

Правила настольной игры

«Деус»

(Deus)

Автор игры: Себастьян Дюжарден (Sébastien Dujardin)

Перевод на русский язык: Илья Кычанов, ООО «Игровед» ©

Игра для 2–4 игроков от 14 лет

Время игры: от 60 до 90 минут

Открывайте неизведанные земли в качестве правителя древней цивилизации для того, чтобы развивать свою империю. Создавайте новые города и возводите постройки для разработки природных ресурсов, прокладывайте торговые маршруты. Готовьте походы для захвата деревень варваров или увеличивайте свои научные знания.

Не забывайте угождать богам!

Отдавайте им дань, принося жертвы или путём постройки поразительных храмов.

Обзор и Цель игры

Каждый игрок начинает игру с 5 картами зданий. В свой ход вы можете выбрать одно из двух действий: **построить здание** или **принести жертву богам**.

Строительство здания состоит из розыгрыша карты здания и расположения соответствующей деревянной постройки в зоне карточки игрока. Вы должны расположить карту здания в колонке того же цвета, что и само здание, а затем получать бонусы всех карточек в этой колонке, начиная с самой нижней. Бонусы зданий позволяют вам получать победные очки, ресурсы, деньги, делать научные улучшения или атаковать соседей. Также можно построить храм, который приносит победные очки в конце игры.

Жертва богам приносится путём сброса карт для получения помощи бога, связанного с одной из этих карт. Затем добываете карты в руку до 5.

Две вещи позволяют завершить игру:

- Все деревни варваров были захвачены
- Все храмы были построены

Игрок с наибольшим числом победных очков (ПО) побеждает.

Содержимое

- **4 планшета игрока**
- **96 карт зданий** (16 гражданских зданий, 16 научных зданий, 16 морских зданий, 16 военных блоков, 16 производственных зданий, 16 храмов)
- **100 деревянных Построек** (25 на игрока)
 - 5 гражданских
 - 5 научных
 - 5 морских
 - 5 военных
 - 5 производственных
- **7 деревянных храмов нейтрального цвета**
- **7 двусторонних тайлов Континента**
- **Золотые монеты** (63 единицы, 12 пятёрок, 9 десятков)
- **Жетоны Победных Очков** (24 единицы, 9 троек, 9 пятёрок, 17 десятков)
- **80 ресурсов:** древесина (20), камень (20), глина (20), пшеница (20)
- **1 карточка Первого игрока**

Карты зданий и соответствующие деревянные постройки

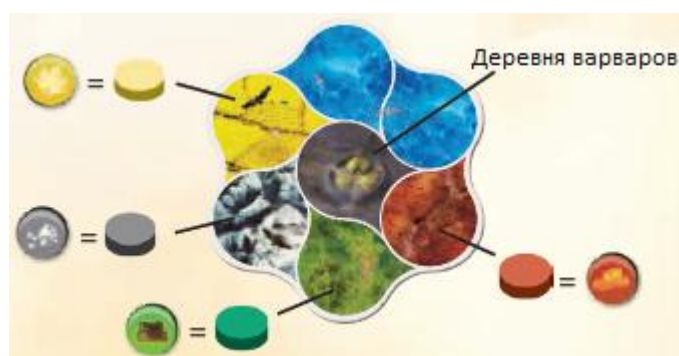
Каждая карта в игре представляет здание. В игре 6 разных типов зданий, которые легко различить по цвету и соответствующему символу. Зданию каждого типа соответствуют деревянные фигурки Построек цвета игрока-владельца (кроме храмов).



Тайлы континента, Регионы и Соответствующие ресурсы

Тайлы континента формируют игровое поле. Каждый тайл состоит из 2 морских регионов, 1 региона деревни варваров и 4 регионов земель. Каждая земля связана с одним ресурсом, уникальным для этого типа земли (см. Эффекты и Пояснения):

- Поля производят пшеницу.
- Леса производят древесину.
- Болота производят глину.
- Горы производят камни.



