

Tigris & Euphrates

Компоненты

- 1 Двустороннее поле
- 153 тайла цивилизации
 - 57 красных (храмы)
 - 30 зелёных (рынки)
 - 30 чёрных (поселения)
 - 36 синих (фермы)
- 4 тайла объединения
- 8 тайлов катастрофы
- 4 ширмы игроков
- 140 токенов ПО
 - 15 по 5ПО + 20 по 1 ПО чёрных (кирпичи)
 - 15 по 5ПО + 20 по 1 ПО синих (колосья)
 - 15 по 5ПО + 20 по 1 ПО красных (амулеты)
 - 15 по 5ПО + 20 по 1 ПО зелёных (товары)
- 14 токенов сокровищ
- 16 пластиковых фигур лидеров (по 4 каждого цвета)
- 6 пластиковых фигур монументов
- 1 мешок для тайлов
- **ДАЛЕЕ ИДУТ ОПЦИОНАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ**
- 4 пластиковых фигурки зданий цивилизации
- 1 тайл чуда света
- 1 пластиковая фигурка идола Шеду

Тайлы и Цвета

Тайлы цивилизаций в Тигр и Евфрат, а так же здания, лидеры и тайлы ПО бывают четырёх цветов: **чёрные**, **красные**, **синие** и **зелёные**. Каждое сочетание цвета и компонента имеет уникальное название. Например **синий** тайл цивилизации – это **«ферма»**. В данных правилах используются названия компонентов. Если в тексте встретится компонент определённого цвета, его название в тексте будет выделено соответствующим цветом, чтобы помочь игрокам запомнить эти сочетания. Если в правилах написано «тайлы», имеются в виду именно тайлы цивилизации, все остальные тайлы будут упоминаться по полному названию.

Сборка монументов

До вашей первой игры вам следует собрать 6 монументов. Каждый монумент состоит из 2 частей разных цветов. Маленькая часть сверху, большая снизу. Вставьте маленькую часть в большую по форме отверстия и надавите.

Удостоверьтесь, что нет ни одного одинакового монумента. Должны получиться следующие комбинации:

- Синий верх / красный низ
- Зелёный верх / чёрный низ
- Синий верх / чёрный низ
- Зелёный верх / синий низ
- Красный верх / зелёный низ
- Красный верх / чёрный низ

GAME COMPONENTS

1 Double-Sided Game Board



153 Civilization Tiles



57 red
temples



30 green
markets



30 black
settlements



36 blue
farms

4 Unification Tiles



8 Catastrophe Tiles



4 Player Screens



140 Victory Point Tokens



15 five-point
bricks



20 one-point
bricks



15 five-point
crops



20 one-point
crops



15 five-point
amulets



20 one-point
amulets



15 five-point
goods



20 one-point
goods



14 Treasure Tokens

16 Plastic Leaders (4 of each color)



6 Plastic Monuments



1 Cloth Bag



OPTIONAL VARIANT COMPONENTS

4 Plastic Civilization Buildings



1 Wonder Tile



1 Plastic Shedu Idol



Подготовка к игре

Чтобы подготовиться к игре в Тигр и Евфрат, сделайте следующие шаги:

1. РАСПОЛОЖИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разместите поле в игровой зоне. Используйте поле для обычной игры, которое имеет золотой кант. Другая сторона поля (с синим кантом) используется для продвинутой версии игры.

Разместите тайлы **храмов** в каждой из 10 областей, помеченных крылатым зверем (называется Шеду). Затем разместите токены сокровищ на каждый **храм**.

2. ПОДГОТОВЬТЕ РЕЗЕРВЫ

Сложите все оставшиеся тайлы цивилизации в мешок и перемешайте их. Затем уберите 4 неиспользуемых токена сокровищ в коробку, а все монументы разместите рядом с полем. Наконец, разделите все токены ПО по цветам и разместите около поля.

3. ВЫБЕРИТЕ ДИНАСТИИ

Каждый игрок выбирает династию, состоящую из 4 лидеров. Все лидеры должны иметь один и тот же символ династии (луки, быки, вазы и львы), но разных цветов. Далее, каждый игрок берёт по тайлу объединения и по 2 тайла катастрофы, а так же ширму со своим династическим символом.

