий додатковим жетоном ПО за фінальний раунд.)

Тепер ви переходите до фінального підрахунку ПО (за територію, науку та ресурси). Гравці набирають ПО, які додають до своїх ПО, набраних протягом гри. Після того як всі порахують свої ПО, перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО! У разі нічийі претенденти ділять перемогу.



### ПО за територію

Знайдіть свою найбільшу групу будівель, розташованих у межах досяжності одна від одної (див. «Сусідство та досяжність» на с. 8). Це означає, що кожна будівля в цій групі розташована в межах досяжності принаймні 1 іншої будівлі групи. Має

значення лише кількість будівель; тип або значення сили будівель значення не мають.

- Гравець, який має **найбільшу кількість** будівель у своїй найбільшій групі, набирає **18 ПО**.
- Гравець, який має **другу найбільшу кількість** будівель у своїй найбільшій групі, набирає **12 ПО**.
- Гравець, який має **третю найбільшу кількість** будівель у своїй найбільшій групі, набирає **6 ПО**.

Ці ПО також зазначені у верхньому лівому куті ігрового поля.

Якщо кілька гравців мають однакову кількість будівель у своїх групах, то вони ділять між собою ПО за ті місця по черзі (починаючи з нічийного), які ці гравці умовно посідають (округлення до меншого).

**Приклад.** Один гравець має 10 будівель у своїй найбільшій групі, а інші 3 гравці — по 9 будівель у своїх найбільших групах. Гравець із найбільшою кількістю будівель набирає 18 ПО. Інші 3 гравці з однаковими найбільшими групами набирають суму ПО за друге й третє місця, поділену на кількість гравців (3). Тобто  $(12 + 6) \div 3 = 6$  ПО для кожного з цих гравців.

### ПО за науку

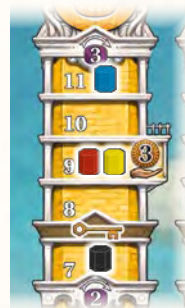
Наведені нижче правила стосуються **кожного з 4 треків дисциплін**:



- Гравець, чий маркер стану розміщується на **найвищому рівні** відносно інших гравців, набирає **8 ПО**.
- Гравець, чий маркер стану розміщується на **другому найвищому рівні** відносно інших гравців, набирає **4 ПО**.
- Гравець, чий маркер стану розміщується на **третьому найвищому рівні** відносно інших гравців, набирає **2 ПО**.

Ці ПО також зазначені у верхньому лівому куті ігрового поля. Ви не набираєте ПО, якщо ваш маркер стану перебуває на 0-му рівні, навіть якщо ви граєте вдвох чи втрох.

Якщо кілька гравців досягли того самого рівня, то ПО за цей рівень і нижчий (або нижчі) ділять порівну (округлення до меншого), так само, як і під час набирання ПО за території.



**Приклад.** Маркер стану **синього гравця** розміщується найвище серед маркерів усіх гравців на треку дисципліни «Банківська справа», тому **синій гравець** набирає 8 ПО. **Жовтий** і **червоний** гравці обидва досягли другого найвищого рівня серед усіх гравців на цьому треку, тому вони додають ПО за 2-ге і 3-тє місце й ділять їх порівну. Кожен з них набирає  $(4+2) \div 2 = 3$  ПО. **Чорний гравець** не набирає ПО.

### ПО за ресурси



Якщо наприкінці гри у вас залишилися ресурси, то ви перетворюєте їх на монети за допомогою додаткової можливості «Перетворення ресурсів» (див. с. 16).

Кожні 5 монет дають 1 ПО.

## ВАРІАНТ ІЗ ВІДБОРОМ ПЛАНШЕТІВ ПЛАНУВАННЯ І ФРАКЦІЙ

Якщо ви хочете збільшити варіативність розподілу планшетів планування, фракцій та інших компонентів під час приготування, то можете замість указівок з розділу «Розподіл фракцій і планшетів планування» виконувати такі кроки:

- Перетасуйте 7 карт планування, а потім викладіть горілиць на центр стола випадкових 6 карт із них (залишивши недоступною 1 карту планування).
- Виберіть навмання плитку фракції, кількість яких на 1 більша за кількість гравців, і викладіть їх горілиць на центр стола.
- Виберіть навмання жетони палацу, кількість яких на 1 більша за кількість гравців, і викладіть їх горілиць на центр стола. Не використовуйте палац № 17 з червоним зворотом.
- Виберіть навмання жетони бонусів раунду, кількість яких на 3 більша за кількість гравців, і викладіть їх горілиць на центр стола.
- Поверніть у коробку невибрані ігрові компоненти з перерахованих вище; вони не знадобляться в цій партії.
- Виберіть першого гравця будь-яким способом.
- Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою (тричі навколо стола), кожен гравець в довільному порядку вибирає 1 з таких предметів і кладе їх перед собою: карту планування, плитку фракції та жетон палацу. За кожним разом треба вибирати компонент, якого гравець не має. Потім кожен гравець бере відповідний планшет планування і повертає карту планування в коробку.
- Тепер, починаючи з гравця праворуч від першого гравця і далі проти годинникової стрілки, кожен вибирає 1 жетон бонусів раунду та кладе його перед собою. Потім покладіть горілиць біля ігрового поля з невибраних жетонів бонусів раунду й розмістіть на кожному з них 1 монету.
- Поверніть у коробку карти планування, а також решту планшетів планування, плиток фракцій і жетонів палацу; вони не знадобляться в цій партії.
- Розмістіть жетон палацу на планшеті планування. (Вам не знадобляться жетони замінювачів палацу, бо ви не вибиратимете жетон палацу під час спорудження свого палацу; ви натомість використаєте вже вибраний жетон палацу.)



