

СТОЛКНОВЕНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

МОНУМЕНТАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

Создайте свою цивилизацию, пройдя путь от небольшого поселения до обширной империи. Открывайте новые земли, возводите метрополии, получайте достижения в технологической и социальной сферах и покоряйте любого, кто встанет на вашем пути. Победитель создаёт культуру, которая останется в веках.

Первое издание игры **«Столкновение цивилизаций»** было выпущено в 2012 году, а два года спустя увидело свет долгожданное дополнение *«Цивилизации»*. **«Столкновение цивилизаций. Монументальное издание»** включает в себя переосмысленные и улучшенные версии как базовой игры, так и этого дополнения.

Чтобы вам было легче осваивать игру, в этом издании правила, относящиеся к дополнению, отмечены особым символом. Так вы сможете сначала изучить базовую версию и сыграть в неё, а затем уже при желании добавить *«Цивилизации»*. Дополнение привносит в игру новые карты, отряды, здания и, что важнее всего, позволяет каждому участнику возглавить одну из 15 исторических цивилизаций.

На всех компонентах дополнения *«Цивилизации»* присутствует символ . Он встречается и на некоторых общих компонентах (например, на планшете игрока), чтобы показать, что данный элемент используется только с дополнением. В состав также включена двусторонняя памятка, одна сторона которой используется в базовой игре, а другая – при игре с дополнением.

Приятной игры!

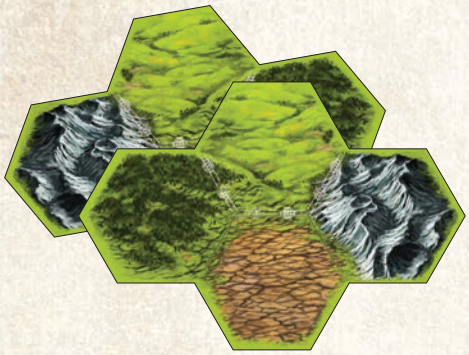
СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ 2
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 4
ПРОЦЕСС ИГРЫ 8
КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ 8
ХОД ИГРЫ 10
ДЕЙСТВИЕ. ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЯ 10
ДЕЙСТВИЕ. ВОЗВЕДЕНИЕ ГОРОДА 11
ДЕЙСТВИЕ. АКТИВАЦИЯ ГОРОДА 11
ДЕЙСТВИЕ. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ 14
ДЕЙСТВИЕ. УЛУЧШЕНИЕ НАСТРОЕНИЯ 16
ДЕЙСТВИЕ. КУЛЬТУРНОЕ ВЛИЯНИЕ 16
ФАЗА СОСТОЯНИЯ 18
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ 19
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ 19
РАЗВЕДКА 20
СРАЖЕНИЯ 22
СОБЫТИЯ 25
ЧУДЕСА СВЕТА 28
ПРИЛОЖЕНИЕ 30
ДОСТИЖЕНИЯ 30
ДОСТИЖЕНИЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ 32
ВАРИАНТЫ ИГРЫ 35
СИМВОЛЫ СОБЫТИЙ 36
ЭФФЕКТЫ ВАРВАРОВ 36
ЭФФЕКТЫ ПИРАТОВ 36
ЗАХВАТ ГОРОДОВ 36
ГЛОССАРИЙ 36

Состав игры

Планшеты и регионы

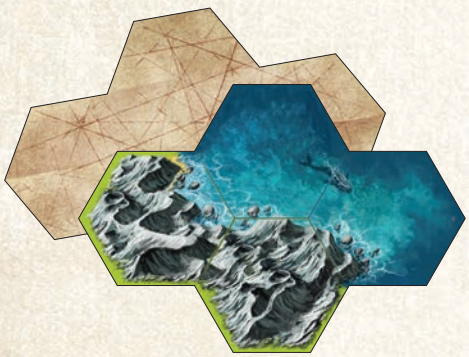
4 начальных региона (по 1 на игрока)



4 памятки (по 1 на игрока)



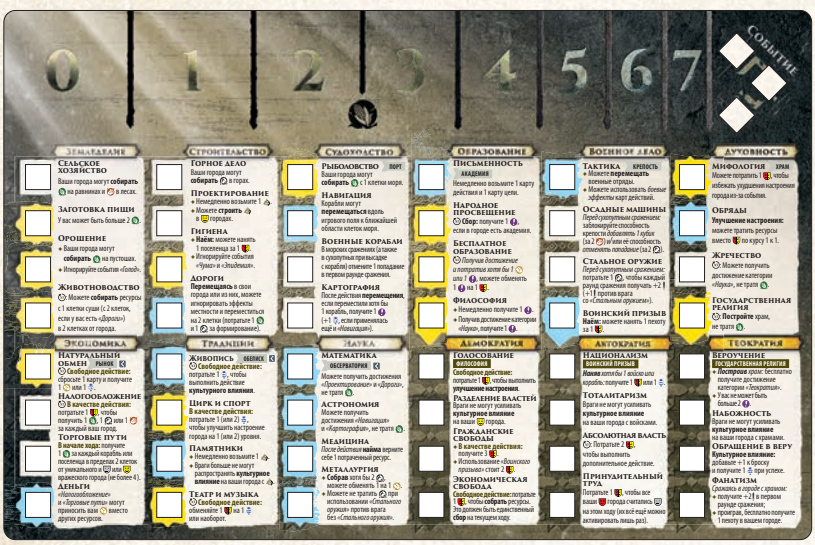
16 обычных регионов



Шкала раундов



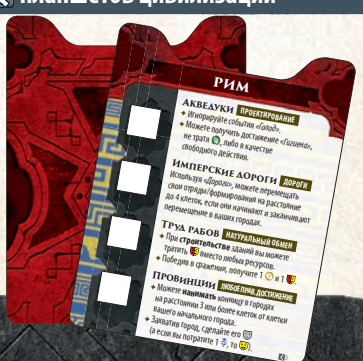
4 планшета игроков (по 1 на игрока)



5 начальных регионов цивилизаций



15 планшетов цивилизаций



Карты

38 карт событий

20 карт событий



42 карты действий



32 карты целей

6 карт целей



8 карт чудес света

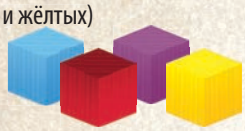


45 карт лидеров



Фишки и кубики

200+ фишек
(примерно по **50** красных, фиолетовых, синих и жёлтых)



9 особых 12-гранных кубиков



Маркеры ресурсов

4 маркера еды (по 1 на игрока)



4 маркера руды (по 1 на игрока)



4 маркера дерева (по 1 на игрока)



4 маркера идей (по 1 на игрока)



4 маркера золота (по 1 на игрока)



Жетоны

50 жетонов культуры



60 жетонов настроения



Жетон раунда



6 жетонов истощённой земли



Жетон первого игрока



Фигурки городских построек

Примечание: все эти фигурки, кроме поселений и чудес света, называются зданиями.

38 поселений
7 красных,
7 фиолетовых,
7 синих,
7 жёлтых,
10 серых



20 храмов
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



20 крепостей
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



20 академий
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



20 портов
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



20 обелисков
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



20 рынков
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



20 обсерваторий
5 красных,
5 фиолетовых,
5 синих,
5 жёлтых



8 ЧУДЕС СВЕТА



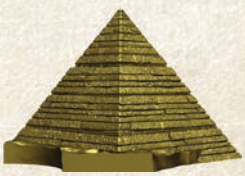
ВЕЛИКАЯ АРЕНА



ВЕЛИКИЙ МАВЗОЛЕЙ



ВЕЛИКИЕ САДЫ



ВЕЛИКАЯ ПИРАМИДА



ВЕЛИКАЯ БИБЛИОТЕКА



ВЕЛИКАЯ СТАТУЯ



ВЕЛИКИЙ МАЯК



ВЕЛИКАЯ СТЕНА

Отряды

16 поселенцев
4 красных,
4 фиолетовых,
4 синих,
4 жёлтых



84 пехоты
16 красных,
16 фиолетовых,
16 синих,
16 жёлтых,
20 серых



20 кораблей 4 красных, 4 фиолетовых, 4 синих, 4 жёлтых,
4 чёрных



20 боевых слонов
4 красных,
4 фиолетовых,
4 синих,
4 жёлтых,
4 серых



20 конниц
4 красных,
4 фиолетовых,
4 синих,
4 жёлтых,
4 серых



4 лидера
1 красный,
1 фиолетовый,
1 синий,
1 жёлтый



Ограничение компонентов

Количество компонентов ограничено намеренно. Например, у игрока не может быть больше 7 поселений и 5 храмов. Единственное исключение – жетоны настроения и культуры. Если они закончились, используйте вместо них что-то подходящее.

Подготовка к игре

Подготовьте игровое поле, как изображено на рисунках справа. Каждый игрок размещает свой начальный регион требуемой стороной вверх (обратите внимание, на какой стороне находится клетка гор).

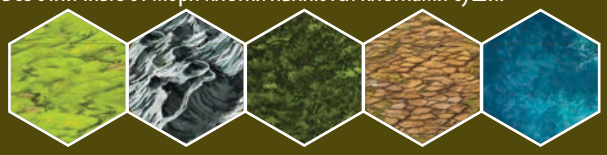
Примечание: все начальные регионы двусторонние и отличаются расположением клеток гор и лесов. Требуемая сторона определяется количеством игроков.

Все остальные регионы размещаются случайным образом лицевой стороной вниз (они считаются неразведанными).

При игре втроём или вчетвером определите расположение игроков за полем случайным образом.

РЕГИОНЫ

Каждый регион состоит из 4 клеток. Каждая клетка изображает определённый тип местности. Все отличные от моря клетки являются клетками суши.



Равнина Горы Лес Пустошь Море

Каждый игрок выбирает цвет и помещает перед собой следующие компоненты:

1. Планшет игрока и памятку.
2. Фишки своего цвета (формируя свой личный запас).
3. Фигурки городских построек своего цвета: 7 поселений, 5 храмов, 5 академий, 5 крепостей и 5 портов.
   - А также 5 обелисков, 5 рынков и 5 обсерваторий.
4. Фигурки отрядов своего цвета: 16 пехоты, 4 корабля, 4 поселенца.
   - А также 4 боевых слона, 4 конницы и 1 лидера.
5. 5 маркеров ресурсов (еда, дерево, руда, идеи, золото). Маркер еды размещается на ячейку **2** планшета игрока, а остальные маркеры – на ячейку **0**.
6. Случайный планшет цивилизации.
7. 3 карты лидеров данной цивилизации. Верните остальные карты лидеров и планшеты цивилизаций в коробку. Они не понадобятся в этой партии.
8. У некоторых цивилизаций особый начальный регион, изображённый на их планшетах. Для таких цивилизаций замените начальные регионы указанными на планшетах. Они односторонние, поэтому просто разместите их клеткой равнин в нужном направлении, как указано на рисунках справа.
9. Каждый участник помещает по 1 фишке из личного запаса на достижения *«Сельское хозяйство»* и *«Горное дело»*. Фишки отмечают полученные достижения. Все игроки начинают партию с этими двумя достижениями.
10. Каждый участник помещает 3 фишки из личного запаса на 3 деления шкалы событий в верхнем правом углу своего планшета игрока.

