

ПРОЕКТ Возрождение ЗОВ БЕЗДНЫ

Для игры с дополнением требуется базовая игра
«Проект "Возрождение"».

 14+  1-4  90-120 мин.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Талые воды ледников формируют гигантские озёра.
Из крошечных спор в самых глубоких слоях льда
зарождается жизнь. И, таким образом, озёра становятся
домом для сцифоидных медуз.

Сцифоидные медузы обладают огромными знаниями
и мудростью. Мы разобьём поселения рядом с их озёрами,
чтобы научиться у них. Мы почтим их, подчинившись их воле,
и завершим путешествия, которые они подготовили для нас.
Мы будем служить и будем одарены. Это и есть зов бездны.

Племя Надаир

КОМПОНЕНТЫ

4 ФИШКИ
(по 1 на каждого игрока)



9 ЖЕТОНОВ
МОДУЛЕЙ



15 ЖЕТОНОВ ОСОБЫХ
МЕХАНИЗМОВ



×5

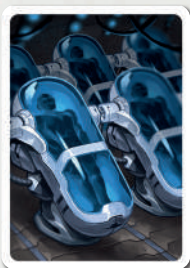
×5

×5

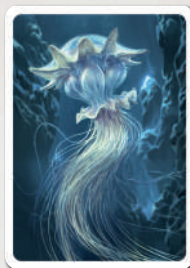
1 ТАЙЛ КРУПНОЙ
ЛОКАЦИИ



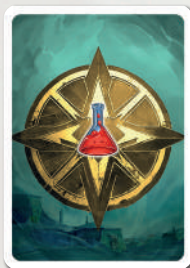
9 КАРТОЧЕК
ЖИТЕЛЕЙ



16 КАРТОЧЕК
МЕДУЗ



18 КАРТОЧЕК
ПУТЕШЕСТВИЙ



1 ТРЕК ПОЧТЕНИЯ
(из 3 частей)

3 ТАЙЛА ОЗЁР



4 ПЛАНШЕТА ПЛЕМЁН



5 ТАЙЛОВ
ШЛЮЗОВ



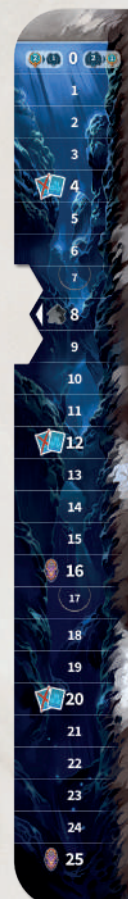
8 ЖЕТОНОВ
ПИЯВОК



4 ЖЕТОНА
ГАДЖЕТОВ



1 ЦИРКАДНЫЙ
ЖЕТОН



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по базовым правилам с изменениями и добавлениями, приведёнными ниже.

ПЕРЕД **ШАГОМ 1** ОБЩЕЙ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ:

Замешайте **новые карточки жителей**, **жетоны особых механизмов**, **жетоны модулей** и **тайл крупной локации** (отмечены символом ) с соответствующими компонентами из базовой игры.

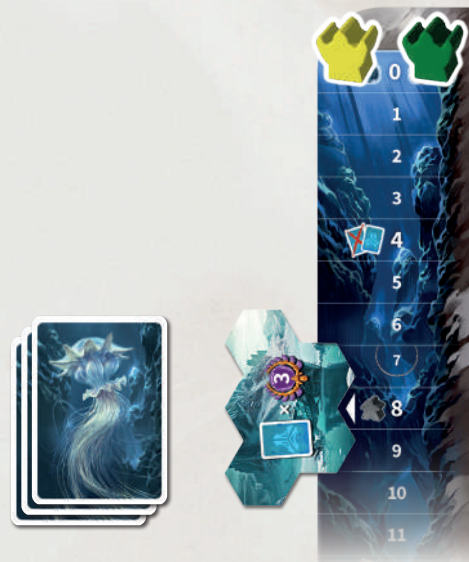
Соберите **трек почтения** и положите его с краю от игрового поля, рядом с треком очков.

Каждый игрок берёт **фишку** своего цвета из дополнения и помещает её на нулевое деление **трека почтения**.

