

Карты цивилизации

Игрок сохраняет все карты цивилизации, которые он приобретает, на своей игровой карте до конца игры.



Каждая карта состоит из двух частей.

Игрок забирает предмет, изображенный вверху карты, **немедленно**, после покупки карты. Изображение внизу карточки влияет на **заключительный подсчет очков**.

Нижняя часть карты – зеленая или песочная - для заключительного подсчета



Зеленый фон – символы развития



Медицина Искусство Литература Гончарное дело Часы Транспорт Музыка Ткачество

16 карт с зеленым фоном, с 8 различными символами культуры, каждой по две

При подсчете заключительного выигрыша, каждый игрок возводит в квадрат количество разных карт. Повторные карты складываются и тоже возводятся в квадрат.

Пример: игрок имеет 6 карт цивилизаций с пятью различными символами развития. Получается: $5 \times 5 = 25$ очков. Кроме того, он имеет 1 дополнительное гончарное дело: $1 \times 1 = 1$. $25 + 1 = 26$ пунктов победы



Литература Медицина Гончарное дело Искусство Музыка

20 карт с фоном песка



Песочный фон: см. заключительный выигрыш, на 8 странице правил.

Верхняя часть карты - используется в ходе игры

Следующие карты используются немедленно, после приобретения:

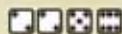


Используется бросок кубика (10 карт)

Когда игрок приобретает карту, он немедленно бросает кубики по количеству игроков. Потом помещает кубики вокруг карты, соответствуя числам. Начиная с игрока, который приобретал карту, каждый игрок забирает себе любой предмет и убирает кубик. Все игроки следуют по часовой стрелке, пока кубики не закончатся.

Игрок не может применить свое орудие.

Пример: *Красный* приобретает карту и бросает 4 кубика:



Он - первый и решает взять 1 орудие. И убирает кубик с выпавшей пятеркой.

Синий является следующим. Он перемещает фишку на хлебной шкале на 1 деление вверх и убирает кубик с выпавшей шестеркой. *Зеленый* и *Желтый*: каждый берет 1 кирпич и удаляет кубик, с выпавшей двойкой.

1 золото 1 орудие

1 камень

1 кирпич

1 бревно



Движение фишки по хлебной шкале на 1 деление вверх



Еда (7 карт)

Игрок немедленно берет количество еды, показанное на карточке.

Пример: при использовании этой карты, игрок берет 4 единицы еды.



Ресурс (5 карт)

Игрок немедленно берет ресурс, показанный на карте.

Пример: в этой карте игрок берет 1 золото.



Ресурс с выбрасыванием кубика (3 карты)

Игрок немедленно бросает 2 кубика и берет ресурс, указанный в карте цивилизации. Количество ресурсов определяется так же, как при добыче ресурсов. Игрок может добавить неиспользованное орудие к броску кубиков.

Пример: для показанной карты, игрок бросает 2 кубика и берет 1 дерево с игрового поля, за каждые 3 очка (так же, как при приобретении ресурсов).



Победные очки (3 карты)

Игрок немедленно передвигает свою фишку на шкале подсчета очков.



Новое орудие (1 карта)

Игрок немедленно берет 1 орудие (как в кузнице).



Дополнительное запас хлеба (2 карты)

Игрок немедленно передвигается по хлебной шкале на 1 деление вверх (как в амбаре).



Дополнительная карта, только для заключительного выигрыша (1 карта)

Перемешать эту карту с остальной колодой карт цивилизации. Верхняя часть карты не разыгрывается вообще; нижняя часть подсчитывается в конце игры.

Игрок может использовать следующие карты немедленно или позже в игре:



Инструмент для однократного использования (3 карты)

Игрок кладет карту лицом вверх, возле карты игрока. Он может добавить этот инструмент единожды к броску кубика (так же, в дополнении к другим инструментам). После использования инструмента, эта карта, вместе с другими картами цивилизации, помещается на карте игрока.

Пример: игрок имеет дополнительное орудие, номиналом 4, для разового использования.



2 ресурса по выбору игрока (1 карта)

Игрок помещает карточку, лицом вверх, рядом с картой игрока. Он может единожды, немедленно или позже, взять 2 ресурса, по своему выбору (разные или одинаковые). После использования карточка кладется рядом с другими картами цивилизации.

Тактические приёмы

- Не пренебрегайте картами цивилизации! Кроме непосредственной выгоды ресурсов, еды, и так далее, они помогут игроку заработать много победных очков, при заключительном подсчете.
- Добавляйте людей, выращивайте зерно, изготавливайте и используйте инструменты, так как они помогают добиться успеха в другом. Кроме того карту, которая стоит только 1 ресурс, всегда стоит приобретать.
- Собирайте карты цивилизации с символами культуры, они помогут в финале.
- Большой набор карт не эффективен, если карты не сотрудничают. Если вы планируете добавить людей, вы должны будете также вырастить зерно, чтобы прокормить их. Если Вы выработаете стратегию, то в конце игры у Вас будет много людей и ваша фишка, на хлебной шкале, будет высоко. Используя стратегию, Вы должны собирать карты цивилизации с шаманами и фермерами.
Вы должны продумывать подобные стратегии и в других направлениях.
- Не уклоняйтесь от блокирования доступа других игроков к "дешевым" ресурсам, чтобы они были вынуждены покупать себе более дорогие карты.
- Выбирайте последовательность работ для Ваших людей тщательно. Если Вы хотите купить карту цивилизации с инструментом, возьмите эту карту прежде, чем начнете добывать камни. Таким образом, Вы можете использовать инструмент, в случае необходимости, - в карьере.
- Рассмотреть блокирование колоды со зданиями, когда в ней остались 1 или 2 здания.
Помните, что когда колода со зданиями заканчивается – наступает конец игры.
Если Вы не хотите, чтобы игра сейчас закончилась, разместите одного из ваших людей на колоде, без приобретения хижин. Таким образом, Вы можете увеличить время игры.