

# Im **WANDEL** der **ZEITEN**

· **DAS WÜRFELSPIEL** ·

**BRONZEZEIT**

## **СКВОЗЬ ВРЕМЯ**

· **ИГРА В КОСТИ** ·

**БРОНЗОВЫЙ ВЕК**

**ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА**

**Мэтта Ликока**

**для 1-4 игроков от 8 лет**

**SPIELANLEITUNG**

**EIN TAKTISCHES WÜRFELSPIEL FÜR  
1-4 SPIELER AB 8 JAHREN VON MATT LEASOCK**



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Постройте менее чем за час собственную цивилизацию. Привлекайте рабочих, чтобы строить города и памятники. Собирайте товары и превращайте их в культурные и научные достижения. Но не стоит забывать, о достаточном количестве пищи, чтобы прокормить растущее население! Если вам удастся построить наиболее развитую цивилизацию и избежать надвигающихся стихийных бедствий, вы одержите в конце матча победу.

## КОМПОНЕНТЫ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

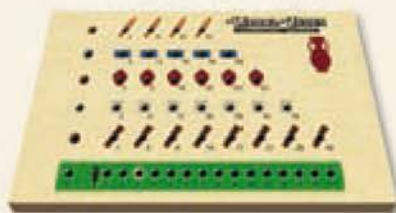
Каждый игрок получает:



1 Лист для подсчета



1 Памятку



1 Доску подсчета



6 Маркеров (по 1 каждого цвета)  
1 Карандаш (нет в комплекте)

Поставьте зеленый маркер на значение **3** в строке питания своей доски подсчета. Это маркер **Питания**. Остальные 5 маркеров поставьте в значение **0** на полосы согласно цвету. Это маркеры **Товаров**.

Определите каким-либо образом **первого** игрока. Поставьте пометку на его листе подсчета. Игра начинается.

*Внимание: если играет 3 человека, вычеркните на листе подсчета Висячие сады. При игре вдвоем вычеркните Храм и Большую пирамиду. Эти памятники не могут быть построены.*

(Правила для сольной игры, вы найдете в конце этой Инструкции).



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится нескольких раундов. Ход передается по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Как только каждый игрок походит 1 раз, начинается следующий раунд.

Ход игрока делится на несколько этапов, в зависимости от броска кубиков:

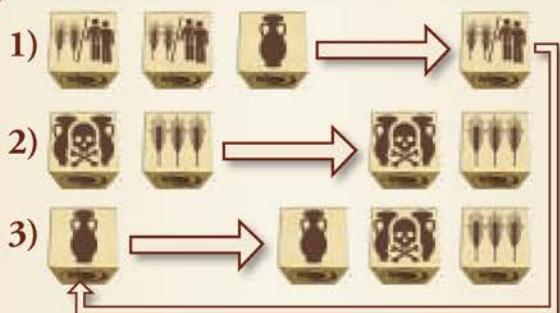
- 1) Бросок кубиков
- 2) Сбор товаров
- 3) Сбор питания
- 4) снабжение городов
- 5) Ликвидация катастроф
- 6) Строительство городов и / или строений
- 7) Покупка улучшений (макс. 1)
- 8) Сохранение товаров (макс. 6)

## 1) Бросок кубиков

Количество ваших городов определяет, сколько кубиков вы бросаете в свой ход. В начале игры у вас есть три города, которые дают 3 кубика. На протяжении всей игры вы можете строить новые города, увеличивая количество кубиков.

Бросайте все кубики. У вас есть три попытки. Вы можете после каждого броска отложить часть кубиков в сторону или повторить бросок. Кроме того, можно перебросить отложенный кубик. Исключение составляют выпадение двух товаров и черепа. Эти кубики надо отложить в сторону, их нельзя перебросить!

Результаты фиксируются после третьего броска кубиков. (Объяснение символов на кубиках см. в Таблице 1 Памятки игрока).



