

Christian Marcussen's

# CLASH OF CULTURES™

Игровые компоненты . . . . .	2
Начало игры . . . . .	3
Основные игровые термины . . . . .	4
Победа в игре . . . . .	4
Ресурсы . . . . .	4
Юниты . . . . .	4
Уровень счастья и культуры . . . . .	4
Жетоны счастья и культуры . . . . .	4
Поле и памятка игрока . . . . .	5
Регионы . . . . .	5
Города . . . . .	6
Настроение городов . . . . .	6
Процесс игры . . . . .	7
Раунд игры . . . . .	7
Действия . . . . .	7
Технологии . . . . .	7
Основание города . . . . .	8
Активация города . . . . .	8
Движение юнитов . . . . .	9
Общественные улучшения . . . . .	10
Культурное влияние . . . . .	10
Фаза Итогов . . . . .	11
Сражения . . . . .	12
Наземное сражение . . . . .	12
Морское сражение . . . . .	12
Другие правила . . . . .	13
Карты событий . . . . .	13
Варвары . . . . .	13
Карты целей . . . . .	14
Карты действий . . . . .	14
Чудеса . . . . .	14
Исследование . . . . .	16
Дополнительная информация . . . . .	20
Варианты . . . . .	23

# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



## РЕГИОНЫ

4 стартовых региона  
16 обычных регионов



8 КУБИКОВ D6



## ПОЛЯ ИГРОКОВ

4 персональных поля для игроков

## ПАМЯТКИ

4 листа памяток для игроков

## СЧЕТЧИК ХОДОВ



МАРКЕР  
СЧЕТЧИКА  
ХОДОВ

## ЖЕТОНЫ

20 жетонов ресурсов



4 Еды



4 Руды



4 Деревя



40 жетонов культуры



40 жетонов настроения



4 жетона истощения



4 Изобретения



4 Золота



4 индикатора культуры



4 индикатора счастья



1 жетон первого игрока

## ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ



35 поселений  
(7 красных, 7 зеленых,  
7 синих, 7 желтых,  
7 коричневых)



28 храмов  
(7 красных, 7 зеленых,  
7 синих, 7 желтых)



28 крепостей  
(7 красных, 7 зеленых, 7  
синих, 7 желтых)

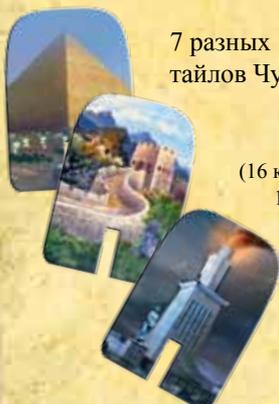


28 академий  
(7 красных, 7 зеленых,  
7 синих, 7 желтых)



28 портов  
(7 красных, 7 зеленых,  
7 синих, 7 желтых)

## ЧУДЕСА



7 разных  
тайлов Чудес

## ЮНИТЫ



80 солдат

(16 красных, 16 зеленых, 16 синих,  
16 желтых, 16 коричневых)



16 поселенцев

(4 красных, 4 зеленых,  
4 синих, 4 желтых)



16 кораблей

(4 красных, 4 зеленых,  
4 синих, 4 желтых)

## КАРТЫ



38 карт событий



42 карт действий

## ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ:

Все игроки ограничены количеством компонентов в игре. Это означает, например, что один игрок не может построить больше 16 солдат и 7 поселений.

## КУБИКИ

192 деревянных кубика  
(48 красных, 48 зеленых,  
48 синих, 48 желтых)



32 карты  
целей



7 карт чудес

# НАЧАЛО ИГРЫ

1. Создайте игровое поле, как указано на рисунках ниже. Все регионы кладутся лицом вниз, за исключением стартовых регионов игроков - они выкладываются лицом вверх, обратите особое внимание на расположение горных областей на регионах. Регионы, положенные лицом вниз, называются "неисследованные" регионы.

2. В игре на 4 игроков определите жребием, кто где сидит.

3. Каждый игрок получает поле игрока, лист памятки, кубики, городские строения и юниты своего цвета. Каждый игрок кладет свои жетоны ресурсов, а также индикаторы культуры и счастья на отметку "0" шкалы своего поля (см. стр. 5), за исключением жетона еды, который выкладывается на отметку "2".

4. Каждый игрок кладет кубик на технологию Фермерство (Агрикультура) и "Горное дело" (Сооружения) Каждый игрок начинает игру с этими двумя технологиями.

5. Каждый игрок кладет фишку поселения и 1 поселенца на равнине своего региона (см. картинку справа).

6. Перетасуйте каждую карточную колоду и положите их рядом с игровым полем. Каждый игрок получает 1 карту действия и 1 карту целей (не показывая их другим игрокам).

7. Положите маркер ходов на счетчик ходов.

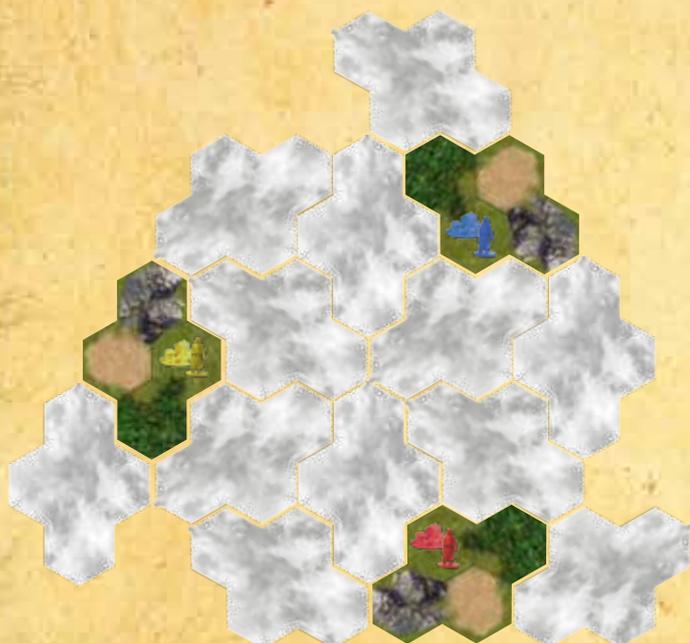
8. Случайным образом выберите первого игрока (например броском кубиков - у кого больше) и дайте ему жетон первого игрока.



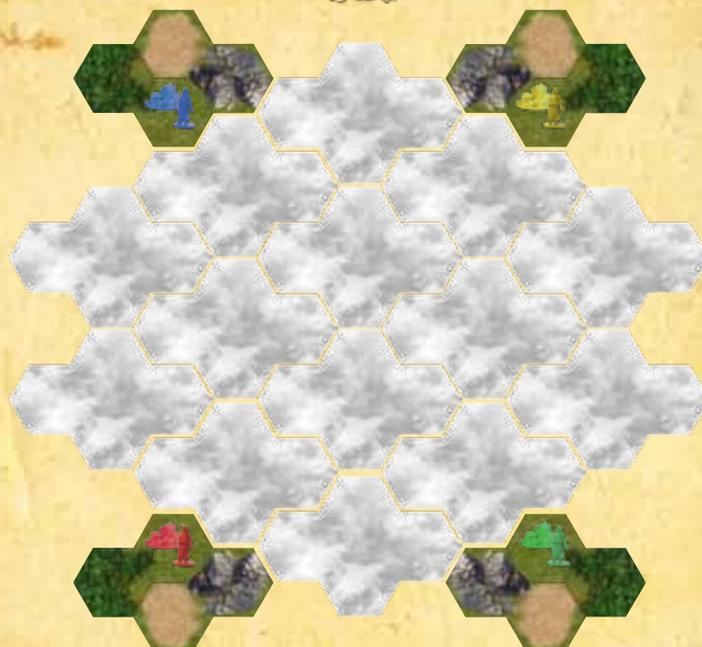
## Игровое поле для двух игроков



## Игровое поле для трех игроков



## Игровое поле для четырех игроков



# Основные игровые термины

## ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

**AAA:** “As An Action” Эта аббревиатура используется на картах и технологиях и означает, что вы можете выполнить определенное, указанное на карте или технологии, действие.

**Армия:** Любой отдельный солдат или группа солдат, стоящая вместе (в том числе и юниты Варваров).

**Сражение:** Происходит, когда армия входит в область с чужим юнитом (в том числе и с поселенцем) или в город (в том числе и незащищенный город). При наличии сопротивления происходит сражение (в несколько боевых раундов).

**Захват:** Город считается захваченным, когда армия атакующего его игрока остается в одиночестве на том же месте, что и чужой для нее город. Город теперь принадлежит захватившему его игроку.

**Город:** Любое поселение (состоящее как минимум из фишки поселения), принадлежащее игроку или Варварам.

**Наземный юнит:** Любой юнит (Солдат или Поселенец) который передвигается по наземным областям (все типы областей, кроме морских).

**Регион:** Игровое поле сложено из регионов. Регион может быть либо “исследованным” (т.е. лицом вверх), либо “неисследованным” (т.е. закрытую, лицом вниз), когда игроки не знают, какие типы местности есть в регионе.

**Области:** Исследованный регион разделен на 4 области. Каждая область имеет свой тип местности, на котором производятся ресурсы. Иногда вам может потребоваться посчитать области между юнитами и/или городами. В этом случае вы можете считать области с вражескими городами, армиями, а также морские области. Но вы не можете считать области на неисследованных регионах.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается после раунда 6, или раньше, если один из игроков лишился всех городов к моменту наступления Фазы Статуса. Победителем считается игрок с наибольшим числом победных очков (ПО).

Каждый игрок подсчитывает свои ПО (включая половинки):

- 1 ПО за каждую свою фишку городского строения на поле
- ½ ПО за каждую освоенную технологию
- 5 ПО за Чудо Света
- 2 ПО за Цель
- Карты событий (только некоторые приносят ПО)

Если у двух или более игроков ничья, то выигрывает тот из них, кто построил Великие Пирамиды (Чудо). Если никто не построил, то идите по списку ПО (см. выше) и сравнивайте очки, начиная с первой категории, сверху вниз. Победитель - игрок (из тех, кто набрал больше всего очков) с большим числом фишек городских строений. Если и здесь ничья, то тот, у кого больше технологий и так далее. Если и по последней категории ничья - то победа делится между игроками с наибольшим числом очков.

Примечание: На странице 23 есть альтернативный вариант окончания игры, когда она может закончиться раньше или позже раунда 6.

## РЕСУРСЫ

В игре 5 типов ресурсов. Еда, Руда и Дерево добываются сбором ресурсов на землях рядом с вашими городами, а Изобретения и Золото приносят технологии и строения.

### Натуральные ресурсы



Еда



Руда



Дерево

### Специальные ресурсы



Изобретения



Золото

Ресурс Изобретение может заменять Еду при покупке Технологий. Ресурс Золото может использоваться как “Джокер”, т.е. как любой другой ресурс в игре.

## ЮНИТЫ

В игре 3 типа юнитов.