## ГРА ВДВОХ

Для гри вдвох застосовують такі додаткові правила.

### Зміни в приготуванні

1 Візьміть 4 жетони ПО за територію, перемішайте їх долілиць і викладіть долілиць 1 з них у відповідну комірку на ігровому полі (сторона для 1–3 гравців). Інші 3 жетони поверніть у коробку, не дивлячись на їхні значення; вони не знадобляться в цій партії.



2 Візьміть 4 науковців і 4 маркери стану невибраного гравця кольору для нічийної фракції; розмістіть їх на полі науки таким способом:

- По 1 науковцю в комірці «2» кожної дисципліни.
- По 1 маркеру стану на поділці 2-го рівня кожної з 4 дисциплін. Потім, використовуючи наукові бонуси на правій половині жетонів бонусів раунду для раундів 1–5, просуньте ці маркери стану на стільки рівнів, скільки символів певної дисципліни є на цих жетонах. У такому разі для переміщення цих маркерів на 8-й чи вищий рівень ключі не потрібні.



### Зміни в перебігу гри та фінальному підрахунку ПО

На початку 6-го раунду відкрийте жетон ПО за територію.

Наприкінці гри рахуйте ПО за територію і науку так, ніби в грі є додаткова (нічийна) фракція. Ця фракція не набирає ніяких ПО. Однак, якщо нічийна фракція виявиться першою чи другою за будь-яким із цих показників, то інші фракції наберуть менше ПО. Нічийї за показниками розв'язують як зазвичай.

**ПО за науку.** Маркери нічийної фракції визначають її місце для підрахунку ПО в кожній з 4 дисциплін.

**ПО за територію.** Число на жетоні ПО за територію вказує, скільки з'єднаних будівель у своїй найбільшій групі має нічийна фракція.

**Приклад.** Жетон ПО за раунд у 1-му раунді дає науковий бонус за кожен 1 рівень у дисципліні «Банківська справа» (жовтий трек). Просуньте нічийний маркер стану (тут **чорний**) на 1 рівень на відповідному треку.

Жетон ПО за раунд у 2-му раунді дає науковий бонус за кожен ваші 3 рівні в дисципліні «Юриспруденція». Просуньте нічийний маркер стану на 3 рівні на відповідному треку.

Зробіть те ж для бонусів у 3–5-му раундах. (У 6-му раунді немає наукового бонусу, тому ви не просуватимете маркери нічийної фракції.)

## ДОДАТКИ

### Додаток I. Особливі властивості планшетів планування



#### Пустеля

На початку гри, після того як усі будівлі будуть розміщені, ви отримуєте 1 безплатну лопату. (Якщо в цей момент кілька гравців отримують лопати, вони використовують їх у порядку ходів. У цей момент гри не можна споруджувати майстерні.)



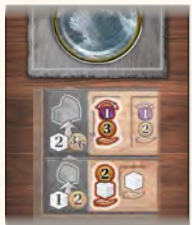
#### Ліс

На початку гри просуньте свій маркер стану на 1 рівень у кожній дисципліні. Ви починаєте гру з 8 фішками сили в чаші II та 4 фішками сили в чаші I (замість 7 і 5).



#### Озеро

Ви починаєте гру зі значенням судноплавства, рівним 1.



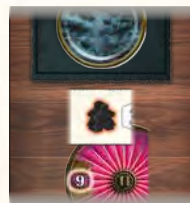
#### Гора

Ви отримуєте додатковий дохід у розмірі 2 монет. Ваша перша гільдія дає вам дохід у розмірі 3 монет (замість 2).



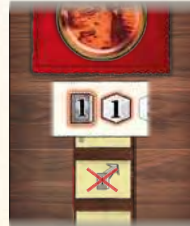
#### Рівнина

Дія «Модернізація територіального формування» (с. 14) коштує вам дешевше.



#### Болото

На початку гри ви отримуєте 1 науковця. Ви починаєте гру з 9 фішками сили в чаші II та 3 фішками сили в чаші I (замість 7 і 5).



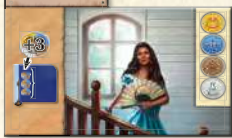
#### Пустиня

На початку гри ви отримуєте 1 книжку на свій вибір та 1 знаряддя. Коли ви впроваджуєте інновацію, вам не треба платити додаткову вартість у книжках за свою другу інновацію. (Утім, ви все одно повинні заплатити за третю.)