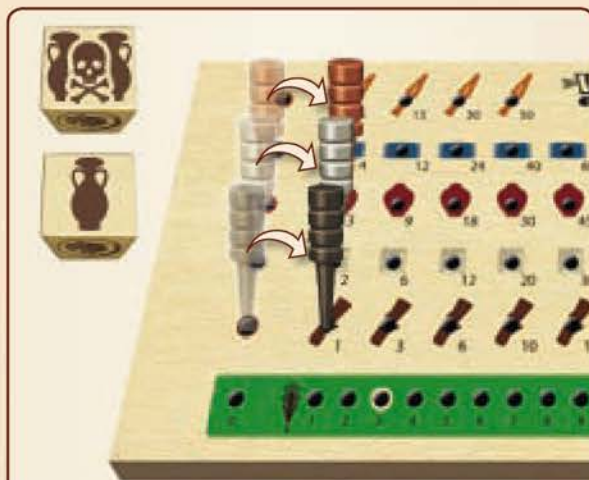
*Пример:* Вы бросаете 3 кубика. И первый бросок дает  $\text{III}$ ,  $\text{II}$ ,  $\text{I}$ . Вы откладываете 1 кубик  $\text{II}$  в сторону, чтобы добывать пищу, и бросаете снова 2 других. На этот раз вы получите  $\text{II}$  и  $\text{III}$ . Вы не имеете права бросать кубик  $\text{II}$  снова, отложите его в сторону. Вы также решили отложить в сторону  $\text{III}$ , а  $\text{II}$  перебросить. В третий (последний) бросок выпадает  $\text{I}$ . Таким образом, бросок кубиков принес:  $\text{I}$ ,  $\text{II}$  и  $\text{III}$ .

## 2) Сбор товаров

За каждый символ  $\text{II}$  вы получаете 2 товара, за каждый  $\text{I}$  вы получаете 1 товар. Символ  $\text{II}$  дополнительно приносит катастрофы, которые обрабатываются на этапе 5.

Древесина - первый товар, который получают в каждом раунде. Вторым будет камень, затем - керамика, ткани и металл. Получайте товары поочередно, в дополнение к уже имеющимся у вас, переставляя маркер для каждого товара на одну позицию вправо. Начините с нижнего ряда (т. е. с дерева), а затем переходите выше. Если в раунде будет получено более 5 товаров, возьмите шестым товаром дерево и снова двигайтесь вверх.

Если ряд полон (маркер уже стоит справа), вы не сможете добавить данный товар. Вы его получаете, но он пропадает. Так же его нельзя потратить на покупку улучшений (см. ниже пункт 7) Покупка улучшений).



*Например:* для броска из предыдущего примера, вы получаете 3 товара. Переместите маркеры для дерева, камня и керамики на 1 позицию вправо.

## 3) Сбор питания

Переместите маркер питания вправо согласно результату на кубиках. Для каждого символа  $\text{III}$  вы получаете 3 единицы питания. Для каждого символа  $\text{II}$  вы можете выбрать 2 рабочих или 2 единицы питания. (Если выбрали 2 рабочих, используйте их в фазу 6). Вы можете хранить максимум 15 единиц питания, все излишки пропадут.



## 5) Ликвидация катастроф

Помимо описанного выше голода, вы можете пострадать от других природных катаклизмов. Число кубиков с символом черепа (☠) определяет тип катастрофы:

- ☠ : Нет катастроф - ничего не происходит.
- ☠☠ : Засуха - вы теряете 2 очка.
- ☠☠☠ : Эпидемия - ничего не случается с вами, все соперники теряют по 3 очка.
- ☠☠☠☠ : Вторжение - вы теряете 4 очка.
- ☠☠☠☠☠+ : Восстание - вы теряете все товары.

(Объяснение всех катастроф можно найти в Таблице 2 Памятки игрока)

Для каждого очка, потерянного в катастрофе, отметьте квадрат на листе для подсчетов.



*Например:* в последнем броске вам выпали 2 символа черепа (☠, ☠). Вы пострадали от засухи и потеряли 2 очка. Пометьте на вашем листе для подсчетов 2 клеточки катастроф.

