

Процесс игры Партия длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из 4 последовательных фаз.

1. Фаза начала.

Пропустите эту фазу в 1-м раунде.

Продвиньте маркер раундов на 1 деление вправо по счётчику раундов. В зависимости от нового деления сделайте описанное ниже.

2-й раунд. Переверните 2 жетона дополнительных действий для 2-го раунда лицевой стороной вверх.

3-й раунд. Переверните 2 жетона дополнительных действий для 3-го раунда лицевой стороной вверх.

2. Фаза производства

Проходите этапы фазы производства строго по порядку!!!

- 1) **Жетоны помощи.** Посмотрите, какую ячейку на планшете помощи занимает ваша фишка помощи. Получите ресурсы и бонусы, указанные на обычных жетонах помощи с символами производства, лежащих над этой ячейкой (1 или 2 жетона).
- 2) **Персонаж.** Если в области персонажа на вашем планшете игрока указана производственная способность, примените её на этом этапе.
- 3) **Шкалы производства.** Получите количество ресурсов, равное значениям на ваших **4 шкалах производства.**
- 4) **Колода работников.** Возьмите 5 карт с верха колоды работников и добавьте их в руку. Также игроки, активировавшие области бонусных карт, берут на 1 карту работника больше за каждую такую область.

Исключение. В 1-м раунде игроки берут 6 карт (вместо 5) с верха колоды работников и добавляют их в руку

3. Фаза действий

В свой ход каждый участник может:

- а) Использовать ячейку действия.
- б) Разыграть карту работника.
- в) Использовать свойство при переворачивании.
- г) Закончить раунд.

Игрок может выполнить лишь одно из этих действий раз в свой ход и вдобавок к этому любое количество свободных действий (до или после основного действия).

Если игрок заканчивает раунд, он больше не получает право хода до конца этого раунда. Фаза действий заканчивается, после того как все игроки закончили раунд.

А) Использование ячейки действия

Поместите диск действия из общего запаса в крайнюю левую пустую ячейку этой области, а затем примените её эффект. Для этого вы должны сначала заплатить стоимость руки — сбросить определённое количество карт работников из руки, зависящее от местоположения ячейки, в которую вы помещаете диск (слева направо).

Стоимость руки 1-й ячейки — сброс 1 любой карты работника .

Стоимость руки 2-й ячейки — сброс 2 любых карт работников .

Стоимость руки 3-й ячейки — сброс 3 любых карт работников .

Даже если вы выбрали область действия с 1 ячейкой, вы как обычно сбрасываете 1 любую карту работника в качестве стоимости руки.

Размещение жетонов местности:

Жетоны местности помещаются лицевой стороной (стороной без эффектов) вверх на шестиугольные клетки.

- Жетон местности можно поместить лишь на пустую клетку по соседству либо со столичными клетками, либо с клетками, уже занятыми жетонами местности.
- Типы местности на жетоне местности и на клетке должны совпадать
- У клеток особой местности нет типа местности. Вы можете помещать на них любые особые жетоны местности из общего запаса. На лицевой стороне каждого такого жетона указан мощный эффект, который активируется, когда вы переворачиваете этот жетон.
- Жетоны местности нельзя помещать на столичные клетки и за пределы размеченной области.
- Если вы можете поместить более 1 жетона местности за 1 действие, размещайте их последовательно друг за другом. Эти жетоны местности необязательно размещать по соседству друг с другом.
- Вы не можете перемещать уже выложенные жетоны местности, а также выкладывать поверх них новые жетоны.
- Помещая жетон местности на клетку с тем или иным символом, вы немедленно получаете соответствующий бонус.

Размещение фишек дорог:

- Фишки дорог выставляются на края клеток.
- Фишку дороги можно выставить только: 1 на пустой край по соседству с краем столичной клетки; 2 на пустой край по соседству с краем, где уже есть фишка дороги.
- Если вы можете выставить более 1 фишки дороги за 1 действие, размещайте их последовательно друг за другом. Эти фишки дорог необязательно размещать по соседству друг с другом.
- Вы не можете перемещать уже выставленные фишки дорог, а также выставлять поверх них новые фишки.

Размещение фишек собственности

Этим действием вы берёте любую фишку собственности со своего планшета игрока или планшета развития промышленности и выставляете её на своё поле владений.