Случайным образом выберите **тайл крупной локации** и положите его рядом с **треком почтения**.

Перемешайте **карточки медуз** и положите их лицом вниз в виде колоды рядом с игровым полем.

Перемешайте **карточки путешествий** и положите их лицом вниз в виде колоды. Откройте 3 **карточки путешествий** с верха колоды и выложите их в ряд рядом с колодой, чтобы сформировать предложение.



ШАГ 2 ОБЩЕЙ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

(выкладывание тайлов местности на игровое поле):

Выложите 5 стартовых тайлов местности лицом вверх на указанные области в центре игрового поля. Случайным образом уберите 3 из 25 тайлов местности обратно в коробку и замешайте 3 **тайла озёр** с оставшимися тайлами, прежде чем продолжить подготовку к игре, как обычно.

Обратите внимание, что тайлы озёр выкладываются на игровое поле лицом вверх и не могут примыкать друг к другу.

*Озёра, подобно кластерам кристаллов, блокируют вам путь. Если есть такая необходимость, поменяйте тайлы местности местами, чтобы от **воронки** в центре игрового поля можно было проложить путь сквозь незаблокированные клетки до каждой **крупной локации** в углах игрового поля.*



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ:

Вы можете использовать новые планшеты племён в любой комбинации с планшетами племён из базовой игры. Лишние планшеты племён и соответствующие им компоненты уберите обратно в коробку (описание новых племён см. на стр. 6–7).



ВАРИАНТ С ОБЩЕЙ КАРТОЧКОЙ АРТЕФАКТА

Если вы хотите уменьшить фактор непредсказуемости при подсчёте очков за карточки артефактов, то вместо того, чтобы в шаге 7 подготовки игроков раздавать каждому игроку карточку артефакта, выложите 1 карточку артефакта лицом вверх над игровым полем (над основными артефактами). В конце игры все игроки получают очки за категории на этой общей карточке артефакта.

ВАРИАНТ С ЖЕТОНАМИ ОСОБЫХ МЕХАНИЗМОВ

Когда вы берёте жетон особого механизма из предложения, выберите другой жетон особого механизма такого же цвета из предложения и положите его под низ соответствующей стопки. Затем пополните предложение двумя новыми жетонами.

ТРЕК ПОЧТЕНИЯ

Чем глубже мы погружаемся в учение сцифоидных медуз, тем богаче их дары.

Племя Надаир

По мере получения очков почтения  вы будете продвигаться вперёд по **треку почтения**. Когда вы перемещаете фишку на бонусное деление трека почтения или проходите через него, вы немедленно получаете указанную награду:



- Возьмите 2 карточки с верха колоды медуз: одну из них выложите в вашу активную зону, а другую положите под низ колоды медуз.



- Следуя обычным правилам заселения, поместите фигурку населения на тайл крупной локации рядом с треком почтения. **Вам не нужно платить книги, указанные на технологии, с которой вы взяли фигурку населения, как и платить книги игрокам, которые уже заселили эту локацию.**



- Возьмите 1 основной артефакт с игрового поля.



ОБМЕН ОЧКОВ:

Каждый раз, когда вы получаете очки почтения, вы можете обменять их на обычные очки по курсу 2:1, чтобы продвинуться по треку очков, и наоборот: вы можете обменять полученные обычные очки на очки почтения по курсу 2:1.

Получив 5 обычных очков, вы обмениваете 4 из них на 2 очка почтения и, таким образом, продвигаетесь на два деления вперёд по треку почтения и на 1 деление вперёд по треку очков.

В конце игры ваши очки почтения складываются с вашими обычными очками. Если в ходе игры вы набираете больше 25 очков почтения, продолжите отмечать полученные очки почтения с деления «26» трека обычных очков (положите фишку плашмя, чтобы отличать её от маркера обычных очков).

КАРТОЧКИ МЕДУЗ

Сцифоидные медузы... Превосходные органические процессоры для обработки информации...
Мы должны стремиться к объединению...

