

# Свод правил

## Vlaada Chvátil **THROUGH the AGES** A NEW STORY OF CIVILIZATION

Эта книга правил предназначена для игроков, которым нужно быстро найти правило.

Она содержит все правила игры «Через века» по пунктам. Она не подходит для обучения игре. Игрокам, которые учатся играть, следует начать с Руководства к игре, которое знакомит с ее принципами в том порядке, в каком они встретятся в первой игре, с объяснением правил по темам и подробными примерами.

Первая половина этого буклета описывает, что происходит в ходе игры. Вторая половина содержит определения терминов и понятий.

### Ход игры

- Выполните подготовку к игре. (*Подготовка к игре*, стр. 2)
- Игроки делают ходы, начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке. (*Ваш ход*, стр. 3)
- Ходы организуются в раунды. Каждый раунд начинается с хода первого игрока.
  - Первый раунд отличается от остальных. (*Первый ход*, стр. 3)
  - Примечание: как правило, в начале или конце раунда не происходит ничего особенного.
- Во время игры текущая эпоха постепенно меняется от эпохи А до эпох I, II, III и, в конце концов, IV. (*Пополнение карточного ряда*, стр. 3)
  - Если эпоха III заканчивается во время хода первого игрока, то это последний раунд.
  - Если эпоха III заканчивается во время хода любого другого игрока, то следующий раунд будет последним.
- Игра завершается, когда сыгран последний раунд. Все игроки выполняют одинаковое количество ходов. После этого происходит финальный подсчет очков:
  - Все события эпохи III из колоды текущих и будущих событий отыгрываются в любом порядке. (*Отыгрыш события*, стр. 7)
  - Считаются все бонусы, которые должны быть подсчитаны в конце игры (Bill Gates).
  - Игрок, набравший больше всех очков культуры, выигрывает.
    - В случае ничьей игроки с наибольшим количеством очков культуры делят победу.

# Подготовка к игре

## Игровые планшеты

Разместите игровые планшеты в центре стола в любой удобной конфигурации.

## Подготовка колод

Эпохи А, I, II и III имеют свои гражданские и военные колоды. Таким образом, есть 8 отдельных колод, у каждой своя рубашка.



гражданские колоды



военные колоды

➤ При игре на 2 или 3 игроков вы должны удалить некоторые карты. Эти карты не будут использоваться.

– Перед игрой на 3 игроков:

1 Гражданские колоды I, II и III имеют по 3 карты с этой отметкой. Удалите эти карты из этих колод.

– Перед игрой на 2 игроков:

2 Гражданские колоды I, II и III имеют по 9 карт с одной из этих отметок. Удалите эти карты из этих колод.

3 Военная колода I имеет 2 карты соглашений, военные колоды II и III имеют по 4 такие карты. Удалите все карты соглашений из этих колод.

планшет военного дела



поле для общих тактик

шкала рейтинга силы

место для колоды будущих событий

колода текущих событий

место для колоды прошлых событий

## Компоненты игроков

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет компоненты этого цвета:

### Планшет игрока

На планшете игрока изображены 6 начальных технологий: Warriors, Agriculture, Bronze, Philosophy, Religion и Despotism. Они считаются картами технологий.

➤ Положите по 1 синему кубику на каждую из 16 ячеек синего банка.

➤ Положите по 1 желтому кубику на каждую из 18 ячеек желтого банка, на каждую из 6 ячеек карт технологий и на ячейку запаса работников.

➤ Ваша начальная карта формы правления, Despotism, содержит 4 гражданских и 2 военных действия. Положите 4 белых и 2 красных кубика рядом с этой картой (но не на нее).

### Маркеры рейтингов

У вас 4 маркера рейтингов вашего цвета.

1 Положите ваш маркер рейтинга науки на деление 1 шкалы науки.

2 Положите ваш маркер рейтинга культуры на деление 0 шкалы культуры.

3 Положите ваш маркер рейтинга силы на деление 1 шкалы силы.

4 Положите ваш маркер рейтинга счастья на деление 0 шкалы счастья на вашем планшете игрока.

Примечание: эти установки соответствуют размещению работников на ваших начальных картах технологий. (Рейтинги, стр. 10)

### Счетчики очков

1 Положите ваш маркер очков науки на деление 0 трека очков науки.

2 Положите ваш маркер очков культуры на деление 0 трека очков культуры.

### Флажок тактики

Положите ваш флажок тактики на поле для общих тактик на планшете военного дела. Это показывает, что у вас нет текущей тактики.

## В коробке

Несколько синих, желтых, красных и белых кубиков останутся лишними после подготовки к игре. Они будут нужны во время игры, но редко. Они называются кубиками «в коробке».

## Подготовка колоды событий

➤ Перемешайте военную колоду эпохи А.

– Возьмите карты в количестве, равном числу игроков плюс 2. Положите эти карты лицом вниз на планшет военного дела как колоду текущих событий.

– Верните остальные карты в коробку, не просматривая их.

## Первый игрок

Выберите первого игрока произвольным способом. Первый игрок не будет меняться в ходе игры. Вы можете отметить этого игрока, подложив одну из неиспользуемых военных карт эпохи А под его планшет лицом вниз.

## Начальные действия

➤ Первому игроку будет доступно только 1 гражданское действие при его первом ходе. Укажите это, положив один из его белых кубиков на его карту Despotism.

➤ Каждый следующий игрок по часовой стрелке начинает, имея на 1 гражданское действие больше, чем предыдущий. Они отмечают это 2, 3 или 4 белыми кубиками на своих картах Despotism.

➤ У игроков нет военных действий на первом ходу. Все красные кубики остаются вне их планшетов.

## Подготовка карточного ряда

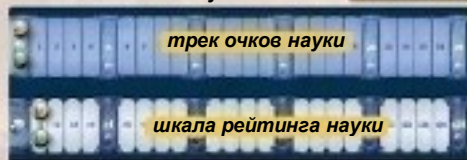
➤ Перемешайте гражданскую колоду эпохи А.

– Выложите 13 карт лицом вверх на ячейки карточного ряда.

– Положите остальную часть колоды на светлую половину планшета текущей эпохи.

➤ Держите остальные колоды неподалеку, но в стороне. Они понадобятся в игре позднее.

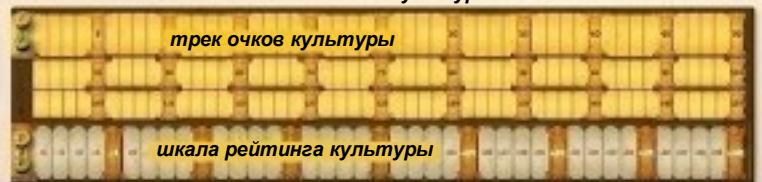
планшет науки



трек очков науки

шкала рейтинга науки

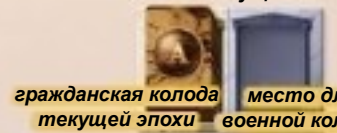
планшет культуры



трек очков культуры

шкала рейтинга культуры

планшет текущей эпохи



гражданская колода текущей эпохи

место для военной колоды текущей эпохи

карточный ряд



планшет игрока



второй игрок



первый игрок

# Ваш ход...

## Структура хода

Ваш ход состоит из следующих фаз и шагов:

- Последовательность шагов в начале хода:
  - Пополнить карточный ряд.
  - Подвести итоги войны, если необходимо.
  - Сделать доступными эксклюзивные тактики, если необходимо.
- Фаза политики
- Фаза действий
- Последовательность шагов в конце хода:
  - Сбросить лишние военные карты.
  - Фаза производства. (Пропустите во время восстания.)
  - Получить военные карты.
  - Восстановить запас гражданских и военных действий.

## Первый ход

Первый ход отличается от остальных:

- Вы начинаете с ограниченным количеством гражданских действий. (*Начальные действия*, стр. 2)
- Вы пропускаете Последовательность шагов в начале хода и Фазу политики.
- Во время вашей Фазы действий вы можете выполнить только следующие действия:
  - Взять карту, не являющуюся чудом света, из карточного ряда.
  - Взять чудо света из карточного ряда и ввести его в игру как строящееся чудо света.

## Последовательность шагов в начале хода

### Пополнить карточный ряд

Примечание: Карточный ряд не пополняется в первом раунде.

Вы начинаете свой ход пополнением карточного ряда:

- Сбросьте все карты, лежащие на самых левых ячейках:
  - На первых 3 ячейках, если в игре 2 игрока.
  - На первых 2 ячейках, если в игре 3 игрока.
  - Только на крайней левой ячейке, если в игре 4 игрока.
  - Если кто-то из игроков сдался (стр. 4), то считайте только оставшихся игроков, а не тех, кто начинал играть.
- Сдвиньте все оставшиеся карты по максимуму влево, не оставляя пустых мест между ними.
- Выложите на пустые места карты из гражданской колоды текущей эпохи, слева направо. (Пропустите этот шаг в эпохе IV, не имеющей колоды.)

