

CIVOLUTION GLOSARIUSZ

KARTY BADAŃ STRONY 1-7

KARTY WYNALEZKÓW STRONA 2

KARTY MUTACJI STRONY 3 I 4

KARTY WIEDZY STRONY 4 I 5

KARTY BUDYNKÓW STRONA 6

KARTY OSIĄGNIĘĆ STRONA 7

KARTY WYDARZEŃ STRONY 8 I 9

CZIPPY CELÓW STRONA 9

CZIPPY PRZYCHODU STRONA 10

CZIPPY ATRYBUTÓW STRONA 10

INDEKS SŁÓW KLUCZOWYCH STRONY 11 I 12

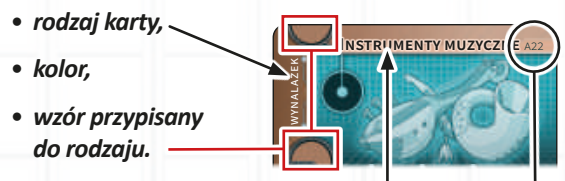
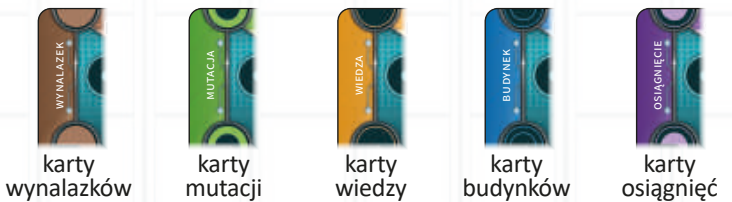
W glosariuszu stosuje się następujące oznaczenia stron instrukcji gry, podsumowania zasad i glosariusza: **IG-7** (oznacza 7 stronę instrukcji), **PZ-7** (oznacza 7 stronę podsumowania zasad), **G-7** (oznacza 7 stronę glosariusza).

Tekst na kartach i czippach atrybutów zawsze jest **nadrzędny** wobec innych zasad. Należy też znać poniższe **często używane terminy**:

- **Twoje terytorium:** każde terytorium, na którym masz przynajmniej 1 plemię. (Same farmy, łodzie i materiały nie wystarczą).
- **Cudze terytorium:** każde terytorium, na którym nie masz plemienia, ale na którym inna cywilizacja ma przynajmniej 1 plemię.
- **Cudza cywilizacja:** każda cywilizacja poza Twoją.
- **Rozwinięte terytorium:** każde terytorium lądowe, na którym żeton materiału jest odwrócony awerssem do góry, i każde terytorium wodne.
- **Oslabienie plemienia:** jeśli osłabiasz silne plemię (stojący pionek), kładziesz jego pionek. Jeśli osłabiasz osłabione plemię (leżący pionek), odkładasz jego pionek do zasobów.
- **Wzmocnienie plemienia:** postaw leżący pionek.

Karty badań

Istnieje 5 rodzajów kart badań. Każdy z nich ma kilka znaków rozpoznawczych:



Poza tym każda karta badań ma **własną nazwę** i **numer**.

Każda karta badań składa się z 3 części:

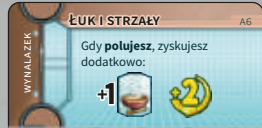
- **górną część** (zob. niżej),
- **5 pół kosztu** (IG-24),
- **dolną część** (zob. niżej).

Górna część

Górna część karty badań to część, która pozostaje widoczna po zainstalowaniu karty w matrycy konsoli. Górna część karty może prezentować się na 3 sposoby:

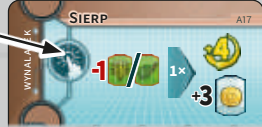
Jasne tło z tekstem lub symbolami:

ta karta zapewnia umiejętność o trwałym działaniu, z której możesz skorzystać w konkretnych fazach gry lub sytuacjach.



Jasne tło z symbolem działania przed tekstem lub symbolami:

ta karta zapewnia umiejętność aktywowaną przez akcję kluczową „Wykonanie 1 działania” (IG-31).



Ciemne tło z pustym symbolem i rysunkiem:

ta karta nie zapewnia żadnej umiejętności do wykorzystania w dalszej rozgrywce. Rysunek ma funkcję czysto estetyczną.



Niektóre karty w lewym górnym rogu są oznaczone 1 z poniższych symboli:

Żółty symbol oznacza, że karta zapewnia dodatkowe PZ na koniec gry (IG-37).

Czerwony symbol oznacza, że karta ma negatywny wpływ na cudze cywilizacje.

Dolna część

Dolna część karty badań może prezentować się na 3 sposoby:

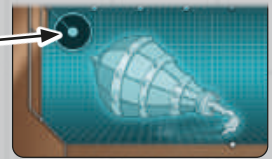
Jasne tło z symbolem premii natychmiastowej

przed tekstem lub symbolami: ta karta daje premię natychmiastową, którą otrzymujesz od razu po zainstalowaniu karty (IG-25).



Ciemne tło z pustym symbolem i rysunkiem:

ta karta nie daje premii natychmiastowej przy instalowaniu. Rysunek ma funkcję czysto estetyczną.



Podział na jasne i ciemne tło: lewa strona pokazuje premię natychmiastową karty, na prawej stronie znajduje się rysunek.



W dalszej części glosariusza karty badań są uporządkowane według rodzaju.

Na początku sekcji poświęconej każdemu z rodzajów kart wypunktowano ważne informacje dotyczące danego rodzaju.

W każdej sekcji karty są wymienione w **kolejności numerów kart**. Termin „**GÓRA**” dotyczy umiejętności w górnej części karty. Termin „**DÓŁ**” dotyczy premii natychmiastowych w dolnej części karty. Większość umiejętności i premii natychmiastowych nie wymaga dodatkowych wyjaśnień, więc nie każdy szczegół zostanie wytłumaczony. Czasem podany zostanie tylko przykład lub dodatkowa informacja.

A) KARTY WYNAŁAZKÓW

- Karty wynalazków mają kilka pól kosztu, które zapewniają PZ.
- Ich pola kosztu zawsze informują o wymaganych zebranych materiałach. Często wymagają też zręczności i inteligencji.
- Najczęstszą premią natychmiastową zapewnianą przez karty wynalazków jest ruch po **torze technologii**.

A1 Cyrkiel. DÓŁ. Ulepsz swój moduł planowania do poziomu III, jeśli jeszcze nie został ulepszony (IG-27).

A2 Farba. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach technologii, prestiżu i budownictwa o 1 pole każdy (IG-31).

A3 Zegar. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 4 pola (IG-31).

A4 Okulary. GÓRA. **Działanie.** Zyskaj 1 kartę badań (IG-28). Możesz w tym celu przejrzeć wszystkie odkryte stopy kart badań i wziąć z nich dowolną kartę. Nie zmieniaj kolejności kart w stosach.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

A5 Wkręt. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola (IG-31).

A6 Łuk i strzały. GÓRA. Każde polowanie (IG-19) zapewnia dodatkowo, oprócz znaczników żywności wskazanych w tabeli polowania, 1 znacznik żywności i 2 PZ. Jeśli przeprowadzisz 2 następujące po sobie polowania, wykorzystując poziom III modułu wyżywienia, otrzymujesz tę premię za każde z nich. DÓŁ. Ulepsz swój moduł wyżywienia do następnego poziomu (jeśli to możliwe) (IG-27).

A7 Kompas magnetyczny. DÓŁ. Ulepsz swoje moduły eksploracji i migracji do następnego poziomu (jeśli to możliwe) (IG-27).

A8 Pług. GÓRA. **Przykład.** Gdy transportujesz materiał (IG-18) z łąki z żetonem papirusu do magazynu, możesz wybrać, czy umieścić ten znacznik na swoim polu magazynu papirusu, ziół czy złota. Po umieszczeniu nie możesz przesunąć go na inne pole magazynu. Możesz wykorzystać tę umiejętność także podczas transportu materiału z łodzi znajdującej się na terytorium sąsiadującym z łąką.

DÓŁ. Wykonaj do 2 działań. Mogą to być 2 różne działania albo 1 działanie wykonane 2 razy (IG-31).

A9 Czarny proch. GÓRA. Gdy 1 z Twoich silnych plemion wchodzi na rozwinięte terytorium, przechodząc na nie z innego terytorium, produkujesz 1 materiał (IG-18) na rozwiniętym terytorium, na które wchodzi Twoje plemię.

A10 Termometr. GÓRA. Gdy znacznik pogody przekracza ciemną linię wskaźnika pogody (w kroku A fazy wydarzeń albo z powodu karty C19 „Meteorologia”), otrzymujesz 2 PZ. Jeśli przekroczy 2 ciemne linie, otrzymujesz 4 PZ.

A11 Leki. DÓŁ. Zyskaj po 1 znaczniku wytrzymałości, zręczności, ekspresywności i wizjonerstwa

A12 Odzież ochronna. GÓRA. Jeśli w kroku A dowolnej fazy wydarzeń znacznik pogody przekroczy jasną linię i wywoła efekt danego pola, możesz zignorować ten efekt. Nie dotyczy to wywołanych negatywnych efektów pól „Gorąca” i „Zimna” (IG-34).

DÓŁ. Zyskaj 2 znaczniki wytrzymałości.

A13 Siekiera. GÓRA. **Przykład.** Aktywujesz poziom II swojego modułu produkcji (IG-18), aby wyprodukować 3 materiały. Wybierasz produkcję 1 materiału w lesie A (drewno) i 2 w lesie B (ropa). Po ich wyprodukowaniu bierzesz kolejne 3 znaczniki ze swoich zasobów i umieszczasz 1 z nich na swoim polu magazynu drewna, a 2 na swoim polu magazynu ropy.

Uwaga! Ta umiejętność ma też zastosowanie w odniesieniu do materiałów wyprodukowanych w lesie za pomocą umiejętności karty E14 „Irygacja”.
DÓŁ. Wykonaj 1 działanie (IG-31).

A14 Szkló. GÓRA. Jeśli zainstalujesz kartę wynalazku, która ma pola kosztu wymagające węgla lub piasku, uznaje się, że te materiały zostały zwrócone do magazynu. To znaczy, że pola nie są ignorowane, ale liczą się jako opłacone aktywne pola kosztu.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

A15 Lina. GÓRA. **Przykład.** Gdy transportujesz materiał (IG-18) z gór z żetonem kamienia do magazynu, możesz wybrać, czy umieścić ten znacznik na swoim polu magazynu kamienia, rudy żelaza czy jadeitu.

Po umieszczeniu nie możesz przesunąć go na inne pole magazynu. Możesz wykorzystać tę umiejętność także podczas transportu materiału z łodzi znajdującej się na terytorium sąsiadującym z górami.

DÓŁ. Wykonaj do 2 działań. Mogą to być 2 różne działania albo 1 działanie wykonane 2 razy (IG-31).

A16 Sieć rybacka. GÓRA. **Działanie.** Wybierz dowolne terytorium wodne (z Twoją łodzią albo nie) i znajdź wszystkie osłabione (leżące) plemiona na terytoriach sąsiadujących z tym terytorium wodnym. Postaw pionowo (wzmocnij) dowolną liczbę tych plemion.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

A17 Sierp. GÓRA. **Działanie.** Zwróć 1 znacznik papirusu lub ziół z magazynu do swoich zasobów, aby zyskać 3 znaczniki pieniędzy i 4 PZ.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

A18 Młot. GÓRA. **Przykład.** Aktywujesz poziom II swojego modułu produkcji (IG-18), aby wyprodukować 3 materiały. Wybierasz produkcję 1 materiału w górach A (kamień) i 2 w górach B (jadeit). Po ich wyprodukowaniu bierzesz kolejne 3 znaczniki ze swoich zasobów i umieszczasz 1 z nich na swoim polu magazynu kamienia, a 2 na swoim polu magazynu jadeitu.

Uwaga! Ta umiejętność ma też zastosowanie w odniesieniu do materiałów wyprodukowanych w górach za pomocą umiejętności karty E6 „Dynamit”.

DÓŁ. Wykonaj 1 działanie (IG-31).

A19 Piła. GÓRA. **Przykład.** Gdy transportujesz materiał (IG-18) z lasu z żetonem drewna do magazynu, możesz wybrać, czy umieścić ten znacznik na swoim polu magazynu drewna, wosku czy ropy. Po umieszczeniu nie możesz przesunąć go na inne pole magazynu. Możesz wykorzystać tę umiejętność także podczas transportu materiału z łodzi znajdującej się na terytorium sąsiadującym z lasem.