Запомните: Игроки идентифицируются по их символам, а не по цветам. Каждый использует все 4 цвета.

Затем каждый игрок тянет по 6 тайлов из мешка и размещает их за ширмой так, чтобы только он мог их видеть. Он оставляет своих лидеров, тайлы катастрофы и объединения перед ширмой так, чтобы все могли их видеть. Верните неиспользуемые тайлы катастрофы и объединения, ширмы и лидеров в коробку.

Выберите первого игрока случайным образом. Возьмите тайлы объединения участвующих игроков, положите их династическим символом вниз и перемешайте. Переверните один тайл и назначьте первого игрока. Все остальные будут ходить по очереди в направлении часовой стрелки.



Цель игры

Цель каждого игрока – развить все 4 ключевые сферы деятельности своих цивилизаций: **поселения**, **храмы**, **фермы** и **рынки**. Чтобы этого достичь, игроки будут размещать лидеров, создавать и разрушать царства, строить монументы и разрешать конфликты. Таким образом они будут получать ПО в каждой из сфер. В конце игры все сравниваются своими худшими сферами, победит тот игрок, у которого худшая сфера будет лучшей среди конкурентов.

Царства

Игроки будут строить, объединять и разрушать царства на протяжении всей партии. Это фундаментальный инструмент в развитии каждой цивилизации.

Регион – это зона на игровом поле занятая одним тайлом (например, **храм**) или двумя и более связанными тайлами. Регион не может содержать лидеров. В начале игры на карте есть 10 отдельных однотайловых регионов.

Тайлы и лидеры с общей гранью называются смежными. Тайлы или лидеры являются связанными, если они смежны или соединены цепью смежных тайлов и лидеров.

Группа, состоящая из одного и более тайлов и содержащая как минимум одного лидера, называется **царством**. Царство может содержать нескольких лидеров, не имеет значения одной или разным цивилизациям они принадлежат.

Царства растут, когда лидеры или тайлы выставляются на поле. Царства могут объединиться и разделиться. Пока в царствах живут только лидеры разных цветов, процветает мир. Как только складывается ситуация, что два одноцветных лидера находятся в одном царстве, сразу начинается конфликт.



Структура хода

Игрок совершающий свой ход называется **активным игроком**. В течение своего хода активный игрок может предпринять 2 действия в любом порядке. После завершения хода, игрок слева становится активным игроком.

Существует 4 вида действий, которые может совершить активный игрок. Два наиболее часто используемых действия это: разместить лидера и разместить тайл. Совершая эти 2 действия, игроки будут строить царства и получать ПО. Другими действиями игроки могут заменить тайлы с руки, а так же, дважды за игру, они могут изменить игровое поле при помощи розыгрыша тайла катастрофы.

Ниже приведён список действий. Игрок сам решает, будут ли выполняемые действия одинаковыми или разными.

- Разместить (поставить, передвинуть, снять) лидера.
- Разместить тайл.
- Сыграть тайл катастрофы.
- Заменить до 6 тайлов с руки.

После размещения тайла могут произойти события: начало конфликта, размещение монумента, сбор сокровищ. Эти события описаны ниже. Пока событие не разыграно, действие не считается завершённым.

Ниже будут более детально рассмотрены все действия.

РАЗМЕСТИТЬ ЛИДЕРА

Каждый игрок представляет династию из 4 лидеров: **царь**, **жрец**, **фермер** и **торговец**. Игрок может размещать только собственных лидеров.



Лидер может быть как выставлен из резерва, так и перемещён с другого места на поле. Более того, лидер может быть снят с поля. Размещение лидера должно следовать следующим правилам:

- Лидера можно разместить только на свободном месте.
- Лидер может быть размещён только в смежной с **храмом** области (то есть лидер и **храм** должны иметь общую грань).
- Лидер не может быть размещён так, чтобы царства объединились.
- Лидер не может быть размещён на реке.

В некоторых случаях тайлы могут быть удалены с поля или повернуты лицом вниз. Когда последний смежный с каким-либо из лидеров **храм** удаляется или переворачивается, лидер возвращается в запас игроку этой династии.

