

1. Начало хода

- ☐ 3 города (Ирригация II)
- ☐ ▲ +3 торговли (Колосс)
- ☐ ▲ бесплатно построить фишку на клетке с Висяч. садами
- ☐ ▲ +1 ж. культуры (Стоунхендж)
- ☐ ▲ +3 ж. культуры (Лувр)
- ☐ ▲ +1 монета (Панамский канал)
- ☐ ▲ +1 клетка по шкале культуры (Сиднейск. оперный театр)
- ☐ ▲ +1 технология (Статуя свободы)
- ☐ © +1 клетка по шкале культуры за новый город (Римляне)
- ★ армии могут строить города (Республика)

2. Торговля

- ☐ шёлк: +9 торговли, +6 др. игроку (Верх. езда)
- ☐ +2 торговли (Демократия)
- ★ -2 торговли (Фундаментализм)

3. Управление городами

- ☐ ??: +1 монета (макс. 4) (Гончарное дело I)
- ☐ ??: предать забвению чудо/уничтожить здание (Порох III)
- ☐ ????: +1 великий деятель (Философия I)
- ☐ благовония: +3 культуры (Валюта I)
- ☐ благовония: +5 культуры (Рыцарство II)
- ☐ благовония: +7 культуры (Ковка металла III)
- ☐ зерно: +3 производства (Прируч. животных I)
- ☐ зерно: +5 производства (Строительство II)
- ☐ зерно: +7 производства (Банковское дело III)
- ☐ шёлк: предать забвению чудо/убить юнита (Монархия II)
- ☐ шёлк: передвинуть фишки на воду (Пар. тяга III)
- ☐ 6 торговли: +1 монета (макс. 4) (Демократия II)
- ☐ 5 культуры: +1 монета (макс. 4) (Печатный станок II)
- ☐ уран: +1 действие каждому городу (Атомная теория IV)

А. Строительство

- ☐ стены в городе за 7 производства (Каменная кладка I)
- ☐ построить 2 вещи (Инженерное дело II)
- ☐ +1 к производству за каждые 3 монеты (Военное дело III)
- ☐ © бесплатно построить любое доступное здание (Египтяне)
- ☐ © обменять 3 торговли на 2 производства (Американцы)
- ☐ © +1 клетка по шкале культуры за чудо света (Римляне)
- ★ +2 производства каждому городу (Коммунизм)

Б. Развитие искусства

- ★ -1 ж. культуры за столицу (Коммунизм)
- ★ +1 ж. культуры за столицу (Монархия)

В. Добыть ресурс

- ☐ ▲ получить 1 любой ресурс (Анкор Ват)
- ★ города могут добывать ресурсы из др. городов (Феодализм)

4. Перемещение

- ☐ уран: уничтожьте город (не столицу) (Атомная теория IV)
- ☐ двигаться через воду (Навигация I)
- ☐ двигаться через и вставать на воду (Мореходство II, Паровая тяга III, Полёты IV)
- ☐ уничтожить здание на клетке с армией (Химия IV)
- ☐ летать через клетки (Полёты IV)
- ☐ © во вражеском городе: пожертвуйте армию, чтобы изучить известную противнику технологию (Русские)
- ☐ © +3 культуры за хижины и деревни (Китайцы)
- ☐ © +1 клетка по шкале культуры за завоевание деревни или города (Римляне)
- ★ Разведчики могут исследовать хижины (Республика)

Сражение

- ☐ стены в городе уничтожаются до боя (Химия IV)
- ☐ ▲ противник держит карты в открытую (Оракул)
- ☐ ▲ +1 к силе всем юнитам (Замок белой цапли)
- ☐ железо: +3 к атаке сыгранного юнита (Обраб. металла I)
- ☐ железо: 3 раны юнитам противника (Математика II)
- ☐ железо: 6 ран юнитам противника (Баллистика I)
- ☐ +1 монета за победу (макс. 4) (Свод законов I)
- ☐ вылечить 3 раны (Приручение животных I)
- ☐ вылечить все раны (Биология III)
- ☐ © воскресить одного из убитых юнитов (Китайцы)
- ☐ +1 к размеру армии за каждые 5 монет (Компьютеры IV)
- ★ Армии не могут атаковать города (Демократия)
- ★ +1 к размеру армии (Фундаментализм)