DÓŁ. Wykonaj do 2 działań. Mogą to być 2 różne działania albo 1 działanie wykonane 2 razy (IG-31).

A20 Żuraw budowlany. GÓRA. **Przykład.** Aby wybudować osadę o koszczie budowy w postaci 1 drewna i 1 kamienia, musisz zwrócić ze swojego magazynu do swoich zasobów tylko 1 z tych 2 zebranych materiałów.

A21 Teleskop. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola i zyskaj 2 znaczniki wizjonerstwa (IG-31).

A22 Instrumenty muzyczne. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola i swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

A23 Liczydło. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 1 pole i swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).

A24 Porcelana. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 2 pola i swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

A25 Mikroskop. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 1 pole i swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).

A26 Atrament. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola i swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

A27 Makijaż. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 3 pola (IG-31).

A28 Koło. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola (IG-31).

A29 Papier. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).

A30 Tkanina. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 2 pola (IG-31).

A31 Naczynia. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze kultury o 2 pola (IG-31).

A32 Kamień miłowy. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Weź 6 znaczników ze swoich zasobów i umieść po 1 z nich na każdym z 6 pól kości Twojej konsoli. Od teraz są to dostępne dla Ciebie znaczniki planowania (IG-13).

B) KARTY MUTACJI

- Pola kosztu na kartach mutacji zawierają jedynie wymagania dotyczące cech.
- W przeciwieństwie do innych rodzajów kart badań karty mutacji nie dają premii natychmiastowych, które przesuwają dyski na torach postępu.
- Najczęstszą premią natychmiastową zapewnianą przez karty mutacji jest ruch po **torze przychylności Agery**.

B1 Dziób. GÓRA. **Działanie.** Dokonaj szczęśliwego odkrycia (IG-20). Nie musisz jednak wybierać rodzaju terytorium, na którym masz przynajmniej 1 plemię. Zamiast tego możesz wybrać dowolny z 6 rodzajów terytoriów. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B2 Grzywa. GÓRA. Na torze prestiżu są 4 jasne pola z ciemnymi cyframi zamiast jasnych. Gdy Twój dysk na torze prestiżu kończy ruch na polu z ciemnymi cyframi (ale nie wtedy, gdy tylko je mija), przesun go na tym torze na kolejne pole z jasnymi cyframi. **Przykład.** Jeśli Twój dysk stanie na polu „5”, przesun go na pole „7”. Nie ma znaczenia, czy cudze dyski cywilizacji znajdują się na tych polach. Jeśli zyskasz tę umiejętność, gdy Twój dysk na torze prestiżu stoi na polu z ciemnymi cyframi, nie ma ona wpływu na jego położenie (dysk musi się przesunąć za sprawą innej akcji, aby ta umiejętność zadziałała). Dodatkowy ruch uzyskany za sprawą tej umiejętności nie może zostać wykorzystany przez kartę mutacji B22 „Zmiana ubarwienia”.

B3 Biosonar. GÓRA. **Przykład.** Jeśli aktywujesz moduł eksploracji i odkryjesz 3 obszary, zyskujesz 3 PZ oprócz PZ wymienionych na awersach tych obszarów (IG-20).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B4 Kryza. GÓRA. W fazie obszarów możesz zignorować działanie wąwozów posepnych wilków (IG-32). Nie mają wpływu na Twoją cywilizację. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B5 Oczy fasetkowe. GÓRA. Gdy wykonujesz akcję kluczową „Zyskanie 1 karty badań” (IG-28), możesz przejrzeć odkryte stopy kart badań i dobrać 1 wybraną kartę. Nie zmieniaj kolejności kart w stosach. Jeśli wydarzenie pozwala Ci dobrać wierzchnią kartę ze wskazanego odkrytego stosu kart, możesz wybrać dowolną kartę z tego stosu. DÓŁ. Ulepsz swój moduł badawczy do następnego poziomu (jeśli to możliwe) (IG-27).

B6 Jajorodność. DÓŁ. Ulepsz swój moduł prokreacji do poziomu III, jeśli jeszcze nie został ulepszony (IG-27).

B7 Szczytce. GÓRA. **Działanie.** Weź 1 znacznik ze swoich zasobów i umieść go na dowolnym polu magazynu Twojej konsoli, na którym masz już co najmniej 1 znacznik.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B8 Widzenie w ciemności. GÓRA. **Działanie.** Jeśli co najmniej 1 terytorium z Twoim plemieniem sąsiaduje na kontynencie z odkrytą jaskinią, umieść 1 znacznik ze swoich zasobów na swoim polu magazynu kamienia albo rudy żelaza.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B9 Chwytny ogon. GÓRA. **Działanie.** Przetransportuj dowolne 2 materiały z kontynentu do swojego magazynu (IG-18).

DÓŁ. Ulepsz swój moduł produkcji do następnego poziomu (jeśli to możliwe) (IG-27).

B10 Płatwy. GÓRA. Oprócz akcji modułu produkcji wykonaj następujące działanie. Wybierz terytorium wodne sąsiadujące z dowolnym terytorium, na którym masz co najmniej 1 plemię (ale nie jeśli wszystkie Twoje plemiona są na terytoriach wodnych). Następnie umieść znacznik na tym terytorium wodnym i przetransportuj go stamtąd prosto do swojego magazynu tak, jakby znajdował się na łodzi (IG-18). Nie ma znaczenia, czy na tym terytorium jest Twoja łódź i czy jest na niej Twój znacznik.

B11 Skrzydła. GÓRA. Gdy 1 z Twoich plemion migruje, możesz zwrócić 1 znacznik żywności



do swoich zasobów i umieścić to plemię w dowolnym obozowisku na kontynencie zamiast przemieszczać je na sąsiadujące terytorium. Plemię umieść zgodnie ze standardowymi zasadami dotyczącymi wysiedlania plemion, obozowisk z ogniskiem i rozwijania terytoriów (IG-15).

B12 Błony pławne. GÓRA. Dotyczy to każdego rodzaju akcji, która wymaga sąsiadujących terytoriów. **Przykład 1.** Możesz wykorzystać akcję 1 migracji, by przenieść swoje silne plemię z terytorium sąsiadującego z terytorium wodnym do dowolnego innego terytorium sąsiadującego z tym samym terytorium wodnym. **Przykład 2.** Jeśli masz zainstalowaną kartę mutacji B13 „Trąba”, możesz wyprodukować materiały na terytorium sąsiadującym z terytorium wodnym, które sąsiaduje z dowolnym Twoim terytorium. Ta umiejętność **nie** dotyczy jednak żadnego obszaru sąsiadującego z tym samym terytorium wodnym co Twoje terytorium. Obszary sąsiadujące z terytorium tylko wtedy, gdy ich brzegi się stykają.

B13 Trąba. GÓRA. Gdy wykonujesz akcję, która pozwala Ci wyprodukować materiały (IG-18), możesz zdecydować dla każdego z nich, czy wyprodukujesz go na 1 ze swoich terytoriów, czy na sąsiadującym z nim rozwiniętym terytorium lądowym.

B14 Żabi język. GÓRA. Żadne z Twoich plemion w obozowiskach na bagnach nie może zostać osłabione. Na przykład nie mają na nie wpływu lodowce (IG-33) ani nie trzeba zapewniać im pożywienia w fazie żywienia. Oznacza to również, że gdy 1 z Twoich plemion wchodzi na bagna i wysiedla inne plemię z obozowiska, pionek Twojego plemienia pozostaje w pionie (IG-15). Plemiona w dziczce na bagnach mogą zostać osłabione.

B15 Gruczoły potowe. GÓRA. **Działanie.** Sprawdź wskaźnik pogody. Jeśli znacznik pogody jest na polu „Ciepła” albo „Gorąca”, zyskujesz 1 znacznik soli (umieść go na polu magazynu soli), 1 znacznik skupienia i 1 PZ. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B16 Żołądek gruczołowy. GÓRA. **Działanie.** Zwróć 1 znacznik żywności do swoich zasobów. Następnie wybierz dowolne 2 terytoria na kontynencie. Na każdym z tych terytoriów możesz wzmocnić wszystkie swoje osłabione plemiona.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B17 Garby. GÓRA. Twoim plemionom w obozowiskach na pustyni nie trzeba zapewniać pożywienia, by pozostały silne (IG-33).

B18 Futro. GÓRA. Podczas kroku B każdej fazy żywienia, gdy przyznawane są PZ za silne plemiona, sprawdź wskaźnik pogody. Jeśli znacznik pogody znajduje się na polu „Deszczowa” albo „Zimna”, otrzymujesz 2 PZ za każde silne plemię zamiast standardowego 1 PZ (IG-33).

B19 Kły. GÓRA. Przy każdym polowaniu (IG-19) zyskujesz 1 znacznik żywności więcej, niż wynikałoby z tabeli polowania.

B20 Kopyta. GÓRA. Gdy migrujesz na łąkę albo wzgórze, możesz zdecydować, czy je zasiedlić, czy przez nie przejść, i zasiedlić sąsiadujące terytorium. Jeśli to sąsiadujące terytorium to też łąka albo wzgórze, możesz znów zdecydować, czy je zasiedlić, czy przez nie przejść, i tak dalej. Nie zmienia to zasad przechodzenia przez terytoria (IG-16).

B21 Magnetorecepcja. GÓRA. **Działanie.** Weź 1 swoje silne plemię z dowolnego miejsca na kontynencie i umieść jego pionek postawiony pionowo na wolnym obozowisku na dowolnym cudzym terytorium lądowym. To znaczy, że musisz wybrać terytorium: z wolnym obozowiskiem, na którym nie masz swojego plemienia i na którym znajduje się przynajmniej 1 cudze plemię (którego nie możesz wysiedlić w wyniku działania tej karty).

B22 Zmiana ubarwienia. GÓRA. **Przykład.** Jeśli zainstalujesz kartę, której premia natychmiastowa pozwala Ci przesunąć swoje dyski o 2 pola na torze technologii i 2 pola na torze prestiżu, musisz przesunąć swoje dyski o 1 pole na torze technologii i 1 pole na torze prestiżu. Pozostałe 2 ruchy możesz wykonać na dowolnych torach postępu (na 1 albo 2 różnych). Jeśli zainstalujesz kartę, której premia natychmiastowa pozwala Ci przesunąć swój dysk o 3 pola na torze technologii, musisz przesunąć swój dysk o 2 pola na torze technologii i 1 pole na dowolnym torze postępu. Jeśli zainstalujesz kartę, której premia natychmiastowa pozwala Ci przesunąć swoje dyski o 1 pole na 3 różnych torach postępu, nie możesz skorzystać z tej umiejętności (IG-31).

B23 Wielki mózg. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, możesz wybrać 1 z nich i obrócić ją na wybrany przez siebie bok. Nie możesz zastosować tej umiejętności dla kości, która została na polu kości, czyli nie została rzucona.

B24 Wyostrzony węż. GÓRA. Przed polowaniem (IG-19) możesz wybrać 1 ze swoich silnych plemion i przenieść je do obozowiska na cudzym terytorium sąsiadującym z terytorium tego plemienia zgodnie ze standardowymi zasadami migracji (IG-14). Następnie przeprowadź polowanie (możesz je przeprowadzić na nowym terytorium, ale nie musisz). Jeśli przeprowadzasz 2 polowania za sprawą poziomu III modułu wyżywienia, możesz użyć tej umiejętności przed każdym z nich.

B25 Torba. GÓRA. Gdy 1 z Twoich silnych plemion (plemię A) wykonuje 1 migrację z danego terytorium (terytorium X) do innego terytorium (terytorium Y), inne z Twoich silnych plemion (plemię B) na terytorium X może także przemieścić się na terytorium Y. Dla obu obowiązują zwykłe zasady migracji (IG-14). Jeśli plemię A przejdzie przez inne terytorium po drodze, plemię B także musi przejść przez to terytorium razem z nim (jeśli przechodzą przez terytorium wodne, obecna tam łódź musi mieć 2 wolne miejsca). Jeśli plemię A wykorzystuje umiejętność karty B11 „Skrzydła”, aby migrować do innego terytorium, plemię B migruje tam bez używania dodatkowej żywności. Oba plemiona mogą zasiedlić to samo obozowisko (jedno po drugim, czyli pierwsze plemię zostaje wysiedlone przez drugie).

