

# Цивилизация Сиды Мейера: Новый рассвет (2017)

Правила игры (перевод <http://tesera.ru/user/Arhiserg>)

*Настоящий документ подготовлен в некоммерческих целях для ознакомления.*

*Все права принадлежат правообладателям настольной игры «Sid Meyer's Civilization: A New Dawn».*

*«Каждый из нас обрабатывает камень, воздвигает колонну или вырезает стекло для строительства чего-то большего, чем мы сами»*

*Эдриен Кларксон*

«Цивилизация Сиды Мейера: Новый рассвет» - стратегическая настольная игра, в которой от 2 до 4 игроков станут во главе самых памятных исторических народов. По ходу игры они будут расширять свои владения, открывать новые технологии, и строить многие из величайших чудес человечества. В финале одна цивилизация вознесется над остальными, оставив неизгладимый след в истории.

## Сборка дисков для игры



## Перечень компонентов



## Для первой партии

Чтобы легче обучиться правилам игры, в первой партии игроки составляют поле, как показано ниже. Каждый тайл карты обозначен числом и буквой, числа на иллюстрации соответствуют номерам тайлов. Для первой партии тайлы выкладываются стороной А.

Игроки начинают с размещения тайлов, окаймленных красным цветом. Если участвуют 3 игрока, то добавляются еще тайлы, окаймленные желтым, если 4 — то к ним еще добавляются тайлы, окаймленные синим.

После составления карты каждый игрок берет свою столицу и размещает ее на символ столицы (звездочка), ближайшую к его месту за столом. Цвет столицы — это цвет, которым будет играть участник в свою первую партию, вместо того, чтобы выбрать цвет на шаге 1, описанном на следующей странице.



## Подготовка к игре

Чтобы подготовиться к игре в «Цивилизацию», игроки выполняют следующие шаги:

- 1. Выберите лидера и цвет:** каждый игрок выбирает случайным образом лист лидера. Затем каждый игрок выбирает цвет и берет города, караваны, жетоны контроля, диск технологий, карты дипломатии и карты действий выбранного цвета. Указатель диска технологии устанавливается на значение «0».
- 2 Подготовьте ряд действий (focus row):** каждый игрок размещает шкалу действий своего цвета рядом с листом лидера. Затем каждый берет пять карт действий с символом «I» на рубашке и размещает их под шкалой в том порядке, каком указано на карте лидера. После этого, каждый игрок размещает фигурку каравана на карте «Заморская торговля» (Foreign Trade).
- 3. Подготовьте игровое поле:** игроки составляют игровое поле из тайлов. Поле для первой партии в Цивилизацию описано на предыдущей странице. В последующих партиях, руководствуйтесь разделом «Составление поля по полным правилам» на стр. 14-15.

**4. Заселите игровое поле:** на каждую ячейку поля, где есть символ, необходимо разместить жетон, совпадающий с символом. Жетон варваров должен лежать на символе соответствующей буквой вверх. При размещении жетонов города-государства они должны совпадать по иконке и рамке (шестигранная или круглая) с напечатанным на тайле символом.

**5. Разместите карты городов-государств:** положите обе копии карт дипломатии городов-государств на жетон, выложенный игровом поле, и рядом с полем, чтобы все игроки могли видеть их. Уберите неиспользованные карты дипломатии городов-государств в коробку.

**6. Установите жетон перемещения варваров и диск событий:** случайно выбранный игрок размещает жетон перемещения варваров рядом с любым краем игрового поля в произвольном положении (т. е. неважно, как сориентированы числа на жетоне относительно поля). Затем этот же игрок размещает диск событий рядом с листом лидера, выставив его указатель на позицию «шлем и звездочка». Игрок, у которого оказался диск событий, считается первым игроком, и соответственно первым будет делать ход.

**7. Разделите карты чудес света:** рассортируйте колоду чудес на 4 стопки по типу карт. Тип карты обозначен её цветом и символом слева от иллюстрации.

При игре вдвоем, уберите по одной карте античности (ancient) из каждой стопки, не открывая их.

При игре вдвоем, уберите по одной карте античности (ancient) и одной карте средневековья (medieval) из каждой стопки, не открывая их.

**8. Создайте колоды чудес света:** для каждой стопки карт чудес выполните следующее:

- а) отберите и перетасуйте карты современности (modern-era) и положите их рубашкой вверх,
- б) отберите и перетасуйте карты средневековья (medieval-era) и положите их рубашкой вверх на стопку карт современности,
- в) отберите перетасуйте карты античности (ancient-era) и положите их рубашкой вверх на стопку карт средневековья,



г) откройте верхнюю карту каждой из получившихся колод и положите их рядом полем.

**9. Рассортируйте жетоны чудес света:** рядом с каждой колодой чудес разместите все жетоны чудес света, рассортировав их по типу.

**10. Выберите карты победных условий:** выберите случайным образом и откройте три карты победных условий и положите их рядом с игровым полем. Оставшиеся две карты уберите в коробку.

**11. Создайте запас:** разложите жетоны торговли и оставшиеся жетоны ресурсов рядом с полем, это игровой запас (supply).

## Игровой процесс.

Партия в «Цивилизацию» состоит из ходов. Когда игроки делают ходы, они используют карты действия для превращения своих цивилизаций из отдельных городов в большие империи, полные чудес и технологий.

Игрок, рядом с которым лежит диск событий является **первым игроком**, он первым делает ход. За ним ход делает игрок, сидящий следующим по часовой стрелке (слева от первого игрока). Игрок побеждает, если выполнит по одному условию с каждой из трех карт победных условий. Правила победы подробно описаны на стр. 11-12.

В ходе игры периодически случаются глобальные события, которые влияют на поле и всех игроков, например, атаки варваров. Перед каждым ходом первого игрока (за исключением первого хода в партии), игрок передвигает указатель на диске событий, что может запустить одно из таких событий. Диск событий и его эффекты описаны в одноименном разделе.

