

ПРАВИЛА ИГРЫ



АЛЕКСАНДЕР ФИСТЕР
АРНО ШТАЙНВЕНДЕР

КРИСТИАН ОППЕРЕР

ЭПОХА ОБЛАКОВ



Пятнадцать лет назад члены тайного общества «ОБЛАКО» совершили поджоги крупных лесных массивов и множества нефтяных заводов, чтобы дестабилизировать обстановку в мире. Последовавшая за этим экологическая катастрофа привела к ужасающим последствиям для всей планеты.

Теперь, спустя годы, вы путешествуете над иссушенными землями на своём дирижабле в поисках лучшей жизни. Вам придётся посещать города, добывать ресурсы с помощью беспилотников и сражаться с облачками – членами общества «ОБЛАКО».

В этом буклете вы найдёте различные варианты правил игры «Эпоха облаков».

В зависимости от ваших предпочтений, вы можете пройти 6 глав кампании по порядку или сыграть один из 3 отдельных сценариев. Первую партию мы рекомендуем начать со сценария 1 – он на один раунд короче и поможет вам быстрее понять правила. О подготовке к такой игре читайте в дополнительной листовке.

Опытные игроки могут начать сразу с кампании или со сценария 2.

В ходе кампании будут открываться различные аспекты игры, которые вам предстоит изучить по мере развития сюжета.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Сложите все **карты проектов с номерами от 1 до 8** (см. правый нижний угол карты) и **все жетоны наследия (Н1-Н15) в синий пакетик**. В этом пакетике лежат игровые компоненты, которые вам ещё предстоит разблокировать во время кампании. В первой партии они вам не понадобятся.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Александер Фристер и Арно Штайнвендер

ХУДОЖНИК: Кристиан Оплерер

РАЗРАБОТКА: Тино Йокич

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО: Софии, Тини и Мануэлю, Паулю, Вольфгангу, Питеру, Патрику, Иоганне, Андреасу, а также всем тестерам с регулярных собраний по понедельникам и средам. White Castle Games Agency хотело бы поблагодарить всех тестеров из своего офиса, тестеров из числа участников круглых столов для авторов в White Castle и особенно Облачного Криса Блэтэйкса.

© 2021 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Waldwiese 6/23
Austria
www.nanox.games



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов
РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

**ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО
ДЕПАРТАМЕНТА:** Александр Киселев
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:
Юлия Колесникова

ПЕРЕВОДЧИК: Джей

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:
Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:
Дарья Великсар

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА:
Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому и Анатолию Скобелеву.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно

СОСТАВ ИГРЫ

4 двусторонних
фрагмента игрового поля



1 фишка первого игрока



1 планшет
производства



1 двусторонний
планшет города



15 жетонов наследия (H1-H15)



38 карт сюжета



3 карты сценария



2 цветных пакетика,
зелёный и синий
(не изображены)

39 карт городов



6 облачных
протекторов +
запасные



1 карта-памятка
(районы и ж/д пути)



12 карт заданий



79 карт проектов



36 фишек воды +
12 жетонов по 5 воды



28 фишек металла +
8 жетонов по 5 металла



1 мешок



40 жетонов
растений



1 планшет для
одиночной игры



В КАЖДОМ ИЗ 4 ЦВЕТОВ ИГРОКОВ:

8 кубиков



7 стартовых карт навигации



1 фишка дирижабля



1 планшет дирижабля
(+ 10 улучшений)

1 фишка
победных очков



1 жетон
«50/100 очков»



1 фишка
производства



1 фишка
беспилотника



1 фишка
энергии



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На рисунке показана подготовка к игре для 2 игроков, сценарий 2 (для подготовки к сценарию 1 см. дополнительную листовку)

4. КАРТЫ ГОРОДОВ

Случайным образом выберите 3 облачных протектора. Перемешайте карты городов и не глядя сложите 8 карт в каждый из 3 протекторов. Поместите облачные протекторы выше планшета города лицевой стороной вверх.

Остальные карты городов и облачные протекторы верните в коробку – в этой партии они не понадобятся.

1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Подготовьте игровое поле следующим образом:

- для партии с 1-3 игроками начните с фрагмента 1А;
- для партии с 4 игроками начните с фрагмента 1Б.

Расположите остальные фрагменты, как показано на рисунке.

Вы можете размещать фрагменты любой стороной, только убедитесь, что они идут по возрастанию номеров (1, 2, 3 и 4).

Для первой партии мы рекомендуем использовать стороны А (т. е. 2А, 3А и 4А).

2. ПЛАНШЕТ ПРОИЗВОДСТВА

Разместите планшет производства рядом с игровым полем.

3. ПЛАНШЕТ ГОРОДА

Разместите планшет города **стороной Б** вверх.



9. ЖЕТОНЫ НАСЛЕДИЯ

Кампания: возьмите все жетоны наследия из зелёного пакетика (в начале кампании этот шаг пропускается) и поместите их на соответствующие места.

Сценарий: возьмите все жетоны наследия, указанные на карте сценария, и поместите их на соответствующие места.

10. ПЛАНШЕТ ДИРИЖАБЛЯ

Каждый игрок выбирает планшет дирижабля и размещает его перед собой **стороной Б** вверх. Поместите на соответствующие места все 10 улучшений стороной с красными цифрами вверх. Размещайте улучшения в порядке возрастания (количество маленьких кружочков), начиная с гаечного ключа.

Оставьте ниже планшета место для карт проектов, которые вы будете разыгрывать в течение игры.

11. ДИРИЖАБЛЬ, БЕСПИЛОТНИК И КУБИКИ

Выдайте каждому игроку компоненты, соответствующие цвету его планшета дирижабля, и разместите их следующим образом:

- **11a** 1 фишку дирижабля – на стартовую ячейку;
- **11б** 1 фишку энергии – на деление «2» **счётчика энергии**;
- **11в** 1 фишку производства – на деление «0»;
- **11г** 1 фишку беспилотника – рядом с планшетом города (в погрузочный док);
- **11д** 1 фишку победных очков – на деление «0», а жетон «50/100 очков» – ниже её;
- **11е** Кроме того, при игре с 1-3 игроками поместите на планшет дирижабля 8 кубиков. А при игре четвером – 7 кубиков, оставив первую ячейку пустой.

