

Правила настольной игры «Нации» (Nations)

Авторы игры: Эйнар Розен, Роберт Розен, Нина Хаканссон, Рустан Хаканссон
(Einar Rosén, Robert Rosén, Nina Håkansson, Rustan Håkansson)

Перевод на русский язык: Ирина Башкатова, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-5 участников от 14 лет

НАЦИИ

Великие цивилизации человечества

Вступление

С самого начала своего существования люди жили, боролись и строили города. Более крупные нации могли защитить и обеспечить своих граждан самостоятельно, при этом умудряясь бороться за выживание сразу с несколькими более слабыми нациями и природой. Нация должна обеспечить материальное благополучие и стабильность всё возрастающему числу населения и построить продуктивную систему экономики, не забывая при этом поражать весь свет своими достижениями в области науки и искусства, создавая своё культурное наследие, чтобы стать величайшей нацией в истории человечества.



*Приветствую! Добро пожаловать
в игру «Нации»!
Я проведу вас по страницам
этой книги правил
и буду напоминать вам
о некоторых важных моментах,
о которых часто забывают.*

Об игре

«Нации» – историческая игра для 1-5 игроков, основанная на жёсткой конкуренции и занимающая от 1 до 3 часов в зависимости от числа участников. Игрокам предстоит взять под свой контроль судьбу наций в период со времён Древнего мира и до начала Первой мировой Войны.

Нациям приходится постоянно соревноваться между собой, при этом соблюдая баланс между насущными потребностями, долговременными планами, разнообразными угрозами и возможностями.

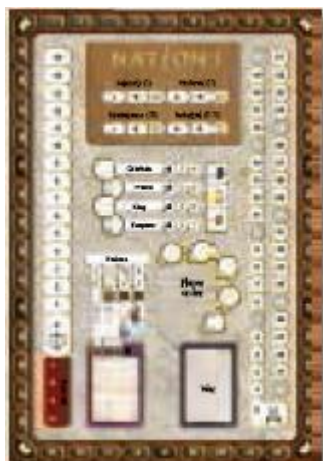
Игра охватывает 4 эпохи истории человечества: Античность, Средневековье, Возрождение и Новое время. Каждая эпоха длится 2 раунда. Каждый раунд состоит из фазы Развития, Действия и Решений. Каждый раунд приносит с собой как различные риски для нации, так и возможности, и игрокам придётся бороться, чтобы избежать напастей или воспользоваться удачно сложившимися обстоятельствами. Военная мощь стоит недёшево, но позволяет избегать разрушительных войн, завоёвывать богатые колонии и совершать действия раньше других наций.

В ходе игры нации получают и теряют победные очки (ПО). Особенно много ПО дают книги, являющиеся национальным достоянием, – в конце каждой эпохи вы получаете победные очки за каждую нацию, у которой книг меньше, чем у вас. В конце игры победные очки суммируются; нация с наибольшим количеством победных очков объявляется величайшей в истории человечества и побеждает в игре.

Пожалуйста, имейте в виду, что «Нации» – довольно сложная игра, особенно для начинающих. Периодически вам будет казаться, что вы играете не только против других игроков, но и против самой игры. Даже если вы опытный игрок, настоятельно рекомендуем на первых порах выбрать начальный уровень сложности и не использовать карты среднего и высокого уровней сложности, чтобы не разочароваться в игре.

Компоненты игры

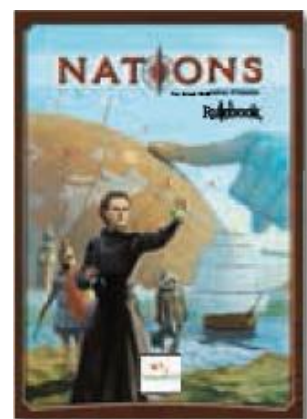
1 Поле подсчёта очков



5 Двусторонних планшетов игроков



1 правила игры



1 поле Прогресса



65 миплов
Работников



25 жетонов
игроков



4 жетона «50 книг»



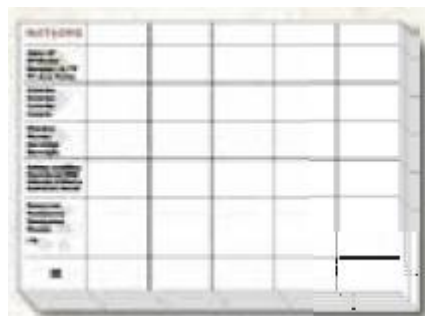
296 карт Прогресса



48 карт Событий



1 блок для записи ПО



Еда Камень Золото ПО



1 маркер войны



1 маркер раунда



15 кубиков архитекторов



12 маркеров «Использовано»



1 шестигранный кубик

4 карты-памятки



5 карт очередности хода игроков



24 тайла Событий для соло-игры

Подготовка к игре вчетвером



Каждый игрок берёт Планшет игрока. Для первой партии лучше использовать сторону А. При использовании стороны В планшеты игрока выбираются в обратном порядке после распределения очередности хода и подготовки поля Прогресса. См. подробнее раздел «Дополнительные правила и разъяснения».



1. Перемешайте колоды Событий для каждой эпохи отдельно. Отложите на время колоды Событий I-IV эпох. Для первой партии лучше не использовать карты среднего и высокого уровней сложности. См. подробнее раздел «Карты начального, среднего и высокого уровней сложности».

2. Поле подсчёта очков и поле Прогресса положите в центре стола.

3. Жетоны «50 книг» игроки смогут брать по завершении круга на трек наследия.

4. Положите колоду Событий I эпохи рядом с полем подсчёта очков.

5. Поместите кубики архитекторов рядом с полем подсчёта очков. Это будет гильдия архитекторов.

6. Перемешайте колоды Прогресса для каждой эпохи отдельно. Отложите на время колоды Прогресса для II-IV эпох. Для первой партии лучше не использовать карты среднего и высокого уровней сложности. См. подробнее раздел «Карты начального, среднего и высокого уровней сложности».

7. Положите колоду Прогресса I эпохи рядом с полем Прогресса.

8. Поместите жетоны ресурсов в досягаемости для всех игроков. Это хранилище ресурсов.



Подготовка поля подсчёта очков

Шаг 1: Случайным образом определите порядок игроков. Первый игрок кладёт свой диск на первое деление трека Наследия, за ним остальные кладут свои диски по порядку таким образом, что жетон последнего игрока оказывается впереди всех на треке.

Ещё по одному диску игроки располагают на соответствующих делениях на треке порядка игроков.

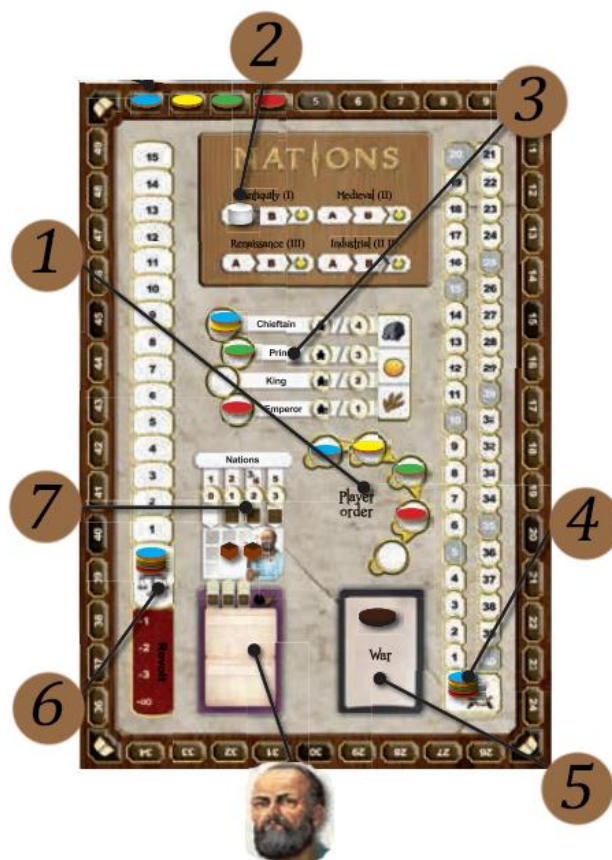
Шаг 2: Положите маркер раунда на деление «А» I Эпохи (Античности).