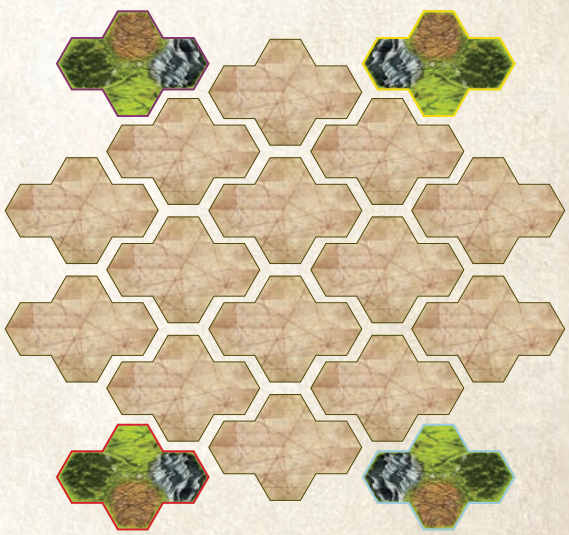
РАСКЛАДКА ПОЛЯ НА 2 ИГРОКОВ



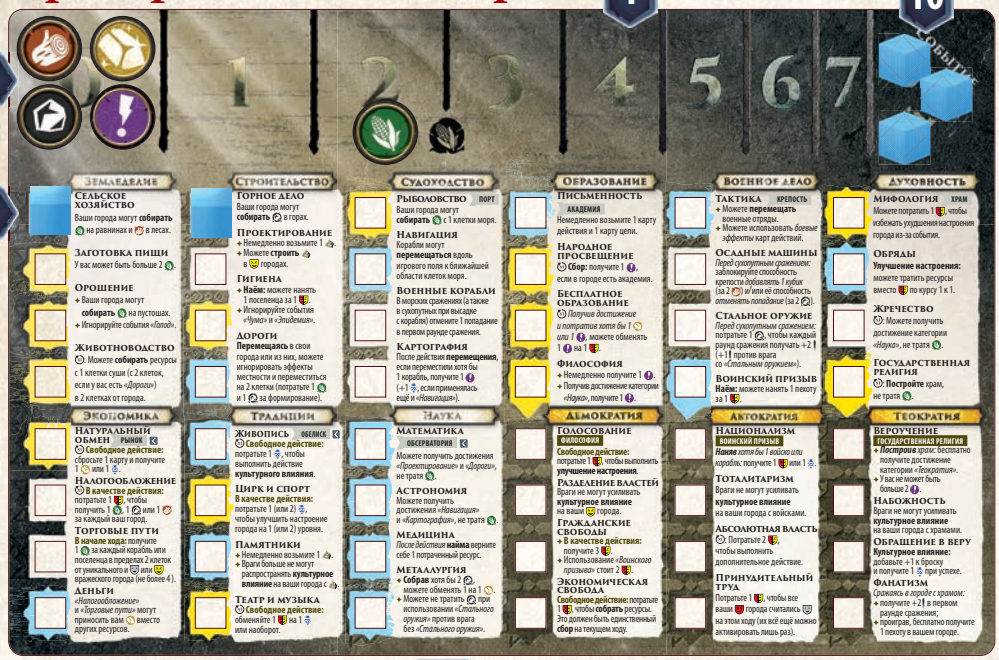
РАСКЛАДКА ПОЛЯ НА 3 ИГРОКОВ



РАСКЛАДКА ПОЛЯ НА 4 ИГРОКОВ



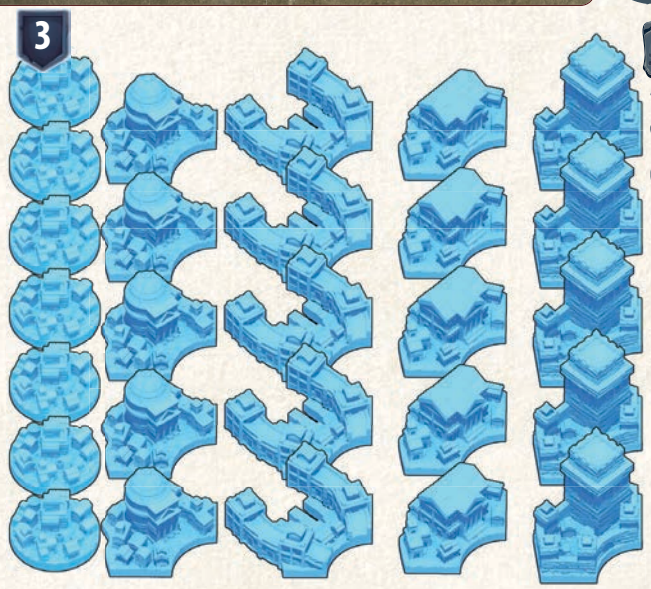
Пример подготовки игрока

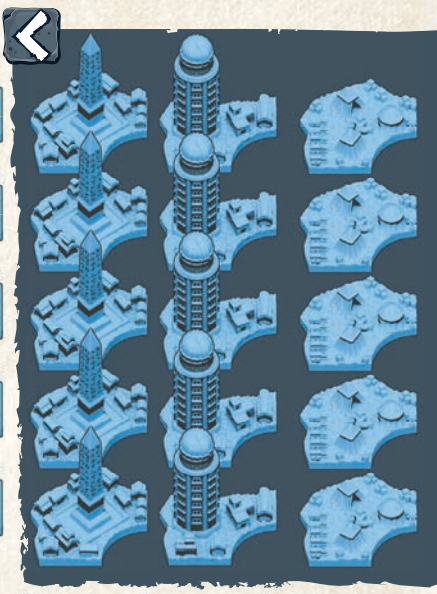






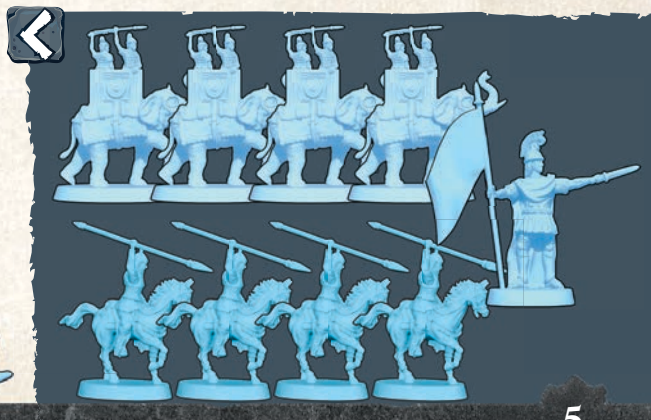












ПАМЯТКА

Памятка содержит основную справочную информацию из правил игры. Если вы уже освоились в игре, можете не использовать памятку. Памятка двусторонняя, и одна из её сторон используется для игры с дополнением «Цивилизации».

11. Каждый участник возводит свой первый город на игровом поле, помещая фигурку поселения на клетку равнин своего начального региона. Затем каждый игрок выкладывает рядом с городом жетон настроения *«счастливой»* стороной вверх, а после помещает поселенца на соседнюю с городом клетку.
12. Перемешайте карты целей и положите их лицевой стороной вниз – это колода целей. Перемешайте карты событий и положите их лицевой стороной вниз – это колода событий.

> Играя с дополнением, используйте все дополнительные карты событий и целей. Эти карты помечены символом дополнения .

13. Перемешайте карты действий и положите их лицевой стороной вниз – это колода действий.
14. Перемешайте карты чудес света и положите их лицевой стороной вниз – это колода чудес света.
15. Каждый игрок берёт 1 карту действия и 1 карту цели из соответствующих колод. Не показывайте свои карты другим игрокам.
16. Поместите 12-гранные кубики, поселения варваров (серые), отряды варваров (серые), жетоны культуры и жетоны настроения так, чтобы все могли до них дотянуться. Это общий запас.

> При игре с дополнением поместите также фигурки пиратских кораблей (чёрные) в общий запас.

17. Поместите шкалу раундов рядом с игровым полем. Используйте лицевую сторону шкалы раундов, если вы не играете по правилам с вариативным окончанием партии *(см. «Вариативный конец игры», с. 35)*. Поместите жетон раунда на первое деление шкалы (эпоха 1, раунд 1).
18. Случайным образом выберите первого игрока (например, бросьте кубик и посмотрите, у кого результат больше). Вручите ему жетон первого игрока.



Пример подготовки игры на 4 участников с дополнением «Цивилизации»



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игровая партия длится 6 эпох. Каждая эпоха состоит из 3 раундов и фазы состояния.



В каждом раунде участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока все не выполнят по 1 ходу. В свой ход вы должны выполнить 3 основных действия.

После 3 раундов наступает фаза состояния, а затем начинается новая эпоха. Для отслеживания текущего раунда и эпохи используется жетон раунда.

Победа в игре

Игра завершается в конце эпохи 6 или раньше, если у какого-либо участника в начале фазы состояния нет городов на игровом поле. В конце игры все участники подсчитывают победные очки ( ):

1 за каждое поселение и здание;

½ за каждое достижение (без округления);

2 за выполненную цель;

4 за чудо света (2 , если оно захвачено);

? за определённые карты событий;

2 за каждого побеждённого лидера.

Участник, набравший больше всего , выигрывает.

В случае ничьей сравните, у кого из претендентов больше очков за верхние позиции предыдущего списка: побеждает претендент с наибольшим числом очков за поселения и здания; если по-прежнему ничья, то за достижения. И так далее... Если после проверки всех условий ничья сохраняется, претенденты делят победу.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

Получение и трата ресурсов

В игре 5 типов ресурсов. Вы собираете еду , руду и дерево , разрабатывая земли вокруг ваших городов. Вы получаете идеи и золото благодаря определённым достижениям и зданиям.



Идеи можно использовать в качестве еды при получении достижений, а золото – в качестве любого другого ресурса, если не сказано иное.



В верхней части вашего планшета игрока находятся ячейки с числами от 0 до 7; они используются для отслеживания вашего текущего количества каждого ресурса.



Получая ресурс, перемещайте его маркер вправо. Тратя ресурс, перемещайте его маркер влево. У вас никогда не может быть больше 7 единиц ресурса – игнорируйте получение ресурса, достигнув его максимума.
Вы не можете тратить ресурсы, которых у вас нет.

Лимит еды

Символ еды между ячейками 2 и 3 означает, что у вас не может быть больше 2 , пока у вас нет достижения *«Заготовка пищи»*.



Жетоны культуры и настроения

В ходе игры вы будете получать эти жетоны. Берите их из общего запаса и кладите перед собой. У вас может быть сколько угодно таких жетонов.

Жетоны настроения позволяют улучшать настроение ваших городов. На лицевой стороне жетонов настроения изображено 😇, и эта сторона используется для обозначения счастливых городов. На оборотной стороне изображено 😫, и эта сторона используется для обозначения несчастных городов.

Жетоны культуры используются для распространения вашего культурного влияния на чужие города, а также при **строительстве** чудес света.

Тратя жетоны настроения и культуры, возвращайте их в общий запас.

Обмен с игроками

В свой ход вы можете обмениваться с другими игроками в качестве свободного действия. Вы можете свободно обменивать:

- ресурсы;
- карты действий с руки;
- карты целей с руки;
- карты чудес света с руки;
- жетоны настроения;
- жетоны культуры.



Участвующие в обмене игроки сами решают, на каких условиях он проходит. При обмене картами вы сами решаете, показывать их игроку, с которым обмениваетесь, или нет. Все обменные операции проводятся немедленно. Кроме того, разрешены устные соглашения дипломатического характера, а также договоры о будущих займах и сделках, но их выполнение не обязательно. Решение об исполнении таких соглашений остаётся на совести игроков.

Пример 1. Вы договорились с другим игроком прямо сейчас поменять свои 2 🐑 и 1 карту действия на его 3 🌾. Вы немедленно проводите этот обмен, и каждая сторона получает то, о чём договорилась.

Пример 2. Вы отчаянно нуждаетесь в еде, и другой игрок предлагает прямо сейчас дать вам 2 🌲 в обмен на 1 🐑 и следующую карту цели, которую вы возьмёте. Обмен едой и деревом происходит немедленно, однако решение о том, отдавать ли взятую в будущем карту цели, остаётся за вами.

Враги

Термины «враг» и «вражеский» используются в отношении всего, что не принадлежит вам. Например, компоненты другого игрока или варваров.

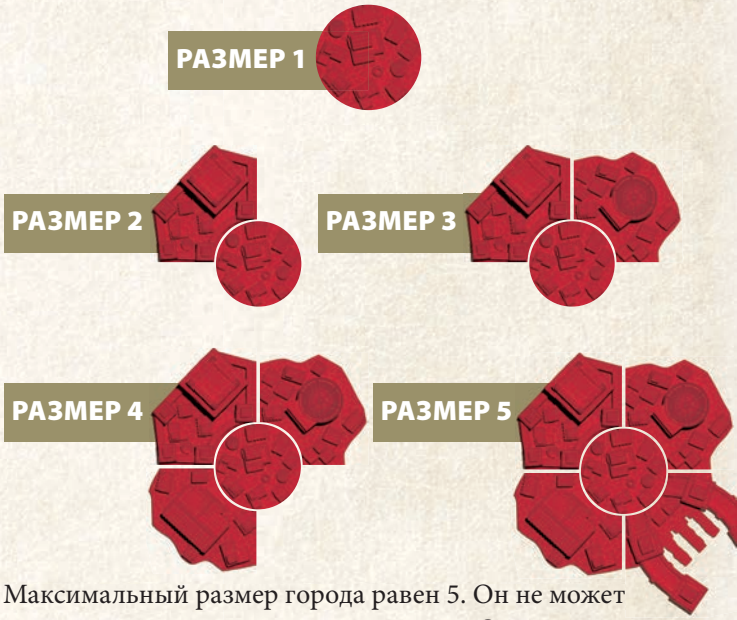
Пираты также считаются врагами.

Размер города

Размер города равен количеству городских построек в этом городе. Каждая фигурка поселения, здания и чуда света считается городской постройкой.

Размер города влияет на:

- количество **собираемых** в нём ресурсов *(см. «Активация города: Сбор», с. 11)*;
- количество **нанимаемых** в нём отрядов *(см. «Активация города: Наём», с. 12)*;
- дальность **культурного влияния** *(см. «Действие. Культурное влияние», с. 16)*.



Максимальный размер города равен 5. Он не может превышать количество ваших городов. Однако, когда размер города достигает определённой величины, он уже не меняется, даже если ваших городов становится меньше.

Например, если у вас 3 города, то размер ни одного из них не может стать больше 3.

Достижения

В нижней части вашего планшета игрока изображены 12 категорий с 4 достижениями в каждой.



Достижения сгруппированы в несколько категорий. В каждой категории вы сначала должны получить самое верхнее достижение. Получив его, можете получать остальные достижения этой категории в любом порядке.

На некоторых достижениях указана фраза «В качестве действия». Эффект такого достижения применяется в качестве одного из трёх доступных вам за ход основных действий.

Ход игры

В свой ход вы обязаны выполнить 3 основных действия.

Всего в игре 7 возможных основных действий. Вы можете выполнять их в любом порядке и сколько угодно раз (исключение: действие **культурного влияния** можно успешно выполнить только 1 раз в ход).

В свой ход, до или после любого основного действия, вы можете выполнить любое количество свободных действий, получаемых за счёт построек, достижений или лидеров.

Подробности этих свободных действий указаны на соответствующих компонентах и в разделах правил.

7 возможных основных действий:

- Получение **достижения**.
- **Возведение** города.
- **Активация** города с выбором одного из следующего:
  - **наём** отрядов;
  - **сбор** ресурсов;
  - **строительство** здания.
- **Перемещение** отрядов (до 3 отрядов/формирований).
- **Улучшение настроения**.
- **Культурное влияние** (можно выполнить успешно только 1 раз в ход).
- Использование эффекта **«В качестве действия»** достижения или карты действия.

Действие. Получение достижения

Выбрав это действие, потратьте 2 , чтобы получить 1 достижение. Для получения достижений вы можете тратить или вместо по курсу 1 к 1.

Переместите фишку со шкалы событий на вашем планшете игрока в ячейку полученного достижения. Если у этой ячейки голубая рамка, немедленно получите 1 , а если жёлтая рамка, то 1 .

Пример. Если вы получили достижение «Мифология», получите 1 .



Срабатывание событий

Если после получения достижения на вашей шкале событий не осталось фишек, разыграйте событие *(см. «События», с. 25)*.

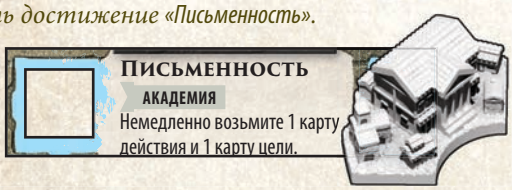


Затем выложите на шкалу событий 3 новые фишки из личного запаса.

Зависимость строительства от достижений

Рядом с некоторыми достижениями указаны названия зданий. Чтобы построить такое здание, у вас должно быть это достижение.

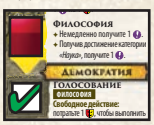
Например, чтобы **построить** *академию, у вас должно быть достижение «Письменность».*



Правительственные категории достижений

Три категории с золотым фоном – это правительственные категории. Для получения верхнего достижения такой категории вы сначала должны получить достижение, указанное над ним.

Например, чтобы получить достижение «Голосование», у вас уже должно быть достижение «Философия».



У вас могут быть достижения только из одной правительственной категории. Однако в фазе состояния вы можете поменять форму правления *(см. «Фаза состояния», с. 18)*.

Достижения цивилизаций

(см. «Достижения цивилизаций», с. 32)

Краткая сводка по достижениям

- Вы можете получить достижение за 2 (вместо можно тратить или).
- Вы должны получить верхнее достижение в категории, прежде чем получать в ней другие достижения.
- Для получения верхнего достижения в правительственной категории у вас должно быть указанное над ним достижение.
- Для строительства некоторых зданий необходимо получить соответствующее достижение.

Почему достижения оплачиваются едой?

В прошлом для технического и культурного развития были крайне важны излишки еды. Благодаря им меньшему числу людей приходилось посвящать всё своё время добыче пищи. Они могли заниматься иными видами деятельности и становиться ремесленниками, церковнослужителями, учителями, художниками, мыслителями или военными.

Действие. Возведение города

Выбрав это действие, **возведите** новый город, заменив свою фигурку поселенца на игровом поле фигуркой поселения. Вы можете **возвести** город только на клетке, которая соответствует следующим условиям:

а) это клетка суши;

б) это не пустошь;

в) на ней нет города;

г) на ней нет вражеских отрядов;

д) на ней нет жетона истощённой земли.

Если у вас закончились фигурки поселений, вы не можете выполнить это действие.



Действие. Активация города

Выполняя это действие, выберите 1 свой город и осуществите в нём **одно** из следующего:

- **сбор** ресурсов;
- **строительство** здания;
- **наём** отрядов.

Если вы активируете один и тот же город более 1 раза за ход, то, выполнив действие, ухудшайте настроение этого города на 1 уровень за каждую дополнительную активацию.

Несчастные города могут быть активированы только 1 раз за ход. Если неоднократная активация во время хода приводит к ухудшению настроения города до несчастного, то он всё ещё может быть активирован последний раз на этом ходу.



Пример. Первая активация 😇 города не влияет на его настроение. Если вы активируете его во второй раз, он становится 😐. При третьей активации город становится 😈.

Вы можете **улучшить настроение** города, выполнив соответствующее действие *(см. «Действие. Улучшение настроения», с. 16)*.

