

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 б. 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 з-нов I)
- Порт (Навигация I)

Формы правления

- Республика (Св. з-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