Шаг 3: Каждый игрок выбирает для себя уровень сложности и кладёт ещё один свой диск на соответствующее деление (см. раздел «Роли игроков»).

Шаг 4: Каждый игрок кладёт свой диск на нулевое деление трека Военной мощи.

В течение игры Военная мощь каждого игрока будет отображаться на этом треке (см. раздел «Условные обозначения в игре»); максимальное её значение – 40.

Шаг 5: Положите маркер Войны сюда. Если игрок спонсирует Войну в этом раунде, сюда кладётся соответствующая карта Прогресса, а жетон войны перемещается на трек Военной мощи (см. раздел «фаза Действий. Война»).



Этот слот предназначен для карт Событий (См. раздел «Карты Событий»). Не берите карты Событий, пока не произойдёт первый прирост населения (см. раздел «Фаза Развития. Прирост»).

Шаг 6: Каждый игрок кладёт свой диск на нулевое деление трека Стабильности.

На протяжении игры здесь будет отображаться уровень стабильности в государстве каждого игрока (см. раздел «Условные обозначения в игре»). Максимальное значение стабильности – 15; стабильность ниже -3 помещается на деление $-\infty$, но считается по своему реальному значению.

Шаг 7: Поместите до 3 жетонов архитекторов (в зависимости от количества игроков) на предназначенные для них места.

Обратите внимание, что дальнейшее количество архитекторов может меняться в зависимости от карты Событий, актуальной для текущего раунда (см. раздел «События»).

Подготовка планшетов игроков



1. Сюда кладётся карта Советника. Внимание! У каждого игрока может быть только один Советник. Если вы приобретаете другого Советника, предыдущего вы обязаны сбросить.
2. Сюда кладутся карты доступных на данный момент построек и карты Военного Прогресса.
3. Когда вы покупаете Чудо Света с поля Прогресса, положите его сюда. вы можете иметь только одно Чудо Света в стадии строительства. Если вы покупаете новое Чудо, когда строительство предыдущего ещё не завершено, старое Чудо удаляется.
4. Сюда кладутся уже построенные Чудеса Света (максимум 5).
5. Это зона ресурсов. Здесь указано стартовое количество ресурсов, а также стартовое количество Работников.
6. Это – название вашей нации.
7. Это трек населения. Каждый раз, когда у вас происходит прирост населения, вы можете взять любого Работника с этого трека.
8. Сюда кладутся карты завоёванных колоний. Их должно быть не более двух одновременно. Когда вы завоёвываете третью колонию, вы должны выбрать и скинуть одну из двух предыдущих колоний.

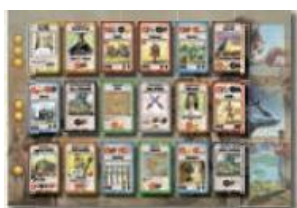
Подготовка поля Прогресса

В начале игры поле Прогресса пустое. В начале каждого раунда вы будете класть сюда карты Прогресса. (См. «Фаза развития».)

При покупке карт с поля Прогресса их цена будет зависеть от ряда, в котором они находятся. Так, карты в верхнем (третьем) ряду будут стоить 3 золотых, карты во втором – 2 золотых, а карты в первом ряду – 1 золотой (См. Фаза действий»).



Пустое поле Прогресса



Заполненное поле Прогресса при игре вчетвером

Условные обозначения в игре

Ресурсы

В игре есть 4 ресурса – золото, камень, еда и книги, которые нации производят и тратят в ходе игры.

Золото нужно для покупки карт Прогресса, камень – для строительства зданий и Чудес Света, а также для создания армии; достаточное количество еды позволяет расти населению, а накопленные книги приносят нациям победные очки в конце каждой эпохи.

Красные круги обозначают увеличение данного ресурса, а чёрные – расход ресурса.

Победные очки

В течение игры нации получают и теряют победные очки (ПО). Жёлтый круг в лавровом венке обозначает получение ПО, чёрный круг в лавровом венке – потерю ПО.

Стабильность и Военная мощь

Стабильность и Военная мощь не увеличиваются в фазу решений (см. «Ход игры. Фаза решений»). Их значение меняется в ходе игры в связи с разными обстоятельствами. Уровень стабильности и Военная мощь определяются значками на картах Прогресса, находящихся на вашем планшете (стабильность и Военная мощь) и пустыми местами на треке населения (стабильность).

Военная мощь защищает нацию от войн и неприятностей, связанных с картами Событий, позволяет завоёвывать колонии, сражаться и действовать раньше других игроков.

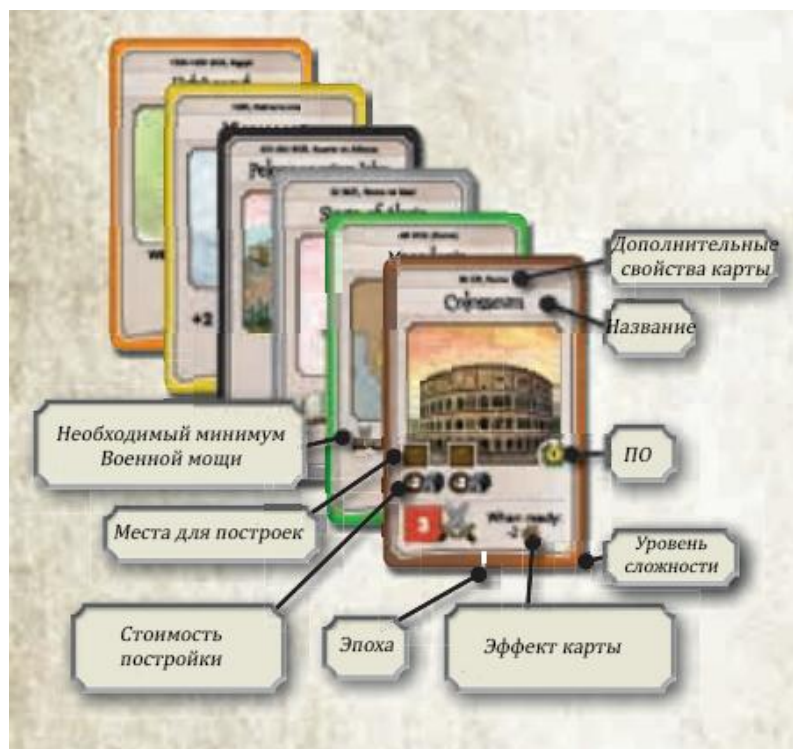
Стабильность смягчает последствия войны и отрицательных Событий и позволяет расти населению.

Высокая стабильность обеспечивает внутреннее спокойствие нации и готовность к войнам, в то время как низкая стабильность означает беспорядки, рост преступности и грозит восстаниями. Красные квадраты указывают на увеличение стабильности или Военной мощи, чёрные квадраты – на снижение.