- **Поселенцы:** Могут основывать города, но не сражаться.
- **Солдаты:** Могут сражаться и захватывать города.
- **Корабли:** Могут перевозить наземных юнитов и сражаться с другими кораблями.

## УРОВЕНЬ КУЛЬТУРЫ И СЧАСТЬЯ

Индикаторы культуры и счастья отмечают максимальное число жетонов культуры и счастья, которые может иметь игрок.



Рядом с некоторыми Технологиями можно увидеть синюю (культура) или желтую (счастье) рамку. Когда вы покупаете такую Технологию, передвиньте соответствующий индикатор (культуры или счастья) вправо по шкале на вашем поле. Когда вы достигнете максимума (8 баллов), далее при покупке технологии индикатор не будет передвигаться.

## ЖЕТОНЫ КУЛЬТУРЫ И НАСТРОЕНИЯ

Также каждый раз, когда вы покупаете технологию с синей/желтой рамкой, вы получаете соответствующий жетон (культуры - за технологии с синей рамкой, и настроения - за технологии с желтой рамкой). Если ваш уровень культуры или счастья равен 8, то вы все равно берете жетон культуры или счастья при условии, что в результате их число не превысит предел (=8).



Жетоны настроения используются для действия “Общественные улучшения”, а жетоны культуры - для действия “Культурное влияние” и при постройке Чудес. На обратной стороне жетона культуры изображено красное разгневанное лицо, эта сторона используется, чтобы отметить “недовольные” города.

# ПОЛЕ И ПАМЯТКА ИГРОКА

## ШКАЛА

У каждого игрока есть свое персональное поле. Верхняя его часть называется «Шкала» и состоит из окошек с номерами от 0 до 8. В начале игры все жетоны ресурсов (кроме еды, которая начинает на отметке «2»), а также индикаторы культуры и счастья, кладутся на окошко «0». Когда вы получаете ресурс, вы передвигаете его жетон на окошко правее. Когда тратите - на окошко левее. Индикаторы культуры и счастья передвигаются вправо, когда вы получаете технологию с рамками синего и желтого цвета.

Важно: В окошке 2 (II), есть надпись «Предел еды, пока не изучена технология «Хранилища». Это означает, что пока у вас нет технологии «Хранилища», у вас не может быть больше, чем 2 еды. На окошках 3 (III), 5 (V) и 7 (VII) есть слово «Событие!». Это означает, что вы должны потянуть карту События, когда ваш уровень Культуры или Счастья достигнет данного окошка (см. «Карты событий» на стр. 13). Оба индикатора, достигнув этих окошек, требуют взять событие, поэтому за игру вы можете потянуть 6 карт событий.

Ресурсы и уровень Культуры/Счастья не могут превышать 8 и опускаться ниже 0.

## ТЕХНОЛОГИИ

Вторая часть поля игрока содержит описание технологий. Всего в игре 12 категорий технологий, по 4 технологии в каждой (см. стр 20-22 для получения подробной информации о технологиях).

Некоторые технологии и карты используют аббревиатуру «AAA» («в качестве действия»), это означает, что выполнение текста на карте или технологии стоит 1 действие.

Рядом с четырьмя первыми технологиями в категории Мореходство, Образование, Война и Духовность указано название конкретного городского строения. Это означает, что данное строение можно построить, только изучив соответствующую технологию.

Красный текст рядом с названием некоторых технологий означает, что для изучения данной технологии требуется изучить другую (указанную красным текстом).

Три категории на сером фоне - это Государственный строй. Подробнее о Государственных строях вы можете прочитать на стр. 7.

## ПАМЯТКА ИГРОКА

Памятка игрока служит местом хранения жетонов настроения и культуры и содержит важную информацию по процессу игры. Когда вы освоитесь с игрой, вы сможете больше не использовать памятку, складировав жетоны в окошке 8 (VIII) на персональном поле игрока.

## РЕГИОНЫ

Поле для игры складывается из нескольких регионов (лежащих лицом вниз). Это позволяет создавать для каждой новой игры свой уникальный ландшафт. Единственные регионы, лежащие лицом вверх в начале игры - это стартовые регионы игроков.

Все регионы разделены на 4 области — каждая имеет свой тип местности и производит свой натуральный ресурс.

- Равнины** Еда
- Горы** Руда
- Леса** Дерево
- Моря** Еда (требуется «Рыбалка»)
- Пустыни** Еда (требуется «Ирригация»)



Примечания: стартовые регионы - двусторонние. Разница между двумя сторонами в расположении гор и лесов. Какую сторону использовать, зависит от числа игроков (см картинку в разделе «Начало игры»).

# ГОРОДА

## ОСНОВАНИЕ ГОРОДОВ

Поселенцы могут основывать города, детали см. на стр. 8.

## РАЗМЕР ГОРОДА

Максимальный размер города = 5 (базовая фишка поселения плюс по одному каждого из 4 других городских строений). Размер города = количеству фишек, из которых он состоит. Например, размер города с поселением, храмом и крепостью равен трем.

Размер города влияет:

- Количество ресурсов, которые он может “Собрать”.
- Количество юнитов, которые он может “Построить”.
- Силу его “культурного влияния” (стр. 10)

## ОГРАНИЧЕНИЕ РАЗМЕРА

Чтобы строить большие города, нужны большие цивилизации. Размер города не может быть больше, чем количество имеющихся у игрока городов. Например, если у вас 3 города, то максимальный размер городов = 3. При этом, если город легально достиг определенного размера, то далее он не уменьшается, даже если вы потеряли часть своих городов.

## ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ



### Поселение

Фишка поселения - это основа любого города, кроме того ее цвет обозначает принадлежность города конкретному игроку.

В качестве одного из своих действий вы можете увеличить размер города. Этот рост выражается в добавлении одного из четырех городских строений (см. Активация города: Увеличение размера города на стр. 8). Каждое строение приносит игроку определенный бонус, но для его строительства требуется развитие определенной технологии. Крепости и порты дают бонус только тому городу, в котором построены.



### Крепость (Требуется технология

“Тактика”). Только при **первом** боевом броске в сражении:

- +1 боевой кубик
- отменить 1 нанесенное “повреждение”



**Академия** (требуется технология “Письменность”). Дает 2 единицы ресурса “Изобретение”, когда построена.



**Храм** (требуется технология “Мифы”) Дает 1 жетон настроения или 1 жетон культуры, когда построен.

**Порт\*** (требуется технология “Рыбалка”)

- Город может строить корабли
- Технология “Рыбалка”: Город может собирать одно Золото или жетон Настроения с одной соседней вместо Еды.



*\* Порты можно строить только в городах, расположенных по соседству с морями. Фишка Порта выкладывается на поле так, чтобы касаться соседней с городом морской области. Все построенные в городе корабли должны выкладываться именно в этой морской области.*

## НАСТРОЕНИЕ ГОРОДА

Города могут иметь 3 разных настроения: “нейтральное” (изначальное настроение города), “недовольное” и “счастливое”. “Счастливые” города отмечаются жетоном настроения желтой стороной вверх на фишке поселения, “недовольные” - фишкой настроения красной стороной вверх. На нейтральные города фишки настроения не кладутся.

- “Счастливые” города считаются на один размер большими при сборе ресурсов или строительстве юнитов. Например, “счастливый” город размера 2, когда активирован, может собрать 3 ресурса, вместо положенных 2.
- “Недовольные” города считаются как имеющие размер 1 для целей строительства и сбора ресурсов. Также они не могут увеличиваться в размерах и могут быть активированы только 1 раз за ход.

Настроение города улучшается с помощью действия “Гражданское улучшение” (см. стр. 10) .

Настроение города ухудшается в нескольких случаях:

- **Несколько действий:** Если вы активируете город более 1 раза за ход, то настроение города ухудшается на 1 деление каждый раз в конце дополнительной активации. Таким образом, “счастливый” город, активированный второй раз за ход, становится “нейтральным”. Если его активировать третий раз, то он станет “недовольным”. Понижение настроения во время активации выполняется в конце активации (последним шагом).

Пример: у Филиппа есть “счастливый” город размера 3, он активирует его, чтобы собрать ресурсы, это позволяет ему собрать 4 ресурса (3 за размер города и 1 за то, что город “счастливый”). Затем Филипп активирует город еще раз, и снова собирает 4 ресурса.

Однако, после второй активации город становится “нейтральным”. Поэтому активация города в третий раз даст Филиппу только 3 ресурса (за размер города). Далее город станет “недовольным” и будет собирать только 1 ресурс при последующих активациях до тех пор, пока его настроение не улучшится.

- **Карты событий:** Настроение города могут уменьшить природные и культурные катастрофы, такие как землетрясения, голод или гражданские войны.
- **Завоевание:** Если город захвачен другим игроком, то он становится “недовольным”.
- **Нападение варваров:** Если варвары смогли нанести 1 или больше урона городу, то настроение города падает (см. Варвары на стр. 13).

# ПРОЦЕСС ИГРЫ

## ИГРОВОЙ РАУНД

Игра делится на раунды и ходы. Каждый раунд состоит из 3 ходов.



В свой ход игрок может выполнить 3 действия, после чего игрок слева от него также выполняет 3 действия и так далее. Как только каждый игрок сходит три раза (каждый ход выполняя по 3 действия), раунд завершается фазой итогов. После нее начнется новый раунд. Счетчик ходов используется, чтобы вести подсчет сыгранных раундов и ходов.

Игра трех игроков Адель, Билла и Криса будет проходить следующим образом:

### Раунд 1

Первый ход Адель: 3 действия

Первый ход Билла: 3 действия

Первый ход Криса: 3 действия

Второй ход Адель: 3 действия

...

Третий ход Билла: 3 действия

Третий ход Криса: 3 действия

Фаза Итогов — затем начинается Раунд 2.

## ДЕЙСТВИЯ

Каждый ход игрок может выполнить 3 действия. Действия можно выполнять в любом порядке по желанию игрока и одно действие можно выполнить несколько раз (но действие “Культурное влияние” может быть успешно проведено только 1 раз за ход). Всего видов действий шесть:

- 1 - **Технология**
- 2 - **Основание города**
- 3 - **Активация города** (выбрать одно из трех)
  - “Постройка” юнита
  - “Сбор” ресурсов
  - “Увеличение размера города”
- 4 - **Движение юнитов** (max . 3 юнита/группы)
- 5 - **Общественные улучшения**
- 6 - **Культурное влияние**

## 1 - ТЕХНОЛОГИЯ

Выберите действие “Технология”, чтобы купить технологию. Стандартная цена на покупку технологий - 2 Еды (или Изобретения, которые в случае покупки Технологии заменяют Еду по курсу 1:1). Положите кубик на своем персональном поле рядом с Технологией, которую вы купили. Если рядом с технологией (слева) есть синяя (культура) или желтая (настроение) рамка, то передвиньте соответствующий индикатор на 1 единицу вправо по шкале и получите соответствующий жетон.