### **Ряд действий (Focus Row)**

Ход игрока вращается вокруг концепции «ряд действий» (focus row), которая представлена в виде шкалы действий и 5 карт действий, выложенных под ней в ряд:



Ряд действий воплощает разные национальные задачи, например, научный прогресс, культурное развитие или военное производство. Каждая шкала имеет пять ячеек, по одной на карту действий.

По мере игры карты в ряду смещаются вправо по ячейкам. В основном, карта смещается к пятой ячейке, пока она не будет использована, тогда она возвращается на первую ячейку. Отсюда она снова постепенно передвигается вправо.

Это процесс символизирует собой затраченное нацией время: действие на карте в пятой ячейке будет более мощным, чем в первой. Ключевая стратегия игры: понять когда применить действие в первых ячейках, а когда подождать, пока карта не сможет дать максимальный эффект.



## Ход игрока

Ход игрока состоит из 3 шагов:

- 1. Выберите карту.** Игрок выбирает одну из 5 карт в ряду действий и сдвигает её вниз, чтобы обозначить свое решение.
- 2. Выполните действие карты.** Игрок выполняет действие, указанное на карте.
- 3. Перезарядите карту.** Игрок смещают на одну ячейку вправо все карты, размещенные слева от сыгранной, а сыгранную карту выкладывает на первую ячейку шкалы.

После третьего шага ход игрока заканчивается и ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

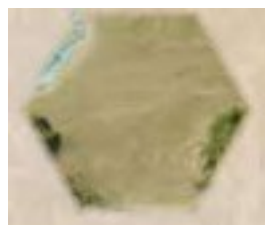
Подробные правила для каждого вида карт действий описаны в разделе «Карты действий» на стр. 6-11, но перед этим игрокам следует усвоить ключевые идеи игры, изложенные ниже.

## Ключевые идеи.

Игроки должны изучить эти понятия, чтобы понимать, как выполнять игровые действия.

### **Клетка (space), местность (terrain), сложность местности (difficulty)**

Каждая шестиугольная ячейка на игровом поле является клеткой (space). У каждой клетки есть свой тип местности (terrain). Пять основных типов местности соответствуют ячейкам шкалы действий:



1. луг (grassland)

2. холм (hill)

3. лес (forest)

4. пустыня (desert)

5. горы (mountains).

Номер ячейки на шкале — это сложность (или труднодоступность) местности (difficulty).

Местность влияет на множество аспектов игры. В общем случае, тип местности, соответствующий ячейке с большим номером считается более трудным для захвата или завоевания.

Шестой тип местности, вода, отсутствует на шкале. Её сложность 1, но игроки обычно не могут взаимодействовать с водными клетками, пока не получают особые карты, которые позволяют это делать.

Если в пределах клетки изображены разные типы местности, то для определения сложности учитывается та местность, которая занимает наибольшую часть площади клетки.



### **Дружественный (friendly) и соперничающий (rival)**

Многие карты ссылаются на клетки и игровые компоненты, обозначая их как дружественные и соперничающие. Все свои жетоны контроля и пластиковые фигурки игрок считает дружественными, а все жетоны контроля и фигурки других игроков - соперничающими.

Аналогично и клетки игрового поля считаются дружественными, если на них расположены компоненты игрока, и соперничающими, если на них расположены компоненты, принадлежащие другим игрокам.

При этом караваны сами по себе не делают клетку дружественной или враждебной.

## Пустые клетки

Клетка пуста, если на ней нет никаких жетонов и фигурок.

## Ресурсы и природные чудеса

Ресурсы и природные чудеса помогают создать Чудеса света. В игре 4 вида ресурсов:



Мрамор

Ртуть

Нефть

Алмаз

Игроки могут брать жетоны с игрового поля и тратить их на постройку чудес света. Когда игрок тратит ресурс, то его жетон возвращается в игровой запас.

В качестве ресурса может быть использовано Чудо природы. Тип ресурса определяется символом, который напечатан на жетоне природного чуда. Однако, в этом случае, жетон не возвращается в игровой запас и может быть использован в качестве ресурса в дальнейшем, но не чаще 1 раза в ход.

Клетки с природными чудесами не имеют типа местности, однако их сложность всегда равна 5.

## Города и зрелые (mature) города

Города — это точки, вокруг которых вырастают империи. Они позволяют игроками попадать на новые территории игрового поля. Зрелые города полностью развиты и служат процветанию цивилизации. Они периодически производят жетоны торговли и являются стартовой точкой для отправки караванов.

Город считается зрелым, если каждая смежная с ним клетка содержит дружественный жетон контроля или является водной. Таким образом, города на краю игрового поля быстрее станут зрелыми, поскольку к ним примыкает меньше клеток. *В примере справа: оранжевый город на краю карты, две смежные клетки — водные, а на оставшихся смежных клетках — жетоны контроля. Такой город считается зрелым.*




## Карты действий (Focus Cards)

В игре пять типов карт действий. Каждый тип обозначен символом в верхнем левом углу карты. Шкала действий игрока должна содержать только одну карту каждого вида.

Во время партии игроки приобретают продвинутые версии своих начальных карт действий, с более мощным эффектом. Продвинутые карты используются по тем же правилам как и начальные того же типа, но могут давать и дополнительный эффект (например, позволить караванам пересечь водные клетки).