За размещение лидера не начисляются ПО. Игроки не могут получать ПО без наличия хотя бы одного размещённого на поле лидера.



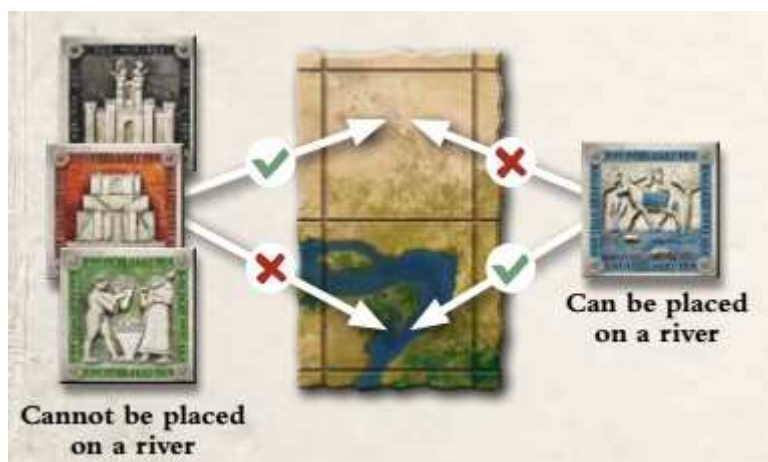
РАЗМЕСТИТЬ ТАЙЛ ЦИВИЛИЗАЦИИ

У игрока есть 6 тайлов за ширмой в начале хода. Они используют эти тайлы, чтобы расширять царства и регионы, усилить лидеров и получать ПО. Чтобы разместить тайл, игрок берёт его из-за своей ширмы и кладёт его на поле в соответствии со следующими правилами:

- Тайл кладётся лицом вверх и только на свободное место.
- **Фермы** могут быть размещены только на реке.
- **Поселения, храмы** и **рынки** не могут быть размещены на реках.
- Тайл не может быть размещён так, чтобы он стал причиной объединения более, чем двух царств.

Когда вы размещаете тайл, он может стать как смежным для другого тайла, так и отдельно стоящим, новым регионом. После того как тайл размещён, он не может быть передвинут.

Чаще всего игроки получают ПО именно за размещение тайлов. Цвет токенов ПО всегда совпадает с цветом размещённого тайла.



Получение ПО

Есть 4 типа ПО, каждый из них имеет свой специфичный цвет.



ПО за размещение тайла зарабатываются следующим образом:

- Если тайл размещён в царстве, и в царстве есть лидер того же цвета, что и тайл, тогда ПО получает игрок, контролирующий этого лидера
- Если в царстве нет лидера соответствующего тайлу цвета, но есть **царь**, тогда ПО получает игрок, контролирующий этого **царя**.

ПО не начисляются ели:

- Тайл размещён не в царстве.
- В царстве нет лидера соответствующего цвета и **царя**.
- Тайл размещён так, что он объединяет 2 царства, даже если не возникает конфликта.

ПО начисляются сразу после размещения тайла. Они хранятся скрытыми за ширмами игроков. Когда игрок получает ПО, он берёт токен со значением «1». В любой момент своего хода игрок может обменять 5 токенов со значением «1» на 1 тайл со значением «5».

СЫГРАТЬ ТАЙЛ КАТАСТРОФЫ

В начале игры у каждого игрока есть по 2 тайла катастрофы. Игрок может использовать их для постоянной оккупации области и для разрушения части региона.

После розыгрыша тайл катастрофы остаётся на поле до конца игры. Эти тайлы создают заблокированные области, которые не могут быть заново использованы.

Игрок может разместить тайл катастрофы или на пустую область, или на уже стоящий тайл (который удаляется из игры) с соблюдением условий:

- Тайл катастрофы не может быть выложен на тайл, занятый сокровищем или монументом.
- Тайл катастрофы не может быть размещён на лидера.

Тайл катастрофы прерывает связь между лидерами и тайлами. Иногда тайл катастрофы может разделить царство на 2 и более частей. Если тайл катастрофы разрушает последний смежный с рыцарем **храм**, то этот лидер немедленно снимается с поля и возвращается в свою династию.