Племя Остиариев

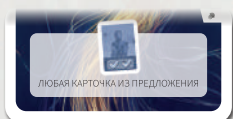
Вы получаете **карточки медуз**, продвигаясь вперёд по треку почтения. Играйте их в слоты для карточек, как обычные карточки жителей. Когда вы играете карточку медузы в слот, вы выбираете, за какой цвет она будет считаться (серый, зелёный или жёлтый) в этот ход (в случае активации модулей и т. д.).

Каждый ход вы выбираете, за какой цвет будет считаться каждая ваша карточка медузы. Вы также можете выбрать цвет для каждой карточки медузы для подсчёта бонусов за карточки в конце игры. *Пример: вы дошли до конца треков жёлтого и зелёного механизмов на своём планшете игрока, поэтому получаете по 2 очка за каждую жёлтую и зелёную карточку. Вы решаете посчитать все ваши карточки медуз как жёлтые и получаете по 2 очка за каждую из них.*

Пример: эффект карточки позволяет вам сыграть другую зелёную карточку. У вас есть карточка медузы, и вы играете её, как если бы она была зелёной. Теперь вы активируете все зелёные модули в слоте, куда вы сыграли карточку.



Получите 1 кристалл за каждый тайл озера, по соседству с которым вы построили здание.



Примените нижний эффект одной из 5 карточек жителей из общего предложения.



Переместите от 1 до 3 карточек из вашей активной зоны в вашу зону отдыха: примените верхний эффект каждой из этих карточек.



Передвиньте свой жетон переключателя в верхнюю («неиспользованную») позицию, затем сыграйте ещё одну карточку.



Заплатите 1 кристалл, чтобы установить один из ваших маркеров базовых ресурсов (еда, шестерёнки или книги) на максимальное значение (6).

Примечание к первой технологии племени Канибан: когда вы получаете карточку медузы, вы можете посчитать её как зелёную, серую или жёлтую, чтобы получить соответствующий ресурс.

ОЗЁРА

«Водная обитель сцифоидных медуз священна, и там мы будем учиться и поклоняться» — типичная надаирская чушь. «Наблюдай, уступай и, когда придёт время, нападай», — вот что я говорю.

Вождь племени Кайрос

Озёра не считаются **клетками океана** по отношению к подсчёту очков и различным эффектам (например, участник, играющий за племя Хофштадтерианцев, не может размещать жетоны храмов на озёрах).

Вы не можете «проходить» сквозь **озёра** при расчёте дальности действия.

Когда вы впервые строите маленькое или большое здание по соседству с озером, получите соответствующую награду в зависимости от типа здания (указана на тайле озера в левой колонке).

Важно: вы получаете награду лишь за первое построенное маленькое и большое здание по соседству с каждым озером!

Анабиоз: когда вы погружаетесь в анабиоз, получите награду, указанную на тайле озера в правой колонке, за каждый тип здания, построенного по соседству с этим озером.



Впервые построив маленькое здание по соседству с этим озером, вы получаете 1 очко почтения. Если бы это было большое здание, то вы бы получили 3 очка почтения.



По соседству с этим озером у вас построено 1 маленькое и 1 большое здание, поэтому вы получаете 1 книгу и 1 очко почтения за них соответственно каждый раз при погружении в анабиоз.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ОСОБЫХ МЕХАНИЗМОВ



Каждый раз, когда вы получаете обычные очки или очки почтения, вы можете обменять сколько угодно из них на очки другого типа по курсу 1:1, чтобы продвинуться по соответствующему треку. Пример: вы выполняете действие «Исследовать» и получаете 4 обычных очка. Вы активируете этот механизм, чтобы продвинуться на 3 деления по треку почтения и 1 деление по треку обычных очков.



Заплатите 1 кристалл, чтобы переместить 1 карточку из вашей зоны отдыха в вашу активную зону.



Передвиньте свой жетон переключателя в верхнюю («неиспользованную») позицию.



Получите 1 очко почтения.