Внимание! Вы выставляете на своё поле владений один из следующих 5 типов фишек собственности:

фишку палатки сыра,

фишку дома-крема,

фишку здания-брауни: Порядок: берите эти фишки по очереди, начиная с крайней нижней Стоимость: указана слева от ряда, из которого вы берёте фишку

фишку лаборатории-молока Порядок: берите эти фишки в порядке, указанном на шкале промышленности (начиная слева в верхнем ряду и двигаясь направо, а затем справа в нижнем ряду и двигаясь налево) Стоимость: указана прямо над фишкой Бонус: несмотря на то, что фишка не даёт немедленного бонуса, она позволяет продвинуться дальше по шкале промышленности

фишку магазина-кофе Порядок: берите эти фишки в любом порядке Стоимость: указана справа от фишки Бонус: вы немедленно получаете соответствующий промышленный бонус за соответствующий цвет Бонус: вы немедленно получаете бонус, указанный прямо под фишкой. Взяв фишку из самого верхнего ряда, вы получите дополнительные очки в конце игры

Несмотря на то, что фишка часовой башни-мороженого тоже относится к фишкам собственности, её нельзя выставить этим действием.!!!!

фишка часовой башни —это особая фишка собственности, которую нужно выставлять свободным действием.

Обратите внимание, что фишка **пряничного зайца** не считается фишкой собственности.

Фишки собственности каждого типа нужно брать в определённом порядке и при этом платить необходимую стоимость. Для каждого типа фишек эти условия свои. Полностью оплатив стоимость этого действия, возьмите 1 фишку собственности и немедленно выставьте её в любое из следующих мест на поле. Согласно правилам размещения.

Внимание! Цвет ячеек для фишек палаток, домов, зданий и магазинов на планшете игрока соответствует цветам типов местности. Однако вы можете выставлять фишки собственности на любые жетоны местности вне зависимости от типа местности.

- На каждом перевёрнутом жетоне местности и на каждой столичной клетке может находиться только 1 фишка собственности. Если подходящих мест нет, выставить фишку собственности нельзя.
- Жетон местности должен быть перевёрнут уже к началу вашего действия. Некоторые бонусы размещения фишек собственности позволяют перевернуть дополнительные жетоны местности, однако вы не можете выставить фишку собственности на жетон, перевёрнутый в текущем действии.
- Выставив фишку собственности на жетон местности, вы немедленно применяете тот же самый эффект, что и в момент, когда перевернули этот жетон местности. Аналогично, выставив фишку собственности на столичную клетку, вы немедленно применяете эффект, указанный на этой клетке.
- Разместив все фишки собственности, разрешённые текущим действием, вы получаете соответствующий бонус, указанный на планшете игрока, в зависимости от типа фишки собственности, как описано ниже.

Продвижение по шкале промышленности

Этим действием вы продвигаете свои маркеры промышленности (фишку повозки и/или фишку паровоза) по шкале промышленности на определённое число делений.

- В начале игры вы можете перемещать лишь оранжевую фишку повозки.
- Переместив фишку повозки, немедленно получите бонус каждого оранжевого деления, которое она пересекла и/или на котором остановилась.
- В процессе игры вы можете получить зелёную фишку паровоза. Поместите её на начальное деление шкалы промышленности. Получив фишку паровоза, вы можете как угодно распределять очки продвижения по шкале промышленности между двумя фишками. Они обе могут занимать одно деление, и фишка паровоза может обогнать фишку повозки.
- Переместив фишку паровоза, немедленно получите бонус каждого зелёного деления, которое она пересекла и/или на котором остановилась.
- Ни один из ваших маркеров промышленности не может продвинуться дальше фишки лаборатории, если она всё ещё на шкале. Поэтому, если обе фишки занимают деление перед фишкой лаборатории и вы получаете очки продвижения по шкале, эти очки сгорают.
- Если маркер промышленности занимает последнее деление шкалы и у вас появляется возможность продвинуть его, вы вместо этого получаете по 1 победному очку за каждое деление, на которое должны были бы переместить маркер. Это правило можно применить, даже если вторая фишка ещё не достигла последнего деления.

Продвижение по шкале еды

Если под делением, которое пересёк маркер еды или на котором он остановился, указан бонус, вы немедленно его получаете.