5. Исследования

- ☐ ▲ скидка 5 торговли на оплату технологий (Фарф. пагода)
- ☐ © доступ к юниту: бесплатный юнит и ресурс (Немцы)

Культурные события

- ☐ ваши события нельзя отменять (СМИ IV)
- ☐ ▲ против вас нельзя играть карты культ. событий (ООН)

Шпион

- ☐ шпион: отмените действие города (Письменность I)
- ☐ шпион: отмените культурное событие (Услуги II)
- ☐ шпион: остановите фишки противника (Коммунизм III)
- ☐ шпион: отмените платное свойство технологии (СМИ IV)

Параметры городов

	1	2	3
Торговля			
Производство			
Культура			

Кол-во карт к. событий

- (Гончарное дело I, Услуги II, Теология III)
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ +1 за 5 монет (Компьютеры IV)
- ★ +1 (Монархия)

Размер группы

- ☐ 3 (Каменная кладка I)
- ☐ 4 (Печатный станок II)
- ☐ 5 (Биология III)
- ☐ 6 (Универсальн. запчасти IV)
- ☐ © +1 (Русские)

Скорость перемещения

- ☐ 3 (Верховая езда I)
- ☐ 4 (Мореходство II)
- ☐ 5 (Паровая тяга III)
- ☐ 6 (Полёты IV)

Скидки на чудеса света

- ☐ Колосс: 10 (Обр. металла I)
- ☐ Вис. сады: 10 (Прир. ж-ных I)
- ☐ Оракул: 10 (Свод законов I)
- ☐ Анкор Ват: 15 (Философия I)
- ☐ Замок 6. цапли (Монархия II)
- ☐ Лувр: 15 (Печатный станок II)
- ☐ Фарф. Пагода: 15 (Стр-во II)
- ☐ Пан. канал: 20 (Инж. дело II)
- ☐ Ст. свободы: 20 (К. мет-ла III)

Здания

- ☐ Рынок* (Валюта I)
- ☐ ↑Банк* (Банковск. дело III)
- ☐ Храм* (Философия I)
- ☐ ↑Собор* (Теология III)
- ☐ Амбар (Гончарное дело I)
- ☐ ↑Водопровод (Инж. дело II)
- ☐ Библиотека (Письменность I)
- ☐ ↑Университет (П. станок II)
- ☐ Казармы* (Обраб. металла I)
- ☐ ↑Академия* (Воен. дело III)
- ☐ Мастерская (Строит-во II)
- ☐ ↑Шахта (Железн. дороги III)
- ☐ Торговый пост (Свод 3-нов I)
- ☐ Порт (Навигация I)

Формы правления

- ☐ Республика (Св. 3-нов I)
- ☐ Демократия (Дмокр. II)
- ☐ Феодализм (Рыц-во II)
- ☐ Монархия (Монархия II)
- ☐ Фунд-лизм. (Теолог. III)
- ☐ Коммунизм (К-низм III)

Пехота

- ☐ 2 (Демократия II)
- ☐ 3 (Порох III)
- ☐ ★ (Универ. запчасти IV)

Кавалерия

- ☐ 2 (Рыцарство II)
- ☐ 3 (Железн. дороги III)
- ☐ ★ (Химия IV)

Артиллерия

- ☐ 2 (Математика II)
- ☐ 3 (Ковка металла III)
- ☐ ★ (Баллистика IV)

Авиация

- ☐ ★ (Полёты IV)

Монеты

- ☐ Свод законов I
- ☐ Гончарное дело I
- ☐ Валюта II
- ☐ Демократия II
- ☐ Печатный станок II
- ☐ Банковское дело III
- ☐ ▲ Панамский канал
- ☐ +1 (Услуги II)
- ☐ +1 (Ковка металла III)
- ☐ +1 (Компьютеры IV)
- ★ +1 (Феодализм)

Пирамида технол-й

□□□□□□□
□□□□□□□□
□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□