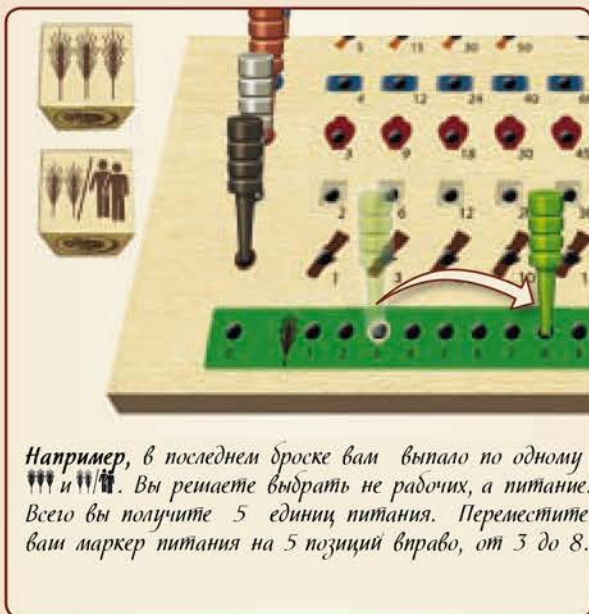
## 6) Строительство городов / строений

За каждый символ вы получаете 3 рабочих. За каждый символ вы получаете 2 рабочих, если вы еще не использовали кубик в Фазе 3 на питание. За каждого рабочего пометьте 1 клеточку выбранного города или строения на листе подсчета.

Если все клеточки помечены, город считается построенным. Обведите его значок кружком. В следующем раунде, вы бросаете 1 дополнительный кубик. Вы можете создать до 4 новых городов, всего получим максимум - 7 кубиков.

Если вы первый игрок, который пометил все клеточки для конкретного строения, обведите большее из двух чисел под ним. Сообщите соперникам, чтобы они вычеркнули на своих листах это число. Те игроки, которые закончат это строение позже, получают второе (меньшее) количество очков.

Очки будут считаться в конце игры. Строения, которые незавершены, не учитываются.

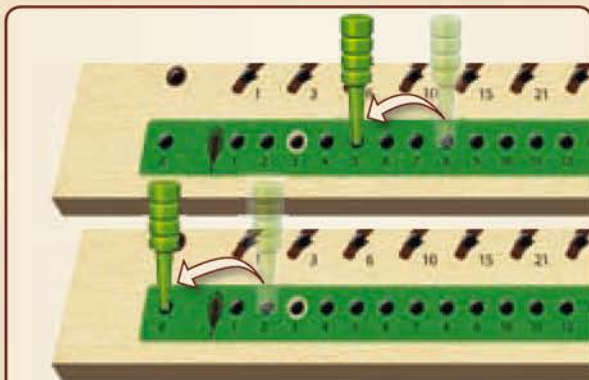


*Например,* в последнем броске вам выпало по одному и . Вы решаете выдрать не рабочих, а питание. Всего вы получите 5 единиц питания. Переместите ваш маркер питания на 5 позиций вправо, от 3 до 8.

## 4) Снабжение городов

Каждому городу, в каждый ход требуется одна единица питания. Сместите маркер питания на число городов влево.

Если у вас недостаточно пищи, начнется голод: Для каждого города, который вы не можете прокормить, поставьте отметку катастрофы на листе подсчета. (Каждая из этих отметок в конце игры отнимет у вас 1 очко.)



*Пример:* В данный момент у вас 3 города, так что требуется 3 единицы питания. Вы смещаете маркер питания влево на 3 позиции с 8 до 5. В более поздний момент у вас уже 5 городов, но только 2 имеют пищу, так что для 3-х питания не хватило. Пометьте на вашем листе подсчета 3 клеточки катастроф, как показано выше.





*Например:* в последней броске выпали . Предположим, для одного из двух символов вы не выбираете питание. Таким образом, вы получите всего 5 работников.

На предыдущих ходах вы уже отметили в Обелиске 7 из 9 клеточек. Отметьте последние 2. Обелиск теперь построен. Перед вами другой игрок уже завершил Обелиск, получив за него 6 очков. Вы получите 3 очка за постройку Обелиска, так что обведите число 3 под значком Обелиска.

Вами были использованы только 2 рабочих, остаются еще трое. Пометьте 3 клеточки своего четвертого города и обведите его значок. Начиная со следующего хода, вы будете бросать по 4 кудика.