B26 Ozdobny pióropusz. GÓRA. **Działanie.** Sprawdź, czy Twój dysk jest dalej na torze prestiżu niż dyski innych graczy (remis nie wystarczy). Jeśli tak, zyskaj 1 znacznik pieniędzy i 4 PZ. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B27 Czułki. GÓRA. Możesz w dowolnym momencie i dowolną liczbę razy podglądać dowolny zakryty żeton materiału, a potem odłożyć zakryty na miejsce.

B28 Skrzela. GÓRA. Na każdym terytorium wodnym, na którym nie masz łodzi, możesz mieć 2 plemiona i 1 materiał, tak jakby znajdowała się tam łódź. Wszystko, co dotyczyłoby plemion i materiałów na łodziach, dotyczy też tych plemion i materiałów. Jednak w przypadku czipa celu 27 i kart wydarzeń F7 „Początek zimy” i F20 „Tsunami” liczą się tylko łodzie.

B29 Róg. GÓRA. **Działanie.** Zyskaj 1 znacznik żywności i 1 znacznik pomysłu. Dodatkowo możesz wybrać 1 cudze silne plemię na 1 z Twoich terytoriów i osłabić to plemię, kładąc jego pionek.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B30 Trujące źródło. GÓRA. Gdy aktywujesz moduł migracji (IG-14), wykonaj migrację albo migracje zgodnie z zasadami. Potem spójrz na terytorium zasiedlone przez plemię przesunięte jako ostatnie. Jeśli są tam cudze silne plemiona, osłab je wszystkie (poza plemionami, których nie możesz osłabić za sprawą kart takich jak B14 „Żabi język” albo C6 „Ocieplenie”). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B31 Pazury. GÓRA. Gdy wysiedlisz silne plemię dowolnej cudzej cywilizacji (IG-15), osłab wysiedlone plemię i zyskaj za to 1 PZ (chyba że nie da się osłabić tego plemienia z powodu takich kart jak C6 „Ocieplenie”). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

B32 Narząd elektryczny. GÓRA. **Działanie.** Musisz osłabić wszystkie silne plemiona na wybranym terytorium, niezależnie od tego, czy należą do Ciebie, czy do cudzej cywilizacji. Za każde osłabione przez Ciebie Twoje plemię na tym terytorium zyskujesz 2 PZ. Pionki silnych plemion, których nie możesz osłabić z powodu takich kart jak B14 „Żabi język” albo C6 „Ocieplenie”, pozostają w pionie.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

C) KARTY WIEDZY

- Pola kosztu na kartach wiedzy mogą zawierać jedynie wymagania dotyczące cech, jedynie wymagania dotyczące zebranych materiałów albo oba typy wymagań.
- Najczęstszą premią natychmiastową zapewnianą przez karty wiedzy jest ruch po **torze nauki**.

C1 Biologia. GÓRA. Gdy bierzesz znacznik ze swoich zasobów i umieszczasz go na 1 z pól cech, zyskaj 1 PZ.

C2 Urbanistyka. GÓRA. Gdy budujesz osadę na kontynencie (IG-22), przesuń swój dysk na torze budownictwa o 1 pole i zyskaj 3 PZ.

C3 Nawigacja. GÓRA. Gdy Twoje dowolne silne plemię wchodzi na rozwinięte terytorium z dowolnego innego terytorium, zyskaj 3 PZ.

C4 Polityka. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach technologii, prestiżu i nauki o 1 pole każdy (IG-31).

C5 Fizyka. GÓRA. Gdy instalujesz kartę wynalazku w matrycy swojej konsoli (IG-30), przesuń swój dysk na torze technologii o 1 pole i zyskaj 3 PZ.

C6 Ocieplenie. GÓRA. Ta umiejętność wiąże się ze specyficznym wymaganiem, które możesz spełnić tylko wtedy, gdy 1 albo oba lodowce zostały odkryte na kontynencie, a także gdy na wszystkich terytoriach, na które wpływają lodowce, masz w sumie nie więcej niż 2 plemiona. Gdy tylko Twoje 3. plemię wchodzi na takie terytorium, wymaganie przestaje być spełnione (dopóki znów nie będą się na nich znajdować tylko 2 Twoje plemiona). Dopóki wymaganie jest spełnione, te plemiona nie mogą zostać osłabione. Znaczy to na przykład, że nie wpływają na nie same lodowce (IG-33) ani nie trzeba zapewniać im pożywienia w fazie żywienia. To oznacza także, że gdy 1 z tych plemion wysiedla inne plemię na takim terytorium, pionek wysiedlającego plemienia pozostaje w pionie (IG-15). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 2 pola (IG-31).

C7 Alchemia. GÓRA. **Działanie.** Wybierz 1 ze swoich zebranych materiałów i przesuń go z jego pola magazynu na dowolne inne Twoje pole magazynu. Następnie weź 1 znacznik ze swoich zasobów i umieść go na tym samym nowym polu magazynu.

C8 Monarchia. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 2 z nich mają wartość „1”. Jeśli tak, zyskaj 1 znacznik pieniędzy. Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C9 Republika. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 1 z nich ma wartość „2”. Jeśli nie, zyskaj 1 znacznik żywności. Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C10 Demokracja. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 1 z nich ma wartość „3”. Jeśli nie, zyskaj 1 znacznik pomysłu. Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C11 Oligarchia. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 2 z nich mają wartość „4”. Jeśli tak, przetransportuj 1 materiał z kontynentu do swojego magazynu (IG-18) albo wzmocnij 1 ze swoich osłabionych plemion (IG-19). Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C12 Socjalizm. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 2 z nich mają wartość „5”. Jeśli tak, wykonaj akcję 1 z Twoich czipów przychodu (IG-23). Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C13 Despotyzm. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 1 z nich ma wartość „5”. Jeśli nie, wyprodukuj 1 materiał na kontynencie (IG-18). Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C14 Matematyka. GÓRA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, sprawdź, czy przynajmniej 1 z nich ma wartość „6”. Jeśli tak, zyskaj 1 PZ. Dotyczy to tylko rzuconych kości, nie tych, które pozostały na polach kości. Możesz wykorzystać umiejętność karty B23 „Wielki mózg” i czipa atrybutu „Biegła cywilizacja” na rzuconych kościach przed sprawdzeniem ich wartości.

C15 Racjonalizm. GÓRA. Na torze nauki są 4 jasne pola z ciemnymi cyframi zamiast jasnych. Gdy Twój dysk kończy ruch na polu z ciemnymi cyframi na torze nauki (ale nie wtedy, gdy tylko je mija), przesun go na tym torze na kolejne pole z jasnymi cyframi. **Przykład.** Jeśli Twój dysk stanie na polu „5”, przesun go na pole „7”. Nie ma znaczenia, czy cudze dyski cywilizacji znajdują się na tych polach. Jeśli zyskasz tę umiejętność, gdy Twój dysk na torze nauki stoi na polu z ciemnymi cyframi, nie ma ona wpływu na jego położenie (dysk musi się przesunąć za sprawą innej akcji, aby ta umiejętność zadziałała). Dodatkowy ruch uzyskany za sprawą tej umiejętności nie może zostać wykorzystany przez kartę mutacji B22 „Zmiana ubarwienia”.

C16 Teokracja. GÓRA. **Działanie.** Jeśli zwrócisz 1 znacznik żywności do swoich zasobów, możesz wybrać 1 terytorium lądowe, na którym masz przynajmniej 1 plemię, i sprawdzić, ile jest na nim wolnych obozowisk. Jeśli są co najmniej 2, możesz wziąć do 2 plemion ze swoich zasobów i umieścić ich leżące (osłabione) pionki na tych 2 wolnych obozowiskach. Jeśli jest tylko 1 wolne obozowisko, możesz wykorzystać tylko 1 plemię ze swoich zasobów. Jeśli umieścisz plemię na obozowisku z ogniskiem, zyskaj PZ zgodnie ze zwykłymi zasadami. DÓŁ. Przesun swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

C17 Wędzona żywność. GÓRA. W kroku A fazy żywienia (IG-33) możesz wybrać do 3 swoich plemion (każde musi być na innym terytorium). Podczas tej fazy żywienia nie musisz zapewniać pożywienia tym wybranym plemionom, aby nie zostały osłabione.

C18 Magazynowanie. GÓRA. Raz podczas kroku A każdej fazy przychodu (IG-36), przed, po albo w trakcie wykonywania akcji czipów przychodu, sprawdź, czy masz przynajmniej 2 znaczniki żywności na polu żywności. Jeśli tak, zyskaj 4 PZ.

C19 Meteorologia. GÓRA. **Działanie.** Zyskaj 1 znacznik pomysłu i 1 PZ. Następnie możesz przesunąć znacznik pogody na wskaźniku pogody o 1 pole w górę albo w dół. Efekt pola pogody, na którym zatrzyma się znacznik, nie zostaje jednak wywołany. Jeśli wykorzystasz tę umiejętność podczas kroku A fazy wydarzeń (IG-34) w wyniku wywołania efektu poprzedniego pola pogody, efekt poprzedniego pola pogody wciąż dotyczy cywilizacji, które następują po Tobie w kolejności rozgrywania tur. DÓŁ. Ulepsz swój moduł działań do następnego poziomu (jeśli to możliwe) (IG-27).

C20 Metalurgia. GÓRA. Poniższa zasada ma zastosowanie do każdej akcji sprzedaży, którą wykonujesz w wyniku aktywacji modułu handlu (IG-30). Jeśli sprzedasz zebrany materiał, który jest złotem, rudą żelaza albo miedzią za pieniądze (ale nie za PZ), zyskujesz 2 dodatkowe znaczniki pieniędzy. To znaczy, że za złoto i miedź otrzymujesz 5 znaczników pieniędzy, a za rudę żelaza 4.

C21 Kopalnie. GÓRA. W fazie dodatkowego odkrycia każdej epoki sprawdź, ile jaskiń jest odkrytych na kontynencie i ile z nich sąsiaduje z co najmniej 1 Twoim terytorium. Za każdą taką jaskinię weź 1 znacznik ze swoich zasobów i umieść go na swoim polu magazynu kamienia. DÓŁ. Przesun swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

C22 Statyka budowli. GÓRA. **Przykład.** Aby zbudować osadę o koszcie budowy w postaci 1 drewna i 1 kamienia, musisz mieć oba materiały w swoim magazynie i zwrócić je do swoich zasobów. Jednak potem możesz wziąć 1 znacznik z zasobów i umieścić go z powrotem na swoim polu magazynu drewna albo kamienia.

C23 Infrastruktura. DÓŁ. Ulepsz moduł transportu do poziomu III, jeśli jeszcze nie został ulepszony (IG-27).

C24 Dobór naturalny. GÓRA. Gdy instalujesz kartę mutacji w matrycy konsoli, każdy inny gracz sprawdza, ile ma znaczników wytrzymałości. Jeśli ma przynajmniej tyle znaczników wytrzymałości, co Ty, nic się nie dzieje. Jeśli ma ich mniej, musi wybrać 1 ze swoich plemion na kontynencie i natychmiast je osłabić. Jeśli ma jedynie plemiona, których nie możesz osłabić z powodu kart takich jak B14 „Żabi język” albo C6 „Ocieplenie”, ta umiejętność jej nie dotyczy. **Tryb solo:** uznaje się, że V.I.C.I. ma 2 znaczniki wytrzymałości. Jeśli masz ich więcej, możesz osłabić wybrane przez siebie plemię V.I.C.I. Jeśli to możliwe, musisz wybrać silne plemię. DÓŁ. Przesun swój dysk na torze prestiżu o 1 pole (IG-31).

C25 Religia. DÓŁ. Przesun swój dysk na torze kultury o 3 pola (IG-31).

C26 Filozofia. DÓŁ. Przesun swoje dyski na torach prestiżu i nauki o 2 pola każdy (IG-31).

C27 Hydraulika. DÓŁ. Przesun swoje dyski na torach technologii, nauki i budownictwa o 1 pole każdy (IG-31).

C28 Balistyka. DÓŁ. Przesun swoje dyski na torach technologii i nauki o 1 pole każdy (IG-31).

C29 Astronomia. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesun swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).

C30 Patriotyzm. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesun swój dysk na torze prestiżu o 2 pola (IG-31).

C31 Magnetyzm. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesun swój dysk na torze technologii o 2 pola (IG-31).

C32 Mineralogia. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesun swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).



D) KARTY BUDYNKÓW

- Pola kosztu na kartach budynków zawierają jedynie wymagania dotyczące zebranych materiałów. Jednak większość z nich ma alternatywne wymagania, które zostają spełnione, jeśli masz już wybudowanych kilka osad na kontynencie (IG-24).
- Karty budynków często dają premie natychmiastowe, które przesuwają dyski na torach postępu (najczęściej na **torze budownictwa**).