### Конец эпохи

Пополнение карточного ряда время от времени приводит к смене эпохи:

- **Эпоха А заканчивается**, когда карточный ряд пополнен в первый раз.
  - Примечание: Это происходит на втором ходу первого игрока.
  - После пополнения карточного ряда гражданскими картами эпохи А удалите оставшуюся колоду эпохи А из игры.
  - Перемешайте гражданские и военные колоды эпохи I и поместите их на планшет текущей эпохи. Теперь это текущие гражданская и военная колоды.
  - Если все гражданские карты эпохи А были выложены и после этого в карточном ряду остались пустые места, добавьте в карточный ряд гражданские карты эпохи I.

➤ **Эпохи I, II и III заканчиваются**, когда последняя карта текущей гражданской колоды выложена в карточный ряд. Новая эпоха начинается немедленно:

- Карты эпох, предшествующих только что закончившейся эпохе (но не карты самой этой эпохи), становятся устаревшими:
  - Игроки сбрасывают все устаревшие карты, имеющиеся у них на руках.
  - Все устаревшие лидеры удаляются из игры.
  - Все устаревшие недостроенные чудеса света удаляются из игры.
  - Все устаревшие соглашения удаляются из игры.
  - Примечание: Остальные карты в игре (технологии, колонии, завершённые чудеса света, эксклюзивные и общие тактики, объявленные войны) остаются в игре, даже если они устарели.
- Каждый игрок **теряет 2 желтых кубика**.
- Перемешайте гражданскую колоду только что начавшейся эпохи. Поместите ее на планшет текущей эпохи. Теперь это текущая гражданская колода.
  - Продолжите заполнение карточного ряда, если там еще есть пустые места.
  - Если началась эпоха IV, то новой гражданской колоды нет, и пустые места остаются пустыми.
- Удалите военную колоду предыдущей эпохи. Перемешайте военную колоду новой эпохи и поместите ее на планшет текущей эпохи.
  - Если началась эпоха IV, то новой военной колоды нет. Получение военных карт в эпохе IV невозможно.
- Эпоха IV – завершающая в игре. Когда эпоха IV начинается, определите, какой раунд будет последним.
  - Текущий раунд будет последним, если эпоха IV начинается во время хода первого игрока.
  - Следующий раунд будет последним, если эпоха IV начинается во время хода любого другого игрока.

### Подвести итоги войны

Если у вас нет войны в игре, пропустите этот шаг. Но если у вас лежит карта войны в вашей игровой зоне, вы должны подвести ее итоги в этот момент.

- Сравните вашу силу с силой оппонента, которому вы объявили войну.
  - Если карта в игре дает вам бонус, когда вы атакуете этого оппонента, учтите этот бонус.
- Тот игрок, у которого больше силы, является **победителем**, а другой игрок – **побежденной цивилизацией**. Разница между силами победителя и побежденного называется **силовым превосходством**. Следуйте тексту на карте.
  - Если победитель **захватывает специальную технологию**, то он берет карту из игровой зоны побежденной цивилизации и помещает ее в свою игровую зону.
  - Игрок не может захватить специальную технологию, если точно такая же уже есть у него в игре или на руках.
  - Если вы захватываете специальную технологию того же типа, который есть у вас в игре, вы оставляете в игре карту более высокого уровня, а другую карту сбрасываете.
- Если у игроков одинаковая сила, то война не имеет никакого эффекта.
- В любом случае, **сбросьте** карту войны.

Примечание: Ни одна из сторон не может использовать военные бонусные карты, чтобы повысить свою силу в войне.

### Сделать доступными тактики

Если у вас есть в игре эксклюзивные карты тактик, вы должны сделать их доступными в этот момент.

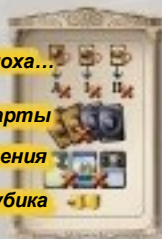
- Переместите вашу карту тактики на поле для общих тактик планшета военного дела.
  - Нет ограничений на количество карт, которые могут находиться на поле для общих тактик.
  - Если такая же карта уже лежит на поле для общих тактик, вы можете совместить карты, положив их одна под другую, или удалить одну карту из игры. Однако не сбрасывайте ее в стопку сброса. (*Сбросить или удалить из игры*, стр. 8)
  - Примечание: Ваш флажок тактики остается на карте, и она продолжает быть вашей текущей тактикой.

Когда начинается новая эпоха...

сбросьте устаревшие карты

лидеров, недостроенные чудеса света и соглашения

и потеряйте 2 желтых кубика



## Фаза политики

Во время вашей Фазы политики вы можете выполнить максимум одно политическое действие, если хотите:

- Подготовить событие
- Сыграть агрессию
- Объявить войну (кроме последнего раунда)
- Предложить соглашение (если играют более 2 игроков)
- Разорвать соглашение (если играют более 2 игроков)
- Сдаться (кроме эпохи IV)

👑 Этот символ на военной карте указывает, что она может быть сыграна как политическое событие.

### Подготовить событие

**Событие** – это зеленая военная карта, помеченная символом в правом верхнем углу. Чтобы подготовить событие, сделайте следующее:



- Положите вашу карту события лицом вниз поверх колоды будущих событий (или на ее место, если оно пустое).
- Получите количество очков культуры, равное уровню карты.
- Вскройте верхнюю карту из колоды текущих событий и отыграйте ее эффект. Если это карта территории, выполните колонизацию. (*Текущие события*, стр. 7)
- Если это была последняя карта колоды текущих событий:
  - Перемешайте колоду будущих событий.
  - Отсортируйте ее, держа лицом вниз, так чтобы карты более ранних эпох лежали выше карт более поздних эпох.
  - Поместите ее на место для колоды текущих событий. Теперь это колода текущих событий.

Примечание: Событие, которое вы сейчас подготовили, будет вскрыто и отыграно на более позднем ходу.

### Сыграть агрессию

**Агрессия** – это коричневая военная карта. В ее названии есть слово «Aggression». Чтобы сыграть ее, сделайте следующее:



- Выложите карту лицом вверх.
- Заплатите военные действия в количестве, указанном рядом с символом короны.
- Объявите, какого игрока вы атакуете. Этот игрок - ваш **противник**.
  - Вы не можете атаковать игрока, если имеете с ним соглашение, в котором сказано, что вы не можете атаковать.
  - Вы не можете атаковать игрока, сила которого равна или превышает вашу.
    - Не забудьте учесть все бонусы, которые срабатывают, когда вы атакуете другого игрока.
    - Не учитывайте бонусы от соглашений, которые разрываются в случае вашей атаки.
- Если у вас с противником есть соглашение, в котором сказано, что оно разрывается в случае вашей атаки, удалите его из игры.
- Ваш противник может защититься от агрессии, добавляя временные бонусы силы, чтобы сравняться или превзойти вас по силе:
  - Ваш противник может сыграть одну или более военных бонусных карт. **Бонус защиты**, указанный в верхней половине карты, добавляется к его силе. (Эти карты сбрасываются после того, как их бонус учтен.)
  - Ваш противник может получить +1 бонус силы за каждую военную карту, сброшенную лицом вниз.
  - Ограничение: Общее количество карт, которые ваш противник играет или сбрасывает для получения бонусов, не может превышать его общее количество военных действий.
- Если ваш противник сравнивается или превосходит вас по силе, то агрессия является неудачной. Сбросьте ее без срабатывания эффекта.
- Если ваш противник не может или не хочет сравняться или превзойти вас по силе, то он не играет и не сбрасывает карты для бонусов, и агрессия считается удачной:
  - Выполните действия, указанные на карте.
    - Если в тексте упоминается стоимость карты, используйте стоимость, указанную на карте, игнорируя все модификаторы.
  - Сбросьте карту агрессии.

### Объявить войну

**Война** – это серая военная карта со словами «War over» в ее названии. Чтобы объявить войну, сделайте следующее:



- Выложите карту лицом вверх.
- Заплатите военные действия в количестве, указанном рядом с символом короны.
- Объявите, какого игрока вы атакуете. Этот игрок - ваш **противник**:
  - Если карта говорит, что вы не можете атаковать игрока, вы не можете объявить войну против этого игрока.
- Если у вас с противником есть соглашение, в котором сказано, что оно разрывается в случае вашей атаки, удалите его из игры.
- Поместите войну в вашу игровую зону, ориентируя верх карты в сторону вашего противника.
- Итоги войны будут подведены в начале следующего хода.
- Ограничение: Вы не можете объявить войну во время последнего раунда.

### Предложить соглашение

**Соглашение** – это синяя военная карта с символом рукопожатия над ее названием. В игре 2 игроков нет соглашений. Чтобы предложить соглашение, сделайте следующее:



- Выложите карту лицом вверх.
  - Объясните, какому игроку вы предлагаете соглашение.
  - Если соглашение имеет стороны, помеченные А и Б, объявите, роль какой стороны, А или Б, вы берете.
  - Если ваш партнер отказывается от предложения, верните соглашение себе в руку. Однако ваше политическое действие для этого хода считается использованным.
- Ваш партнер решает, принять предложение или нет.
- Если ваш партнер принимает предложение, соглашение вступает в игру:
    - Любое другое соглашение в вашей игровой зоне отменяется, независимо от того, с кем оно заключено. Удалите старое соглашение из игры.
      - Примечание: Вы можете остаться стороной соглашений, лежащих в игровых зонах других игроков.
    - Поместите новое соглашение в свою игровую зону таким образом, чтобы соответствующая сторона карты (А, Б или любая сторона, если этих пометок нет) смотрела на вашего оппонента.
    - Новое соглашение начинает действовать немедленно.
      - Примечание: Соглашение, которое препятствует атакам или объявлению войны, не отменяет уже объявленные войны.