Конец хода

Ход игрока завершается, после того, как он совершил оба своих действия (или если он решил завершить ход до того, как потратил оба действия). Если один или более лидеров игрока связаны с монументами, он может получить дополнительные ПО (см. раздел о «Строительстве монументов»). Наконец, он пополняет руку, добывая тайлы до 6 штук.

Если у других игроков на руках меньше 6 тайлов на данный момент, то они тоже пополняют руку, добывая тайлы из мешка. После этого ход переходит к следующему игроку.

Конфликты

Конфликт может возникнуть или при размещении лидера или при размещении тайла.

Конфликт происходит как только в одном из царств появляется 2 одноцветных лидера (например, **фермеры** или **цари**). Так как это может произойти двумя способами, то есть 2 типа конфликтов:

- **Бунт:** Бунт возникает когда лидер размещается в царстве, в котором уже есть лидер того же цвета.
- **Война:** Война начинается, когда 2 царства объединяются через новый размещение тайла, и новое более большое царство содержит лидеров одинаковых цветов.

Стоит помнить следующее:

- Размещение лидера может вызвать только бунт, но не войну.
- Размещение тайла может вызвать только войну, но не бунт.

Разрешение конфликта происходит за счёт использования тайлов с поля, а так же дополнительных тайлов, играемых из-за ширмы. Действие не считается завершённым, пока не разыгран конфликт. После разрешения конфликта, все царства будут содержать максимум по 1 лидеру каждого из цветов.

Принципы разрешения конфликтов описаны ниже

БУНТЫ

Бунт возникает когда лидер размещается в царстве, в котором уже есть лидер того же цвета.

В ходе бунта, игрок, разместивший лидера, считается атакующим. Игрок, контролирующий уже стоявшего в царстве лидера того же цвета, – защищающимся. Оба, и атакующий, и защищающийся, черпают свою силу в **храмах**.

Разрешение бунтов:

- **Сосчитайте количество храмов, смежных с лидерами:** Каждый из конфликтующих лидеров получает столько силы, сколько у них есть смежных **храмов**. Один и тот же **храм** может быть учтён в силу каждой из конфликтующих сторон.
- **Игроки добавляют храмы с руки:** Сначала атакующий, а затем защищающийся могут увеличить силу при помощи добавления к конфликту нескольких дополнительных **храмов** с руки, разместив их лицом вверх перед своей ширмой. Каждый игрок может добавить дополнительные **храмы** только 1 раз.

Тот у кого больше силы (общее количество **храмов**) побеждает в конфликте, при ничьей побеждает защищающийся.

Пример 1: Атакующий (Pot) имеет 3 смежных своему лидеру **храма**, а защищающийся (Bull) – 2 **храма**. Атакующий добавляет 2 **храма**, в то время как защищающийся добавляет 3 **храма**. Следовательно, каждый игрок имеет по 5 **храмов**. Ничья, значит побеждает защищающийся.



После бунта надо сделать следующее:

- Проигравший снимает своего лидера.
- Победитель получает **амулет** (так как конфликт был разрешён при помощи **храмов**).
- Оба игрока удаляют из игры все введённые **храмы**, размещают их лицом вниз в коробке.

Пример 1 (продолжение): Победитель получает **амулет**. Лидер проигравшего возвращается игроку. Дополнительные 5 **храмов**, введённые с обеих сторон, удаляются из игры.



ВОЙНЫ

Война начинается, когда 2 царства объединяются через новый тайл, и новое более большое царство содержит лидеров одинаковых цветов.

Помните, что 2 царства могут быть объединены размещением тайла, но не размещением лидера. Три и более царств вообще не могут быть объединены одним действием. При размещении тайла, который объединяет царства, за него не начисляются ПО. Вместо этого такой тайл накрывается тайлом объединения. С данного момента создано новое более большое царство.

Если в новом царстве нет 2 лидеров одного цвета, снимите тайл объединения и завершите действие без разрешения конфликта. Если же есть одноцветные лидеры, то происходит война.