Когда вы покупаете технологию в новой категории, вы должны взять верхнюю технологию этой категории - это правило, не допускающее исключений. Если у вас есть уже верхняя технология, то дальше вы можете покупать любую из трех оставшихся технологий в категории, за исключением технологий, для которых указаны требования, а вы им не соответствуете.

## ПОЧЕМУ ЕДА?

Все технологии стоят 2 Еды. Это так, потому что исторически излишек еды был необходим для технологического и культурного развития. В результате излишка меньше людей заняты непосредственно добычей пропитания, необходимого для выживания, и больше людей могут посвятить себя другим областям жизни, таким как ремесла, священнослужение, обучение, искусства, философия и военное ремесло.

### Требования

Рядом с пятью технологиями указано название другой технологии (из этой же категории) красным шрифтом. Эта красная технология является необходимым требованием (т.е. ее надо иметь) для покупки технологии, рядом с которой она указана. Например, для покупки “Дорог” сначала нужно купить “Инженерию”.

### Государственный строй

Три технологии на сером фоне - это Государственные строи.

Для покупки технологии Государственного строя требуется выполнение специальных условий. Например, только после покупки технологии “Рекрутирование” можно построить первую технологию категории Автократия - “Национализм” (требования изображены в виде стрелочки). Как только вы купили верхнюю технологию определенного Государственного строя вы можете свободно покупать технологии этой категории (по обычным правилам).

Примечание: У вас могут быть технологии только одного Государственного строя. Если вы купили технологию другого строя, то немедленно переместите все кубики из старой категории на выбранную вами новую категорию.

В этом случае, все технологии старого строя, которые давали специальные бонусы и эффекты, работающие в течение всего хода, немедленно перестают работать.

*Пример: У Адель есть три технологии категории Автократия. Позже в игре она покупает технологию “Голосование” (категория Демократия). Вместо того, чтобы положить рядом с ней новый кубик, она просто убирает три кубика с категории Автократия и переносит их на технологии категории Демократия (один из кубиков, обязательно, на Голосование), другие по вашему выбору.*

### ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА К ГОРОДСКИМ СТРОЕНИЯМ

Обратите внимание на технологии “Рыбалка”, “Письменность”, “Тактика” и “Мифы”, у каждой из которых справа от названия написано одно из городских строений. Это означает, что данная технология требуется для расширения размера города с использованием этого строения. (см. Активация города: Увеличение размера города, стр. 8).



## 2 - ОСНОВАНИЕ ГОРОДА

Если ваш поселенец стоит в области, где вы хотите основать город, вы можете потратить действие, чтобы сделать это. Замените поселенца на фишку поселения. Одно действие "Основание города" позволяет основать только 1 город (заменяв фишку поселенца на поселение).

Поселенцы могут основывать города на непустынных областях, в которых:

- 1) нет других городов,
- 2) нет чужих юнитов.

## 3 - АКТИВАЦИЯ ГОРОДА

Вы можете использовать действие, чтобы активировать город и сделать одно из следующего: "собрать ресурсы", "построить юнит" или "увеличить размер города".

Если вы активируете город второй или третий раз в течение одного хода, ваши горожане реагируют негативно и настроение вашего города уменьшается на 1 шаг вниз (см. Настроение города на стр. 6).

## ПОСТРОЙКА ЮНИТОВ

Вы можете построить число юнитов, равное величине города (+1, если "счастливый", и только 1, если "недовольный"). Вы можете строить любое сочетание юнитов, но корабли можно строить только в городе, где есть порт.



Поселенец



2 Еды



Солдат



1 Еда и 1 руда



Корабль



2 Деревя

Новые наземные юниты ставятся в город, а корабли - в морскую область рядом с портом. Если в этой области стоит вражеский корабль, то морское сражение происходит немедленно.

### Предел количества солдат

У вас не может быть более 4 солдат в одной области (солдаты на кораблях не в счет). Корабли и поселенцы предела не имеют.

## УВЕЛИЧЕНИЕ РАЗМЕРА ГОРОДА

Чтобы увеличить размер города, вы должны заплатить 1 Еду, 1 Руду и 1 Дерево. Выберите фишку городского строения, которое будет символизировать рост, и добавьте ее в город. Каждая фишка городского строения дает специальный бонус и имеет условие для постройки (см. Города на стр. 6).

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

#### Санитария (Сооружения)

- Когда совершаете действие "Увеличить размер города", заплатите 1 Еду и получите 1 Поселенца.
- Игнорируйте события "Мор" и "Эпидемия".

## СБОР РЕСУРСОВ

Вы можете собрать число ресурсов, равное величине города (+1, если "счастливый", и только 1, если "недовольный").

Вы можете собирать ресурсы с области, где расположен ваш город, а также со всех соседней с ней областей. С одной области можно собирать ресурс только раз за активацию. Например, город размера 4 может собрать 4 ресурса, но только 1 руду, если рядом с городом только одни горы. Тип собираемого ресурса зависит от типа местности:



Еда



Руда



Дерево



Еда (требуется "Рыбалка")



Еда (требуется "Ирригация")

Вы не можете собирать ресурсы с областей, где есть:

- Другой город, неважно кому он принадлежит
- Чужой юнит

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Хранилища (Агрικультура):** Ваши запасы еды больше не ограничены двумя.

**Ирригация (Агрικультура):** • Ваши города могут собирать Еду с Пустынь. • Игнорируйте события "Голод".

**Земледелие (Агрικультура):** Заплатите 1 Еду (0, если есть "Дороги"), чтобы собрать ресурсы с территорий в пределах двух областей от города (1 раз за ход).

**Рыбалка (Мореходство):** Ваши города могут собирать Еду с одной соседней морской области.

**Экономические свободы (Демократия):**

- Вы совершаете первое действие по сбору ресурсов за ход не расходуя на это действия.
- Дальнейшие действия по сбору ресурсов стоят вам 2 жетона настроения.

### Ограничения

Существует ряд ограничений для роста города:

- "Недовольный" город не может расти.
- Города не могут становиться большего размера, чем общее число городов у игрока.
- В городе может быть только по 1 фишке городского строения каждого типа.

**Государственная религия (Духовность)**

"Увеличьте размер города" с помощью фишки Храма, не затрачивая на это действие Еду (один раз за ход).

## 4 - ДВИЖЕНИЕ ЮНИТОВ

Действие "Движение" позволяет передвинуть до 3 юнитов или групп юнитов. Группа, это несколько юнитов, перемещающихся одновременно из одной и той же области в другую (одинаковую для них всех). Вы сами выбираете порядок, в котором перемещаются юниты/группы. Юниты, находящиеся на одной области, не обязаны перемещаться в одну и ту же область или делать это одновременно, если игрок этого не хочет. Но тогда они рассматриваются, как отдельные 2 или более группы юнитов. Если ваша группа или юнит входят в область, где есть вражеский юнит или город, то начинается сражение. Сражения должны быть разыграны до того, как начнется движение следующей группы/юнита (см. Сражения на стр.12).

Наземные юниты перемещаются на одну соседнюю область за каждое действие Перемещения. А корабли могут перемещаться между соединенными между собой морскими областями (см. Движение корабле ниже).

**Важно:** Вы не можете перемещать ваших солдат до тех пор, пока не приобрели Технологию "Тактика". Без нее вы можете только строить солдат и сражаться, если на вас напали.

### Предел солдат в Армии.

У вас не может быть более 4 солдат в одной области (солдаты на кораблях не считаются, но у них есть свое ограничение - не более 2 солдат на 1 корабль).

## НАЗЕМНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Каждый юнит или группа могут переместиться на одну соседнюю область за каждое действие "Движение". Таким образом вы можете перемещать юнитов/группы на несколько областей в течение своего хода, выбрав действие "Движение" несколько раз. Но существует ряд ограничений:

- Сражения: Юниты, принявшие участие в сражениях (в том числе и захвате города) не могут больше двигаться в этот ход.
- Горы: Юниты, которые переместились в горные области, не могут больше двигаться в этот ход.
- Леса: Юниты, которые переместились в лесные области, могут двигаться далее, но только если эти их последующие движения не приведут к сражению.

### Поселенцы

Поселенцы не могут войти в область с чужими юнитами или городами, если только они не идут вместе с армией.

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

#### Тактика (Война):

- Вы можете перемещать Армии.
- Вы можете использовать эффекты Сражения на картах Действия.

#### Дороги (Сооружения):

Когда вы перемещаете юнит/группы из или в город:

- Двигайтесь на 2 области (заплатите 1 Еду)
- Игнорируйте тип местности (заплатите 1 Руду)

## ДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Вместо того, чтобы перемещаться на 1 соседнюю область корабли могут перемещаться на любую морскую область, куда они могут доплыть, перемещаясь только по морским областям. Например, если корабль находится на одной из 6 связанных между собой морских областей, он может переместиться на любую из этих областей за 1 действие Движения. При этом важно проплыть по каждой области между начальной и конечной областью маршрута, т.к. вы можете войти в область с вражескими кораблями, и должны будете начать сражение. Корабли, принявшие участие в сражении не могут более двигаться в этот ход.

## Технология "Навигация"

Как только вы получаете технологию "Навигация", ваши корабли могут проходить вокруг игрового поля от одной группы морских областей к ближайшей доступной морской области в выбранном направлении и обхода поля.

Обратите внимание, что вы не можете при помощи этой технологии проходить вокруг поля по границам неисследованных регионов. Но вместо этого вы можете заходить в них для исследования, см. Исследование с помощью кораблей на стр. 19.

*Пример: игрок с красным кораблем владеет технологией "Навигация". Поэтому он может переместиться против часовой стрелки до ближайшего моря (в любую его область) на севере или по часовой стрелке до ближайшего неисследованного региона (но не пройти вдоль его границы до следующего моря).*



Нельзя использовать "Навигацию", чтобы перемещаться вокруг неисследованных регионов.

### Перевозка юнитов

Любой корабль может перевозить до двух наземных юнитов. Вместо движения по земле вы можете переместить юнитов на корабль в соседней морской области или, если они уже на корабле, то высадить их на ближайшую наземную область. Также в течение одного действия Движения вы можете двигать и наземных юнитов, и корабли, до тех пор, пока вы не превышаете лимит в три группы/юнита, и до тех пор пока каждый юнит двигается только 1 раз за действие.

Пример: Билл хочет, чтобы его армия села на корабль, затем корабль переместился и после этого армия сошла с корабля.

1-ое действие Движения: он перемещает армию на корабль в соседней морской области. Затем он перемещает корабль (с армией) в точку назначения. Т.к. он пока подвинул только два юнита/группы (армию и корабль), он может переместить свой третий юнит/группу где-нибудь в другом месте игрового поля.

2-ое действие Движения: в связи с тем, что армия уже один раз двигалась, чтобы сесть на корабль, нужно второе действие Движения, чтобы сойти с корабля. После того, как армия сходит с корабля, у Билла есть еще возможность подвинуть два своих юнита/группы (в том числе он может отправить корабль обратно, чтобы тот забрал еще людей).