Активация города: Сбор

Выбрав это действие, соберите количество ресурсов, равное размеру города. Если это 😇 город, соберите на 1 ресурс больше. Если это 😈 город, соберите лишь 1 ресурс, независимо от размера города.

Типы ресурсов, которые могут быть **собраны** в городе, определяются типом местности клетки, на которой находится город, а также соседних с ней клеток. Каждая клетка может принести 1 ресурс соответствующего типа при сборе. За 1 активацию города с каждой клетки можно собрать ресурс только 1 раз.



(Орошение) *(Рыболовство)*

Вы не можете **собирать** ресурсы с клеток, на которых находятся вражеские отряды, жетон истощённой земли или другой город (независимо от его владельца).



Пример. Вы решаете **собрать** *в море (так как у вас есть достижение «Рыболовство») и в горах. Вы хотели бы получить ещё с другой клетки гор, но не можете сделать это из-за отряда варваров. Вместо второй вы собираете в лесу.*

Связанные достижения

Заготовка пищи. Ваш предел увеличен с 2 до 7.

Орошение. Ваши города могут **собирать** с клеток пустошей.

Животноводство. Раз в ход вы можете **собрать** ресурс с 1 клетки суши на расстоянии 2 клеток от города, а если у вас также есть достижение *«Дороги»*, то с 2 клеток суши.

Рыболовство. Ваши города могут собирать с 1 соседней клетки моря.

Экономическая свобода. Свободное действие: потратьте 1 , чтобы выполнить действие **сбора** ресурсов. Это должно быть вашим единственным действием **сбора** в этом раунде.

Народное просвещение. Раз в ход, собирая ресурсы в городе с академией, получите 1 .

Активация города: Строительство

Выбрав это действие, потратьте 1 , 1 и 1 , чтобы разместить в активируемом городе 1 доступное вам здание. Учитывайте следующее:

- для строительства здания у вас должно быть соответствующее достижение;
- вы не можете **построить** здание в городе;
- вы не можете **построить** здание в городе, если после этого его размер станет больше числа ваших городов;
- в городе может быть только 1 здание каждого типа.



Пример. Вы хотите построить академию в одном из своих городов. У вас есть достижение «Письменность», поэтому в этом ограничения нет. Вы можете построить в городе (а). Вы не можете построить в городе (б) потому, что он несчастный. Вы не можете построить в городе (в) потому, что он уже размера 4, а у вас только 4 города. Вы не можете построить в городе (г) потому, что там уже есть академия.

СВЯЗАННЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Государственная религия. Раз в ход, строя храм, не тратьте .

ТИПЫ ГОРОДСКИХ ПОСТРОЕК

Новые города образуются за счёт действия **возведения города** *(см. «Действие. Возведение города», с. 11)*. Поселение является основанием города и показывает, какой игрок владеет этим городом.

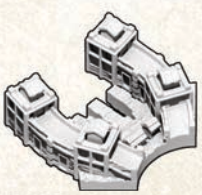
В каждом городе могут быть постройки, описанные ниже:



Академия (необходима «Письменность»)
Построив, получите 2 .



Крепость (необходима «Тактика»)
Способности крепости можно использовать, даже если в городе нет ваших войск. В первом раунде сражения:
- +1 кубик (даже если у вас нет войск);
- можете отменить 1 вражеское попадание.



Порт (необходимо «Рыболовство»)
Можно **построить** только в городе, по соседству с которым есть клетка моря. Размещайте фигурку порта так, чтобы она частично располагалась на клетке моря.

В городах с портом можно **нанимать** корабли. Наняв корабль, поместите его на клетку моря с портом.

В городах с портом достижение *«Рыболовство»* позволяет собирать с 1 соседней клетки моря 1 или 1 вместо 1 .



Храм (необходима «Мифология»)
Построив, получите 1 или 1 .



Рынок (необходим «Натуральный обмен»)
В городах с рынками можно **нанимать** конницу и боевых слонов.

Каждый раз, когда другой игрок использует *«Торговые пути»* *(см. «Торговые пути», с. 31)* с одним или несколькими вашими городами с рынками, получайте 1 (но не больше).

Примечание: игроки не обязаны каждый ход собирать ресурсы со всех своих *торговых путей* (игрок может решить не использовать *торговый путь*, соединённый с вашим городом).



Обелиск (необходима «Живопись»)
На обелиск не распространяется действие **культурного влияния**. Обелиск не заменяется фигуркой другого игрока, даже если он захватывает город.

Считается, что обелиск другого цвета в захваченном вами городе находится под культурным влиянием владельца обелиска.



Обсерватория (необходима «Математика»)
Построив, получите 1 карту действия.

Чудеса света
(см. «Чудеса света», с. 28)

Активация города: Наём

Выбрав это действие, можете **нанять** количество отрядов, равное размеру города. Если это город, можете **нанять** на 1 отряд больше. Если это город, можете **нанять** лишь 1 отряд, независимо от размера города.

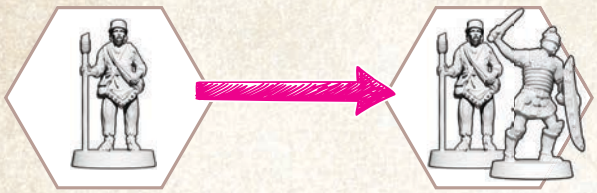
Вы можете **нанимать** отряды в любом сочетании. Корабли можно **нанять** только в городе с портом.

Боевых слонов и конницу можно **нанять** только в городе с рынком.

Стоимость **найма** каждого отряда в ресурсах указана в таблице на следующей странице.

Нанятые сухопутные отряды помещаются на клетку этого города, а нанятые корабли – на клетку моря с портом этого города. Если на этой клетке моря находится вражеский корабль, немедленно начинается морское сражение *(см. «Морские сражения», с. 24)*.

Вы можете **нанять** отряд, даже если у вас закончились его фигурки (все они на игровом поле). В этом случае снимите с поля 1 вашу соответствующую фигурку отряда и переместите её в город, где вы выполняете действие **найма**.



Пример. Вы **нанимаете** *1 пехоту и 1 поселенца, тратя 1 и 3 . На игровом поле уже находятся все 4 ваших поселенца, поэтому вы перемещаете одного из них в город, где происходит наём.*

ТИПЫ ОТРЯДОВ

В игре есть 3 типа отрядов:

- Поселенцы могут **возводить** города, но не могут сражаться.
- Корабли могут перевозить сухопутные отряды и сражаться с другими кораблями.
- Военные отряды могут сражаться и захватывать города.

Термин «сухопутный отряд» относится ко всем отрядам, кроме кораблей.

В базовой игре есть только один военный отряд – пехота.

В дополнении «Цивилизации» появляются ещё 3 вида военных отрядов: конница, боевые слоны и лидеры.

ПРЕДЕЛ ВОЕННОГО ПРИСУТСТВИЯ

У вас не может находиться более 4 военных отрядов на одной клетке суши. Для отрядов на кораблях такого ограничения нет, но на 1 корабле не может находиться более 2 отрядов. Для кораблей и поселенцев нет предела присутствия.

Отряд	СТОИМОСТЬ И ТРЕБОВАНИЯ
Поселенец	
Пехота	
Корабль	Можно нанять только в городе с портом. Помещаются на клетку моря с портом.
Конница	Можно нанять только в городе с рынком.
Боевой слон	Можно нанять только в городе с рынком.
Лидер	

СВЯЗАННЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Гигиена. Каждый раз, выполняя действие **найма**, вы можете **нанять** 1 поселенца за 1 (вместо обычной стоимости).

Медицина. Выполнив действие **найма**, получите обратно 1 только что потраченный ресурс.

Воинский призыв. Каждый раз, выполняя действие **найма**, вы можете **нанять** 1 пехоту за 1 (вместо обычной стоимости).

Национализм. **Наняв** хотя бы 1 военный отряд или корабль, получите 1 или 1 .

ЛИДЕРЫ



У каждой цивилизации есть 3 лидера, которых можно **нанять** в течение игры. Лидеры – это новый тип военных отрядов, появляющихся в дополнении.

Нанимая лидера, выберите 1 из доступных вам карт лидера и положите её над вашим планшетом цивилизации. Поместите фигурку соответствующего лидера рядом с городом, где происходит **наём**.

В любой момент игры у вас может быть только 1 лидер. Если у вас уже есть лидер и вы хотите **нанять** нового, предварительно сбросьте карту старого (вы больше не сможете использовать её в текущей партии) и удалите его фигурку с игрового поля, пока не наймёте нового.

СПОСОБНОСТИ ЛИДЕРОВ

У каждого лидера есть 2 мощные способности, описанные на его карте. Если явно не указано иное, каждая такая способность влияет на город, в котором находится этот лидер, или на сухопутное сражение, в котором данный лидер участвует. Способность лидера влияет на корабли и морские сражения, только если это явно указано на карте. Бонус боевого значения ! применяется в каждом раунде сражения, если явно не указано иное.

Пример. «Защищаясь, получите +2 !» – это означает, что когда отряд этого лидера принимает участие в сухопутном сражении, где враг является атакующей стороной, лидер может добавлять 2 ! в каждом раунде сражения, в котором он участвует.

СБРОС И ГИБЕЛЬ

Лидер может погибнуть в сражении или в результате некоторых событий. Его также можно заменить, **наняв** нового лидера. Если ваш лидер погибает или заменяется, уберите его фигурку с игрового поля и верните в коробку (или отдайте врагу – см. далее) его карту, выложенную над планшетом цивилизации. Вы не сможете снова использовать этого лидера в текущей партии.

Потеряв всех 3 лидеров, вы больше не сможете их **нанять**.

Убив вражеского лидера в сухопутном или морском сражении, заберите его карту и положите перед собой лицевой стороной вниз. Она принесёт вам 2 .

Действие. Перемещение отрядов

Выбрав это действие, **переместите** не более 3 своих отрядов или формирований. Формирование – это 1 или несколько отрядов, перемещающихся вместе с одной клетки на другую. Вы можете **перемещать** отряды в любом порядке. Отряды, находящиеся на одной клетке, не обязаны **перемещаться** на одну и ту же клетку и в одно и то же время, но в этом случае они будут считаться разными формированиями.

Перемещая отряд на клетку неразведанного региона, вы должны открыть этот регион *(см. «Разведка», с. 20)*.

Перемещая отряд на клетку с вражеским отрядом или городом, немедленно (до перемещения следующего отряда) проведите сражение *(см. «Сражения», с. 22)*.

Не забывайте, что на клетке суши у вас не может быть больше 4 военных отрядов (у военных отрядов на кораблях нет предела присутствия, но на 1 корабле не может быть больше 2 отрядов). Для кораблей и поселенцев нет предела присутствия.

Сухопутное перемещение

За действие **перемещения** каждый отряд или формирование можно **переместить** только на 1 клетку. Вы можете выполнить несколько действий **перемещения** в ход, чтобы **переместить** один и тот же отряд несколько раз, учитывая следующие ограничения:

- **Сражения.** Отряды, уже поучаствовавшие в сражении (включая захват города), больше нельзя перемещать на текущем ходу.
- **Горы.** Отряды, **переместившиеся** на клетку гор, больше нельзя перемещать на текущем ходу.
- **Леса.** Отряды, **переместившиеся** на клетку леса, всё ещё можно перемещать, но только при условии, что они не начнут сражение на текущем ходу.

Важные замечания

- Вы не можете **перемещать** военные отряды, пока не получите достижение *«Тактика»*. Но можете **нанимать** военные отряды и сражаться, если вас атакуют.
- Поселенцы могут **перемещаться** на клетки с вражескими отрядами или городами только в составе формирования, где есть хотя бы 1 военный отряд.

Связанные достижения

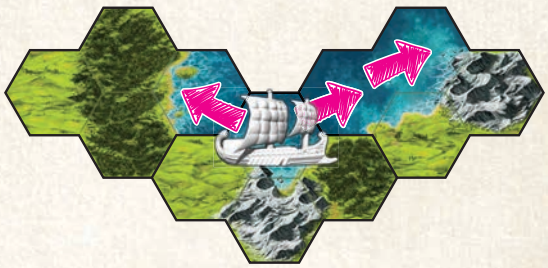
Тактика. Вы можете **перемещать** военные отряды.

Дороги. **Перемещая** отряд или формирование из своего города или в него, вы можете потратить 1 и 1 , чтобы игнорировать ограничения **перемещения** через лес или горы, а также увеличить дальность **перемещения** до 2 клеток.

Перемещение кораблей

За действие перемещения корабль или формирование кораблей может переместиться с одной клетки моря на любую соединённую клетку моря. Клетки моря считаются соединёнными, если они образуют непрерывную область клеток моря. Несмотря на то, что вы можете переместиться на любое количество клеток моря, последовательно перемещайтесь с одной клетки на другую и останавливайтесь для сражения, если перемещаетесь на клетку моря с вражеским кораблём.

Сражавшиеся корабли не могут продолжить своё перемещение или ещё **переместиться** на текущем ходу.



Пример. Вы можете **переместить** *свой корабль, как показано стрелками.*

Связанные достижения

Навигация. Ваши корабли могут перемещаться вдоль игрового поля из одной области клеток моря на ближайшую клетку моря или в ближайшую область клеток моря (в направлении перемещения). Корабль может перемещаться через несколько клеток моря как в начальной области, так и в конечной. Если вражеский корабль блокирует единственный проход в следующую область клеток моря, вы можете закончить свой ход на клетке с ним и начать сражение.

Вы не можете перемещаться через неразведанный регион, но можете переместиться в него, чтобы открыть *(см. «Разведка кораблями», с. 21)*.



Пример. У вас есть достижение «Навигация». Вы можете переместиться против часовой стрелки на любую клетку моря на севере или переместиться по часовой стрелке в неразведанный регион (но не через него).

Перевозка отрядов

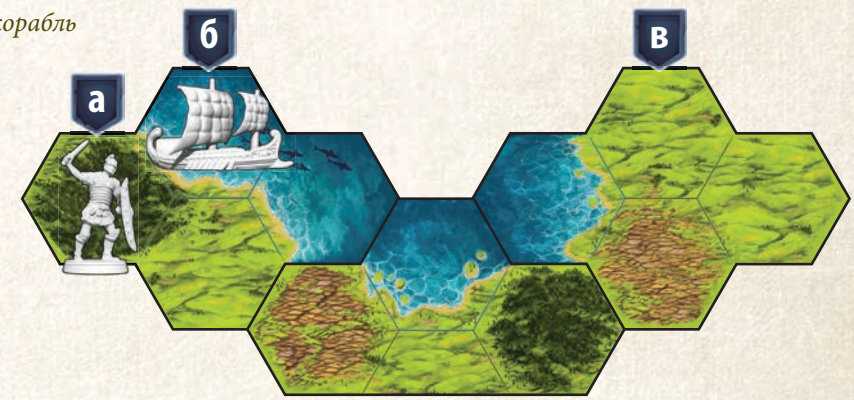
Каждый корабль может перевозить не более 2 сухопутных отрядов. Перемещая сухопутный отряд, вы можете погрузить его на корабль, находящийся на соседней клетке моря. Если отряд уже на корабле, вы можете высадить его, переместив на соседнюю клетку суши. За 1 действие **перемещения** вы можете перемещать и корабли, и сухопутные отряды при условии, что они перемещаются не больше 1 раза и соблюдаются общие ограничения на перемещение (не больше 3 отрядов/формирований за действие).