## 7) Покупка улучшений (макс. 1)

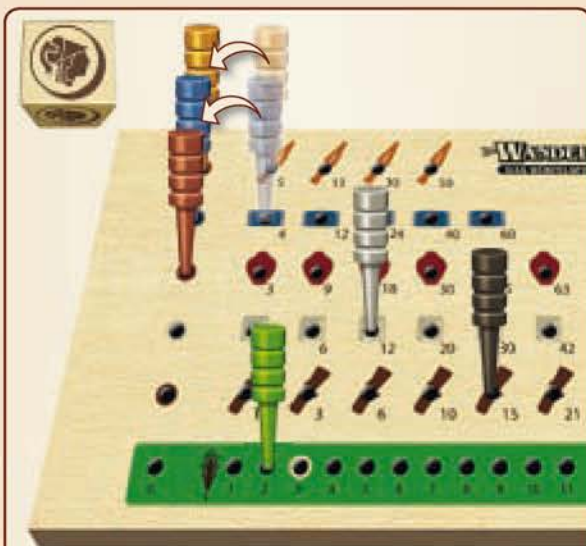
Можно купить максимум 1 улучшение в свой ход. Вы должны оплатить монетами стоимость этого улучшения.

За каждый символ изображающий монету, вы получаете 7 монет. Вы не можете хранить эти монеты, они должны быть потрачены в том же раунде, в котором вы их получили. Неизрасходованные монеты пропадут.

Вы можете конвертировать в деньги товары, чтобы оплатить желаемое улучшение. Маркеры показывают текущую стоимость вашего количества товара. Для конвертации нужно использовать весь запас товара, получить его полную стоимость. Сместите маркер данного товара влево на значение 0. Вы не получите сдачи, товар полностью израсходован, даже если вы переплатили. Можно конвертировать в деньги несколько типов товара.

Вы можете купить любое улучшение только 1 раз. Если вы купили улучшение, отметьте его клеточку на листе для подсчетов и обведите соответствующее число очков. Эти очки будут учтены в конце игры.

Улучшение принесут вам не только очки, но и положительный эффект, который действует с момента покупки. Объяснения улучшений и их свойств см. в Таблице 3 Памятки игрока.



ERRUNGENSCHAFTEN			
Kosten	Bezeichnung	Punkte	Auswirkung
10	Führungskraft	2	1 Würfel erneut werfen (nach letztem)
10	Bewässerung	2	Schutz vor Dürre
15	Landwirtschaft	3	+1 Nahrung / Nahrungswürfel
15	Steinbruch	3	+1 Stein bei Erhalt von Stein

*Пример:* Вы хотите купить улучшение «Земледелие», стоимость которого 15 монет. На одном из кудиков выпал символ , приносящий 7 монет. 8 недостающих монет необходимо конвертировать из товаров. На вашей доске подсчета есть следующие товары: 1 металл номиналом в 5 монет, 1 ткань стоит 4, 3 камня с общей стоимостью 12 и 5 древесины с общей стоимостью 15. Отдаем металл и ткань, они вместе стоят 9 монет. Переставьте маркеры металла и ткани на значение 0.

На листе подсчета пометьте клетку «Земледелие» и обведите 3 очка за него. С этого момента вы получаете больше питания за каждый выпавший кудик с символом пищи (положительный эффект Земледелия).