## Додаток II. Фракції

### Благословенні



#### Благословенні

**На початку гри** Благословенні просуваються на 1 рівень в кожній дисципліні.

**Протягом фази III** Благословенні отримують свій науковий бонус так, ніби їхній рівень у цій дисципліні був на 3 вищий. Цей рівень може бути вищим за 12-й.

**Приклад.** Маркер Благословенних розміщується на 6-му рівні треку дисципліни «Юриспруденція». Науковий бонус дає 1 науковця за кожні 3 рівні в дисципліні «Юриспруденція». Благословенні отримують 3 науковців, адже їхні знання юриспруденції вважають на 3 рівні вищими (6+3).

### Винахідники



#### Винахідники

Розмістивши свої перші майстерні та вибравши жетон бонусів раунду **на початку гри**, Винахідники також вибирають будь-який жетон компетентності (отримуючи від нього просування на треках поля науки та/або книжки). Якщо цей жетон компетентності дає дохід, його вперше отримують у раунді 1. Якщо цей жетон компетентності дає лопати, використайте їх негайно. (Якщо в цей момент кілька гравців отримують лопати, вони використовують їх у порядку ходів. У цей момент гри не можна споруджувати майстерні.)

### Гобліни



#### Гобліни

**На початку гри** Гобліни просуваються на 1 рівень в дисциплінах «Банківська справа» й «Інженерія» та отримують 1 знаряддя.

**Щоразу**, коли Гобліни використовують лопату, вони отримують по 2 монети (за кожну лопату).

### Дворяни



#### Дворяни

**На початку гри** Дворяни просуваються на 1 рівень у дисциплінах «Банківська справа» й «Інженерія». Крім того, під час розміщення перших майстерень Дворяни розміщують третю будівлю: нейтральну вежу. Значення сили цієї вежі дорівнює 2. Дворяни споруджують свою першу та другу будівлі за звичайними правилами. Потім, коли всі інші фракції розмістять свої обидві майстерні (і перед тим як Ченці розмістять свій університет), вони споруджують свою третю будівлю. Вони можуть вибирати, у якому порядку розміщувати свої 3 будівлі.

**Фаза I. Дохід.** Дворяни здобувають 2 очки сили та отримують 2 монети.

### Ілюзіоністи

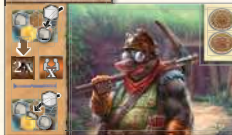


#### Ілюзіоністи

**На початку гри** Ілюзіоністи просуваються на 2 рівні в дисципліні «Медицина».

**Щоразу**, коли Ілюзіоністи виконують дію сили, вони отримують знижку в розмірі 1 очка сили (вони переміщують у чашу I на 1 фішку силу менше, ніж того вимагає дія). Вони також набирають 1 додаткове ПО, а в гри вчотирьох чи вп'ятьох — 2 ПО.

### Кроти



#### Кроти

**На початку гри** Кроти просуваються на 2 рівні в дисципліні «Інженерія».

**Щоразу**, коли Кроти виконують дію «Тераформування і спорудження», вони можуть заплатити 1 знаряддя, щоб пропустити клітинку місцевості або річки (прокладання тунелю). Щоразу, прокладаючи тунель, вони набирають 2 ПО плюс по 1 ПО за кожного гравця (наприклад, у гри втрох вони набирають 5 ПО). Пропуск 1 клітинки означає, що тераформована клітинка **не може** бути сусідньою з іншою будівлею Кротів. Натомість лише одна з її навколишніх клітинок повинна бути сусідньою. Кроти можуть прокладати тунелі, навіть якщо вони могли б досягти тераформованої клітинки завдяки судноплавству.

Наприкінці гри під час підрахунку ПО за територію будівлі кротів вважають з'єднаними, якщо вони перебувають у межах досяжності завдяки тунелям (знаряддя не мають тут значення).

**Фаза II. Дії.** Замість виконання дії Кроти можуть заплатити 1 знаряддя за спорудження 1 моста. Цей міст також можна спорудити на клітинці місцевості, а це означає, що одна або обидві клітинки ліворуч і праворуч від моста також можуть бути клітинками місцевості.

### Коти



#### Коти

**На початку гри** Коти просуваються на 1 рівень у дисциплінах «Банківська справа» й «Медицина».

**Щоразу**, коли Коти засновують місто, вони можуть просунутися загалом на 3 рівні на полі науки (в 1 або більше дисциплінах) і отримати книжку на свій вибір.

### Філософи



#### Філософи

**На початку гри** Філософи просуваються на 2 рівні в дисципліні «Банківська справа».

**Щоразу**, коли Філософи отримують жетон компетентності, вони також отримують 1 додаткову книжку з тієї ж дисципліни (навіть якщо жетон компетентності не дає книжки).

**Фаза II. Дії.** Філософи мають особливу дію, яка дає їм змогу отримати 1 книжку на свій вибір. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.