Сухопутные отряды могут высаживаться или грузиться на корабль, принимавший участие в сражении на этом ходу. Сухопутные отряды, принимавшие участие в сражении, не могут грузиться на корабль, поскольку их нельзя перемещать на этом ходу.

Совет по объяснению правил

Объясняя правила новым игрокам, оставьте подробности перемещения кораблей до тех пор, пока на игровом поле не будут разведаны клетки моря. Просто упомяните, что корабли могут перевозить не более 2 сухопутных отрядов, перемещаться между любыми клетками моря в пределах 1 области, а благодаря *«Навигации»* и вдоль края поля. Остальные правила вы объясните, когда на игровом поле появится достаточно клеток моря.

Пример. Вы хотите **переместить** *пехоту (а) на корабль (б), переместить корабль, а затем высадить пехоту на сушу (в). Это может быть сделано за 2 действия* **перемещения**.

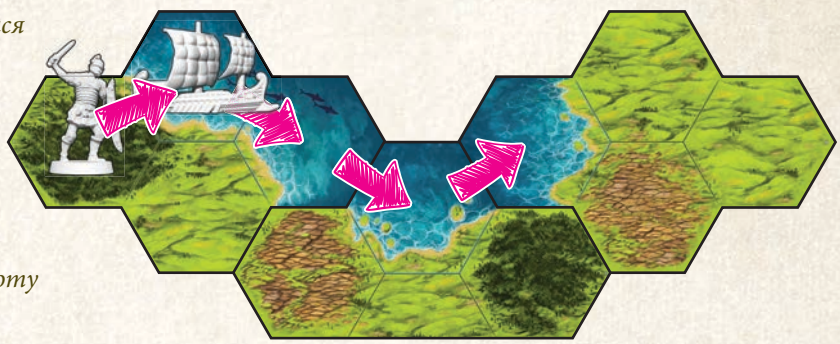


1-е действие **перемещения**.

Вы перемещаете пехоту на корабль, находящийся на соседней клетке моря.

Затем вы перемещаете корабль (с пехотой на борту) на желаемую клетку моря.

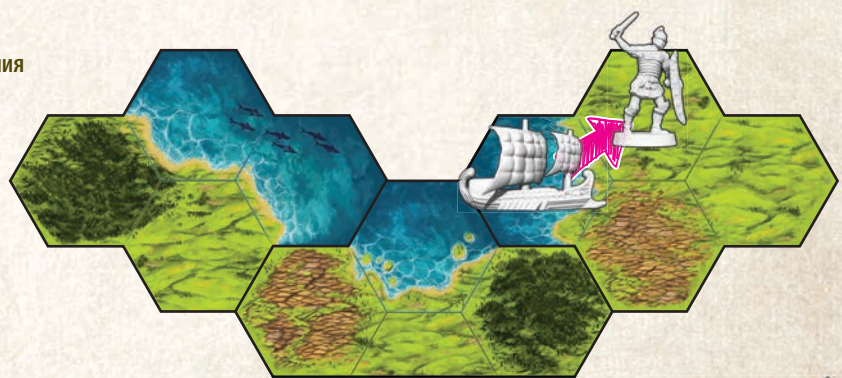
Вы переместили лишь 2 отряда/формирования (сначала пехоту, а затем корабль) и можете переместить ещё 1 какой-нибудь другой отряд/формирование, но не можете высадить эту пехоту с корабля, т. к. она уже перемещалась.



2-е действие **перемещения**.

Одно из трёх движений 2-го действия **перемещения** *тратится на высадку пехоты с корабля.*

Теперь вы можете переместить ещё 2 других отряда/формирования (включая тот же корабль; его можно отправить обратно – забрать другие отряды).



Действие. Улучшение настроения

Выбрав это действие, улучшите настроение 1 или нескольких своих городов на любое количество уровней (если у вас достаточно жетонов настроения). Чтобы улучшить настроение города на 1 уровень, потратьте количество жетонов настроения, равное его размеру. Если город становится счастливым, обозначьте это, положив рядом с ним один из жетонов настроения стороной вверх.



Пример. У вас есть несчастный город размера 2. Чтобы сделать его спокойным, вам понадобятся 2 жетона, а чтобы сразу сделать его счастливым – 4 жетона (2, чтобы улучшить уровень настроения с несчастного до спокойного, и ещё 2, чтобы улучшить уровень со спокойного до счастливого). Всё это можно сделать за 1 действие **улучшения настроения**.

Связанные достижения

Голосование. Свободное действие: потратьте 1 , чтобы выполнить действие **улучшения настроения**.

Обряды. Выполняя действие **улучшения настроения**, можете тратить любые ресурсы в качестве по курсу 1 к 1.

Цирк и спорт. В качестве действия: потратьте 1 или 2 , чтобы **улучшить настроение** 1 города на такое же количество уровней.

Настроение городов

Каждый город может находиться в одном из трёх состояний:

Счастливый. Обозначается стороной жетона, лежащего рядом с поселением. Размер счастливых городов считается на 1 больше при **сборе** ресурсов и **найме** отрядов.

Спокойный. Город без жетона настроения. Только что **возведённый** город всегда спокойный.

Несчастный. Обозначается стороной жетона, лежащего рядом с поселением. Размер несчастных городов считается равным 1 при **сборе** ресурсов и **найме** отрядов. В несчастных городах нельзя **строить** здания. Несчастные города можно активировать лишь 1 раз за ход.

Краткая сводка

- За **улучшение настроения** города на 1 уровень нужно заплатить количество жетонов настроения, равное размеру этого города.
- Пока вам хватает жетонов настроения, за 1 действие вы можете **улучшить настроение** в любых своих городах на любое число уровней.

Действие. Культурное влияние

Выбрав это действие, используйте 1 свой город, чтобы распространить **культурное влияние** на другой город (а при определённых условиях и на себя). В целевом городе, на который вы распространяете влияние, должно быть хотя бы 1 здание, и он должен находиться не дальше определённого расстояния от влияющего города. Эта дальность равна размеру влияющего города (настроение не учитывается). Например, город размером 4 может распространять влияние в пределах 4 клеток.

Выберите город, на который хотите распространить влияние, и бросьте кубик.

Если выпало 5 или 6, вы добились успеха: замените одну из фигурок здания в целевом городе на такую же фигурку здания вашего цвета. Неважно, какое здание вы заменяете, это влияет только на подсчёт очков. Город по-прежнему принадлежит его владельцу, и тот пользуется зданием как обычно, если не сказано иное (например, на карте цели). Однако теперь в конце игры вы получите за это здание вместо владельца города.

Усиление действия культурного влияния

Вы можете усилить действие **культурного влияния**, потратив . За каждый потраченный таким образом :

- либо увеличьте дальность влияния на 1;
- либо добавьте 1 к результату после броска кубика.

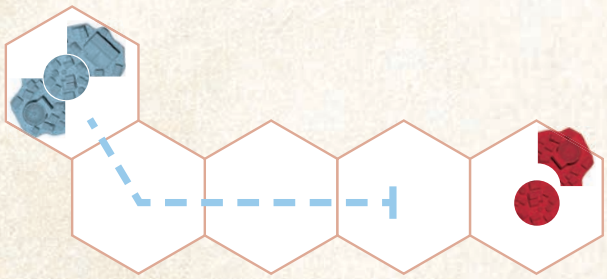
Важные замечания

- С помощью **культурного влияния** вы можете заменять только здания, но не поселения или чудеса света.
- Вы можете совершить лишь 1 успешное действие **культурного влияния** за ход. Вы можете несколько раз применять способности или выполнять действие влияния, пока оно не окажется успешным.
- Вы можете влиять на свои города, чтобы заменять вражеские здания в них.
- Город хотя бы с 1 вражеским зданием может влиять только на себя. И в этом случае нельзя усиливать действие.

- **Культурное влияние** можно распространять через клетки моря, но не через неразведанные регионы.
- Вы можете выбирать целью здания в городах. (город может иметь здания, если он первоначально принадлежал игроку, но потом был захвачен варварами).
- Вы можете заменять здания, не соответствующие цвету владельца города (т. е. находящиеся под влиянием другого игрока).

Помните, что у вас всего по 5 фигурок каждого здания. Не используйте последнее здание для **культурного влияния**, если собираетесь его построить.

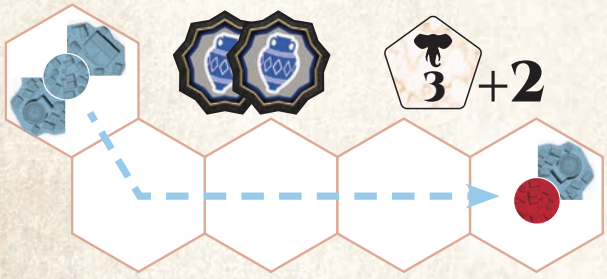
Также, если у вас уже выставлены на поле все 5 фигурок зданий какого-то типа, вы не можете выбирать целью **культурного влияния** здание этого типа, так как его фигурки нет в вашем запасе.



Пример. У вас есть город размера 3 в 4 клетках от вражеского города. Во вражеском городе есть здание, поэтому на него можно распространять влияние. Но он слишком далеко, ведь дальность влияния вашего города равна 3.



Вы тратите 1 , чтобы увеличить дальность влияния с 3 до 4, и бросаете кубик. На нём выпадает 3.



Вы решаете потратить ещё 2 , увеличивая результат до 5, что уже считается успехом. Теперь вы заменяете 1 здание во вражеском городе таким же зданием своего цвета.

Связанные достижения

Живопись. Раз в ход в качестве свободного действия: потратьте 1 , чтобы выполнить действие **культурного влияния**.

Разделение властей. Враги не могут усиливать действие **культурного влияния**, распространяя влияние на ваши города.

Тоталитаризм. Враги не могут усиливать действие **культурного влияния**, распространяя влияние на ваши города с военными отрядами.

Набожность. Враги не могут усиливать действие **культурного влияния**, распространяя влияние на ваши города с храмами.

Обращение в веру. Действие **культурного влияния** считается успешным при результате броска ≥4 и приносит 1 при успехе.

Краткая сводка

- Целью действия влияния может быть город размера 2 и более, находящийся недалеко от вашего города (максимальная дальность равна размеру вашего города).
- Бросьте кубик. Успех при результате 5 или 6.
- Если влияние успешно, замените здание (но не поселение или чудо света) в городе врага таким же своим зданием.

Усиление действия **культурного влияния**:

- Добавьте 1 к дальности влияния за каждый потраченный .
- Добавьте 1 к результату броска кубика за каждый потраченный .

Что такое культурное влияние?

Влияние на другие культуры символизирует историческое распространение традиций, языка, философии, религии, стиля одежды и архитектуры среди соседних культур, оценить которое возможно лишь века спустя. Город считается под чужим культурным влиянием, если имеет хотя бы одно здание цвета не своего владельца.



Фаза состояния

После 3 раундов текущая эпоха завершается фазой состояния, разделённой на 6 последовательных этапов. В порядке хода все игроки по очереди выполняют 1-й этап, затем 2-й и т. д.

1. Достижение целей



Если у вас выполняются условия, указанные на каких-либо ваших картах целей (с пометкой **«Фаза состояния»**), выложите их перед собой лицевой стороной вверх. Вы можете достичь любого количества целей, но способы достижения целей с одинаковым названием должны быть разными.

Если сейчас конец эпохи 6 или у кого-то нет городов, игра завершается после этого этапа фазы состояния.

2. Бесплатное достижение



Получите 1 достижение бесплатно. Это может, как обычно, принести вам жетоны настроения и культуры, а также привести к немедленному розыгрышу события.

3. Взятие новых карт



Возьмите в руку 1 карту действия и 1 карту цели из соответствующих колод. У вас может быть сколько угодно карт в руке.

4. Уничтожение города размера 1



Вы можете уничтожить 1 ваш город размера 1, убрав его с игрового поля и получив за это 1 . Это может быть выгодно, если этот город блокирует доступ к ресурсу, который мог бы получить более крупный город, или если это поселение находится под угрозой нападения, а вы не хотите или не можете его защитить.

5. Смена типа правления

Вы можете перенести все фишки достижений одной правительственной категории в другую, если для новой у вас выполнено условие получения. Вы обязаны отметить фишкой верхнее достижение, а остальные фишки можете распределить внутри категории как хотите.



Пример. У вас есть достижения «Голосование» и «Экономическая свобода» из категории «Демократия». Вы хотите сменить тип правления на «Автократию». Для этого вы перемещаете обе фишки: одной вы отмечаете «Национализм», а другой можете отметить любое из трёх оставшихся достижений.

Таким образом, переход к типу правления «Автократия» требует от вас наличия достижения «Воинский призыв», которое является необходимым для «Национализма».

6. Определение первого игрока



Игрок с наибольшей суммой жетонов настроения и культуры решает, кто будет первым игроком в следующем раунде. В случае ничьей по жетонам и если один из претендентов – текущий первый игрок, он решает, кто будет следующим первым игроком. Если среди претендентов нет первого игрока, решает претендент, сидящий ближе всех к текущему первому игроку слева (по часовой стрелке).

Рекомендация по фазе состояния

Чтобы не затягивать игру, определите заранее, какие цели вы достигли и какое бесплатное достижение хотите получить.

Карты действий

Вы начинаете игру с 1 картой действия и сможете получить больше в ходе партии (в основном в фазе состояния). Не показывайте свои карты действий другим игрокам. Разыграв такую карту, вы получаете особый бонус или выполняете действие. Если вам требуется взять новую карту действия, а колода действий пуста, перемешайте соответствующий сброс, сформировав новую колоду, и возьмите карту из неё.

На каждой карте действия указаны 2 эффекта. Верхний эффект используется вне сражений и при соблюдении указанных на карте условий. На некоторых картах действий указана фраза «В качестве действия». Данный эффект применяется в качестве одного из трёх доступных вам за ход основных действий.

Нижний эффект – боевой, его можно использовать в сражении, но только если у вас есть достижение *«Тактика»*.

После розыгрыша карты поместите её лицевой стороной вверх в стопку сброса. Вы можете разыграть сколько угодно карт действий, чтобы применить их верхние эффекты (соблюдая при этом указанные на них условия).



Однако вы не можете разыграть 2 карты с одинаковым названием, выполнив условие 1 раз. Например, вы не можете разыграть 2 карты *«Научите нас!»*, захватив 1 город.

Карты целей

Вы начинаете игру с 1 картой цели и сможете получить больше в ходе партии. Не показывайте свои карты целей другим игрокам. На каждой карте указаны 2 цели.

Верхняя цель обычно связана с развитием вашей цивилизации, а нижняя – с военными заслугами.

Вы можете достичь лишь 1 из 2 целей каждой карты, но независимо от того, какая из них выполнена, она принесёт вам 2 в конце игры. Достигнув цели, положите её карту перед собой.

Некоторых целей можно достичь на первом этапе фазы состояния. Другие достигаются сразу же при выполнении определённых условий.

Нельзя одновременно достичь нескольких целей с одинаковым названием, выполнив указанное условие 1 раз.



Например, захватив 1 город, вы не сможете достичь 2 целей *«Завоеватель»* (но можете достичь их обеих, захватив 2 города). При этом вы можете одновременно достичь 2 целей с разными названиями, если условия обеих связаны с захватом одного города.