Все конфликты между одноцветными лидерами разрешаются индивидуально. Если есть больше одной пары одноцветных лидеров, то активный игрок решает, какой конфликт разрешится первым. Каждая война после первой разрешается относительно текущего статуса царства. Может случиться так, что предыдущая война разделит враждующих лидеров и конфликта не случится.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

- *Все ПО и токены сокровищ хранятся за ширмой и являются скрытой информацией, они хранятся там до момента подсчёта очков.*
- *Количество тайлов, оставшихся в мешке, - скрытая информация; игроки не могут пересчитывать их в момент взятия.*
- *Удалённые из игры тайлы - тоже скрытая информация; они хранятся лицом вниз, и игроки не могут их смотреть.*

Разрешение войны происходит следующим образом:

- **Определите, кто атакующий:** Если активный игрок выбирает для разрешения конфликт, в который вовлечён один из его лидеров, он становится атакующим. Иначе, следующий по движению часовой стрелки игрок с вовлечённым в конфликт лидером, становится атакующим.
- **Сосчитайте сторонников:** Оба игрока копят силу, подсчитывая **сторонников**: тайлы того же цвета, что и лидер, которые на данный момент соединены с лидером. Эти тайлы не обязаны быть смежными с лидером. Они просто должны быть в **его части** объединяемого царства.
- **Игроки добавляют тайлы с руки:** Сначала атакующий, а затем и защищающийся игроки могут увеличить силу своих сторонников. Они делают это, добавляя к конфликту тайлы соответствующего цвета с руки, размещая их лицом вверх перед ширмой. Каждый игрок может добавить дополнительные тайлы только 1 раз.

Тот у кого больше суммарная сила (сторонники + дополнительные тайлы) побеждает в конфликте. В случае ничьей побеждает защищающийся.

НАГРАДА ЗА КОНФЛИКТЫ:

- **Победитель в бунте:** После бунта победитель получает 1 (и только 1) **амулет**.
- **Победитель в войне:** После войны победитель получает токен ПО соответствующего цвета за каждый тайл и лидера, которые проигравший убирает с поля.

Пример 2: Есть 2 войны: одна между **торговцами** и одна между **царями**. Активный игрок решает разрешить сначала войну **торговцев**. Атакующий **Lion** насчитал 1 сторонника (**рынок**) в своём царстве (1) и добавил 4 дополнительных тайла. Защищающийся **Pot** имеет 2 сторонников в своём царстве (2) и добавляет 2 дополнительных тайла. Этого не достаточно для победы. (Он использует эту возможность, чтобы сбросить ненужные ему тайлы **рынка**.) Атакующий имеет 5 силы, а защищающийся 2. Атакующий побеждает.



После войны надо сделать следующее:

- Проигравший должен снять своего лидера и удалить всех сторонников из своего царства.
- Победитель получает 1 ПО соответствующего снимаемому лидеру цвета и по одному очку того же цвета за каждого удалённого противником сторонника. Тайлы, которые ввели в конфликт игроки не учитываются при начислении ПО.
- Лидер проигравшего возвращается в свою династию.
- Сторонники из царства проигравшего и все введенные игроками тайлы удаляются из игры в коробку.
- Если 2 **жреца** участвуют в войне, тогда есть одно исключение: **храмы** (иначе говоря сторонники), которые содержат сокровища или имеющие других смежных лидеров (не участвующих в конфликте), не удаляются. **Амулеты** получают только за удалённого **жреца** и за фактически убранные **храмы**.

Удаление тайла с поля может вызвать раздробление царства на 2 и более частей. Может получиться, что лидеры, изначально ввязавшиеся в войну, будут разделены в разных царствах. Если такое происходит, то лидеры более не участвуют в конфликте. Если же в царстве всё ещё есть одноцветные лидеры, то происходит новая война. Снова активный игрок определяет очерёдность разрешения войн. (Активный игрок может сильно повлиять на события, выбирая очерёдность разрешения конфликтов.)

После того, как все войны разрешены, тайл объединения активного игрока возвращается ему и кладётся перед ширмой.

В конце хода активного игрока все игроки, которые вводили тайлы в конфликт, пополняют свою руку, добывая их до 6 штук в руке.