### Ченці



#### Ченці

**На початку гри** Ченці просуваються на 1 рівень у дисципліні «Юриспруденція». Крім того, під час розміщення перших майстерень на початку гри Ченці не використовують майстерні, а натомість розміщують лише свій університет. Вони роблять це лише після того, як усі інші фракції розмістять свої перші будівлі. Ченці отримують також жетон компетентності на свій вибір (отримуючи від нього просування на треках поля науки та/або книжки) за спорудження свого університету. Якщо цей жетон компетентності дає дохід, його вперше отримують у раунді 1. Якщо цей жетон компетентності дає лопати, використайте їх негайно. (Якщо в цей момент кілька гравців отримують лопати, вони використовують їх у порядку ходів. У цей момент гри не можна споруджувати майстерні.)

### Штурмани

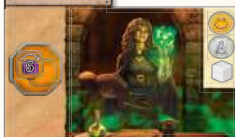


#### Штурмани

**На початку гри** Штурмани просуваються на 3 рівні в дисципліні «Юриспруденція».

**Щоразу**, коли Штурмани споруджують майстерню по сусідству з клітинкою річки, вони набирають 2 ПО та отримують 1 монету.

### Ясновидці

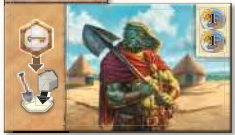


#### Ясновидці

**На початку гри** Ясновидці просуваються на 1 рівень у дисциплінах «Банківська справа» й «Медицина», а також отримують 1 знаряддя.

**Фаза II. Дії.** Ясновидці мають особливу дію, яка дає їм змогу спершу здобути 5 очок сили, а потім негайно виконати другу дію. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.

### Ящірки



#### Ящірки

**На початку гри** Ящірки просуваються на 2 рівні в 1 дисципліні на свій вибір або на 1 рівень у 2 дисциплінах на свій вибір.

**Щоразу**, коли Ящірки засновують місто, вони отримують 1 дію «Тераформування і спорудження» разом з 1 безплатною лопатою та 1 безплатною майстернею. Цю майстерню не обов'язково споруджувати на щойно тераформованій клітинці місцевості, а можна розмістити на будь-якій клітинці рідної місцевості в межах досяжності. У всьому іншому діють звичайні правила спорудження майстерні.





## Додаток III. Жетони інновацій

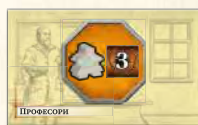
### 1. Особливі вміння



#### Deus Ex Machina

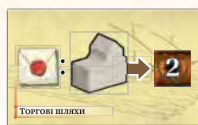
**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу виконати дію «Тераформування і спорудження» з безплатною лопатою. (Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.) Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.

Як одноразовий бонус **негайно** отримайте 1 книжку на свій вибір і просуньтеся на 1 рівень у кожній з 4 дисциплін на полі науки.



#### Професори

**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, яка дає змогу отримати 1 науковця та набрати 3 ПО. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.



#### Торгові шляхи

**Коли ви пасуєте.** Наберіть 2 ПО за кожну свою гільдію на ігровому полі.

### 2. Негайні ПО або бонуси



#### Архітектура

За кожну іншу **форму** своїх будівель на ігровому полі **негайно** та безплатно просуньтеся на 1 рівень у будь-якій дисципліні на полі науки. Можете просунутися в тій самій або в різних дисциплінах.

Крім того, **негайно** отримайте одноразовий бонус у розмірі 10 ПО.



#### Бібліотеки

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді певної кількості ПО залежно від ваших найвищих досягнутих рівнів у 2 дисциплінах на полі науки. Ви набираєте по 1 ПО за кожен досягнутий вами рівень.

**Приклад.** Ваші маркери стану розміщуються на 9-му рівні банківської справи, 7-му рівні юриспруденції та 7-му рівні медицини, а також на 2-му рівні інженерії. Ви набираєте  $(9+7) = 16$  ПО.



#### Каналізація

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у розмірі 2 ПО за кожну вашу майстерню на ігровому полі.



#### Коледжі

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у розмірі 5 ПО за кожну вашу школу на ігровому полі.



#### Ліга міст

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у розмірі 5 ПО за кожен ваш жетон міста.



#### Комунікації

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді певної кількості ПО залежно від кількості ваших **груп будівель** на ігровому полі. Група складається з 1 або більше сусідніх будівель (див. «Сусідство та досяжність» на с. 8). За 4 групи ви набираєте 8 ПО; за 5 груп — 12 ПО; за 6 і більше груп — 18 ПО; якщо ви маєте менше ніж 4 групи будівель, то не набираєте ПО за цю інновацію.



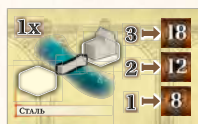
#### Парова тяга

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді 1 науковця, 1 безплатної модернізації на вашому треку тераформування та безплатного просування на 1 рівень на вашому треку судноплавства. Отримуйте нагороди за модернізацію / підвищення рівня як зазвичай.