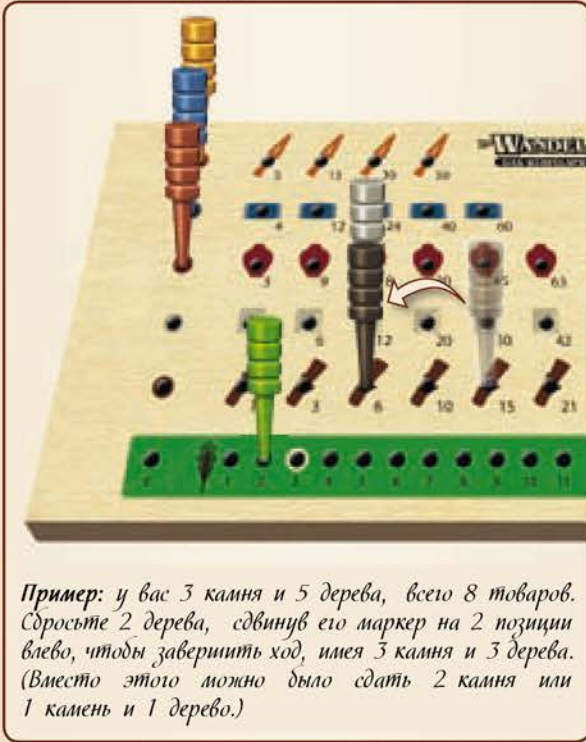
Вместо металла и ткани, вы могли бы превратить в монеты весь камень или всё дерево, чтобы купить «Земледелие». Но нельзя, к примеру, переставить ваши деревянные маркеры только с 15 до 6, чтобы получить 9 монет, вы должны конвертировать весь запас товара.



## 8) Сохранение товаров (макс. 6)

**Количество** ваших товаров в конце хода не может превышать 6 единиц. Каждый символ на доске подсчета - товар. Если их общее число превышает ограничение в 6 единиц, вы должны сдать излишки товаров (по своему выбору), переместив левее соответствующие маркеры. Вы должны сдать товар в конце своего хода. До этого момента можно иметь более 6 товаров.

Сразу после сдачи товара ваш ход завершен. Начинается ход игрока слева.



*Пример: у вас 3 камня и 5 дерева, всего 8 товаров. Сдвните 2 дерева, сдвинув его маркер на 2 позиции влево, чтобы завершить ход, имея 3 камня и 3 дерева. (Вместо этого можно было сдать 2 камня или 1 камень и 1 дерево.)*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце текущего раунда, если выполнено одно из условий:

- Один из игроков получил **5 улучшений**.
- Каждое из строений было возведено хотя бы одним из игроков.

Доиграйте до конца текущий раунд, чтобы все игроки провели равное число ходов, т. е. последним ходит игрок справа от первого игрока (он был отмечен на листе для подсчета).

Теперь подсчитайте очки для каждого игрока. Сложите очки за **Улучшения** и **Строения**. Если есть улучшение «**Архитектура**», добавьте по 1 очку за каждое завершенное строение. Улучшение «**Империя**» дает 1 очку за каждый город игрока. В конце подсчета вычтите по 1 очку за отмеченные игроком клеточки катастроф, получив окончательный итог.

Побеждает игрок с наибольшим итогом. При равном счете победу одержит игрок с большей суммарной стоимостью сохраненных товаров.

## ИГРА ДЛЯ ОДНОГО

Играйте по приведенным выше правилам со следующими изменениями:

- Вы стремитесь достичь за **10 ходов** максимального результата. (Отмечайте раунды на листе для подсчетов.)
- Доступны все **Строения**.
- Эпидемия действует на вас (если у вас нет «**Медицины**»).
- «**Религия**» защитит от последствий восстания.
- В отличие от основной игры, можно **перебрасывать** кубики с черепами

## ИГРА С ТОРГАМИ

Попробуйте изменить основную игру, добавив **торги**. Базовые правила применяются с учетом следующих поправок:

Разрешается **обмен товарами и питанием** с другими игроками. Добавьте фазу торгов между фазами **5** и **6**, т. е. после того как вы снабдили города и справились с катастрофами, но прежде чем начали строить города и памятники.

В свою фазу торгов активный игрок производит обмен с другими игроками товарами и питанием в **любой комбинации**, при условии что только 2 игрока участвуют в каждой сделке. Например, можно выменять 3 дерева за 2 камня у одного игрока, а затем отдать 3 камня за 2 керамики другому игроку. Вы не можете наменять товара больше, чем можно отметить на доске подсчета.

Игроки могут торговать только с игроком, который в данный момент ходит.