Работники

Работники – это ваше население. Вы можете помещать одного или нескольких работников на карты зданий и Военного Прогресса, чтобы получить эффекты этих карт.

Карты Прогресса



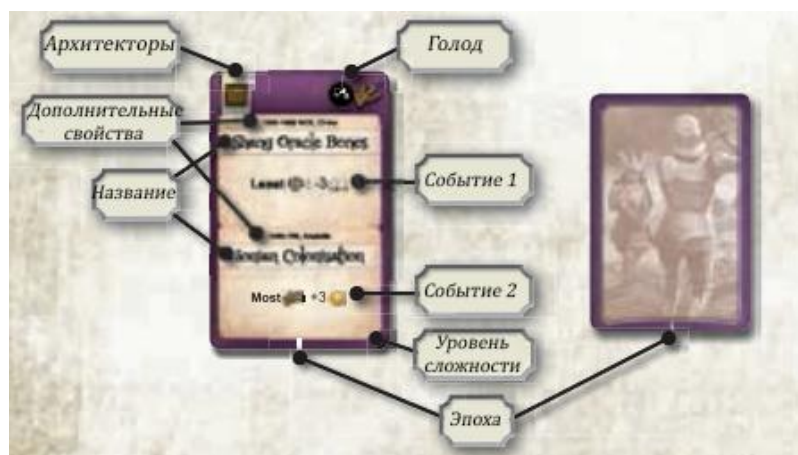
В течение игры нации будут приобретать карты Прогресса с поля Прогресса. Эти карты обозначают развитие нации в разных областях. Есть 8 типов карт Прогресса: Советники, Битвы, Здания, Колонии, Золотой век, Военные карты, Войны и Чудеса Света. Более подробно о картах Прогресса см. «Фаза Действий».



События

В конце раунда, когда все игроки уже совершили свои действия и подсчитали ресурсы, происходят 2 исторических События (см. «Фаза Решений. События»).

Карта Событий открывается в начале раунда в фазу Развития (см. «Фаза Развития»), так что у игроков есть время подготовиться к ним в течение фазы Действий. Некоторые События положительно влияют на нации, некоторые – отрицательно, а некоторые влияют только на игроков, выполнивших определённые условия, например, игроков с наибольшей Военной мощностью. На картах Событий также указано число новых зданий, доступных для строительства в этом раунде и количество еды, необходимое нации во избежание голода в конце фазы решений.



Ничья

Когда у двух или более игроков равное количество ресурсов, стабильности или Военной мощи (ничья), выгода не достаётся никому. Что касается отрицательных эффектов, они применяются ко всем игрокам, у которых ничья по самому низкому показателю. У всех наций с отрицательным уровнем стабильности (Восстание) уровень стабильности считается одинаково низким, как если бы у них была ничья, независимо от того, насколько они «ушли в минус».

Помните: получить награду может только один игрок, даже если играют двое. Если вы оказываетесь на последнем месте, весь отрицательный эффект сказывается только на вас. Здесь нет распределения отрицательного эффекта между слабыми игроками – на каждом отрицательный эффект сказывается полностью. Вы можете потерять по одному победному очку за каждый тип ресурсов, которых вам не хватает, но только один раз за раунд на каждый ресурс, т. е. не больше 4 ПО за раунд.

Например: потеряйте 1 ПО, даже если еды не хватает во время производства, Событий и голода.

Потеря ресурсов

Когда нации недостаточно какого-либо ресурса для оплаты чего-либо, она «доплачивает» тем ресурсом, который есть, и теряет 1 ПО. Кроме того, за каждый недостающий ресурс нация теряет одну книгу. Если количество книг равно нулю и должно быть снижено, оно остаётся нулевым. Вместо этого вы теряете 1 ПО и один ресурс по своему выбору за каждую

недостающую книгу. За раунд можно потерять только 1 ПО за ресурс, которого вам не хватает. Количество ПО не может опуститься ниже 0.

Удаление

Имеется в виду удаление из игры какого-либо её компонента (обычно это бывает карта). Этот компонент убирается в коробку и в текущей партии больше не участвует.

На некоторых картах Прогресса указано условие, после выполнения которого карта удаляется из игры, например, наименьшее количество Военной мощи у владельца карты по сравнению с другими игроками. Условие может быть выполнено в любой момент, даже в течение хода других игроков. Если условие выполнено, карта немедленно удаляется из игры.

Работники

Работники – это ваше население. Чтобы у вас появился работник, вам необходимо взять мипл с трека населения и поместить его в зону ресурсов. В случае надобности работника можно вернуть обратно на трек населения.

Вы всегда решаете сами, с какой части трека населения (стабильность или еда) брать работников и на какую возвращать. Например, вы можете взять трёх рабочих с части «еда» и не брать никого с части «стабильность». В одной части может быть не больше 4 работников. Если вам приходится возвращать работника на трек, а свободных мест нет, поместите работника рядом с остальными. Когда в следующий раз вам потребуется работник, первым берите того, кому не хватило места на треке.

Использование работников

По ходу игры вы будете помещать работников на карты Зданий и карты Отрядов на ваших планшетах; на каждой карте указано, сколько и какого ресурса надо потратить, чтобы поставить на неё работника. Работников можно брать из зоны ресурсов или с других карт зданий или Военных карт, но не с трека населения. Возвращаются работники также в зону ресурсов.

Найм архитектора

Для постройки Чудес Света нужны архитекторы. Чтобы нанять архитектора, возьмите его из гильдии архитекторов, поместите на карту Чуда Света, которое вы строите, и потратьте нужное количество камня.

Прочие обозначения

Некоторые символы, встречающиеся на картах, требуют объяснений.



«/» означает выбор одного из перечисленных ресурсов. Например, на Площади Св. Марка раз за раунд вы можете обменять два золотых **либо** на 5 книг, **либо** на 5 еды, **либо** на 5 камня.

«:» означает результат действия, выполненного условия или эффект. Так, Великий Маяк позволяет каждый раз при покупке карты Прогресса за 3 золотых получать книгу, а Нотр-Дам в фазу производства даёт 3 книги, при условии, что у вас стабильность выше, чем у прочих игроков.

Начальный, средний и высокий уровни сложности.

Карты Прогресса имеют три уровня сложности: начальный, средний и высокий. В первых партиях рекомендуется использовать только карты начального уровня; накопив некоторый игровой опыт, вы можете ввести в игру карты среднего и/или высокого уровня сложности.

Обозначения карт следующие:

- Начальный уровень сложности: символа нет
- Средний уровень: 
- Высокий уровень: 

Великое герцогство Финляндское – промо-карта, она есть только в первом тираже игры.

Роли игроков

Нации – прекрасно сбалансированная игра, требующая от игроков гибкости и опыта. В начале игры каждый игрок выбирает для себя одну из четырёх ролей, различных по степени сложности: вождь, князь, король и император.

Поначалу различия между ролями проявляются только в фазу развития, но будьте осторожны – это существенные различия.