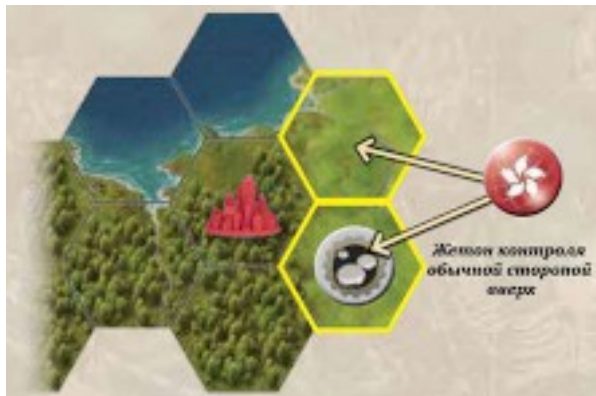
Следующий раздел описывает правила для каждого вида карт действий.

## Культура (Culture)

 Карты культурных действий позволяют игрокам размещать жетоны контроля, которые расширяют территорию и захватывают ресурсы. Ячейка на шкале действий, в которой находится карта, определяет, на какие типы местности игрок сможет разместить жетоны контроля.

Чтобы положить жетон контроля, игрок берет один из своего запаса и размещает его на клетку, смежную с дружественным городом. Если эта клетка содержит ресурс или Чудо природы, игрок берет соответствующий жетон и кладет рядом с листом лидера.

Игрок должен следовать правилам:



- Игрок не может разместить жетон контроля на водной клетке или на любой клетке, тип местности которой имеет сложность выше, чем номер ячейки, где находится карта культурного действия. Все природные чудеса, как упоминалось выше, имеют сложность 5.

- на клетке не должно быть жетона варваров, города, города-государства или жетона контроля.

- жетон должен быть размещен обычным (неукрепленным) символом вверх (вокруг символа отсутствует белое кольцо).

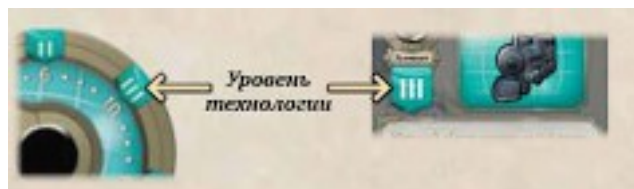
В примере сверху красный игрок разыгрывает карту культурного действия в ячейке 2, поэтому может размещать жетоны на луга и холмы.

### **Наука (Science)**



Карты научных действий позволяют открывать новые технологии, благодаря прокручиванию диска технологий. Номер на шкале действий соответствует количеству делений, на которое нужно передвинуть указатель диска. Поворачивать указатель нужно по часовой стрелке на количество делений, равное номеру ячейки шкалы действий.

Каждая карта действия принадлежит к определенному технологическому уровню, и некоторые деления на диске технологий совмещены с номером уровня. Когда указатель останавливается или пересекает деление с таким номером, игрок может получить новую карту действия. Для этого можно выбрать любую карту из своей колоды карт действий, при условии, что её уровень будет точно соответствовать номеру на диске, который был достигнут. Выбранная карта заменяет собой карту действия того же типа в выложенном ряду. Заменяемая карта возвращается в колоду карт действий.



*Прим. переводчика:* Обратите внимание, что необязательно соблюдать ступенчатый переход карт действий по технологическим уровням (I — II — III — IV). Например:

Игрок передвинул указатель на диске технологий и получил возможность открыть технологию IV уровня. Он выбрал «Полет» и заменил ею карту «Обработка железа», которая относится ко II уровню.



### **Экономика (Economy)**



Карты экономических действий позволяют игроку взаимодействовать с городами-государствами и соперничающими городами, благодаря перемещению караванов. Ячейка на шкале действий определяет, на какие типы местности сможет войти фигурка каравана.

Каждый игрок начинает игру с одним караваном, размещенным на соответствующей карте действия. Во время игры можно заполучить лучшие карты экономических действий, которые увеличат количество доступных фигурок караванов. Когда это происходит, игрок размещает разблокированную фигурку на карту экономического действия в ряду.

Чтобы передвинуть караван, игрок перемещает фигурку на одну клетку за раз, на расстояние, указанное на карте. Караван, который берется с карты действия должен начать движение из клетки, на которой размещена столицы или зрелого города.

Если караван за 1 ход не достигает города-государства или города соперника, он остается на поле, и его можно снова передвинуть позже, когда игрок будет снова разыгрывать карту экономического действия.

Игрок должен следовать правилам:

- игрок не может разместить или передвинуть караван на водную клетку или клетку с типом местности, сложность которой выше, чем номер ячейки разыгрываемой карты действий.
- на клетке, где оказывается фигурка, не должно быть жетона варваров,
- в один ход игрок не может передвинуть более 1 каравана в один и тот же город или город-государство.

Когда игрок передвигает караван на клетку города-государства или города соперника, он выполняет следующие шаги, в зависимости от пункта назначения:

1. Возвращает фишку каравана на карту экономического действия.
2. Получает 2 жетона торговли из игрового запаса:
  - а) **город-государство**: жетоны торговли размещаются на карте ряда, соответствующей по типу городу-государству.
  - б) **город соперника**: жетоны торговли размещаются на карты ряда действий по усмотрению игрока (можно на несколько карт сразу).
3. Игрок может взять одну карту дипломатии:
  - а) **город-государство**: если копия карты дипломатии этого города-государства лежит рядом с полем, то игрок размещает эту карту рядом со своим листом лидера. Игрок не может взять карту, если у него уже есть одна ее копия.
  - б) **город соперника**: игрок выбирает одну из доступных карт дипломатии соперника и размещает их рядом со своим листом лидера. Если у игрок уже есть одна из карт дипломатии этого соперника, то ее нужно вернуть перед тем, как взять другую карту.

*Пример передвижения каравана:*

*Чтобы получить доходы от города-государства Сеул, игрок выбрал карту «Заморская торговля» в 3-й ячейке ряда.*



1. Игрок выставляет фишку каравана с карты действия на клетку рядом со столицей. 3-я ячейка позволяет фишке проходить только клетки луг/холмы/лес.
2. Он перемещает караван на расстояние, проходя через клетку леса до города-государства.
3. Он убирает фишку каравана на карту экономического действия, берет из игрового запаса 2 жетона торговли и кладет их на свою карту научного действия. Также берет карту дипломатии Сеула, если таковой у него еще нет.

