

Podsumowanie zasad: wybrane symbole i elementy

PLEMIONA I TERYTORIA STRONA 1

ZNACZNIKI STRONA 2

POZOSTAŁE SYMBOLE STRONA 3

OBSZARY STRONA 4


MODUŁY GŁÓWNE STRONY 5-8













RESET STRONA 8

PLEMIONA I TERYTORIA

Uwagi ogólne

- Terytorium uznawane jest za **Twoje** terytorium (a tym samym terytorium Twojej cywilizacji), gdy masz na nim **co najmniej 1 plemię**. (Same farmy, łodzie i materiały nie wystarczą).
- Terytorium zawsze należy w równym stopniu do wszystkich cywilizacji, które mają na nim co najmniej 1 plemię.
- Cudza cywilizacja** to każda cywilizacja na kontynencie inna niż Twoja cywilizacja.
- Cudze terytorium** to terytorium, na którym co najmniej 1 cudza cywilizacja ma co najmniej 1 plemię, a na którym Ty nie masz żadnego plemienia.
- Na terytoriach lądowych plemiona muszą zwykle zajmować obozowiska (1 plemię na obozowisko). Plemiona znajdujące się poza obozowiskami uważane są za przebywające **w dżicy**. Plemię może znaleźć się w dżicy wyłącznie w wyniku wysiedlenia z obozowiska. Jednak w większości przypadków plemiona w obozowiskach i plemiona w dżicy traktowane są **równorzędnie** (plemiona w dżicy wymagają jedynie więcej żywności w fazie żywienia).
- Terytorium lądowe uznawane jest za rozwinięte, jeśli jego żeton materiału jest odwrócony awersem do góry. Uważa się je za nierozwinięte, dopóki żeton materiału pozostaje odwrócony awersem do dołu.

Rozwinięcie terytorium lądowego. Nierozwinięte terytorium lądowe zostaje rozwinięte automatycznie poprzez zasiedlenie 1 z jego obozowisk przez 1 z Twoich plemion (zwykle przez migrację). Po zasiedleniu odwracasz żeton materiału awersem do góry i produkujesz tam 1 materiał (przypomina o tym symbol  na rewersie żetonu materiału).

 <p>Silne plemię (zarówno w obozowisku, jak i w dżicy)</p>	 <p>Oslabione plemię (zarówno w obozowisku, jak i w dżicy)</p>	 <p>Plemię (silne albo osłabione, zarówno w obozowisku, jak i w dżicy)</p>	 <p>Wzmocnij 1 osłabione plemię (przez postawienie pionka)</p>	 <p>Wykonaj 1 migrację (zob. moduł migracji na stronie 6 tego podsumowania)</p>
 <p>Wykonaj 1 prokreację (zob. moduł prokreacji na str. 7 tego podsumowania)</p>	 <p>Usuń 1 ze swoich plemion z kontynentu (przez zwrócenie go do Twoich zasobów)</p>	 <p>1 Twoje terytorium (bez względu na rodzaj terytorium)</p>	 <p>1 Twoje terytorium określonego rodzaju (w tym przypadku góry)</p>	
 <p>Musisz mieć co najmniej 1 terytorium tego rodzaju (w tym przypadku góry), na którym masz 2 albo więcej plemion.</p>	 <p>Musisz mieć co najmniej 1 terytorium tego rodzaju (w tym przypadku góry), na którym masz farmę i co najmniej 1 plemię.</p>	 <p>Musisz mieć co najmniej 2 terytoria tego rodzaju (w tym przypadku góry), na których masz co najmniej po 1 plemieniu.</p>	 <p>Musisz mieć co najmniej 2 plemiona na tych samych lub różnych terytoriach sąsiadujących z obszarem tego rodzaju (w tym przypadku jest to mistyczny dąb; terytoria nie muszą sąsiadować z tym samym obszarem).</p>	

ZNACZNIKI

Ośmiokątne znaczniki to uniwersalny sposób rozróżniania zasobów. W zależności od tego, gdzie się znajduje, znacznik reprezentuje określony element:



Znacznik żywności
(znacznik na polu żywności Twojej konsoli)



Znacznik pieniędzy
(znacznik na polu pieniędzy Twojej konsoli)