5. РЕСУРСЫ

Положите фишки и жетоны воды и металла в общий запас рядом с полем. Сложите все жетоны растений в мешок.

6. КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Карты заданий игроков лежат в открытую. Перемешайте карты заданий и раздайте всем игрокам по 2 карты. Из двух полученных карт нужно выбрать одну, а вторую – положить в колоду заданий. Перемешайте получившуюся колоду и положите рядом с полем.

Вы можете подождать с решением до получения карт проектов.

7. КАРТА СЮЖЕТА/ СЦЕНАРИЯ

Кампания: чтобы начать кампанию, используйте карту сюжета 11. Чтобы продолжить кампанию, возьмите из зелёного пакетика текущую карту сюжета.

Сценарий: выберите карту сценария 2 или карту сценария 3.

8. КАРТЫ ПРОЕКТОВ

Кампания: возьмите текущие карты проектов из зелёного пакетика (в начале кампании возьмите карты с номером 0), перемешайте их и сформируйте колоду проектов.

Сценарий: возьмите все карты проектов, указанные в карте сценария (номер карты указан в правом нижнем углу), перемешайте их и сформируйте колоду проектов.



12. НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Каждый игрок получает **2 воды**, **2 металла**, а также **2 жетона растений** из мешка.

13. КОЛОДА НАВИГАЦИИ

Каждый игрок перемешивает свои карты навигации (см. цвет цифр) со значениями 0, 1, 1, 1, 2, 2, 3 и формирует свою колоду навигации.

Оставьте немного места рядом с этой колодой для стопки сброса.

14. ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первым игроком становится участник, который последним купил какое-либо растение, – выдайте ему фишку первого игрока.

15. КАРТЫ ПРОЕКТОВ

Каждый игрок берёт из колоды **8 карт проектов**, **выбирает 5** из них и сбрасывает остальные. Сформируйте рядом с колодой проектов стопку сброса.

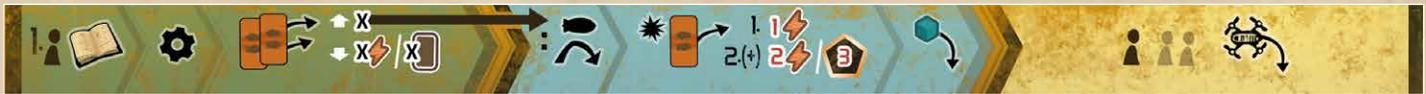
16. КАМПАНИЯ

Первый игрок читает вслух текст карты сюжета и выполняет все её указания (пропустите этот шаг, когда играете сценарий).

ХОД ИГРЫ

В зависимости от количества игроков и от того, какую главу/сценарий вы играете, вам предстоит сыграть от 6 до 8 раундов.

Каждый раунд состоит из **3 фаз** (см. планшет дирижабля):



Фаза производства

- Каждая фаза начинается только после того, как все игроки завершили предыдущую.
- **Новый раунд** начинается после завершения фазы действий.
- Каждый раунд вы будете перемещать один **кубик** со счётчика раундов вашего планшета дирижабля на игровое поле (см. фазу перемещения).
- **Финальный подсчёт очков** происходит после раунда, в котором вы переместили на поле последний кубик (см. с. 13). Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Фаза перемещения

- Любая **стоимость** обозначается красными цифрами, а **награда** – чёрными. Если вам нужно потратить ресурсы, верните их в общий запас или положите в стопку сброса (если это карты проектов). Жетоны растений кладутся в мешок.
- **Ресурсы неограниченны.** Если закончилась колода проектов, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.



Стоимость



Награда

Фаза производства

разыгрывается в следующем порядке:



1. **Передайте фишку первого игрока** следующему игроку по часовой стрелке – он становится первым игроком в текущем раунде. Пропустите этот шаг в первом раунде.

Первый игрок проверяет на своём счётчике раундов, является ли **книга «активной»**. Книга считается активной, если кубик слева от неё убрался в предыдущем раунде (то есть кубик остался только справа от книги). Если книга активна, **каждый** игрок может **один раз** выполнить действие книги, указанное на карте сюжета или карте сценария.

Если игрок не может или не хочет выполнять действие книги прямо сейчас, он теряет такую возможность.



Неактивная Активная Неактивная

Если все книги неактивны, то в этом раунде нельзя выполнять действие книги.

Карты сюжета и карты сценария

по своему действию очень похожи между собой.



Карта сюжета

- Если вы играете **сценарий**, то на всю партию вам понадобится только 1 карта сценария.
- Если вы играете **главу**, то новые карты сюжета или другие игровые компоненты могут вводиться в игру с помощью указаний на картах.

Все **карты сюжета** в правом верхнем углу помечены числом от 11 до 48. Номер карты сюжета зависит от главы, которую вы играете (для первой главы – карта 11), сами карты кладутся лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Перед началом раунда первый игрок читает текст карты сюжета и выполняет все её указания.

Пример действия книги: заплатите 2 металла, получите 2 победных очка, а также 2 карты проектов или 2 энергии.

Пример действия книги: в порядке хода каждый игрок может провести бой по обычным правилам (см. с. 8). Если вы выиграете бой, то получите 4 победных очка, а также 3 карты проектов или 3 воды.

ПРИМЕЧАНИЕ: под пакетиком наследия, который упоминается на картах сюжета, подразумевается зелёный пакетик.



Карта сценария

Номер **карты сценария** указан в заголовке карты. Всего таких карт **3**.

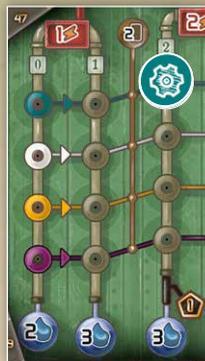
На лицевой стороне каждой карты сценария находится **подробная информация о необходимых игровых компонентах**, подготовке к партии и действию книги.

Действия книги на картах сценария активируются так же, как и на картах сюжета. После активации первого действия книги на счётчике раундов переверните карту сценария. Теперь до конца партии каждый раз, когда книга становится активной, используйте действие книги на обратной стороне карты.