### Разорвать соглашение

Это действие позволяет отменить соглашение, стороной которого вы являетесь. Некоторые политические действия, описанные выше, также могут привести к разрыву соглашения как побочному эффекту. Чтобы разорвать соглашение, сделайте следующее:

- Выберите соглашение в игре, стороной которого вы являетесь. Оно не обязано быть соглашением в вашей игровой зоне.
- Удалите соглашение из игры. Оно перестает влиять на вас и вашего партнера.

### Сдаться

Вы можете использовать свое политическое действие, чтобы сдаться.

- Ваша цивилизация немедленно покидает игру. Вы проигрываете.
- Сбросьте все карты из руки и удалите из игры все карты, лежащие в вашей игровой зоне. Если вы являетесь стороной соглашения в игровой зоне другого игрока, удалите это соглашение из игры.
- Если есть объявленные против вас войны, объявившие их игроки удаляют эти войны из игры и получают по 7 очков культуры.
- Если в игре остался 1 игрок, игра заканчивается и он победитель.
- Если в игре остаются 2 или более игроков, они продолжают играть без вас:
  - Они не меняют текущие колоды. (Т.е. некоторые карты, рассчитанные на большее число игроков, могут появиться в этой эпохе.)
  - Перед переходом к эпохе II или III они корректируют колоды новых эпох, как если бы выполнялась подготовка к игре на новое число игроков. (*Подготовка колод*, стр. 2)
  - Если остались 2 игрока, они используют правила для 2 игроков при оценке событий. (*Оценка события*, стр. 7)
- Исключение: **Вы не можете сдаться в эпохе IV.**

## Фаза действий

Во время Фазы действий вы можете потратить свои гражданские и военные действия для выполнения описанных в этом разделе действий в любом сочетании и порядке.

- В свой первый ход вы можете только взять карты из карточного ряда.
- Вы не можете выполнить действие, если неспособны выполнить все необходимые шаги и заплатить требуемую стоимость.
- Вы можете завершить свою Фазу действий, даже если у вас остались неиспользованные гражданские или военные действия.

Некоторые действия, описанные в этом разделе, могут быть также выполнены как эффекты определенных карт. Если действие является эффектом карты:

- Его не нужно оплачивать гражданскими или военными действиями, если только иное не указано на карте. (Исключение: *Объявить революцию*, стр. 5)
- Оно может иметь другую стоимость (обычно это еда, ресурсы или очки науки), которую вы должны заплатить, если только карта не говорит, что вы можете выполнить действие бесплатно.

### Взять карту – не чудо света из карточного ряда

- Выберите любую карту в карточном ряду, не являющуюся чудом света.
- Заплатите 1, 2 или 3 гражданских действий, как указано в нижней части соответствующей ячейки карточного ряда.
- Возьмите карту себе в руку.
- Ограничения:
  - Вы не можете взять какую-либо карту-не чудо света, если количество гражданских карт у вас в руке равно или превышает ваше общее количество гражданских действий.
  - Вы не можете взять карту технологии, если у вас уже есть карта с таким же названием в руке или в игре.
  - Если вы уже брали лидера, то вы не можете взять другого лидера из той же эпохи. Это применяется, даже если ранее взятый лидер уже покинул игру.

### Взять чудо света из карточного ряда

Чудо света – это лиловая карта с рядом чисел в нижней части картинки, обозначающих стоимость каждого этапа строительства чуда света. Оно вступает в игру, когда вы берете его:



- Выберите чудо света в карточном ряду.
- Заплатите гражданские действия в количестве, указанном под этой ячейкой, плюс 1 дополнительное гражданское действие за каждое завершенное вами чудо света. (Включая чудеса света, ставшие руинами из-за действия таких эффектов как *Ravages of Time*.)
- Поместите карту чуда света в игру, повернув ее на 90°, чтобы показать, что это недостроенное чудо света.
- Ограничение: Вы не можете взять чудо света, если в текущий момент у вас есть в игре недостроенное чудо света.
- Примечание: Вы можете взять чудо света, даже если ваша рука полна.
- Примечание: Эффекты чуда света не действуют, если оно не достроено.

### Увеличить население

- Заплатите 1 гражданское действие.
- Заплатите количество еды, равное белому числу под самой правой занятой секцией вашего желтого банка.

- Возьмите самый правый желтый кубик из своего желтого банка и добавьте ее в свой запас работников. (Она становится незанятым работником.)
- Примечание: Вы не можете увеличить свое население, если в вашем желтом банке не осталось желтых кубиков.

### Построить ферму, шахту или городское здание

- Заплатите 1 гражданское действие.
- Выберите одну из своих карт технологий ферм, шахт или городских зданий в игре.
- Заплатите ее стоимость в ресурсах, указанную на карте.
  - Примечание: Создание специальных технологий уменьшает стоимость только городских зданий.
- Поместите одного из своих незанятых работников на карту.
- Обновите свои рейтинги, если необходимо.
- Ограничение: В правом нижнем углу вашей карты формы правления указан ваш лимит городских зданий. Если у вас уже есть столько или больше городских зданий определенного типа, вы не можете построить новое городское здание этого типа.

### Модернизировать ферму, шахту или городское здание

- Заплатите 1 гражданское действие.
- Выберите одну из своих ферм, шахт или городских зданий (представленную работником на соответствующей карте технологии).
- Выберите другую имеющуюся у вас в игре карту технологии того же типа и более высокого уровня.
- Заплатите стоимость в ресурсах, равную разнице между стоимостями, указанными на этих двух картах.
  - Если стоимость одной или обеих карт изменена, примените модификаторы перед расчетом разницы.
- Переместите работника на карту более высокого уровня.
- Обновите свои рейтинги, если необходимо.

### Разрушить ферму, шахту или городское здание

- Заплатите 1 гражданское действие.
- Выберите одну из своих ферм, шахт или городских зданий (представленную работником на соответствующей карте технологии).
- Переместите работника с карты в свой запас работников. (Он становится незанятым работником.)
- Обновите свои рейтинги, если необходимо.

### Вести в игру лидера

- Лидер – это зеленая гражданская карта с портретом известной исторической личности в правом верхнем углу.
- Заплатите 1 гражданское действие.
  - Выберите карту лидера из карт в руке.
  - Введите карту лидера в игру.
  - Если у вас уже есть карта лидера в игре, она заменяется.
    - Сбросьте старую карту лидера.
    - Верните себе 1 гражданское действие.
  - Эффекты карты лидера начинают действовать немедленно. Обновите свои параметры, если необходимо.



### Построить часть чуда света

- Вы можете сделать это, только если у вас уже есть в игре недостроенное чудо света.
- Заплатите 1 гражданское действие.
- Заплатите ресурсы, равные самому левому незанятому числу на карте чуда света.
- Закройте это число синим кубиком из вашего синего банка.
  - Если у вас в синем банке нет кубиков, используйте кубик с ваших карт технологий.
- Если стоимости всех этапов строительства на карте чуда света теперь закрыты, чудо света становится завершенным.
  - Верните все синие кубики с карты чуда света в ваш синий банк.
  - Поверните карту названием вверх.
  - Эффекты чуда света теперь действуют. Обновите свои параметры, если необходимо.
- Если карта позволяет построить несколько частей чуда света за одно действие, процедура та же самая. Вы складываете стоимости всех этапов, которые планируете построить, платите все эти стоимости одновременно и затем закрываете их синими кубиками.

### Разработать технологию

- Карты технологий в вашей руке различаются своей стоимостью в очках науки, указанной в левом верхнем углу. Различные типы карт описаны в разделе *Карты технологий в игре* (стр. 9).
- Заплатите 1 гражданское действие.
  - Выберите карту технологии из карт в руке.
  - Заплатите очки науки, указанные на карте.
    - Для технологий форм правления вы платите большую указанную стоимость.
  - Введите карту технологии в игру.
    - Если карта – это специальная технология того же типа, что уже есть у вас в игре, то в игре остается только карта более высокого уровня.
      - Обычно старая карта заменяется новой.
      - В редких случаях удаляется только что сыгранная карта. Это все равно считается розыгрышем технологии для целей других карт (таких как Einstein).
    - Если карта технологии является формой правления, предыдущая форма правления заменяется. Удалите старую карту формы правления из игры или положите новую карту поверх нее.
  - Эффекты специальных технологий и форм правления начинают действовать немедленно. Обновите свои параметры, если необходимо.