Города-государства, жетоны торговли и карты дипломатии описаны на стр. 12-14.

## Производство (Industry)



Карты производственных действий позволяют игроку построить новый город либо чудо света. Если выбрано строительство города, то ячейка на шкале действий определяет типы местности, на которых можно основать город. Если выбрано строительство Чуда, то номер ячейки на шкале используется при оплате этого действия.

### *Строительство города*

Чтобы построить новый город, игрок берет из своего запаса фишку города и размещает ее на пустой клетке в пределах количества клеток на карте производственного действия, отсчитывая от любой дружественной клетки.



Игрок должен следовать правилам:

- игрок не может строить на клетке, на которой есть любой другой компонент, кроме фигурки каравана или дружественного жетона контроля. При строительстве на клетке с караваном, фишки города и каравана ставятся на одну клетку. При строительстве на жетоне контроля, его нужно убрать в личный запас игрока.

- игрок не может строить на клетке, смежной с другим городом или городом-государством.

- игрок не может строить на водных клетках, а также вести отсчет через водные клетки или любые клетки, сложность местности которых выше, чем номер ячейки в ряду действий, в котором лежит разыгрываемая карта действия. *(прим переводчика: проведите линию, соединяющую центры точки отсчета и точки назначения, это и будет линия, по которой ведется отсчет количества клеток и оценка сложности их местности)*

- игрок не может отсчитывать через клетки, занятые соперником или жетоном варваров.

На примере справа игрок разыгрывает карту производственного действия «Гончарное дело», находящуюся в ячейке 2 (сложность местности: луг и холм). Желтым выделены все возможные места для размещения города.



### Строительство Чудес света

Чудеса света дают мощные способности игрокам, которые их контролируют.

Стоимость Чуда напечатана на карте чуда в левом нижнем углу. Ресурсы, которые игрок может использовать для оплаты стоимости указаны в правом нижнем углу.

Чтобы построить Чудо света, игрок выбирает одну из лежащих лицевой стороной карт чуда и оплачивает ее цену в единицах производства (*production*), которая является **суммой**:

$N$  = номер ячейки, в котором находится разыгрываемая карта действия,  
+2 единицы за каждый жетон ресурса, использованный для строительства,  
+1 за каждый жетон торговли, который игрок решит потратить с карты производственного действия.

Если сумма равна или больше стоимости карты, Чудо считается построенным. Игрок кладет карту Чуда рядом с листом лидера и помещает соответствующий жетон Чуда под фишку дружественного города, под которой еще нет другого жетона Чуда. Затем игрок переворачивает лицом вверх следующую карту чуда в колоде того же типа, что и построенная карта.

Нельзя строить чудо света, если все города игрока уже имеют жетоны Чуда.



Пример строительства Чуда света — Запретный дворец

Для приобретения Запретного дворца игроку нужно 9 единиц производства и город на поле, под которым еще нет жетона Чуда света.

Игрок применяет карту производственного действия в ячейке 3, тем самым получает 3 единицы производства. Чтобы получить еще 6 единиц, он сбрасывает 1 жетон мрамора и 2 жетона нефти (+2 единицы за каждый жетон).

Чудо построено: игрок берет карту, кладет рядом с листом лидера, берет жетон Чуда и размещает его в своем городе, где еще нет таких жетонов.

Подробно Чудеса света описаны на стр. 14.

## Военные действия (Military)



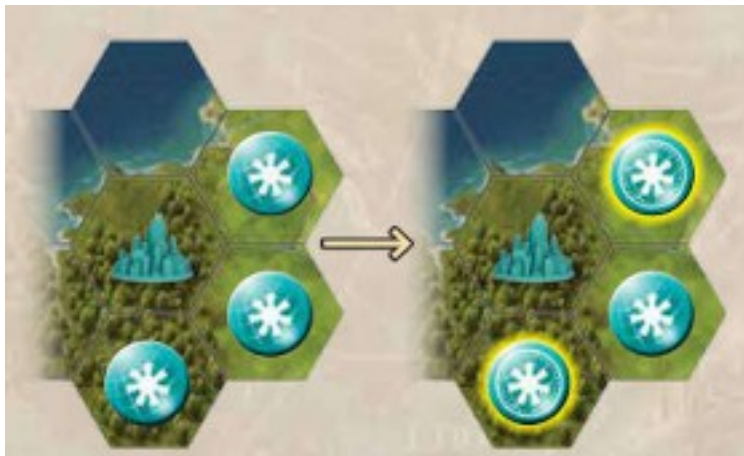
Карты военных действий позволяют игрокам укрепить оборону или выполнить нападение. Номер ячейки шкалы указывает, сколько жетонов контроля может быть укреплено, или влияет на силу атаки.

Чтобы укрепить свои жетоны контроля, игрок выбирает их количество, которое не должно быть больше, чем номер ячейки на шкале. Каждый из выбранных жетонов переворачивается укрепленной стороной вверх.

В примере справа игрок выбрал карту военного действия в ячейке 2, поэтому переворачивает 2 жетона контроля на укрепленную сторону.

Укрепленные жетоны обеспечивают защиту против варваров. Когда жетон варваров перемещается на клетку с усиленным жетоном контроля, варваров нужно вернуть на ту клетку, откуда он был передвинут, а жетон контроля перевернуть на обычную сторону.

Когда игрок защищается, он должен определить значение боя (на следующей странице) защищаемого компонента. Укрепленный жетон контроля добавляет +1 при обороне клетки, на которой он лежит, а также увеличивает значение для каждой смежной клетки с дружественным городом или жетоном контроля на 1. В итоге эти бонусы могут значительно увеличить защиту - город, окруженный несколькими укрепленными жетонами контроля, очень трудно завоевать.