- На 7-м и 11-м делениях вы получаете жетон скидки. С этого момента уменьшайте на указанное число количество дерева, которое необходимо потратить при выставлении фишки собственности.
- Если маркер еды занимает последнее деление шкалы и у вас появляется возможность продвинуть его, вы вместо этого получаете по 2 пшеницы за каждое деление, на которое должны были бы переместить маркер.

Размещение фишек пряничных зайцев

- Возьмите крайнюю левую фишку пряничного зайца со своего планшета развития промышленности, при этом она должна находиться непосредственно сверху или слева от вашего маркера еды. К примеру, вы не сможете взять крайнюю левую фишку пряничного зайца, пока ваш маркер еды не достигнет 4-го деления.
- Немедленно выставьте фишку пряничного зайца в любое из следующих мест:
 1. На жетон местности с фишкой собственности, но без фишки пряничного зайца.
 2. На столичную клетку с фишкой собственности, но без фишки пряничного зайца.
- Если на планшете под фишкой пряничного зайца указан бонус, немедленно получите его.
- Если у вас появилась возможность выставить фишку пряничного зайца, но на планшете развития промышленности их уже не осталось, получите по 6 победных очков за каждую фишку, которую должны были бы выставить.

Продвижение по шкалам процветания

- В игре 6 шкал процветания: 2 оранжевых, 2 зелёных и 2 серых. На каждой шкале находится 1 маркер процветания каждого игрока. Некоторые эффекты применяются к шкалам определённого цвета, другие — к любой шкале.
- Если вы получаете более 1 очка продвижения, вы можете распределить их между несколькими своими маркерами процветания.
- Чтобы продвинуть маркер процветания на крайнее правое деление, вы должны потратить 1 алмаз.
- Если на делении, которое пересёк ваш маркер процветания или на котором он остановился, указан бонус, вы немедленно его получаете.
- Лишь один игрок, первым достигший крайнего правого деления той или иной шкалы, применяет мощный немедленный эффект этого деления.
- На нижних шкалах процветания каждого цвета больше делений, чем на верхних.

Б) Розыгрыш карты работника

Выполняя это действие, вы платите указанную стоимость и разыгрываете 1 карту работника из руки. В игре 2 типа карт работников: немедленные и для конца раунда.

- Немедленные карты работников

Это карты с немедленным эффектом, который применяется в момент их розыгрыша.

- Перед розыгрышем карты вы обязаны заплатить стоимость её розыгрыша. Если какая-либо способность позволяет вам уменьшить эту стоимость на количество тех или иных символов сладостей, вы не учитываете эти символы на самой разыгрываемой карте. Пример. Большинство карт с брауни позволяют уменьшить их стоимость розыгрыша на количество ваших символов брауни. Однако, пользуясь этой способностью, вы не должны учитывать символ брауни на самой разыгрываемой карте.
- Заплатив стоимость розыгрыша, поместите карту из руки перед собой и примените эффекты её немедленной способности в любом порядке. Выложив карту, вы сразу же начинаете учитывать её символы сладостей. Таким образом, если эффект немедленной способности связан с количеством символов сладостей, вы можете учитывать символы только что разыгранной карты.
- Теперь, если хотите, вы можете трудоустроить только что разыгранного работника, потратив 1 алмаз. Если вы решаете не делать этого, поместите его карту лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока.

- Карты работников для конца раунда

Это карты с эффектом, который применяется, когда вы заканчиваете раунд.

На карты работников для конца раунда действуют те же правила, что и на немедленные, но есть два ключевых отличия:

- Способности карт работников для конца раунда не применяются немедленно при розыгрыше. Вместо этого они применяются всякий раз, когда вы заканчиваете раунд.
- **Работников для конца раунда нельзя трудоустроить.** Поместите разыгранную карту лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока.

В) Использование свойства при переворачивании

Выполняя это действие, вы применяете свойство при переворачивании одного из своих жетонов навыков, лежащих лицевой стороной вверх. Применив свойство при переворачивании, переверните этот жетон навыка.

Получив в процессе игры бонус, отмеченный символом жетон навыка, выберите 1 жетон навыка с правой стороны главного поля и поместите его лицевой стороной вверх перед собой. Число ваших жетонов навыков не ограничено, но у вас не может быть более 1 жетона каждого типа. У некоторых жетонов навыков есть свойства при переворачивании.

В качестве действия в свой ход вы можете выбрать один из своих жетонов навыков, лежащих лицевой стороной вверх, и применить его свойство при переворачивании. Каждое свойство при переворачивании можно использовать только раз в раунд.