Ход игры

Каждый раунд состоит из фаз, сменяющих друг друга в следующем порядке:

Фаза Развития

- 1. Маркер раунда** передвиньте на следующий раунд
- 2. Карты Прогресса** поместите на поле Прогресса
- 3. Процветание:** возьмите работника/золото/еду/камень
- 4. Новые События:** откройте новую карту Событий
- 5. Гильдия архитекторов:** поместите архитекторов на поле подсчёта очков (см. «Подготовка поля Прогресса»)

Фаза Действий

- А.** Покупка карт Прогресса
- В.** Помещение работника на одну из карт
- С.** Найм архитектора

Фаза Решений

- 1. Производство:** здания + Военные карты + колонии + Чудеса Света + Советник (не забудьте заплатить нужное количество ресурсов)
- 2. Очередность хода игроков:** измените при необходимости
- 3. Война:** в случае проигрыша потеряйте ПО и ресурсы
- 4. События:** разыграйте оба События с карты Событий
- 5. Голод:** потеряйте количество еды, указанное на карте События
- (6.) Книги:** подсчитайте в конце эпохи

Фаза развития и фаза решений второстепенны, главное же в игре будет происходить в фазе действий.

ФАЗА РАЗВИТИЯ

Игроки делают шаги в следующем порядке:

- 1. Маркер раунда:** передвиньте маркер раунда на следующее деление на треке раунда. Пропустите этот и следующий шаги в первом раунде игры
- 2. Карты Прогресса:** удалите все карты Прогресса из первого и второго рядов на поле Прогресса. Переместите все оставшиеся карты из третьего ряда в первый как можно левее, чтобы в следующем раунде не перепутать старые карты с новыми. Возьмите новые карты Прогресса из колоды соответствующей Эпохи и выложите их на поле Прогресса в соответствии с числом игроков. Например, при игре вчетвером используются столбцы 1-6.
- 3. Прирост.** Каждая нация может выбрать либо прирост населения, либо бонусный ресурс. Выбор происходит в обратном порядке игроков – от последнего к первому. Если вы выбираете прирост населения, выберите работника с трека населения и поместите его в свою зону ресурсов. Каждый работник, взятый с трека населения, снижает вашу стабильность на 3 или обязывает вас заплатить 3 еды в фазу производства (См. Фаза Решений). Если вы выбираете бонусный ресурс, выберите либо еду, либо камень, либо золото. Получите количество ресурса, соответствующее сложности вашей роли (например, 3 единицы ресурса, если вы князь). Нельзя брать одновременно ресурсы разных типов.
Например: в Египте прирост населения. Игрок берёт работника с трека населения (еды). До этого оттуда уже был взят работник (и ни одного с трека стабильности), и чтобы прокормить население, нужно потратить ещё 3 еды, $3+3=6$ еды за раунд.
- 4. События.** Возьмите верхнюю карту из колоды Событий текущей Эпохи и положите её лицом вверх на поле подсчёта очков. События, указанные на карте, будут разыграны в фазу решений.
- 5. Архитекторы.** Переместите нужное количество архитекторов из гильдии на поле. Для одного игрока – 0, для двух – 1, для трёх-четырёх – 2, для пятерых – 3 и поместите указанное на карте Событий число архитекторов на саму карту. В первом раунде игры архитекторы с карты Событий помещаются к остальным архитекторам на поле.
Например, при игре вчетвером (на 4 игроков – 2 архитекторов) на карте Событий указан один архитектор. Помещаем $2+1=3$ архитекторов на поле.

Некоторые карты Прогресса позволяют игрокам получить дополнительных «личных» архитекторов на один раунд. В этом случае не забудьте поместить на карту нужное количество «общих» архитекторов (как правило, одного). Если в конце раунда «личных» архитекторов никто не приобрёл, они не накапливаются на карте, а сбрасываются в конце раунда. Если кто-то покупает эту карту, то «личного» архитектора получает вместе с ней.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Главная фаза в каждом раунде. Нации по очереди совершают по одному действию; закончив первый круг, все продолжают действовать поочередно, пока все не спасуют.

Действия

Каждый игрок в свой ход может совершить одно из следующих трёх действий:

- А.** Купить карту Прогресса
- Б.** Отправить работника на строительство или в войско
- В.** Нанять архитектора для постройки Чуда Света

Вы можете совершить только одно из этих действий или пропустить ход. Некоторые карты позволяют совершить какое-либо особое действие; используя такое свойство карты, поместите жетон «Использовано» на эту карту.

А. Покупка карт Прогресса

Возьмите карту с поля Прогресса и заплатите за неё количество золотых, указанное слева в начале ряда, и немедленно используйте карту. Вы не можете покупать карту «про запас».

Использовать карты можно по-разному:

1. Поместите карту на свой планшет в соответствующую по цвету рамку (здания, войска, советники, колонии и Чудеса Света); на планшете может находиться ограниченное число карт каждого типа. Если у вас для новой карты не хватает места, удалите из игры старую карту того же типа. Удалённые из игры карты (включая напечатанные прямо на планшетах, если их заменяет новая карта) в игре больше не участвуют.
2. Удалите карту из игры после применения её эффекта (Битвы и Золотой Век)
3. Положите карту в слот Войны на поле подсчёта очков.

Когда вы кладёте карту на свой планшет игрока, обратите внимание на то, что количество мест для карт каждого типа ограничено. Если все места заняты, вы должны сначала сбросить одну из карт, чтобы освободить место, а уже потом поместить на планшет новую карту. Удалённые таким образом карты (в том числе нарисованные карты, закрытые новой картой) больше не могут быть использованы.

Приобретая новую карту, сбрасывая старую, помещая или убирая работника на карту/с карты, не забудьте пересчитать Военную мощь и стабильность.

Постройка зданий

Новые здания могут заменять уже имеющиеся здания и войска, так что у вас может быть одновременно до 5 зданий. Когда готовое здание убирается из игры новым зданием или войсками, работники, размещённые на этой карте, возвращаются в зону ресурсов игрока. В фазу решений каждый работник, размещённый на здании, приносит указанное в верхней части карты количество ресурсов. Любые корректировки стабильности вносятся сразу. Здание без работников ничего не производит.

Например: разместить работника на Зиккурат стоит 1 камень. Каждый работник, помещённый на карту, немедленно снижает стабильность нации на 2 и в фазу производства производит один камень. В конце игры первый и второй работники, находящиеся на карте, принесут каждый по одному ПО.

Военные карты

Новая Военная карта может заменить старую карту здания или Военную; одновременно у вас может быть до 3 Военных карт. Когда старая Военная карта заменяется новой, работники, размещённые на этой карте, возвращаются в зону ресурсов игрока. Каждый помещённый на Военную карту работник немедленно увеличивает Военную мощь на число, указанное в верхней

части карты. Если на карте есть стоимость содержания, скорректируйте её немедленно (если это стабильность) или заплатите нужное количество ресурсов в фазу решений. Также у каждой Военной карты есть значение рейда. Оно используется в битвах, если на карте есть хотя бы один работник. Количество работников на карте не влияет на значение рейда. Карта, на которой нет работников, не имеет никакого эффекта.

Например: значение рейда на карте «Гоплит» равно 3, если на карте есть хотя бы один работник. Чтобы поместить работника на карту, нужно заплатить 1 камень; каждый работник, помещённый на эту карту, увеличивает вашу Военную мощь (не путать с значением рейда!) на 3.

Каждый работник, помещённый на карту «Гоплит» в фазе производства потребляет один камень. В конце игры первый и второй работники, находящиеся на карте, принесут каждый по одному ПО.

Колонии

Чтобы купить колонию, необходима Военная мощь, равная её стоимости или превышающая её. После того, как вы купили колонию, её требования к Военной мощи уже не имеют значения. Ваша Военная мощь может упасть ниже стоимости колонии, но на вашу колонию это никак не повлияет.