## ОБ ИГРЕ

**Автор:** Мэтт Ликок

**Иллюстрации:** Клаус Стефан и Марко Фидлер

**Дизайн:** Ханс-Георг Шнайдер, Pixel Productions, Inc

**Перевод:** д-р Райнер Nagel

**Правила игры:** Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

Ein Spiel von Pegasus Spiele, StraÙheimer Str.2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Fred Distribution und Matt Leacock. © der deutschen Ausgabe 2010 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. · [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele



# СКВОЗЬ ВРЕМЯ

## ПОЗДНИЙ БРОНЗОВЫЙ ВЕК

Дополнение «Поздний бронзовый век» (The Late Bronze Age) содержит новые улучшения и условия окончания для игры «Сквозь время: Бронзовый век», которые дают более длинные партии и более глубокие стратегии.

### ТОРГИ

Торги становятся стандартным этапом. Игроки обмениваются товарами и питанием согласно базовым правилам, но торги происходят после завершения строительства городов, сооружений и/или кораблей, это уже отражено на листе для подсчета. (Разумеется, торги опциональны, игроки могут не меняться, если не хотят.)

### КОНЕЦ ИГРЫ

В «Позднем бронзовом веке» вам доступны **все строения**, независимо от числа игроков. Игра заканчивается в **конце текущего раунда**, если хотя бы 1 игрок купил **7 улучшений** или **все сооружения** были коллективно построены.

### НОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

**Сохранение** - стоимость 20.; очки: 4  
Перед броском кубиков сбросьте 1 керамику, чтобы удвоить текущий объем питания (до 15 максимально). *Например, в начале хода у вас есть 1 Керамика и 6 Питания, перед броском сдайте 1 Керамику, увеличив количество единиц питания до 12.*

**Кузница** - стоимость 25.; очки: 5  
Если на кубиках выпадет катастрофа Вторжение, вы вместо потери 4 очков, наносите всем соперникам урон в 4 очка. За каждую единицу металла (наконечники копий у вас на складе) вы наносите всем соперникам дополнительно 2 очка урона. Игроки, построившие Великую стену, не подвержены негативному эффекту от вашего Вторжения.

**Судоходство** - стоимость 25.; очки: 5  
Сдав в свой ход 1 дерево и 1 ткань, вы сможете построить 1 корабль на этапе строительства. (Древесина идет на корпус, а ткань - на паруса.) Рабочих вам не потребуется. Отметьте на своем листе для подсчета построенные корабли. Каждый ход, за каждый корабль вы можете в фазу торгов менять единицу одного товара на единицу любого другого товара. *Например, если у вас 2 корабля, вы можете поменять 1 камень и 1 дерево на 2 металла.* Обмены, использующие Судоходство, происходят с банком, а не с другими игроками.

**Торговля** - стоимость 40.; очки: 8  
+ по 1 очку за товар

Получите в конце игры по 1 очку за каждый товар, оставшийся на доске подсчета. (Игроки с улучшением Караван смогут получить больше 6 очков.)

### ДРУГИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Чтобы сохранить баланс после введения описанных выше новых элементов, были внесены изменения в существующие улучшения и сооружения. Эти изменения применяют только для игры с расширением «Поздний бронзовый век», а не для базовой игры. Все изменения уже отражены в листе для подсчета и приводятся здесь только для справки

#### Медицина

Медицина стоит 20 и приносит 4 очка (в базовой версии 15 \ 3)

#### Религия

Религия стоит 25 и приносит 7 очков (в базовой версии 20 \ 5)

#### Элеватор

Питание теперь продается за 6 монет если есть улучшение Элеватор, составляя привлекательную пару с улучшением Сохранение. (Питание в базовой игре продавалось за 4 монеты при наличии Элеватора)

#### Архитектура

Архитектура теперь стоит 60 монет (вместо 50), но приносит в конце игры по 2 очка за сооружение (вместо 1).

#### Империя

Империя теперь стоит 70 монет (вместо 60). Игроки с Империей по прежнему получают по 1 очку за каждый свой город в конце игры

#### Сооружения

Если вы завершаете вторым, третьим или четвертым большие сооружения, вы получите на 1 или 2 очка больше чем в базовой версии, тем самым строительство становится более привлекательным.

### БЛАГОДАРНОСТИ

*Огромная благодарность Тому Леману, за его помощь и поддержку этого дополнения. Хотелся так же поблагодарить Дэвида Картрайта и Мэтта Кроуфорда за помощь в тестировании и советы.*

© 2009 Мэтт Ликок.