### Объявить революцию

- Объявление революции – это особый способ создания технологии формы правления.
- Выберите карту технологии формы правления из руки.
- Заплатите гражданские действия, равные вашему общему числу гражданских действий.
  - Если событие (Development of Civilization) позволяет вам разработать технологию, вы можете объявить революцию, заплатив эту стоимость в полное количество гражданских действий.
  - Если карта действия (Breakthrough) позволяет вам разработать технологию, вы можете объявить революцию, заплатив эту стоимость вместо стоимости карты действия.
  - Примечание: Обычно это означает, что вы можете объявить революцию, только если все ваши гражданские действия доступны.



- Заплатите очки науки, равные меньшей стоимости на карте формы правления.
- Введите форму правления в игру. Замените вашу предыдущую форму правления, удалите ее из игры или накрыв новой картой.
- Примените все эффекты новой формы правления.
  - Обновите свои параметры, если необходимо.
  - Но если вы увеличили ваше общее число гражданских действий, снимите новые белые кубики с карты, так чтобы у вас по-прежнему не было доступных гражданских действий.
- Эффекты, которые срабатывают, когда вы разрабатываете технологию (Da Vinci, Newton, Einstein), применяются в этот момент. (Например, Newton даст вам 1 доступное гражданское действие.)

### Сыграть карту действия

Карта действия – это желтая гражданская карта.



- Заплатите 1 гражданское действие.
- Выберите карту действия из карт в руке, но не ту, которую вы взяли в текущую Фазу действий.
- Откройте карту и примените ее эффект:
  - Если текст карты требует выполнить другое действие, вы следуете обычным правилам для этого действия, кроме того, что вы не платите за него какие-либо гражданские или военные действия.
    - Если карта снижает стоимость ниже 0, то стоимость полагается равной 0.
    - Если карта говорит «разработайте технологию», вы можете объявить революцию. Тогда вы не платите 1 гражданское действие за карту, а платите стоимость революции. (*Объявить революцию*, стр. 5)
    - Если карта говорит «постройте одну часть чуда света», вы можете построить только одну его часть, даже

- если другие карты в игре позволяют вам построить несколько частей света «за 1 гражданское действие».
- Если вы не можете выполнить действие, указанное на карте, карта не может быть сыграна.
- Если карта дает вам что-то «на этот ход», этот бонус не учитывается в ваших параметрах и не воплощается в физическую компоненту игры.
  - Примечание: Бонусное военное действие может быть использовано для получения военной карты в конце вашего хода. (*Получить военные карты*, стр. 6)

- Сбросьте карту после ее розыгрыша.

### Создать военное подразделение

- Заплатите 1 военное действие.
- Выберите одну из ваших карт военных технологий в игре.
- Заплатите ресурсы, указанные на карте.
- Переместите одного из своих незанятых работников на карту.
- Обновите свои рейтинги.

### Модернизировать военное подразделение

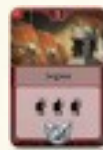
- Заплатите 1 военное действие.
- Выберите одно из ваших военных подразделений (представленное работником на карте военной технологии).
- Выберите одну из ваших карт военных технологий того же типа и более высокого уровня.
  - Заплатите ресурсы, равные разнице стоимостей, указанных на этих двух картах.
    - Если стоимость одной или обеих карт изменена, примените модификаторы перед расчетом разницы.
- Переместите работника на карту более высокого уровня.
- Обновите свои рейтинги.

### Распустить военное подразделение

- Выберите одно из ваших военных подразделений (представленное работником на карте военной технологии).
- Заплатите 1 военное действие.
- Переместите работника в ваш запас работников. (Он становится незанятым работником.)
- Обновите свои рейтинги.

### Сыграть тактику

Тактика – это красная военная карта со значками военных подразделений в нижней половине.



- Заплатите 1 военное действие.
- Выберите карту тактики из карт в руке.
- Введите ее в игру в вашей игровой зоне как свою эксклюзивную карту тактики.
- Поместите на нее свой флажок тактики. Теперь это ваша текущая тактика.
- Обновите свой рейтинг силы. (*Карты тактик*, стр. 9)
- Ограничения: Вы можете сыграть или скопировать тактику только 1 раз за ход.

### Скопировать тактику

- Выберите общую карту тактики на планшете военного дела.
- Заплатите 2 военных действия.
- Поместите на нее свой флажок тактики. Теперь это ваша текущая тактика.
- Обновите свой рейтинг силы. (*Карты тактик*, стр. 9)
- Ограничение: Вы можете сыграть или скопировать тактику только 1 раз за ход.

## Последовательность шагов в конце хода

Как только вы объявите о завершении своей фазы действий, выполните по порядку Последовательность шагов в конце хода.

Только первый шаг требует решения игрока. Как только вы выберете военные карты для сброса, остальное выполняется на автомате. Для ускорения игры, следующий игрок может начать свой ход сразу после сброса вами карт.

### Сбросить лишние военные карты

- Если у вас в руке больше военных карт, чем ваше общее количество военных действий, сбросьте любые лишние карты лицом вниз.

### Проверить наличие восстания

- Если количество недовольных работников превышает ваше количество незанятых работников, то у вас начинается восстание, и вы пропускаете Фазу производства. (*Недовольные работники*, стр. 10)

### Фаза производства

Если у вас не началось восстание, выполните эти шаги по порядку:

#### Подсчет очков науки и культуры

- Начислите очки науки, равные вашему рейтингу науки.
- Начислите очки культуры, равные вашему рейтингу культуры.

#### Коррупция

- Самая левая ячейка в каждой секции вашего синего банка помечена отрицательным числом.
  - Если все эти числа закрыты синими кубиками, у вас нет коррупции.
  - В противном случае самое левое незакрытое отрицательное число – это ваша коррупция.

- Потеряйте ресурсы в количестве, равном вашей коррупции.
- Если вы потеряли все свои ресурсы, но их было недостаточно, чтобы удовлетворить всю коррупцию, потеряйте еду, чтобы покрыть разницу.

#### Производство еды

- За каждого работника на ваших картах технологий ферм переместите синий кубик из синего банка на эту карту.
  - Если кубиков не хватает, переместите, сколько можете кубиков, начиная с карт технологий наивысшего уровня.

#### Потребление еды

- Самая левая ячейка в каждой секции вашего желтого банка помечена отрицательным числом.
  - Если все эти числа закрыты желтыми кубиками, у вас нет потребления.
  - В противном случае самое левое незакрытое отрицательное число – это ваше потребление.

- Потеряйте еду в количестве, равном вашему потреблению.
- Если вы потеряли всю свою еду, но при этом удовлетворили не все потребление, вычтите у себя по 4 очка культуры за каждую единицу еды, необходимую для покрытия разницы.

#### Производство ресурсов

- За каждого работника на ваших картах технологий шахт переместите синий кубик из синего банка на эту карту.
  - Если кубиков не хватает, переместите, сколько можете кубиков, начиная с карт технологий наивысшего уровня.

### Получить военные карты

- За каждое оставшееся у вас военное действие вытяните 1 военную карту из колоды военных карт текущей эпохи.
  - Ограничение: Вы можете получить максимум 3 карты таким способом.
  - В эпохе IV нет колоды военных карт, и вы не получаете карты.
  - Примечание: В первом раунде у игроков нет доступных военных действий, поэтому они не получают карты.
- Если вы взяли последнюю военную карту, перемешайте стопку сброса военных карт текущей эпохи (стр. 8) и поместите ее на планшет текущей эпохи. Теперь это военная колода.
  - Продолжите брать карты из новой колоды, если вы еще не получили все карты, на которые имеете право.

### Восстановить ваш запас действий

- Верните красные и белые кубики на вашу карту формы правления. Все ваши военные и гражданские действия снова доступны. Некоторые события могут потребовать потратить часть из них перед вашим следующим ходом.

# Текущие события

Когда игрок помещает событие в колоду будущих событий в качестве своего политического действия, верхняя карта из колоды текущих событий вскрывается и отыгрывается. Некоторые события представляют собой открытие новых **территорий**. У таких событий в названии есть слово «Territory». Другие события имеют эффект, который описан на карте.

- Если текущее событие имеет описание эффекта, сыграйте его, как написано.
- Если это открытие новой территории, то игроки могут попытаться ее колонизировать.



## Отыгрыш события

Следуйте тексту на карте.

- Если несколько игроков должны принять решение, они это делают по часовой стрелке, начиная с игрока, вскрывшего событие.
- Если карта требует сравнить параметры игроков, ничьи разрешаются следующим образом:
  - Текущий игрок или игрок, сидящий ближе всех к текущему по часовой стрелке, считается имеющим более высокое значение.
    - Примечание: В некоторых случаях (таких как Terrorism или Barbarians) это может быть не преимуществом, а наоборот.
  - Если событие отыгрывается в конце игры, первый игрок считается текущим игроком при разрешении ничьих.
  - Но если карта говорит о «всех цивилизациях» с наибольшим или наименьшим количеством чего-нибудь (например, как Immigration), то любые ничьи остаются неразрешенными.
- **При игре 2 игроков:** всякий раз, когда карта говорит, что она применяется к 2 цивилизациям с наибольшим или наименьшим количеством чего-нибудь, она должна быть в действительности применена только к одной цивилизации. Например, «две сильнейшие цивилизации» должны читаться как «сильнейшая цивилизация».
- Если эффект позволяет игроку выполнить действие, которое может быть выбрано во время Фазы действий, игрок следует обычным правилам для этого действия, с той разницей, что он не платит какие-либо гражданские или военные действия, если иное не сказано на карте.
  - Исключение: Если карта говорит «разработайте технологию», игрок может объявить революцию, но тогда нужно будет заплатить полное количество гражданских действий. (*Объявить революцию*, стр. 5)
- Как только эффект карты отыгран, поместите ее в стопку для прошлых событий. Она не идет в стопку сброса военных карт и не может быть вытянута еще раз.