2. Произведите воду и, возможно, победные очки (этот шаг необязателен):

Чтобы произвести воду, заплатите столько энергии, сколько указано на планшете производства для вашего уровня производства, а затем возьмите указанное количество воды (и получите победные очки, если указано).

Если у вас недостаточно энергии или вы не хотите использовать свой текущий уровень производства, можете выбрать производство на более низком уровне. Все игроки могут выполнять производство одновременно и только один раз за раунд.



Пример:

у Кати 2 уровень производства (согласно планшету производства). Она может потратить 2 энергии, чтобы получить 3 воды и заработать 1 победное очко, или же она может потратить 1 энергию и получить просто 3 воды. Она даже может потратить 1 энергию, чтобы получить 2 воды. Катя решает потратить 1 энергию, перемещает свою фишку энергии на одно деление влево и берёт 3 воды из общего запаса.

Планшет производства и счётчик победных очков

• Используйте планшет производства, чтобы отмечать текущий уровень производства.

• В начале партии ваш уровень производства – 0, но в процессе игры его можно поднять до 10. Чтобы повысить уровень производства, разыгрывайте карты проектов с символом .

• Между уровнями 1–2, 3–4 и 7–8 изображены награды. Как только вы повышаете свой уровень производства, например, с 1 до 2, то сразу же получаете награду (в данном случае 2 карты проектов).

• На **10 уровне** действует следующее правило: каждый раз, когда вы должны повысить свой уровень производства ещё на один, вместо этого получаете 2 победных очка и оставайтесь на 10 уровне.

• **Счётчик победных очков** расположен по периметру планшета производства. Продвигайте свою фишку победных очков **вдоль края** планшета, чтобы отмечать свой текущий результат.

• Для **производства** нужна энергия. На 0 уровне вы можете потратить 1 энергию во время фазы производства, чтобы получить 2 воды. На более высоких уровнях вы сможете производить и воду, и победные очки.



Победные очки, изображённые на таком фоне, получаются **немедленно**.



Победные очки, изображённые на таком фоне, подсчитываются только **в конце игры**.

3. Каждый игрок открывает 2 карты из своей колоды навигации:

- За карту с меньшим значением немедленно получите указанное количество либо энергии, либо карт проектов. Получить частично энергию, частично карты проектов нельзя.
- Положите карту с **меньшим значением** в свой сброс карт навигации, а карту с **большим значением** – на неё.
- Карта с **большим значением** пригодится вам во время фазы перемещения.

Все игроки могут выполнять этот шаг одновременно.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: если вам нужно взять карту из колоды навигации, а она **пуста**, перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду, положив её лицевой стороной вниз. Не замешивайте в неё только что взятые карты. Затем продолжайте брать карты из колоды по мере необходимости.

Пример: Катя открывает карты со значениями «2» и «3». Карту со значением «2» она кладёт в свой сброс карт навигации и выбирает получить за неё либо 2 энергии, либо 2 карты проектов. Она решает получить 2 энергии и перемещает фишку энергии на 2 деления вправо. Затем она кладёт карту со значением «3» на верх стопки сброса навигации.

Фаза перемещения

разыгрывается по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Вы перемещаете свои **дирижабли** по полю, собираете находки, отмечаете маршруты своими кубиками и сражаетесь с облачками. **Во время своего хода:**



1.  **Переместите свой дирижабль по игровому полю.** Подробный обзор игрового поля находится на следующей странице. Количество очков перемещения складывается из суммы следующих показателей:

значение верхней карты навигации в вашей стопке сброса

+ 1 очко перемещения за вашу солнечную батарею (необязательно)

+ 1 очко перемещения за каждое улучшение перемещения на вашем планшете дирижабля

+ очки перемещения, получаемые за разыгранные вами **карты проектов**.

• Перемещайте свой дирижабль с клетки на клетку, тратя необходимые **очки перемещения**. В зависимости от типа клетки, перемещение на неё может стоить от 1 до 3 очков перемещения. Необязательно использовать все очки перемещения, можно даже вообще не перемещаться.

• Если вы перемещаетесь на клетку с **находкой**, то сразу же получаете указанную награду (в примере справа – 2 металла).

• На вашем дирижабле есть **солнечная батарея**, которая даёт вам либо 1 очко перемещения, либо 2 энергии. Если вы не используете это очко перемещения, сразу же получите 2 энергии.

• **В конце перемещения** ваш дирижабль должен находиться на клетке города. Такой клеткой считается любая клетка, на которой изображена хотя бы часть города.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- Вы можете перемещаться **через клетку**, занятую другим дирижаблем.
- **Нельзя** заканчивать своё перемещение на клетке, занятой другим дирижаблем.
- Вы можете перемещаться **в любом направлении** и менять его во время перемещения, но не можете покинуть игровое поле.
- Вы можете получить **награду за находку только один раз за ход**, даже если перемещались на эту клетку несколько раз. Если вы начинаете перемещение на клетке с находкой, то вы получите награду, только если уйдёте с этой клетки и вернётесь на неё снова. Вы получаете награду за находку, даже если другие игроки уже получали её в этом раунде.

2.  **Городам угрожают облачки.** Вы сами решаете, сражаться с ними или нет.

Когда **вы** впервые посещаете **город** (то есть в нём ещё нет кубиков вашего цвета), у вас есть возможность **сразиться** с облачками, чтобы получить награду города.

Чтобы **выиграть** бой, ваша боевая сила должна быть **больше или равна** боевой силе города. Боевая сила города распространяется на все клетки города, независимо от того, где именно она обозначена.

Ваша **боевая сила** складывается из суммы следующих показателей:

1 очко боевой силы за каждое боевое улучшение на вашем планшете дирижабля

+ очки боевой силы, получаемые за разыгранные вами **карты проектов**

+ значения любых дополнительно взятых **карт навигации**.



Чтобы **увеличить** свою боевую силу, вы можете брать карты из своей колоды навигации:

- **Первая карта** стоит 1 энергию. Потратьте энергию перед тем, как открыть карту, после чего поместите карту в отдельную боевую область.
- Вы можете брать столько угодно дополнительных карт, но **каждая дополнительная карта** обойдётся вам либо в 2 энергии, либо в 3 победных очка (у вас может стать отрицательное количество победных очков).

