

Развитие

- 10 Фермерство (2 ПО)**
переросить 1 кубик (после последнего броска)
- 10 Орошение (2 ПО)**
защита от засухи
- 15 Агроном (3 ПО)**
+1 еда к кубулу питания
- 15 Глиняный карьер (3 ПО)**
+1 кирпич, если получаете кирпич
- 15 Вакцина (3 ПО)**
защита от падежи скота
- 20 Базар (4 ПО)**
кубик денег приносит 12 монет
- 20 Склад (4 ПО)**
количество сохраняемых товаров не ограничено
- 20 Судебные приставы (6 ПО)**
арест имущества у противников
- 30 Амбар (6 ПО)**
торговля: 1 еда = 4 монеты
- 30 Пивная (6 ПО)**
+1 работник к кубулу рабочих
- 40 Тех. обслуживание (6 ПО)**
стройка: 1 камень = 3 рабочих
- 50 Сельсовет (8 ПО)**
+1 ПО за каждое хоз. строение
- 60 Посёлок (8 ПО)**
+1 ПО за каждый дом

Кризисы

- 1 2 3 4 5 10 20
- 6 7 8 9 0 30 40 50

- 1 2 3 4 5 6 7

Еда

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
12	13	14	15		

Товар

инструмент	арматура	цемент	кирпич	дерево
0	0	0	0	0
5	3	2	1	1
15	9	6	3	3
30	18	12	6	6
50	30	20	10	10
60	45	30	15	15
63	63	42	21	21
		56	28	28
			36	36

Ветеринар 1/0

1	
2	3

Курятник 2/1

1	
2	4
3	5

Свинарник 4/2

3	
1	4
2	5
6	7

Коровник 6/3

1	4	7
2	5	8
3	6	9

Станция ТО 10/5

5		
1	6	10
2	7	11
3	8	12
4	9	13

Автопарк 8/4

1		
2	5	9
3	6	10
4	7	11

Ангар 12/6

1	6	11
2	7	12
3	8	13
4	9	14
5	10	15

защита от ветлянского ремонта

ФАЗЫ ИГРЫ

1. Производство кубиками еды и товаров
2. Снабжение домов. **Кризисы**
3. Строительство домов, строений
4. Развитие. Покупка улучшений
5. Сокращение товаров до **6**

СИМВОЛЫ КУБИКА

	2 товара и 1 опасность
	7 монет
	3 рабочих
	2 еды или 2 рабочих
	1 товар
	3 еды

опасности	результат	воздействие
питание	голод	- 1 ПО за дом
1	ничего	ничего
2	засуха	- 2ПО
3	падёж скота	- 3 ПО
4	внеплановый ремонт	- 4 ПО
5+	арест имущества	потеря всех товаров

КОНЕЦ ИГРЫ

Коллективно построены все хоз. строения
или
Игрок владеет 5 пунктами развития

ИТОГ: Развитие + Дома + Бонусы = **сумма** - **Кризисы** = Итог Игры

ФАЗЫ ИГРЫ

1. Производство кубиками еды и товаров
2. Снабжение домов. **Кризисы**
3. Строительство домов, строений
4. Развитие. Покупка улучшений
5. Сокращение товаров до **6**

СИМВОЛЫ КУБИКА

	2 товара и 1 опасность
	7 монет
	3 рабочих
	2 еды или 2 рабочих
	1 товар
	3 еды

опасности	результат	воздействие
питание	голод	- 1 ПО за дом
1	ничего	ничего
2	засуха	- 2ПО
3	падёж скота	- 3 ПО
4	внеплановый ремонт	- 4 ПО
5+	арест имущества	потеря всех товаров

КОНЕЦ ИГРЫ

Коллективно построены все хоз. строения
или
Игрок владеет 5 пунктами развития

ИТОГ: Развитие + Дома + Бонусы = **сумма** - **Кризисы** = Итог Игры

ФАЗЫ ИГРЫ

1. Производство кубиками еды и товаров
2. Снабжение домов. **Кризисы**
3. Строительство домов, строений
4. Развитие. Покупка улучшений
5. Сокращение товаров до **6**