## *Нападение и бой*

Игроки могут атаковать варваров, завоевывать города-государства или территории соперников. Чтобы выполнить нападение, игрок выбирает дружественную клетку, из которой он будет нападать, и цель атаки, расположенную на расстоянии, не превышающем число, указанное на карте военного действия, отсчитывая от выбранной дружественной клетки.

Игрок должен следовать правилам:

- обороняющимся может быть только жетон варвара, город-государство, город соперника, жетон контроля соперника.
- игрок не может отсчитывать расстояние через водные клетки, клетки, занятые соперником или жетоном варваров. Игрок может отсчитывать расстояние через любые типы местности, независимо от места карты на шкале действий.
- игрок не может атаковать с клетки, которую он атаковал и завоевал в этом же ходу.

После того, как определен обороняющийся, оба игрока выполняют по одному броску кубика, чтобы определить значение боя (*combat value*). Если обороняющимся является варвар или город-государство, за него бросает кубик игрок справа от нападающего.

**Значение боя нападающего = результат броска + номер ячейки, где находится разыгрываемая карта военного действия. Игрок также добавляет другие бонусы атаки со своих карт или листа лидера.**

**Значение боя обороняющегося = результат броска + бонус, зависящий от того, какой компонент обороняется:**

- **город-государство:** бонус равен 8.
- **варвар:** бонус равен сложности местности, на которой лежит жетон варвара.
- **жетон контроля:** бонус равен сложности местности, на которой лежит жетон контроля + любые защитные бонусы на картах защищающегося игрока и его листе лидера. Это бонус также

увеличивается на 1 за каждый дружественный укрепленный жетон контроля из числа лежащих на смежных клетках к обороняемой (включая и сам обороняющийся жетон, если он укреплен).

- **город:** бонус такой же как и у жетона контроля, но сложность местности удваивается (например, при обороне города, построенного на горной клетке, сложность будет равна 10, а не 5).

После определения боевых значений, нападающий может потратить жетоны торговли со своей карты военного действия. Затем обороняющийся может потратить жетоны торговли со своей карты военного действия. Каждый такой жетон приносит владельцу +1 к боевому значению.

*Пример боя:*

*Красный игрок нападает на жетон контроля синего игрока, расположенный в лесу неподалеку. Для атаки он разыгрывает карту «Обработка железа» в ячейке 2.*



*Игроки бросают кубики.*

*1. У нападающего выпало 5. Таким образом, его значение боя: 2 (номер ячейки) + 5 (результат броска) + 1 (бонус на карте «Обработка железа») = 8.*

*2. Синий игрок выбросил 3. Его значение боя: 3 (сложность местности — лес) + 1 (обороняющийся жетон контроля укреплен) + 2 (два смежных жетона укреплены) + 3 (результат броска) = 9.*

*3. Красный игрок тратит 2 жетона торговли с карты военного действия. У синего игрока нет жетонов торговли на карте военного действия.*

*4. Побеждает красный игрок: 10 против 9.*

**Побеждает в бою** тот, чье итоговое значение боя окажется выше (при равенстве значений побеждает обороняющийся). Если победил обороняющийся, ничего не происходит.

Если победил нападающий, то он применяет эффект, в зависимости от цели атаки:

- **город-государство:** игрок берет его жетон и размещает его на карте в ряду действий, тип которой совпадает с типом города-государства. Затем игрок размещает один из своих городов на клетке города-государства. Обе карты дипломатии побежденного города кладутся рядом с полем рубашкой вверх.

- **варвары:** игрок убирает жетон варваров с карты и размещает один жетон торговли на любую карту в ряду действий.

- **жетон контроля:** игрок заменяет жетон контроля своим из личного запаса и кладет его на клетку обычной стороной вверх. Если жетон находился на клетке природного чуда, нападающий забирает жетон этого чуда у оборонявшегося игрока.

- **город (не столица):** игрок заменяет фишку города своей из личного запаса. Если клетка, на которой стоит захваченный город, имеет символ города-государства, то игрок либо захватывает его, либо освобождает (подробнее в разделе «Города-государства» на стр. 13)

- **столица:** игрок берет до двух жетонов торговли с карт в ряду действий оборонявшегося игрока и размещает их на своем ряду по своему усмотрению.

Если нападающий завоевал город с чудом света, то жетон чуда остается на клетке (под городом нападающего), а игрок забирает себе карту этого чуда. При этом, если чудо находилось в атакованной столице соперника, то нападающий должен переместить жетон в один из своих городов. Если это невозможно, т. к. во всех городах игрока уже построены чудеса света, то нападавший игрок не забирает ни жетон, ни карту Чуда света.

## Победа в игре

На каждой карте победных условий есть две цели, и задача игрока — выполнить по одной цели на каждой из выложенных карт. Описание символов целей приведено на последней странице книги правил.

Когда игрок выполняет цель, он помещает жетон контроля рядом с соответствующей картой победных условий. Даже если впоследствии цивилизация игрока перестанет удовлетворять победному условию, жетон остается на месте, и игроку не нужно повторно выполнять это условие.

**Если перед началом хода первого игрока обнаруживается, что какой-либо игрок выполнил по одному условию на каждой карте, он объявляется победителем.** Если на победу претендуют несколько игроков, выигрывает тот, у кого больше Чудес света. В случае равенства по чудесам, выигрывает тот, чья нация контролирует больше дружественных клеток на поле.

## Дополнительные правила

В этом разделе содержатся правила, также применяемые в игре.