Подготовка к игре

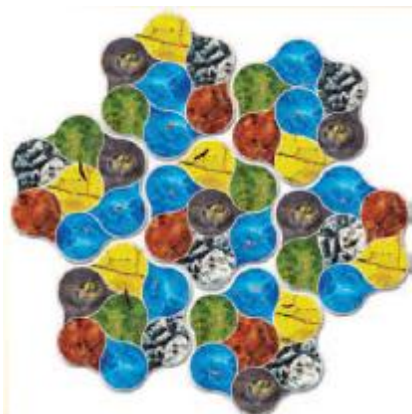
1. Составьте игровое поле из тайлов континента. Количество тайлов и их расположение зависят от числа игроков:



2 игрока – 4 тайла



3 игрока – 6 тайлов



4 игрока – 7 тайлов

Расположите тайлы в произвольном порядке, но убедитесь, что 2 деревни варваров не расположены рядом.



2. На каждую деревню варваров поместите столько ПО, сколько регионов прилегает к этой деревне.



3. Сформируйте общий резерв, включающий в себя:
 - Столько храмов, сколько тайлов составляют Континент (4 для 2 игроков, 6 для 3 игроков, 7 для 4 игроков).
 - по 5 ресурсов каждого типа (пшеница, камень, глина, древесина) на каждого игрока (10 ресурсов каждого типа для 2 игроков, 15 для троих и 20 для четверых).
 - Победные очки (ПО)
 - Золотые монеты

Примечание: верните все оставшиеся храмы и жетоны ресурсов в коробку. В ходе игры игроки не смогут получить ресурсы, которые закончились. ПО и Золотые при этом не ограничены. ПО игроков скрыты.

4. Каждый игрок берёт планшет игрока и постройки одного цвета. Расположите по 2 постройки каждого типа в соответствующих колонках вашего планшета. Все оставшиеся постройки положите рядом со своим планшетом, сформировав личный запас.



5. Каждый игрок берёт 5 Золотых, 4 ресурса (1 камень, 1 глину, 1 пшеницу, 1 древесину) и 5 ПО. Ресурсы берутся из общего резерва.
6. Тщательно перемешайте 96 карт Зданий и раздайте по 5 каждому игроку, а затем сформируйте колоду из оставшихся карт и поместите её рядом с полем.
7. Выберите первого игрока и дайте ему карту Первого Игрока.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд игроки делают ходы начиная с Первого Игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы должны выбрать одно из следующих действий:

- А. Построить здание
- Б. Принести жертву богам

А. Построить здание

Чтобы построить здание, вы сначала должны заплатить карту здания с руки. Обратите внимание, что в игре 2 типа зданий: обычные и храмы.

Обычные здания

Чтобы построить обычное здание (гражданское, научное, морское, военный блок, производственное), используя соответствующую карту с руки, совершите следующие действия:

1. Удостоверьтесь, что у вас есть деревянная постройка того же типа на вашем планшете. Если у вас нет такой постройки – вы не можете разыграть эту карту.
2. Расположите карту над своим планшетом. На планшете есть 6 колонок разного цвета. Поместите карту сверху в колонке того же цвета. Карты в колонках располагаются внахлест, так чтобы их эффекты были хорошо видны.
3. Заплатите цену постройки, указанную в левом верхнем углу карты. Вы можете расплатиться ресурсами и/или золотом.

Важно: при оплате цены постройки (и только в этом случае) каждый ресурс может быть заменён 4 Золотыми (даже если у игрока есть этот ресурс).

Пример:



Маша хочет разыграть гражданскую карту. Она может это сделать, поскольку на её планшете есть одна деревянная постройка нужного типа. Маша может расплатиться 1 древесиной или 4 Золотыми.

4. Расположите деревянную постройку, соответствующую карте, в регионе на игровом поле. Эта постройка берётся с вашего планшета. Расположение постройки должно отвечать следующим правилам:
 - Свою первую постройку в регионе вы должны расположить на краю игрового поля. Если возможно, регионы, занимаемые каждым игроком, должны быть разделены минимум двумя пустыми регионами.

Пример:

Аня помещает свою первую производственную постройку в регион с горами. Маша может поместить свою постройку в любой регион на краю игрового поля, находящийся на расстоянии как минимум двух регионов от Аниного.



