

НАЧАЛО ХОДА + ДОП. ДЕЙСТВИЯ	Торговля, налоги, а также бонусы демократии / автократии.
Экономика: Торговые пути /до 4 Здание: РЫНОК	Начало хода: 1 за корабль/поселенца в 2 кл. от уник. города соперн. Получите 1, когда враг исп. торговые пути с вашими городами с рынком
Экономика: Налогообложение	В качестве действия: за 1 получите 1 за каждый ваш город.
Экономика: Деньги	«Налогооблож» и «Торговые пути» могут приносить вместо др. ресурсов
Демократия: Гражд. свободы (2)	В качестве действия: получите 3
Автократия: Абсолютная власть	Потратьте 2, чтобы выполнить дополнительное действие.
Автократия: Принудит. труд	Потратьте 1, чтобы все ваши города считались в этот ход (акт. 1 раз)
ОБМЕН	Свободное действие: обменяйтесь с др. игроками ресурсами /картами действий/целей/чудес света, жетонами настроения /культуры
Экономика: Натуральн. обмен (2)	Свободное действие: сбросьте 1 карту и получите 1 или 1
Традиции: Театр и музыка	Свободное действие: обменяйте 1 на 1 или наоборот.
АКТИВАЦИЯ ГОРОДА: НАЁМ	можете нанять количество отрядов, равное размеру города (+1 для города и только 1 для города) – не более 4 военных отрядов на 1 клетке суши.
Наука: Медицина	После действия найма верните себе 1 потраченный ресурс.
Автократия: Национализм	Наняв хотя бы 1 войско или корабль: получите 1 или 1
Строительство: Гигиена (2)	Наём: можете нанять 1 поселенца за 1
Военное дело: Воинский призыв	Наём: можете нанять 1 пехоту за 1
Демократия: Гражд. свободы (2)	Использование «Воинского призыва» стоит 2
Здание: РЫНОК	В городах с рынком нанимаются конница и боевые слоны.
Здание: ПОРТ	На клетках моря с портом нанимаются корабли.
АКТИВАЦИЯ ГОРОДА: СБОР	собираете количество ресурсов, равное размеру города (+1 для города и только 1 для города) с клеток без врагов, других городов, жетонов истощенной земли.
Земледелие: Заготовка пищи	У вас может быть больше 2
Образование: Народ. просвещ.	Сбор: получите 1, если в городе есть академия.
Наука: Металлургия (2)	Собрав хотя бы 2, можете обменять 1 на 1
Земледелие: Животноводство	Можно делать сбор с 1 клетки суши (2, если «Дороги») в 2 клетках суши.
Демократия: Эконом. свобода	Свободное действие: потратьте 1, чтобы собрать ресурсы (единств. сбор)
Судоходство: Рыболовство (2)	Ваши города могут собирать с 1 клетки моря.
Здание: ПОРТ	Город может собирать 1 или 1 с 1 соседней клетки моря вместо 1
Земледелие: Орошение (2)	Ваши города могут собирать на пустошах.
Земледелие: Сельское хоз-во	Ваши города могут собирать на равнинах и в лесах.
Строительство: Горное дело	Ваши города могут собирать в горах.
АКТИВАЦИЯ ГОРОДА: СТРОИТЕЛЬСТВО	потратьте 1, 1 и 1, чтобы разместить в городе (не в) 1 доступное вам здание (размер города не должен превышать число ваших городов).
Духовность: Государ. религия	Постройте храм, не тратя
Теократия: Вероучение	Построив храм: бесплатно получите достижение категории «Теократия».
Строительство: Проектирование	Можете строить в городах.
Судоходство: Рыболовство (2)	Можете строить ПОРТ.
Образование: Письменность	Можете строить АКАДЕМИЯ (при постройке приносит 2)
Военное дело: Тактика (3)	Можете строить КРЕПОСТЬ.
Духовность: Мифология (2)	Можете строить ХРАМ (при постройке приносит 1 или 1).
Экономика: Натуральн. обмен (2)	Можете строить РЫНОК.
Традиции: Живопись (2)	Можете строить ОБЕЛИСК.
Наука: Математика (2)	Можете строить ОБСЕРВАТОРИЯ (при постройке приносит 1 карту действия).