После использования переверните жетон навыка, чтобы показать: его свойство уже применяли в текущем раунде. Жетоны навыков с другими свойствами не переворачиваются.

Г) Конец раунда

Если вы не можете или не хотите выполнять другие действия, вы должны закончить раунд. Сделав это, немедленно пройдите указанные ниже этапы.

1 Планшет игрока

Если в области персонажа на вашем планшете игрока указана способность конца раунда, примените её (или проверьте её влияние на другие этапы).

2 Городские очки

Если на вашем поле владений есть группа хотя бы из 3 соседних фишек собственности разного типа, то эта группа считается 1 городом.

- Фишка часовой башни тоже считается фишкой собственности отдельного типа. Однако фишка пряничного зайца — не фишка собственности.
- Вы не можете разделить 1 большой город на 2 отдельных города. Кроме того, выставив фишку собственности так, что 2 или несколько городов соединятся, вы превратите их в 1 город.
- Игроки получают городские очки в зависимости от количества городов на их полях владений.

3 Промышленные очки

Получите суммарное количество промышленных очков, указанных на символах промышленных очков Х, которые пересёк каждый ваш маркер промышленности (и) на шкале промышленности

4 Жетон помощи

Посмотрите, какую ячейку на планшете помощи занимает ваша фишка помощи. Жетон помощи для конца раунда над этой ячейкой (0 или 1 жетон) приносит вам победные очки.

5 Жетоны навыков

Получите победные очки с каждого своего жетона навыка со способностью конца раунда.

6 Карты работников

Получите победные очки с каждой своей карты работника для конца раунда. После этого вы должны переместить свою фишку помощи в другую доступную ячейку на планшете помощи. Она определит, что именно вы получите в следующем раунде. Тот, кто первым закончил раунд, получает маркер первого игрока.

Свободные действия

В свой ход в фазе действий вы можете выполнить **любое количество свободных действий: до или после своего основного действия**. Вы также можете выполнить свободные действия, а затем закончить раунд. В игре 8 типов свободных действий, доступных для всех игроков. Также у некоторых персонажей есть уникальные свободные действия, доступные только им, которые выполняются раз в раунд. Вы сами решаете, какие свободные действия выполнить, в какой последовательности и какие из них повторить.

- 1) Сбросьте 1 любую карту из руки, потратьте 3 базовых ресурса (в любом сочетании), а затем либо поместите на поле владений 1 жетон местности, либо выставьте 1 фишку дороги.
- 2) Потратьте 15 золота, а затем возьмите 1 карту работника.
- 3) Потратьте 4 золота, а затем получите 1 любой базовый ресурс.
- 4) Получите 1 жетон вежи (из лежащих рядом с главным полем), если выполняете все его условия.
- 5) Потратьте 1 базовый ресурс, а затем получите 1 золото.
- 6) Потратьте 3 базовых ресурса (в любом сочетании), а затем получите 1 любой базовый ресурс.
- 7) Верните 1 диск действия в общий запас или сбросьте 1 любую карту из руки, а затем получите 2 базовых ресурса (в любом сочетании).
- 8) Бесплатно выставьте свою фишку часовой башни на поле владений, если выполняете все условия.

4. Фаза уборки

Примечание. В 5-м раунде фазы уборки нет, вы сразу переходите к финальному подсчёту очков.

После того как все игроки закончили раунд в фазе действий, переходите к фазе уборки и последовательно пройдите описанные ниже этапы.

1. Верните все диски действий с главного поля в общий запас.
2. Если у игроков остались диски действий, они тоже возвращают их в общий запас.
3. Каждый игрок с 2 и более картами в руке оставляет себе 1 любую карту и сбрасывает остальные.
4. Переверните все свои лежащие лицевой стороной вниз жетоны навыков со свойствами при переворачивании (чтобы они лежали лицевой стороной вверх).
5. Если вы играете за персонажа со свободным действием, выполняемым раз в раунд, верните выложенные на него маркеры ресурсов в общий запас. Затем перейдите к фазе начала нового раунда.

Конец игры и финальный подсчёт очков

После фазы действий 5-го раунда игра завершается, участники подсчитывают итоговую сумму своих победных очков, складывая следующее:

1 Победные очки, полученные в ходе игры.

2 Победные очки за каждую шкалу процветания.