Znacznik skupienia
(znacznik na polu skupienia Twojej konsoli)



Znacznik pomysłu
(znacznik na polu pomysłu Twojej konsoli)



Zbrany materiał
(znacznik na 1 z 18 pól magazynu Twojej konsoli)



Zbrany materiał określonego rodzaju
(w tym przypadku znacznik na polu magazynu drewna)



Znacznik cechy
(znacznik na 1 z 6 pól cech)



Znacznik cechy określonego rodzaju
(w tym przypadku znacznik na polu zręczności)



Materiał
(znacznik na terytorium na kontynencie)

Rodzaj materiału określony jest przez żeton materiału na tym terytorium (w tym przypadku drewno).



Materiały na łodziach: materiał na łodzi nie ma określonego rodzaju, dopóki dany znacznik nie zostanie przetransportowany. Należy wówczas wybrać jego rodzaj z odkrytych żetonów materiałów na terytoriach sąsiadujących z terytorium wodnym, na którym jest dana łódź.



Znacznik planowania
(znacznik na 1 z 6 pól Twojej konsoli). Znaczniki planowania działają tak, jak kości aktywacji; mają wartość kości, na polu której się znajdują.



Pomnik
(znacznik na obszarze pod zabudowę)



Znacznik resetu
(znacznik w kolumnie resetu konsoli)



Zyskaj 1 znacznik przedstawionego rodzaju (w tym przypadku jest to 1 znacznik żywności)
Umieść 1 znacznik ze swoich zasobów na odpowiednim polu (w tym przypadku na polu żywności Twojej konsoli).



Usuń 1 znacznik przedstawionego rodzaju/zapłać koszt w postaci znacznika przedstawionego rodzaju (w tym przypadku jest to 1 zebrane drewno)
Zwróć 1 znacznik z odpowiedniego pola do Twoich zasobów (w tym przypadku z pola magazynu drewna Twojej konsoli).



Masz co najmniej 1 znacznik przedstawionego rodzaju
(w tym przypadku jest to 1 znacznik zręczności)
Znacznik musi znajdować się na odpowiednim polu (w tym przypadku na polu cechy zręczności).



Wyprodukuj 1 materiał
Wybierz 1 ze swoich terytoriów i umieść tam 1 znacznik ze swoich zasobów.
(Jeśli produkujesz na terytorium wodnym, umieść znacznik w wyłobieniu łodzi, która się tam znajduje. Jeśli wyłobienie jest zajęte, nie możesz tam produkować).



Przetransportuj 1 materiał do swojego magazynu
Przenieś 1 ze swoich znaczników z dowolnego terytorium na pole magazynu Twojej konsoli tego samego rodzaju. Ten znacznik jest teraz zebrany materiałem tego rodzaju.
Uwaga! Możesz transportować materiały z dowolnego terytorium kontynentu, bez względu na to, czy masz na nim plemię.



Zmień rodzaj 1 swojego znacznika cechy
Przenieś 1 znacznik z wybranego pola cechy na dowolne inne pole cechy.

POZOSTAŁE SYMBOLE



albo



Kość aktywacji (używana do aktywacji modułów)



albo



Kość losu (używana do polowania, szczęśliwych odkryć i testów przychyłności)



Gdy ten symbol jest widoczny przed innym symbolem akcji, oznacza to, że musisz **wykonać test przychyłności**. Daną akcję można wykonać tylko, jeśli zdasz test przychyłności. Aby wykonać test przychyłności, rzuć kośćmi losu. Jeśli wartość przynajmniej 1 z nich odpowiada pozycji Twojego dysku na torze przychyłności Agery, zdasz ten test.



Zyskaj 1 PZ, przesuwając swój dysk o 1 pole do przodu na torze punktacji.



+1 Przesuń swój dysk o 1 pole do przodu na torze przychyłności Agery.



-1 Przesuń swój dysk o 1 pole do tyłu na torze przychyłności Agery.



+1 Przesuń swój dysk o 1 pole do przodu na przedstawionym torze postępu (w tym przypadku na torze budownictwa).



+1 Przesuń swój dysk o 1 pole do przodu na dowolnym torze postępu.



3 Twój dysk na przedstawionym torze postępu (w tym przypadku na torze budownictwa) musi znajdować się przynajmniej na polu „3”.