Наземные юниты могут перемещаться и заходить на корабль, даже если корабль участвовал в битве. Очевидно, что юниты, принявшие участие в битве, не могут ходить и в том числе, садиться на корабли.

**Рекомендация для объяснения правил:** Придержитесь объяснение правил движения кораблей до появления на поле морских областей. Просто скажите, что корабли - это часть игры, что они могут перевозить двух юнитов. Обратите внимание слушателей, что корабли могут пройти за ход в любую из морских областей, связанных между собой. Технология Навигации позволяет кораблям двигаться вокруг поля. И только когда большая часть поля будет исследована, рассказать о движении кораблей подробно.

## 5 - ОБЩЕСТВЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

### КРАТКИЕ ПРАВИЛА

- Повысьте настроение города, сбросив количество жетонов настроения, равное размеру города.
- За одно действие вы можете повысить настроение скольких угодно городов и на сколько угодно ступеней, если у вас хватит на это жетонов настроения.

Действие “Общественные улучшения” позволяет повышать настроение городов. Когда вы выбираете это действие вы можете повысить настроение одного или более городов на сколько угодно ступеней, заплатив за каждое повышение определенное число жетонов настроения.

Чтобы повысить настроение города на одну ступень, вы должны заплатить количество жетонов настроения, равное размеру города. Если вы заплатите достаточно жетонов настроения (2 x размер города), вы можете повысить настроение города сразу на две ступени (с “недовольного” до “счастливого”).

Пример: город размера 2 является “недовольным”. Чтобы повысить его настроение до нейтрального, требуется 2 жетона настроения. Чтобы сделать его из “недовольного” сразу “счастливым” требуется 4 жетона настроения (за 2 жетона до нейтрального, и далее за 2 жетона до “счастливого”). Все это можно сделать за одно действие.

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Голосование (Демократия):** Заплатите 1 жетон настроения, чтобы выполнить действие “Общественные улучшения” бесплатно.

**Ритуалы (Духовность):** Ресурсы (за исключением Изобретений) могут быть использованы в качестве жетонов настроения для оплаты действия “Общественные улучшения” по курсу 1:1.

**Цирк и Спорт (Культура):** “Общественные улучшения”: При определении цены повышения настроения ваши города считаются на размер меньше (минимальный размер 1).

## 6 - КУЛЬТУРНОЕ ВЛИЯНИЕ

### КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. Выберите город (минимум размера 2) внутри зоны доступа одного из ваших городов (зона доступа = размер вашего города).
2. Бросьте кубик: успех на 5 или 6
3. Успех: Замените фишку городского строения в целевом городе на фишку вашего цвета.

#### Увеличение культурного влияния:

- Добавьте +1 к зоне доступа за каждый потраченный вами жетон культуры.
- Добавьте +1 к броску кубика за каждый потраченный вами жетон культуры после броска.

Используйте один из ваших городов, чтобы осуществить “Культурное влияние” на другой город. Целевой город должен быть как минимум размера 2 и находиться внутри зоны доступа вашего города. Зона доступа города равна его размеру (реальному размеру, а не измененному за счет настроения). Например, город размера 4 может влиять на города в пределах 4 областей от него.

Назовите целевой город и бросьте кубик. Вы достигаете успеха, если выпадет 5 или 6.

- **Успех:** Замените одну из фишек городских строений целевого города (но не фишку Поселения) на фишку вашего цвета - в конце игры вы получите за нее ПО.

Неважно, какую фишку вы меняете, т.к. это влияет только на итоговый подсчет очков. Для владельца города фишка попрежнему функционирует обычным образом во всех случаях, если только не возникают какие-либо особые условия (например, по карте Целей).

#### Увеличение культурного влияния:

Вы можете повысить эффективность своего Культурного влияния за счет жетонов культуры:

- Увеличьте зону доступа: +1 за каждый потраченный жетон культуры.
- Увеличьте результат на кубике: +1 за каждый потраченный жетон культуры (можно тратить после броска).

Пример: У вас есть город размера 3, на расстоянии 4 областей от него находится другой город. Этот город размера 2, и поэтому может быть целью. Однако, для того чтобы этот город оказался в зоне доступа вашего “Культурного влияния”, вам нужно заплатить 1 жетон культуры, и тогда зона доступа увеличится на +1 (на данный момент она равна 3). Затем вы бросаете кубик: результат = 3 (а нужно 5 или 6). Потратив 2 жетона культуры и прибавив 2 к результату, вы получаете искомые 5. Успех! Теперь вы можете обменять одну чужую фишку городского строения в целевом городе на такую же фишку своего цвета.

## ЧТО ТАКОЕ КУЛЬТУРНОЕ ВЛИЯНИЕ?

Культурное влияние отражает степень, с которой одна культура влияет на обычаи, язык, философию, религию, одежду и архитектурные стили другой. И это влияние не всегда можно отследить сразу же, для его точной оценки могут пройти столетия.



Примечание:

- Только один успех: Вы можете сделать только одно успешное действие “Культурное влияние” за ход. Но если вы пожелаете, вы можете выполнить несколько действий “Культурного влияния”, чтобы достигнуть этого одного успеха.
- Город под “Культурным влиянием” (т.е. с чужой фишкой) далее не может использоваться для того, чтобы самому оказывать “Культурное влияние”.
- Вы можете выбрать в качестве цели один из ваших собственных городов, чтобы убрать с него чужую фишку.
- “Культурное влияние” может распространяться через морские области, но не через неисследованные регионы.

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Искусства и Скульптура (Культура):** Заплатите 1 жетон культуры, чтобы выполнить действие “Культурное влияние” дополнительным действием (не в счет одного из трех ваших действий) (применять не более 1 раза за ход).

**Разделение властей (Демократия):** Оппоненты не могут использовать увеличение “Культурного влияния” (расширение зоны доступа и бонусы к броскам) против ваших счастливых городов.

**Тоталитаризм (Автократия):** Оппоненты не могут использовать увеличение “Культурного влияния” (расширение зоны доступа и бонусы к броскам) против ваших городов с армией.

**Набожность (Теократия):** Оппоненты не могут использовать увеличение “Культурного влияния” (расширение зоны доступа и бонусы к броскам) против ваших городов с храмами.

**Обращение (Теократия):** “Культурное влияние”:

- Успех на 4+
- В случае успеха получите 1 жетон культуры

## ФАЗА ИТОГОВ

После трех ходов раунд завершается фазой итогов. В этой фазе необходимо выполнить 5 шагов. Все игроки в порядке очередности, начиная с текущего Первого игрока, совершают первый шаг (“Выполнены ли цели?”), затем переходят ко второму и так далее.

1. Выполнены ли цели?  
Игра заканчивается после Раунда 6 или если один игрок теряет все свои города.
2. Бесплатная технология
3. Набор карт (1 карта действия + 1 карта цели)
4. Разрушение города
5. Определение первого игрока

### ВЫПОЛНЕННЫ ЛИ ЦЕЛИ?

Игроки объявляют, выполнили ли они какие-либо из своих целей. Выполненные карты целей выкладываются перед игроком. Хотя ограничений на количество выполненных целей не существует, но на каждой карте из двух целей можно выполнить только одну. Если закончен Раунд 6 или один из игроков остался без городов, то игра заканчивается на этом шаге фазы итогов.

### БЕСПЛАТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Каждый игрок бесплатно получает 1 технологию. Как обычно, если новая технология требует взять карту события, то сделайте это немедленно. Вы также можете сыграть карту события при получении технологии (но после того, как сыграете карту события, если это было необходимо).

### НАБОР КАРТ

Все игроки набирают по одной карте действия и одной карте целей. Ограничений на количество карт в руке нет.

### РАЗРУШЕНИЕ ГОРОДА

Игроки могут разрушить 1 из своих городов размера 1. Это означает убрать фишку поселения с поля и получить 1 Золото в качестве компенсации.

Это имеет смысл, если город блокирует доступ к области с ресурсами другому городу, большего размера. Или если игрок предполагает, что не сможет защитить город от надвигающейся угрозы (или не хочет делать этого).

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок с наибольшей суммой уровней Счастья и Культуры выбирает, кто будет Первым игроком в следующем раунде. При ничьей выбирает тот из игроков с наибольшей суммой, кто сидит первым по часовой стрелке от первого игрока. Но если ни у кого нет суммы уровней **больше**, чем у первого игрока, то он остается первым игроком.

# СРАЖЕНИЕ

## НАЗЕМНОЕ СРАЖЕНИЕ

Сражения обычно происходят во время Движения, когда армия входит в область, где расположены один или более чужих юнитов или чужой город (Армия - это любое количество солдат на одной области). Сражения разыгрываются в том порядке, в котором они возникают в ходе движения юнитов/групп.

### Боевой бросок и Боевое значение

Сражения - последовательность боевых раундов. Каждый раунд игроки совершают Боевые броски, бросая количество кубиков равное числу своих солдат в сражающейся армии. Сумма этих бросков называется Боевым значением (CV). Разделите Боевое значение на 5 (округляя вниз), чтобы узнать число нанесенных врагу "повреждений". Например, выбросив в сумме 19, можно нанести 3 повреждения. Каждый игрок убирает одного солдата, за каждое нанесенное ему "повреждение". Если одна из сторон сражения теряет всех своих юнитов, то она проигрывает в битве. Если обе стороны теряют всех юнитов - то ничья. Если юниты остаются у обеих сторон, то новый раунд сражения начинается, если только атакующий игрок не пожелает прекратить сражение.

### Прекращение сражения

Атакующий игрок может прекратить сражение после каждого боевого раунда. Если он это делает, то сражение заканчивается, и атакующие отступают в область, откуда пришли. Все юниты в этой армии должны отступить вместе.

### Карты действия - Боевые эффекты.

Игроки с Технологией "Тактика" (Война) могут сыграть одну карту действия за раунд сражения, применив ее Боевой эффект. Сначала о желании сыграть карту должен объявить атакующий игрок, затем защищающийся. Боевая карта влияет только на тот раунд сражения, в котором сыграна. Каждый Боевой эффект имеет название и указание на того/тех (Армия. Крепость или Корабль), кто будет получать бонус от эффекта..

Например, если сказано (Армия/Крепость), то у вас должны быть Армия и/или Крепость для применения карты.

### Захват городов

Город захватывается, если чужая Армия осталась одна в городе:

1. Замените фишки строений предыдущего владельца на ваши. Фишки городских строений других игроков, поставленные при помощи "Культурного влияния", не меняются.

2. Если атакованный город был счастливым или нейтральным:

- **Военная добыча:** Вы получаете X золота, где X = размер города.

- **Беженцы:** Предыдущий владелец города берет из запаса и ставит фишку поселенца в один из своих городов по выбору (если городов не осталось, то фишки поселенца он не получает)

3. Город становится недовольным.

### Особые ситуации при захвате города

- Если у вас нет технологий, требуемых постройки для городских строений, которые вы захватили, то вы не можете использовать бонусы этих городских строений, и не можете учитывать их при выполнении заданий с карт целей (требующих постройки того или иного здания). Но при этом они попрежнему влияют на размер города и приносят ПО в конце игры.