## Колонизация

Если текущее событие - это открытие новой территории, все игроки имеют шанс колонизировать ее. Игроки делают ставки, чтобы выяснить, кто готов командировать колонизационные войска наибольшей силы для колонизации территории.

- Ставка – это всегда целое число больше нуля и больше предыдущей ставки (если таковая имеется).
  - Никто из игроков не может сделать ставку больше, чем сила колонизационных войск, которые он в состоянии командировать.
- Игроки делают ставки по очереди, по часовой стрелке, начиная с игрока, вскрывшего карту события.
  - В свою очередь игрок может либо сделать ставку, либо спастовать. Спасовавший игрок выбывает из аукциона.
  - Если все пасуют, карта территории помещается в стопку прошлых событий и колонизация заканчивается.
  - Если кто-то делает ставку, аукцион продолжается до тех пор, пока все, кроме одного, не спасуют. Этот игрок должен колонизировать территорию.
- Победитель аукциона должен сформировать **колонизационные войска**, сила которых равна или больше выигравшей ставки.
  - Игрок должен командировать одно или несколько военных подразделений. Их сила суммируется и определяет базовую величину силы колонизационных войск.
  - Командируемые подразделения могут быть сгруппированы в армии в соответствии с текущей тактикой игрока. Тактическая сила армий добавляется к силе колонизационных войск. (*Карты тактик*, стр. 9)
    - То, как подразделения были сгруппированы при расчете рейтинга силы цивилизации, сейчас не имеет значения.
  - Модификатор колонизации цивилизации добавляется к силе колонизационных войск. (*Модификатор колонизации*, стр. 10)
  - Игрок может сыграть любое количество военных бонусных карт и прибавить бонус колонизации, указанный в нижней половине каждой карты, к силе колонизационных войск.
  - Примечание: Нельзя сформировать колонизационные войска только с помощью бонусов и модификаторов. Игрок должен направить на колонизацию хотя бы 1 военное подразделение.
  - Примечание: Эффекты, которые изменяют силу цивилизации, такие как у карт Napoleon или Alexander, не применяются к силе колонизационных войск.
- Как только игрок объявляет состав и силу колонизационных войск:
  - Командируемые подразделения **жертвуются**. Их желтые кубики перемещаются в желтый банк игрока.
  - Все использованные военные бонусные карты **сбрасываются**.
- Игрок берет карту и кладет ее в свою игровую зону. Теперь это **колония** этого игрока.
  - Игрок обновляет свои параметры, а именно:
    - Учитываются постоянные эффекты, указанные в нижней части новой колонии.
    - Рассчитывается новый рейтинг силы игрока (с учетом потери пожертвованных подразделений).
  - Затем игрок применяет разовый эффект, указанный в середине карты:
    - **Получите** указанное количество ресурсов.
    - **Получите** указанное количество еды.
    - **Начислите** себе указанное количество очков науки.
    - **Начислите** себе указанное количество очков культуры.
    - **Увеличьте население** на 1 за каждый такой символ.
    - **Вытяните** указанное количество военных карт из военной колоды текущей эпохи. Игнорируйте все ограничения. Ничего не тяните в эпохе IV.
  - Примечание: Порядок шагов имеет значение. Постоянный эффект может дать игроку желтые или синие кубики, которые позволяют ему использовать разовый эффект.

# Ваша цивилизация...

## Ваши карты

В этом разделе приведены общие правила получения, розыгрыша и сбрасывания карт. Основные функции конкретных типов карт объясняются на следующих страницах.

### Уровень карты

Уровень карты – это числовая величина, соответствующая эпохе карты: эпоха A = 0, эпоха I = 1, эпоха II = 2, эпоха III = 3.

Уровень военного подразделения, фермы, шахты или городского здания – это уровень соответствующей технологии. Если карта ссылается на вашу **лучшую шахту, лабораторию, библиотеку** и т.п., имеется в виду та из них, у которой наибольший уровень среди карт этого типа с работниками.

### Ваша рука

Вы можете держать в руке как гражданские, так и военные карты.

### Гражданские карты

Гражданские карты берутся из карточного ряда (*Взять карту – не чудо света из карточного ряда*, стр. 5)

Поскольку гражданские карты никогда не тянутся в закрытую, игроки могут решить, что эти карты в руке всегда нескретны.

Количество гражданских карт у вас в руке ограничено вашим **общим числом гражданских действий**. Если вы достигли или превысили лимит, вы не можете добавить гражданскую карту в руку никаким способом. Однако, если количество таких карт в вашей руке больше лимита по какой-то причине, вы не обязаны сбрасывать лишние гражданские карты.

### Военные карты

Военные карты тянутся в закрытую из военной колоды текущей эпохи. Другие игроки не видят их до тех пор, пока они не вскрываются.

Количество военных карт у вас в руке ограничено вашим **общим числом военных действий**. Вы можете вытягивать карты, превышая этот лимит, но вам придется сбросить лишние карты во время специально выделенного шага вашей Последовательности шагов в конце хода. (*Сбросить лишние военные карты*, стр. 6)

### Карты в игре

Карта «в игре» - это карта, которая лежит лицом вверх на столе или является частью игровой зоны цивилизации либо общей тактикой на планшете военного дела.

Другие карты (на руках у игроков, в стопках сброса, в колодах, в карточном ряду) не являются картами в игре.

Если не сказано противоположное, всякий раз, когда правило или эффект упоминают лидеров, колонии, чудеса света или технологии, речь идет о картах в игре.

### Сбросить или удалить из игры

«Сбросить» обычно означает сбросить карту из вашей руки. «Удалить из игры» означает сбросить карту, которая была в игре. И в том и другом случае карта перемещается в одинаковое место.

Если гражданская карта сбрасывается или удаляется из игры, она больше не участвует в игре.

Если военная карта сбрасывается или удаляется из игры, она перемещается в лежащую лицом вниз **стопку сброса** соответствующей эпохи. Карты, которые сбрасываются без розыгрыша, не показываются другим игрокам.

Если текущая военная колода заканчивается, стопка сброса текущей эпохи перемешивается и становится новой текущей военной колодой.

Примечание: События, которые были отыграны, идут в колоду прошлых событий, а не в стопку сброса военных карт.

## Ваша игровая зона

### Рекомендуемая схема размещения карт в зоне игрока





## Карты технологий в игре

Большинство карт у вас в игре – это карты технологий. К ним относятся:

- Все гражданские карты, у которых в левом верхнем углу стоит стоимость в очках науки.
- **Начальные технологии**, изображенные на вашем планшете игрока. Для всех целей они считаются картами в игре.

**Тип** технологии обозначен в правом верхнем углу карты.

### Технологии ферм и шахт



Они позволяют строить фермы и шахты, хранить еду и ресурсы.



**Ферма или шахта:** Каждый работник на карте технологии ферм или шахт в игре представляет одну ферму или шахту соответствующего уровня. Ограничений на количество ферм и шахт нет.

Фермы и шахты не влияют на ваши **рейтинги**. В Фазе производства каждая ферма и шахта производит еду или ресурсы. (*Фаза производства*, стр. 6)

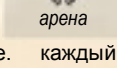
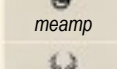
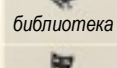
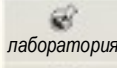
Технологии ферм и шахт позволяют вам хранить **еду и ресурсы**. Каждый синий кубик на карте означает хранение столько еды или ресурсов, сколько указано внизу карты. Ограничений на количество синих кубиков на карте нет. (*Еда и ресурсы*, стр. 11)

Примечание: Еда или ресурсы могут храниться на карте технологии ферм или шахт, даже если на ней нет работника.

### Технологии городских зданий



Они позволяют вам строить городские здания.



**Городское здание:** Каждый работник на карте технологии городских зданий в игре означает городское здание соответствующего уровня и типа.

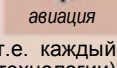
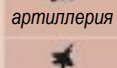
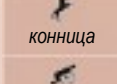
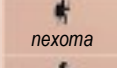
Ваша форма правления имеет **лимит городских зданий** – максимальное количество городских зданий каждого типа, которое вы можете иметь.

Каждое городское здание (т.е. каждый работник на карте технологии городских зданий) вносит вклад в ваши **рейтинги**, обозначенный символами внизу карты. (*Ваши параметры*, стр. 10, *Рейтинги*, стр. 10)

### Военные технологии



Они позволяют вам создавать военные подразделения.