НЕСТАБИЛЬНЫЕ МЕХАНИЗМЫ:

Механизмы, отмеченные символом , считаются **нестабильными** — они могут быть активированы лишь один раз за всю игру. Активировав такой механизм, переверните жетон лицом вниз. Фишка энергии, потраченная на активацию, остаётся лежать на жетоне: вы можете вернуть её в свой личный запас энергии, как обычно (например, при выполнении действия «Погрузиться в анабиоз»). Этот механизм теперь считается как 1 символ колбы в отношении подсчёта очков и различных эффектов.



Переместите все карточки из ваших слотов для карточек в вашу зону отдыха.



Переместите все карточки из вашей зоны отдыха в вашу активную зону.



Верните все фишки энергии в запас (включая фишку, использованную для активации этого механизма).

ПУТЕШЕСТВИЯ

Назовите это паломничеством, путешествием, испытанием. Или же просто торговой сделкой.
В любом случае нам пора отправиться в путь. От этого зависит слишком многое.

Племя Гибварков

Каждый раз, когда вы выполняете действие «Воспользоваться жетоном переключателя», вы можете **отправиться в путешествие** вместо того, чтобы применить один из обычных эффектов (получить любой один базовый ресурс или скопировать верхний эффект карточки, сыгранной другим игроком).

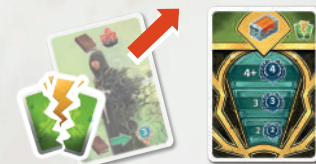
Чтобы **отправиться в путешествие**, уберите карточку жителя или карточку медузы из вашей **активной зоны** в **коробку**. Затем возьмите одну из 3 карточек путешествий из предложения и положите её над своим планшетом племени, а после выполните предложение. Цвет карточки путешествия должен совпадать с цветом сброшенной вами карточки!

Сбросив карточку медузы, вы можете взять карточку путешествия любого цвета. Если ни одна из карточек в вашей активной зоне не совпадает по цвету с карточками в предложении, вы не можете отправиться в путешествие.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПУТЕШЕСТВИЙ:

На каждой карточке путешествия указано три условия. В любой свой ход вы можете завершить путешествие (или несколько путешествий) над вашим планшетом племени, выбрав одно из трёх условий, которое вы выполнили. Получите указанную рядом с условием награду и положите карточку путешествия лицом вниз справа от своего планшета игрока. Завершение путешествия не считается отдельным действием.

Каждое завершённое путешествие считается как 1 символ колбы в отношении подсчёта очков и различных эффектов (символ колбы изображён на рубашке карточек путешествий). Вы можете выполнить только одно из трёх условий карточки путешествия.



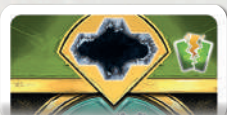
Чтобы взять эту карточку путешествия, игрок выполняет действие «Воспользоваться жетоном переключателя» и возвращает 1 зелёную карточку жителя из своей активной зоны в коробку.



Если у вас есть хотя бы 2 контейнера, вы можете завершить это путешествие в любой момент: получите указанное количество очков почтения и положите карточку лицом вниз справа от своего планшета игрока.



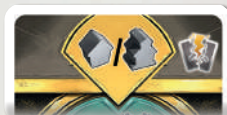
В вашей игровой зоне должно быть хотя бы 2/3/4 символа колбы.



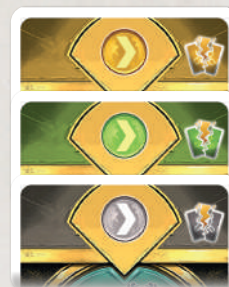
Постройте здание по соседству с хотя бы 1/2/3 озёрами.



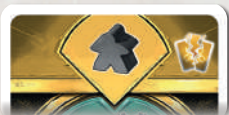
Соберите хотя бы 2/3/4 контейнера.



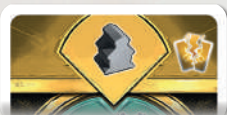
Постройте хотя бы 2/4/6 зданий (любого типа).



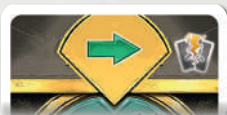
Дойдите хотя бы до 5-го/8-го/12-го деления указанного трека механизма (жёлтый/зелёный/серый).