ВОЗВЕДЕНИЕ ГОРОДА	замените фигурку поселенца поселением на клетке суши без городов и вражеских отрядов (нельзя на пустоши и на жетоне истощенной земли).

ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЙ	потратьте 2, чтобы получить достижение (сначала верхнее в категории) + получите 1/1, если у ячейки достижения желтая/голубая рамка.
Образование: Бесплатное образование	Получив достижение и потратив хотя бы 1 или 1, можете обменять 1 на 1.
Образование: Философия	Получив достижение категории «Наука», получите 1
Духовность: Жречество	Можете получить достижение категории «Наука», не тратя
Наука: Математика (2)	Можете получить достижения «Проектирование» и «Дороги», не тратя
Наука: Астрономия	Можете получить достижения «Навигация» и «Картография», не тратя
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	не более 3 разных отрядов/формирований (кроме участвовавших в сражении).
Военное дело: Тактика (3)	Можете перемещать военные отряды.
Строительство: Дороги	Перемещаясь в свои города или из них, можете игнорировать эффекты местности и переместиться на 2 клетки (потрать 1 и 1 за формирован.)
Судоходство: Навигация	Корабли можно перемещать вдоль поля к ближайшей области клеток моря
Судоходство: Картография	После действия перемещения, если переместили хотя бы 1 корабль, получите 1 (+1, если применялась ещё «Навигация»).
УЛУЧШЕНИЕ НАСТРОЕНИЯ	улучшите настроение любого количества своих городов, за каждый уровень потратьте число жетонов, равное размеру города.
Духовность: Обряды	Улучшение настроения: можете тратить ресурсы вместо по курсу 1 к 1.
Традиции: Цирк и спорт	В качестве действия: потратьте 1 (или 2), чтобы улучшить настроение одного города на 1 (или 2) уровня.
Демократия: Голосование	Свободное действие: потратьте 1, чтобы выполнить улучш. настроения.
КУЛЬТУРНОЕ ВЛИЯНИЕ	используйте 1 свой город, чтобы распространить культурное влияние, используя жетоны для усиления действия (дальность и/или результат броска), город под влиянием влияет только на себя без усилений. 5+ - успех, не более 1 успеха в ход
Традиции: Живопись (2)	Свободное действие: за 1 выполните действие культурного влияния.
Теократия: Обращение в веру	Культурное влияние: добавьте +1 к броску и получите 1 при успехе.
Традиции: Памятники	Враги не могут распространять культурное влияние на ваши города с
Демократия: Разделение властей	Враги не могут усиливать культурное влияние на ваши города.
Автократия: Тоталитаризм	Враги не могут усиливать культурное влияние на ваши города с войсками.
Теократия: Набожность	Враги не могут усиливать культурное влияние на ваши города с храмами.
Здание: ОБЕЛИСК	Не может стать целью культурного влияния, сохраняет цвет после захвата.
СРАЖЕНИЯ	ваше войско попадает на клетку с вражеским отрядом (вкл. поселенцев) или городом (вкл. незащищенные города).
Военное дело: Тактика (3)	Можете использовать боевые эффекты карт действий.
Здание: КРЕПОСТЬ	В 1-м раунде сражения: +1 кубик и отмена 1 попадания.
Военное дело: Осадные машины	Перед сухопутным сражением: блокируй способность крепости добавлять 1 кубик (за 2) и/или её способность отменять попадание (за 2).
Военное дело: Стальное оружие	Перед сухопутным сражением: потратьте 1, чтобы каждый раунд сражения получать +2! (+1! против врага со «Стальным оружием»).
Наука: Металлургия (2)	Можно не тратить, используя «Стальное оружие» против врага без него
Судоходство: Военные корабли	В морских сражениях (а также в сухопутных при высадке с корабля) отмените 1 попадание в первом раунде сражения.
Теократия: Фанатизм	Сражаясь в городе с храмом: получите +2! в первом раунде сражения; проиграв, бесплатно получите 1 пехоту в вашем городе.
СОБЫТИЯ	если после получения достижения на вашей шкале событий не осталось фишек, разыграйте событие. Затем выложите на шкалу 3 новые фишки из запаса.
Духовность: Мифология (2)	Можете потратить 1 и избежать ухудшения настроения из-за события.
Земледелие: Орошение (2)	Игнорируйте события «Голод».
Строительство: Гигиена (2)	Игнорируйте события: «Чума» и «Эпидемия».