#### Перепис населення

**Негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді певної кількості ПО залежно від кількості ваших будівель на ігровому полі: за 7-8 будівель ви набираєте 8 ПО; за 9-10 будівель — 12 ПО; за 11 і більше будівель — 18 ПО; якщо ви спорудили менше ніж 7 будівель, то не набираєте ПО за цю інновацію.



#### Сталь

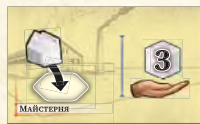
**Негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді певної кількості ПО залежно від кількості ваших **мостів** на ігровому полі. За 1 міст ви набираєте 8 ПО; за 2 мости — 12 ПО; за 3 мости — 18 ПО. Мости можуть бути з'єднані лише з однією з ваших будівель.

### 3. Додаткові будівлі

Як одноразовий бонус, кожна з цих інновацій дасть вам змогу негайно спорудити певну нейтральну будівлю.

Цей бонус трактують як спорудження, тому він може давати ПО й/або активувати здобування очок сили іншими фракціями.

Їх також враховують під час пасування або для інших інновацій. Це спорудження відбувається за звичайними правилами спорудження нейтральних будівель (див. «Нейтральні будівлі» на с. 9).



#### Майстерня

Як одноразовий бонус **негайно** спорудіть нейтральну майстерню.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 3 знаряддя.



#### Гільдія

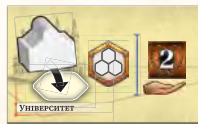
Як одноразовий бонус **негайно** спорудіть нейтральну гільдію.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 5 монет.



#### Школа

Як одноразовий бонус **негайно** спорудіть нейтральну школу. Як одноразовий бонус **негайно** отримайте 1 жетон компетентності на свій вибір (і просуньтеся треком відповідної дисципліни та/або отримайте книжки).



#### Університет

Як одноразовий бонус **негайно** спорудіть нейтральний університет. Ви **не отримуєте** жетона компетентності. Університет дає вам змогу заснувати місто лише з 3 будівель (але все одно зі значенням сили 7).

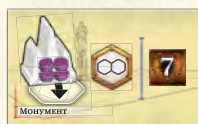
**Фаза I. Дохід.** Наберіть 2 ПО.



#### Палац

Як одноразовий бонус **негайно** спорудіть нейтральний палац. Ви **не отримуєте** жетона палацу. Крім того, як одноразовий бонус **негайно** додайте 2 фішки сили в чашу сили III.

**Фаза I. Дохід.** Здобудьте 4 очки сили.



#### Монумент

Як одноразовий бонус **негайно** спорудіть нейтральний монумент. Значення сили монумента дорівнює 4. Цей монумент дає вам змогу заснувати місто лише з 2 будівель (але все одно зі значенням сили 7). Крім того, як одноразовий бонус ви **негайно** набираєте 7 ПО.



## Додаток IV. Жетони палацу



① **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 5 очок сили.  
**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає вам 2 знаряддя. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.



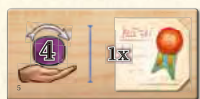
② **Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу виконати дію «Тераформування і спорудження» з 2 безплатними лопатами. (Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.) Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.



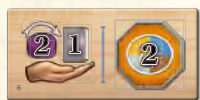
③ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 2 очки сили.  
**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу безплатно замінити школу на гільдію, а також набрати 3 ПО та отримати 1 знаряддя. Це означає, що ви повертаєте школу на свій планшет планування і на її місці розміщуєте гільдію. Цю дію трактують як *спорудження*, тому вона може давати ПО й/або активувати здобування очок сили іншими фракціями. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X. Ви не можете виконати цю особливу дію, якщо не маєте гільдії на своєму планшеті планування.



④ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 2 очки сили.  
**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу безплатно модернізувати майстерню до гільдії. Цей бонус трактують як *спорудження*, тому він може давати ПО й/або активувати здобування очок сили іншими фракціями. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.



⑤ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 4 очки сили. Як одноразовий бонус **негайно** й безплатно отримайте 1 жетон компетентності на свій вибір (і просуньтеся треком відповідної дисципліни та/або отримайте книжки).



⑥ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 2 очки сили та отримайте 1 книжку на свій вибір.  
**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає вам змогу просунутися на 2 рівні в **одній** дисципліні над 1 або 2 клітинками місцевості та/або річки, та отримайте 1 жетон X.



⑦ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 4 очки сили. Коли ви пасуєте. Наберіть 3 ПО за кожну свою школу на ігровому полі.



⑧ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 2 очки сили, отримайте 2 монети та 1 знаряддя. Ви можете **засновувати міста** з групою будівель із загальним значенням сили 6 (замість 7), але потрібна для цього кількість будівель залишається незмінною (див. «Заснування міста» на с. 9).