D1 *Karczma*. DÓŁ. Zyskaj znaczniki: 2 wytrzymałości i 1 ekspresywności.

D2 *Ogród*. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 2 pola (IG-31).

D3 *Teatr*. GÓRA. **Działanie**. Przesuń swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

D4 *Gmach*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 3 pola (IG-31).

D5 *Stajnia*. GÓRA. **Działanie**. Zyskaj 1 znacznik żywności i 1 PZ za każdą swoją farmę na kontynencie.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

D6 *Wieża strażnicza*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 1 pole i zyskaj po 1 znaczniku wytrzymałości i wizjonerstwa (IG-31).

D7 *Targowisko*. DÓŁ. Ulepsz moduł handlu do poziomu III, jeśli jeszcze nie został ulepszony (IG-27).

D8 *Szpital*. GÓRA. Gdy Twoje osłabione plemię na kontynencie zostaje wzmocnione (jego pionek zostaje postawiony do pionu z pozycji leżącej), zyskujesz 2 PZ. Nie ma znaczenia, czy dzieje się to w wyniku Twojej akcji (na przykład za sprawą modułu wyżywienia), czy z powodu karty D13 „Młyn”.

D9 *Droga*. GÓRA. W każdej swojej turze, podczas której wykonasz akcję kluczową „Wykonanie 1 prokreacji” (IG-16) przynajmniej raz, możesz dodatkowo wykonać akcję kluczową „Wykonanie 1 migracji” (IG-14). Wykonujesz ją dla 1 z nowych plemion natychmiast po postawieniu go na terytorium (o ile plemię wciąż jest silne). Dotyczy to też Twoich tur w fazie wydarzeń i fazy przychodu. (Jednak w fazie przychodu każda z Twoich akcji jest uznawana za wykonaną w tej samej turze).

D10 *Akwedukt*. GÓRA. W kroku A każdej fazy żywienia (IG-33) sprawdź, ile masz osad na kontynencie. Dla każdej osobno sprawdź, które terytoria sąsiadują z obszarem pod zabudowę tej osady, i wybierz do 2 plemion na tych terytoriach (mogą zajmować to samo terytorium albo 2 różne). Podczas tej fazy żywienia nie musisz zapewniać pożywienia tym wybranym plemionom, aby nie zostały osłabione.

D11 *Sąd*. GÓRA. **Działanie**. Zwróć 1 znacznik pieniędzy i 1 znacznik pomysłu do swoich zasobów, aby przesunąć dyski na 2 różnych torach postępu o 1 pole każdy.

D12 *Klasztor*. GÓRA. **Działanie**. Możesz wybrać do 2 swoich osłabionych plemion w dowolnym miejscu na kontynencie i zwrócić je do swoich zasobów. Za każde z nich otrzymujesz 5 PZ. Nie możesz użyć akcji specjalnej „Deus ex machina” (IG-33), aby uratować te plemiona. Otrzymujesz PZ tylko wtedy, gdy rzeczywiście usuniesz plemię.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

D13 *Młyn*. GÓRA. **Działanie**. Wybierz 1 dowolne terytorium. Musisz postawić na nim wszystkie leżące pionki plemion, niezależnie od tego, do której cywilizacji należą. Za każde plemię wzmocnione w ten sposób zyskujesz 1 PZ.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

D14 *Tawerna*. GÓRA. **Działanie**. Zwróć 1 znacznik żywności do zasobów, aby zyskać 3 PZ i 2 znaczniki pieniędzy.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 2 pola.

D15 *Kanały*. GÓRA. **Działanie**. Zwróć 1 znacznik żywności do zasobów, aby zyskać 1 znacznik skupienia, 2 znaczniki pomysłu i 3 PZ.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 2 pola.

D16 *Rezydencja*. GÓRA. W fazie obszarów możesz zignorować efekt lodowców (IG-33). Jeśli znacznik pogody wywoła negatywny efekt w kroku A fazy wydarzeń (IG-34), możesz zignorować ten efekt.

D17 *Więzienie*. GÓRA. **Działanie**. Wybierz 1 silne plemię cudzej cywilizacji w dowolnym miejscu na kontynencie. Weź 1 znacznik ze swoich zasobów i umieść go na głowie pionka plemienia. Dopóki Twój znacznik znajduje się na tym pionku, to plemię nie może migrować poza terytorium. Znacznik pozostaje na pionku plemienia do Twojego następnego resetu (IG-32). Wówczas usuń znacznik z plemienia, zyskaj 2 PZ i umieść znacznik na swoim polu pieniędzy. Jeśli to cudze plemię zostanie osłabione, gdy jest na nim Twój znacznik, nie usuwaj z niego znacznika. Jeśli to cudze plemię zostanie usunięte z kontynentu, gdy jest na nim Twój znacznik, natychmiast zyskujesz 2 PZ i znacznik pieniędzy.

D18 *Kuźnia*. GÓRA. **Działanie**. Przesuń swój dysk na torze technologii o 1 pole (IG-31).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 1 pole (IG-31).

D19 *Forum*. GÓRA. **Działanie**. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 1 pole (IG-31).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 1 pole (IG-31).

D20 *Biblioteka*. GÓRA. **Działanie**. Przesuń swój dysk na torze nauki o 1 pole (IG-31).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 1 pole (IG-31).

D21 *Mury miejskie*. GÓRA. **Działanie**. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 1 pole (IG-31).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 1 pole (IG-31).

D22 *Browar*. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach technologii, prestiżu i kultury o 1 pole każdy (IG-31).

D23 *Zamek*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 3 pola (IG-31).

D24 *Ziggurat*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 4 pola (IG-31).

D25 *Arena*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 3 pola i swój dysk na torze budownictwa o 2 pola (IG-31).

D26 *Obserwatorium*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 3 i swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).

D27 *Uniwersytet*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola i swój dysk na torze nauki o 3 pola (IG-31).

D28 *Piramida*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 2 pola i swój dysk na torze kultury o 3 pola (IG-31).

D29 *Świątynia*. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach budownictwa i kultury o 3 pola każdy (IG-31).

D30 *Szkoła*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31) i zyskaj 1 znacznik inteligencji.

D31 *Latarnia morska*. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 2 pola (IG-31) i zyskaj 2 znaczniki wizjonerstwa.

D32 *Fontanna*. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze budownictwa o 2 pola (IG-31).



E) KARTY OSIĄGNIĘĆ

- Pola kosztu na kartach osiągnięć mogą zawierać jedynie wymagania dotyczące cech, jedynie wymagania dotyczące zebranych materiałów albo oba typy wymagań.
- Najczęstszą premią natychmiastową zapewnianą przez karty osiągnięć jest ruch po **torze kultury**.

E1 Sagi. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach nauki i kultury o 2 pola każdy (IG-31).

E2 Garbarstwo. GÓRA. Gdy przeprowadzasz polowanie (IG-19), zyskaj 1 znacznik pieniędzy i 2 PZ. Jeśli przeprowadzisz 2 następujące po sobie polowania, wykorzystując poziom III modułu wyżywienia, otrzymujesz tę premię za każde z nich.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E3 Kartografia. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37).

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 2 pola (IG-31).

E4 Polerowanie. GÓRA. Gdy zyskujesz PZ za pomniki w kroku B fazy przychodu (IG-36), każdy pomnik jest wart o 1 PZ więcej.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E5 Gry planszowe. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 1 pole i swój dysk na torze kultury o 2 pola (IG-31).

E6 Dynamit. GÓRA. Przykład. Aktywujesz poziom III modułu produkcji (IG-18), aby wyprodukować 4 materiały. Wybierasz produkcję 1 materiału w górach (kamień), 1 na łące (zioła) i 2 na wzgórzach (glina). Oznacza to, że tak naprawdę wyprodukujesz w sumie 7 materiałów: 2 × kamień w górach, 1 × zioła na łące i 4 × glinę na wzgórzach.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E7 Rolnictwo. DÓŁ. Weź 3 znaczniki ze swoich zasobów i umieść 1 na polu magazynu drewna, 1 na polu magazynu papierusu i 1 na polu magazynu bawełny.

E8 Górnictwo. DÓŁ. Weź 3 znaczniki ze swoich zasobów i umieść 1 na polu magazynu złota, 1 na polu magazynu rudy żelaza i 1 na polu magazynu miedzi.

E9 Rybołówstwo. GÓRA. Przykład. Jeśli przeprowadzisz polowanie (IG-19) na pustyni, która sąsiaduje z terytorium wodnym, i wyrzucisz „3” na kości losu, nie tylko zyskujesz 1 znacznik żywności (jak wynika z kolumny „Pustynia” tabeli polowania), ale także 4 znaczniki żywności (jak wynika z kolumny „Terytorium wodne”). Następnie umieszczasz żeton polowania na pustyni zgodnie z zasadami.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E10 Kalendarz. GÓRA. W swojej turze podczas ostatniej rundy akcji każdej epoki wykonaj 2 akcje: aktywuj moduł (IG-13) i wykonaj reset (IG-32). Kolejność zależy od Ciebie. Gdy wykonujesz reset, nie ma znaczenia, czy zostały Ci ponad 3 kości na polach kości.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E11 Piec. GÓRA. Gdy znacznik pogody przesuwają się w dół wskaźnika pogody w stronę pola „Zimna” i tym samym przekraczają ciemną linię (podczas kroku A fazy wydarzeń albo z powodu karty C19 „Meteorologia”), zyskujesz 3 PZ. Jeśli przekroczy 2 ciemne linie, zyskujesz 6 PZ.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E12 Waluta. GÓRA. Działanie. Zyskaj 2 znaczniki pieniędzy.

E13 Łopata. GÓRA. Przykład. Aktywujesz poziom III modułu produkcji (IG-18), aby wyprodukować 4 materiały. Wybierasz produkcję 1 materiału na pustyni (miedź), 1 na łące (zioła) i 2 na bagnach (węgiel). Oznacza to, że tak naprawdę wyprodukujesz w sumie 7 materiałów: 2 × miedź na pustyni, 1 × zioła na łące i 4 × węgiel na bagnach.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E14 Irygacja. GÓRA. Przykład. Aktywujesz poziom III modułu produkcji (IG-18), aby wyprodukować 4 materiały. Wybierasz produkcję 1 materiału w lesie (drewno), 1 w górach (jadeit) i 2 na łące (złoto). Oznacza to, że tak naprawdę wyprodukujesz w sumie 7 materiałów: 2 × drewno w lesie, 1 × jadeit w górach i 4 × złoto na łące.

DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

E15 Sądownictwo. DÓŁ. Wykonaj 2 razy akcję kluczową „Ulepszenie 1 modułu głównego” (IG-27). Nie ma znaczenia, czy ulepszysz ten sam moduł 2 razy, czy 2 różne moduły raz.

E16 Gotowanie. GÓRA. Działanie. Wzmocnij do 3 swoich osłabionych plemion na kontynencie (IG-19) i zyskaj 3 PZ.

DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

E17 Groby. GÓRA. Gdy zwracasz plemię do swoich zasobów po usunięciu go z kontynentu, zyskujesz 3 PZ.

E18 Rytuały. GÓRA. W każdej fazie obszarów (IG-32) po wykonaniu efektów obszarów sprawdź, na ilu terytoriach na kontynencie masz co najmniej 3 plemiona. Za każde z tych terytoriów zyskujesz 5 PZ.

E19 Ceremonie. GÓRA. Na torze kultury są 4 jasne pola z ciemnymi cyframi zamiast jasnych. Gdy Twój dysk kończy ruch na polu z ciemnymi cyframi na torze kultury (ale nie wtedy, gdy tylko je mija), przesuń go na tym torze na kolejne pole z jasnymi cyframi. Przykład. Jeśli Twój dysk stanie na polu „5”, przesuń go na pole „7”. Nie ma znaczenia, czy cudze dyski cywilizacji znajdują się na tych polach. Jeśli zyskasz tę umiejętność, gdy Twój dysk na torze kultury stoi na polu z ciemnymi cyframi, nie ma ona wpływu na jego położenie (dysk musi się przesunąć za sprawą innej akcji, aby ta umiejętność zadziałała). Dodatkowy ruch uzyskany za sprawą tej umiejętności nie może zostać wykorzystany przez kartę mutacji B22 „Zmiana ubarwienia”.