Пример 2 (продолжение): Проигравший **Pot** снимает своего **торговца** (1) и обоих своих сторонников (2). Победитель **Lion** получает 3 **товара** (3). 5 введенных обоими игроками тайлов удаляются из игры (4). По результатам этой войны царство разделилось на 2 части. **Цари** находятся в разных царствах, поэтому они больше не конфликтуют. В данном случае война между двумя **царями** не происходит. Тайл объединения снимается с поля (5). Тайл, который вызвал объединение, остаётся. Действие завершено.



Разъяснение по храмам

Храмы важны по многим причинам. Лидеры должны быть постоянно смежны с **храмами**, все сокровища начинают игру на **храмах**. Да и вообще, могут сложиться некоторые интересные ситуации с вовлечением **храмов**. Самые часто встречающиеся ситуации описаны ниже:

- В течение бунта один **храм** может быть использован несколькими лидерами.
- Если игрок использует тайл катастрофы, чтобы заблокировать **храм**, смежный с другим лидером, и этот **храм** единственный смежный тому лидеру **храм**, то такой лидер снимается с поля.
- Если **храм** переворачивается или замещается тайлом чуда, и этот **храм** единственный смежный для какого-то из лидеров, такой лидер снимается с поля.
- Если игрок проигрывает в войне **жрецов**, он не может удалить с поля те **храмы**, которые содержат сокровища или являются смежными лидеру любого другого цвета (**царь**, **торговец**, **фермер**). Победитель не получает ПО за тайлы оставшиеся на поле по исключению из правил.
- Если **храм** содержит токен сокровища и активный игрок желает использовать этот тайл для постройки монумента или чуда, он временно удаляет токен сокровища, а затем либо возвращает на перевернутый тайл **храма**, либо помещает его на тайл чуда. Этот токен всё ещё в игре и игроки могут собрать его по общим правилам

Обобщение по конфликтам

*Если лидер размещается в царстве, где уже есть лидер такого же цвета, происходит бунт, который разрешается при помощи смежных лидерам **храмов** и дополнительных тайлов **храмов** из-за ширм игроков. Если 2 царства объединяются в 1 новое, и в этом царстве есть одноцветные лидеры, то происходит война, победитель которой определяется при помощи сторонников того же цвета, что и лидер, участвующий в войне, с дополнительными тайлами соответствующего цвета из-за ширм воюющих.*

Розыгрыш тайла объединения

Когда игрок объединяет царства, он размещает тайл объединения на свежесыгранный тайл, как напоминание о возможной войне. Чтобы не произошло игрок не получает ПО за связующий тайл (помеченный тайлом объединения).

Только один тайл объединения может находиться в игре одновременно. Он остаётся на поле, только пока игроки разрешают конфликты, начатые появлением этого тайла. Этот тайл возвращается игроку после разрешения всех войн, если они были.

Игрок не кладёт тайл объединения, если он связывает регионы или царство и регион.

Строительство монументов

Монументы могут появиться в игре, когда кто-то размещает тайл.

Всего в игре есть 6 монументов. Каждый монумент состоит из двух разноцветных частей. *Убедитесь, что вы собрали их верно перед игрой.* Если активный игрок размещает тайл таким образом, что на поле получается одноцветный квадрат **2x2** из 4 тайлов, он может перевернуть эти 4 тайла лицом вниз и поставить на них монумент. Один из цветов монумента должен совпадать с цветом перевернутых тайлов. Если такого монумента в игре не осталось, то он не может быть построен, а значит и тайлы не могут быть перевернуты.

Если размещение тайла вызывает войну, игроки должны сначала разрешить конфликт, и только потом переворачивать тайлы. Если квадрат ещё доступен после разрешения конфликта, то активный игрок может построить монумент.

Если игрок закончивший квадрат не строит монумент как часть текущего действия, тайлы остаются лежать лицом вверх. Монумент может быть построен только в конце действия, которым активный игрок завершил квадрат.

Четыре перевернутых тайла считаются частью региона и царства, они могут связывать лидеров и тайлы. В любом случае, они больше не участвуют в подсчётах (например в качестве сторонников в конфликте).

Монумент не может быть уничтожен.