⑨ **Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 науковця. Щоразу, коли ви виконуєте дію «Тераформування і спорудження», то можете пролетіти над 1 або 2 клітинками місцевості та/або річки, повернувши 1 науковця (політ). За кожен політ ви набираєте 5 ПО. Політ над 1 чи 2 клітинками означає, що **тераформовувана клітинка не може бути сусідньою** з однією з ваших будівель. Натомість лише одна з її навколишніх клітинок повинна бути сусідньою (якщо ви пролітаєте над 1 клітинкою) або клітинка біля однієї з навколишніх клітинок повинна бути сусідньою (якщо ви пролітаєте над 2 клітинками). (Ви все одно можете використовувати політ, навіть якщо тераформовувана клітинка перебуває в межах досяжності.) Під час фінального підрахунку ПО за територію ваші будівлі досі вважають з'єднаними, якщо ви можете дістатися до них завдяки польоту. (Науковці не мають тут значення.)



⑩ **Фаза I. Дохід.** Отримайте 6 монет. Після спорудження цього палацу **негайно** отримайте одноразовий бонус в розмірі 12 очок сили і 2 книжки на свій вибір.



⑪ **Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 знаряддя. Після спорудження цього палацу **негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді 1 жетона міста на свій вибір. Покладіть його на цей жетон палацу. Цей жетон міста не впливає на заснування міста на ігровому полі. Ви все ще можете заснувати місто з цим палацом (або він уже може бути частиною міста). Для всіх інших ефектів цей жетон міста вважають таким самим, як і будь-який інший жетон міста на ігровому полі. Його отримання вважають заснуванням міста.



⑫ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 8 очок сили.  
**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте майстерню, то набираєте 2 ПО.



⑬ **Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу отримати 1 книжку на ваш вибір, а також 3 монети. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.  
**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте гільдію, то набираєте 3 ПО.



⑭ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 6 очок сили. Як одноразовий бонус ви **негайно** й безплатно просуваєтеся на 2 рівні на треку судноплавства. Щоразу, коли ви **засновуєте місто**, то можете проігнорувати 1 клітинку річки між своїми будівлями, щоб створити свою групу. (Вам вирішувати, коли застосовувати це вміння у свій хід. Щоразу, коли ви застосовуєте це вміння, то розміщуєте жетон міста на проігнорованій клітинці річки.)



⑮ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 6 очок сили. Як одноразовий бонус **негайно** виконайте дію «Тераформування і спорудження» з 2 безплатними лопатами (можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну), спорудіть 2 безплатні мости (докладніше див. «Спорудження моста» на с. 23) та отримайте 2 безплатні книжки на свій вибір. Книжки не повинні бути з однієї дисципліни. Ви можете вибрати порядок отримання бонусів, але не можете змішувати їх один з одним (наприклад, «Спорудження моста», «Тераформування і спорудження», «Спорудження моста») або з іншими бонусами (наприклад, «Тераформування і спорудження», отримання бонусного жетона міста, «Спорудження моста»).



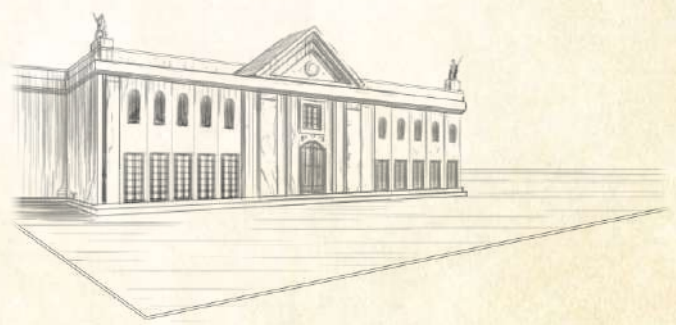
⑯ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 2 очки сили та отримайте 1 книжку на свій вибір. Як одноразовий бонус **негайно** й безплатно візьміть і розмістіть 1 гільдію зі свого планшета планування на будь-якій порожній клітинці з вашою рідною місцевістю на ігровому полі. Ця клітинка не обов'язково повинна бути в межах вашої досяжності, але ви не можете її тераформувати. Цей бонус трактують як *спорудження*, тому він може давати ПО й/або активувати здобування очок сили іншими фракціями.



⑰ **Фаза I. Дохід.** Здобудьте 2 очки сили. Після спорудження цього палацу **негайно** отримайте одноразовий бонус у вигляді 10 ПО.



Цей жетон має червоний зворот, щоб його було легше знайти під час приготувань.





## Додаток V. Жетони бонусів раунду



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте майстерню біля клітинки річки, то набираєте 2 ПО.

**Фаза II. Дії.** Значення ваших меж досяжності збільшується на 1 (не просувайте маркер на треку судноплавства). Якщо ви маєте цей жетон бонусів раунду у 6-му раунді, то збільшена досяжність не впливає на фінальний підрахунок ПО.



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви *відраджаєте науковця*, то набираєте 2 ПО. Це також стосується ситуації, коли ви використовуєте науковця для просування на 1 рівень на полі науки, повернувши його в запас.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 науковця.



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте гільдію, то набираєте 3 ПО.