Как только вы купили колонию, немедленно разыграйте её эффект.

Например: когда нация завоёвывает Македонию, Военная мощь нации немедленно увеличивается на 2.

Война

Любой игрок в качестве действия может купить карту «Война». В течение раунда может быть куплена только одна такая карта. Если одна из наций купила «Войну», другие уже не могут покупать карты этого типа в этом раунде. Поместите маркер войны на деление, соответствующее Военной мощи нации, которая купила «Войну». В фазе решений все более слабые нации терпят поражение (см. «Фаза решений. Война»).

Маркер войны не двигается, если у купившей её нации увеличивается Военная мощь; если впоследствии у этой нации мощь уменьшается, она также может потерпеть поражение в войне.

Нация, не имеющая Военной мощи также может купить карту войны. Если Военная мощь нации равна 0, нация не несёт никаких потерь.

Битва

Когда вы покупаете карту «Битва», немедленно получите книги, еду или камень, затем удалите карту из игры. Вы сами решаете, что выбрать, но только что-то одно. Прибыль зависит от значения рейда на сильнейшей Военной карте (это та Военная карта, на которой есть хотя бы один работник). Значение рейда не зависит от количества работников на карте. Вы можете купить «Битву» только в том случае, если у вас есть Военная карта хотя бы с одним работником на ней.

Например: У синего есть 3 работника на карте «Гоплит». Значение рейда карты равно 3.

Помните: при покупке «Битвы» у вас должна быть Военная карта с работником на ней. Но значение рейда не меняется, независимо от числа работников на карте.

Чудо Света

Чудо Света можно купить с поля Прогресса. Поместите купленное Чудо в слот «Строительство Чуда» на своём планшете. Одновременно можно строить только одно Чудо. Если вы покупаете новое Чудо, не достроив старое, старое удаляется из игры и все архитекторы с него возвращаются в гильдию.

Когда Чудо готово (т.е. завершена постройка его последней части), его эффект активируется и даёт прибыль в фазе Производства (если оно способно производить ресурсы).

Советник

Купленную карту Советника положите на планшет игрока в слот с надписью «Advisor». У вас в игре может находиться только один Советник, если только у вас нет карты Прогресса с другими условиями.

Золотой Век

Золотой Век предлагает вам выбор: вы можете получить ресурсы, изображённые на карте, или получить 1 ПО, заплатив указанное на карте количество ресурсов в любом сочетании (камень, золото, еду или книги). Затем удалите карту из игры.

Если у вас есть бонус к Золотому Веку, вы можете либо получить больше ресурсов, либо меньше заплатить за ПО; насколько меньше – зависит от количества бонусов. Бонусы суммируются, но ПО при этом не может стоить меньше 0.

Например: Персия покупает «Золотой Век. Ренессанс» и выбирает: взять 2 камня или заплатить 3 ресурса (например, 1 еду и 2 книги) за 1 ПО. Если у Персии есть карта «Ураниборг» (Бонус к Золотому Веку: 2), выбор будет следующий: 4 камня или 1 ПО за 1 ресурс.

Вы можете купить только 1 ПО в Золотой век. С каждой эпохой цена ПО будет возрастать. Помните, что платить за ПО можно разными ресурсами, включая книги.

Б. Размещение работников

Сама по себе карта здания или Военная карта ничего не даёт. Поместите работника на карту здания или Военную карту и заплатите указанное на карте количество камня. Работника можно взять либо из зоны ресурсов игрока, либо с другой карты здания или Военной карты. Вы можете поместить нескольких работников на карту здания или Военную карту, чтобы усилить эффект карты, но за один ход на карту можно поместить только одного работника. Также вы можете убрать работника со здания или с Военной карты в любой момент вашего хода. Это не считается действием, так что вы, например, можете убрать одного или даже нескольких работников перед тем, как действовать или покупать карты войны.

Эффекты размещения работника указаны на верхней части каждой Военной карты или карты зданий. Здания производят ресурс и/или увеличивают стабильность, Военные карты увеличивают Военную мощь, потребляют некоторое количество ресурсов и/или снижают стабильность.

Работников можно поместить только на карты здания или Военные карты. Когда вы снимаете работника с карты, эффект карты немедленно перестаёт действовать. Работников нельзя помещать на карты колоний, Чудес Света или советников.

Помните: когда работник помещается на карту, Военная мощь и стабильность корректируются немедленно, а ресурсы производятся и потребляются в фазе решений.

Например: работник с карты «Конкистадор» перемещается на карту «Железная дорога». Заплатите 4 камня, сократите Военную мощь на 7, повысьте стабильность на 3.

В. Найм архитектора

Чудо Света строится по частям в слоте «Строительство Чуда». Чтобы построить часть Чуда, возьмите архитектора с поля подсчёта очков, поместите его в самый левый свободный сектор «Строительства Чуда» и заплатите указанное в секторе количество камня. Если на поле нет архитекторов, или у вас нет Чуда Света в стадии стройки, или же вам недостаточно камня для оплаты, вы не можете выбрать это действие.

Когда последняя часть Чуда достроена, оно готово. Сразу переместите его на свой планшет. Его можно положить поверх другого готового Чуда Света, которое тогда разрушится. Верните архитекторов в гильдию.

Некоторые карты позволяют брать дополнительных, личных архитекторов, которых можно задействовать в дополнение к общедоступным. Возьмите личного архитектора из гильдии и поместите на карту при её покупке или, если это эффект карты Событий, возьмите архитектора из гильдии.

Это моё любимое действие! Помните, что если вы надумаете купить новое Чудо Света, пока старое ещё строится, вы можете это сделать. Но тогда все архитекторы и уже построенные части незавершённого Чуда будут утеряны.

ФАЗА РЕШЕНИЙ

Не забудьте подсчитать все карты Прогресса на вашем планшете, включая Советников, Чудеса Света и Колонии. Не забудьте заплатить за содержание некоторых карт!

1. Производство

У всех наций производство происходит одновременно. Подсчитайте прибыль и потребление каждого ресурса в порядке, указанном на картах-памятках (золото, еда, камень, книги). Суммируйте общий объём производства и потребления каждого ресурса на планшете, включая производство и потребление каждого работника на здании или на Военной карте. Возьмите (или заплатите) нужное количество ресурсов и поместите их в свою зону ресурсов. Если у ваше количество книг превышает 50, возьмите жетон «50 книг» и продолжайте считать с 0. Все нации, охваченные восстаниями (с отрицательной стабильностью), теряют 1 книгу за каждое отрицательное очко (деление ниже 0) и 1 ПО вне зависимости от количества отрицательных очков.

Если вам не хватает камня, золота или еды, потеряйте 1 книгу и 1 ПО за каждую недостающую единицу ресурса. Если количество книг становится отрицательным, поместите маркер на деление 0, потеряйте 1 ПО и один любой ресурс за каждую недостающую книгу. Вы не можете терять ПО, если у вас их 0.