### **Диск событий**

Диск событий вносит в игру эффекты, не являющиеся частью хода какого-либо игрока, например, активность варваров. Перед началом каждого хода первого игрока (кроме самого первого хода в партии), он должен повернуть указатель диска на одно деление по часовой стрелке. Если на деление будет символ, то первый игрок применяет соответствующий эффект. Затем он делает свой ход. Каждый символ на диске событий описан ниже:

### *Движение варваров*

Варвары бродят по игровому полю, нападая на караваны и города. Когда указатель диска событий останавливается на этом делении, каждый жетон варваров на поле должен передвинуться. Чтобы определить направление, в котором перемещаются варвары, первый игрок бросает кубик и по выпавшему результату смотрит направление на жетоне движения варваров. Каждый варвар передвигается на одну клетку в выбранном направлении.



Если варвар попадает на клетку, где есть компоненты игрока, игрок применяет соответствующий эффект:

- **караван:** фишка уничтожена, возвращается на карту экономического действия.
- **неукрепленный жетон контроля или город:** компонент уничтожен, возвращается в запас игрока.
- **укрепленный жетон контроля:** жетон переворачивается обычной стороной вверх, варвары отступают на клетку, с которой пришли.
- **столица:** игрок сбрасывает 2 жетона торговли с карт в своем ряду действий.

Если варвар попадает на водную клетку, то он продолжает движение в заданном направлении, пока не достигнет суши. Если жетон должен выйти за пределы карты, то он разворачивается и движется в противоположном направлении.

### *Пример передвижения варваров*

*Определяя направление перемещения варваров, первый игрок выбросил значение 2 на кубике. Все жетоны варваров передвигаются в направлении, отмеченном цифрой 2 на жетоне движения варваров.*

*1. Жетон D перемещается к городу оранжевого игрока и уничтожает его.*

*2. Жетон F перемещается на водную клетку, поэтому продолжает движение в том же направлении, пока не достигнет суши.*



## ***Появление варваров (spawn)***

По ходу игры варвары регулярно появляются на игровом поле. Когда указатель останавливается на этом символе, каждый поверженный ранее жетон варваров возвращается на игровое поле. На жетонах варваров есть буквы. Когда разыгрывается это событие, нужно положить жетон на соответствующий символ с такой же буквой на тайле игрового поля.

Варвары появляются в клетке, если она пуста или занята караваном (в этом случае караван уничтожается). В противном случае, выкладывание этого жетона варваров не происходит.



## ***Торговля***

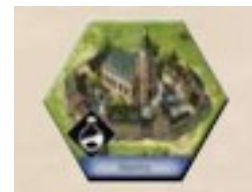
Зрелые города приносят своим владельцам жетоны торговли. Когда указатель останавливается на этом делении, каждый игрок берет жетоны из общего запаса и выкладывает их на карты в ряду действий по своему усмотрению. Количество жетонов, которые можно взять равно количеству зрелых городов под контролем игрока.



## **Города-государства**

Это маленькие, суверенные государства, которые нейтральны ко всем игроками. Города-государства — ценные торговые партнеры, вознаграждающие тех, кто посылает им караваны. Каждый город-государство имеет две карты дипломатии с названием города на них.

Когда игрок приводит фишку каравана в город-государство, он берет два жетона торговли и размещает их на карте в ряду действий, которая совпадает по типу с городом-государством. Если у игрока еще нет карты дипломатии этого города-государства, то он берет её с общего запаса и размещает рядом с листом лидера. Игрок не может забрать карту у другого игрока.



Тип местности у всех клеток городов-государств — луг, но защитный бонус равен 8.

Игрок не может передвинуть более одного каравана в тот же город или город-государство в течение одного хода.

## **Завоевание и освобождение городов-государств**

Игроки могут получить некоторые преимущества городов-государств, напав на них или освободив от власти другого игрока.

Когда игрок нападает и захватывает город-государство, он размещает одну из фишек города из своего запаса, а жетон города-государства кладет на карту того же типа в своем ряду действий. Затем все карты дипломатии этого города-государства складываются рядом с полем рубашкой вверх.

Когда игрок выполняет карту действия с жетоном города-государства на ней, он может потратить его как жетон торговли. Однако этот жетон не уходит в сброс, а остается на карте действия. Его нельзя применять чаще, чем раз в ход.

Если игрок успешно атакует город соперника на клетке города-государства, то он может завоевать (как описано на стр. 11) или освободить его. Если выбрано освобождение, то жетон города-государства возвращается на игровое поле, вместо размещения на клетке фишки города атаковавшего игрока. Затем игрок открывает карты дипломатии этого города-государства и берет одну из них себе.

## **Карты дипломатии**

Карты дипломатии дают полезные бонусы тем игрокам, которые посылают караваны в города-государства и города соперников. У каждого игрока есть набор карт соответствующего цвета, а также у каждого город-государства есть по одной карте дипломатии в двух копиях.

Игрок не получает эффекта от собственных карт дипломатии, но может использовать те, что берет в города-государствах и у других игроков. При этом у игрока не может быть более 1 карты дипломатии каждого города-государства и каждого игрока.

Если игрок нападает на город-государство или клетку соперника, он должен вернуть карты дипломатии, которые получил от жертв нападения.

## Жетоны торговли

Жетоны торговли усиливают эффекты карт действий. Игроки зарабатывают жетоны, посылая караваны в города-государства и города соперников, а также когда указатель на диске событий указывает на соответствующее событие.



Когда игрок выполняет действие, описанное на карте действий, он может потратить любое количество жетонов торговли, лежащих на этой карте. Каждый жетон торговли дает эффект, описанный в нижней части карты:

- **культура:** можно поместить еще 1 жетон контроля
- **военное действие:** при атаке или защите, значение боя увеличивается на 1 в текущем бою.
- **наука:** передвиньте указатель на диске технологий на 1 дополнительное деление.
- **производство:** если выбрано строительство Чуда света, то добавьте 1 производственную единицу при оплате стоимости.
- **экономика:** каждый караван может передвинуться на 1 дополнительную клетку.

Когда игрок тратит жетон торговли, то возвращает его в общий запас.