Разведка

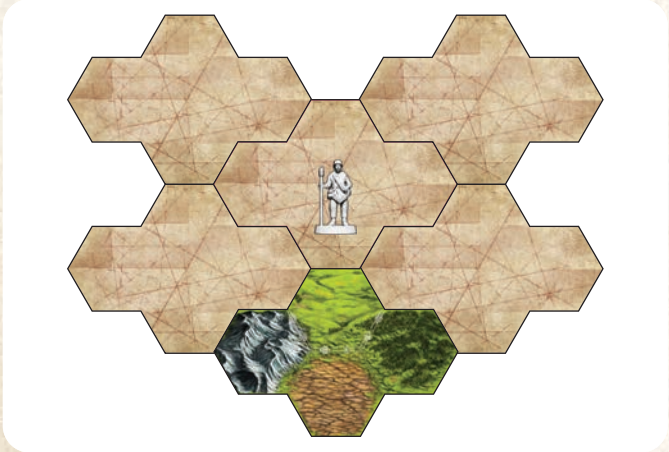
В начале игры лицевой стороной вверх лежат только начальные регионы. Вы открываете остальные регионы, перемещая в них отряды. Открыть регион могут и военные отряды, и поселенцы, но только последние могут **возводить** города. Корабли также могут открывать регионы, но по несколько иным правилам (см. ниже).

Разведка сухопутными отрядами

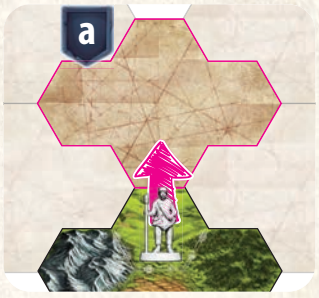
Регион открывается, когда вы **перемещаете** на него отряд. Запомните клетку, на которую он **перемещается**, переверните регион и разместите его, учитывая следующие правила:

1. Регион нужно выложить на то же место, которое он занимал (то есть у вас всего 2 варианта размещения).
2. Клетка, на которую перемещается отряд, не может быть клеткой моря.
3. Регион нужно выложить так, чтобы клетка моря соединялась с другой клеткой моря (если это не противоречит предыдущему правилу).
4. Если регион нельзя выложить так, чтобы клетка моря соединялась с другой клеткой моря, а регион находится на краю игрового поля, то выложите регион так, чтобы клетка моря была на краю поля.

Если после учёта всех этих условий у вас всё ещё осталось 2 варианта размещения региона, вы сами выбираете, как его выложить.



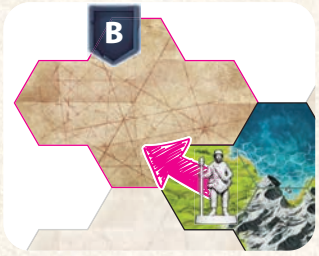
Допустим, в начале партии ближайшая к вам часть игрового поля выглядит, как показано выше. На следующих рисунках показана разведка регионов и пояснено их размещение при открытии. Неразведанные регионы лежат рубашкой (бумажной текстурой) вверх.





Перемещая поселенца из своего начального региона, вы разведываете регион (а). Его можно выложить только так, как показано на рисунке (б), поскольку, если его развернуть, ваш отряд окажется на клетке моря, что запрещено вторым правилом: сухопутный отряд не может **переместиться** на клетку моря.

Поселенец не может **переместиться** снова на текущем ходу, так как он переместился на клетку гор, однако он может **возвести** город.





Несколько ходов спустя поселенец оказался на клетке равнин открытого им региона (в) и продолжает разведку. Новый регион можно поместить только таким образом, как показано на рисунке (г), потому что, согласно третьему правилу, регион с клеткой моря нужно располагать так, чтобы клетки моря соединялись, если возможно.



Позже другой поселенец **перемещается** из начального поселения в регион, находящийся слева (д).





При любом расположении открываемого региона — (е) или (ж) — поселенец не переместится на клетку моря, и в обоих случаях клетка моря оказывается на краю поля.

Вокруг нет других клеток моря, с которыми можно было бы соединить новую, а значит, остаётся выполнить только одно оставшееся правило – новая клетка моря должна быть на краю игрового поля. Это также достигается при любом расположении региона, поэтому вы сами выбираете, как его повернуть.



Позднее поселенец перемещается в регион (з), для которого доступно только одно положение при открытии. В другом варианте размещения региона отряд попадёт на клетку моря.



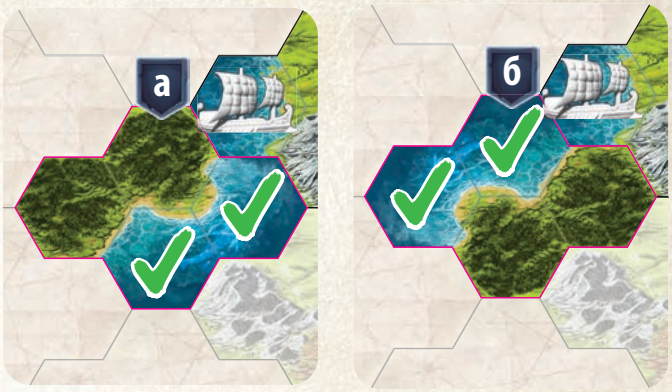
Наконец поселенец открывает регион (и). Здесь актуально лишь правило о клетке моря на краю игрового поля, поэтому единственный вариант выложить регион – так, как показано на рисунке (к).

Разведка кораблями

Корабли тоже могут открывать регионы. В отличие от сухопутной разведки, здесь не имеет значения, на какую клетку вы перемещаете корабль. Просто откройте регион, до которого может доплыть корабль. Если возможно, расположите регион так, чтобы корабль мог переместиться на его клетку моря, не пересекая другой регион.



Пример. Вы хотите открыть выделенный цветом регион кораблём.



Открытый регион можно выложить 2 способами: (а) и (б). Далее корабль помещается на любую из двух клеток моря открытого региона (так как корабли могут **перемещаться** *между любыми соединёнными клетками моря).*

Если это невозможно (например, в открытом регионе нет клеток моря), выложите регион по обычным правилам размещения и верните корабль на клетку моря, с которой он начал перемещение. Те же правила применяются, когда вы используете *«Навигацию»*, чтобы перемещаться вдоль края игрового поля.



Пример. Следующим действием **перемещения** *вы двигаете корабль в соседний регион (в), чтобы открыть его.*



В открытом регионе нет клеток моря, поэтому вы можете выложить его любым образом (г) или (д).



Затем верните корабль на клетку, с которой он начинал перемещение.

Сухопутные сражения

Как правило, сражения начинаются во время выполнения действия **перемещения**, когда 1 или несколько военных отрядов перемещаются на клетку с вражескими отрядами или городом. Сражения разыгрываются сразу же и должны быть завершены до перемещений следующих отрядов/формирований.

Сражение длится несколько раундов, до отступления атакующего игрока или до потери всех военных отрядов одной из сторон (или обеими сразу).

Каждый раунд сражения состоит из следующих 5 этапов:

1. Розыгрыш карт действий

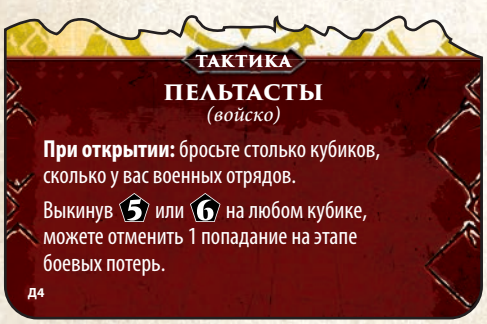
В начале сражения, если у атакующего есть достижение *«Тактика»*, он может разыграть 1 карту действия, выложив её на стол лицевой стороной вниз. Разыграв карту или решив не делать этого, атакующий предоставляет защищающемуся, обладающему достижением *«Тактика»*, возможность сделать то же самое.



2. Открытие карт действий

Одновременно переверните разыгранные карты действий и зачитайте их эффекты. Эффекты с фразой «При открытии» применяются сразу же. Остальные эффекты могут быть применены на следующих этапах этого раунда сражения. Разыгранная карта действует только в текущем раунде сражения и сбрасывается лицевой стороной вверх после его окончания.

У каждого боевого эффекта есть название и указание войска, крепости или корабля – это требование типа вашего отряда (или крепости), который должен участвовать в сражении, чтобы вы могли разыграть эту карту.





3. Боевой бросок

Это основной этап раунда сражения. Каждый игрок бросает количество кубиков, равное числу его военных отрядов, участвующих в сражении. Некоторые карты действий увеличивают число этих кубиков.

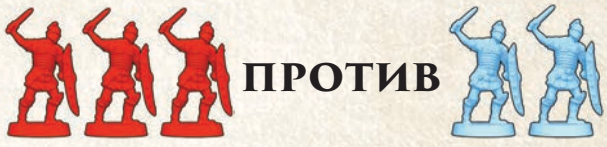
На всех гранях кубиков, помимо чисел, есть символы столкновения, связанные с определёнными военными отрядами. Выкинув на кубике грань с каким-либо символом, активируйте способность столкновения соответствующего вашего военного отряда. Игнорируйте символы столкновений для типов отрядов, не участвующих в сражении.

Сумма результатов боевого броска называется боевым значением и обозначается пиктограммой меча ¦.

Каждый отряд может активировать свою способность столкновения 1 раз за бросок, и каждый символ активирует способность только 1 соответствующего отряда, не всех.

ОТРЯД	СИМВОЛ СТОЛКНОВЕНИЯ	СПОСОБНОСТЬ СТОЛКНОВЕНИЯ
Пехота		+1 ¦
Корабль	Нет	Нет

Пример. Сражаются Красный и Синий игроки.



Красный игрок бросает 3 кубика за 3 своих отряда пехоты и получает показанные ниже результаты. У него получается 14 ¦ (12 за сумму результатов кубиков +2 за 2 символа столкновения пехоты).



Синий игрок бросает 2 кубика за свою пехоту и получает 8 ¦ (7 за сумму результатов кубиков +1 за символ столкновения пехоты).



ОТРЯД	СИМВОЛ СТОЛКНОВЕНИЯ	СПОСОБНОСТЬ СТОЛКНОВЕНИЯ
Конница		+2 ¦
Боевой слон		Вы не добавляете результат этого кубика к сумме ¦, но отменяете 1 попадание противника.
Лидер		Перебрасывайте кубик с этим символом, пока на нём не выпадет любой другой символ столкновения.

Примеры для отрядов из дополнения

Пример 1. В сражении участвуют 4 отряда Фиолетового игрока: 2 пехоты, 1 конница и 1 лидер.



Всего он бросает 4 кубика и получает следующие результаты. На кубиках выпали 2 символа конницы, но у Фиолетового игрока только 1 такой отряд, поэтому он применяет способность конницы 1 раз, получая +2 ❗. Символ столкновения боевого слона ничего не даёт, так как у Фиолетового игрока нет боевых слонов.



Кубик с символом лидера перебрасывается, на нём выпадает результат 6 ⛑, что даёт ещё +1 ❗ Фиолетовому игроку.



Итог боевого броска Фиолетового игрока равен 18 ❗.

Пример 2. В сражении участвуют 3 отряда Жёлтого игрока: 1 пехота, 1 лидер и 1 боевой слон.



Игрок бросает 3 кубика и получает следующие результаты. Из-за символа столкновения боевого слона результат 2 не добавляется к ❗, но на следующем этапе Жёлтый игрок отменит 1 попадание противника. Так как у Жёлтого игрока всего 1 лидер, он может использовать лишь 1 символ столкновения лидера из 2 выпавших.

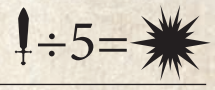


Игрок перебрасывает одну из «единиц» и получает результат 5 ⛑. Он применяет способность столкновения отряда пехоты, добавляя 1 ❗.



Итог боевого броска Жёлтого игрока равен 7 ❗, а также он отменит 1 попадание противника.

4. Боевые потери



Определив итоговые результаты бросков обоих игроков, участники подсчитывают, сколько у них попаданий. Для этого разделите своё количество ❗ на 5 с округлением вниз. Например, 14 ❗ — это 2 попадания.

За каждое ваше попадание противник должен выбрать 1 свой военный отряд и убрать его (если возможно). На данном этапе, если не указано иное, применяются свойства и эффекты карт, позволяющие отменить попадания. Поселенцы не являются военными отрядами, их нельзя убирать в качестве боевых потерь.

Однако, если все военные отряды игрока были потеряны в сражении, то и все поселенцы его цвета, стоящие на клетке сражения, также убираются с поля.

5. Проверка окончания сражения

Если у одного из участников сражения не осталось отрядов, он проигрывает, а его противник побеждает. Если оба участника лишились последних отрядов в одном раунде сражения, оно оканчивается без победителя и проигравшего.

Если у защищающегося имеется только крепость, то он выигрывает лишь в случае, когда войско атакующего уничтожено в первом раунде сражения. Эффект крепости длится всего один раунд. Поэтому, если атакующий нападает на пустой город с крепостью и не всё его войско уничтожено после первого раунда сражения, он захватывает город.

Если у обоих участников остались отряды, атакующий может отступить. В данном случае сражение завершается (без победителя и проигравшего), а атаковавшие отряды возвращаются на клетку, с которой **переместились**. Отступая, оставшиеся отряды атакующего должны уйти все вместе и именно на ту клетку, с которой пришли.

Если атакующий не отступает, начинается новый раунд сражения.

Краткая сводка

Сыграйте карты действий. Сначала выбор делает атакующий, затем защищающийся. Необходимо достижение *«Тактика»*.

Откройте карты действий. Откройте сыгранные карты действий и примените их эффекты до боевого броска.

Боевой бросок. Каждый игрок бросает кубики по числу своих сражающихся военных отрядов. Сложите суммы значений и примените способности столкновения, чтобы подсчитать итоговые боевые значения (❗).

Разделите эти итоговые значения на 5 (с округлением вниз), чтобы определить количество попаданий. Уберите с поля уничтоженные отряды.

Проверка окончания сражения. Если у обоих игроков остались военные отряды, атакующий может отступить. Иначе повторите эти пункты для следующего раунда сражения.

Захват городов

Вражеский город считается захваченным, если в нём находятся только ваши военные отряды. Это может случиться по окончании сражения или при перемещении военных отрядов в пустой вражеский город. Когда такое происходит, сделайте следующее:

1. Замените все городские постройки владельца города (а) своими постройками того же типа (б). Не заменяйте здания под культурным влиянием других игроков и чудеса света (в).
2. Получите в количестве, равном размеру города. Получите ещё 1 , если город был счастливым. Если же он был несчастным, получите всего 1 (независимо от размера).

Размер			
1	1	2	1
2	2	3	1
3	3	4	1
4	4	5	1
5	5	6	1

3. Предыдущий владелец города помещает поселенца в другой свой город (г). Если у него нет других городов или нет поселенцев в запасе, он не получает поселенца.
4. Город становится несчастным (д).



Примечание: вы можете использовать эффекты зданий в захваченном городе (например: порт, крепость, рынок), даже если у вас нет достижений для их строительства.

Нехватка фигурок построек

Если вы захватываете город с городскими постройками, фигурки которых у вас закончились (все они находятся на игровом поле), просто уберите эти фигурки предыдущего владельца, не заменяя их своими. Если у вас нет фигурки поселения, уберите все фигурки городских построек с клетки (город уничтожается). За каждую городскую постройку (поселение, здание, чудо света), убранную таким образом, вы получаете 1 (независимо от настроения города и наличия зданий под культурным влиянием).