E20 Przetwory. GÓRA. Przykład. Instalujesz kartę wynalazku A3 „Zegar” w rzędzie 3 matrycy. W tym celu musisz spełnić warunki 3 pól kosztu, licząc od lewej: zwróć do swoich zasobów 2 znaczniki zebranej miedzi, 1 znacznik zebranego węgla i 1 znacznik zebranego piasku. Po zwróceniu tych 4 zebranych materiałów możesz wziąć z powrotem 1 znacznik ze swoich zasobów i umieścić go na swoim polu magazynu miedzi, węgla albo piasku. Dotyczy to tylko zebranych materiałów rzeczywiście zwróconych do zasobów, nie tych, których aktywne pole kosztu opłacono albo zignorowano w inny sposób (np. kartą A14 „Szkło”).

E21 Język. DÓŁ. Zyskaj 3 znaczniki ekspresywności.

E22 Higiena. DÓŁ. Zyskaj 2 znaczniki wytrzymałości.

E23 Sztuki piękne. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach budownictwa i kultury o 2 pola każdy (IG-31).

E24 Latryna. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach budownictwa i kultury o 1 pole każdy (IG-31).

E25 Meble. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach technologii, prestiżu i budownictwa o 1 pole każdy (IG-31).

E26 Druk. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 2 pola i swój dysk na torze kultury o 1 pole (IG-31).

E27 Poezja. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 1 pole i swój dysk na torze kultury o 2 pola (IG-31).

E28 Muzyka. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach prestiżu i kultury o 2 pola każdy (IG-31).

E29 Uroczystości. DÓŁ. Przesuń swoje dyski na torach prestiżu, budownictwa i kultury o 1 pole każdy (IG-31).

E30 Biżuteria. DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 3 pola (IG-31).

E31 Sztuka teatralna. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze kultury o 2 pola (IG-31).

E32 Perfumy. GÓRA. Premia punktowa na koniec gry (IG-37). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 2 pola (IG-31).

Karty wydarzeń

Elementy karty wydarzenia:

- **numer karty**,
- **wydarzenie** (wliczając w to tytuł i rysunek),
- **sekcja pogody**.



Sekcja pogody obecnego wydarzenia jest rozpatrywana w kroku A fazy wydarzeń (IG-34).

Wydarzenie jest rozpatrywane w kroku B tej fazy wydarzeń (IG-34), a jego opis wskazuje, kto otrzyma jego premię:

- Określenie „**Każda cywilizacja**” wskazuje, że premię otrzyma każda cywilizacja, która spełni wymagania karty.
- Określenie „**Wszystkie cywilizacje**” wskazuje, że aby spełnić wymagania tej karty, trzeba uzyskać jakąś przewagę. Jeśli jednak dochodzi do remisu, premię otrzymuje każda remisująca cywilizacja. **Uwaga!** Jeśli wartość sprawdzanego wymagania wynosi 0, to nie jest przewaga.
- Określenie „**Cywilizacja, która**” wskazuje, że aby spełnić wymaganie również trzeba uzyskać jakąś przewagę. Premię za to wydarzenie otrzymuje tylko 1 cywilizacja, o ile jej wskazanie nie budzi żadnych wątpliwości.

Wszystkie wydarzenia poniżej są wymienione **w kolejności numerów na kartach**.

F1 Początek lata. Dotyczy każdej cywilizacji. Sprawdź, na ilu bagnach i pustyniach masz przynajmniej 1 plemię. Za każde z tych terytoriów zyskujesz 3 PZ. Poza tym możesz wyprodukować 1 materiał (IG-18) na każdym z tych terytoriów. Możesz wykorzystać umiejętność karty E13 „Łopata”. Nie możesz wykorzystać umiejętności karty B13 „Trąba”.

F2 Inspiracja. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy Twój dysk na torze kultury jest dalej niż inne dyski na tym torze. Weź wierzchnią kartę z odkrytego stosu kart osiągnięć z przybornika badań i natychmiast zainstaluj ją za darmo w matrycy konsoli. Wykonujesz normalnie kroki akcji kluczowej „Instalowanie 1 karty badań” (IG-24), ale ignorujesz kroki 3 i 4, traktując wszystkie pola kosztu jako nieaktywne. Jeśli odkryty stos kart osiągnięć się wyczerpie, uzupełnij go wierzchnią kartą z zakrytego stosu kart osiągnięć (IG-28). Możesz wykorzystać umiejętność karty B5 „Oczy fasetkowe”.

F3 Koronacja. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy Twój dysk na torze prestiżu jest dalej niż inne dyski na tym torze. Zyskaj 6 PZ i 3 znaczniki pieniędzy.

F4 Uderzenie meteorytu. Poniższe ma zastosowanie, jeśli masz największej farm na kontynencie albo remisujesz z inną cywilizacją pod względem ich liczby. Musisz wybrać 1 ze swoich farm na kontynencie i zwrócić ją do zagłębienia na farmę w Twojej konsoli. Następnie zyskujesz 2 PZ i umieszczasz 1 znacznik ze swoich zasobów na polu magazynu złota.

F5 Objawienie. Dotyczy każdej cywilizacji, która ma co najmniej 2 znaczniki wizjonerstwa. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole ALBO wykonaj akcję 1 z Twoich czipów przychodu (IG-23).

F6 Przełom. Poniższe ma zastosowanie, jeśli masz największej znaczników pomysłu albo remisujesz z inną cywilizacją pod względem ich liczby. Przesuń swój dysk na torze technologii o 2 pola ALBO przesuń swój dysk na torze nauki o 2 pola.

F7 Początek zimy. Dotyczy każdej cywilizacji. Sprawdź, na ilu terytoriach masz przynajmniej 1 plemię i farmę albo łódź. Za każde z tych terytoriów zyskaj 2 PZ. Dodatkowo możesz wyprodukować 1 materiał (IG-18) na każdym z tych terytoriów (ale na łodzi tylko wtedy, gdy jest pusta). Możesz wykorzystać umiejętności kart A13 „Siekiera”, A18 „Młot”, E6 „Dynamit”, E13 „Łopata” i E14 „Irygacja”. Nie możesz wykorzystać umiejętności karty B13 „Trąba”.

F8 Urbanizacja. Dotyczy każdej cywilizacji. Sprawdź, ile masz osad na kontynencie. Jeśli masz 1 osadę, przesuń dysk na torze kultury o 1 pole. Jeśli masz 2 osady, przesuń swoje dyski na torach kultury i budownictwa o 1 pole każdy. Jeśli masz 3 osady, przesuń swój dysk na torze kultury o 2 pola, a swój dysk na torze budownictwa o 1 pole. Jeśli masz 4 osady, przesuń swoje dyski na torach kultury i budownictwa o 2 pola każdy.

F9 Postęp budowy. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy Twój dysk na torze budownictwa jest dalej niż inne dyski na tym torze. Wybierz premię A albo B:

A) Wybierz 1 z niewybudowanych osad na Twojej konsoli, sprawdź jej koszt budowy i umieść wskazane materiały na polach swojego magazynu. Na przykład, jeśli wybierzesz osadę z prawej strony, zyskasz 3 materiały: 1 × piasek, 1 × ruda żelaza, 1 × glina.

B) Umieść 1 znacznik ze swoich zasobów jako pomnik na dowolnym obszarze pod zabudowę na kontynencie. Możesz zignorować standardowe wymagania (IG-22), czyli nie ma znaczenia, czy 1 z Twoich terytoriów sąsiaduje z tym obszarem pod zabudowę ani czy limit budynków na nim został już osiągnięty. Następnie przesuń swój dysk na dowolnym torze postępu o 1 pole.

F10 Uczta dla Agery. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy masz na kontynencie więcej pomników niż każda inna cywilizacja. Wykonaj raz akcję kluczową „Zyskanie 1 czipa przychodu” (IG-23).

F11 Oświecenie. Poniższe ma zastosowanie, jeśli masz największej ilości aktywacji albo remisujesz z inną cywilizacją pod względem ich liczby (liczą się kości na Twojej konsoli i obok niej). Przesuń swój dysk na dowolnym torze postępu o 1 pole. Poniższe ma zastosowanie, jeśli masz największej ilości losu albo remisujesz z inną cywilizacją pod względem ich liczby. Przesuń swój dysk na dowolnym torze postępu o 1 pole.

F12 Początek wiosny. Dotyczy każdej cywilizacji. Sprawdź, na ilu łąkach i wzgórzach masz przynajmniej 1 plemię. Za każde z tych terytoriów zyskujesz 2 PZ. Poza tym możesz wyprodukować 1 materiał (IG-18) na każdym z tych terytoriów. Możesz wykorzystać umiejętności kart E6 „Dynamit” i E14 „Irygacja”. Nie możesz wykorzystać umiejętności karty B13 „Trąba”.

F13 Dzień targowy. Dotyczy każdej cywilizacji, która ma co najmniej 2 znaczniki opanowania. Wybierz premię A albo B:

A) Weź 2 znaczniki ze swoich zasobów i umieść je razem na 1 ze swoich pól magazynu, na którym znajduje się już co najmniej 1 znacznik.

B) Wybierz 1 ze swoich pól magazynu i zwróć 1 albo 2 znajdujące się na nim zebrane materiały do swoich zasobów. Zyskaj 3 PZ za każdy z nich.

F14 Przebłysk geniuszu. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy Twój dysk na torze technologii jest dalej niż inne dyski na tym torze. Weź wierzchnią kartę z odkrytego stosu kart wynalazków z przybornika badań i natychmiast zainstaluj ją za darmo w matrycy konsoli. Wykonujesz normalnie kroki akcji kluczowej „Instalowanie 1 karty badań” (IG-24), ale ignorujesz kroki 3 i 4, traktując wszystkie pola kosztu jako nieaktywne. Jeśli odkryty stos kart wynalazków się wyczerpie, uzupełnij go wierzchnią kartą z zakrytego stosu kart wynalazków (IG-28). Możesz wykorzystać umiejętność karty B5 „Oczy fasetkowe”.

F15 Oślnienie. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy Twój dysk na torze nauki jest dalej niż inne dyski na tym torze. Weź wierzchnią kartę z odkrytego stosu kart wiedzy z przybornika badań i natychmiast zainstaluj ją za darmo w matrycy konsoli. Wykonujesz normalnie kroki akcji kluczowej „Instalowanie 1 karty badań” (IG-24), ale ignorujesz kroki 3 i 4, traktując wszystkie pola kosztu jako nieaktywne. Jeśli odkryty stos kart wiedzy się wyczerpie, uzupełnij go wierzchnią kartą z odkrytego stosu kart wiedzy (IG-28). Możesz wykorzystać umiejętność karty B5 „Oczy fasetkowe”.

F16 Podziw. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy na polach magazynu złota, jadeitu i miedzi masz więcej zebranych materiałów niż każda inna cywilizacja na swoich polach magazynu złota, jadeitu i miedzi. Przesuń swój dysk na torze prestiżu o 3 pola.

F17 Korupcja. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy masz więcej znaczników pieniędzy niż każda inna cywilizacja. Wykonaj raz akcję kluczową „Instalowanie 1 czipa celu” (IG-26), ignorując wymagania tego czipa celu.

F18 Początek jesieni. Dotyczy każdej cywilizacji. Sprawdź, w ilu lasach i górach masz przynajmniej 1 plemię. Za każde z tych terytoriów zyskujesz 2 PZ. Poza tym możesz wyprodukować 1 materiał (IG-18) na każdym z tych terytoriów. Możesz wykorzystać umiejętności kart A13 „Siekiera”, E6 „Dynamit” i E14 „Irygacja”. Nie możesz wykorzystać umiejętności karty B13 „Trąba”.

F19 Skok ewolucyjny. Poniższe ma zastosowanie tylko wówczas, gdy w swoim magazynie masz więcej zebranych materiałów niż każda inna cywilizacja w swoim magazynie. Weź do 3 swoich zebranych materiałów i umieść je na swoich dowolnych polach cech.