Вы можете закончить бой в любое время, даже если вашей боевой силы недостаточно для победы.

В конце боя переместите все взятые карты навигации из боевой области в стопку сброса карт навигации.

Вы получите **награду** только в том случае, если выиграете бой.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: если вам нужно взять карту из колоды навигации, а она **пуста**, перемещайте стопку сброса карт навигации и сформируйте из неё новую колоду, положив её лицевой стороной вниз. Не замешивайте в неё только что взятые карты. Затем продолжайте брать карты из колоды по мере необходимости.

3.  Возьмите крайний левый **кубик** со своего **счётчика раундов** и положите его в город, в котором находится ваш дирижабль. Вы можете посетить этот город снова, но больше не сможете в нём сражаться (даже если не выиграли бой в первый раз).



Каждый раз, когда вы открываете награду, убирая кубик со своего счётчика раундов, выберите 1 из указанных наград и возьмите её из общего запаса (в примере слева – 1 металл или 1 энергию).

Игровое поле

- Каждый **фрагмент игрового поля** состоит из нескольких гексагональных клеток.
- Города закрыты облаками и занимают одну или несколько клеток. Каждая клетка, на которой изображена хотя бы часть города, считается **клеткой города**.
- У большинства **городов** есть название, боевая сила и награда. Награду вы получаете за победу в бою.
- Перемещение на некоторые клетки может стоить **больше одного очка перемещения**.
- На некоторых клетках есть **находки**, награду за которые вы получаете, как только переместитесь на эти клетки.

Пример перемещения: у Кати 6 очков перемещения. Она находится в Бордервиле и тратит 5 очков перемещения, чтобы добраться до Беггарс-Энда. Её шестое очко перемещения сгорает, но по пути за счёт находок она получает 1 победное очко и 3 карты проектов. Она не получает 1 металл за находку, поскольку начала перемещение на этой клетке.

Номер фрагмента игрового поля

Название города

Боевая сила города и награда

Требуется 2 очка перемещения

Находка

Город Бордервилл занимает эти 3 клетки



Планшет дирижабля

Планшет дирижабля состоит из следующих секций:

- **Фазы игры.** Изображённые символы показывают порядок фаз. Если вы – первый игрок, то можете с помощью фишки первого игрока отмечать, какая фаза сейчас разыгрывается.
- **Счётчик энергии** – место, где вы отслеживаете текущий запас энергии. Когда вы получаете/тратите энергию, передвигайте фишку энергии вправо/влево на соответствующее количество делений.
- **Счётчик раундов** – место, куда вы помещаете свои кубики в начале игры. Количество кубиков на этом счётчике показывает, сколько раундов ещё предстоит сыграть.
- Справа от счётчика раундов находится памятка, показывающая распределение значений **карт навигации**.
- После завершающего раунда происходит **финальный подсчёт очков**. Здесь находятся символы, которые помогут вам с этим.
- Вы можете улучшить 3 параметра своего дирижабля (в сценарии 1 доступно только 2 параметра).



Каждый параметр можно улучшить только последовательно, начиная с самого дешёвого доступного улучшения, не пропуская ни одного (см. стрелку на гаечном ключе).

- **3 улучшения перемещения**, каждое из которых даёт вам 1 постоянное очко перемещения.
- **4 боевых улучшения**, каждое из которых даёт вам 1 постоянное очко боевой силы.
- **3 улучшения выращивания**, которые позволяют вам **сажать** дополнительные растения (недоступно в сценарии 1).
- Дирижабль оснащён стандартной **солнечной батареей**, которая во время фазы перемещения либо производит 2 энергии, либо даёт 1 очко перемещения.

Фаза действий

разыгрывается по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке:

Поместите свой беспилотник на ячейку городского действия и выполните его:

- **Сбор ресурсов** или
- **Строительство** или
- **Посадка растений** (недоступно в сценарии 1)

Каждое городское действие также включает в себя действия для **других** (неактивных) игроков. Как только все игроки завершат свои действия, верните беспилотники в погрузочный док. Фаза заканчивается, когда каждый игрок по одному разу выберет городское действие в качестве активного игрока.

СБОР РЕСУРСОВ

1. Выберите один из трёх **городских секторов (№ 1, № 2 или № 3)**.
2. Поместите свой **беспилотник** на одну из **ячеек с ресурсом** в этом секторе. Затем **все остальные игроки** в порядке хода размещают свои беспилотники на **свободных ячейках с ресурсами** в том же секторе. Другой сектор выбрать нельзя, поэтому выбор ячеек будет становиться меньше и меньше.
3. Возьмите **верхнюю карту** из соответствующего **облачного протектора** и добавьте её в свою **стопку сброса карт навигации**. Таким образом карта города станет частью вашей колоды навигации. Если вы взяли из протектора последнюю карту города, этот сектор больше выбирать нельзя.
4. Немедленно выполните одноразовое **бонусное действие «Получение растений»**, если оно указано.
5. Наконец, каждый игрок в порядке хода получает **столько ресурсов выбранного им типа**, сколько указано на карте города, и, возможно, выполняет **бонусное действие**. Затем верните все беспилотники в погрузочный док.

- У каждой **карты города** есть значение навигации и 4 района с ресурсами: энергией, металлом, водой и населением (картами проектов).
- В **центре карты** указано, сколько ресурсов вы получаете из каждого района.
- Кроме того, на каждой карте города есть **бонусные действия «Обновление навигации»** и **«Гаечный ключ»**, расположенные в разных районах вдоль железнодорожных путей. Игроки, разместившие свои беспилотники в ячейках районов с доступными бонусными действиями, должны выполнить их сразу после получения ресурсов или пропустить.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: район с наибольшей площадью всегда даёт 3 ресурса, второй по величине – 2, а два оставшихся – по 1. Если район разделён на несколько частей, то общая площадь будет равна сумме этих частей.



ОБНОВЛЕНИЕ НАВИГАЦИИ

Вы можете немедленно убрать в коробку карту из своей стопки сброса карт навигации.



ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ

Немедленно получите 1 ресурс по своему выбору или постройте 1 улучшение за обычную стоимость.



На некоторых картах городов есть **бонусное действие «Получение растений»**. Активный игрок берёт из мешка указанное количество жетонов растений (1 или 3) и кладёт их перед собой. Вы можете позже использовать городское действие «Посадка растений», чтобы разыграть несколько жетонов растений (см. «Посадка растений»).



Пример карты города: значение навигации у этой карты – 3; кроме того, у неё есть бонусное действие «Получение растений». Район с водой – самый большой по площади в этом городе, поэтому даёт 3 воды. Также у района с водой есть бонусное действие «Обновление навигации». Район с металлом – второй по величине, поэтому приносит 2 металла. Районы с энергией и населением – самые маленькие по площади, поэтому они дают по 1 соответствующему ресурсу. Действие «Гаечный ключ» находится в районе с населением (картами проектов).

ВНИМАНИЕ: в сценарии 1 жетоны растений не используются. Поэтому вместо жетонов растений вы получаете воду (1 или 3, в зависимости от указанного числа).

Пример сбора ресурсов (при игре вдвоём)

Ход Кати (её цвет бирюзовый). В качестве городского действия она выбирает сбор ресурсов.

1. Катя – активный игрок, она выбирает сектор 2 и помещает свой беспилотник на ячейку с металлом. Она надеется, что металла будет много.



2. Её соперница должна поместить свой беспилотник на свободную ячейку с другим ресурсом в этом же секторе. Нина выбирает воду.



3. Катя берёт из облачного протектора карту города и добавляет её в свою стопку сброса карт навигации. Также она берёт 3 жетона растений из мешка, получает 2 металла и за счёт бонусного действия «Обновление навигации» убирает карту со значением «1» из своей стопки сброса карт навигации. Нина берёт 3 воды и строит улучшение дирижабля. Наконец, оба игрока возвращают свои беспилотники в погрузочный док.

СТРОИТЕЛЬСТВО

С помощью этого действия вы можете построить улучшение для своего дирижабля или разыграть карту проекта с руки.

- **Активный игрок** помещает свой беспилотник на ячейку «Строительство».
- Теперь он может выполнить **не более двух действий строительства**.
- Это могут быть два разных действия или одно и то же, выполненное дважды.
- После этого все **остальные игроки** (в порядке хода, по часовой стрелке) могут выполнить по одному действию строительства.
- Чтобы игра шла быстрее, стройте одновременно, а затраты кладите на ту карту/жетон, за которую платите.
- После этого активный игрок возвращает свой беспилотник в **погрузочный док**.



ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: любой игрок, который не может или не хочет выполнять действие строительства, вместо этого берёт 1 ресурс (воду, металл, энергию или карту проекта) по своему выбору из общего запаса. Активный игрок может использовать этот ресурс для потенциально второго действия строительства.

УЛУЧШЕНИЕ ДИРИЖАБЛЯ

- Выберите тип улучшения: **перемещение, бой** или **выращивание** (недоступно в сценарии 1).
- Оплатите стоимость **самого дешёвого на данный момент улучшения этого типа**, а затем переверните соответствующий жетон.
- В зависимости от типа **улучшения** вы сразу же получаете либо ещё одно очко перемещения, либо ещё одно очко боевой силы, либо возможность посадить больше растений.
- Кроме того, за постройку **последнего улучшения** каждого типа вы немедленно получаете дополнительный бонус – 5 воды.
- **В конце игры** вы получите победные очки за **самый высокий уровень** улучшений каждого типа.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ПРОЕКТА

- Чтобы разыграть карту проекта с руки, сначала оплатите её **стоимость** (указанную в левом верхнем углу карты), поместив воду в общий запас, а карты проектов – в стопку сброса.
- Затем поместите карту в область фразы соответствующего цвета ниже **планшета дирижабля**. Карты проектов дают вам или постоянные бонусы, или одноразовые эффекты, а во многих случаях ещё и победные очки. Также карты проектов могут повысить уровень производства.

Карта проекта состоит из **следующих разделов:**

Оборотная сторона карты



Мгновенный эффект

Стоимость розыгрыша карты
(например, 3 воды и 1 карта проекта)

Немедленно повысьте свой уровень производства на 1

Название карты

Победные очки в конце игры



Эффект карты
(например, «получите 2 металла»)

Описание эффекта карты

Номер карты проекта

Пример: Катя, активный игрок, выбирает действие «Строительство». У неё есть 2 действия строительства. Она улучшает свой дирижабль и разыгрывает с руки карту проекта.



Улучшение дирижабля:

Катя отдаёт 2 металла и преворачивает своё первое боевое улучшение – ЭМИ-пушку. Это улучшение даёт ей 1 постоянное очко боевой силы, а также принесёт 1 победное очко в конце игры, если Катя больше не будет делать боевые улучшения.



Розыгрыш карты проекта:

Катя решает разыграть карту проекта «Обломки». Она оплачивает стоимость проекта (3 воды и 1 карту проекта), а затем помещает карту в область фразы производства ниже своего планшета дирижабля. В конце игры эта карта принесёт ей 1 победное очко. Также Катя немедленно получает 2 металла и продвигает свою фишку производства на 1 деление вперёд.

ПОСАДКА РАСТЕНИЙ

Если вы играете **сценарий 1**, пропустите этот раздел, так как это действие недоступно на **стороне А** планшета города.



- Активный игрок помещает свой **беспилотник** на ячейку «Посадка растений».
- После этого он подсчитывает свой параметр выращивания.



Ваш дирижабль по умолчанию позволяет посадить 2 растения. Количество этих символов – это максимальное количество жетонов растений, которые вы можете посадить из своего личного запаса (не из мешка!).

- Из имеющихся у вас **жетонов растений** выберите столько, сколько вы можете посадить. Получите указанную награду за каждый жетон в любом порядке.
- Пока вы сажаете растения, все **остальные игроки** могут выполнить по одному действию строительства (или взять по 1 ресурсу по своему выбору из общего запаса).
- Затем верните свой беспилотник в **погрузочный док**.

Существует 2 типа жетонов растений

(с разными оборотными сторонами)



Если вы сажаете **засохшее растение**, то получаете награду, но после этого **возвращаете жетон растения в мешок**.