- Ваши последующие постройки могут возводиться либо в подконтрольном вам регионе, либо пустом регионе, прилегающем к контролируемому вами. Если вы располагаете деревянную постройку в регионе, который вы контролируете, то вы обязаны соблюдать основополагающее правило: каждая постройка в каждом регионе должна быть разной (например, 2 гражданских постройки не могут быть возведены в одном и том же регионе).
- Вы не можете размещать постройки в деревнях варваров (даже если в этой деревне не осталось ПО).

Пример:

Поместив свою первую постройку в регионе с горами, Анна может поместить свою вторую постройку следующим образом:

- *В тот же самый регион, где находится её первая постройка (только если новая постройка не совпадает с первой по типу),*
ИЛИ
- *В пустой соседний регион (только если это не деревня варваров).*



- Морские постройки (представленные кораблями) должны строиться в морских регионах. Прочие постройки строиться в морских регионах не могут.
 - По желанию вы можете расположить постройку в пустом регионе на краю игрового поля в обмен на 3 ПО. Это может оказаться полезным в некоторых ситуациях; например, если вас заблокировали.
5. Применить эффекты всех карт в колонке, куда вы только что положили карту. Активируйте карты снизу вверх. Эффект каждой карты представлен изображением и текстом.

Пример:

Маша кладёт свою вторую карту в коричневую колонку. После помещения деревянной постройки она получает эффект нижней карты (получает 1 ПО), а затем эффект верхней карты (получает 3 Золотых).



Храмы

Чтобы построить храм с помощью карты с руки, совершите следующие действия:

1. Если вы строите свой первый храм, поместите карту в выемку в правом конце вашего планшета.
2. Чтобы построить 2-й храм, вы должны иметь по одной карте каждого цвета на своём планшете. Чтобы построить 3-й храм, вы должны иметь по 2 карты каждого цвета на своём планшете, и так далее.
3. Заплатите цену постройки, указанную в левом верхнем углу карты, которая всегда представлена одним ресурсом каждого типа (всего 4). Так как это цена постройки, каждый ресурс может быть заменён 4 Золотыми. Возведённый храм позволяет получать ПО (максимум 12 ПО за каждый храм) в конце игры, согласно своему эффекту.
4. Расположите деревянный храм из общего резерва в одном из своих регионов (не пустом). Как и с другими типами зданий, вы не можете построить в городе более одного храма. Для эффектов, зависящих от количества зданий в регионе, храмы считаются обычными зданиями.

Примечание: Если вы строите храм в регионе, в котором есть только военная постройка (армия), вы не сможете перемещать армию до тех пор, пока не постройте другое здание. Вы не можете оставить храм без контроля.

Важно: В отличие от других зданий, карту храма можно разыграть, даже если деревянные храмы в резерве закончились. В этом случае вы просто не размещаете деревянную постройку на игровом поле.

Пример:

Аня построила свой первый храм. Она помещает карту в выемку в правой части своего планшета.



Пример:



Аня построила второй храм. У неё была возможность это сделать, поскольку у неё на планшете есть по одной карте в каждой колонке (каждого цвета). Она помещает карту внахлест поверх карты первого храма.

Атаковать деревню варваров

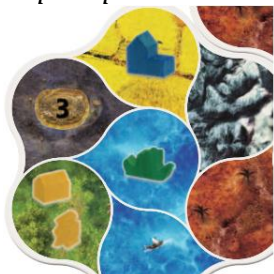
Атаковать деревню варваров можно после того, как вы разместите здание на игровом поле. Атака происходит **немедленно** (игроки перестают ходить на время атаки) когда оба следующих условия соблюдены:

- Игроки занимают все регионы, окружающие деревню варваров.
- В этих прилегающих регионах имеется по крайней мере одна армия.

Когда условия соблюдены, деревня атакуется игроком с наибольшим количеством армий в прилегающих к деревне варваров регионах. Атакующий просто выигрывает ПО, расположенные на этой деревне варваров. С этого момента регион больше не считается деревней варваров для эффектов карт, которые от этого зависят. В случае ничьей, ПО получает игрок, построивший наибольшее количество зданий в прилегающих регионах. Если всё равно выходит ничья, игроки делят ПО между собой.