- Если вы захватили город, где есть фишки строений, которые у вас закончились (т.е. все 7 ваших уже на поле), то эта фишка просто убираете ее из вашего нового города. Если же у вас в новом городе не хватает фишки Поселения, то вы убираете все фишки строений этого города с игрового поля полностью. За каждое убранное таким образом строение вы получаете 1 золотой в компенсацию.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

1. Сыграть карту действия? Сначала играет атакующий, затем защитник.
2. Каков эффект сыгранных карт действия? Эффекты карт применяются, если это необходимо до бросков кубиков.
3. Боевой бросок: оба игрока бросают количество кубиков, равное числу солдат в армии. Результаты своего броска каждый складывает и делит на 5, чтобы определить число "повреждений".
4. Убрать юнит из сражающейся армии за каждое повреждение.
5. Конец сражения? Если у обоих игроков еще остались юниты, то атакующий игрок решает, хочет ли он продолжать атаковать. Если да, то повторите эту последовательность.

### Поселенцы в сражениях

Поселенцы не могут сражаться. Если поселенец оказывается в области с чужой армией, тогда происходит сражение, в котором автоматически проигрывает поселенец (карты не играют, кубики не бросаются). Поселенцы на области где происходит сражение погибают, если погибает вся их армия. Поселенцы, переместившиеся в место сражения с атакующей армией, также отступают вместе с ней, если атакующий игрок решил прекратить сражение.

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

#### Тактика (Война):

- можете двигать армии.
- можете использовать Боевые эффекты на картах

#### Осадные орудия (Война):

- к прибавлению 1 кубика атаки (заплатите 2 Древа)
- к отмене 1 "повреждения" (заплатите 1 Руду)

**Стальное оружие (Война):** [заплатите 2 руды, чтобы применить] Ваши армии получают +1 к наносимым ими "повреждениям" при первом боевом броске против армий без Стального оружия.

#### Фанатизм (Теократия):

- +2 Боевому значению при первом боевом броске
- Поражение= получите бесплатно одного солдата в любой свой город.

## МОРСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Морское сражение случается, если вы Двигаете или строите корабль там, где стоит чужой корабль. Правила сражения те же. И корабли атакующего также могут в конце раунда отступить туда, откуда пришли.

Наземные юниты, перевозимые кораблями, не играют никакой роли при морских сражениях. При этом если корабль получает "повреждение" и уничтожается, то юниты, которые он везет, также уничтожаются.

Хотя корабли, принявшие участие в сражениях, не могут больше двигаться, юниты, которых они перевозят, могут заходить на борт или сходить с кораблей. Если наземный юнит сошел с корабля в область, где стоит чужой юнит, то происходит наземное сражение по обычным правилам.

### ПОДХОДЯЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Боевые корабли (Мореходство):** Морские сражения + Наземные сражения, где ваши юниты сходят с кораблей: отмените 1 "повреждение" в первом раунде сражения.

# ДРУГИЕ ПРАВИЛА

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты событий представляют в игре различные исторические события, которые влияли на развитие цивилизаций и привлекали внимание историков. Когда ваш уровень культуры или счастья достигает 3, 5, или 7, вы тяните карту Событий и разыгрываете ее немедленно. Большая часть карт событий влияет только на игрока, который их вытаскивает, но некоторые затрагивают и других игроков. Если карта событий говорит всем игрокам сделать что-то, то все выполняют это по очереди, начиная с первого игрока.

### Иконки событий

Некоторые карты содержат небольшие иконки в правом верхнем углу. Эти особые эффекты, которые применяются сразу после того, как карта вытащена. Обратите внимание, что особый эффект применяется сразу, даже если основной текст на карте относится к будущим событиям в игре и реализуется позднее. (например, карта события "Great Scientist"). Иконки событий влияют только на игрока, который вытащил карту.

**Мое золото!** Получите 2 Золота немедленно.



### Истощение!

Положите жетон истощения на свободную (без городов/юнитов) область (кроме пустыни) рядом с одним из ваших городов.



Никакие ресурсы более не могут здесь собираться, никакие города (включая варварские) не могут основываться.

Технология "Ирригации" не влияет на области с таким жетоном.

### Нашествие варваров

Выполните следующее:

1. Положите поселение варваров и 1 Варвара вместе на свободную (без городов/юнитов) область (кроме пустыни) в двух областях от одного из своих городов.
2. Положите юнит варваров в любое выбранное вами (в том числе и новое).



### Нападение варваров

1. Найдите все поселения варваров в пределах двух областей от ваших городов, в том числе и через морские области (но не через неисследованные регионы).
2. Одно из этих поселений с наибольшим количеством варваров, атакует ваш ближайший город.

Если ничья по числу варваров или расстоянию до ближайших городов, тогда вы сами решаете какое из наибольших по числу варваров поселений атакует один из ваших ближайших городов.

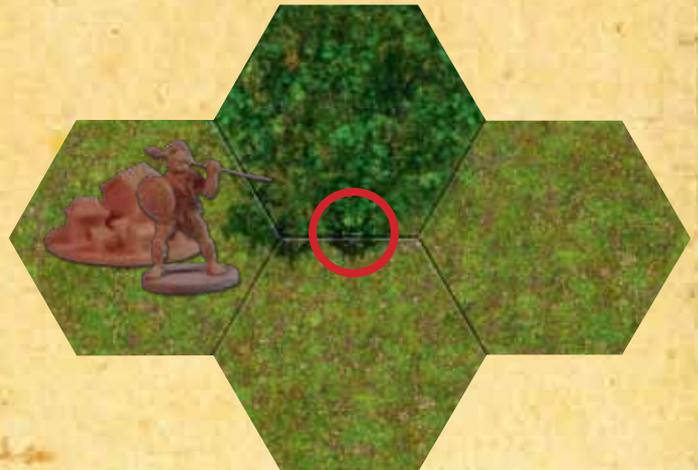
## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА РАЗРУШЕННЫЕ ГОРОДА?

Некоторые карты событий (например, "Earthquake" и "Volcano") могут разрушать города. Игроки получают ПО, когда это случается. Хотя это и может показаться странным на первый взгляд, на самом деле этот процесс как служит балансирующим фактором в игре, так и историческим реалиям. Посудите сами, как подобные катаклизмы обсуждаются историками, исследуются археологами и поражают воображение последующих поколений.

## ВАРВАРЫ

Варвары в игре - это маленькие независимые поселения, которые ограничивают ваши движения, ваш доступ к ресурсам и иногда могут атаковать вас. Варвары появляются в игре двумя путями:

- Карты событий: как объясняется в разделе слева,
- Исследования: В процессе исследования (см. стр. 16), если вы вскрываете регион с иконкой варваров в середине (все регионы с двумя и более равнинами имеют такие иконки, см. ниже в красном круге), положите поселение варваров и юнит варваров на одну из равнин по выбору игрока-исследователя, кроме области, куда вошел Поселенец, принадлежащий игроку.



### Нападение варваров!

Варвары чаще всего атакуют при помощи карт Событий, но иногда могут атаковать и через карту Действия "Mercenaries". Атака варваров подчиняется обычным правилам сражения, за исключением:

- Сражение длится только 1 боевой раунд.
- "Повреждения" применяются к юнитам в городе (Поселенцы или Солдаты по выбору игрока защитника). Если юнитов в городе больше не осталось, то остальные повреждения снимают фишки городских строений. Если фишек больше не осталось, то город уничтожен. Бонусы Крепости (отмена 1 "повреждения" и +1 кубик применяется).
- Если город в результате атаки варваров уменьшается в размерах, он становится "недовольным".
- Все выжившие варвары возвращаются в свое поселение после 1 раунда сражения.

## Атака поселений варваров

Если ваши юниты входят в поселение варваров, то начинается сражение. Сражение против варваров проходит по обычным правилам сражений. Один из ваших соперников бросает кубики за варваров (но он не может играть карты Действий).

Если ваши солдаты входят в незащищенное поселение Варваров или побеждают в нем все чужие юниты, то вы захватываете это поселение.

## Захват поселения варваров.

Если вы захватываете поселение варваров, вы получаете 1 Золото за каждого побежденного в сражении Варвара. Затем выберите одно из двух.

1. Сохраните город (замените фишку на фишку своего цвета) и сделайте его “недовольным”, или
2. Уничтожьте город (уберите его с поля) и получите 1 Золото.

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Каждый игрок начинает игру с одной картой целей и получает дополнительные цели в фазе итогов. Карты целей хранятся втайне от других игроков.

На всех картах целей указаны по 2 цели. Верхняя чаще всего связана с развитием, нижняя - с военными действиями. Только одна из двух целей на карте может быть выполнена.

Некоторые цели выполняются на первом шаге фазы итогов, другие выполняются немедленно - сразу после того, как указанное на них будет достигнуто. Несколько одинаковых целей (целей с одинаковыми именами) не может быть выполнено одновременно и их выполнение не может быть вызвано одними и теми же условиями. Например, захват одного города не может позволить одновременно выполнить две цели “Соплегор”, зато 2 захваченных города - могут. В то же время вы можете выполнить две различные цели (называющиеся по-разному) захватив один город, если этот захват удовлетворяет целям на обеих картах.

Когда вы выполняете цель, вы выкладываете карту цели перед собой.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий дают вам дополнительные возможности или действия. Они держатся в закрытую от других игроков. Вы начинаете игру с одной картой действий и получаете другие в фазу итогов.

На карте действия указан эффект и время, когда вы можете ее сыграть. После того, как вы сыграли карту - сбросьте ее.

Не существует предела, как много карт действий вы можете сыграть, кроме боевых эффектов, (но обращайте внимание на ограничение, указанное в тексте карт). Также вы не можете играть 2 одинаковые карты, если их запускает одна и та же ситуация в игре. Например, сыграть 2 карты “Inspiration” после захвата одного города.

Если у вас есть технология “Тактика” (Воина) вы можете играть карты Действия в сражении. Боевой эффект карты указан в нижней половине карты Действия. См. Сражения на стр. 12

## ОБМЕН МЕЖДУ ИГРОКАМИ

В свой ход вы можете обмениваться с другими игроками. Также вы можете совершать обмен с игроком в его ход. Вы можете обмениваться (по любому курсу, как договоритесь):

- Ресурсами
- Картами действий
- Картами целей
- Жетонами настроения
- Жетонами культуры

Заклучив сделку, вы немедленно должны обмениваться указанными выше вещами. Устные соглашения о дипломатических/политических привилегиях, займах и прочих операциях в будущем не обязательны к соблюдению сторонами. Только совесть игроков и преследуемые ими цели влияют на то, будет ли выполнены договоренности.

## ЧУДЕСА

В игре 7 Чудес света, каждое из которых представлено картой и вертикально стоящим жетоном.

Чудеса появляются в игре при помощи Технологий “Инженерия” и “Монументы”. Появиться в игре означает, что необходимо вскрыть верхнюю карту Чуда и положить ее лицом вверх так, чтобы все увидели. Любой игрок может построить вскрытую карту чуда в свой ход, выполнив требования на карте и заплатив цену (ресурсы + жетоны культуры).