Награды за посадку засохших растений бывают следующие:



Получите либо 4 энергии, либо 2 жетона растений из мешка. Добавьте жетоны растений в свой личный запас. Вы не можете посадить их в этом ходу.



Получите либо 4 карты проектов, либо 4 воды.



Получите 1 металл и выполните действие строительства (см. «Строительство»). Вы можете использовать ресурсы, полученные в текущем ходу, в качестве оплаты стоимости этого действия строительства. Но если вы улучшили параметр выращивания, то не сможете использовать это улучшение для посадки ещё одного растения в этом ходу.



Если вы сажаете **зелёное растение**, то получаете победные очки и можете поместить жетон растения **на игровое поле**.



Награда за посадку зелёного растения **всегда одинаковая**:

Немедленно получите 2 победных очка.

Затем положите жетон зелёной стороной вверх на подходящую клетку игрового поля.

Подходящей считается клетка, отвечающая следующим требованиям:

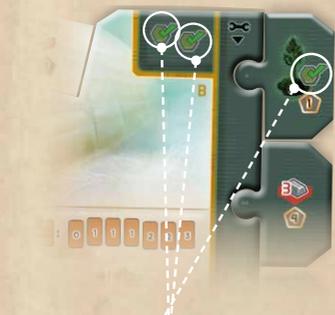
- Клетка должна быть пустой (без других игровых компонентов).
- Клетка не должна быть частью города или жетона наследия.
- Клетка должна примыкать к вашему дирижаблю или соединяться с ним через уже засаженные клетки.

Если вы **накрываете** жетоном растения **находку**, то немедленно получаете награду, независимо от того, получали ли вы её уже в фразе перемещения. После этого находка становится недоступной для игроков.

Если **подходящих клеток нет**, вы всё равно получаете победные очки, но затем возвращаете жетон в мешок. Перемещение по засаженным клеткам игрового поля всегда стоит 1 очко перемещения, независимо от того, какая местность была под жетоном.



Пример: Валера выбирает действие «Посадка растений» и помещает свой беспилотник на соответствующую ячейку на планшете города.



1. Валера подсчитывает, что может посадить 3 растения (из своего личного запаса).

2. Он выбирает 1 засохшее и 2 зелёных растения и получает указанные награды в следующем порядке: сначала 4 победных очка, затем 4 энергии.

3. После этого он решает поместить 2 жетона зелёных растений на игровое поле. Первый жетон он кладёт на примыкающую к его дирижаблю пустую клетку.

4. Второй жетон он кладёт на клетку, соединённую с его дирижаблем жетоном только что посаженного растения. Находка на этой клетке приносит ему 3 металла.



5. Затем Нина, следующий игрок, выполняет 1 действие строительства.

КАРТЫ ЗАДАНИЙ

- Каждая карта заданий содержит 2 задания, каждое из которых принесёт вам разное количество победных очков в зависимости от уровня успеха.
- Если в ходе игры вы получаете **вторую карту заданий**, то должны сложить свои карты так, чтобы одно из четырёх заданий было закрыто. Какое из заданий закрыть – решайте сами, но это решение позже изменить нельзя.

В конце игры очки приносят только видимые задания. Если вы получаете третью карту заданий, то снова должны закрыть одно из заданий.

- 1 карта заданий → 2 задания
- 2 карты заданий → 3 задания
- 3 карты заданий → 4 задания

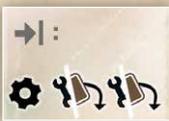
ПРИМЕЧАНИЕ: у игрока **не может быть 2 одинаковых задания**. Если вы получаете карту заданий с заданием, которое у вас уже есть, вы должны положить взятую карту под низ колоды заданий и взять новую.

Закрытое задание



КОНЕЦ ИГРЫ

После раунда, в котором вы выложили в город свой **последний кубик**, игра завершается и проводится финальный подсчёт очков. Памятка об этом подсчёте находится в конце счётчика раундов на планшете дирижабля. Игроки одновременно выполняют **следующие шаги**:



1. Все игроки выполнят производство по обычным правилам (см. фразу производства).

2. Затем каждый игрок может выполнить 2 действия строительства по обычным правилам.

Помните: игрок, который не может или не хочет выполнять действие строительства, может вместо этого взять 1 ресурс по своему выбору. Этот ресурс можно использовать для второго действия строительства.



Подсчитайте все свои **победные очки на сером фоне** в следующем порядке:

1. Победные очки за **выполненные задания** (в зависимости от уровня успеха).
2. Победные очки за **кубики в городах** с соответствующими жетонами наследия.
3. Победные очки за **самый высокий уровень** каждого типа улучшений дирижабля.
4. Победные очки за **сыгранные карты проектов**.

- Если вы своей фишкой победных очков преодолели отметку «50», возьмите жетон победных очков «50». Если вы прошли эту отметку во второй раз, переверните жетон на сторону «100».
- **Оставшиеся ресурсы** не приносят победных очков.
- Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре.
- В случае **ничьей** все претенденты участвуют в последнем бою по обычным правилам (но тратить победные очки на взятие дополнительных карт навигации нельзя). Тот, кто выиграет бой, побеждает в игре. Если бой тоже заканчивается вничью, то в игре будет несколько победителей.
- Если вы играете **кампанию**, запишите своё имя и количество полученных звёзд в боржурнале на странице 15.

ОЧИСТКА

- **Кампания.** Хотите продолжить кампанию? Положите все карты проектов и жетоны наследия, находящиеся в игре, в пакетик наследия (зелёный).
- **Сценарий.** Отберите карты проектов с номерами 1–8 из колоды и положите их вместе со всеми жетонами наследия в синий пакетик.

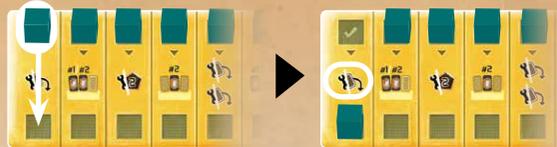
ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы можете играть сценарии или главы кампании в одиночку.