Важно: если к концу вашего действия у вас не осталось карт в руке, вы автоматически берёте 5 новых. Когда колода Зданий заканчивается, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

Пример:



Маша (зелёный) только что поместила морскую постройку рядом с деревней варваров. Оба условия соблюдены, поэтому происходит атака деревни. Аня (жёлтый) побеждает и получает 3 ПО из этой деревни, поскольку у неё больше всех построек рядом с данной деревней варваров.

Б. Принести жертву богам

Жертва позволяет сбросить карты, чтобы воззвать к одному из 6 богов и дополнить карты в руке до 5. Чтобы принести жертву, совершите следующие шаги:

1. Сбросьте из своей руки столько карт, сколько посчитаете нужным, и объявите, сколько карт вы сбрасываете (вы можете оставить некоторые карты, но как минимум одну вы должны сбросить).
2. Положите карты в сброс лицевой стороной вверх (игроки увидят только верхнюю карту).
3. Получите эффект от бога, связанного с самой верхней из сброшенных карт. Силы богов указаны на вашем планшете. Величина эффекта равна числу сброшенных карт. Вдобавок боги позволяют вам брать деревянные постройки из общего резерва и класть их на свой планшет.
4. Возьмите карты из колоды, чтобы дополнить карты в руке до 5. Если вы воззвали к Минерве (жёлтый/научный), возьмите на 1 карту больше за каждую сброшенную карту на 3 Этапе.

Важно: вы не можете иметь более 10 карт в руке. Если у вас есть возможность взять из колоды больше карт – берите карты только до тех пор, пока у вас на руках их не будет 10 (не больше!).

Примечание: Если у вас более 5 карт перед этим этапом, вам не нужно сбрасывать лишние.

<p>Нептун (синий/морское)</p> <p>Возьмите 2 Золотых за каждую сброшенную карту. Также возьмите 1 морскую Постройку</p>
<p>Церера (зелёный/производственное)</p> <p>Возьмите 1 ресурс на свой выбор за каждую сброшенную карту (вы можете выбрать ресурсы, которые не производите). Также возьмите 1 производственную Постройку</p>
<p>Минерва (жёлтый/научное)</p> <p>Возьмите 1 научную Постройку. На 4 Этапе вы можете взять 1 доп. карту за каждую сброшенную карту</p>
<p>Веста (коричневый/гражданское)</p> <p>Получите 1 ПО если вы сбросили 1 карту; 2 ПО (всего) если вы сбросили более одной карты. Также возьмите 1 гражданскую Постройку</p>
<p>Марс (красный/военное)</p> <p>Возьмите 1 деревянную Постройку за каждую сброшенную карту. Вы не обязаны брать военные Постройки</p>
<p>Юпитер (фиолетовый/храм)</p> <p>Используйте силу одного из других 5 богов. Юпитер действует случайно. Вы можете воззвать к одному богу за всё жертвоприношение</p>

Конец игры

Конец игры происходит, когда выполняется одно из двух условий:

- Все храмы из Основных ресурсов были построены.
- Все деревни варваров захвачены.

Когда одно из этих условий выполняется, доиграйте раунд, чтобы все игроки сделали равное количество ходов. Затем разыграйте финальный раунд, во время которого каждый игрок может совершить одно последнее действие.

Теперь каждый игрок подсчитывает ПО:

- ПО, заработанные в ходе игры.
- Очки за построенные храмы (максимум 12 ПО за храм).
- За каждый тип ресурсов (пшеница, глина, камень, древесина) и золото. Выясните, у кого из игроков их больше всего (должен быть по крайней мере 1 ресурс). Этот игрок получает 2 ПО. Если у игроков равное количество ресурсов, то все игроки с равным наибольшим количеством ресурсов получают по 2 ПО.

Эффекты карт и Пояснения

Синие карты (Морские)

Синие карты связаны с морскими постройкам – единственными деревянными постройками, возможными в морских регионах. Торговля позволяет вам продавать ресурсы за золото или ПО. Также эти карты позволяют покупать ресурсы или обменивать их с помощью Основных ресурсов.