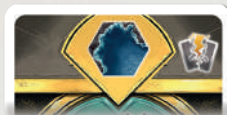
Разместите хотя бы 2/4/6 фигурок населения своего цвета.



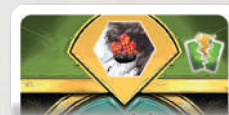
Постройте хотя бы 1/2/3 больших здания.



Заплатите 3 еды, 3 кристалла или 6 книг.



Постройте здания по соседству с хотя бы 1/2/3 клетками океана (не озёрами).



Постройте здания по соседству с хотя бы 1/2/3 кристаллами (включая кластеры кристаллов).

НОВАЯ КРУПНАЯ ЛОКАЦИЯ



Получите 3 очка за каждую свою карточку медузы.

Получите 2 очка за каждый тип зданий (маленькие/большие), построенных по соседству с каждым озером. Пример: вы построили одно маленькое здание по соседству с двумя озёрами и одно маленькое и одно большое здание по соседству с третьим озером. Вы получаете $2 \times 4 = 8$ очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: вы начинаете игру с 5 тайлами шлюзов.

Также на вашем планшете племени есть особый механизм, позволяющий перевернуть один из ваших тайлов шлюзов другой стороной вверх.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ЭТОГО ПЛЕМЕНИ: каждый раз, когда вы выполняете действие «Погрузиться в анабиоз», вы должны перевернуть все тайлы шлюзов другой стороной вверх.



Считается как 1 большая клетка при расчёте дальности действия (для всех игроков).



Ни один игрок (включая вас) не может «проходить» сквозь тайл закрытого шлюза при расчёте дальности действия.

СПОСОБНОСТЬ ПЛЕМЕНИ: заплатите 1 кристалл (а также за дальность действия) и поместите тайл шлюза (открытой или закрытой стороной вверх) на любые свободные клетки **пустыни** или **гор/леса/поля** на игровом поле.

Вы можете рассчитывать дальность действия до любой из клеток, закрытых тайлом шлюза.

Переместите маркеры соответствующих треков механизмов за каждую перекрытую клетку.



КАЙРОС

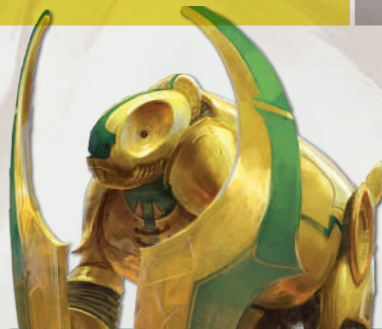
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: вы начинаете игру с **циркадным жетоном**. Положите его перед собой «дневной» стороной (с изображением солнца) вверх.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ЭТОГО ПЛЕМЕНИ: уникальные эффекты ваших технологий будут зависеть от того, какой стороной вверх лежит циркадный жетон.

Каждый раз, когда вы погружаетесь в анабиоз, вы должны перевернуть **циркадный жетон** другой стороной вверх.



СПОСОБНОСТЬ ПЛЕМЕНИ: переверните циркадный жетон другой стороной вверх, затем получите 1 очко почтения и 1 любой базовый ресурс.



ОСТИАРИИ

МОЖЕТЕ ОТСЧИТЫВАТЬ
ДАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ ОТ



Вы можете отсчитывать дальность действия от ваших закрытых шлюзов.

МОЖЕТЕ «ПРОХОДИТЬ»
СКВОЗЬ ОЗЕРА ПРИ
РАСЧЁТЕ ДАЛЬНОСТИ
ДЕЙСТВИЯ

Вы можете «проходить» сквозь озёра при расчёте дальности действия. Каждое озеро считается как 1 большая клетка.

ПОГРУЖЕНИЕ В АНАБИОЗ:



Когда вы выполняете действие «Погрузиться в анабиоз», вы можете сначала переместить две сыгранные карточки из слотов для карточек в свою зону отдыха. *Так, эти две карточки снова окажутся в вашей активной зоне в результате погружения в анабиоз.*



ДЕНЬ: перед тем или после того как вы выполните действие «Заселить» или «Построить», вы можете вернуть 1 использованную фишку энергии с механизма в свой личный запас энергии.