Подготовка к игре. Выполните подготовку к игре по обычным правилам для 2 игроков, но не используйте фишку первого игрока и компоненты для второго игрока (его планшет, фишку дирижабля, фишку беспилотника и так далее). Закончив подготовку, возьмите планшет для одиночной игры и поместите 8 кубиков неиспользуемого цвета на указанные ячейки. Если вы играете сценарий 1, поместите на поле для одиночной игры только 7 кубиков – крайняя левая ячейка останется пустой.

Ход игры. Фазы производства и перемещения отыгрываются по обычным правилам. Фаза действий в одиночной игре состоит из 2 шагов.

1. ПЛАНШЕТ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. Переместите крайний левый кубик на этом планшете из верхнего ряда в нижний. Затем выполните указанное действие.



Вы можете выполнить 1 действие строительства (улучшить дирижабль или разыграть карту проекта).

Вы можете выполнить 2 действия строительства (улучшить дирижабль и/или разыграть карты проектов).

Вы можете построить 1 улучшение или получить 2 победных очка.

Вы можете получить 2 победных очка или разыграть 1 карту проекта.

Вы можете собрать ресурсы либо в секторе 1, либо в секторе 2.

Вы можете собрать ресурсы в секторе 3 или выполнить 1 действие строительства (улучшить дирижабль или разыграть карту проекта).

ПРИМЕЧАНИЕ: при **сборе ресурсов** с помощью действия планшета для одиночной игры применяются следующие правила:

- Верните **карту города**, которую вы взяли во время действия, в коробку. Вы не добавляете её в свою колоду навигации и не выполняете бонусное действие «Получение растений».
- Если вы выбрали **самый большой район** (т. е. район с 3 ресурсами), вы не получаете ничего. Вы не получаете ни ресурсов, ни бонусных действий.

2. ДЕЙСТВИЕ НА ПЛАНШЕТЕ ГОРОДА. Выберите ячейку на планшете города и поместите на неё свой беспилотник. Выполните действие по обычным правилам. Действия для других игроков игнорируйте.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сценарий 1: получите как минимум 60 победных очков.

Сценарии 2 и 3: выполните все задания на самом высоком уровне успеха и получите как минимум 110 победных очков.

Вы можете повысить **уровень сложности**, взяв на одну карту заданий больше, чем указано в подготовке к игре. Правила использования карт заданий остаются неизменными.

(Помните: начиная со второй карты заданий и далее, одно задание должно быть закрыто.)

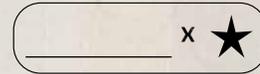
Чтобы успешно завершить **кампанию**, вам нужно получить 25 звёзд из 34 возможных.

Количество звёзд, которые вы получаете, зависит от количества победных очков. Вычитите 1 звезду за каждое задание, которое вы не выполнили на самом высоком уровне успеха, и отметьте полученное количество звёзд в таблице ниже.

ГЛАВА	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★	★★	★★★	★★★★
ГЛАВА 1		60-69	70-79	80-89	90+
ГЛАВА 2		70-79	80-89	90-99	100-109
ГЛАВА 3		70-79	80-89	90-99	100-109
ГЛАВА 4а		70-79	80-89	90-99	100-109
ГЛАВА 4б		70-79	80-89	90-99	100-109
ГЛАВА 5		70-79	80-89	90-99	100-109
ГЛАВА 6		70-79	80-89	90-99	100-109



ИТОГ КАМПАНИИ



ЖЕТОНЫ НАСЛЕДИЯ

У всех жетонов наследия на **оборотной стороне** есть обозначение Н1-Н15, а на лицевой стороне – буква. Эти жетоны размещаются на игровом поле либо прямо на клетке с буквой (если буква без стрелки), либо рядом с буквой, так чтобы стрелки указывали друг на друга.

Н1, Н2 и Н5: если в одном из этих городов у вас есть **кубик**, вы можете убрать его в любое время, чтобы выполнить соответствующее действие. Положите кубик в коробку. Если вы посещаете этот город и у вас в нём нет кубиков, вы можете сражаться (снова). Если у вас несколько кубиков в таком городе, вы можете выполнить соответствующее действие за счёт каждого из них.

Н1 заменяет часть города Уика. Если у вас в Уике есть кубик, вы можете в любой момент боя убрать его, чтобы временно увеличить свою боевую силу на 2. Если в конце игры хотя бы один ваш кубик останется в Уике, вы получите 3 победных очка.

Н2 заменяет город Девилс-Фок. Если у вас в Девилс-Фоке есть кубик, вы можете в любой момент боя убрать его, чтобы временно увеличить свою боевую силу на 1. Если в конце игры хотя бы один ваш кубик останется в Девилс-Фоке, вы получите 1 победное очко.

Н3 заменяет боевую силу и награду для всех трёх клеток города Девилс-Фок.

Н4 заменяет боевую силу и награду для обеих клеток города Промис. Награда – 2 металла и 1 действие строительства для улучшения дирижабля.

Н5 заменяет город Уайтхейвен. Если у вас в Уайтхейвене есть кубик, вы можете в любой момент фазы дей-

ствий убрать его, чтобы посадить 1 растение. Если в конце игры хотя бы один ваш кубик останется в Уайтхейвене, вы получите 2 победных очка.

Н6 заменяет часть города Нефария и содержит находку (2 металла).

Н7 размещается между фрагментами поля 2 и 3. Чтобы переместиться на любую клетку жетона Н7, отдайте 3 воды или 3 победных очка. Посадка растений на клетках этого жетона запрещена.

Н8 заменяет город Таинтбо и обозначает пушки облачников. Чтобы переместиться на Н8, нужно 2 очка перемещения.

Н9-Н13 обозначают пушки облачников. Чтобы переместиться на Н9-Н13, нужно 3 очка перемещения.

Н14 вводит в игру новое городское действие (положите этот жетон справа от планшета города). Вам нужно выиграть бой, в котором боевая сила противника – 5 (если вы проиграли, ход переходит к следующему игроку).

После победы можете выполнить 1 действие посадки растений. Затем можете посадить 1 дополнительное растение. Получив награду за дополнительное растение, можете разместить его жетон на подходящей клетке игрового поля (даже если это засохшее растение). Получите 1 победное очко за каждый жетон растения, который вы разместили на пустой (без находок) клетке.