Пояснения:

- Вы не можете строить 2 морские постройки в одном морском регионе.
- В некоторых ситуациях вы не сможете разыграть синюю карту потому, что не имеете доступ к морю.
- В некоторых ситуациях никто не сможет разыграть синюю карту, так как все морские регионы заняты.
- Проданные ресурсы возвращаются в общий резерв.
- Покупаемые ресурсы берутся из общего резерва.

Зелёные карты (Производственные)

Производственные постройки производят 4 типа ресурсов, которые понадобятся для постройки зданий и торговли.

Пояснения:

- Постройка производит ресурсы только того типа земли, на котором построена. Способ производства указан на карте.

Жёлтые карты (Научные)

Научные карты позволяют пренебрегать волей богов и отказаться от жертвоприношений. Одни карты позволяют вам брать новые карты из колоды, другие – брать деревянные постройки из общего резерва. Также наука позволяет активировать карты других цветов.

Пояснения:

- Вы не можете иметь более 10 карт в руке.
- Когда вы получаете постройки, вы можете свободно выбирать любой из 5 типов зданий (кроме храмов) и размещать постройки в соответствующем месте вашего планшета.

Коричневые карты (Гражданские)

Гражданские карты позволяют вам получать ПО или деньги, в зависимости от вашего развития в игре. Часть карт приносит полезные эффекты в зависимости от размера ваших городов; другие в зависимости от ландшафта, на котором построены.

Красные карты (Военные)

Красные карты позволяют атаковать ваших оппонентов, чтобы забрать их Золото или ПО. Военные постройки также являются единственными постройками, которые можно перемещать с помощью эффектов определённых карт. Вдобавок, военные постройки необходимы, чтобы атаковать деревни варваров.

Пояснения:

- Чтобы сэкономить место на военных картах, мы используем более короткие термины: армия означает «военное подразделение», а корабль означает «морская постройка».
- Перемещение военного подразделения на 1 регион означает, что он может перемещаться на прилегающие регионы.
- Военное подразделение может перемещаться через регионы, занятые другими игроками, и деревни варваров, но при условии, что они не заканчивают своё движение в этих регионах.
- Военное подразделение может останавливаться в морских регионах, если одна из ваших морских построек присутствует в этом регионе. Военное подразделение не может останавливаться в морском регионе, занятом морскими постройками противников.
- К концу хода в регионе не может находиться больше одного военного подразделения.

Дополнительные возможности

Альтернативное начало

Вместо того чтобы начать с 2 постройками каждого типа, каждый игрок тайно выбирает 10 построек и размещает их в соответствующих колонках карточки игрока. Все оставшиеся постройки поместите в свой личный запас, как в обычной игре. Опытные игроки могут начинать игру с 8 или 9 постройками вместо 10. Эксперты могут начинать игру с 6 или 7 постройками.

Создание альтернативного игрового поля

Вы можете изменить расположение частей Континента, пользуясь примером или любым удобным вам способом. Главное – убедитесь, что количество частей соответствует количеству игроков (4 части для 2 игроков, 6 для 3 игроков и 7 для 4 игроков) и что 2 деревни варваров не прилегают друг к другу.



Строительство случайного здания

Этот вариант создан для тех, кто хочет немного уменьшить везение при розыгрыше карт из колоды. Один раз за игру вы можете построить здание без учёта его цвета. Вы должны разыграть карту рубашкой вверх, не показывая другим игрокам, и расположить в колонке любого цвета на ваш выбор. Цена постройки равна 1-му Золотому, если это первое здание в колонке, 2-м Золотым, если это 2-е здание в колонке, 3-м Золотым, если это 3-е здание в колонке и так далее. Эта карта не даёт никаких эффектов, но позволяет строить здание и активировать эффекты других карт в этой колонке. Также эта карта считается одной из необходимых для возведения храма; однако, вы не можете воспользоваться этой картой, чтобы построить сам храм.