НОЧЬ: получите +1 к дальности всех действий.



ДЕНЬ: каждый раз, когда вы выполняете действие «Заселить», немедленно продвиньтесь на соответствующих треках механизмов за каждую клетку гор/леса/поля по соседству с локацией, которую вы заселили. Крупные локации в углах игрового поля считаются как одна большая клетка, и, как правило, соседствуют сразу с несколькими разными клетками гор/леса/поля. В отличие от строительства зданий, вы продвигаетесь на соответствующих треках механизмов только за клетки тех тайлов, которые уже исследованы на момент заселения.

НОЧЬ: каждый раз, когда вы выполняете действие «Исследовать», получите 1 дополнительное обычное очко.



Эффект этого механизма зависит от того, какой стороной вверх лежит циркадный жетон:

ДЕНЬ: потратите 1 кристалл, чтобы получить 2 очка почтения.

НОЧЬ: каждый раз, когда вы получаете обычные очки или очки почтения, вы можете обменять их на очки другого типа по курсу 1:1, чтобы продвинуться по соответствующему треку.

Пример: вы получили 4 обычных очка. Вы активируете этот механизм, чтобы продвинуться на 3 деления по треку почтения и 1 деление вперёд по треку очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: вы начинаете игру с этими двумя **жетонами гаджетов**, лежащими перед вами лицом вверх:

Отложите другие два жетона гаджетов в сторону.



ОСОБОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ЭТОГО ПЛЕМЕНИ: каждый раз, когда вы используете действие «Воспользоваться жетоном переключателя», вы можете дополнительно перевернуть один из ваших жетонов гаджетов лицом вниз, чтобы воспользоваться его эффектом (если все ваши жетоны гаджетов уже лежат лицом вниз, то просто выполните действие «Воспользоваться жетоном переключателя», не получая бонус).

Когда вы выполняете действие «Погрузиться в анабиоз», переверните все свои жетоны гаджетов лицом вверх.

СПОСОБНОСТЬ ПЛЕМЕНИ: вы можете применить способность вашего племени, только если ваш жетон переключателя находится в нижней («использованной») позиции.

Если вы применяете способность вашего племени, когда ваш жетон переключателя находится в верхней («неиспользованной») позиции, то вы не можете воспользоваться никаким эффектом (и не передвигаете маркер прогресса).

КОРДИЦЕПИЕНСЫ

НЕЛЬЗЯ
ИСПОЛЬЗОВАТЬ
В СОЛО-РЕЖИМЕ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: вы начинаете игру с 8 **жетонами пиваков**.

Раздайте другим игрокам по 1 жетону пиваков. Оставшиеся жетоны положите перед собой.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ЭТОГО ПЛЕМЕНИ: вы можете строить здания на одной клетке с другими игроками (вы должны заплатить за дальность действия, а также стоимость самого здания, как обычно).

Каждый раз, когда вы строите на уже занятой другими игроками клетке или заселяете её, дайте каждому другому игроку на этой клетке по 1 жетону пиваков.

Способность вашего племени и ваши технологии позволяют вам забирать жетоны пиваков у других игроков, чтобы пользоваться преимуществами их племён (далее это называется «присосаться»).

СПОСОБНОСТЬ ПЛЕМЕНИ: заберите жетон пиваки у другого игрока. Затем скопируйте эффект карточки (верхний или нижний) в **активной зоне** игрока, к которому вы присосались. Карточка, эффект которой вы скопировали, остаётся лежать на месте. Вы не можете скопировать эффект, который активирует способность племени!

Если ни у одного другого игрока нет жетона пиваки, ваша способность племени не имеет никакого эффекта, кроме как позволяет вам переместить маркер прогресса.



НОВЫЕ ПЛЕМЕНА

ГИБВАРКИ

ПОГРУЖЕНИЕ В АНАБИОЗ:
ПОЛУЧИТЕ 1 за каждый
использованный жетон гаджета

Когда вы погружаетесь в анабиоз, переместите свой маркер на 1 деление по треку очков за каждый использованный жетон гаджета (который вы теперь перевернули лицом вверх).