Остальные игроки могут выполнить по одному действию строительства.

Н15 также вводит в игру новое городское действие (положите этот жетон слева от планшета города). Вам нужно выиграть бой, в котором боевая сила противника – 5 (если вы проиграли, ход переходит к следующему игроку). После победы уберите с поля в синий пакетик один из жетонов с пушками облачников (Н8-Н13) по своему выбору. Получите 3 воды, посадите 1 растение и выполните 2 действия строительства. Остальные игроки могут выполнить по одному действию строительства.

БОРТЖУРНАЛ

ИМЯ:

ГЛАВА 1	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★				
70-79	80-89	90-99	100+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★		
ГЛАВА 2	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★			
70-79	80-89	90-99	100-109	110+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★	
ГЛАВА 3	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★			
70-79	80-89	90-99	100-109	110+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★	
ГЛАВА 4а	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★			
70-79	80-89	90-99	100-109	110+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★	
ГЛАВА 4б	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★			
70-79	80-89	90-99	100-109	110+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★	
ГЛАВА 5	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★			
70-79	80-89	90-99	100-109	110+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★	
ГЛАВА 6	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★			
70-79	80-89	90-99	100-109	110+	ПОБЕДА	___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★	
ИТОГ КАМПАНИИ							___ x ★	___ x ★	___ x ★	___ x ★

ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ



К концу игры поднимите свой уровень производства хотя бы до 4/6/8, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Если в конце игры у вас есть кубики хотя бы в 1/2 городах из перечисленных, получите 2/5 победных очков.



В конце игры проведите бой (по обычным правилам). Получите 3/8/11 победных очков, если у вас есть хотя бы 7/10/13 очков боевой силы.



К концу игры постройте хотя бы 4/5/6 улучшений дирижабля, чтобы получить 2/4/6 победных очков.



К концу игры разыграйте хотя бы 4/5/7 зеленых карт проектов, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



К концу игры разыграйте хотя бы 4/5/7 синих карт проектов, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



К концу игры разыграйте хотя бы 2/3/4 желтые карты проектов, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



К концу игры разыграйте хотя бы 8/10/12 карт проектов, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



К концу игры разыграйте хотя бы 1/2/3 карты проектов стоимостью как минимум 8 воды, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Если к концу игры у вас есть хотя бы 3/4/5 постоянных очков перемещения (улучшения + карты проектов + солнечная батарея), получите 2/5/7 победных очков.



Если к концу игры у вас есть хотя бы 3/4/6 очков постоянной боевой силы (улучшения + карты проектов), получите 2/5/7 победных очков.



Если к концу игры в вашей колоде навигации есть хотя бы 9/10 карт, получите 4/9 победных очков.

ОПИСАНИЕ КАРТ ПРОЕКТОВ

Развитие производства: поднимите свой уровень производства на 1.



Схемы воздушных винтов. Немедленно постройте следующее улучшение перемещения, заплатив на 3 металла меньше (минимальная стоимость – 0).



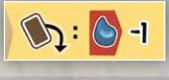
Схемы ЭМИ-оружия. Немедленно постройте следующее боевое улучшение, заплатив на 3 металла меньше (минимальная стоимость – 0).



Сэм. Теперь все улучшения дирижабля стоят для вас на 1 металл меньше (минимальная стоимость – 0).



Механик. Немедленно постройте 1 улучшение дирижабля по своему выбору, заплатив за него на 1 металл меньше за каждого имеющегося у вас механика, включая этого (минимальная стоимость – 0).



Изобретатель. Теперь все карты проектов стоят для вас на 1 воду меньше.



Фрэнк. Теперь зеленые карты проектов стоят для вас на 1 воду меньше.



Манипулятор. Один раз за ход: если во время фазы перемещения вы получаете хотя бы 1 металл за счёт находки, получите ещё 1 металл.



Солнечная панель. Немедленно получите 2 энергии за каждую имеющуюся у вас солнечную панель (включая эту). Солнечная батарея дирижабля не учитывается.



Конденсатор воды. Если во время фазы перемещения у вас есть хотя бы 5 очков перемещения, получите 2 воды. Если у вас есть хотя бы 7 очков перемещения, получите либо 2 воды, либо 2 победных очка.



Знак отличия пилота. Немедленно получите 2 победных очка за каждое очко перемещения, получаемое за счёт улучшений перемещения и сыгранных карт проектов. Карты навигации и солнечная батарея дирижабля не учитываются.



Боевой знак отличия. Немедленно получите 1 победное очко за каждое очко боевой силы, получаемое за счёт боевых улучшений и сыгранных карт проектов. Карты навигации не учитываются.



Видеозапись боя. Если во время боя в фазе перемещения у вас есть хотя бы 5 очков боевой силы, получите 2 воды. Если у вас есть хотя бы 8 очков боевой силы, получите либо 2 воды, либо 2 победных очка. Вы можете продолжать сражаться, чтобы достичь этих значений, даже если уже выиграли бой.



Урок пилотирования. Если в районе, в котором вы выполняете сбор ресурсов, есть бонусное действие «Обновление навигации», получите 2 победных очка (даже если вы не активный игрок или пропустили это действие).



Иллюминатор. Если район, в котором вы выполняете сбор ресурсов, даёт ровно 2 ресурса, получите 2 победных очка (даже если вы не активный игрок).



Хосе. Если район, в котором вы выполняете сбор ресурсов, даёт ровно 2 ресурса, немедленно посадите не более 2 растений по обычным правилам (даже если вы не активный игрок).



Тайный тоннель. Если в районе, в котором вы выполняете сбор ресурсов, есть бонусное действие «Гаечный ключ», получите 2 победных очка (даже если вы не активный игрок).



Рынок. Можете немедленно вернуть 3 жетона растений в мешок, чтобы получить 7 победных очков.



Книга по биологии. Если вы, как активный игрок, посадили 2 растения, получите 3 воды. Если вы посадили хотя бы 3 растения, получите 3 победных очка (или 3 воды).



Попугай. Если вы, как активный игрок, получили карту города после сбора ресурсов, можете поместить её на верх своей колоды навигации.