

OBJAŚNIENIE KART

(Jeśli jakiś termin jest niejasny, zajrzyj do glosariusza dołączonego do gry podstawowej).

A1P *Plecak bez dna.* GÓRA. Gdy Twoje plemię zasiedla nierozwinięte terytorium, wyprodukuj tam 1 materiał zgodnie ze standardowymi zasadami. Możesz natychmiast przetransportować ten materiał do swojego magazynu. Uwaga! Nie dotyczy to materiałów, które wyprodukujesz wtedy dodatkowo, np. dzięki kartom E6 „Dynamit”, E13 „Łopata” albo E14 „Irygacja”.
DÓŁ. Zyskaj 1 czip celu albo zainstaluj 1 czip celu (IG-26).

B1P *Zmysł gracza.* GÓRA. Działanie. Sprawdź, czy Twój dysk jest dalej na torze kultury niż dyski innych graczy (remis nie wystarczy). Jeśli tak, możesz zwrócić 1 znacznik pomysłu do swoich zasobów, by umieścić znacznik na dowolnym polu cechy.
DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze przychylności Agery o 1 pole.

C1P *Media informacyjne.* GÓRA. Działanie.

Odstłoń wierzchnią kartę z dowolnego zakrytego stosu badań i umieść ją na wierzchu odpowiedniego odkrytego stosu badań. Następnie zyskaj 1 kartę badań (IG-28). DÓŁ. Przesuń swój dysk na torze nauki o 1 pole (IG-31).

D1P *Centrum targowe.* GÓRA. W fazie dodatkowego odkrycia każdej epoki sprawdź, ile Twoich terytoriów lądowych ma zajęte wszystkie obozowiska (niezależnie od tego, przez które cywilizacje). Za każde takie terytorium zyskujesz 1 znacznik pomysłu.

E1P *Nagroda dla najlepszej gry.* DÓŁ. Gdy instalujesz tę kartę w matrycy konsoli (IG-24), w kroku 5 instalowania przesuń swój dysk na dowolnym torze postępu o 1 pole za każde aktywne pole kosztu, którego wymagania udało Ci się spełnić w kroku 3 instalowania. Na pojedynczym torze możesz się przesunąć maksymalnie o 2 pola. Przykład. Jeśli spełniasz wymagania 3 aktywnych pól kosztu, zyskujesz 3 przesunięcia, więc musisz je rozdzielić między co najmniej 2 tory postępu.