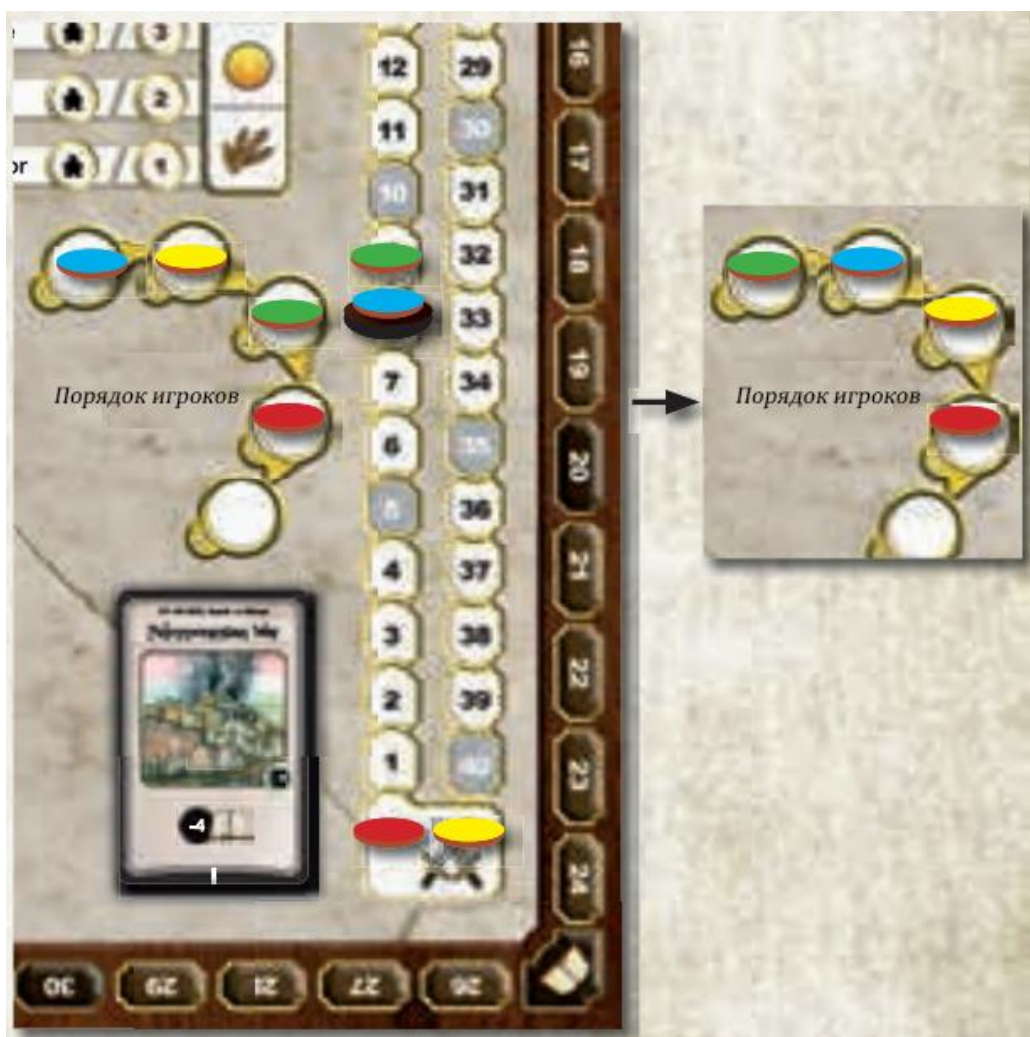
Например: Если вам надо заплатить 5 камня, а у вас всего 2, потратьте эти 2, 1 ПО и 3 книги.



Производство еды: $+2-1+3+2-2-3=+1$

2. Порядок игроков

Определите порядок игроков на следующий раунд. Порядок игроков определяется согласно Военной мощи. Так, игрок с наибольшей Военной мощью ходит первым и т.д. В случае ничьей первым ходит тот, у кого выше стабильность. Если и здесь игроки оказываются равны, то остаётся порядок хода предыдущего раунда. Перераспределите карты-маркеры очередности хода игроков и обновите соответствующий трек на поле подсчёта очков.



3. Война

Нации, Военная мощь которых равна или превосходит Военную мощь нации-агрессора, не несут никаких потерь. Нации с меньшей мощью терпят поражение. Объем штрафа для побеждённой нации указан внизу карты войны. Если у побеждённой нации стабильность выше 0, штраф сокращается на число, соответствующее стабильности, так что потеря ресурсов может снизиться до 0. Но в любом случае все побеждённые нации теряют по 1 ПО (см. на карте войны), независимо от наличия штрафов и уровня стабильности.

Затем удалите войну из игры и верните маркер войны на место.

Не забудьте снизить потерю ресурсов при положительной стабильности. Потеря ПО не может быть снижена.

4. События

Примените эффект каждого События на карте Событий начиная с верхнего. Если две нации оказываются сильнейшими (с одинаковой Военной мощью), ни одна не получает преимуществ. Если две нации оказываются слабейшими, обе получают штраф, указанный на карте. Все нации с отрицательной стабильностью считаются слабейшими по стабильности.

Некоторые События меняют порядок хода игроков. Если такое Событие как-то влияет на игроков, примените его действие к игрокам по порядку. Когда нескольким нациям предлагается какой-либо выбор, он происходит в обратном порядке (первым выбирает последний игрок). Когда все сделали свой выбор, происходит само Событие. Некоторые События повышают или понижают число работников нации. Полученные работники, как всегда, берутся с трека населения, потерянные туда возвращаются. С какой части брать и куда возвращать – решает сам игрок.

Например: порядок игроков следующий: 1.Китай, 2.Персия, 3.Рим. Рим выбирает первым, заплатит ли 2 еды или пройти мимо. Потом выбирает Персия, затем Китай. После этого те, кто не заплатил, становятся последними, сохраняя предыдущий порядок. Так, если Рим заплатил, а остальные – нет, порядок будет следующим: 1.Рим, 2.Китай, 3.Персия.

5. Голод

Все нации обязаны заплатить указанное на карте Событий количество еды.

Если вам не хватает еды, чтобы заплатить, потеряйте 1 ПО и замените недостающую еду книгами. За каждый ресурс вы можете потерять только 1 ПО в раунд.

(6.) Подсчёт книг в конце каждой эпохи

В конце каждой эпохи каждая нация получает по 1 ПО за каждую другую нацию, у которой меньше книг.

Например: в конце Античности у Синего 13 книг, у Жёлтого 11, у Зелёного 11 и у Красного 4. Синий получает 3 ПО, Жёлтый и Зелёный по 1 ПО, а Красный – 0 ПО.

Подсчёт накопленных книг происходит в конце каждой эпохи, т.е. в конце 2, 4, 6 и 8 раундов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победные очки начисляются в конце фазы Решений 8 раунда за накопленные книги, как обычно, а затем происходит финальный подсчёт очков и определение победителя.

Подсчёт очков

В конце игры подсчитайте следующее:

- A. Победные очки
- B. Колонии
- C. Чудеса Света
- D. Карты зданий и Военные карты
- E. Ресурсы: золото, еду, камень, книги, стабильность и Военную мощь.

A. Победные очки

Суммируйте жетоны победных очков, оставшихся у вас в конце игры.

B. Колонии

Добавьте ПО, которые приносят ваши Колонии

C. Чудеса Света

Добавьте ПО, которые приносят ваши Чудеса Света, включая особые бонусы к ПО на некоторых из них.

D. Здания и Отряды.

Суммируйте ПО, которые приносят ваши работники, размещённые на этих картах. Количество ПО за одного размещённого работника указано внизу под картинкой на картах здания или Военных картах. Первый работник приносит количество ПО, указанное левее всего, второй – среднее значение и т.д. Если работников на карте больше, чем символов ПО, остальные ПО не приносят. Здания и Отряды без работников также ничего не приносят.