Поселенцы в сражении

Поселенцы не могут сражаться. Если поселенцы оказываются одни на клетке с вражеским военным отрядом, происходит сражение, в котором поселенцы автоматически проигрывают (не разыгрывайте карты и не бросайте кубики). Это также означает, что военный отряд, победивший поселенцев, не может больше передвигаться в этот ход. Поселенцев на клетке с дружественными военными отрядами нельзя убирать в качестве боевых потерь во время сражения, но они автоматически уничтожаются, если потеряны все дружественные военные отряды. Поселенцы, попавшие в сражение в составе атакующего формирования, в случае отступления также отходят вместе с ним.

Связанные достижения

Тактика. Вы можете **перемещать** военные отряды. Вы можете разыгрывать карты действий в сражении.

Осадные машины. Потратьте 2 , чтобы заблокировать способность крепости добавлять 1 кубик, и/или потратьте 2 , чтобы заблокировать её способность отменять попадание.

Стальное оружие. В начале сражения потратьте 1 , чтобы получить +2 ❗ или +1 ❗ (если у противника есть достижение «*Стальное оружие*»).

Фанатизм. В сражении в городе с храмом вы получаете +2 ❗ в первом раунде. Проиграв это сражение, бесплатно поместите 1 пехоту в любой свой город.

Морские сражения

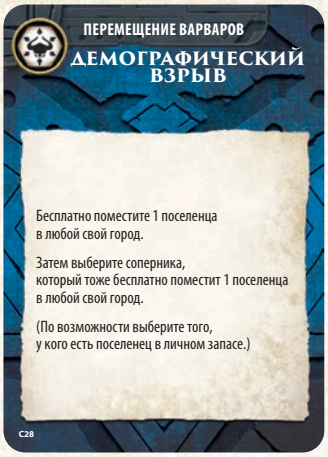
Морские сражения происходят, когда вы **перемещаете** корабли или помещаете их в результате **найма** на клетку моря, где присутствует хотя бы 1 вражеский корабль. Морское сражение проходит аналогично сухопутному, и корабли так же могут отступить на исходную клетку. Корабли, которые были **наняты**, отступить не могут. У кораблей нет способности столкновения.

Сухопутные отряды, перевозимые кораблями, никак не учитываются в морских сражениях (за исключением способностей некоторых лидеров). Однако после морского сражения вы должны проверить, достаточно ли кораблей у вас осталось на этой клетке для перевозки всех сухопутных отрядов (не более 2 отрядов на корабле). Если нет, вы должны убрать лишние сухопутные отряды.

Хотя участвовавший в сражении корабль не может больше **перемещаться** на текущем ходу, отряды могут погружаться на такой корабль или высаживаться с него действием **перемещения**. Если сухопутный отряд высаживается с корабля на клетку с вражескими отрядами, происходит сухопутное сражение (по обычным правилам).

События

События представляют собой некие происшествия, которые влияют на цивилизацию и могут заинтересовать историков и летописцев. Одни события благоприятные, а другие — нет.



Каждый раз, получая достижение, берите фишку со шкалы событий на вашем планшете игрока и помещайте её рядом с полученным достижением. Иногда это приносит или . Если ваша шкала событий опустела, возьмите и разыграйте верхнюю карту из колоды событий. Затем выложите на шкалу событий 3 новые фишки из личного запаса.

Если необходимо взять карту события, а колода опустела, сперва перемешайте соответствующую стопку сброса, сформировав новую колоду событий.

Чтобы разыграть карту события, зачитайте текст на ней и примените её эффект. Большинство событий влияют только на разыгрывающего участника, но некоторые затрагивают всех. Если карта события вынуждает всех игроков сделать что-то, выполняйте это по часовой стрелке, начиная с участника, взявшего карту.

Если явно не сказано сохранить карту, то после розыгрыша она сбрасывается лицевой стороной вверх.

20 новых карт событий замешиваются в колоду событий при подготовке к игре. Они действуют так же, как карты базовой игры, но могут использовать элементы из дополнения.

ЗА УНИЧТОЖЕННЫЙ ГОРОД?

Некоторые события (например, *«Землетрясение»* и *«Извержение вулкана»*) могут уничтожать города. Когда это происходит, игроки получают . Пусть это выглядит странным, но это делается и для игрового баланса, и ради атмосферы. Ведь такие ужасные события всегда привлекают внимание историков, исследуются археологами и поражают воображение бесчисленных поколений.

Символы событий

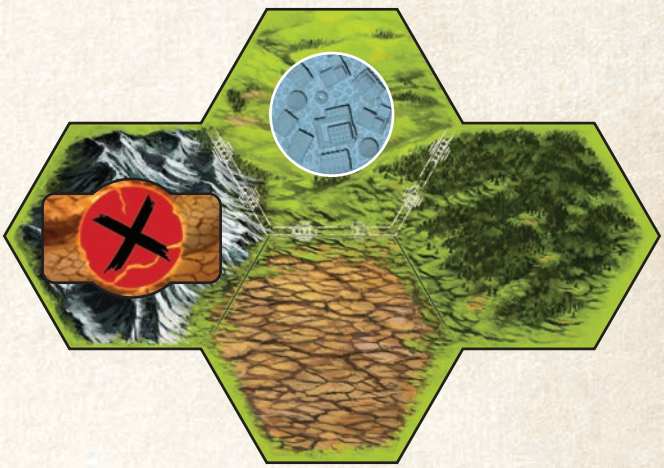
В верхнем левом углу некоторых карт событий указан символ. Это признак особого эффекта, который должен быть разыгран сразу же при открытии карты, до прочтения её текста, даже если основной эффект карты не может быть применим. Символы событий влияют только на игрока, взявшего карту. Эффекты всех символов событий описаны ниже.

Золотая шахта

Немедленно получите 2 .

Истощение

Поместите жетон истощённой земли на пустую (без отрядов и городов) клетку суши (кроме пустоши), соседнюю с одним из ваших городов.



Отныне никому нельзя **собирать** ресурсы с этой клетки и **возводить** на ней город (включая город варваров).

Эффект достижения *«Орошение»* не применяется к клеткам с жетонами истощённой земли.

Варвары

Варвары – это независимые войска, управляемые самой игрой. У них есть поселения. Отряды варваров перемещаются по игровому полю, нападают на игроков и блокируют сбор ресурсов. Варвары входят в игру и действуют в основном с помощью карт событий, но некоторые карты действий также могут их активировать. На варваров тоже распространяется предел военного присутствия.

Дополнение привносит в игру 8 новых фигурок отрядов варваров: 4 конницы и 4 боевых слона. Их свойства аналогичны отрядам игроков.

Взаимодействие с варварами описано на следующих страницах.

Появление варваров

Выполните следующие 2 пункта в указанном порядке:

1. Поместите поселение варваров и пехоту варваров на свободную клетку суши (кроме пустоши). Выбранная клетка должна располагаться строго в 2 клетках суши от одного вашего города и не менее чем в 2 клетках от остальных ваших городов. Если это невозможно, то она может быть ближе к вашим городам. Выбранная клетка также должна быть не менее чем в 2 клетках от городов противников.
2. Поместите пехоту варваров в любое поселение варваров по вашему выбору (включая только что появившееся).

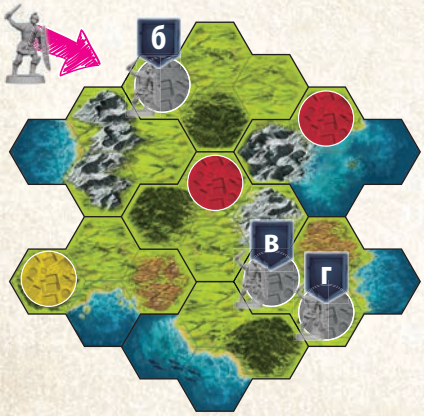
> Если в поселении уже есть хотя бы 1 пехота, всякий раз, помещая туда новый отряд (по любым причинам), вы можете вместо пехоты поместить туда конницу или боевого слона.

Если подходящей для поселения варваров клетки нет, не добавляйте его. Если все фигурки отрядов или поселений варваров уже на игровом поле, не добавляйте новые.

Примечание: правило предела военного присутствия применяется и к отрядам варваров.



Пример. Красный игрок помещает варварское поселение и пехоту в 2 клетках от своего города – выше и левее (а).



Далее он должен добавить ещё 1 отряд пехоты в варварское поселение (б), (в) или (г).

Перемещение варваров

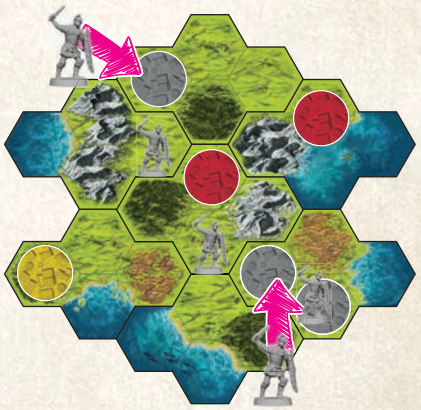
Выполните следующие 3 пункта в указанном порядке:

1. Проверьте, есть ли отряды варваров в пределах 2 клеток от ваших городов. Если нет, не выполняйте следующие этапы, а вместо этого выполните этап 1 появления варваров.
2. **Переместите** все войска варваров в пределах 2 клеток от ваших городов на 1 клетку по направлению к вашему ближайшему городу (учитывайте кратчайшее расстояние по клеткам суши только открытых регионов).
   Если пехота варваров переместилась в чей-то город или на клетку с чьим-то отрядом, немедленно проведите сражение.
   Вы сами выбираете порядок перемещения варваров и то, к каким вашим городам они направятся. Также, если у варваров при перемещении есть выбор из нескольких клеток, находящихся на одинаковом расстоянии от вашего города, вы сами решаете, на какую именно клетку они переместятся.
3. Поместите по 1 отряду пехоты варваров во все поселения варваров в пределах 2 клеток от ваших городов.

Примечание: правило предела военного присутствия применяется и к отрядам варваров.



Пример. Все отряды варваров в пределах 2 клеток от городов Красного игрока перемещаются на 1 клетку ближе.



Далее по 1 отряду пехоты варваров помещается во все варварские города в пределах 2 клеток от города Красного игрока.

Сражения с варварами

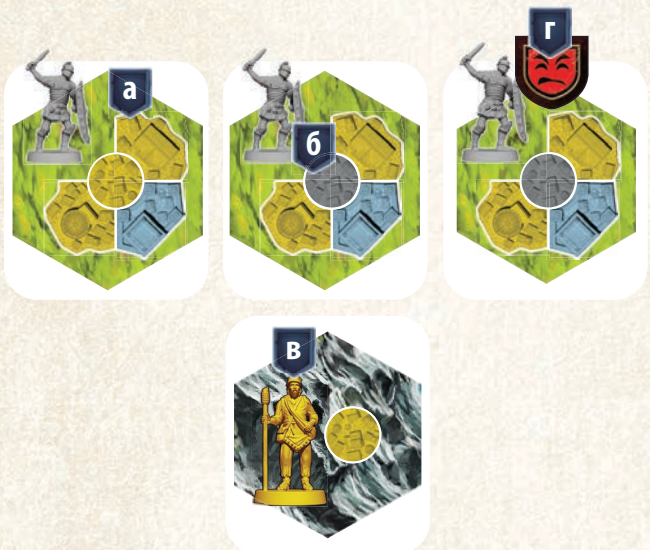
Если войско варваров оказывается на одной клетке с отрядом или городом любого игрока, происходит сражение. Также сражение начинается, если отряд игрока оказался на клетке с варварским отрядом или городом. Любой другой игрок берёт на себя управление варварами в этом сражении, но при этом не отступает ими и не разыгрывает карты действий. У отрядов варваров такие же способности столкновения, как у аналогичных отрядов игроков.

Захват города варварами

Если после сражения отряды варваров остаются в городе игрока одни, то они захватывают город, и он становится варварским.

1. Замените фигурку поселения (а) фигуркой поселения варваров (б). Все здания остаются в городе, не меняя свой цвет (считается, что они находятся под культурным влиянием).
2. Игрок, потерявший город, помещает поселенца в любой свой оставшийся город (в).
3. Захваченный город становится 😈 (г). Настроение города никак не влияет на варваров.

Примечание: если варвары захватили город с крепостью, они смогут использовать её в случае атаки города игроком.



Победа над варварами

Победив формирование варваров хотя бы из 1 отряда, вы получаете 1 ⚾ (независимо от того, кто на кого напал).

Захватив город варваров, вне зависимости от его размера вы получаете 1 ⚾, в дополнение к ⚾ за победу над варварскими отрядами.

Сделав это, вы заменяете фигурку поселения варваров своей. Теперь это ваш город.

Все здания в нём остаются того же цвета (если раньше это был город игрока). Затем город становится несчастным (если он ещё не был таковым).

Пираты

Выполните следующие 2 пункта в указанном порядке:



1. Поместите 2 пиратских корабля на клетки моря без кораблей игроков. Если возможно, один из пиратских кораблей нужно поместить на соседнюю с одним из ваших городов клетку. Вы можете поместить оба корабля на одну клетку моря. Если в запасе нет пиратских кораблей, а вам нужно добавить новый, вы должны взять один из пиратских кораблей с игрового поля и поместить его по описанным выше правилам (в том числе можете поместить его на ту же клетку, откуда взяли, если она соответствует условиям).



2. Каждый игрок хотя бы с 1 городом по соседству с хотя бы 1 пиратским кораблём теряет или 1 ресурс, или 1 🎭, или 1 🛡. Если игрок не может этого сделать, он должен ухудшить настроение одного своего соседствующего с пиратами города, если возможно (если все они ещё не несчастны).

У пиратских кораблей есть долговременные свойства:

- Пиратские корабли блокируют сбор ресурсов с клеток моря, на которых находятся, и со всех соседних с ними клеток моря.
- Пиратские корабли блокируют *Торговые пути*, начинающиеся или проходящие через клетки моря, на которых эти корабли находятся, а также по соседству с ними *(см. «Торговые пути», с. 31)*.
- Корабли игроков не могут перемещаться через клетки с пиратскими кораблями. Попадая на такие клетки, они должны остановиться и провести морское сражение *(см. «Морские сражения», с. 24)*.

Нападение на пиратов

Перемещение или **наём** ваших кораблей на клетку с пиратами начинает морское сражение. Кубики за пиратские корабли бросает другой игрок, но разыгрывать за них карты действий он не может.

После сражения за каждый уничтоженный пиратский корабль вы получаете 1 ⚾, а также на выбор 1 🎭 или 1 🛡 (независимо от того, кто победил).

Чудеса света

Каждое чудо света ( ) в игре представлено уникальной фигуркой городской постройки и картой. **Построенные** чудеса света приносят в конце игры.

Вы берёте карту чуда света, когда получаете достижения *«Проектирование»* или *«Памятники»*.

Чтобы **построить** чудо света, нужно, используя достижение *«Проектирование»*, активировать ваш счастливый город, разыграть карту чуда света с руки и выплатить указанную стоимость в ресурсах и .
У всех чудес света есть предварительное условие — достижение, которое вы должны получить, прежде чем **строить** конкретное чудо света.