Каждое Чудо может быть построено только одним игроком. Как только игрок построил Чудо, карта Чуда кладется рядом с полем игрока, а соответствующий вертикально стоящий жетон размещается в одном из городов игрока.

Само по себе Чудо не увеличивает размер города и не влияет на него, если только это не сказано на карте Чуда. Каждый город может иметь только одно Чудо.

Если город разрушается, то его владелец теряет Чудо (и его ПО).

Если город захватывается, то Чудо (и его ПО) переходит к новому владельцу.





### Great Gardens - 5ПО

Требования:

- Инженерия • Ирригация

Эффект:

- После активации города, в котором стоит это Чудо, для сбора ресурсов, получите 1 Еду.
- AAA: Заплатите 1 жетон настроения, чтобы повесить настроение одно из ваших городов на одну ступень.



### Great Pyramids - 5ПО

Требования:

- Инженерия • Ритуалы

Эффект:

- С этим Чудом вы выигрываете при равенстве ПО в конце игры.
- Когда это Чудо построено, вы можете провести с помощью города с этим чудом 2 попытки «Культурного влияния», без расхода действий.



### Great Library - 5ПО

Требования:

- Инженерия • Философия

Эффект:

- Получите 2 ресурса «Изобретение», когда построите это Чудо.
- Получайте 1 ресурс «Изобретения», когда игрок слева от вас на своем ходу получает минимум 1 Технологию, которой у вас нет.



### Great Statue - 5ПО

Требования:

- Инженерия • Монументы

Эффект:

- Это Чудо расширяет на +1 зону доступа городов при действии «Культурное влияние».
- Город с этим Чудом, а также все ваши города в пределах 2 областей от него, не могут быть целью чужого «Культурного влияния».



### Great Lighthouse - 5ПО

Требования:

- Должен строиться в городе с Портом
- Инженерия • Картография

Эффект:

- Получите 1 корабль бесплатно (в городе, где построено это Чудо).
- Вы можете двигать 1 корабль после активации города с этим



### Great Wall - 5VP

Требования:

- Инженерия • Осадные орудия

Эффект:

- Варвары не могут атаковать ваши города.
- Игроки не могут атаковать ваши города с крепостями, пока у них нет технологии «Осадные орудия» (но они не обязаны использовать эффекты этой технологии в сражении).



### Great Mausoleum - 5ПО

Требования:

- Инженерия • Жречество

Эффект:

- Атакующий игрок должен заплатить 1 жетон Настроения или Культуры за каждого Солдата, атакующего город с этим Чудом.
- Когда вы «Повышаете размер города» с помощью Храмов, вы не активируете город.

# ИССЛЕДОВАНИЯ

В начале игры, только стартовые тайлы лежат лицом вверх. Остальные регионы вскрываются тогда, когда на них перемещаются ваши юниты. И Солдаты и Поселенцы могут исследовать тайлы, но только Поселенцы могут основывать города. Корабли тоже могут исследовать регионы, но по несколько отличающимся правилам. См. стр. 19.

## Исследования с помощью наземных юнитов.

Регионы вскрываются, как только вы передвигаете на них юнит. Неважно, как именно вы изначально перевернете регион, т.к. располагается он согласно трем правилам. Перед применением этих правил важно лишь отметить, в какой регион входит юнит. Итак, правила (указаны справа):

1. Область, куда вошел юнит, не может быть морской.
2. Регион должен быть положен таким образом, чтобы морские области прилегали к другим морским областям (если это не противоречит правилу 1).
3. Если морская область не может быть положена рядом с другой морской областью, а регион находится на краю поля, то положите регион так, чтобы морская область оказалась на краю поля.

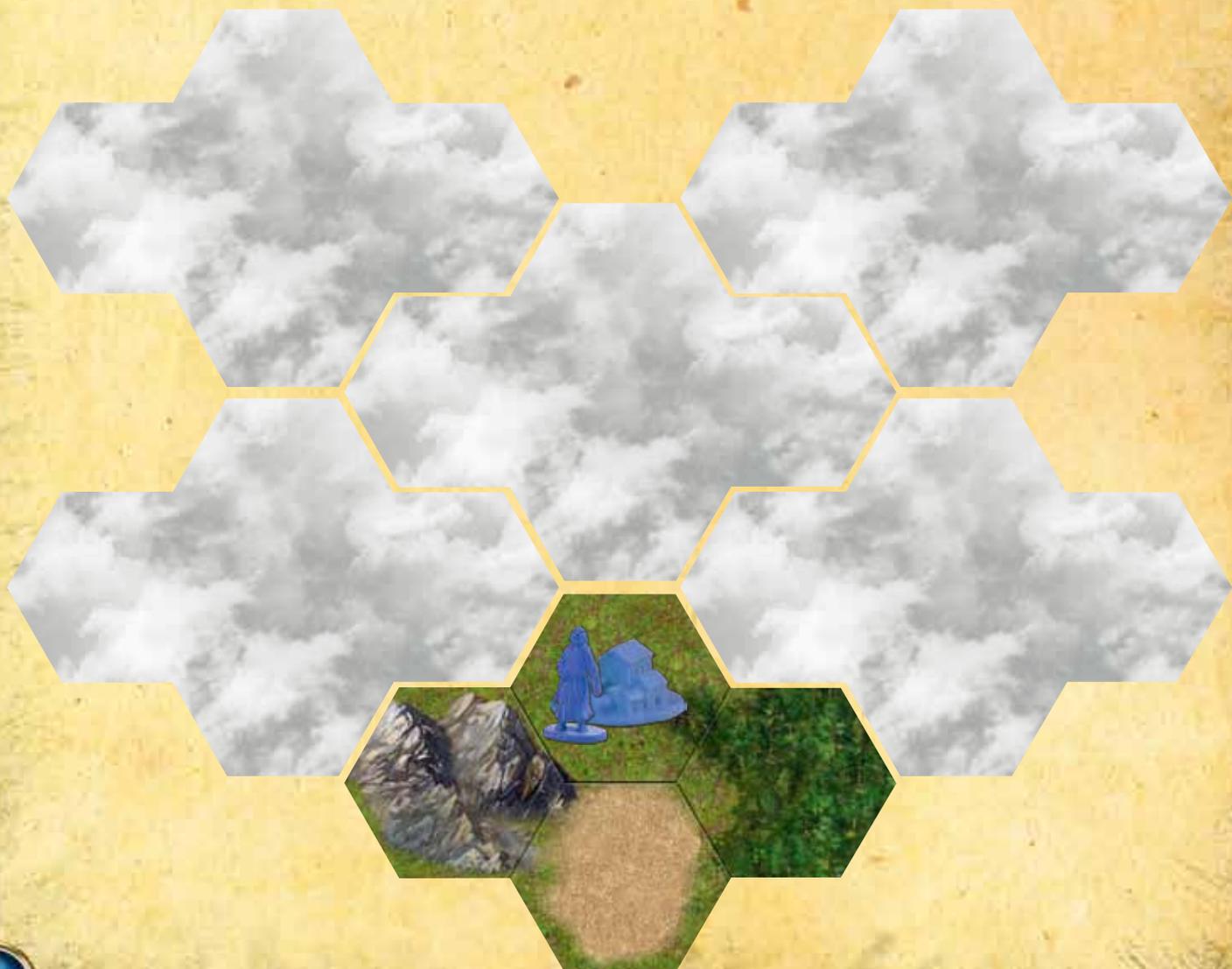
Если после применения этих правил у вас еще остается два варианта, как положить регион, вы можете сделать это как хотите, если, конечно, не нарушите конфигурацию поля, заданную начальной расстановкой (на стр. 3).

**I** Вот так выглядит поле в начале игры. Облачные регионы - это неисследованные регионы. На следующих страницах эти регионы будут вскрываться, и будут даны примеры, как их тайлы следует размещать на поле. Границы тайла, о котором будет идти речь, всегда будут выделены на рисунках красным.



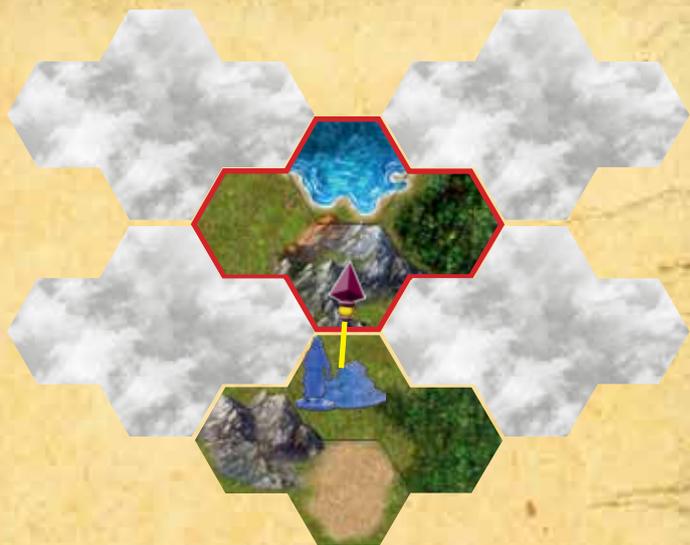
## Варвары!

Не забывайте добавлять поселения варваров и юнит Варвара, когда исследуете регион с иконкой варваров посередине тайла (у любого региона с двумя равнинами есть такая иконка). См. стр. 13.



**2** Переместившись со стартового региона, мы вскрываем первый регион. Единственный возможный способ положить этот регион указан на картинке справа, т.к. альтернативный вариант предполагает морскую область снизу, а это будет нарушением первого правила, т.к. туда только что вошел наш юнит. Наземный юнит не может входить в морскую область.

В нашем случае Поселенец не сможет двигаться дальше, т.к. он вошел в горную область. Однако, если игрок пожелает, поселенец может основать на этом месте город.



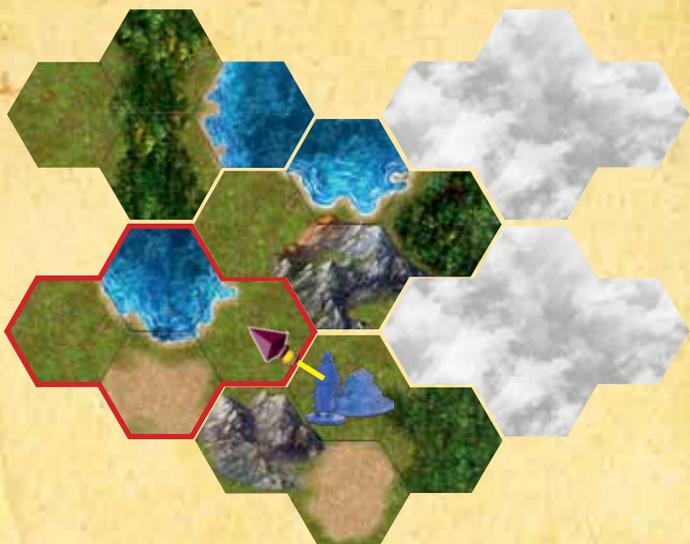
**3** Несколькими ходами позже поселенец приходит на равнинную область исследованного на шаге 2 региона, и затем передвигается на новый регион.