E. Ресурсы

Посчитайте оставшиеся у вас ресурсы: золото, еду, камни и книги, к ним прибавьте Военную мощь и стабильность. За каждый полный десяток вы получаете 1 ПО.

Нация с наибольшим количеством ПО побеждает. Все ничьи разрешаются так же, как и в течение игры.

Несмотря на то, что последний пункт подсчёта называется «Ресурсами», Военная мощь и стабильность также учитываются.

NATIONS	Toni	Ruthi	Mik	Jare
Score of all cards for this Player	12	15	17	13
Colonies	3	2	4	1
Wonders	2	3	2	4
Buildings (including military)	17	15	19	13
Resources (including stability)	9	7	3	11
=	43	42	45	42

Например: 3 камня, 7 золота, 5 еды, 6 книг, 10 Военной мощи, 6 стабильности, итого 37, приносят 3 ПО.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И РАЗЪЯСНЕНИЯ

Рекомендации к игре

- Играя с новичками, используйте только карты начального уровня сложности (basic), А-стороны планшетов, играйте от 3 до 4 игроков и в нескольких первых раундах не берите работников.
- С более опытными игроками используйте карты начального (basic) и среднего (advanced) уровней сложности, и играйте от 2 до 4 игроков.
- С опытными игроками используйте все карты и играйте любым числом игроков.

Игра среднего и высокого уровня сложности

Карты среднего и высокого уровня сложности позволяют игрокам больше взаимодействовать, добавляют в игру разнообразие. После нескольких игр с картами начального уровня можно добавить карты среднего уровня, а затем и высокого.

5 игроков

При игре впятером необходимо использовать все карты Прогресса. Положительные События влияют не только на сильнейшего, но и на второго по силе игрока (исключение – ничья), отрицательные – на двух слабейших (включая ничью). Другие эффекты карт работают аналогично. Так, карта «Святой Августин» (требуется высокая стабильность) действует на вас в том случае, если вы на 1 или 2 месте по уровню стабильности. Первыми будут двое игроков с наивысшими показателями, последними – те, кто оказались на 4-5 местах.

Например: Военная мощь Китая – 23, Персии и Греции – 22, Рима – 5 и Египта – 4. Самым сильным будет Китай, самыми слабыми – Рим и Египет.

Или ещё: стабильность Китая – 8, Персии – 7, Греции – 5, Рима – 5, Египта – 4. Греция, Рим и Египет – самые слабые в отношении стабильности.

Игра вдвоём

Игра вдвоём – гораздо более напряжённая. Игрок либо получает бонусы Событий, либо их отрицательный эффект. Конкуренция становится жёстче, рисковать приходится больше, и довольно быстро становится ясно, чья нация победит. Книги приносят меньше ПО (т.к. противник всего один), но зато одного противника легче превзойти по очкам, чем нескольких.

Игра в компании

Нации – прекрасная игра для компании. Индивидуальные уровни сложности (роли), В-стороны планшетов и карты 3-х уровней сложности позволяют играть одновременно как начинающим, так и опытным игрокам, и варьировать стратегию игры от партии к партии.

Если вы хотите устроить настоящее соревнование, сыграйте втроём или вчетвером. Чтобы все игроки находились в одинаковых условиях, используйте А-стороны планшетов и одну и ту же роль. Чтобы сбалансировать карты Прогресса, сформируйте колоды карт начального уровня сложности для каждой эпохи, а потом некоторые из них замените на такие же карты среднего и/или высокого уровней сложности (например, замените карты Советника начального уровня на Советника среднего или высокого уровней).

Короткая игра

Если вы хотите сыграть короткую партию, решите, сколько в игре будет Эпох. Играйте по обычным правилам и в конце последней эпохи посчитайте очки. Для обучающей партии рекомендуется взять 2-3 Эпохи.

Облегчённая игра

Если вам игра кажется слишком сложной, в начале игры возьмите дополнительного работника с трека, не тратя на него еды и не понижая стабильность. Это облегчит развитие нации, увеличит производство ресурсов или Военную мощь, но обострит конкуренцию в Событиях и на треке знаний.

В-стороны планшетов

После нескольких партий можно пробовать играть с В-сторонами планшетов. У каждой нации есть свои особенности, указанные внизу планшетов. Обратите внимание на разницу стартовых ресурсов для каждой нации, в частности, на дополнительного работника для Китая.

Подготовка к игре выполняется следующим образом: случайным образом определите порядок хода игроков, выберите роли игроков, случайным образом выберите нации по числу игроков, заполните поле Прогресса. Потом каждый игрок, начиная с последнего, выбирает себе нацию (например, при игре в пятером первым выбирает 5-й игрок).

При выборе нации игрок также решает, какую сторону планшета он будет использовать: А или В.

В вашей игре дважды может быть задействована одна и та же карта, если вы покупаете карту с вашего планшета игрока.

Например: в игре втроём участвуют Китай, Персия и Рим. Игроки смотрят на поле Прогресса, и затем 3-й игрок берёт себе Рим, 2-й берёт Персию и поворачивает планшет стороной А, 1-й игрок берёт Китай.

Для одного игрока

Играя в одиночку, вы будете бороться с виртуальным противником, представленным тайлами Событий и кубиком. К концу игры вам нужно набрать как можно больше победных очков. Если вы играете в одиночку, чтобы познакомиться с игрой и разобраться в ней, используйте карты только начального уровня сложности, как если бы играли с реальными противниками, и берите роль Вождя.

Вместо того чтобы брать карту Событий, возьмите случайный тайл Событий нужной Эпохи. На тайле указано, какие показатели силы, стабильности и проч. у виртуального противника в этом раунде и как они могут меняться. Игровой процесс идёт так же, как и в игре с реальными людьми; все показатели сравниваются с показателями противника, указанными на тайле Событий.

Если у виртуального противника какое-то значение не указано, вы автоматически получаете указанный бонус (вы всегда ходите первым, у вас всегда больше работников и т.д.). Вы проигрываете, если к концу игры число ваших ПО становится отрицательным. Вы начинаете как первый игрок, имея 1 книгу, а виртуальный противник – с 2 книгами. На поле Прогресса заполняйте первые 4 столбца.

После покупки карты, помещения работника на Военную карту или найма архитектора, бросьте кубик за виртуального противника. Также бросьте кубик за него перед своим ходом, если вы – второй игрок.

Выпавшие на кубике цифры будут значить следующее:

1-4: Удалите из игры все карты с соответствующего столбца на поле Прогресса. Если среди них есть хотя бы одна Война, ваш противник автоматически «покупает» самую дешёвую.

Показателем войны является Военная мощь противника на тот момент, когда он «купил» войну.

Если столбец пуст, ничего не происходит.

5-6: Примените указанное на тайле Событий действие к противнику.

В конце игры сравните свой результат с числами в Зале Славы. Попробуйте набрать больше очков в следующей игре и, когда освоитесь, повысьте уровень сложности. И помните, что количество ПО, набранное в игре для одного, нельзя сравнивать с результатами игры с реальными противниками.