**Фаза I. Дохід.** Здобудьте 3 очки сили.



**Коли ви пасуєте.** Наберіть 4 ПО за кожен свій університет і/або палац на ігровому полі.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 знаряддя.



**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу виконати дію «Тераформування і спорудження» з безплатною лопатою. (Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.) Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 книжку на свій вибір.



**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає змогу безплатно спорудити міст (подібно як з відповідною дією сили). Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 книжку на свій вибір.



**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, що дає вам змогу просунутися на 1 рівень в одній дисципліні на ваш вибір на полі науки. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 2 знаряддя.



**Коли ви пасуєте.** Просуньтеся на 1 рівень в дисципліні на свій вибір за кожен споруджену вами школу. Якщо ви спорудили кілька шкіл, то можете просунутися в тій самій або різних дисциплінах.

**Фаза I. Дохід.** Отримайте 4 монети.



**Фаза I. Дохід.** Здобудьте 4 очки сили та отримайте 2 монети.



**Фаза I. Дохід.** Отримайте 6 монет.

## Додаток VI. Дії сили та дії книжок



Поверніть 1 книжку з будь-якої дисципліни, щоб здобути 5 очок сили.



Поверніть 1 книжку з будь-якої дисципліни, щоб просунутися на 2 рівні в **одній** дисципліні на свій вибір на полі науки.



Поверніть 2 книжки з будь-яких дисциплін, щоб отримати 6 монет.



Поверніть 2 книжки з будь-яких дисциплін, щоб безплатно модернізувати майстерню в гільдію. Цю дію трактують як *спорудження*, тому вона може давати ПО й/або активувати здобування очок сили іншими фракціями.



Поверніть 2 книжки з будь-яких дисциплін, щоб набрати 2 ПО за кожену вашу гільдію на ігровому полі.



Поверніть 3 книжки з будь-яких дисциплін, щоб негайно виконати 1 дію «Тераформування і спорудження» із 3 безплатними лопатами.



Витратьте 3 очки сили, щоб спорудити міст з одного берега річки на інший. Ви повинні мати будівлю принаймні на 1 із 2 клітинок місцевості, які ви хочете з'єднати, і між ними не може бути іншого моста. Цей міст тепер робить дві з'єднані клітинки місцевості сусідніми (див. «Сусідство та досяжність» на с. 8). Можливі місця для спорудження мостів зображені на ігровому полі незакінченими мостами.



Витратьте 3 очки сили, щоб отримати 1 науковця.



Витратьте 4 очки сили, щоб отримати 2 знаряддя.



Витратьте 4 очки сили, щоб отримати 7 монет.



Витратьте 4 очки сили, щоб негайно виконати 1 дію «Тераформування і спорудження» з 1 безплатною лопатою. (Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.)



Витратьте 6 очок сили, щоб негайно виконати 1 дію «Тераформування і спорудження» з 2 безплатними лопатами.

(Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.)



**Приклад.** Це можливі місця для спорудження моста. Ліве та середнє місця розташовані біля вашої гільдії, тому ви можете спорудити там міст.



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 4 ПО та отримуєте 3 знаряддя.



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 5 ПО та негайно виконуєте 1 дію «Тераформування і спорудження» з 2 безплатними лопатами. (Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.)



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 5 ПО та отримуєте 2 книжки на свій вибір.



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 6 ПО та отримуєте 6 монет.



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 7 ПО та просуваєтеся на 1 рівень у кожній дисципліні.



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 8 ПО та здобуваєте 8 очок сили.



Узявши цей жетон міста, ви набираєте 8 ПО та отримуєте 1 науковця.

## Додаток VII. Жетони міста



## Додаток VIII. Жетони компетентності



**Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 інструмент і просуньтеся на 1 рівень у вибраній вами дисципліні (якщо ви досягнете 9-го рівня, отримайте відповідний дохід відразу після цього).



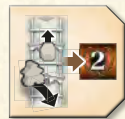
**Фаза I. Дохід.** Наберіть 3 ПО та отримайте 2 монети.



**Фаза I. Дохід.** Отримайте 1 книжку на свій вибір і здобудьте 1 очко сили.



**Негайно.** Як одноразовий бонус наберіть 5 ПО та отримайте 1 знаряддя і 2 монети.



**Щоразу,** коли ви виконуєте дію «Відрядити науковця» у фазі II, то набираєте 2 ПО. Це також стосується ситуації, коли ви повертаєте науковця в запас задля просування на 1 рівень у дисципліні на свій вибір.



**Негайно.** Отримайте одноразовий бонус у вигляді дії «Тераформування і спорудження» з 2 безплатними лопатами. (Можете заплатити знаряддями, щоб докупити лопати, яких вам бракує для тераформування місцевості на вашу рідну.)



**Негайно.** Як одноразовий бонус спорудіть нейтральну вежу. Це вважають спорудженням для здобування очок сили іншими фракціями. Нейтральну вежу споруджують за звичайними правилами спорудження нейтральних будівель (див. «Нейтральні будівлі» на с. 9). Значення сили вежі дорівнює 2.