F20 Tsunami. Poniższe ma zastosowanie, jeśli masz najwięcej łodzi na kontynencie albo remisujesz z inną cywilizacją pod względem ich liczby. Musisz wybrać 1 ze swoich łodzi na kontynencie i zwrócić ją do jej zagłębienia w Twojej konsoli. Jeśli na tej łodzi znajdują się jakieś plemiona, zdejmij je i zwróć do swoich zasobów. Nie możesz ich uratować, korzystając z akcji specjalnej „Deus ex machina” (IG-33). Jeśli na tej łodzi znajduje się materiał, zostaw go na niej, zwracając łódź do swojej konsoli. Jeśli nie, weź znacznik ze swoich zasobów i umieść go na łodzi, zwracając ją. Następnie zyskujesz 2 PZ i umieszczasz 1 znacznik ze swoich zasobów na polu magazynu drewna, a także 1 znacznik na polu magazynu bawełny. Liczą się tylko łodzie na kontynencie, więc umiejętność karty B28 „Skrzela” nie ma zastosowania. Jeśli jednak masz tę kartę zainstalowaną, gdy w wyniku tego wydarzenia usuwasz łódź, plemiona i materiały z tej łodzi zostają na terytorium wodnym.

Czipy celów

Aby zainstalować czip celu ze strefy celów w matrycy konsoli, wykorzystując akcję kluczową „Instalowanie 1 czipa celu” (IG-26), musisz spełnić wymagania tego czipa celu. Wymagania są wymienione poniżej w kolejności numerów celów.



CELE OD 1 DO 4. Na kontynencie musi znajdować się co najmniej 1 terytorium tego rodzaju, na którym masz co najmniej 1 swoją farmę i co najmniej 1 swoje plemię.



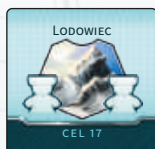
CELE OD 5 DO 8. Na kontynencie musi znajdować się co najmniej 1 terytorium tego rodzaju, na którym masz co najmniej 2 swoje plemiona.



CELE OD 9 DO 10. Na kontynencie musi znajdować się co najmniej 1 terytorium tego rodzaju, na którym masz co najmniej 3 swoje plemiona.



CELE OD 11 DO 16. Na kontynencie muszą znajdować się co najmniej 2 terytoria tego rodzaju, na których masz co najmniej po 1 swoim plemieniu.



CELE OD 17 DO 24. Na kontynencie muszą znajdować się co najmniej 2 Twoje plemiona, których terytorium/terytoria sąsiadują z dowolnym obszarem tego rodzaju. Oba plemiona mogą być na tym samym terytorium albo na różnych terytoriach, które sąsiadują z tym samym albo różnymi obszarami tego rodzaju.



CEL 25. Na kontynencie muszą znajdować się co najmniej 2 Twoje osady (IG-22).



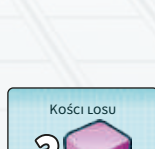
CEL 26. Na kontynencie muszą znajdować się co najmniej 2 Twoje pomniki (IG-22). Nie ma znaczenia, czy znajdują się na tym samym, czy na różnych obszarach pod zabudowę.



CEL 27. Na kontynencie muszą znajdować się obie Twoje łodzie (IG-21). Nie ma znaczenia, czy są na nich plemiona albo materiały.



CEL 28. Musisz mieć przynajmniej 8 kości aktywacji. Nie ma znaczenia, czy znajdują się na polach kości Twojej konsoli, czy obok niej. Ponieważ każda cywilizacja zaczyna z 6 kośćmi aktywacji, musisz zdobyć 2 dodatkowe kości (IG-28), aby osiągnąć ten cel.



CEL 29. Musisz mieć co najmniej 3 kości losu. Ponieważ każda cywilizacja zaczyna z 1 kością losu, musisz zdobyć 2 dodatkowe kości (IG-28), aby osiągnąć ten cel.



CELE OD 30 DO 34. Musisz mieć co najmniej 2 karty tego rodzaju zainstalowane w matrycy swojej konsoli.



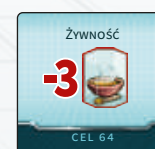
CELE OD 35 DO 39. Twój dysk na danym torze postępu musi znajdować się przynajmniej na polu „3”.



CELE OD 40 DO 45. Musisz mieć co najmniej 2 znaczniki tego rodzaju.



CELE OD 46 DO 63. Musisz zwrócić 1 zebrany materiał tego rodzaju do swoich zasobów, aby osiągnąć ten cel.



CEL 64. Musisz zwrócić 3 znaczniki żywności do swoich zasobów, aby osiągnąć ten cel.



CEL 65. Musisz zwrócić 3 znaczniki pieniędzy do swoich zasobów, aby osiągnąć ten cel.

Czipy przychodu

Poniżej znajdują się opisy akcji czipów przychodu (IG-23):



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, przesun dysk na torze technologii o 1 pole. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, wykonaj akcję kluczową „Wykonanie 1 prokrecji” (IG-16). ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj akcję kluczową „Produkcja 1 materiału” (IG-18). ALBO: Zyskaj 1 znacznik pomysłu. ALBO: Zyskaj 1 znacznik żywności. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, przesun dysk na torze prestiżu o 1 pole. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, wykonaj akcję kluczową „Wykonanie 1 migracji” (IG-14). ALBO: Zyskaj 1 PZ.



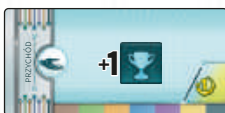
Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, przesun dysk na torze nauki o 1 pole. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, wykonaj akcję kluczową „Instalowanie 1 czipa celu” (IG-26). ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, przesun dysk na torze budownictwa o 1 pole. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj raz akcję kluczową „Zyskanie 1 czipa celu” (IG-26). ALBO: Zyskaj 1 PZ.



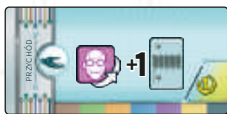
Zyskaj 1 znacznik pieniędzy. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, przesun dysk na torze kultury o 1 pole. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Przesun 1 znacznik z jego pola cechy na dowolne inne Twoje pole cechy. ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, wykonaj akcję kluczową „Zyskanie 1 karty badań” (IG-28). ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Wykonaj akcję kluczową „Transport 1 materiału do magazynu” (IG-18). ALBO: Wzmocnij 1 swoje osłabione plemię (IG-19). ALBO: Zyskaj 1 PZ.



Zyskaj 1 znacznik skupienia. ALBO: Zyskaj 1 PZ.

Czipy atrybutów

Poniżej znajdują się opisy czipów atrybutów (IG-27):

BIEGAŁA CYWILIZACJA. Po rzucie kośćmi aktywacji w kroku B resetu (IG-32), ale przed umieszczeniem ich na polach kości, możesz wybrać 1 z nich i ustawić ścianką z dowolną wartością do góry. Nie możesz zastosować tej umiejętności dla kości, która została na polu kości, czyli nie została rzucona.

ZWINNA CYWILIZACJA. Podczas każdej fazy żywienia, przed zapewnieniem pożywienia plemionom, wykonaj akcję kluczową „Przeprowadzenie polowania” (IG-19).

AMBITNA CYWILIZACJA. Gdy instalujesz czip przychodu w matrycy konsoli (IG-23), możesz następnie wykonać akcję kluczową „Zyskanie 1 karty badań” (IG-28).

CIEKAWSKA CYWILIZACJA. W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy możesz podglądać dowolny zakryty obszar sąsiadujący z dowolnym Twoim terytorium, a potem odkładać zakryty na miejsce. W ten sam sposób możesz podglądać dowolne zakryte żetony materiałów na terytoriach sąsiadujących z dowolnymi Twoimi terytoriami.

DYPLMATYCZNA CYWILIZACJA. Przed albo po wykonaniu standardowych akcji modułu produkcji możesz wyprodukować w sumie do 2 materiałów na tym samym albo innym wybranym terytorium lądowym, na którym nie masz plemienia, ale na którym znajduje się co najmniej 1 plemię cudzej cywilizacji.

ELASTYCZNA CYWILIZACJA. Przy każdym resece zyskujesz 1 dodatkowy znacznik pomysłu.

POMYSŁOWA CYWILIZACJA. Jeśli aktywujesz moduł snu podczas swojej tury, najpierw zyskaj standardowo 1 znacznik skupienia albo 2 znaczniki pomysłu (IG-14). Dodatkowo możesz od razu zainstalować kartę wiedzy albo wynalazku z ręki w matrycy konsoli zgodnie ze zwykłymi zasadami akcji kluczowej „Instalowanie 1 karty badań” (IG-24).

HANDLUJĄCA CYWILIZACJA. Gdy wykonujesz akcję kluczową „Instalowanie 1 karty badań” (IG-24), możesz sprawdzić, czy spełniasz wymagania aktywnych pól kosztu, które nakazują zwrócić zebrane materiały do swoich zasobów. Jeśli tak, możesz wybrać do 2 z tych wymaganych materiałów i zamiast nich zwrócić do zasobów określoną liczbę znaczników pieniędzy. Zamiast 1 zebranego materiału musisz zwrócić 2 znaczniki pieniędzy. Zamiast 2 zebranych materiałów musisz zwrócić 5 znaczników pieniędzy. Nie możesz zastąpić wymagań cech. **Przykład.** Instalujesz kartę wynalazku A3 „Zegar” w rzędzie 3 matrycy, więc musisz spełnić wymagania 3 pól kosztu od lewej (masz zwrócić z pól magazynu: 2 × miedź, 1 × węgiel, 1 × piasek). Zamiast zwracać 2 z tych 4 materiałów możesz zwrócić 5 znaczników pieniędzy. Zastępujesz w ten sposób 1 × miedź i 1 × piasek.

METODYCZNA CYWILIZACJA. Gdy instalujesz czip celu w matrycy konsoli (IG-26), możesz następnie zyskać 2 znaczniki skupienia.

BYSTRA CYWILIZACJA. Gdy instalujesz kartę badań (IG-24) w rzędzie 3 matrycy, musisz spełnić wymagania jedynie pierwszych 2 pól kosztu od lewej. Gdy instalujesz kartę badań w rzędzie 4 matrycy, musisz spełnić wymagania jedynie pierwszych 3 pól kosztu od lewej.

UPARTA CYWILIZACJA. Gdy wykonujesz rzut kośćmi losu w teście przychylności, polowania albo szczęśliwego odkrycia i chcesz zmienić wynik rzutu, weź wszystkie kości i rzuć 2. raz.

NIEZŁOMNA CYWILIZACJA. W fazie obszarów nie tracisz znaczników żywności w wyniku działania wąwozu posępnych wilków (IG-32) i nie osłabiasz plemion z powodu lodowców (IG-33). Dodatkowo w kroku A fazy wydarzeń (IG-34) nie tracisz znaczników żywności ani plemion.

INDEKS SŁÓW KLUCZOWYCH

AKCJA KLUCZOWA: często używana akcja z konkretnym symbolem akcji. W instrukcji te akcje umieszczone są w czerwonych ramkach.

BAGNO: 1 z 6 rodzajów terytorium lądowego.

BAWEŁNA: rodzaj materiału ze wzgór.

CIEMNA LINIA: każda linia pomiędzy 2 polami pogody na wskaźniku pogody.

CUDZA CYWILIZACJA: każda cywilizacja poza Twoją.

CUDZE PLEMIE: każde plemię należące do cudzej cywilizacji.

CUDZE TERYTORIUM: każde terytorium, na którym nie masz plemienia, ale na którym inna cywilizacja ma przynajmniej 1 plemię.

CYWILIZACJA: każdy gracz reprezentuje 1 cywilizację danego koloru. Termin „cywilizacja” jest używany jako synonim terminu „gracz”.

CYWILIZACJA ROZPOCZYNAJĄCA: cywilizacja, która pierwsza rozgrywa swoją turę we wszystkich rundach akcji, fazach i krokach, do których zastosowanie ma kolejność rozgrywania tur.

CZIP: komponent, który możesz zainstalować w matrycy swojej konsoli. Istnieją 3 rodzaje czipów: czipy celów, czipy przychodu i czipy atrybutów.

CZIP ATRYBUTU: rodzaj czipa, który możesz zainstalować w matrycy konsoli (IG-27, G-10).

CZIP CELU: rodzaj czipa, który możesz zainstalować w matrycy konsoli (IG-26, G-9).

CZIP PRZYCHODU: rodzaj czipa, który możesz zainstalować w matrycy konsoli (IG-23, G-10).

DEUS EX MACHINA: akcja specjalna, która może uratować plemię przed usunięciem (IG-33).

DIAGRAM PRZEBIEGU FAZ: lewa część planszy przebiegu gry, która przedstawia szczegółowe omówienie faz epoki.

DIAGRAM TERYTORIÓW (TRYB SOLO): zawarte na 1 z kart poglądowych podsumowanie zasad dotyczących wykonywania rzutu, by wybrać terytorium (IG-41).

DIAMENT: jednostka kategorii punktowej dobrobytu (IG-35).