На карте действия не может быть более 3 жетонов торговли одновременно. Все излишки немедленно возвращаются в общий запас. При определении количества жетонов торговли на карте не учитываются лежащие на ней жетоны городов-государств.

## Чудеса света

Они дают мощные и уникальные эффекты своему владельцу. Есть 4 типа чудес: культурные, экономические, научные и военные. Тип Чуда указан на его карте и жетоне в виде символа и выделен соответствующим цветом.

Игроки строят Чудо света с помощью карт производственного действия. Когда игрок строит Чудо, он размещает карту рядом с листом лидера, а жетон Чуда кладет под фишку дружественного города, при условии, что под ней еще нет жетона Чуда света. Затем игрок открывает следующее Чудо в колоде, переворачивая верхнюю карту.

Игрок контролирует Чудо света, пока жетон находится под дружественной фишкой города (или в редких случаях, под дружественным жетоном контроля). Другой игрок может напасть на соперничающую клетку с Чудом света, чтобы перехватить контроль (подробно описано на стр. 11).

Если варвары уничтожают город с Чудом, то жетон Чуда остается на клетке и любой игрок может установить над ним контроль, разместив на нем города или жетон контроля.

## Создание поля по полным правилам

Для всех партий, кроме первой, используйте следующие правила составления игрового поля. Они добавляют в игру дополнительный стратегический аспект и возможность каждый раз играть на новом поле. Игроки собирают начальный массив, называемый ядро, а потом поочередно добавляют тайлы, размещая их так, чтобы получить преимущества.

Следуйте шагам:

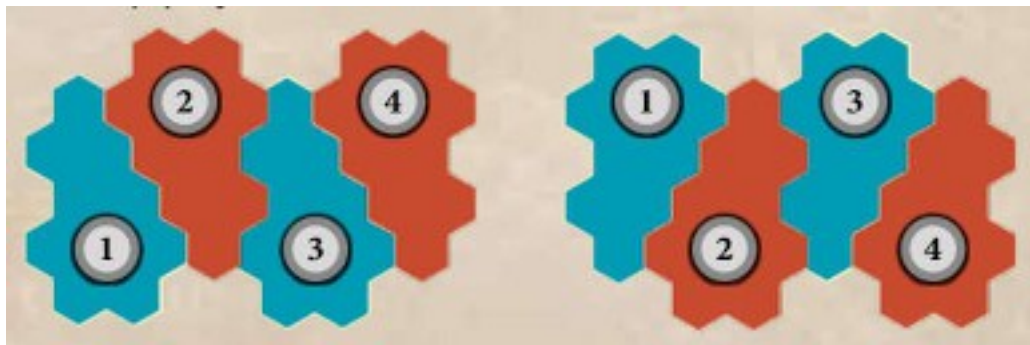
1. Раздайте каждому игроку по одному тайлу с символом столицы (звездочка). Уберите неиспользованные тайлы с символом столицы в коробку.

2. Возьмите два случайных тайла с природным чудом и два случайных тайла с городами-государствами и перемешайте их. Это тайлы ядра (*core*).

3. Все тайлы ядра поверните на одну сторону (А или Б). Для выбора стороны можно бросить кубик: выпало 1-3, используйте сторону А, 4-6 — сторону Б.

4. Составьте ядро поля, вытягивая и размещая тайлы ядра по одному, в центре стола. Порядок и расположение тайлов показано на рисунке ниже для каждой стороны. Затем временно положите жетоны торговли на эти тайлы, чтобы игроки не забывали, что это тайлы ядра.

*Порядок размещения и расположение тайлов ядра:*



*для стороны А*

*для стороны Б*

5. Перемешайте оставшиеся тайлы и сдайте по 2 каждому игроку. Остальные уберите в коробку.

6. Начиная со случайно выбранного игрока и в порядке по часовой стрелке, каждый игрок выбирает и выкладывает по одному из своих трех тайлов. Их можно выложить любой стороной, но игроки должны учитывать следующие ограничения:

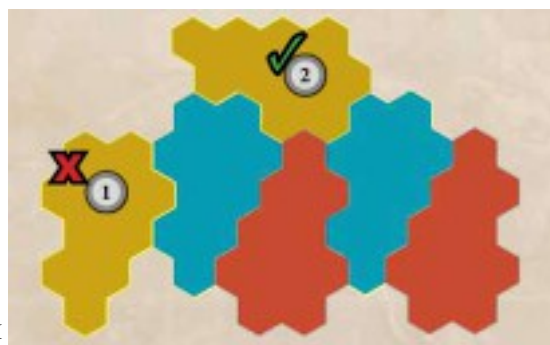
- размещаемый тайл должен хотя бы четырьмя клетками соприкасаться с уже выложенным полем.

*В примере справа тайл 1 выложен с ошибкой, т. к. не касается 4 клетками с ядром, тайл 2 выложен правильно.*

- тайл должен обязательно быть смежным к ядру поля, даже если повернут другой стороной. Если это невозможно, то тайл нужно выложить рядом со смежным к ядру тайлом.

- если игрок размещает тайл с символом столицы, то он должен поместить фишку столицы на этот символ.

- если в результате создания карты получилась «дырка», полностью окруженная тайлами, заполните ее водными жетонами.



7. Шаг 6 повторяется, пока все игроки не выложат все тайлы. Затем они убирают жетоны торговли с ядра и продолжают подготовку к игре по обычным правилам.

## **Разъяснения правил.**

В этом разделе разъясняются некоторые ситуации, которые могут вызвать вопросы в ходе игры.

### **Нападение**

Если нападение прошло неудачно, то напавший игрок может повторно напасть на компонент в этом же ходу.

Если игрок завоевывает город или город-государство, а в запасе у него не осталось фишек города, то игрок кладет на захваченную клетку жетон контроля укрепленной стороной вверх. Если позже

нападающий игрок захватывает клетку с жетоном контроля, лежащем на городе-государстве и выбирает захват, то он должен заменить жетон контроля своим городом, если такое возможно.