Эффекты карт

Lumberjacks' Guild	Гильдия лесорубов
Gain 1 VP per forest that you occupy.	Получите 1 ПО за каждый контролируемый вами лес
Brickmakers' Guild	Гильдия кирпичников
Gain 1 VP per swamp that you occupy.	Получите 1 ПО за каждое контролируемое вами болото
Bakers' Guild	Гильдия пекарей
Gain 1 VP per field that you occupy.	Получите 1 ПО за каждое контролируемое вами поле
Stonecutters' Guild	Гильдия каменотёсов
Gain 1 VP per mountain that you occupy.	Получите 1 ПО за каждые контролируемые вами горы
Trading Post	Торговая точка
Gain 3 Gold per forest that you occupy.	Получите 3 Золотых за каждый контролируемый вами лес
Trading Post	Торговая точка
Gain 3 Gold per swamp that you occupy.	Получите 3 Золотых за каждое контролируемое вами болото
Trading Post	Торговая точка
Gain 3 Gold per mountain that you occupy.	Получите 3 Золотых за каждые контролируемые вами горы
Trading Post	Торговая точка
Gain 3 Gold per field that you occupy.	Получите 3 Золотых за каждое контролируемое вами поле
Brewery	Пивоварня
Gain 3 Gold per region that you occupy with at least 2 buildings.	Получите 3 Золотых за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 2 постройки
Brewery	Пивоварня
Gain 5 Gold per region that you occupy with at least 3 buildings.	Получите 5 Золотых за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 3 постройки
Brewery	Пивоварня
Gain 8 Gold per region that you occupy with at least 4 buildings.	Получите 8 Золотых за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 4 постройки
Brewery	Пивоварня
Gain 10 Gold per region that you occupy with at least 5 buildings.	Получите 10 Золотых за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 5 построек
Forum	Форум
Gain 1 VP per pair of regions that you occupy with at least 2 buildings each.	Получите по 1 ПО за каждые два региона, в которых есть хотя бы по 2 ваших постройки (в каждом)

Forum	Форум
Gain 1 VP per region that you occupy with at least 3 buildings.	Получите 1 ПО за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 3 постройки
Triumphal Arch	Триумфальная арка
Gain 2 VP per region that you occupy with at least 4 buildings.	Получите 2 ПО за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 4 постройки
Triumphal Arch	Триумфальная арка
Gain 3 VP per region that you occupy with at least 5 buildings.	Получите 3 ПО за каждый регион, в котором у вас есть хотя бы 5 построек
Small Production Building	Малое производственное здание
Precisely one of your production buildings produces 1 resource associated with its region.	Одна ваша производственная постройка приносит 1 ресурс, соответствующий региону, в котором она находится
Cooperative	Кооператив
Earn 2 wheat for each of your production buildings built in a field.	Получите 2 пшеницы за каждую из ваших производственных построек в поле
Cooperative	Кооператив
Earn 2 stone for each of your production buildings built in a mountain.	Получите 2 камня за каждую из ваших производственных построек в горах
Cooperative	Кооператив
Earn 2 clay for each of your production buildings built in a swamp.	Получите 2 глины за каждую из ваших производственных построек на болоте
Cooperative	Кооператив
Earn 2 wood for each of your production buildings built in a forest.	Получите 2 древесины за каждую из ваших производственных построек в лесу
Sawmill	Лесопилка
Choose a forest with one of your production buildings. Earn 1 wood for each building in this forest.	Выберите лес с одной из ваших производственных построек. Получите 1 древесину за каждую постройку в этом лесу
Farm	Ферма
Choose a field with one of your production buildings. Earn 1 wheat for each building in this field.	Выберите поле с одной из ваших производственных построек. Получите 1 пшеницу за каждую постройку в этом поле
Quarry	Карьер
Choose a mountain with one of your production buildings. Earn 1 stone for each building in this mountain.	Выберите горы с одной из ваших производственных построек. Получите 1 камень за каждую постройку в этих горах
Brickyard	Кирпичное производство
Choose a swamp with one of your production buildings. Earn 1 clay for each building in this swamp.	Выберите болото с одной из ваших производственных построек. Получите 1 глину за каждую постройку на этом болоте
Commercial Sailing Ship	Коммерческий корабль
Sell wheat for 4 Gold each.	Продайте пшеницу по 4 Золотых за каждую
Commercial Sailing Ship	Коммерческий корабль
Sell wood for 4 Gold each.	Продайте древесину по 4 Золотых за каждую