DOBROBYT: 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

DODATKOWE ODKRYCIE: faza 3. epoki (IG-12).

DOLINA GRZYBÓW: rodzaj obszaru (IG-38, PZ-4).

DREWNO: rodzaj materiału z lasów.

DZICZ: każda część terytorium lądowego poza obozowiskiem.

EKSPANSJA: 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

EPOKA: gra dzieli się na 4 epoki (IG-11).

EWOLUCJA: 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

FARMA: projekt budowlany (IG-21), który pomaga zapewnić plemionom pożywienie w fazie żywienia (IG-33).

FAZA AKCJI: główna faza każdej epoki (IG-13).

FAZA OBSZARÓW: faza 5. epoki (IG-32).

FAZA PRZYCHODU: faza 8. każdej epoki (IG-36). Przybornik żetonów 100 PZ: sekcja przybornika na planszy postępu, na której znajdują się żetony 100 PZ.

FAZA WYDARZEŃ: faza 7. epoki (IG-34).

FAZA ŻYWIENIA: faza 6. epoki (IG-33).

GLINA: rodzaj materiału ze wzgór.

GÓRY: 1 z 6 rodzajów terytorium lądowego.

INSTALOWAĆ: umieścić kartę badań (IG-24), czip przychodu (IG-23), czip celu (IG-26) albo czip atrybutu (IG-27) w matrycy konsoli.

JADEIT: rodzaj materiału z gór.

JASKINIA: rodzaj obszaru (IG-38, PZ-4).

JASNA LINIA: każda z obu linii nad i pod polami pogody na wskaźniku pogody.

KAFELEK MODUŁU: kafelek, na awersie którego widoczny jest poziom I danego modułu głównego, a na rewersie poziom II tego modułu.

KAFELEK PUNKTACJI: kafelek reprezentujący 1 z 9 kategorii punktowych (IG-34).

KAFELEK RZĘDU: każdy z 2 kafelków, które w matrycy konsoli wyznaczają lewą krawędź rzędów 4. i 5. (IG-23).

KAMIEŃ: rodzaj materiału z gór.

KARTA AKCJI (TRYB SOLO): każda z 15 kart służących do określenia działań V.I.C.I. (IG-39).

KARTA BADAŃ: każda karta, którą możesz zainstalować w matrycy konsoli (IG-24, G-1).

KARTA BUDYNKU: 1 z 5 rodzajów kart badań (G-1, G-6).

KARTA CZIPA STARTOWEGO: karta z indywidualnymi warunkami używanymi w czasie przygotowania do gry (IG-10).

KARTA MUTACJI: 1 z 5 rodzajów kart badań (G-1, G-3).

KARTA OSIĄGNIĘCIA: 1 z 5 rodzajów kart badań (G-1, G-7).

KARTA WIEDZY: 1 z 5 rodzajów kart badań (G-1, G-4).

KARTA WYDARZENIA: rodzaj karty, która rozgrywana jest w fazie wydarzeń każdej epoki (G-8, IG-34).

KARTA WYNALAZKU: 1 z 5 rodzajów kart badań (G-1, G-2).

KARTA ZNACZNIKÓW STARTOWYCH: karta, która daje Ci konkretne zasoby podczas przygotowania do gry (IG-10).

KARTY POGLĄDOWE (TRYB SOLO): 7 kart z podsumowaniem trybu solo (IG-39).

KARTY STARTOWE: 5 kart badań i karta znaczników startowych, z którymi zaczynasz grę (IG-9).

KATEGORIA PUNKTOWA: każda z 9 kategorii, w których przyznawane są PZ na koniec gry (IG-35).

KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA TUR: kolejność rozgrywki. Zaczyna cywilizacja rozpoczynająca, a następnie tury rozgrywają kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KOLUMNA RESETU: każde z podłużnych, czerwonych, osmiokątnych zagłębień na środku Twojej konsoli.

KONSOLA: Twoja planszетка gracza.

KONTYNET: główna plansza do gry otoczona torem punktacji. Składa się z 22 terytoriów, 24 obszarów i wyspy z obszarem pod zabudowę.

KOŃCOWE POLE RESETU: każde z 3 czerwonych sześciokątnych pól resetu w sekcji fazy akcji na diagramie przebiegu faz (IG-32).

KOSZT BUDOWY: koszt zbudowania pomnika albo osady (IG-22).

KOSZT KARTY: wymagania aktywnych pól kosztu podczas instalowania karty badań (IG-24).

KOŚĆ AKTYWACJI: biała kość służąca do aktywowania modułów (IG-13).

KOŚĆ LOSU: różowa kość używana do testów przychylności, polowania i szczęśliwego odkrycia.

LAS: 1 z 6 rodzajów terytorium lądowego.

LAS STARTOWY: terytorium leśne z napisem „START” na polu żetonu materiału.

LODOWIEC: rodzaj obszaru (IG-33, PZ-4).

ŁĄKA: 1 z 6 rodzajów terytorium lądowego.

ŁĄKA STARTOWA: łąka z napisem „START” na polu żetonu materiału.

ŁÓDź: projekt budowlany, który daje dostęp do terytoriów wodnych (IG-22).

MAGAZYN: sekcja konsoli zawierająca wszystkie 18 pól magazynu.

MATERIAŁ: znacznik na terytorium albo na fodzi umieszczonych na kontynencie.

MATRYCA KONSOLI: obszar konsoli, w którym możesz zainstalować karty badań i czipy (IG-11).

MIEDŹ: rodzaj materiału z pustyni.

MIEJSCE NA KARTY WYDARZEŃ: w grze są 2 miejsca na stopy kart wydarzeń. Miejsce po prawej to miejsce na zakryty stos, a po lewej – na odkryty stos. Wierzchnia karta odkrytego stosu jest kartą aktualnego wydarzenia.

MIGRACJA: przesunięcie plemienia z jednego terytorium na drugie, zazwyczaj sąsiadujące (IG-14).

MIGROWAĆ: przesunąć plemię z jednego terytorium na drugie (IG-14).

MINIMALNE WYMAGANIE (TRYB SOLO): wymaganie dotyczące terytorium, jeśli nie da się spełnić podstawowego wymagania (IG-41).

MYSTYCZNY DĄB: rodzaj obszaru (IG-33, PZ-4).

MODUŁ: każde z 22 pól na Twojej konsoli, którego akcję możesz aktywować 2 kośćmi aktywacji (IG-13). Jest 15 modułów głównych, 6 modułów cech i moduł snu.

MODUŁ CECHY: każdy z 6 modułów, które możesz aktywować, aby umieścić znacznik na polu danej cechy (IG-14).

MODUŁ GŁÓWNY: każdy z 15 modułów konsoli, który możesz ulepszyć.

MODUŁ SNU: moduł z zagłębieniami aktywowany dowolnymi 2 kośćmi aktywacji (IG-14).

MODUŁ: BADANIA: 1 z 15 modułów głównych (IG-28, PZ-5).

MODUŁ: BUDYNEK: 1 z 15 modułów głównych (IG-21, PZ-5).

MODUŁ: DZIAŁANIA: 1 z 15 modułów głównych (IG-31, PZ-5).

MODUŁ: EKSPLOKACJA: 1 z 15 modułów głównych (IG-20, PZ-5).

MODUŁ: HANDEL: 1 z 15 modułów głównych (IG-30, PZ-6).

MODUŁ: MIGRACJA: 1 z 15 modułów głównych (IG-14, PZ-6).

MODUŁ: MUTACJA: 1 z 15 modułów głównych (IG-29, PZ-6).

MODUŁ: OSIĄGNIĘCIA: 1 z 15 modułów głównych (IG-28, PZ-6).

MODUŁ: PLANOWANIE: 1 z 15 modułów głównych (IG-26, PZ-7).

MODUŁ: PRODUKCJA: 1 z 15 modułów głównych (IG-18, PZ-7).

MODUŁ: PROKREACJA: 1 z 15 modułów głównych (IG-16, PZ-7).

MODUŁ: TRANSPORT: 1 z 15 modułów głównych (IG-18, PZ-7).

MODUŁ: WIEDZA: 1 z 15 modułów głównych (IG-29, PZ-8).

MODUŁ: WYNALAZKI: 1 z 15 modułów głównych (IG-30, PZ-8).

MODUŁ: WYŻYWIENIE: 1 z 15 modułów głównych (IG-19, PZ-8).

MONOLIT STARTOWY: element gry posiadany przez cywilizację rozpoczynającą.

OBOZOWISKO: znajdujące się na każdym terytorium lądowym okrągłe pole, na którym można umieścić 1 plemię (IG-14, IG-16).

OBOZOWISKO Z OGNISKIEM: obozowisko z symbolem ogniska dające PZ każdemu plemieniu, które je zasiedli.

OBZAR: każdy z 24 kafelków umieszczonych w zagłębieniach kontynentu (IG-38, PZ-4).

OBZAR POD ZABUDOWĘ: rodzaj obszaru, na którym możesz zbudować pomniki i osady (IG-22, PZ-4).

OSADA: projekt budowlany (IG-22), który zapewnia czip przychodu po zbudowaniu.

OSŁABIĆ: położyć pionek silnego plemienia albo zdjąć pionek osłabionego plemienia z kontynentu.

OSŁABIONE PLEMIE: każdy leżący pionek plemienia na kontynencie.

PAPIRUS: rodzaj materiału z łąk.

PIASEK: rodzaj materiału z pustyni.

PLANSZA POSTĘPU: 1 z 3 plansz do gry (IG-6).

PLANSZA PRZEBIEGU GRY: 1 z 3 plansz do gry (IG-6).

PLANSZE DO GRY: 3 plansze na środku stołu: plansza postępu, kontyent otoczony torem punktacji i plansza przebiegu gry.

PLEMIĘ: jednostka Twojej cywilizacji, która pozwala wykonywać akcje na kontynencie (IG-9).

PODSTAWOWE WYMAGANIE (TRYB SOLO): główne wymaganie dotyczące wybieranego terytorium (IG-41).

POLE BUDOWY FARMY: znajdujące się na każdym terytorium lądowym kwadratowe pole, na którym można zbudować 1 farmę (IG-21).

POLE CECHY: miejsce na konsoli, w którym trzymane są znaczniki cech danego rodzaju.

POLE KOSZTU: każde z 5 pól w części środkowej karty badań. Aktywne pola kosztu określają koszt zainstalowania karty (IG-24).

POLE KOŚCI: miejsce na konsoli, w którym trzymane są kości aktywacji i niewykorzystane znaczniki planowania o danej wartości (IG-13).

POLE MAGAZYNU: każde z 18 pól Twojego magazynu, na którym trzymany jest dany rodzaj zebranego materiału.

POLE PIENIĘDZY: miejsce na konsoli, w którym trzymane są znaczniki pieniędzy.

POLE POGODY: każde z 5 okrągłych pól na wskaźniku pogody (IG-34).

POLE POGODY „CIEPŁA”: pole pogody na wskaźniku pogody (IG-34).

POLE POGODY „DESZCZOWA”: pole pogody na wskaźniku pogody (IG-34).

POLE POGODY „GORĄCA”: pole pogody na wskaźniku pogody (IG-34).

POLE POGODY „LETNIA”: pole pogody na wskaźniku pogody (IG-34).

POLE POGODY „ZIMNA”: pole pogody na wskaźniku pogody (IG-34).

POLE POMYSŁU: miejsce na konsoli, w którym trzymane są znaczniki pomysłu.

POLE PUNKTOWE: każde z 4 pól strefy punktowania epoki, na którym umieszcza się kafelek punktacji (IG-34).

POLE RESETU: każde z sześciokątnych pól w sekcji fazy akcji na diagramie przebiegu faz (IG-32).

POLE SKUPIENIA: miejsce na konsoli, w którym trzymane są znaczki skupienia.

POLE ŻETONU MATERIAŁU: kwadratowe pole na terytorium lądowym, na którym kładzie się żeton materiału tego terytorium.

POLE ŻYWNOCI: miejsce na konsoli, w którym trzymane są znaczki żywności.

POLOWAĆ: rzucić kością losu i zyskać znaczki żywności zgodnie z tabelą polowania (IG-19).

POMNIK: projekt budowlany (IG-22) służący głównie do zapewniania PZ podczas fazy przychodu.

POPULACJA: 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

POZIOM: każdy moduł główny ma 3 poziomy: poziom I, poziom II i poziom III.

PREMIA NATYCHMIASTOWA: premia opisana w części dolnej części kart badań (IG-25, G-1).