ОДИН РАЗ: РАЗБЛОКИРУЙТЕ



Разблокируйте указанный гаджет: положите жетон гаджета перед собой лицом вверх. Когда вы используете этот гаджет, установите маркер шестерёнок на максимальное значение (6) и переверните жетон лицом вниз.

ОДИН РАЗ: РАЗБЛОКИРУЙТЕ



Разблокируйте указанный гаджет: положите жетон гаджета перед собой лицом вверх. Когда вы используете этот гаджет, верните до 2 использованных фишек энергии обратно в свой личный запас энергии и переверните жетон лицом вниз.

Каждый раз, когда другой игрок «проходит» сквозь клетку с вашей фигуркой населения или зданием при расчёте дальности действия, дайте ему 1 жетон пиваки и получите 1 кристалл.

ЕСЛИ ДРУГОЙ ИГРОК «ПРОХОДИТ»
СВОЮ КЛЕТКУ С ВАШЕЙ ФИГУРКОЙ
НАСЕЛЕНИЯ ИЛИ ЗДАНИЕМ ПРИ РАСЧЁТЕ
ДАЛЬНОСТИ ДЕЙСТВИЯ, ДАЙТЕ
ЕМУ 1 ЖЕТОН ПИВАКИ И ПОЛУЧИТЕ

Это не срабатывает, если другой игрок отсчитывает дальность действия от клетки, на которой находится как ваше здание или фигурка населения, так и здание или фигурка населения этого игрока. Обратите внимание, что при расчёте дальности действия игрок не обязан выбирать кратчайший путь — он может по своему желанию выбрать и более длинный путь.

В любой момент вы можете забрать жетон пиваки у другого игрока, чтобы временно воспользоваться эффектом одной из разблокированных технологий на его планшете племени. Вы не можете скопировать эффект технологии с особым механизмом или пометкой «ОДИН РАЗ» (это включает технологии в верхнем ряду, приносящие основные артефакты).

ЗАБЕРИТЕ ЖЕТОН
ПИВАКИ У ИГРОКА, ЧТОБЫ
ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЛЮБОЙ
ЕГО РАЗБЛОКИРОВАННОЙ
ТЕХНОЛОГИЕЙ
(КРОМЕ ТЕХНОЛОГИИ С ПОМЕТОЙ
«ОДИН РАЗ» И МЕХАНИЗМОВ)

Эффекты необходимо применять в соответствующий момент, в зависимости от конкретной технологии. Пример: вы погружаетесь в анабиоз и забираете жетон пиваки у участника, играющего за племя Гиббарков, чтобы временно воспользоваться эффектом его стартовой технологии, требующим от игрока погружения в анабиоз. Вы перемещаете свой маркер на 1 деление за каждый его использованный жетон гаджета. Жетоны гаджетов остаются лежать лицом вниз.

ЗАБЕРИТЕ ЖЕТОН
ПИВАКИ У ИГРОКА, ЧТОБЫ
ОТСЧИТЫВАТЬ ДАЛЬНОСТЬ
ДЕЙСТВИЯ ОТ ЛЮБОГО
ЕГО ЗДАНИЯ

В любой момент вы можете забрать жетон пиваки у другого игрока, чтобы отсчитывать дальность действия от любого его здания (вместо вашего здания). Обратите внимание, что вы не можете отсчитывать дальность действия от чужих фигурок населения.

Примечания: другие игроки не могут строить на одной клетке с вами. Не давайте жетон пиваки игроку, заселяющему локацию, уже занятую вами.

Вы можете забрать жетон пиваки у другого игрока в любой момент (например, если у вас закончились жетоны пиваков).

[illegible]

- Очки почтения [переведите все свои очки почтения в обычные очки по курсу 1:1]
- Очки на треке прогресса
- Очки за разблокированные технологии
- Очки за крупные локации
- Бонусы за карточки в конце игры на треках механизмов (если они были разблокированы)
- Очки за тайл конца игры и запасные артефакты
- Очки за оставшиеся ресурсы (1 очко за каждые 5 ресурсов)
- Очки за карточку артефакта и основные артефакты