В одном городе может быть несколько чудес света.

Построив чудо света, поместите его карту перед собой, а соответствующую фигурку – в активированный город. С этого момента действуют все особые свойства построенного чуда света.

Примечание: чудеса света **не являются** зданиями, но считаются городскими постройками. Таким образом, они увеличивают размер города, и вы учитываете их, соблюдая правило о том, что размер ваших городов не может быть больше их количества.

Уничтожение и захват чудес света

Если не сказано иное, когда ваш город с чудом света уничтожается, вы теряете это чудо света (и приносимые им). Уберите карту чуда света из игры.

Если ваш город с чудом света захватывает другой игрок, он получает и это чудо света, помещая его карту перед собой (теперь он может использовать его способности). Однако вы кладёте фишку из личного запаса на карту этого чуда света, чтобы отметить, что изначально его **построили** именно вы. Если город захватывают варвары, отложите карту в сторону, поместив на неё свою фишку.

В конце игры за чудо света поровну распределяются между текущим владельцем чуда света (неважно, сколько раз город и чудо света меняли владельца) и тем, кто его построил, — оба игрока получают по 2 . Если строитель чуда света вернёт себе город с ним, то в конце игры он получит за него полное количество .

Великая арена



Это позволяет тратить как и наоборот, за исключением траты для **постройки** нового . Когда вы получаете или , вы получаете именно то, что указано.

Когда вы тратите, сбрасываете или иным образом используете именно жетоны – они взаимозаменяемы.

Кроме того, один раз за сухопутное сражение после боевого броска вы можете потратить 1 или 1 , чтобы получить +1 . Вы можете сделать это уже после сложения значений граней.

Великие сады

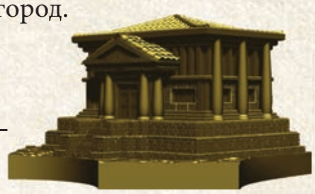


Город с этим может **собирать** любые ресурсы с клеток равнин, включая и .

Кроме того, военные отряды других игроков, прошедшие по клетке равнин, не могут атаковать город с данным в этот же ход.

Это похоже на ограничение прохода по клетке лесов, за исключением того, что достижение *«Дороги»* не позволяет игнорировать данный эффект. На ваши отряды и отряды варваров данное не влияет. Если варвары захватывают город с этим чудом света, его свойство распространяется на всех игроков, которые позже захотят захватить этот город.

Великая библиотека



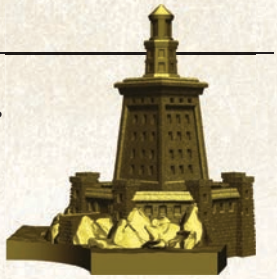
На каждом вашем ходу вы можете заявить одно отсутствующее у вас достижение неправительственной категории и использовать его эффекты до конца хода.

Это заявление трактуется, как будто это достижение уже было получено вами раньше, поэтому игнорируйте единовременные эффекты за получение этого достижения, включая получение карт или жетонов.

Вы не обязаны делать заявление в начале хода, можно сделать это и непосредственно перед использованием. Вы можете выбрать любое отсутствующее у вас неправительственное достижение с планшета игрока, даже если у вас не получено первое достижение в этой категории.

Данный эффект не распространяется на достижения цивилизаций и не даёт доступ к ним.

Великий маяк



Каждый раз, когда вы активируете город с данным , вы можете взять корабль из вашего запаса и бесплатно выставить на любую клетку моря без вражеских кораблей (если у вас не осталось кораблей в запасе, то вы его не выставляете).

Этот бесплатный корабль не считается **нанятым** — не учитывается в доступном числе отрядов при выполнении найма во время активации города.

Кроме того, во время фазы состояния владелец Великого маяка всегда определяет, кто будет следующим первым игроком. Это значит, что количество и больше не влияет на данное решение.

Великий мавзолей

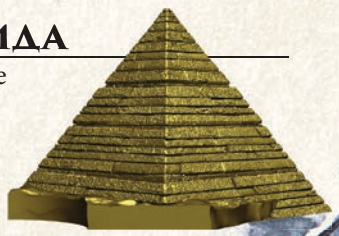


Когда вы по любым причинам должны взять карту из колоды событий или действий, вы можете (но не обязаны) взять верхнюю карту из соответствующей стопки сброса.

Так как карты в стопке сброса лежат лицом вверх, вы будете знать, какую карту можете взять. Если вы берёте карту события из сброса, вы должны разыграть и эффект символа события, и основной текст, как обычно.

После **постройки** данного вы обязаны подкладывать свои карты действий и событий после розыгрыша под низ стопок сброса. Это значит, что вы не можете сыграть карту, а затем снова взять её, используя эффект этого .

Великая пирамида



В отличие от остальных, данное приносит 5 , а не 4 , как остальные.

Кроме того, вы получите 5 полностью (и сохраните карту чуда), даже если город с Великой пирамидой был захвачен. Деление очков здесь не применяется.

К тому же, если в конце игры вы и другой игрок набрали наибольшее количество , то выигрываете именно вы.

Великая статуя

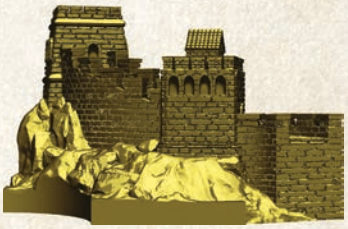


Сразу же после **постройки** данного возьмите карту цели.

Помимо этого, раз в ход вы можете сбросить карту цели с руки, чтобы получить дополнительное действие.

Великая стена

После **постройки** данного все враги получают -2 в первом раунде сражения при атаке ваших городов.



Кроме того, вы автоматически побеждаете любые отряды , атакующие ваши города. Никакие броски не выполняются и карты действий не играются, но это всё равно считается сражением.

Вы по обычным правилам получаете 1 за подобную победу над .

ДОСТИЖЕНИЯ

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

Орошение

Вы можете **собирать** с клеток пустошей. Во всех остальных случаях эти клетки по-прежнему считаются пустошами (на них нельзя **возводить** города, помещать варваров и т. д.). Вы игнорируете эффекты карт событий *«Голод»*.

Животноводство

Действием **сбора** ресурсов вы можете собрать их с клетки суши на расстоянии 2 клеток (вместо 1). Если у вас есть достижение *«Дороги»*, вы можете собрать ресурсы с 2 клеток суши на расстоянии 2 клеток от города. Это достижение можно использовать только раз в ход.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Проектирование

Получив это достижение, возьмите в руку верхнюю карту из колоды чудес света. Вы можете использовать это достижение в качестве действия, чтобы построить чудо света: **активируйте** город, чтобы **построить** в нём . В городе может быть несколько *(см. «Чудеса света», с. 28)*.

Гигиена

Выполняя действие **найма**, вы можете заплатить за поселенца 1 вместо обычной цены. Вы можете сделать это в дополнение к найму других отрядов за ресурсы. Вы не можете получить несколько поселенцев за несколько в рамках одного действия **найма**.

Вы можете использовать вместе достижения *«Гигиена»* и *«Воинский призыв»* за одно действие **найма**.

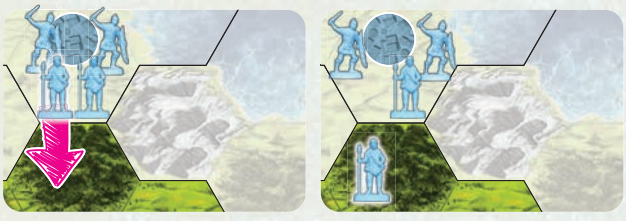
Вы игнорируете эффекты событий *«Чума»* и *«Эпидемия»*.

Дороги

Перемещая сухопутные отряды в свои города или из них, вы можете потратить 1 и 1 , чтобы ваши отряды игнорировали штрафы клеток суши, а также **переместились** на расстояние до 2 клеток. Вы должны потратить ресурсы за каждый отряд или формирование, пользующиеся этой возможностью.



Пример. У вас 2 поселенца и 2 пехоты в одном городе.



Вы выполняете действие **перемещения** *и перемещаете 1 поселенца на 1 клетку. Вы не используете достижение «Дороги», а значит, не тратите ресурсы.*



Вы тратите 1 и 1 , чтобы переместить другого поселенца на 2 клетки.



В завершение вы ещё раз платите 1 и 1 , чтобы активировать «Дороги» и получить возможность переместить 2 отряда пехоты на 2 клетки через горы в лес. Так как местность сейчас не накладывает ограничений, это формирование может ещё перемещаться или сражаться, но уже в рамках нового действия **перемещения**.

Если отряд или формирование **перемещается** на 2 клетки через клетки с другими вашими отрядами, проверяйте предел военного присутствия на каждой клетке.

Используя *«Дороги»*, вы не можете открывать регионы и перемещаться через клетки моря. Используя *«Дороги»*, вы можете атаковать города (если перемещаетесь из своего города), но отступить вы сможете только на 1 клетку, с которой перемещались. Вы не можете использовать *«Дороги»*, чтобы перемещать отряды, уже участвовавшие в сражении. Вы не можете использовать *«Дороги»*, погружаясь на корабли и высаживаясь с них.

СУДОХОДСТВО

Военные корабли

Вы можете отменить 1 попадание в первом раунде любого морского, а также сухопутного сражения, если ваше войско высадилось непосредственно с корабля на клетку с врагом.

Навигация

Ваши корабли могут **перемещаться** вдоль игрового поля на ближайшую клетку моря в направлении **перемещения** *(см. «Перемещение кораблей», с. 14)*.

ОБРАЗОВАНИЕ

Бесплатное образование

После покупки достижения, заплатив хотя бы 1 или 1 , вы можете потратить 1 , чтобы получить 1 . Вы не можете использовать эффект при покупке самого *«Бесплатного образования»*.

Философия

Получив это достижение, получите 1 . С этого момента вы получаете 1 каждый раз, когда получаете достижение из категории *«Наука»*. Вы не получаете за уже имеющиеся у вас достижения в этой категории.

ВОЕННОЕ ДЕЛО

Осадные машины

Напав на город с крепостью, до розыгрыша карт действий и боевого броска объявите, будете ли вы использовать *«Осадные машины»*. Если будете, потратьте 2 , чтобы заблокировать способность крепости добавлять 1 кубик, и/или потратьте 2 , чтобы заблокировать её способность отменять попадание.

Стальное оружие

Перед началом сухопутного сражения можете потратить 1 , чтобы получать +2 в каждом раунде сражения, при условии, что у врага нет достижения *«Стальное оружие»*. Если же у него есть *«Стальное оружие»* (неважно, использует он его в этой битве или нет), то, потратив 1 , вы получите только +1 .

«Стальное оружие» можно использовать против варваров, и оно даёт +2 (считается, что у них нет этого достижения).

Если у двух игроков, участвующих в сражении, есть *«Стальное оружие»*, сначала атакующий решает, будет ли он платить за использование *«Стального оружия»*. Затем защищающийся принимает своё решение по этому вопросу, при этом атакующий уже не может изменить свой выбор.

Примечание: если у вас есть достижение *«Металлургия»*, не тратьте для использования *«Стального оружия»* против врага без этого достижения.

Воинский призыв

Выполняя действие **найма**, вы можете заплатить за 1 пехоту 1 вместо обычной цены. Вы можете сделать это в дополнение к **найму** других отрядов за ресурсы. Вы не можете получить несколько военных отрядов за несколько одним действием **найма**.

Вы можете использовать вместе достижения *«Гигиена»* и *«Воинский призыв»* за одно действие найма.

ДУХОВНОСТЬ

Мифология

Некоторые карты событий (например, *«Голод»*, *«Наводнение»* и *«Землетрясение»*) вынуждают вас ухудшить настроение одного или нескольких городов. Имея это достижение, вы можете потратить 1 за каждый город, чтобы не ухудшать его настроение. Это достижение можно применить, когда карта события обязывает ухудшить настроение на 1 уровень или сразу сделать город несчастным (вы тратите только 1 , даже если настроение падает с до).

Обряды

Выполняя действие **улучшения настроения**, можете тратить любые ресурсы в качестве по курсу 1 к 1. Например, если у вас есть город размера 3, вы можете улучшить его настроение либо за 3 , либо потратив от 1 до 3 других ресурсов вместо . К примеру, вы могли бы потратить 1 , 1 и 1 .

ЭКОНОМИКА

Торговые пути

В начале своего хода вы получаете 1 за каждый *торговый путь*, который можете проложить (но не более 4). *Торговый путь* можно проложить между вашим поселенцем или кораблём и или вражеским городом в пределах 2 клеток (нельзя считать клетки через неразведанные регионы). От каждого поселенца или корабля можно проложить *торговый путь* только к 1 вражескому городу (и наоборот). Другими словами, чтобы получить X , у вас должно быть не менее X отрядов (кораблей или поселенцев), от которых можно проложить *торговые пути* в X разных вражеских городов.

Пример. Красные корабли и поселенцы образуют торговые пути с синими городами (А с А, Б с Б, В с В). Обратите внимание, что вы можете использовать поселенца на корабле и что для поселенца слева уже не осталось подходящих городов.

Налогообложение

В качестве действия вы можете потратить 1 , чтобы получить количество , или (в любой комбинации по вашему выбору), равное числу ваших городов. Вы можете выполнять это действие только 1 раз в ход, города при этом не активируются.



ТРАДИЦИИ

Цирк и спорт

В качестве действия вы можете потратить 1 , чтобы улучшить настроение 1 вашего города любого размера на 1 уровень. Вместо этого вы также можете потратить 2 , чтобы улучшить настроение города на 2 уровня (с несчастного до спокойного, а затем со спокойного до счастливого). В отличие от действия **улучшения настроения**, этим достижением вы можете улучшить настроение только 1 города. Однако вы можете выполнить это действие несколько раз, чтобы улучшить настроение нескольких городов.

Памятники

Получив это достижение, немедленно возьмите верхнюю карту из колоды чудес света. Позже вы сможете **построить** его, используя достижение *«Проектирование»*. Кроме того, враги не могут распространять **культурное влияние** на ваши города с чудесами света.

НАУКА

Медицина

Выполнив действие **найма**, можете получить обратно 1 потраченный ресурс. Например, наняв 2 пехоты и потратив на это 2 и 2 , вы можете вернуть 1 или 1 . У вас должно быть необходимое количество ресурсов для найма. Другими словами, если у вас всего 1 , вы не можете **нанять** поселенца, пусть даже благодаря *«Медицине»* он будет вам стоить 1 . Сначала вы должны потратить 2 и только потом получить 1 обратно.

Металлургия

Выполняя действие **сбора** и получая хотя бы 2 , можете обменять 1 на 1 . Если у вас есть достижение *«Стальное оружие»*, вам больше не нужно тратить 1 для его использования против врага без этого достижения.

ДЕМОКРАТИЯ

Гражданские свободы

В качестве действия вы можете получить 3 . Однако теперь наём пехоты с помощью *«Воинского призыва»* стоит вам 2 вместо 1 .

АВТОКРАТИЯ

Принудительный труд

Вы можете потратить 1 , чтобы на этот ход все ваши города считались . Таким образом, вы сможете **собирать** ресурсы, **нанимать** отряды и **строить** здания, как если бы эти города были . Но каждый несчастный город по-прежнему можно активировать только 1 раз.