+1 Wybierz 1 czip przychodu z przybornika czipów przychodu i zainstaluj go w matrycy swojej konsoli. Natychmiast raz wykonaj jego akcję.

Następnie uzupełnij przybornik czipów przychodu losowym odkrytym czipem przychodu z woreczka.



1x Odwróć na stronę aktywną swój nieaktywny kafelek rzędu 4. albo 5.



1x Ulepsz do następnego poziomu dowolny ze swoich 15 modułów głównych.



DZIAŁANIA

1x Ulepsz do następnego poziomu określony ze swoich modułów głównych (w tym przypadku moduł działań).



KOLOR TORU



1x Musi to jednak być 1 z 5 modułów głównych połączonych z polem kości w kolorze odpowiadającym torowi postępu.



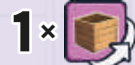
1x Wykonaj akcję swojego 1 czipa przychodu.



1x Wykonaj 1 z działań dostępnych na Twojej konsoli.



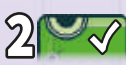
1x Przeprowadź 1 **polowanie** (zob. moduł wyżywienia na str. 8 tego podsumowania).



1x Dokonaj 1 **szczęśliwego odkrycia** (zob. moduł eksploracji na str. 6 tego podsumowania).



+1 Weź na rękę wierzchnią kartę z dowolnego odkrytego albo zakrytego stosu kart badań.



2 Musisz mieć co najmniej 2 karty badań określonego rodzaju (w tym przypadku karty mutacji) zainstalowane w matrycy konsoli.



+1 Wybierz 1 czip celu z przybornika czipów celów i umieść go w strefie celów Twojej konsoli. Następnie uzupełnij przybornik czipów celów losowym odkrytym czipem celu z woreczka.



1 Wybierz 1 z wierzchnich czipów celów ze strefy celów i zainstaluj go. Aby to zrobić, musisz spełniać przedstawione na nim wymagania. Jeśli spełniasz te wymagania, odwróć czip awersem do dołu i zainstaluj w matrycy konsoli. Jeśli w ten sposób odkryjesz premię ulepszenia w swojej strefie celów, natychmiast ulepsz do następnego poziomu dowolny ze swoich 15 modułów głównych.

Uwagi ogólne

- Odkryte (leżące awersami do góry) obszary wpływają tylko na terytoria z nimi sąsiadujące. Dopóki są zakryte, nie mają wpływu na nic.
- Każdy obszar liczony jest osobno. (Na przykład jeśli z tym samym terytorium sąsiadują 2 mistyczne dęby, to terytorium zdobywa PZ 2 razy w fazie obszarów).
- PZ widoczne w lewym górnym rogu każdego obszaru zyskuje cywilizacja, która odkryła dany obszar. Ta wartość nie ma znaczenia podczas dalszej gry.



Wąwóz posępnych wilków (2 × w grze; 5 PZ po odkryciu)

Jeśli co najmniej 1 z Twoich terytoriów sąsiaduje z tym obszarem, w fazie obszarów musisz zwrócić 1 znacznik żywności do zasobów (tracisz tylko 1 znacznik żywności na wąwóz). Jeśli nie masz znacznika żywności, ten efekt Cię nie dotyczy.



Lodowiec (2 × w grze; 4 PZ po odkryciu)

Jeśli masz 1 albo więcej **silnych** plemion na terytoriach sąsiadujących z tym obszarem, w fazie obszarów musisz osłabić 1 z nich (nigdy nie musisz osłabić więcej niż 1 silnego plemienia na lodowiec). Jeśli masz tylko osłabione plemiona, ten efekt Cię nie dotyczy.



Wulkan (2 × w grze; 4 PZ po odkryciu)

Na żadnym z sąsiadujących terytoriów nie mogą znajdować się farmy. (Jeśli w momencie odkrycia wulkanu w jego sąsiedztwie znajdują się farmy, należy je zwrócić na odpowiednie konsole).



Jaskinia (3 × w grze; 3 PZ po odkryciu)

Wyłącznie przy wykonywaniu **migracji** wszystkie terytoria sąsiadujące z dowolną jaskinią uznaje się za sąsiadujące ze sobą.