Краткое описание раунда игре для одного

1. Передвиньте маркер раунда
2. Заполните поле Прогресса
3. Выберите прирост населения или бонусный ресурс
4. Возьмите тайл Событий
5. Обозначьте Военную мощь и стабильность противника на соответствующих треках
6. Обозначьте на треке знаний количество книг противника
7. Скорректируйте количество архитекторов
8. Совершите действия
9. Соберите урожай (производство ресурсов)
10. Определите порядок хода
11. Сыграйте Войну (если есть)
12. Получите +1 ПО, если ваша стабильность выше, в обратном случае потеряйте
13. Голод. Потратьте нужное количество еды
14. Получите 3 ПО, если у вас книг больше

Зал Славы для Соло-игры

- 70 Траян
- 60 Ашока
- 55 У Цзэтянь
- 50 Саладин
- 45 Виктория
- 40 Карл V
- 35 Клеопатра
- 30 Перикл
- 25 Дарий III
- 20 Атауальпа
- 15 Цыси
- 10 Дэн Куэйл

ПРИЛОЖЕНИЕ

Примечания к картам

У некоторых карт есть разные дополнительные свойства. Некоторые требуют выполнения определённых условий, другие можно использовать один раз в раунд. Поместите маркер на использованную карту или карту, условие которой выполнено. Уберите его с карты в конце раунда.

Например: Великая Стена (если вы первым спасовали), Версаль (когда достроен), Галилео (когда использован).

Текст на карте важнее правил игры. Если он противоречит правилам, следуйте тексту.

Карты Прогресса

Анна Комнина: отмените отрицательное воздействие на свои карты Военных карт (в фазу Производства).

Боудикка: удалите эту карту, если вы помещаете работника на Военную карту или если он у вас на ней уже есть (получение силовых бонусов другими способами не считается).

Елизавета: если вы терпите поражение в войне, эта карта даёт +8 к Военной мощи.

Великая стена: если вы терпите поражение в войне и в этом ходе спасовали первым, вы теряете только ресурсы, не ПО.

Макиавелли: вы должны показать карту Событий всем игрокам.

Манса Муса: если этот Советник будет у вас, когда вы потратите последнее золото, вы получите бонус.

Сфинкс: если другое Чудо Света достроено, вы получаете бонус (камень), даже если оно занимает место Сфинкса.

Сунь-Цзы: если у вас этот советник есть на момент вашего первого хода, совершите 2 действия вместо одного.

Титаник: если у вас есть Фарфоровая Башня и 2 советника, вы теряете обоих.

Токугава: вы получаете бонус за карту, а не за работника.

Версаль: когда вы его завершили, ваша стабильность считается наименьшей (как если бы в вашей нации было восстание).

События

Крах бронзового века: сильнейшие и наиболее стабильные нации защищены (от 1 до 4 игроков при игре впятером).

Четвёртый Крестовый поход: при игре впятером сильнейший игрок выбирает (если ничья – тот, кто является первым в порядке хода), два сильнейших игрока получают бонус, два слабейших – отрицательные последствия.

Славная революция: при игре впятером второй по стабильности игрок выбирает первым. Если выбирают два первых по стабильности игрока, то второй становится последним, а первый по стабильности – предпоследним.

Грандиозная выставка: наймите архитектора из гильдии, не платя за него камень.

Династия Ханов: вы можете выбрать либо всё, либо ничего.

Янычары: вы можете выбрать либо всё, либо ничего.

Олимпийские игры: из пяти наций побеждает наиболее стабильная, на 2 месте – вторая по стабильности и т.д. Ничья решается очередностью хода игроков.

Гибель «Васы»: ваша Военная мощь не может быть ниже 0.

Возрождение зороастризма: самый стабильный игрок выбирает, какое Событие произойдёт. Ничья решается очередностью хода.

Историческая справка

Игра начинается с доисторических времён (около 4000 лет до н.э.) и делится на 4 эпохи: Античность (4000 г. до н.э.-500 г. н.э.), Средневековье (500-1450 гг. н.э.), Возрождение (1450-1750 гг. н.э.) и Новое Время (1750-1913 гг. н.э.).

Нация в этой игре является не просто государством в современном понимании этого слова.

Нация – это народ, собрание граждан, самобытное, имеющее свою культуру.

Многие учёные полагают, что «нация» – понятие, изобретённое не так уж давно, после заключения Вестфальского мира. Чтобы быть действительно точными и отразить все существовавшие в те эпохи политические системы, нам бы пришлось назвать игру так: Нации, империи, города-государства, племена, полисы, цивилизации, королевства, республики, халифаты, округа, орды, демократии, владения, княжества, страны, союзы, конфедерации, тирании, деспотии и теократии. Но это название не поместится на коробке с игрой.

Книги олицетворяют собой наследие Нации: развитие искусств, науки и религиозные учения. Это то, что увековечило нацию в памяти поколений и то, что было о ней известно другим народам.

Еда представляет собой запасы на случай каких-либо бедствий, золото – развитие какой-либо отрасли Нации, камень – индустриализацию и технический прогресс, Военная мощь – готовность отражать атаки агрессоров и расширять территории, стабильность – единство Нации, мощь правительства и благополучие династии.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Раунд

Фаза Развития

- 1. Маркер раунда** передвиньте на следующий раунд
- 2. Карты Прогресса** поместите на поле Прогресса
- 3. Процветание:** возьмите работника/ золото/ еду/ камень
- 4. Новые События:** откройте новую карту Событий
- 5. Гильдия архитекторов:** поместите архитекторов на поле подсчёта очков (см. подготовку поля Прогресса)

Фаза Действий

- А.** Покупка карт Прогресса
- В.** Помещение работника на одну из карт
- С.** Найм архитектора

Фаза Решений

- 1. Производство:** здания + Военные карты + колонии + Чудеса Света + Советник (не забудьте заплатить нужное количество ресурсов)
- 2. Очередность хода игроков:** измените при необходимости
- 3. Война:** в случае проигрыша потеряйте ПО и ресурсы
- 4. События:** разыграйте оба События с карты Событий
- 5. Голод:** потеряйте количество еды, указанное на карте События

(6.) Книги: подсчитайте в конце эпохи**Игра впятером**

Для игры впятером необходимо использовать карты среднего и/или высокого уровня сложности, карт низкого уровня сложности недостаточно.

Положительные эффекты Событий сказываются на двух сильнейших игроках (исключение – ничья), отрицательные – на двух слабейших (включая ничьи). Остальные карты действуют как обычно. Так, имея карту Св. Августина (требуется самая высокая стабильность), вы получаете эффект карты, если вы на 1 или 2 месте по уровню стабильности. Если вы спасовали первым, считается, что вы спасовали первым или вторым; если последним – то вы четвёртый или пятый.

Конец игры. Подсчёт очков

А. Победные очки

В. Колонии

С. Чудеса Света

Д. Карты зданий и Военные карты

Е. Ресурсы: золото, еду, камень, книги, стабильность и Военную мощь.

А. Победные очки

Суммируйте жетоны победных очков, оставшихся у вас в конце игры.

Б. Колонии

Добавьте ПО, которые приносят ваши Колонии

С. Чудеса Света

Добавьте ПО, которые приносят ваши Чудеса Света, включая особые бонусы к ПО на некоторых из них.

Д. Здания и Отряды.

Суммируйте ПО, которые приносят ваши работники, размещённые на этих картах. Количество ПО за одного размещённого работника указано внизу под картинкой на карте здания или Военной карте. Первый работник приносит количество ПО, указанное левее всего, второй – среднее значение и т.д. Если работников на карте больше, чем символов ПО, остальные ПО не приносят. Здания и Отряды без работников также ничего не приносят.

Е. Ресурсы

Посчитайте оставшиеся у вас ресурсы: золото, еду, камни и книги, к ним прибавьте Военную мощь и стабильность. За каждый полный десяток вы получаете 1 ПО.

Нация с наибольшим количеством ПО побеждает. Все ничьи разрешаются так же, как и в течение игры.