Если игрок должен разместить жетон контроля (вместо города) на городе-государстве или Чуде света, то он все равно считается контролирующим этот город-государство или Чудо света.

## **Варвары**

Если варвары разворачиваются, достигнув края карты или попав на укрепленный жетон контроля, и вынуждены отступить на водную клетку, то жетон варвара движется далее в том же направлении пока не достигнет суши.

Пока варвар находится на клетке города-государства, караваны не могут входить в эту клетку и город-государство нельзя атаковать.

Если после перемещения варваров на одной клетке оказалось несколько жетонов, бросьте кубик и передвиньте один жетон в выбранном направлении. Повторите это действие, пока количество жетонов варваров на клетках не будет выше 1.

## **Караваны**

Караваны могут проходить через города-государства и города соперников, но не могут там останавливаться и оставаться (в этом случае работает правило возвращения фишки на карту экономического действия).

Когда караван перемещается на клетку завоеванного города-государства, то применяется эффект прихода в город соперника.

После того, как фишка каравана возвращается на карту экономического действия, ее нельзя снова перемещать в этом же ходу.

## **Жетоны контроля**

Размещая жетоны контроля, игрок может раскладывать их вокруг нескольких своих городов.

Если игрок должен поместить жетон контроля, но в его запасе их не осталось, то он должен сначала снять с поля один дружественный жетон контроля и разместить его.

Если жетон контроля снимается с клетки с Чудом природы как следствия карты действия или нападения варваров, жетон природного чуда возвращается на эту клетку.

## **Карты действий, шкала действий и диск технологий**

Когда игрок заменяет карту в ряду действий, все накопленные на ней жетоны торговли помещаются на новую карту.

Если игрок в течение одного хода продвинулся на два и более уровня технологии, то он получает каждый эффект уровня.

Если диск технологий игрока проходит деление 24, то следующее за ним деление — 15. Когда указатель снова достигнет 24, можно снова открыть карту действия 4 уровня.

Применяя карту в ряду действия, может фактически не совершать действия.

Если все согласны, то игроки могут продолжать игру, пока один выбирает карту действия из своей колоды.

## **Другое**

Все компоненты, кроме жетонов торговли, ограничены количеством, поставляемым в коробке.



Когда игрок берет карту дипломатии у другого игрока, он должен взять только ту карту, которая изначально принадлежит этому игроку. Иначе говоря, если зеленый игрок берет карту у оранжевого игрока, то карта должна быть оранжевого цвета.

Когда компонент игрока считается уничтоженным, он возвращается в личный запас игрока. Компонент можно использовать снова.

### **Оptionальное правило эпической игры**

Для опытных игроков, предпочитающих длительные партии, можно использовать правило «эпической игры». Для этого вытяните не 3, а 4 карты победных условий при подготовке к игре. Победит тот игрок, который выполнит по одной цели на каждой карте победных условий.

# Краткий справочник

## Цели (Agendas)



### *Цивилизованный*

Выставьте все свои фишки городов на игровое поле



### *Хануза*

Контролируйте 2 Чуда света экономического типа



### *Параноик*

Контролируйте 2 Чуда света военного типа



### *Подстрекатель*

Успешно атакуйте столицу соперника или контролируйте 2 захваченных города-государства



### *Исследователь*

Контролируйте 15 клеток, смежных с водными или с краем игрового поля.



### *Эстет*

Контролируйте 2 Чуда света культурного типа



### *Технофил*

Достигните отметки «24» на диске технологий



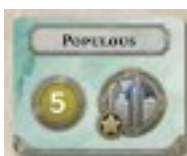
### *Академик*

Контролируйте 2 Чуда света научного типа



### *Защитник природы*

Контролируйте 2 Чуда природы



### *Урбанист*

Контролируйте 5 зрелых городов

## Диск событий

Каждый игрок берёт из общего запаса по 1 жетону торговли за каждый свой зрелый город и размещает их по усмотрению на картах ряда действий.



Введите в игру жетоны варваров, положив их на клетки с буквами, соответствующими буквам на каждом жетоне (нельзя класть, если на клетке с буквой есть город или жетон контроля).



Бросьте кубик и переместите жетоны варваров на 1 клетку в направлении, соответствующему результату броска, на диске перемещения варваров.



## Строительство Чуда света

Выберите 1 карту Чуда света из лежащих в открытую и оплатите её стоимость в единицах производства в сумме:

N, равное номеру ячейки, в которой находится карта производственного действия,

+ 2 за каждый жетон ресурса, из числа тех, что можно потратить (типы ресурсов указаны на карте Чуда света),

+1 за каждый жетон торговли, сбрасываемый с карты производственного действия.

У игрока должен быть город, где нет жетона Чуда света.

## Проведение атаки

1. Нападающий выбирает начальную клетку и клетку, где расположена цель атаки.

2. Нападающий бросает кубик и прибавляет к результату:

- бонус на карте военного действия,

- бонусы на картах и листе лидера.

3. Обороняющийся бросает кубик и прибавляет бонусы к результату броска, зависящие от того, что является целью:

- **город-государство:** прибавьте бонус 8.

- **варвары:** бонус равен сложности местности.

- **клетка соперника:** бонус равен сумме:

N, равное сложности местности (удваивается, если защищается город),

+1 за каждый смежный укрепленный жетон контроля защитника,

+1, если цель атаки — укрепленный жетон контроля,

+ бонусы с карт и листа лидера.

4. Нападающий, а за ним и обороняющийся могут потратить жетоны торговли со своей карты военного действия, получая +1 к значению боя за каждый.

5. Сравните итоговые значения боя: игрок с наибольшим значением побеждает (при ничьей побеждает обороняющийся).



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/>