Święty głaz (2 × w grze; 2 PZ po odkryciu)

Gdy aktywujesz moduł prokreacji, przed wykonaniem zwykłych akcji tego modułu wykonaj test przychylności. Jeśli zdasz test przychylności, możesz wykonać 1 prokreację na swoim 1 terytorium sąsiadującym z tym obszarem.



Ukryta grota (2 × w grze; 2 PZ po odkryciu)

Gdy aktywujesz moduł produkcji, przed wykonaniem zwykłych akcji tego modułu wybierz swoje 1 terytorium sąsiadujące z tym obszarem. Możesz teraz wyprodukować na tym terytorium 1 materiał ORAZ przetransportować z niego 1 materiał do magazynu (w dowolnej kolejności).



Dolina grzybów (2 × w grze; 2 PZ po odkryciu)

Gdy polujesz na terytorium sąsiadującym z tym obszarem, otrzymujesz 1 dodatkowy znacznik żywności.



Mistyczny dąb (3 × w grze; 1 PZ po odkryciu)

W fazie obszarów otrzymujesz PZ za każde swoje terytorium sąsiadujące z tym obszarem. Liczba PZ zależy od rodzaju terytorium (niezależnie od liczby plemion, które masz na tym terytorium).



Obszar pod zabudowę (6 × w grze i 1 × jako odkryta od początku wyspa; 1 PZ po odkryciu)

Jeśli co najmniej 1 z Twoich terytoriów sąsiaduje z tym obszarem, możesz na nim realizować projekt budowlane (aktywując moduł budynku). Każdy obszar pod zabudowę może pomieścić do 2 budynków każdej cywilizacji (1 osada i 1 pomnik ALBO 2 pomniki).

MODUŁY GŁÓWNE (W KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNEJ)

Uwaga! Biała liczba w lewym górnym rogu każdego z poniższych pól oznacza odpowiednią stronę w instrukcji gry.

28 BADANIA – POZIOM I

Weź na rękę wierzchnią kartę z dowolnego odkrytego albo zakrytego stosu kart w przyborniku badań.



Dobierz łącznie 2 karty z 1 albo 2 zakrytych stosów kart badań. Obejrzyj te karty i weź 1 z nich na rękę. Drugą odłóż zakrytą na spód odpowiedniego stosu.

28 BADANIA – POZIOM II

Zob. poziom I.



Dobierz łącznie 4 karty z 1, 2, 3 albo 4 zakrytych stosów kart badań. Obejrzyj te karty i weź 1 z nich na rękę. Pozostałe karty odłóż zakryte na spód odpowiednich stosów.

28 BADANIA – POZIOM III

Wykonaj 2 razy: weź na rękę wierzchnią kartę z odkrytego albo zakrytego stosu w przyborniku badań.



Dobierz łącznie 4 karty z 1, 2, 3 albo 4 zakrytych stosów kart badań. Obejrzyj te karty i weź 2 z nich na rękę. Pozostałe karty odłóż zakryte na spód odpowiednich stosów.

21 BUDYNEK – POZIOM I

Ukończ 1 projekt budowlany (zbuduj 1 farmę, 1 łódź, 1 osadę albo 1 pomnik).



Zainstaluj 1 kartę budynku z ręki w matrycy swojej konsoli.

25 BUDYNEK – POZIOM II

Ukończ do 2 projektów budowlanych tego samego rodzaju (zbuduj 2 farmy, 2 łodzie, 2 osady albo 2 pomniki).



Zob. poziom I.

25 BUDYNEK – POZIOM III

Ukończ do 2 projektów budowlanych (dowolnego rodzaju).



Zainstaluj 1 kartę budynku z ręki. Możesz zignorować 1 jej pole kosztu (pod warunkiem, że nie jest to jedyne aktywne pole kosztu) ALBO od razu zainstalować dodatkową kartę budynku.

31 DZIAŁANIA – POZIOM I

Wykonaj 1 działanie dostępne na Twojej konsoli.



31 DZIAŁANIA – POZIOM II

Wykonaj do 2 różnych działań dostępnych na Twojej konsoli.



31 DZIAŁANIA – POZIOM III

Wykonaj do 2 działań dostępnych na Twojej konsoli. Mogą to być 2 różne działania albo to samo działanie 2 razy.