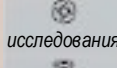
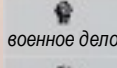
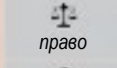
**Военное подразделение:** Каждый работник на карте военной технологии в игре означает военное подразделение соответствующего уровня и типа. Ограничений на количество военных подразделений нет.

Каждое военное подразделение (т.е. каждый работник на карте военной технологии) увеличивает ваш рейтинг силы на значение, указанное внизу карты. Военные подразделения могут быть сгруппированы в армии в соответствии с вашей текущей тактикой. (*Карты тактик*, стр. 9)

### Специальные технологии



Эти технологии приносят эффект без работников.



Эффект каждой технологии указан на карте. Объяснение символов – в разделе **Ваши параметры** (стр. 10).

Ограничение: Вы не можете быть под действием двух специальных технологий одного типа. Если в

вашей игровой зоне две такие карты, сразу же удалите одну из них с меньшим уровнем.

### Формы правления



Формы правления дают большую часть гражданских и военных действий. Работники не могут быть размещены на этих картах.

Вы всегда имеете в игре ровно одну форму правления. Вы начинаете игру с Despotism.

Каждый раз, когда вы вводите в игру новую форму правления, замените предыдущую. Некоторые формы правления не только дают вам действия, но и имеют другие эффекты. (*Ваши параметры*, стр. 10)

**Число** в правом нижнем углу – это ваш **лимит городских зданий**. Он задает максимальное число городских зданий каждого типа, которое вы можете иметь.

### Другие гражданские карты в игре

#### Чудеса света



Чудеса света должны строиться этапами. (*Построить часть чуда света*, стр. 5)

Чудо света вводится в игру повернутым на 90°, чтобы показать, что оно не достроено.

Оно не имеет эффекта, пока не завершено. Вы не можете иметь более одного недостроенного чуда света в игре. Вы можете иметь сколько угодно завершенных чудес света. (*Взять чудо света из карточного ряда*, стр. 5)

Как только чудо света завершено, оно поворачивается названием вверх, и его эффекты начинают действовать.

➤ На чудесах света эпохи III указано: «Вы немедленно получаете очки». Это разовый эффект, который происходит, как только чудо света завершено.

➤ Исключение: Текст Taj Mahal применяется, когда карта лежит в карточном ряду.

#### Лидеры



Лидер дает вашей цивилизации специальную способность. Вы не можете иметь больше 1 лидера в игре. Если вы взяли лидера из карточного ряда, вы не можете взять другого лидера из этой эпохи. (*Взять карту – не чудо света из карточного ряда*, стр. 5)

Когда вы выкладываете лидера в игру, эффект карты начинает действовать немедленно. (*Вести в игру лидера*, стр. 5)

### Карты действия



Карты действия никогда не выкладываются в игру. Они имеют разовый эффект, и карта сбрасывается, как только этот эффект отыгран. (*Сыграть карту действия*, стр. 6)

### Военные карты в игре

#### Колонии



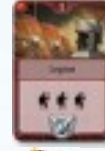
Некоторые события являются открытием новых территорий. Если вы колонизируете территорию, она кладется в вашу игровую зону и становится вашей колонией. (*Колонизация*, стр. 7)

У колонии есть разовый эффект, указанный в середине карты. Он действует, только когда она впервые колонизирована. (*Колонизация*, стр. 7)

Колония также имеет постоянный эффект, указанный внизу. (*Ваши параметры*, стр. 10)

Постоянный эффект передается вместе с колонией. Если вы **теряете колонию**, вы также теряете ее постоянный эффект. Если другой игрок **захватывает вашу колонию**, вы теряете постоянные выгоды, и они переходят к новому владельцу. В этих случаях разовый эффект колонии игнорируется.

### Карты тактик



Тактики позволяют игрокам формировать армии.

Ваша текущая тактика помечается флажком тактики. Это может быть **эксклюзивная карта тактики** (в вашей игровой зоне) или **общая карта тактики** (на поле для общих тактик планшета военного дела). В начале игры у вас нет текущей тактики.



(*Сыграть тактику*, стр. 6, *Скопировать тактику*, стр. 6, *Сделать доступными тактики*, стр. 3)

**Формирование армий:** На вашей текущей тактике изображен набор типов **военных подразделений**. Чтобы создать армию, вы должны иметь это количество военных подразделений этих типов. (Примечание: Армии создаются виртуально. Ваши работники не перемещаются.)

Внизу карты стоит число, обозначающее **тактическую силу** каждой армии. При создании каждой армии **рейтинг силы** вашей цивилизации увеличивается на тактическую силу армии. Каждая армия может также иметь 1 **авиаподразделение**. Это удваивает ее тактическую силу.

Примечание: Подразделение не может принадлежать нескольким армиям.

**Устаревшие армии:** На тактиках эпох II и III указана также меньшая тактическая сила. Если какое-либо подразделение в армии на две или более эпохи старше карты тактики, армия считается устаревшей и имеет меньшую тактическую силу. Устаревшие армии с авиаподразделением имеют удвоенную меньшую тактическую силу.

Ваши армии всегда формируются так, чтобы ваш рейтинг силы был максимален. Выбрать иной способ нельзя. (*Рейтинг силы*, стр. 10)

### Соглашения



Соглашения позволяют вам сотрудничать с другими цивилизациями. Вы можете иметь не более 1 соглашения в вашей игровой зоне. Однако, на вас могут влиять соглашения в зонах других игроков.

(*Предложить соглашение*, стр. 4, *Разорвать соглашение*, стр. 4)

### Войны



В момент ввода в игру у войн нет эффекта. Они имеют разовый эффект в следующем раунде, когда подводятся их итоги. Затем они **удаляются из игры**. (*Объявить войну*, стр. 4, *Подвести итоги войны*, стр. 3)

### Другие военные карты

Другие военные карты никогда не вводятся в игру. Они имеют только разовый эффект.

### Агрессии



Эффект агрессии применяется, когда они сыграны, затем они **сбрасываются**. (*Сыграть агрессию*, стр. 4)

### События



События отыгрываются, когда их карты вскрываются из колоды текущих событий. Затем они идут в колоду прошлых событий. (*Подготовить событие*, стр. 4, *Отыграть событие*, стр. 7)

### Военные бонусные карты



Военные бонусные карты играют для получения разового бонуса при защите от агрессии или колонизации территории. Затем они **идут в сброс**. (*Сыграть агрессию*, стр. 4, *Колонизация*, стр. 7)

## Ваши параметры

Ваши параметры зависят от карт в игре и расположения ваших кубиков.

**Символы внизу карты** показывают, как она меняет ваши параметры:

- Если для карты требуются работники, то символы внизу показывают вклад каждого работника на карте. (Если работников на карте нет, то она не меняет параметры.)
- Если для карты не требуются работники, то символы внизу показывают общий вклад карты в ваши параметры.
  - Исключение: Карта тактики показывает вклад каждой армии. (*Карты тактик*, стр. 9)
  - Чудо света не влияет на параметры, пока оно не завершено. (*Построить часть чуда света*, стр. 5)

На ваши параметры могут влиять специальные способности, описанные на картах в игре. Когда правило в этом буклете напоминает вам **обновить параметры**, это значит, что вы должны убедиться в том, что все изменения параметров отражены на ваших шкалах рейтингов и в количестве ваших красных, белых, синих и желтых кубиков.

### Рейтинги

У вас есть 4 рейтинга, отслеживаемые с помощью маркеров рейтингов на 4 шкалах. (*Маркеры рейтингов*, стр. 2) Эти шкалы служат только для справки. В любой момент ваши рейтинги могут быть подсчитаны по вашим работникам и картам в игре.

#### Рейтинг науки

Этот символ показывает количество науки, которое приносит либо карта, либо каждый работник на карте. Сложите всю генерируемую науку с учетом всех модификаторов. Это ваш рейтинг науки. (Если результат меньше 0, то рейтинг науки равен 0). Верхнего предела у рейтинга науки нет.

#### Рейтинг культуры

Этот символ показывает количество культуры, которое приносит либо карта, либо каждый работник на карте. Сложите всю генерируемую культуру с учетом всех модификаторов. Это ваш рейтинг культуры. Как и рейтинг науки, он не может быть меньше 0. Верхнего предела у него нет.

Примечание: Эффект карты, позволяющий вам начислить очки при определенных условиях, не влияет на ваш рейтинг.

#### Рейтинг силы

На карте тактики этот символ показывает тактическую силу – это вклад каждой армии в рейтинг силы. (*Карты тактик*, стр. 9) На любой другой карте он обозначает вклад в рейтинг силы либо карты, либо каждого работника на карте. Посчитайте суммарную силу с учетом всех модификаторов. Это рейтинг силы вашей цивилизации. Он не может быть меньше 0. Верхнего предела у рейтинга силы нет.

Примечание: Сила военного подразделения всегда плюсуется к рейтингу, даже если оно часть армии.

#### Рейтинг счастья

Каждый из этих символов представляет 1 счастливое лицо, которое дает карта или каждый работник на карте.

Аналогично, этот символ – это -1 счастливое лицо, которое дает карта или каждый работник на карте. (Примечание: Карта с этим символом не считается картой, приносящей счастливое лицо.)