СИМВОЛЫ КУБИКА

	2 товара и 1 опасность
	7 монет
	3 рабочих
	2 еды или 2 рабочих
	1 товар
	3 еды

опасности	результат	воздействие
питание	голод	- 1 ПО за дом
1	ничего	ничего
2	засуха	- 2ПО
3	падёж скота	- 3 ПО
4	внеплановый ремонт	- 4 ПО
5+	арест имущества	потеря всех товаров

КОНЕЦ ИГРЫ

Коллективно построены все хоз. строения
или
Игрок владеет 5 пунктами развития

ИТОГ: Развитие + Дома + Бонусы = **сумма** - **Кризисы** = Итог Игры

ФАЗЫ ИГРЫ

1. Производство кубиками еды и товаров
2. Снабжение домов. **Кризисы**
3. Строительство домов, строений
4. Развитие. Покупка улучшений
5. Сокращение товаров до **6**

СИМВОЛЫ КУБИКА

	2 товара и 1 опасность
	7 монет
	3 рабочих
	2 еды или 2 рабочих
	1 товар
	3 еды

опасности	результат	воздействие
питание	голод	- 1 ПО за дом
1	ничего	ничего
2	засуха	- 2ПО
3	падёж скота	- 3 ПО
4	внеплановый ремонт	- 4 ПО
5+	арест имущества	потеря всех товаров

КОНЕЦ ИГРЫ

Коллективно построены все хоз. строения
или
Игрок владеет 5 пунктами развития

ИТОГ: Развитие + Дома + Бонусы = **сумма** - **Кризисы** = Итог Игры

РОЛЛ ТИРОУСН The Ages

THE BRONZE AGE



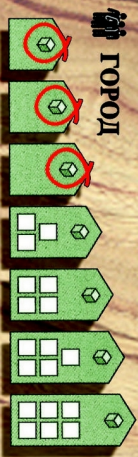
ФАЗЫ ИГРЫ

1. Производство кубиками еднн и товаров
2. Снабжение городов, Кастрофы.
3. Строительство городов, строений.
4. Фаза Развитие. Платитя улицений
5. Сохранение количества товаров до 6

СИМВОЛЫ КУБИКА

- 3 Платня
- 3 Редочик
- 1 Тоар
- 2 Платня
- 2 Товары и
- 1 Черел
- 7 Монет

ГОРОД



РАЗВИТИЕ

- Цели Назовние очки Воздействие
- 10 Гододство 2 передросить 1 последний кубик
 - 10 Орощение 2 Защита от засухи

- 15 Земледелие 3 +1 еда к кубик/платня
- 15 Камеоломня 3 +1 камень при производстве
- 15 Медицина 3 Защита от эпидемий
- 20 Ченанка 4 кубик/денег приносит 12 монет
- 20 Караван 4 Развоз товаров не ограниченно
- 30 Религия 6 Торговля: Еда = 4 Монетам
- 30 Элеватор 6 +1 работник к кубик/у работочк
- 40 Маскстро 6 Стройка: 1 Камень = 3 Редочик
- 50 Техника 6 Стройка: 1 Камень = 3 Редочик
- 50 Архитекура 8 +1 бонус за каждое Строение
- 60 Империя 8 +1 бонус наждый Город.

КАТАСТРОФЫ

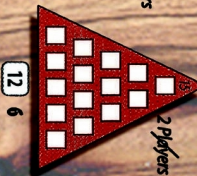
- Случий Регулянтит Воздействие
- Ничегие Город -1 очко (за Город)
 - Ничегие Засуха -2 очка
 - Эпидемия -3 очка (пошлины)
 - Вторжение -4 очка
 - Революция Потери всех товаров

КОНЕШ ИГРЫ

- Допрываетса последний кубик едик
- Коллективно построены все строения
 - ИЛИ
 - Цивилизация владет 5 Разработками
 - Подсчет очков

СТРОЕНИЯ

Малая пирамида Столхондах



КАТАСТРОФЫ

Защита от Вторжений

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ИТОГИ:

Развитие + Строения + Бонусы = Оценка - Катастрофы = Итог Игры



Малая пирамида



Столхондах



Коран



Биснес сада



Селитка пирамида



Обелиск



Селитка стидя

РОЛЛ ТИРОУСН The Ages

THE BRONZE AGE



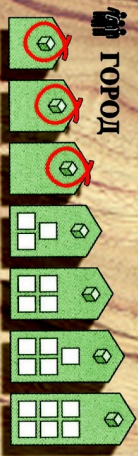
ФАЗЫ ИГРЫ

1. Производство кубиками еднн и товаров
2. Снабжение городов, Кастрофы.
3. Строительство городов, строений.
4. Фаза Развитие. Платитя улицений
5. Сохранение количества товаров до 6