**Щоразу,** коли ви споруджуєте майстерню на межовій клітинці ігрового поля, то набираєте 3 ПО. Межова клітинка має щонайменше 1 пунктирну сторону.



**Негайно.** Отримайте 2 нейтральні павільйони як одноразовий бонус. У фазі II можете виконати дію, розмістивши 1 павільйон (це не вважають спорудженням) біля однієї зі своїх будівель без павільйону (також стосується будь-якої з ваших нейтральних будівель). Павільйон збільшує значення сили будівлі на 1 (для здобування очок сили та заснування міста). Крім того, будівлю з павільйоном рахують як 2 будівлі під час заснування міста (для виконання звичайної вимоги в 4 будівлі). Павільйон не вважають будівлею для будь-яких інших цілей.



**Фаза II. Дії.** Ви маєте особливу дію, яка дає змогу здобути 4 очки сили. Після виконання цієї особливої дії накрийте її жетоном X.



**Коли ви пасуєте.** Наберіть 2 ПО за кожен свій жетон міста.



**Коли ви пасуєте.** Наберіть ПО залежно від ваших досягнутих рівнів на полі науки. Ви набираєте по 1 ПО за кожен досягнутий вами рівень у дисципліні, де ви досягли найнижчого рівня.

**Приклад.** Ваші маркери стану розміщуються на 9-му рівні банківської справи, 7-му рівні юриспруденції та 7-му рівні медицини, а також на 2-му рівні інженерії. Ви набираєте 2 ПО.

## Додаток IX. Жетони ПО за раунд

Кожен жетон ПО за раунд на ігровому полі представляє 1 раунд гри.

На лівій частині кожного такого жетона зазначено, як ви можете набирати ПО за певні дії протягом фази II. На правій частині жетона зазначені наукові бонуси, які отримують наприкінці цього раунду протягом фази III. Для отримання цих бонусів ви повинні підвищувати свій рівень дисципліни, щоб відповідати вимогам.



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте майстерню, то набираєте 2 ПО.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 науковця за кожні 3 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Юриспруденція».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте майстерню, то набираєте 2 ПО.

**Кінець раунду.** Здобудьте 4 очки сили за кожні 3 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Банківська справа».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте гільдію, то набираєте 3 ПО.

**Кінець раунду.** Отримайте книжку на свій вибір за кожні 3 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Юриспруденція».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте школу, то набираєте 4 ПО.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 монету за кожен рівень, якого ви досягли в дисципліні «Банківська справа».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте палац або університет, то набираєте 5 ПО.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 знаряддя за кожні 2 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Медицина».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте палац або університет, то набираєте 5 ПО.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 знаряддя за кожні 2 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Банківська справа».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви берете жетон інновації, то набираєте 5 ПО.

**Кінець раунду.** Здобудьте 3 очки сили за кожні 2 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Юриспруденція».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви споруджуєте гільдію, то набираєте 3 ПО.

**Кінець раунду.** Негайно використайте 1 лопату за кожні 4 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Медицина». (Якщо кілька гравців використовують лопати, вони роблять це в порядку гравців для наступного раунду. Ви не можете спорудити майстерню.)



**Приготування.** Цей жетон не може лежати в комірці 5-го чи 6-го раундів.

**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви витрачаєте 1 лопату (байдуже, як ви її отримали), то набираєте 2 ПО. Якщо ви витратили кілька лопат, то набираєте ПО за кожну витрачену лопату.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 монету за кожен рівень, якого ви досягли в дисципліні «Інженерія».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви просуваєтеся на 1 рівень у дисципліні на полі науки, то набираєте 1 ПО. Якщо під час 1 дії ви просуваєтеся кілька разів, то набираєте 1 ПО за кожен рівень, на який просунулися.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 книжку на свій вибір за кожні 3 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Медицина».



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви берете жетон міста, то набираєте 5 ПО.

**Кінець раунду.** Негайно використайте 1 лопату за кожні 4 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Інженерія». (Якщо кілька гравців використовують лопати, вони роблять це в порядку гравців для наступного раунду. Ви не можете спорудити майстерню.)



**Фаза II. Дії.** Щоразу, коли ви просуваєте свій маркер на трек судноплавства або тераформування, то набираєте 3 ПО.

**Кінець раунду.** Отримайте 1 науковця за кожні 3 рівні, яких ви досягли в дисципліні «Інженерія».

## Жетони ПО за фінальний раунд

У 6-му раунді протягом фази дій ви матимете жетон ПО за фінальний раунд, який дасть змогу набрати додаткові ПО замість наукового бонусу наприкінці раунду. Інші жетони ПО за фінальний раунд даватимуть очки тим самим способом, що й жетони ПО за раунд з аналогічними символами.



Зображений тут бонус дає змогу набирати 3 ПО щоразу, коли ви споруджуєте майстерню на межовій клітинці ігрового поля. Межова клітинка має щонайменше 1 пунктирну сторону.