Сложите все счастливые лица. (Не забудьте вычесть несчастливые лица.) Если итог от 0 до 8, это ваше количество счастливых лиц. Если итог меньше 0, у вас 0 счастливых лиц.

Если итог больше 8, у вас 8 счастливых лиц. Ваше количество счастливых лиц также называется **рейтингом счастья**.

### Модификатор колонизации

Карты с этим символом могут дать вам модификатор колонизации. Модификатор может быть определен в тексте карты. Если у вас нет таких карт, ваш модификатор колонизации 0. Модификатор колонизации действует только во время колонизации. (*Колонизация*, стр. 7)

### Военные и гражданские действия

#### Общее количество действий

Ваше общее число гражданских действий – это количество таких символов на ваших картах в игре. Учитывайте символы на карте формы правления и внизу других карт.

Ваше общее число военных действий – это количество таких символов на ваших картах в игре. Учитывайте символы на карте формы правления и внизу других карт.

Разовый эффект, дающий вам гражданское или военное действие «в этот ход», не меняет ваше общее количество действий.

#### Расходование действий

Вы должны иметь количество белых кубиков, равное вашему общему числу гражданских действий, и красных кубиков, равное вашему общему числу военных действий. Когда эти кубики лежат на карте формы правления, они обозначают действия, доступные для расходования. Когда вы **израсходовали** или **заплатили** действие, снимите соответствующий кубик с карты. Теперь он недоступен.

Если вы должны заплатить действия, чтобы сделать что-то, а действий у вас не хватает, вы не можете сделать эту вещь.

Некоторые эффекты позволяют вам **вернуть действие**. В этом случае вы можете вернуть израсходованный кубик на карту формы правления. Он снова доступен. Если у вас нет израсходованных действий, когда вы возвращаете действие, ничего не происходит.

#### Изменение общего числа действий

Ваше общее число действий меняется, только когда карта входит или выходит из игры. Это влияет на ваши израсходованные и доступные действия:

- Если ваше общее число действий растет, возьмите соответствующее количество красных или белых кубиков из коробки и положите их на свою карту формы правления. Это доступные действия.
- Если ваше общее число действий уменьшается, отдайте соответствующее количество красных или белых кубиков в коробку. Сначала отдайте потраченные кубики. Если их недостаточно, отдайте доступные кубики.

Если карта покидает игру в результате замены на карту, вводимую в игру, обновите число кубиков после завершения процесса. Нельзя разбивать это на два отдельных шага.

### Синие и желтые кубики

Вы начинаете игру с некоторым количеством синих и желтых кубиков на вашем планшете игрока, в основном, в синем и желтом банках.

Ваши банки всегда заполняются слева направо. Каждый кубик ставится на ячейку. Когда все ячейки заполнены, дополнительные кубики могут храниться в секции справа. В ней может находиться сколько угодно кубиков.

Большинство операций с синими и желтыми кубиками – это их перенос с планшета игрока на карты в игре и наоборот. Исключения:

- Если карта с любым из этих символов внизу входит в игру, вы получаете указанное число синих или желтых кубиков. Если она

покидает игру, вы теряете это число кубиков.

Если карта с любым из этих символов внизу входит в игру, вы теряете указанное число синих или желтых кубиков. Если она покидает игру, вы получаете столько же кубиков.

Некоторые карты могут заставить игроков взять новые кубики, отдать кубики обратно в коробку или забрать их друг у друга, если это определено в тексте карты.

Если вы **получаете синие или желтые кубики**, они идут в синий или желтый банк.

Если вы **теряете синие кубики**, вы возвращаете их из синего банка в коробку. Если их недостаточно, вы также отдаете кубики с шахт и ферм, выбранных вами.

Если вы **теряете желтые кубики**, верните их из своего желтого банка в коробку. Если их недостаточно, верните только все кубики из желтого банка и больше никакие.

Если вы **получаете желтые кубики** от другого игрока, возьмите их из его желтого банка и добавьте к своим. Если в банке другого игрока недостаточно кубиков, возьмите все, что есть, но не больше.

### Работники и население

Каждый желтый кубик в вашей игровой зоне, не находящаяся в банке – это **работник**.

**Незанятый работник** – это работник не на карте. Он может находиться в вашем запасе работников или обозначать недостающее счастливое лицо, как объяснено ниже.

Если эффект говорит вам **получить 1 ед. населения**, вы перемещаете 1 желтый кубик из своего желтого банка в запас работников. Теперь это работник. Это не требует еды.

Если эффект говорит вам **увеличить население**, вы следуете правилам этого действия (*Увеличить население*, стр. 5). Для увеличения населения обычно нужна еда.

Если эффект говорит вам **потерять 1 ед. населения**, вы перемещаете 1 незанятого работника в свой желтый банк. Если у вас нет незанятых работников, вы должны снять одного с ваших карт. Эквивалентный термин – **потерять работника**.

#### Недовольные работники

Ваш желтый банк разделен на подсекции, над каждой из которых стоит число. Число над самой левой пустой подсекцией определяет, сколько счастливых лиц требуется вашему народу. Если у вас меньше счастливых лиц, то разница – это ваше количество недовольных работников. Если ваше количество счастливых лиц равно или больше требуемого, у вас нет недовольных работников. (*Рейтинг счастья*, стр. 10)

Если недовольных работников у вас больше, чем незанятых работников, то у вас происходит восстание, и вы должны пропустить свою Фазу производства. (*Проверить наличие восстания*, стр. 6)

Метод учета: У вас не должно быть пустых подсекций слева от вашего маркера счастья. Если они есть, положите по незанятому работнику над каждой из таких подсекций. Если их не хватает, то у вас идет восстание, пока вы не решите проблему. Примененные для учета работники являются доступными.



Примечание: В игре не отслеживается, какие работники недовольны. Только их количество важно для таких событий, как Rebellion, Civil Unrest, Emigration и Impact of Population. Неважно, положены ли незанятые работники на недостающие счастливые лица или нет.

## Еда и ресурсы

Ваша еда и ресурсы представлены синими кубиками на картах технологий шахт и ферм у вас в игре. Каждый синий кубик – это еда или ресурсы в количестве, указанном внизу карты.

### Получение еды или ресурсов

Обычно вы производите еду и ресурсы во время Фазы производства (стр. 6), но некоторые карты позволяют вам получить их как немедленный эффект.

Всякий раз, когда эффект говорит вам **получить еду или ресурсы**, переместите один или более синих кубиков из своего синего банка на свои карты технологий ферм или шахт. Ваши еда или ресурсы должны вырасти ровно на количество, указанное в эффекте.

Если в вашем синем банке не хватает кубиков, чтобы реализовать эффект полностью, вы получаете столько еды или ресурсов, на сколько хватает кубиков. Если синий банк пуст, вы не можете получить еду или ресурсы. Если эффект говорит вам получить и еду, и ресурсы, получите их в порядке, указанном в тексте.

### Потеря еды или ресурсов

Когда вам нужно **заплатить** или **потратить** еду и ресурсы, вы можете сделать на выбор:

- Вернуть синий кубик с карты технологии ферм или шахт в свой синий банк, тем самым уплачивая количество еды или ресурсов, указанное внизу этой карты.
- Переместить синий кубик с технологии ферм или шахт на технологию того же типа, но с меньшим значением внизу карты, тем самым платя разницу между значениями, указанными внизу этих карт.
- Заплатить, как сказано выше, и затем получить некоторое количество еды или ресурсов назад (меньше, чем заплатили), тем самым платя разницу между уплаченным и полученным количеством.

Выполните одну или более этих операций столько раз, сколько вам нужно. Суммарная величина этих платежей должна быть равна тому, сколько вам нужно заплатить.

Если вы имеете меньше еды или ресурсов, чем нужно заплатить, платеж не может быть сделан, и вы не можете выполнить действие, которое требует этого платежа.

В редких случаях вы можете быть в состоянии **заплатить больше**, но не иметь возможности заплатить точно. В таком случае разрешается заплатить больше, но только если после этого ваш синий банк остается пустым.

Примечание: Нельзя перемещать кубики с технологий с меньшим значением еды или ресурсов на те, что имеют большее значение.

**Временные ресурсы:** Если эффект дает вам ресурсы на один ход или для какой-то цели, вы тратите их первыми, когда платите за то, что ими можно оплатить.

**Потерять еду или ресурсы** – это то же самое, что заплатить еду или ресурсы, с той разницей, что если вы должны потерять больше, чем имеете, вы просто теряете все имеющиеся.

**Взять еду или ресурсы** у другого игрока означает, что он их теряет, а вы их получаете. Вы получаете столько, сколько он фактически теряет. (Примечание: Каждый игрок учитывает потерю или получение отдельно. Кубики между игроками не перемещаются.)

## Очки науки и культуры

Вы отслеживаете свои очки науки и очки культуры с помощью маркеров на треках очков науки и культуры. Вы начисляете очки во время своей Фазы производства (стр. 6). Эффект некоторых карт может дать вам разовый прирост очков. Верхнего предела у количества очков науки и культуры нет.