Commercial Sailing Ship	Коммерческий корабль
Sell stone for 4 Gold each.	Продайте камень по 4 Золотых за каждый
Commercial Sailing Ship	Коммерческий корабль
Sell clay for 4 Gold each.	Продайте глину по 4 Золотых за каждую
Small Port	Малый порт
Sell up to 6 clay for 1 VP each.	Продайте до 6 глин, получив за каждую 1 ПО
Small Port	Малый порт
Sell up to 6 stone for 1 VP each.	Продайте до 6 камней, получив за каждый 1 ПО
Small Port	Малый порт
Sell up to 6 wheat for 1 VP each.	Продайте до 6 пшениц, получив за каждую 1 ПО
Small Port	Малый порт
Sell up to 6 wood for 1 VP each.	Продайте до 6 древесин, получив за каждую 1 ПО
Commercial Port	Коммерческий порт
Sell up to 2 lots of 1 stone and 1 wood. Each lot earns you 3 VP.	Продайте до 2 комплектов "1 камень + 1 древесина", получив 3 ПО за каждый комплект
Commercial Port	Коммерческий порт
Sell up to 2 lots of 1 clay and 1 wheat. Each lot earns you 3 VP.	Продайте до 2 комплектов "1 глина + 1 пшеница", получив 3 ПО за каждый комплект
Commercial Port	Коммерческий порт
Sell up to 2 lots of 1 clay and 1 stone. Each lot earns you 3 VP.	Продайте до 2 комплектов "1 глина + 1 камень", получив 3 ПО за каждый комплект
Commercial Port	Коммерческий порт
Sell up to 2 lots of 1 stone and 1 wheat. Each lot earns you 3 VP.	Продайте до 2 комплектов "1 камень + 1 пшеница", получив 3 ПО за каждый комплект
Galley	Камбуз
Buy up to 3 resources of your choice for 1 Gold each.	Купите до 3 любых ресурсов, заплатив по 1 Золотому за каждый
School	Школа
Draw 1 card per region with at least 2 buildings of your color.	Возьмите из колоды по 1 карте за каждый регион, в котором есть хотя бы 2 ваших постройки
University	Университет
Draw 2 cards per region with at least 3 buildings of your color.	Возьмите из колоды по 2 карты за каждый регион, в котором есть хотя бы 3 ваших постройки
Academy	Академия
Earn 1 VP per brown card you have played in your tableau.	Получите 1 ПО за каждую сыгранную на вашем планшете игрока коричневую карту
Academy	Академия
Earn 1 VP per red card you have played in your tableau.	Получите 1 ПО за каждую сыгранную на вашем планшете игрока красную карту
Academy	Академия
Earn 1 VP per green card you have played in your tableau.	Получите 1 ПО за каждую сыгранную на вашем планшете игрока зелёную карту

Academy	Академия
Earn 1 VP per blue card you have played in your tableau.	Получите 1 ПО за каждую сыгранную на вашем планшете игрока синюю карту
Laboratory	Лаборатория
Activate one blue card in your tableau.	Активируйте 1 синюю карту на вашем планшете
Laboratory	Лаборатория
Activate one green card in your tableau.	Активируйте 1 зелёную карту на вашем планшете
Laboratory	Лаборатория
Activate one red card in your tableau.	Активируйте 1 красную карту на вашем планшете
Laboratory	Лаборатория
Activate one brown card in your tableau.	Активируйте 1 коричневую карту на вашем планшете
Workshop	Мастерская
Gain 1 building per region that you occupy with at least 2 buildings.	Получите по 1 постройке за каждый регион, где у вас есть хотя бы 2 постройки
Workshop	Мастерская
Gain 2 buildings per region that you occupy with at least 3 buildings.	Получите по 2 постройки за каждый регион, где у вас есть хотя бы 3 постройки
Temple	Храм
At the end of the game, gain 6 VP per region that you occupy with at least 5 buildings (max. 12 VP).	В конце игры получите по 6 ПО за каждый регион, где у вас есть хотя бы 5 построек (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per region that you occupy with at least 4 buildings (max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждый регион, где у вас есть хотя бы 4 постройки (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 3 VP per region that you occupy with at least 3 buildings (max. 12 VP).	В конце игры получите по 3 ПО за каждый регион, где у вас есть хотя бы 3 постройки (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 2 VP per region that you occupy with at least 2 buildings (max. 12 VP).	В конце игры получите по 2 ПО за каждый регион, где у вас есть хотя бы 2 постройки (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 1 VP per region that you occupy (max. 12 VP).	В конце игры получите по 1 ПО за каждый регион, где у вас есть хотя бы 1 постройка (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 2 VP per 3 Gold you have. Keep this gold for majorities (max. 12 VP).	В конце игры получите по 2 ПО за каждые 3 Золотых в вашем распоряжении. Сохраните Золотые для подсчёта наибольшего количества. Максимум 12 ПО.