20 EKSPLOMACJA – POZIOM I

Odwróć awersami do góry wszystkie zakryte obszary sąsiadujące z 1 Twoim terytorium. Zyskaj za nie PZ.



Dokonaj **szczęśliwego odkrycia**. Wybierz 1 swoje terytorium lądowe. Rzuć kośćmi losu i zyskaj 1 zebrany materiał, którego pole magazynu zgodne z **rodzajem** tego terytorium odpowiada 1 z wyrzuconych wartości (zob. Twoja konsola).

20 EKSPLOMACJA – POZIOM II

Odwróć awersami do góry wszystkie zakryte obszary sąsiadujące z 1 Twoim terytorium. Następnie odwróć awersem do góry dowolny inny obszar. Zyskaj za to terytorium PZ. Następnie zyskaj dodatkowo 2 PZ.



Zob. poziom I.

20 EKSPLOMACJA – POZIOM III

Odwróć awersami do góry wszystkie zakryte obszary sąsiadujące z 1 Twoim terytorium. Następnie odwróć awersem do góry dowolny inny obszar. Zyskaj za to terytorium PZ. Następnie zyskaj dodatkowo 4 PZ.



Dokonaj 2 szczęśliwych odkryć na 1 swoim terytorium albo na 2 swoich terytoriach.

30 HANDEL – POZIOM I

Wykonaj maksymalnie 1 akcję sprzedaży i maksymalnie 1 akcję zakupu (w dowolnej kolejności).
Informacje dotyczące akcji sprzedaży i zakupu znajdziesz na swojej konsoli.



30 HANDEL – POZIOM II

Wykonaj do 2 akcji sprzedaży i do 2 akcji zakupu (w dowolnej kolejności).



30 HANDEL – POZIOM III

Zyskaj 2 znaczki pieniędzy.
Następnie wykonaj do 2 akcji sprzedaży i do 2 akcji zakupu (w dowolnej kolejności).



14 MIGRACJA – POZIOM I

Wykonaj 1 akcję migracji. Przenieś 1 swoje silne plemię na sąsiadujące terytorium. Plemię musi tam zasiedlić wolne albo zajęte obozowisko (albo 1 z Twoich łodzi). Jeśli Twoje plemię wysiedli inne plemię z jego obozowiska, musisz osabić swoje migrujące plemię. Jeśli terytorium, na którym osiedla się plemię, jest nierozwinięte, rozwiń je.



16 MIGRACJA – POZIOM II

Przed migracją wykonaj test przychylności. Jeśli zdasz test, możesz wykonać do 2 migracji (przenosząc 2 razy to samo plemię albo przenosząc po 1 razie 2 różne plemiona). Jeśli nie zdasz testu, wykonaj 1 migrację. W wyniku 1 migracji plemię nie może wrócić na terytorium, z którego zaczynało migrację w danej turze. Plemię migrujące 2 razy osiedla się w obozowisku albo na łodzi na ostatnim terytorium, jedynie przechodząc przez wcześniejsze terytorium.



16 MIGRACJA – POZIOM III

Przed migracją wykonaj test przychylności. Jeśli zdasz test, możesz wykonać do 3 migracji. Jeśli nie zdasz testu, wykonaj do 2 migracji.

Plemię migrujące więcej niż raz osiedla się w obozowisku albo na łodzi na ostatnim terytorium, jedynie przechodząc przez wcześniejsze terytoria.



29 MUTACJA – POZIOM I

Przenieś 1 swój znaczek cechy na dowolne inne swoje pole cechy.



Zainstaluj 1 kartę mutacji z ręki w matrycy swojej konsoli.

29 MUTACJA – POZIOM II

Wykonaj to działanie do 2 razy: przenieś 1 swój znaczek cechy na dowolne inne pole cechy.



Zob. poziom I.

29 MUTACJA – POZIOM III

Zob. poziom II.



Zainstaluj 1 kartę mutacji z ręki. Możesz zignorować jej 1 pole kosztu (pod warunkiem, że nie jest to jedyne aktywne pole kosztu) ALBO od razu zainstalować dodatkową kartę mutacji.