**Начислить и** : Всякий раз, когда вы начисляете очки, передвиньте соответствующий маркер вперед на нужное число делений.

**Потерять или** : Когда вы теряете очки, передвиньте маркер на соответствующее

число делений назад, но не далее 0. Очки науки и культуры не могут быть меньше 0.

**Заплатить очки науки:** Заплатить – это то же самое, что потерять, с той разницей, что вы не можете заплатить больше, чем имеете. Если у вас недостаточно очков, вы не можете выполнить действие, требующее платежа.

**Временные очки науки:** Если эффект дает вам очки науки на один ход или для какой-то

цели, вы тратите их первыми, когда платите за то, что ими можно оплатить.

**Взять очки культуры или науки у другого игрока:** Ваш соперник теряет очки, а вы начисляете их. Если у соперника меньше очков, чем вы имеете право взять, вы берете только столько, сколько он имеет.

## Описание карт

### Гражданские карты

**стоимость в очках науки** (Irrigation, Deanna, Knights)  
**тип технологии** (Irrigation, Deanna, Knights)  
**технология ферм или шахт** (Irrigation)  
**технология городских зданий** (Deanna)  
**военная технология** (Knights)  
**действие** (Patriotism)  
**стоимость в ресурсах** (Patriotism)  
**ценность каждого синего кубика на карте** (Irrigation, Deanna, Knights)  
**эффект от каждого работника на карте** (Irrigation, Deanna, Knights)  
**уровень карты** (Code of Laws, Theocracy)  
**стоимость революции** (Theocracy)  
**специальная технология** (Code of Laws)  
**технология формы правления** (Theocracy)  
**стоимость каждого этапа строительства чуда света** (Jean of Arc, St. Peter's Basilica)  
**лидер** (Jean of Arc)  
**чудо света** (St. Peter's Basilica)  
**эффект карты** (Code of Laws, Theocracy, Jean of Arc, St. Peter's Basilica)  
**лимит городских зданий** (Theocracy)

### Военные карты

**могут быть подготовлены как события** (Crisis Wave)  
**могут быть только сыграны как политические действия** (War over Territory)  
**стоимость в военных действиях** (Aggression, War over Territory)  
**уровень карты** (International Trade Agreements)  
**событие** (Crisis Wave)  
**территория / колония** (Inhabited Territory)  
**агрессия** (Aggression: Plunder)  
**война** (War over Territory)  
**соглашение** (International Trade Agreements)  
**постоянный эффект колонии** (Inhabited Territory)  
**разовый эффект колонии** (Inhabited Territory)  
**буквы должны указывать на игроков, являющихся сторонами соглашения** (International Trade Agreements)  
**стоимость в военных действиях** (Conquistadors)  
**военные подразделения, образующие 1 армию** (Conquistadors)  
**тактическая сила армии** (Conquistadors)  
**тактическая сила устаревшей армии** (Conquistadors)  
**бонус защиты** (Warrior)  
**военный бонус** (Warrior)  
**бонус колонизации** (Warrior)

# Приложение

## Лидеры

### Homer / Гомер



Рассматривайте чудо света с дополнительным счастливым лицом с карты Homer так, как если бы это счастливое лицо было изображено на нем. (При действии эффекта Michelangelo это счастливое лицо учитывается.

St. Peter's Basilica добавляет 1 счастливое лицо такому чуду света, но этот бонус не удваивается для чуда света, у которого было счастливое лицо без карты Homer.)

Если чудо света преворачивается лицом вниз в результате события Ravages of Time, счастливое лицо с карты Homer не преворачивается. Руины чуда света продолжают производить это счастливое лицо.

### Genghis Han / Чингиз Хан



При игре вдвоем «одна из двух сильнейших» читается как «сильнейшая». (Ничья по-прежнему трактуется в вашу пользу.)

При формировании армий каждое подразделение пехоты может быть либо кавалерией, либо пехотой (но не тем и другим одновременно) – выбирается то, что максимизирует суммарный рейтинг силы цивилизации. Подразделения пехоты по-прежнему считаются пехотой для других карт, таких как Great Wall, независимо от их роли при формировании армий.

### Maximilien Robespierre / Максимилиан Робеспьер



Когда Robespierre является вашим лидером, любая объявляемая вами революция, должна быть оплачена военными действиями. Революция выполняется как обычно, с той разницей, что вы должны

заплатить военные действия, равные вашему общему числу военных действий, и любые военные действия, которые вы получаете при смене формы правления, сразу переходят в статус использованных. Позже во время хода вы можете получить еще военные действия, играя некоторые карты. Дополнительное военное действие от карты Patriotism не расходуется на революцию, поскольку оно не считается частью вашего общего числа военных действий. Если вы используете Breakthrough для объявления революции, вы платите все свои военные действия за революцию, но не платите гражданские действия за Breakthrough.

Когда Robespierre является вашим лидером, вы не можете объявить революцию стандартным способом, заплатив гражданские действия.

### Isaac Newton / Исаак Ньютон



Он возвращает вам израсходованное гражданское действие даже в случае, когда вы разрабатываете технологию, используя эффект карты, такой как Breakthrough. Объявление революции также считается

разработкой технологии, так что Newton позволяет вам иметь 1 доступное гражданское действие после революции.

### Johann Sebastian Bach / Иоганн Себастьян Бах



Используйте обычные правила для модернизации (посчитайте и заплатите разницу между стоимостями в ресурсах) с тем отличием, что две технологии городских зданий не обязаны быть одного типа и могут быть одного уровня. Если здание, которое вы модернизируете, имеет такую же или большую стоимость, чем здание, в которое вы модернизируете, то стоимость модернизации равна 0 ресурсов.

Вы не можете превысить свой лимит городских зданий.

### Bill Gates / Билл Гейтс



Используйте ваши лаборатории так же, как шахты: Добавьте по 1 синему кубу за каждого работника, когда шахты производят ресурсы. Каждый кубик - это количество ресурсов, равное уровню лаборатории. Вы можете даже использовать лаборатории для хранения и получения «сдачи» при потере ресурсов.

Если Bill Gates покидает игру, ваши лаборатории больше не производят ресурсы, но вы можете продолжать использовать ресурсы с лабораторий до конца игры.

Производство лабораторий не учитывается при отыгрыше события Impact of Industry.

## Чудеса света

### St. Peter's Basilica / Собор Святого Петра



Обращайтесь со всеми другими вашими картами в игре с одним или более счастливыми лицами так, как будто на каждой из них изображено 1 дополнительное счастливое лицо.

### Hollywood / Голливуд



Эффекты, которые изменяют производство очков культуры театрами и библиотеками (Shakespeare, Bach, Chaplin), тоже учитываются.

## Internet / Интернет



Эффекты, которые изменяют производство очков культуры (Shakespeare, Bach, Chaplin), производство очков науки (Newton, Einstein) или производство того и другого (Meier) театрами и библиотеками, тоже учитываются.

## События

### Development of Civilization / Развитие цивилизации



Вы не платите гражданское действие, но уплачиваете все остальные стоимости, уменьшенные на 1. Вы можете также объявить революцию, заплатив на 1 меньше очков науки, но при этом должны потратить все ваши гражданские действия.

### Ravages of Time / Разрушение временем



Разрушенное чудо света считается завершенным чудом света соответствующей эпохи для всех целей. Это означает, что вы платите 1 дополнительное гражданское действие, когда берете новое чудо света, оно

засчитывается при отыгрыше события Impact of Wonders, другой игрок может получить выгоду от него, используя соглашение International Tourism, и т.д.

### International Agreement / Международное соглашение



Применяются обычные правила взятия карт. Если карты берет текущий игрок, он может использовать любые карты действий, полученные таким способом, на том же ходу.

Пополните карточный ряд по обычным правилам, но не сбрасывайте карты из первых ячеек. Если при этом заканчивается эпоха III, это запускает завершение игры. Если это происходит во время хода первого игрока, то это последний раунд игры.

Игрок с самой сильной цивилизацией может воспользоваться этим эффектом даже в последнем раунде.

## A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

Illustration: Milan Vavroň  
Interface Design: Jakub Politzer  
Graphic design: Filip Murmak  
3D Artist: Radim Pech  
Translation: Jason Holt  
Lead tester: Vít Vodička

**Tabletop testers:** Vitek, Filip, Vodka, Vazoum, Klupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matuš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon and many others.

**Online testers:** Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Hanzre Scarlet, Lord Wóśák, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, Hoë huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, Jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles Clairet, Cheung Suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow and many others.

**Thanks to:** Vitek Vodička, Filip Murmak, Václav Zidek and Jiří Hoffrek for many great online and offline games and countless hours of discussions, Milan Vavroň for beautiful illustrations, Jason Holt for a great work on the rulebook and texts, and Petr Murmak and all CGE people for making this new version happen.

**Special thanks to:** Nicolas d'Halluin for implementing an awesome online prototype at [www.boardgaming-online.com](http://www.boardgaming-online.com), and all players that played, enjoyed and supported the original game over the years.

© Czech Games Edition, October 2015.  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>