Этот регион должен быть положен, как показано справа, т.к. регион должен располагаться так, чтобы его **морские области прилегали к морским областям соседних регионов**, если только это не нарушает первого правила.



**4** Позднее, новый Поселенец перемещается из города на регион слева. Этот регион можно разместить двумя способами. Неважно, как он будет положен. В любом случае поселенец не войдет в морскую область.

Т.к. по соседству нет никаких морских областей, остается только правило 3, о том, что морская область должна располагаться на краю поля. Но это будет достигнуто в любом случае, как бы мы не положили тайл. Поэтому игрок сам решает, как ему повернуть тайл.



# 5

Вот здесь у нас возможно только одно расположение тайла. Если регион повернуть, как указано ниже, то юнит войдет в морскую область.



# 6

А вот здесь, применить можно только третье правило, что морские области должны располагаться на краю поля. Поэтому единственный возможный вариант - это как показано справа.



# 7

В итоге наша маленькая карту будет выглядеть вот так.

Если бы поселенцы заходили на неисследованные регионы с других областей, карта могла сложиться совершенно по-другому, даже если изначальное расположение тайлов было бы тем же.

Суммируя все: очень важно помнить, в какую область заходит юнит. Затем просто переверните тайл региона и примените три правила:

1. Наземный юнит не может входить в морскую область.
2. Соединяйте морские области, если это не против правила 1.
3. Располагайте морские области так, чтобы они оказывались на краю карты, если это возможно, и правила 1 и 2 не нарушаются.



## ИССЛЕДОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ КОРАБЛЕЙ

Корабли также могут использоваться для исследования регионов. В отличие от наземного исследования, неважно в какую область входит корабль. Просто переверните регион, в который входит корабль. Если возможно, положите тайл так, чтобы корабль смог войти в морскую область не минуя другие области (наземные). Если это невозможно (например, в регионе нет морей), тогда положите его согласно обычным правилам исследования регионов, а корабль верните в исходную морскую область. Такие же правила используются при задействовании технологии "Навигация", чтобы перемещаться вокруг края поля.

1

Этот регион может быть положен двумя способами, т.к. морские области окажутся соединены, независимо от того, как будет размещен тайл.

Затем корабль размещается в новом регионе, на любой из двух морских областей. (т.к. корабли могут перемещаться на любую из соединенных морских областей)

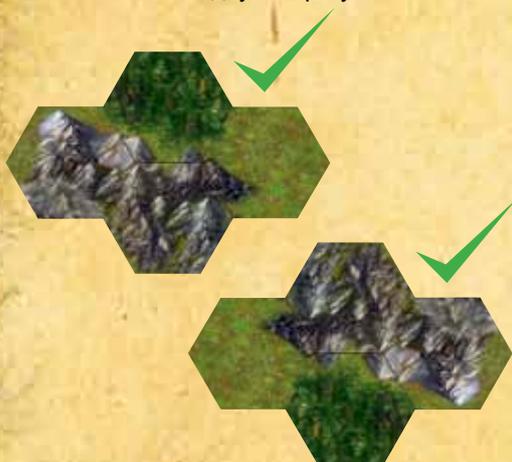
Дальнейшее исследование с помощью этого корабля потребует нового действия "Движение".



2

Используя следующее действие "Движение" игрок перемещает корабль на соседний регион.

У этого региона нет морских областей. Поэтому игрок размещает регион, как пожелает, а затем перемещает корабль на исходную морскую область.



# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



## АГРИКУЛЬТУРА

### Ирригация

- Можете собирать Еду с Пустынь
- Игнорируйте карты Событий “Голод”

Вы можете собирать еду с пустынных областей, но для всех других целей эти области по-прежнему пустынные. На них нельзя основывать города и размещать поселения варваров и т.д.

### Земледелие

Заплатите 1 Еду (или 0, если у вас есть “Дороги”) чтобы собрать ресурсы с областей в пределах двух областей от города (1 раз за ход).

Заплатив одну еду, вы можете собирать ресурсы с областей на расстоянии 2 области от вас (если у вас есть технология “Дороги, то вы не платите еду). Еда должна быть заплачена до того, как вы соберете ресурсы. Эта технология отлично подходит для того, чтобы более гибко реагировать на ситуацию и собирать разные ресурсы, если у вас ограниченный доступ к ним.



## СООРУЖЕНИЯ

### Инженерия

- Вскройте верхнюю карту Чуда.
- ААА: Активируйте не “недовольный” город и постройте Чудо.

Когда вы получаете эту технологию, вы вскрываете верхнюю карту из колоды Чудес и выкладываете ее на стол. В дальнейшем, используя эту технологию, вы можете построить Чудо. Активируйте не “недовольный” город, в котором еще нет Чуда, чтобы построить любую из вскрытых карт Чудес, исключая те, которые были вскрыты с помощью технологии “Монументы”. См. “Чудеса” на стр. 14.

### Санитария

- Когда вы “увеличиваете размер города”, заплатите 1 Еду, чтобы получить 1 Поселенца.
- Игнорируйте карты событий “Мор” и “Эпидемия”.

Когда вы “увеличиваете размер города”, вы можете одновременно с этим поставить в город 1 Поселенца (заплатив 1 Еду). Также вы можете игнорировать эффекты с карт событий “Эпидемия” и “Мор”.

### Дороги

Когда вы “Двигаете” юнит/группу в или из вашего города:

- Передвиньтесь на 2 области (заплатите 1 Еду)
- Игнорируйте тип местности (заплатите 1 Руду)

Когда вы перемещаете наземные юниты из или в ваши города, вы можете заплатить ресурсы, чтобы подвинуть их на 2 области (стоит 1 Еду) и/или игнорировать ограничения типа местности (стоит 1 Руду). Вы платите за каждую группу (или отдельный юнит), которые воспользовались преимуществами этой технологии.

Пример:

В одном городе у вас стоят 2 Поселенца и 2 Солдата. Вы выполняете действие “Движение” и перемещаете 1 Поселенца на две области в выбранном направлении.

За это вы платите 1 Еду. Далее 1 Поселенец и 2 Солдата вместе проходят 2 области в другом направлении (за еще 1 Еду). В дополнении к этой Еде вы должны еще заплатить 1 Руду, т.к. эта группа прошла через горы в лес. За эту руду штрафы от типа местности при движении не применяются. Таким образом при следующем действии движения юниты смогут двигаться снова и участвовать в сражении.

Используя “Дороги” вы не можете исследовать новые регионы и двигаться по морским областям. Вы можете атаковать города, используя дороги, но в сражениях не могут быть задействованы Солдаты, уже участвовавшие в сражениях в этом ходе.



## МОРЕХОДСТВО

### Картография

ААА: Возьмите 1 жетон культуры и ресурс “Изобретения” за каждый регион, в котором есть хотя бы 1 ваш корабль (можно выполнить 1 раз за ход).

В качестве действия вы можете собрать 1 жетон культуры и ресурс “Изобретения”, за каждый регион, в котором есть хотя бы 1 ваш корабль.



Обратите внимание, что регион с двумя кораблями (на рисунке отмечен красной границей) все равно дает вам только 1 жетон культуры и 1 “Изобретение”.

### Боевые корабли

В морских битвах + наземных, где ваши армии сходят с кораблей: отмените 1 “повреждение” в первом раунде боя.

Отмените одно “повреждение” в первом боевом раунде морских сражений и наземных сражений в областях, соседних с областью, где стоит корабль, откуда выгрузились ваши солдаты.

### Навигация

Корабли могут двигаться вокруг поля к ближайшей морской области в выбранном направлении.

Для наглядного примера движения кораблей с использованием “Навигации” см. стр. 9.



## ОБРАЗОВАНИЕ

### Письменность

Возьмите 1 карту действия и 1 цели, если у вас уже есть хотя бы одна технология гражданского строя, или когда выполняете такую.

Эта технология позволяет вам потянуть 1 карту действия и 1 карту цели либо когда вы получаете вашу первую технологию гражданского строя, либо если у вас уже есть такая технология (тогда вы получаете эти 2 карты при покупке технологии "Письменность").

### Философия

Получайте 1 Изобретение за каждую приобретаемую технологию категории Науки после получения технологии Философия.

Эта технология позволяет брать вам 1 идею за каждую последующую получаемую вами технологию категории Наука. Обратите внимание, что вы не получаете Изобретения за уже накопленные научные технологии к моменту покупки "Философии".



## ВОЙНА

### Осадные орудия

Отмените бонусы Крепости:

- к атаке (заплатите 2 Древа)
- к отмене "повреждения" (заплатите 2 Руды)

Атакуя город с Крепостью вы решаете, использовать ли вам Осадные орудия. Использовать орудия вы должны до розыгрыша любых карт и бросков кубиков. Если вы решаете использовать эту Технологию, вы платите 2 Древа, чтобы отменить бонусы Крепости в атаке и/или 2 Руды, чтобы отменить ее способность, блокировать 1 "повреждение".

### Стальное оружие

[Заплатите 2 руды, чтобы получить эту технологию]

Ваши Солдаты наносят +1 "повреждение" в первом раунде сражения против армий без "Стального оружия".

Вы наносите дополнительное повреждение армиям без технологии "Стальное оружие". В том числе и армиям Варваров! После броска кубиков в сражении и подсчете количества "повреждений" просто добавьте к числу "повреждений" еще одно. Эта технология не влияет на броски, выполняемые до сражения (эффекты боевых карт) и на морские сражения.

Чтобы получить эту технологию, вы должны заплатить дополнительно 2 Руды (или Золота), если только у вас нет технологии "Металлургия (см. стр. 22)". Карты действий, событий и шаг получения бесплатной технологии в фазу итогов по-прежнему требуют от вас заплатить 2 руды, когда вы выбираете "Стальное оружие" (за исключением случаев, когда у вас есть технология "Металлургии").

### Рекрутирование

Каждое действие "Постройка юнита": вы можете построить 1 Солдата за 1 жетон настроения.

Когда вы "строите" солдат, вы можете заплатить за одного из этих солдат 1 жетон настроения (вместо обычной цены). Вы можете сделать это в дополнении к покупке других юнитов, или использовать "Рекрутирование", чтобы купить только одного этого солдата за один жетон настроения. Вы не можете купить несколько солдат, заплатив за каждого по одному жетону настроения в одно действие "Постройка юнита" - только одного.



## ДУХОВНОСТЬ

### Мифы

Вы можете сбросить 1 жетон настроения, чтобы избежать падения настроения города от эффекта карты события.