Курс обмена победных очков зависит от местоположения вашего маркера процветания (см. подробнее раздел «Шкалы процветания и финальный подсчёт очков» на с. 12). Для каждой шкалы процветания учитывайте следующие элементы в указанном порядке:

- Количество жетонов местности на своём поле владений (выложенных любой стороной вверх).
- Количество фишек пряничных зайцев на своём поле владений.
- Количество фишек дорог на своём поле владений.
- Количество фишек собственности на своём поле владений (включая фишку часовой башни).
- Количество карт трудоустроенных работников.
- Промышленные очки, полученные в ходе игры.

3. Победные очки за городские очки.

Получите по 2 победных очка за каждое городское очко, полученное в ходе игры. Так как пункты 2 и 3 учитывают одни и те же элементы, можете подсчитать их одновременно.

4. Победные очки за фишки палаток, домов и зданий.

Вы получаете дополнительные очки, если выполняете следующие условия. На вашем поле владений размещены все 5 фишек палаток. Получите по 2 победных очка за каждую фишку пряничного зайца на своём поле владений. На вашем поле владений размещены все 5 фишек домов. Получите по 1 победному очку за каждое городское очко, полученное в ходе игры. На вашем поле владений размещены все 5 фишек зданий. Получите по 1 победному очку за каждое промышленное очко, полученное в ходе игры.

5 Победные очки за золото.

Получите по 1 победному очку за каждые не потраченные 5 золота.

6 Победные очки за алмазы.

Получите по 1 победному очку за каждый неиспользованный алмаз.

7 Победные очки за порты.

На каждом поле владений есть 4 порта. Порты, соединённые со столичной клеткой непрерывной цепочкой жетонов местности, выложенных любой стороной вверх, называются открытыми. Вы получаете или теряете победные очки в зависимости от количества своих открытых портов.

8 Победные очки за жетоны веж.

Получите по 10 победных очков за каждый свой жетон веж.

9 Победные очки за жетоны подсчёта очков.

Для каждого жетона подсчёта очков сравните количество указанных на нём элементов у всех игроков и определите, какие места они заняли. Одно из этих мест всегда занимает виртуальный игрок, его результат указан в правом нижнем углу жетона. Игрок, занявший 1-е место, получает 15 победных очков, а занявший 2-е место — 7 победных очков.

В случае ничьей за 1-е место оба претендента получают по 15 победных очков и никто не получает очки за 2-е место.

В случае ничьей за 2-е место оба претендента получают по 7 победных очков. Виртуальный игрок не получает победные очки за 1-е и 2-е место, он просто ограничивает возможности игроков по получению очков. Выигрывает участник с наибольшим количеством победных очков! Если несколько игроков достигли одного и того же наибольшего результата, побеждает претендент с наибольшим числом фишек пряничных зайцев на поле владений. Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

Рука игрока

В раундах 1–4 запрещается выполнять действия, которые уменьшат количество карт у вас в руке до 0 (даже временно).

Таким образом в конце каждого раунда у вас в руке всегда будет оставаться хотя бы 1 карта, и вы будете переносить ровно 1 карту в следующий раунд (подробнее см. далее). В последнем (5-м) раунде вы можете использовать все карты в руке.

Жетоны местности по соседству с фишками дорог

Если на клетке находится жетон местности и на её краях оказывается хотя бы 1 фишка дороги, немедленно переверните этот жетон.

Вы тут же получаете бонус, указанный на перевёрнутом жетоне (например, в случае жетона местности продвиньтесь по определённой шкале производства или шкале процветания; у особых жетонов местности другие бонусы, о которых будет рассказано позже).

Это правило действует, и когда выставляете фишку дороги по соседству с жетоном местности, и когда помещаете жетон местности по соседству с фишкой дороги.

Активация соседних областей бонусных карт

Вы можете увеличить количество карт работников, получаемых в фазе производства, активировав области бонусных карт на своём поле владений.

Для активации области бонусной карты у вас должны выполняться оба условия: На любую клетку по соседству с этой областью помещён жетон местности (любой стороной вверх). На любой край, пограничный с этой областью, выставлена фишка дороги.

Примечание. **Фишка дороги, соединяющаяся с областью бонусной карты одним концом, не выполняет это условие.**

Всякий раз, активируя область бонусной карты, немедленно берите 1 карту из колоды работников.