Когда 4 **храма** переворачиваются лицом вниз и строится монумент, происходит следующее:

- Если на **храме** было сокровище, оно сохранится на перевернутом тайле.
- Если какой-то из лидеров потерял смежность со всеми **храмами**, он возвращается игроку.

Пример 3: Переворачивая **храмы** лицом вниз, игрок *Bull* выбирает создание красно-синего монумента.

Монумент постоянно поставляет ПО. В конце хода активного игрока, он определяет, находится ли один или более его лидеров в царстве с монументом соответствующего цвета. Если таковые есть, то игрок получает по 1 ПО цвета лидера за каждый монумент нужного цвета в царстве. Например, если у него есть синий лидер (**фермер**) в царстве с красно-синим монументом, то он получает 1 **колос**. Так как монумент имеет 2 цвета, он может приносить ПО двум лидерам за ход.

Царь получает ПО только если он связан с чёрным монументом. При размещении тайлов, **царь** может получать ПО, если нет соответствующего тайлу лидера. Для монументов такое не работает.

Пример 3 (продолжение): **Торговец** *Lion*-а более не смежен с **храмом** и возвращается игроку. В конце своего хода *Bull* получит **колос**. А в конце хода *Lion*-а, тот получит **амулет**.



Распределение сокровищ

Распределение сокровищ может быть инициировано, когда игрок размещает лидера или тайл.

В начале игры 10 токенов сокровищ размещены на первых 10 **храмах**.

Сокровища получают следующим образом:

Если в царстве есть более одного сокровища в конце действия игрока. **Торговец** в этом царстве должен получить все сокровища кроме одного. Если есть сокровища на **выделенных специальным кантом областях**, то они забираются в первую очередь. После этого игрок может выбрать любое место, в котором сокровище останется.

Если в царстве нет **торговца**, то сокровища остаются на своих местах, пока в царстве не появится **торговец**.

Пример 4: Lion размещает **ферму**. Сначала Bull получает **колос**. Затем Lion забирает сокровище в правом верхнем углу, так как **торговец** принадлежит его династии. Он выбирает именно это сокровище, так как оно лежит в специальной выделенной области.

Каждое сокровище считается любым ПО. В конце игры вы можете выбрать к какому типу ПО будет относиться сокровище.



Пример первого раунда

Ход Andrew

Andrew начинает игру. Он размещает двух лидеров: **царя** и **жреца** (1). Таким образом, он создаёт 2 царства.

Ход Barbara

Сначала Barbara размещает **фермера** (2), расширяя одно из царств, созданных Andrew. Затем она размещает **ферму** на смежную речную область (3). За это она получает 1 **колос** (4). (**Ферма** и **фермер** имеют один цвет, а она управляет **фермером**.) Она тащит 1 тайл из мешка, чтобы пополнить руку (не показано).

Ход David

David размещает **царя** (5) и создаёт новое царство. Затем он размещает **храм** (6). Он получает **амулет** (7), так как в царстве нет **жреца** (лидера того же цвета, что и **храм**). Таким образом, контролирующий **царя** получает **амулет**. Заметьте, David разместил **храм** так, что его **царь** теперь смежен с двумя **храмами**. David пополняет руку одним тайлом.

Ход Karen

Karen вытащила 4 **храма** при подготовке к игре и готова к агрессии. Своим первым действием она размещает **жреца** (8) в том же царстве, что и Andrew. Происходит бунт. На поле оба имеют по 1 **храму**, смежному со своим лидером. Karen добавляет 3 дополнительных **храма** из-за ширмы (9).

Andrew может добавить 2 **храма**, но этого недостаточно для ничьи, поэтому он воздерживается от введения дополнительных **храмов**. Karen побеждает (4-1). Её дополнительные **храмы** удаляются из игры (10). Андрей должен снять своего **жреца** (11). Карен получает 1 **амулет** (12) за победу в бунте. Своим вторым действием

Karen размещает свой четвёртый **храм** на поле (13) и получает ещё один **амулет** (14). Затем она пополняет руку четырьмя тайлами.

Теперь снова ход Andrew.



Конец игры и победитель

Игра завершается в следующих случаях:

- Только 1 или 2 сокровища остались на карте в конце хода игрока.
- Игрок не может вытянуть тайл из мешка, так как тайлы закончились.

