



升级科技时依图标支付资源；3级科技升4级时的收益任选。

以5个工人开局；
粮食日每个工人的饭量为3；
每个吃不饱的工人需扣5分。

可以跳过“收放工人”阶段，
若你如此做，可获得2玉米。

收回工人时，若你选择执行
较低级的行动，你不但不用
支付差价，还可获得1玉米。

轮次开始时，若你的玉米数
不足2个，你可以补至2个；
你乞讨时可以将玉米补至4个。

以3个初始资源板块开局，
但需要选择1种信仰降1级。

若你放置了不少于2名工人，
则你可在放置后顺带收回1名
之前放置的工人并执行行动。

你可将放置工人的齿轮费用
变为3玉米，每轮限用1次；
每个齿轮上限格+1格。

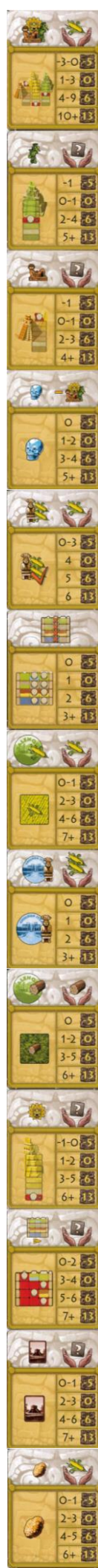
放置工人时改为按图中所示
的价格表来支付玉米。

每轮限用1次：你可以依照交
易表上的比例出售1份资源。

按图中所示混用齿轮。例如，
你从红-3格取回工人时，你
可以选择执行黄-3格的行动。

收回工人时，你可以支付1玉
米来执行高1级的行动，每轮
限用1次。

放置工人时，你可以指定1个
空格，并将其视为已被占据
的格子，每轮限用1次。



众神之怒：每当你提升1级任意信仰时，你必须先支付1玉米。灾难过后，按信仰总等级得分。

绿神之怒：每当你提升1级绿色信仰时，你必须先支付1资源。灾难过后，按绿色信仰等级得分。

红神之怒：每当你提升1级红色信仰时，你必须先支付1资源。灾难过后，按红色信仰等级得分。

亵渎圣物：每当你获得水晶骷髅时，你必须先降任意信仰1级。灾难过后，按水晶骷髅数得分（蓝色齿轮的不算）

饥荒：在粮食日，每当你喂养每个工人时，你必须喂每个工人多吃1玉米。灾难过后，按喂饱的工人数得分。

失忆：所有科技的2级效果都暂时失效。灾难过后，按不低于2级的科技数得分。

干旱：每当你从绿色齿轮获得玉米后，你必须支付1玉米。灾难过后，按玉米板块数得分。

大洪水：每当你放置工人到蓝色齿轮时，你必须额外支付2玉米。灾难过后，按蓝色齿轮上的工人数得分。

森林火灾：每当你从绿色齿轮获得木头后，你必须支付1木头。灾难过后，按木头板块数得分。

黄神之怒：每当你提升1级黄色信仰时，你必须先支付1资源。灾难过后，按黄色信仰等级得分。

师资不足：每当你升级科技时，你必须支付1资源。灾难过后，按科技等级总数得分。

城市拥挤：每当你建造建筑（纪念碑不算）时，你必须额外支付1资源。灾难过后，按建筑数得分。

黄金稀缺：每当你获得黄金后，你必须支付1玉米。灾难过后，按黄金数量得分。