Некоторые карты событий понижают настроение одного или более городов (такие как "Голод", "Наводнение" и "Землетрясение"). С технологией "Мифы" вы можете сбросить 1 жетон настроения (или несколько, если требуется предотвратить падение настроения в нескольких городах). Эта технология дает эффект как в случае карт, которые требуют понизить настроение на одну ступень, так и тех, кто требует понизить настроение сразу до отметки "недовольный" город. (во всех случаях надо заплатить 1 жетон настроения, чтобы это предотвратить).

Эта технология влияет только на те карты события, которые требуют напрямую понижать настроение. Например, она не сработает в случае карт, приводящих к атаке Варваров, и как следствие, понижению настроения, от этой атаки.

### Ритуалы

На действие "Общественные улучшения" можно тратить любые ресурсы (кроме Изобретений) вместо жетонов настроения по курсу 1:1.

Например, если у вас город размера 3, вы можете увеличить его настроение либо с помощью 3 жетонов настроения, либо потратить 1-3 жетона ресурсов, вместо жетонов настроения. Вы можете потратить, к примеру, 1 жетон настроения, 1 Еду и 1 Древо.



## ЭКОНОМИКА

### Торговые пути

Начало хода: получите 1 Еду за каждого поселенца/корабль в пределах 2 областей от не "недовольного" города, принадлежащего другому игроку (максимум 4 Еды).

В начале вашего хода вы получаете 1 Еду за каждый "счастливый" или нейтральный город других игроков, рядом с которым (в пределах двух областей) у вас расположен Поселенец или корабль (пути через неисследованные регионы не считаются).

Каждый поселенец или корабль может быть "спарен" только с одним городом. И наоборот, каждый чуждой город может быть "спарен" только с одним (и каждый раз разным) вашим поселенцем или кораблем. Другими словами, чтобы получить 3 Еды, у вас должно быть как минимум 3 юнита (поселенца или корабля), и каждый должен быть "спарен" с одним из трех разных городов. Максимум у вас может быть 4 торговых пути.

Рисунок справа показывает красные корабли и поселенцев и пару у каждого в виде синего поселения (города): А с А, В с В и С с С. Обратите внимание, что Поселенец (В) находится на корабле. А поселенец (крайний левый, без буквы) не может найти себе города в пределах двух областей.



## Налоги

AAA: Заплатите 1 жетон настроения и получите 1 Золото за каждый ваш город (один раз за ход).

В качестве действия вы можете потратить 1 жетон настроения, чтобы получить определенное число Золота, равное количеству городов под вашим контролем. Вы можете сделать это 1 раз за ход. При этом города не активируются.



## КУЛЬТУРА

### Цирк и спорт

“Общественные улучшения”: Ваши города считаются на размер меньше, чем они есть (минимальный размер 1).

Пример: город размер 3 в обычных условиях требует 3 жетона настроения, чтобы повысить настроение на 1 шаг. С улучшением “Цирк и спорт” стоимость этого действия падает до 2. Минимальный размер города с этим улучшением не может считаться меньше 1.

### Монументы

1) Вскройте верхнюю карту Чуда. 2) Возьмите карту Чуда: только вы можете построить ее, при этом вы не затрачиваете на постройку действий.

Когда вы получаете эту технологию, вскрыйте карту Чуда. Затем выберите одну из открытых карт Чудес и положите ее рядом со своим персональным полем. До конца игры только вы можете ее построить и вам не надо будет тратить на это действие.

### Театр и музыка

Поменяйте жетон настроения на жетон культуры или наоборот (один раз за ход).

В любой момент своего хода (но не в фазу Итогов) вы можете обменять жетон настроения на жетон культуры или наоборот. Вы можете сделать это только 1 раз за ход.



## НАУКА

### Металлургия

“Стальное оружие” не стоит вам ни Еды ни Руды. Получите 2 Руды, если у вас уже есть “Стальное оружие”.

Вы можете взять технологию “Стальное оружие”, не затрачивая на это ресурсов. Это означает, что вам не надо платить 2 Еды, которые обычно платятся за технологию, ни 2 Руды, которые нужно заплатить за “Стальное оружие”.

Если, когда вы берете “Металлургию”, у вас уже есть “Стальное оружие”, то просто получите 2 Руды.



## ДЕМОКРАТИЯ

### Гражданские свободы

- AAA: Получите 3 жетона настроения
- “Рекрутирование”: 1 Солдат стоит 2 жетона настроения.

За одно действие вы можете получить 3 жетона настроения. Но с другой стороны, если обычное использование технологии “Рекрутирование” требует затратить только 1 жетон настроения, то имея в наличии “Демократию”, придется платить 2.

## Экономические свободы

- Первое действие “Сбора ресурсов” в ход не стоит вам действий.
- Дальнейшие “Сборы ресурсов” стоят 2 жетона настроения.

После получения этой технологии, вы можете выполнить ваше первое действие “Сбор ресурсов” в ход, не затрачивая на это ни одного из 3 ваших действий. Вместе с тем, если вы захотите выполнить еще одно такое действие, то должны будете заплатить по 2 жетона настроения за каждое из последующих действий “Сбора”. При этом не важно, что вы используете разные города для “Сбора ресурсов”.

Если вы купите эту технологию в течении хода, в котором вы уже выполняли “Сбор ресурсов”, то бонусы и ограничения этой технологии начнут действовать только со следующего хода.



## АВТОКРАТИЯ

### Концлагерь

Заплатите 1 жетон настроения, чтобы в текущем ходе ваши “недовольные” города действовали как “нейтральные” (“недовольные города” попрежнему можно активировать только раз за ход).

Вы можете заплатить 1 жетон настроения, чтобы все ваши “недовольные” города действовали как “нейтральные”. Вы можете “сбирать” ресурсы, “строить” юнитов, “повышать размер города” так, как будто ваши города “нейтральные”. Вы также строите Чудеса в таких городах.



## ТЕОКРАТИЯ

### Догма

- Новый храм = получите бесплатно технологию “Теократии”
- Ресурс “Изобретение” ограничен 2.

Когда вы строите новый Храм (либо повышая размер города, либо используя карту), вы немедленно получаете технологию “Теократии” бесплатно. Однако, когда у вас есть технология “Догма”. Если у вас больше ресурса “Изобретение” при получении “Догмы”, то вы немедленно сбрасываете их до 2.

### Обращение

“Культурное влияние”:

- Успех при броске 4+
- Успех = получите 1 жетон культуры.

Теперь вы успешно осуществляете “Культурное влияние”, выбросив на кубике 4, 5, или 6. В дополнении к этому успешное “Культурное влияние” дает вам 1 жетон культуры.

### Фанатизм

Сражения в городах с Храмами=

- +2 CV при первом боевом броске.
- Поражение = бесплатно поставьте солдата в вашем городе.

В каждом сражении в городе с Храмом (неважно, атакуете ли вы, или обороняетесь) вы получаете +2 к значению первого боевого броска. Если же битва проиграна, то после сражения вы берете одного своего солдата из запаса, и помещаете его в один из ваших городов (вы не получаете юнита, если у вас нет городов).

# ВАРИАНТЫ

## СОБЫТИЯ

Не всем игрокам нравится случайная природа событий и эффекты, которые они оказывают на игру. Для них эти два варианта:

- **Без событий:** Тяните карты событий, но только для эффектов иконок событий (например, Варваров).
- **События по выбору:** Вместо того, чтобы в обязательном порядке тянуть карту события, игрок может выбрать, делать это (испытать свою удачу) или нет. Если он отказывается, то карта События все равно тянется, но только для отыгрыша иконки на ней.

## ИГРА ЗА 4 РАУНДА

Для того, чтобы сыграть игру за 4 раунда, сделайте следующее:

- Начните игру с двумя Поселенцами и “счастливым” городом.
- В фазу Итогов, на шаге “Бесплатная Технология” получите две технологии, вместо одной. Каждый игрок получает покругу в порядке хода первую технологию, затем еще раз покругу в порядке хода вторую.

## МЕНЯЮЩЕЕСЯ ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Чтобы придать некоторую неопределенность окончанию игры, вы можете играть вариант с меняющимся окончанием игры. На обратной стороне счетчика ходов, есть его альтернативный вариант. В этом варианте максимальная длительность игры составит 7 раундов.



## БРОСОК НА ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

На полях, использующихся в последних 5 ходах, вы можете заметить цифры. Первый игрок, который начинает ход, бросает кубик, и если результат на кубике укладывается в разброс значений, указанный в ячейке хода, игра немедленно заканчивается и происходит подсчет очков.

## ”ЧУДЕСНОЕ” ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Вместо того, чтобы бросать кубики на окончание игры, игра заканчивается, если игрок строит Чудо в один из последних 5 ходов (тех, что с красными цифрами). Как только Чудо построено, игрок завершает все действия, положенные ему в этом ходу, после этого происходит подсчет очков (фаза Итогов не играется).

# СОЗДАТЕЛИ

## Разработка игры

Christian Marcussen

## Дизайн обложки

Chris Quilliams

## Дизайн тайлов и Чудес света

Empty Room Studios

## Графический дизайн

Philippe Guérin

## Верстка

Olivier Lamontagne

## Редактор

Jean-François Gagné, George Orthwein

## Игровые тестеры

Toke Nielsen, Stephan Rasmussen, Christian Guldager Simonsen, Robert Schimkowitsch, Freddy Silva, Rob Bradley, Anthony Yeatts, Carey Yeatts, Josh Cossette, Rob Lupi, Matt Kozachek, Adam Ruzzo, Andrew Tullsen, Jonathan Tullsen, and Daniel Hammond

## Дополнительные тестеры

Henrik Clemmensen-Nielsen, Justin Lang, Jerry Hagen, Jonathan Mathews, Isaac Wiedmann, Kevin Borchardt, Curt Bardouche, Matthew R. Toellner, Erich Huelsemann Jr., Eric Rasmussen, Mike Raily, Harry Hammermueller, Jackson Bradle, Beth Cossette, Micah Coleman, Joseph Coleman, Todd Nicholson, Jason Rosa, Andrea Ruzzo, John Guthro, Jonathan Madison, Lewis Wagner, and Brent Lloyd.

## Особая благодарность

Anthony Yeatts, Adam Ruzzo, Robert Schimkowitsch and the boardgamegeek.com community for feedback and support!

© 2012 Z-Man Games, Inc.

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5

info@zmangames.com

www.zmangames.com

**Z-MAN**  
games

ALSO BY  
CHRISTIAN MARCUSSEN

# MERCHANTS & MARAUDERS

WILL YE LAVISH IN A WORLD O' GLORY 'N LOOT, OR  
WILL YE FIND YOURSELF AT TH' BOTTOM O' TH'  
CARIBBEAN SEA? IT ALL DEPENDS ON YE CAP'N!

MERCHANTS & MARAUDERS TAKES YOU BACK TO  
A TIME WHERE PIRATES RULED THE SEVEN SEAS.

WILL YOU BE A DREADED PIRATE OR AN INFLUEN-  
TIAL MERCHANT? CHOOSE WISELY WHAT KIND OF  
CREW YOU'LL PLAY, AS IT MIGHT COST YOU MORE  
THAN YOU THINK ALONG THE WAY!