Temple	Храм
At the end of the game, gain 2 VP per wheat you have. Keep this wheat for majorities (max. 12 VP).	В конце игры получите по 2 ПО за каждую пшеницу в вашем распоряжении. Сохраните эту пшеницу для подсчёта наибольшего количества. Максимум 12 ПО.
Temple	Храм
At the end of the game, gain 2 VP per stone you have. Keep this stone for majorities (max. 12 VP).	В конце игры получите по 2 ПО за каждый камень в вашем распоряжении. Сохраните эти камни для подсчёта наибольшего количества. Максимум 12 ПО.
Temple	Храм
At the end of the game, gain 2 VP per clay you have. Keep this clay for majorities (max. 12 VP).	В конце игры получите по 2 ПО за каждую глину в вашем распоряжении. Сохраните эту глину для подсчёта наибольшего количества. Максимум 12 ПО.
Temple	Храм
At the end of the game, gain 2 VP per wood you have. Keep this wood for majorities (max. 12 VP).	В конце игры получите по 2 ПО за каждую древесину в вашем распоряжении. Сохраните эту древесину для подсчёта наибольшего количества. Максимум 12 ПО.
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per temple you have constructed (max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждый построенный вами храм (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per lot of 5 cards of different colors you have (excluding temples; max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждый набор из 5 карт разного цвета в вашем распоряжении (храм не считается; максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per swamp you occupy (max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждое занятое вами болото (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per forest you occupy (max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждый занятый вами лес (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per field you occupy (max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждое занятое вами поле (максимум 12 ПО)
Temple	Храм
At the end of the game, gain 4 VP per mountain you occupy (max. 12 VP).	В конце игры получите по 4 ПО за каждые занятые вами горы (максимум 12 ПО)

Centurion	Центурион
Choose 1 of your armies. Steal 2 Gold from each opponent occupying at least one region adjacent to this army.	Выберите одну из своих армий. Украдите 2 Золотых у каждого из ваших противников, занимающих хотя бы один регион по соседству с вашей армией
Temporary Camps	Временный лагерь
Move one of your armies 0–4 regions. It can traverse enemy or barbarian land regions without stopping. It can traverse and even stop in water regions with your ships.	Переместите вашу армию на 0-4 шага. Она может пересекать занятые противником регионы и деревни варваров без остановки. Она может пересекать морские регионы с вашими кораблями и даже останавливаться на них
War Elephants	Боевые слоны
Move each of your armies 0–2 regions. Each army can traverse enemy or barbarian land regions without stopping. Each army can traverse and even stop in water regions with your ships.	Переместите каждую из ваших армий на 0-2 региона. Каждая армия может пересекать занятые противником регионы и деревни варваров без остановки. Каждая армия может пересекать морские регионы с вашими кораблями и даже останавливаться на них
Legion	Легион
Choose 1 of your armies, and steal 1 VP from each opponent occupying a least one region adjacent to this army.	Выберите одну из своих армий. Украдите 1 ПО у каждого из ваших противников, занимающих хотя бы один регион по соседству с вашей армией
Ballista	Баллиста
Gain 4 Gold per barbarian village beside which you have at least 1 army.	Получите 4 Золотых за каждую деревню варваров, рядом с которой у вас есть хотя бы одна армия
Siege Tower	Осадная башня
Steal 2 VP from 1 barbarian village beside which you have an army (take the 2 VP from this village).	Украдите 2 ПО из одной деревни варваров, рядом с которой у вас есть армия (возьмите из этой деревни 2 ПО)