28 OSIĄGNIĘCIA – POZIOM I

Zyskaj 1 kość aktywacji (i rzuć nią od razu) ALBO 1 kość losu. Jeśli w przyborniku kości nie ma już kości, weź kość od cywilizacji z największą liczbą kości danego rodzaju (nie możesz tego zrobić, jeśli to Twoja cywilizacja jako jedyna ma ich najwięcej).



Zainstaluj 1 kartę osiągnięcia z ręki w matrycy swojej konsoli.

29 OSIĄGNIĘCIA – POZIOM II

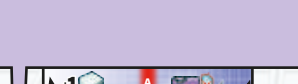
Zyskaj 1 kość aktywacji (i rzuć nią od razu) ORAZ 1 kość losu. Jeśli w przyborniku kości nie ma już kości, weź kość od cywilizacji z największą liczbą kości danego rodzaju (nie możesz tego zrobić, jeśli to Twoja cywilizacja jako jedyna ma ich najwięcej).



Zob. poziom I.

29 OSIĄGNIĘCIA – POZIOM III

Zob. poziom II.



Zainstaluj 1 kartę osiągnięcia z ręki. Możesz zignorować 1 jej pole kosztu (pod warunkiem, że nie jest to jedyne aktywne pole kosztu) ALBO od razu zainstalować dodatkową kartę osiągnięcia.

26 PLANOWANIE – POZIOM I

Ze strefy celów weź 1 czip celu, którego wymagania spełniasz, i zainstaluj go w matrycy swojej konsoli.



Umieść 2 znaczniki ze swoich zasobów jako znaczniki planowania na 1 polu kości (oba muszą zostać umieszczone na tym samym polu kości).

26 PLANOWANIE – POZIOM II

Zob. poziom I.



Umieść 3 znaczniki ze swoich zasobów jako znaczniki planowania na 1 polu kości (wszystkie muszą znaleźć się na tym samym polu kości).

26 PLANOWANIE – POZIOM III

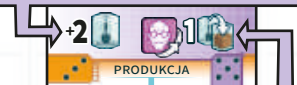
Zainstaluj 1 czip celu, którego wymagania spełniasz, LUB dobierz 1 nowy czip celu z przybornika czipów celów i umieść go w strefie celów (wykonaj działania w dowolnej kolejności).



Zob. poziom II.

18 PRODUKCJA – POZIOM I

Wyprodukuj łącznie 2 materiały na 1 albo 2 Twoich terytoriach.



Wykonaj test przychylności. Jeśli go zdasz, przetransportuj 1 materiał z dowolnego miejsca na kontynencie do swojego magazynu (przed albo po wykonaniu akcji produkcji).

18 PRODUKCJA – POZIOM II

Wyprodukuj łącznie 3 materiały na 1, 2 albo 3 Twoich terytoriach.



Przetransportuj 1 materiał z dowolnego miejsca na kontynencie do swojego magazynu (przed albo po wykonaniu akcji produkcji).

18 PRODUKCJA – POZIOM III

Wyprodukuj łącznie 4 materiały na 1, 2, 3 albo 4 Twoich terytoriach.



Przetransportuj 2 materiały z dowolnego miejsca na kontynencie do swojego magazynu (przed albo po wykonaniu akcji produkcji).

16 PROKREACJA – POZIOM I

Wykonaj 1 prokreację. Weź 1 plemię z zasobów i umieść je pionowo na wolnym albo zajęтым obozowisku (albo na swojej łodzi) na 1 swoim terytorium (jeśli nie masz terytorium, umieść plemię w dowolnym miejscu na kontynencie). Jeśli to nowe plemię wysiedli inne plemię z jego obozowiska, musisz osłabić swoje nowe plemię.



17 PROKREACJA – POZIOM II

Przed prokreacją wykonaj test przychylności. Jeśli zdasz test, wykonaj prokreację do 2 razy (na tym samym albo na różnych terytoriach). Jeśli nie zdasz testu, wykonaj 1 prokreację.



17 PROKREACJA – POZIOM III

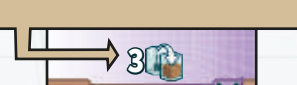
Wykonaj prokreację do 2 razy (na tym samym albo na różnych terytoriach).



Wykonaj test przychylności. Jeśli zdasz test, wzmocnij 1 swoje osłabione plemię.