PREMIA PUNKTOWA: premia z niektórych kart badań naliczana na koniec gry (IG-37).

PREMIA TORU: premia otrzymywana podczas przekraczania progów premii na dowolnym torze postępu (IG-31).

PREMIA ULEPSZENIA: premia otrzymywana podczas instalowania czipa celu (IG-26).

PREMIA ZA UKOŃCZENIE: premia za całkowite wypełnienie wybranych rzędów matrycy (IG-27).

PRODUKOWAĆ: umieścić znaczki ze swoich zasobów jako materiał na terytorium lub na łodzi.

PROJEKT BUDOWLANY: istnieją 4 rodzaje projektów budowlanych (IG-21): farma, łódź, pomnik, osada.

PROKREACJA: umieszczenie plemienia ze swoich zasobów na terytorium, na którym już znajduje się co najmniej 1 plemię (IG-16).

PRÓG PREMII: linia na torze postępu, po przekroczeniu której otrzymujesz premię toru (IG-31).

PRZEJŚĆ PRZEZ TERYTORIUM: wykonać ruch przez terytorium, nie osiedlając się w obozowisku (IG-16).

PRZEMIEŚCIĆ: zabrać plemię z terytorium i umieścić w obozowisku na innym terytorium. To rodzaj dalekiej migracji, na którą pozwalają niektóre karty badań.

PRZYBORNIK: prawa część planszy postępu (IG-6).

PRZYBORNIK BADAŃ: sekcja przybornika na planszy postępu, z której dobierasz nowe karty badań (IG-28). Składa się z zakrytych i odkrytych stosów kart badań każdego z 5 rodzajów kart badań (IG-9).

PRZYBORNIK CZIPÓW ATRYBUTÓW: sekcja przybornika na planszy postępu, z której dobierasz nowe czipy atrybutów (IG-27).

PRZYBORNIK CZIPÓW CELÓW: sekcja przybornika na planszy postępu, z której dobierasz nowe czipy celów (IG-26).

PRZYBORNIK CZIPÓW PRZYCHODU: sekcja przybornika na planszy postępu, z której dobierasz nowe czipy przychodu (IG-23).

PRZYBORNIK KOŚCI: sekcja przybornika na planszy postępu, na której znajdują się dodatkowe kości.

PRZYBORNIK ŻETONÓW POLOWANIA: sekcja przybornika na planszy postępu, na której znajdują się niewykorzystane żetony polowania.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ): miara Twojego sukcesu oznaczana na torze punktacji.

PUSTYNIA: 1 z 6 rodzajów terytorium lądowego.

PZ W KATEGORII: PZ za każdą jednostkę danej kategorii punktowej w zależności od momentu ich zdobycia: w fazie wydarzeń danej epoki (IG-34) albo podczas punktacji końcowej (IG-36).

RESET: akcja, którą możesz wykonać w swojej turze rundy akcji, aby odzyskać wykorzystaną kość aktywacji (IG-32).

ROPA: rodzaj materiału z lasów.

ROZWIĄNAĆ TERYTORIUM: jeśli plemię wchodzi na terytorium jako pierwsze i je zasiedla, terytorium zostaje rozwinięte, co zaznaczasz, odwracając żeton materiału tego terytorium awersem do góry (IG-15).

ROZWIĄNIĘTE TERYTORIUM: każde terytorium lądowe, na którym żeton materiału odwrócony jest awersem do góry, i każde terytorium wodne.

RUDA ŻELAZA: rodzaj materiału z gór.

RUNDA AKCJI: część fazy akcji, w ramach której rozgrywana jest тура każdej cywilizacji w kolejności rozgrywania tur (IG-13).

RZĄD: fragment matrycy konsoli o wysokości czipa, który ograniczonym jest krawędziami matrycy (IG-11).

RZUT, BY WYBRAĆ TERYTORIUM (TRYB SOLO): rzut pozwalający wybrać terytorium (IG-41).

SĄSIADUJĄCE: terytorium jest uznawane za sąsiadujące z każdym innym terytorium i obszarem, z którym styka się dowolną krawędzią.

SIARKA: rodzaj materiału ze wzgórz.

SILNE PLEMIE: każde plemię na kontynencie, którego pionek stoi pionowo.

SMOŁA: rodzaj materiału z bagien.

SÓL: rodzaj materiału z pustyni.

SPRZEDAŻ: akcja modułu handlu, która pozwala sprzedać zebrane materiały (IG-30).

STAN: kondycja danego plemienia. Plemię może być silne (stojący pionek) albo osłabione (leżący pionek).

STREFA CELÓW: miejsce na konsoli, w którym trzymane są czipy celów, które nie zostały jeszcze zainstalowane.

STREFA PUNKTACJI KOŃCOWEJ: dolna część planszy wykorzystywana do obliczenia PZ z kategorii punktowych i konsoli na koniec gry (IG-36).

STREFA PUNKTOWANIA EPOKI: miejsce po prawej stronie planszy przebiegu gry, w którym znajdują się kafelki punktacji do wykorzystania w fazie wydarzeń każdej epoki (IG-34).

SZCZĘŚLIWE ODKRYCIE: rzut kością losu pozwalający zyskać losowy zebrany materiał z danego rodzaju terytorium (IG-20).

ŚWIĘTY GŁAZ: rodzaj obszaru (IG-38, PZ-4).

TABELA DOBROBYTU (TRYB SOLO): karta poglądowa, na której zbierane są znaczki reprezentujące diamenty V.I.C.I. (IG-39).

TABELA EWOLUCJI (TRYB SOLO): karta poglądowa, na której zbierane są znaczki cech V.I.C.I. (IG-39).

TABELA POLOWANIA: tabela w lewym górnym rogu planszy postępu informująca o tym, jakie znaczki żywności zyskujesz w wyniku polowania zależnie od rodzaju terytorium, na którym polujesz.

TERYTORIUM: każda z 22 wyznaczonych części kontynentu oddzielonych granicami.

TERYTORIUM LĄDOWE: każde terytorium kontynentu, które nie jest terytorium wodnym.

TERYTORIUM WODNE: jedyny rodzaj terytorium poza terytorium lądowym.

TEST PRZYCHYLNOŚCI: rzut kością losu wymagany do wykonania niektórych akcji (IG-17).

TOR BUDOWNICTWA: 1 z 5 torów postępu (IG-31), który jest również 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

TOR KULTURY: 1 z 5 torów postępu (IG-31), który jest również 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

TOR NAUKI: 1 z 5 torów postępu (IG-31), który jest również 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

TOR POCHODNI (TRYB SOLO): okienko pod diagramem terytoriów (IG-41).

TOR POSTĘPU: każdy z 5 torów po lewej stronie planszy postępu (IG-31).

TOR PRESTIŻU: 1 z 5 torów postępu (IG-31), który jest również 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

TOR PRZYCHYLNOŚCI AGERY: tor w prawym dolnym rogu planszy przebiegu gry, który może zwiększyć wartość punktową Twoich pomników w fazie przychodu (IG-36) i prawdopodobieństwo zdania testu przychylności (IG-17).

TOR PUNKTACJI: otaczający kontynent tor, który służy do zaznaczania zdobytych PZ.

TOR TECHNOLOGII: 1 z 5 torów postępu (IG-31), który jest również 1 z 9 kategorii punktowych (IG-35).

TORF: rodzaj materiału z bagien.

TRANSPORTOWAĆ: przenieść własny znaczki z terytorium albo łodzi do magazynu (IG-18).

TWOJE TERYTORIUM: każde terytorium, na którym masz co najmniej 1 plemię.

UKRYTA GROTA: rodzaj obszaru (IG-38, PZ-4).

ULEPSZENIE: zwiększenie poziomu modułu głównego (IG-27).

V.I.C.I.: wirtualny przeciwnik w *trybie solo* (IG-39).

WARTOŚĆ NA KOŚCI: liczba kropek widoczna na górnej ścianie kości.

WĄWÓZ POSEPNYCH WILKÓW: rodzaj obszaru (IG-32, PZ-4).

WĘGIEL: rodzaj materiału z bagien.

WIERSZ MAGAZYNU: każdy z 3 wierszy Twojego magazynu, w którym znajduje się 6 pól magazynu ułożonych od lewej do prawej.

WOREK PIENIĘDZY: symbol z lewej strony każdego wiersza magazynu (IG-30).

WOSK: rodzaj materiału z lasów.

WSKAŹNIK POGODY: miejsce w prawym górnym rogu planszy przebiegu gry (IG-34).

WULKAN: rodzaj obszaru (IG-38, PZ-4).

WYSIEDLIĆ: przejąć zajęte obozowisko własnym plemieniem poprzez wypchnięcie znajdującego się tam plemienia do dżicy wokół obozowiska (IG-15).

WZGÓRZA: 1 z 6 rodzajów terytorium lądowego.

WZMOCNIĆ: postawić leżący pionek plemienia.

ZAKUP: akcja modułu handlu, która pozwala kupić zebrany materiał (IG-30).

ZAPEWNIĆ POŻYWIEŃCIE: wydać znaczki żywności w fazie żywienia, aby plemiona nie zostały osłabione (IG-33).

ZAPŁAĆ: zwrócić konkretne znaczki ze swojej konsoli do swoich zasobów.

ZASIEDLIĆ: umieścić plemię w obozowisku w wyniku migracji albo prokreacji.

ZASOBY: miejsce obok konsoli, w którym przechowujesz niewykorzystane znaczki i plemiona.

ZEBRANY MATERIAŁ: dowolny znaczki na polu magazynu w Twoim magazynie.

ZESTAW STARTOWY: 5 kart badań różnego rodzaju oznaczonych tym samym numerem w lewym dolnym rogu (IG-9).

ZIOŁA: rodzaj materiału z łąk.

ZŁOTO: rodzaj materiału z łąk.

ZNACZNIK: ośmiokątny element gry używany do oznaczania różnego rodzaju materiałów (IG-9, PZ-2).

ZNACZNIK CECHY: każdy znaczki na polu cechy Twojej konsoli (IG-14).

ZNACZNIK EKSPRESYWNOCI: 1 z 6 rodzajów znaczników cech (IG-14).

ZNACZNIK FAZY: element gry służący do zaznaczania obecnej fazy epoki na diagramie przebiegu faz.

ZNACZNIK INTELIGENCJI: 1 z 6 rodzajów znaczników cech (IG-14).

ZNACZNIK OPANOWANIA: 1 z 6 rodzajów znaczników cech (IG-14).

ZNACZNIK PIENIĘDZY: każdy znaczki na polu pieniędzy.

ZNACZNIK PLANOWANIA: każdy znaczki na polach kości na Twojej konsoli (IG-13).

ZNACZNIK POGODY: element gry stawiany na polu pogody, by zaznaczyć obecną pogodę (IG-34).

ZNACZNIK POMYSŁU: dowolny znaczki na Twoim polu pomysłu (IG-13).

ZNACZNIK RESETU: każdy znaczki w kolumnie resetu (IG-32).

ZNACZNIK SKUPIENIA: dowolny znaczki na Twoim polu skupienia (IG-14).

ZNACZNIK WIJZJONERSTWA: 1 z 6 rodzajów znaczników cech (IG-14).

ZNACZNIK WYTRZYMAŁOŚCI: 1 z 6 rodzajów znaczników cech (IG-14).

ZNACZNIK ZAOPATRZENIA (TRYB SOLO): znaczki V.I.C.I. umieszczany poziomo na terytorium ułatwiający zarządzanie fazą żywienia (IG-43).

ZNACZNIK ZRĘCZNOŚCI: 1 z 6 rodzajów znaczników cech (IG-14).

ZNACZNIK ŻYWNOCI: dowolny znaczki na Twoim polu żywności.

ŻETON 100 PZ: żeton, który oznacza, że Twój dysk wykonał pełne okrążenie po torze punktacji (IG-37).

ŻETON BLOKADY: żeton służący do zablokowania obozowiska podczas przygotowania do gry (IG-8).

ŻETON MATERIAŁU: żeton na terytorium lądowym. Jeśli jest odwrócony awersem do dołu, terytorium nie zostało rozwinięte. Jeśli jest odwrócony awersem do góry, wskazuje, jaki materiał możesz produkować na tym terytorium.

ŻETON POLOWANIA: żeton, który umieszczasz na terytorium po polowaniu, aby zaznaczyć, że dalsze polowania nie będą możliwe na tym terytorium do końca epoki.

ŻETON TERENU: okrągły żeton, którego awers stanowi żeton polowania, a rewers żeton blokady.