В данном случае все игроки поднимают свои ширмы. Каждый игрок определяет, в какой сфере у него **меньше** всего ПО. В этот момент игроки распределяют к каким сферам будут относиться ПО за сокровища. Побеждает игрок у которого в его **худшей** сфере очков **больше**, чем у других в этой же сфере. В случае ничьи, участники этой ничьи сравнивают свои вторые худшие сферы, и так далее. Если количество ПО игроков совпадает во всех 4 сферах, то они делят победу.

Правила продвинутой игры

ЗДАНИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Продвинутая игра использует 4 здания цивилизации: **дворец**, **библиотека**, **крытый рынок** и **амбар**. На этапе подготовки к игре поставьте здания рядом с монументами.

Если при размещении игроком тайла образовалась непрерывная одноцветная горизонтальная или вертикальная линия из 3 и более тайлов, то активный игрок может взять здание того же цвета из запаса и разместить на один из тайлов этой линии.

Если здание нужного цвета уже на поле, то вы можете его снять и разместить на любом тайле своей линии, если она длиннее, чем та линия, на которой тайл уже стоит.

Если требуемое здание стоит на перекрёстке двух линий, то для перемещения новая линия должна быть длиннее **каждой** из двух.

Здания цивилизации должны быть размещены **до** постройки монумента или возведения чуда.

Если вы размещаете тайл в царстве, содержащем здание такого же цвета, то награда лидера этого цвета (или **царя**, если нет лидера) увеличивается с 1 ПО до 2 ПО. (Награда за конфликты и монументы остаётся прежней.)

Игроки должны разрешить конфликт до размещения здания. Тайл непосредственно под зданием идёт в счёт конфликта, но не может быть удалён. Тайл катастрофы нельзя сыграть на тайл под зданием. Если вы переворачиваете тайл, на котором стоит здание, для постройки монумента или чуда, то снимите здание с игры и разместите его рядом с полем для дальнейшего использования.

Пример 6: **Амбар** может быть размещён на горизонтальной линии из 3 **ферм** (А). **Библиотека** может быть размещена на вертикальной линии из 3 **храмов** (В). Три **рынка** (С) не составляют прямую линию, соответственно **крытый рынок** не может быть размещён. Если **поселение** будет размещено на D, то игрок сможет поставить **дворец** на новую линию из 3 **поселений**.



Example 6

ПОЛЕ ДЛЯ ПРОДВИНУТОЙ ИГРЫ

Для продвинутой игры используется другое поле, которое напечатано на обратной стороне базового поля. Его можно определить по синему канту. На этом поле представлена другая карта, на которой есть 4 дополнительных **храма** с сокровищами. Остальная подготовка производится по обычным правилам.

Когда игроки собирают сокровища из царства, где их больше одного, они должны собирать сначала сокровища с областей выделенных специальным кантом.

АНГЛИЙСКИЙ ВАРИАНТ

С целью ограничить сброс ненужных тайлов в процессе разрешения конфликта можно сделать следующее: атакующий может вводить дополнительные тайлы только если это позволит ему обогнать по силе защищающегося; защищающийся может вводить дополнительные тайлы только, если это позволит ему получить ничью, ни больше ни меньше.

ВАРИАНТ С ЧУДОМ СВЕТА

Чудо света – это специальный пяти тайловый монумент крестообразной формы. Игрок может возвести чудо, если посредством размещения тайла он получает крест из 5 тайлов одного цвета. Если игрок решает возвести чудо, он удаляет из игры 5 тайлов одного цвета и выкладывает вместо них тайл чуда света. Чудо не может быть уничтожено. Разместите идола Шеду в центре тайла чуда света. Тайл чуда считается частью региона и может соединять тайлы и лидеров. В любом случае, тайл не участвует различных подсчётах (например, как сторонник при конфликте). Все остальные правила монументов применяются к чуду. Если в конце хода активного игрока, у того есть **царь** в царстве с чудом, он получает 1 ПО любого цвета по своему выбору.

Пример 7: Если **царь** (В) активного игрока находится в царстве, которое содержит чудо (А), этот игрок получает 1 ПО любого цвета по своему выбору в конце хода.