19 TRANSPORT – POZIOM I

Przenieś maksymalnie 3 materiały z dowolnych terytoriów na kontynencie na odpowiednie pola magazynu na Twojej konsoli (nie musisz mieć plemion na terytoriach, z których transportujesz materiały).



19 TRANSPORT – POZIOM II

Przenieś maksymalnie 6 swoich materiałów z dowolnych terytoriów na kontynencie na odpowiednie pola magazynu na Twojej konsoli (nie musisz mieć plemion na terytoriach, z których transportujesz materiały).



19 TRANSPORT – POZIOM III

Przenieś wszystkie materiały, które masz na kontynencie, na odpowiednie pola magazynu na Twojej konsoli. W ramach tej akcji materiały ze swoich łodzi możesz umieścić na dowolnych polach magazynu.



29 WIEDZA – POZIOM I

Zyskaj 3 znaczniki pomysłów.



Zainstaluj 1 kartę wiedzy z ręki w matrycy swojej konsoli.

29 WIEDZA – POZIOM II

Zyskaj 6 znaczników pomysłów.



Zob. poziom I.

29 WIEDZA – POZIOM III

Zob. poziom II.



Zainstaluj 1 kartę wiedzy z ręki. Możesz zignorować jej 1 pole kosztu (pod warunkiem, że nie jest to jedyne aktywne pole kosztu) ALBO od razu zainstalować dodatkową kartę wiedzy.

30 WYNAŁAZKI – POZIOM I

Wykonaj akcję 1 swojego czipa przychodu.



Zainstaluj 1 kartę wynalazku z ręki w matrycy swojej konsoli.

30 WYNAŁAZKI – POZIOM II

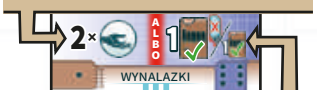
Wykonaj do 2 akcji swoich czipów przychodu. Mogą to być akcje z 2 różnych czipów przychodu albo 2 razy ta sama akcja.



Zob. poziom I.

30 WYNAŁAZKI – POZIOM III

Zob. poziom II.



Zainstaluj 1 kartę wynalazku z ręki. Możesz zignorować 1 z jej pól kosztu (pod warunkiem, że nie jest to jedyne aktywne pole kosztu) ALBO od razu zainstalować dodatkową kartę wynalazku.

19 WYŻYWIENIE – POZIOM I

Przeprowadź **polowanie**. Wybierz 1 swoje terytorium, na którym nie ma odkrytego żetona polowania. Rzuć kośćmi losu i zyskaj znaczniki żywności zgodnie z tabelą polowania. Następnie umieść na tym terytorium 1 żeton polowania.



Wzmocnij 1 ze swoich osłabionych plemi (stawiając pionek).

20 WYŻYWIENIE – POZIOM II

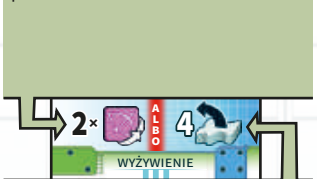
Zob. poziom I.



Wzmocnij do 3 ze swoich osłabionych plemi.

20 WYŻYWIENIE – POZIOM III

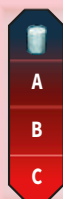
Wybierz 2 swoje terytoria i przeprowadź na każdym z nich polowanie.



Wzmocnij do 4 ze swoich osłabionych plemi.

32 RESET

Wymóg: reset można wykonać tylko wtedy, gdy na polach kości masz łącznie nie więcej niż 3 kości aktywacji (nie dotyczy to znaczników planowania).



Aby wykonać reset, przesun 1 ze znaczników resetu w kolumnie resetu, wykonując przy tym odpowiednio następujące działania:



A Przenieś znacznik fazy na diagramie przebiegu faz do następnego pola resetu (jeśli nie znajduje się jeszcze na czerwonym końcowym polu resetu).



B Weź wszystkie swoje użyte kości aktywacji. Jeśli na polach kości są jeszcze jakieś kości aktywacji, zdecyduj dla każdej z nich z osobna, czy chcesz ją przerzucić, czy pozostawić na jej polu. Następnie rzuć wszystkimi wybranymi kośćmi i umieść każdą z nich na odpowiednim polu kości.



C Na koniec przenieś znacznik resetu na pole pomysłu albo na pole żywności.