Помимо этого, в фазе производства вы **берёте на 1 карту больше за каждую свою активированную область бонусной карты.**

После активации эффект области бонусной карты **применяется до конца игры.** Одну и ту же область нельзя активировать более одного раза.

Шкалы процветания и финальный подсчёт очков

Шкалы процветания значительно увеличивают количество победных очков в конце игры. Каждая шкала процветания устанавливает курс обмена победных очков для того или иного элемента в вашей игровой зоне. К примеру, если вы несколько не продвинулись по самой верхней шкале процветания, вы не получите победные очки за размещённые жетоны местности, даже если их немало.

Однако, продвинувшись по этой шкале на 1–2 деления, вы получите по 1 победному очку за каждые 3 жетона местности. Продвиньтесь на 3–4 деления по той же шкале — и вы повысите этот курс обмена до 1 победного очка за каждые 2 жетона, а если достигнете крайнего правого деления, то получите по 1 победному очку за каждый жетон.

Как было сказано ранее, лишь первый, кто достигает крайнего правого деления шкалы, применяет его немедленный бонусный эффект. Остальные игроки не применяют этот эффект, но могут продвинуться на это деление (потратив 1 алмаз), чтобы повысить свой курс обмена победных очков.

Трудоустройство

Трудоустройство работников (немедленных карт) позволяет улучшать ваши промышленные бонусы.

- Вы можете трудоустроить работника сразу после его розыгрыша и применения его немедленной способности.
- Чтобы трудоустроить работника, потратьте 1 алмаз.

- В зависимости от знака промышленности на немедленной карте работника добавьте её в соответствующий промышленный столбец (сельскохозяйственной, лесной или горнодобывающей промышленности) внизу своего планшета игрока — поместите её под карту, которую выложили в этот столбец в прошлый раз (или под нижний край планшета игрока, если это первая карта в столбце), так, чтобы остались видны только символы сладостей, трудовая способность и знак промышленности.
- На некоторых немедленных картах работников есть знак любой промышленности, позволяющий добавлять их в любые промышленные столбцы.
- На некоторых немедленных картах работников нет знака промышленности. У таких карт нет трудовой способности, этих работников нельзя трудоустроить.
- Существует ограничение на число немедленных карт работников, которые можно добавить в каждый промышленный столбец. Изначальный предел — это 1 карта в каждом столбце, однако, выставив 2 собственности, связанные с той или иной промышленностью, вы увеличите соответствующий предел до 2 карт, а выставив 4 собственности — до 3 карт.
- После того как вы трудоустроите работника, его нельзя будет переместить или убрать.

Промышленные бонусы

В процессе игры вы сможете получать промышленные бонусы, на что будет указывать символ. Всякий раз, получая промышленный бонус, применяйте все трудовые способности из соответствующего промышленного столбца. Делайте это по порядку сверху вниз. Применяйте и способность, напечатанную прямо на планшете игрока (в промышленном столбце справа), и способности каждого трудоустроенного работника (немедленной карты). Если применение трудовой способности приносит вам новый промышленный бонус, завершите применение текущего промышленного бонуса и лишь потом переходите к следующему

Фишка часовой башни и символы чудес

Фишка часовой башни — это особая фишка собственности, которую можно выставить на поле владений свободным действием.

- Выставление фишки бесплатно, однако должны быть выполнены все условия, указанные в области персонажа на вашем планшете игрока.
- Не считая этого, правила выставления фишки часовой башни те же, что и при выставлении обычной фишки собственности.
- Выставив фишку часовой башни, вы можете применить мощное свойство часовой башни, указанное в области персонажа на вашем планшете игрока (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

Среди условий выставления фишки часовой башни всегда есть одно — **наличие символа чуда**. ★

Символы чудес можно получить в качестве бонусов, продвигаясь *по шкалам промышленности и еды, а также размещая фишки собственности*.

Получив свой 1-й символ чуда, вы выполняете условие наличия символа чуда.

Каждый последующий полученный символ чуда считается бонусом, приносящим 1 жетон навыка

Получение жетонов вех

В свой ход в качестве свободного действия вы можете получить жетон вехи, лежащий возле главного поля. Для этого вы должны выполнить все указанные на этом жетоне условия. Полученный жетон вехи становится недоступным для других игроков. За один ход вы можете взять сколько угодно жетонов вех. В конце игры каждый жетон вехи приносит 10 победных очков.