СИМВОЛЫ КУБИКА

- 3 Платня
- 3 Редочик
- 1 Тоар
- 2 Платня
- 2 Товары и
- 1 Черел
- 7 Монет

ГОРОД



РАЗВИТИЕ

- Цели Назовние очки Воздействие
- 10 Гододство 2 передросить 1 последний кубик
 - 10 Орощение 2 Защита от засухи

- 15 Земледелие 3 +1 еда к кубик/платня
- 15 Камеоломня 3 +1 камень при производстве
- 15 Медицина 3 Защита от эпидемий
- 20 Ченанка 4 кубик/денег приносит 12 монет
- 20 Караван 4 Развоз товаров не ограниченно
- 30 Религия 6 Торговля: Еда = 4 Монетам
- 30 Элеватор 6 +1 работник к кубик/у работочк
- 40 Маскстро 6 Стройка: 1 Камень = 3 Редочик
- 50 Техника 6 Стройка: 1 Камень = 3 Редочик
- 50 Архитекура 8 +1 бонус за каждое Строение
- 60 Империя 8 +1 бонус наждый Город.

КАТАСТРОФЫ

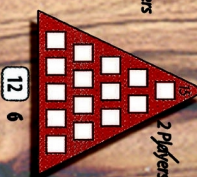
- Случий Регулянтит Воздействие
- Ничегие Город -1 очко (за Город)
 - Ничегие Засуха -2 очка
 - Эпидемия -3 очка (пошлины)
 - Вторжение -4 очка
 - Революция Потери всех товаров

КОНЕШ ИГРЫ

- Допрываетса последний кубик едик
- Коллективно построены все строения
 - ИЛИ
 - Цивилизация владет 5 Разработками
 - Подсчет очков

СТРОЕНИЯ

Малая пирамида Столхондах



КАТАСТРОФЫ

Защита от Вторжений

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ИТОГИ:

Развитие + Строения + Бонусы = Оценка - Катастрофы = Итог Игры



Малая пирамида



Столхондах



Коран



Биснес сада



Селитка пирамида



Обелиск



Селитка стидя

ROLL THROUGH the AGES
THE BRONZE AGE

Иконки:

Наконечники стрел: 5 15 30 50

Ткани: 4 12 24 40 60

Керамика: 3 9 18 30 45 63

Камень: 2 6 12 20 30 42 56

Дерево: 1 3 6 10 15 21 28 36

Еда: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

3 Рабочих

7 Монет

2 Товара и Череп

1 Товар

2 Еды или 2 Рабочих

3 Еды

ROLL THROUGH the AGES
THE BRONZE AGE

Иконки:

Наконечники стрел: 5 15 30 50

Ткани: 4 12 24 40 60

Керамика: 3 9 18 30 45 63

Камень: 2 6 12 20 30 42 56

Дерево: 1 3 6 10 15 21 28 36

Еда: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

3 Рабочих

7 Монет

2 Товара и Череп

1 Товар

2 Еды или 2 Рабочих

3 Еды

ROLL THROUGH the AGES
THE BRONZE AGE

Иконки:

Наконечники стрел: 5 15 30 50

Ткани: 4 12 24 40 60

Керамика: 3 9 18 30 45 63

Камень: 2 6 12 20 30 42 56

Дерево: 1 3 6 10 15 21 28 36

Еда: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

3 Рабочих

7 Монет

2 Товара и Череп

1 Товар

2 Еды или 2 Рабочих

3 Еды

ROLL THROUGH the AGES
THE BRONZE AGE

Иконки:

Наконечники стрел: 5 15 30 50

Ткани: 4 12 24 40 60

Керамика: 3 9 18 30 45 63

Камень: 2 6 12 20 30 42 56

Дерево: 1 3 6 10 15 21 28 36

Еда: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

3 Рабочих

7 Монет

2 Товара и Череп

1 Товар

2 Еды или 2 Рабочих

3 Еды