ТЕОКРАТИЯ

Вероучение

Всякий раз, **строя** храм (действием **строительства** или розыгрышем карт), вы можете сразу же бесплатно получить любое достижение из категории *«Теократия»*, как обычно, отметив его фишкой со шкалы событий. Отныне у вас может быть не больше 2 . Если у вас было больше 2 при получении этого достижения, сбросьте лишние.

Примечание: свойство этого достижения не применяется при захвате города с храмом.

Обращение в веру

Можете добавлять 1 к броскам кубиков при выполнении действия **культурного влияния**. Таким образом, вам достаточно уже результата 4, чтобы влияние было успешным. Кроме того, успешно распространив **культурное влияние**, получите 1 .

Фанатизм

Сражаясь в городе с построенным храмом (атакуя или защищаясь), вы получаете +2 в первом раунде. Проиграв это сражение, получите 1 пехоту бесплатно и поместите её в любой свой город (если у вас нет городов или фигурок пехоты в запасе, вы не получаете такой отряд).

Достижения цивилизаций

У каждой цивилизации есть собственная категория с 4 уникальными, доступными только ей достижениями. Эти достижения немного отличаются от остальных. Вы получаете их не напрямую, а автоматически вслед за связанными с ними достижениями. Например, когда ацтеки получают достижение *«Тактика»*, они сразу же получают и достижение *«Пленение»* из категории их цивилизации.

Отмечайте достижения цивилизации фишками из личного запаса, а не со шкалы событий.

В отличие от остальных категорий, необязательно вначале получать верхнее достижение цивилизации. Вы получаете достижения цивилизации в том порядке, в каком получаете связанные с ними достижения. При подсчёте ПО они считаются так же, как обычные достижения.

АЦТЕКИ

Пленение (Тактика)

Выиграв сухопутное сражение, вы можете поместить любые уничтоженные военные отряды врага (кроме лидера) на это достижение – это пленные. Можно иметь не более 4 пленных. Каждый пленный приносит ½ в конце игры, либо их можно использовать для *«Жертвоприношения»* (и способностей некоторых лидеров).

Дань (любое правительственное достижение)

Ваши города могут **собирать** ресурсы с клеток, на которых находятся вражеские города (включая) в пределах 2 клеток от себя. Ресурсы, которые вы получаете, соответствуют типу местности клеток, на которых находятся города, и этих городов никак не влияет на ваш сбор. Если вы осуществляете **сбор** с клетки города и у вас есть достижение *«Пленение»*, вы можете вместо получения ресурса забрать военный отряд с этой клетки и поместить его к себе в качестве пленника (см. *«Пленение»* выше).

Жертвоприношение (Обряды)

Взяв карту события из колоды, вы можете убрать 1 пленного со своего планшета цивилизации (вернув его в запас владельца), чтобы полностью проигнорировать (включая эффект символа события) эту полученную карту и взять новую. Это можно делать, пока у вас не закончатся пленные, после чего необходимо разыграть последнюю взятую карту события.

Также вы можете тратить пленных в качестве или в любой момент игры по курсу 1 к 1.

ВАВИЛОН

Каналы (Проектирование)

Выполняя действие **сбора** ресурсов и собирая строго 1 (и любое количество других ресурсов), вы получаете ещё 1 (получая в итоге 2). Учитывается вся собранная , включая полученную за счёт карт *«Массовый сбор»* и *«Концентрация»*, так как они напрямую влияют на действие **сбора**. Дополнительная является бонусом и не входит в предел ресурсов, которые вы можете собрать в зависимости от размера вашего города. Это достижение можно использовать несколько раз в ход.

Навуходоносор II (лидер): Великие сады

При получении карты вы обязаны выбрать *«Великие сады»* (если только они уже не были кем-то **построены**). Если эта карта находится в руке у какого-либо игрока, он должен отдать её вам и взять себе другую карту чуда света на замену. В ином случае, если эта карта находится в колоде или сбросе, вы должны взять её оттуда (перемешайте колоду чудес света, если карта была взята из неё). Если карта *«Великие сады»* открыта в результате розыгрыша события *«Встреча послов»*, то возьмите её себе и откройте новую карту, если это возможно.



Кроме того, когда данный лидер в игре, вы можете **построить** любое чудо света в городе с ним, использовав своё достижение *«Проектирование»* в качестве свободного действия. А строительство *«Великих садов»* в этом случае обойдётся на 2 меньше обычного.

КАРФАГЕН

Гегемония (Картография)

В качестве действия можете использовать 1 свой корабль для **возведения** города на соседней клетке суши по обычным правилам (нельзя возвести город на пустоши, истощённой земле, клетке с другим городом или врагом). Уберите этот корабль с игрового поля и поместите на клетку суши поселение.

Если корабль перевозил сухопутные отряды, вы можете поместить их в только что **возведённый** город. В этом случае отряды уже не могут **перемещаться** на текущем ходу. Вы можете оставить их на клетке моря, если там есть другой корабль, способный их перевозить. Если его нет, уберите эти сухопутные отряды с поля.

Данное достижение позволяет также использовать пиратские корабли, контролируемые Карфагеном при помощи *«Пиратского союза»*.

Пиратский союз (Навигация)

Ваши корабли могут находиться на клетках с пиратскими кораблями и перемещаться через них, не начиная сражения. Когда вы **перемещаете** (или **нанимаете**) корабли на клетку с пиратскими кораблями, вы должны решить, вступать ли в сражение с ними. Решив атаковать, проведите морское сражение по обычным правилам.

Ваши сухопутные отряды могут **перемещаться** на пиратские корабли.

Пока любой ваш отряд находится на клетке с пиратскими кораблями, эти корабли считаются вашими, а значит:

- Их можно перемещать таким же образом, как любой из ваших отрядов, до тех пор, пока какой-либо из ваших отрядов продолжает находиться на одной клетке с ними во время движения.
- На них не распространяется эффект символа пиратов на картах событий и другие эффекты, связанные с пиратскими кораблями.
- Если Карфаген контролирует все 4 пиратских корабля, то события, связанные с пиратами, не имеют эффекта.
- Они считаются вашими отрядами, когда эффект карты событий обязывает убрать с игрового поля отряды (если явно не указано иное).
- Их можно использовать при прокладывании *«Торговых путей»*.
- Они не приносят и другим игрокам, побеждающим их.
- В сражении они считаются вашими кораблями. Если в морском сражении совместно участвуют и ваши, и пиратские корабли под вашим управлением, первыми в качестве потерь вы должны убирать пиратские корабли.
- На одной клетке может быть не более 4 кораблей Карфагена. Контролируемые пиратские корабли учитываются отдельно, поэтому Карфаген может иметь морское формирование до 8 кораблей.

Примечание: если ваши корабли уже находятся на одной клетке с пиратскими, вы можете напасть на них, выполнив действие **перемещения** своими кораблями. Они остаются на той же клетке и нападают на пиратов. Ваши корабли, находящиеся на клетке с пиратами, присоединяются к сражению, если вы переместите другой свой корабль на эту клетку и атакуете пиратов.

КЕЛЬТЫ

Влияние друидов (Жречество)

Вы можете распространять **культурное влияние** на поселения варваров. При успехе не заменяйте фигурку поселения варваров, а положите под неё из общего запаса. Под фигурку поселения можно подложить максимум 1 . Это никак не влияет на сам город, но в конце игры вы получите 1 за каждый такой оставшийся на поле жетон.

Жетон убирается, если любой игрок (включая вас) захватит это поселение или обратит его, используя карту *«Культурное превосходство»*.

КИТАЙ

Рисоводство (Орошение)

Собирая ресурсы с клетки равнин вне вашего города, на которой находится хотя бы 1 поселенец, вы получаете дополнительно 1 . Даже если на такой клетке несколько поселенцев, вы всё равно получаете дополнительно только 1 . Вы не можете получить дополнительно больше 2 (с 2 соседних клеток с поселенцами на каждой). Эта – бонус, на который не влияет предел собираемых ресурсов, определяемый размером города.

Расселение (Животноводство)

Выполнив действие **найма**, во время которого был **нанят** хотя бы 1 поселенец, вы можете сразу же свободным действием выполнить **перемещение** любых своих поселенцев из любых городов на соседние клетки.

- Вы можете использовать *«Дороги»* по обычным правилам.
- Каждый подходящий поселенец может, но не обязан переместиться. Ограничение на перемещение не более 3 отрядов применяется как обычно.
- Вы не обязаны перемещать только что нанятого поселенца. Можно переместить только остальных.
- Вы можете перемещать только поселенцев. Вы не можете переместить другие отряды в формировании с поселенцами.
- Поселенцы, получаемые другим образом (например, захватом города или эффектом карт *«Миграция»* или *«Демографический взрыв»*), не активируют *«Расселение»*.

Цинь Шихуанди (лидер): Великая стена



При получении карты вы обязаны выбрать *«Великую стену»* (если только она уже не была кем-то **построена**). Если эта карта находится в руке у какого-либо игрока, он должен отдать её вам и взять себе другую карту чуда света на замену. В ином случае, если эта карта находится в колоде или сбросе, вы должны взять её оттуда (перемешайте колоду чудес света, если карта была взята из неё). Если карта *«Великая стена»* открыта в результате розыгрыша события *«Встреча послов»*, то возьмите её себе и откройте новую карту , если это возможно.

Кроме того, когда данный лидер в игре, вы можете **построить** любое в городе с ним, использовав своё достижение *«Проектирование»* в качестве свободного действия. А строительство *«Великой стены»* в этом случае обойдётся на 2 меньше обычного.

ЕГИПЕТ

Поймы (Орошение)

Вы можете возводить города на клетках пустошей. Все ваши города могут собирать или с клеток пустошей.

Если враг захватывает город на клетке пустоши, этот город остаётся на месте, пусть даже у остальных цивилизаций нет достижения *«Поймы»*. Новый владелец города, если у него есть достижение *«Орошение»*, может собирать с этой клетки пустоши только .

Бальзамирование (Обряды)

В конце любого сражения (независимо от его исхода), если у вас 4 или меньше жетонов , вы получаете 1 . Это достижение действует и в сражениях с варварами, незащищёнными городами или поселенцами.

Когда ваш лидер погибает или вы сбрасываете его, вы также получаете 1 (даже если у вас уже 4 или больше).

«Бог на земле» (Жречество)

Ваши достижения категории *«Теократия»* дают свойства категории *«Автократия»*. Например, если у вас есть достижение *«Вероучение»*, вы можете также использовать *«Национализм»*. Если у вас есть *«Набожность»*, вы также можете использовать *«Тоталитаризм»* и т. д.

Несмотря на то, что вы можете использовать эти достижения, фактически у вас их нет: вы не помещаете на них фишки и не получаете за них в конце игры.

Клеопатра (лидер): Госпожа



Пока Клеопатра — ваш лидер, раз в ход в качестве свободного действия вы можете поместить 1 в город, где она находится. Чтобы атаковать египетский город с (неважно, в нём сейчас Клеопатра или нет), игрок должен потратить столько же , вернув их в общий запас (не в запас Египта). Жетоны нужно потратить до перемещения атакующих отрядов и вне зависимости от исхода сражения.

Находящиеся в городе не влияют на атаки варваров. Если Клеопатра погибла или была заменена, все выложенные сбрасываются. Если Египет теряет город из-за эффекта события или по иной причине (например, из-за *«Извержения вулкана»*), также уберите все вместе с городом.

ГРЕЦИЯ

Особая подготовка (Народное просвещение)

Каждый раз, **наняв** отряды в городе с академией, вы получаете 1 . Это достижение действует, если вы активируете город именно для **найма** отрядов (включая корабли). Оно не применяется, когда вы получаете отряд благодаря другим эффектам.

Эллинизация (Живопись)

Вы можете распространять **культурное влияние** из любых городов, хотя бы частично находящихся под вашим культурным влиянием (со зданиями вашего цвета).

Дальность **влияния,** как обычно, равна размеру города, а не количеству построек под вашим культурным влиянием в нём.

> *Пример. Если в городе размера 3 есть 1 ваше здание, дальность вашего* **культурного влияния** *от этого города – 3.*

Также, используя достижение *«Живопись»*, вы можете тратить 2 вместо 1 . Но вы по-прежнему можете использовать *«Живопись»* только раз в ход, пусть даже можете заплатить за это двумя способами.

Города-государства (любое правительственное достижение)

Если вы активируете город второй раз за ход, вы можете считать активированным другой ваш город. Вы по-прежнему выполняете действие в первом городе, используя его размер и настроение, но активация засчитывается другому городу. Если тот город уже был активирован на этом ходу, его настроение ухудшится как обычно.

Город, который вы активируете взамен первого, должен быть того же размера, что и первый город в момент его активации, или больше. Таким образом, вы можете **построить** здание в городе размера 2, увеличив его до 3, и активировать другой город размера 2.

Также настроение второго города должно быть не хуже, чем в первом городе. Например, если первый город , вы не можете активировать взамен него или город, а если первый город , то вы не можете активировать город.

ГУННЫ

Кочевничество (Заготовка пищи)

Выполняя действие **перемещения**, вы можете перемещать ваши 😊 или 🙂 города размера 1, как если бы они были отрядами. Они могут **перемещаться** сами по себе или в составе формирования. **Перемещаясь** в одиночку, они расходуют 1 из 3 доступных за действие перемещений, как отряд. **Переместившись** на клетку, город получает 1 соответствующий ей ресурс. Это не считается действием **сбора** ресурсов. За 1 действие **перемещения** можно переместить до 3 городов и получить за это до 3 ресурсов (по 1 за каждое перемещение).

- Все жетоны 😊 перемещаются вместе с городами.
- Учитываются эффекты местности: города, переместившиеся на клетки гор, не могут вновь перемещаться на этом же ходу.
- Города не могут использовать достижение *«Дороги»* (даже в составе формирования).
- Города не могут перемещаться на клетку с другим городом.
- Города не учитываются при проверке предела военного присутствия.
- Города могут перемещаться на клетки истощённой земли или пустоши, но не получают ресурс за перемещение на них, даже если у вас есть достижение *«Орошение»*. Если впоследствии вы **построите** здание в этом городе, он так и останется на клетке пустоши или истощённой земли.
- Города считаются активированными каждый раз, когда перемещаются. Последующие перемещения (и активации) будут ухудшать их настроение как обычно.
- Отряды в городе не обязаны перемещаться вместе с ним.

Империя гуннов (любое правительственное достижение)

Взяв из колоды карту события, вызывающего **перемещение** варваров, вы можете выбрать направление перемещения каждого их отряда или формирования. Их формирования не разделяются: если формирование перемещается, все его отряды перемещаются на одну и ту же клетку.

Вы должны потратить 1 ⚾ или 1 👥 за каждое использование данного достижения, независимо от количества 🐂 отрядов и формирований, перемещением которых вы собираетесь управлять.

ИНДИЯ

Прозелитизм (Государственная религия)

Ваши поселенцы могут распространять **культурное влияние** на вражеские города. Их дальность влияния равна 2, и её, как обычно, можно увеличить за счёт 👥 или других поселенцев на той же клетке. Каждый дополнительный поселенец увеличивает дальность влияния на 1. Ваши поселенцы в городах увеличивают дальность влияния таким же образом.

Например, у 3 поселенцев на клетке дальность влияния равна 4, а у города размера 2 с 3 поселенцами дальность влияния равна 5. Все остальные правила (например, ограничение в 1 успешное **культурное влияние** за ход) применяются как обычно.

ЯПОНИЯ

Гончарное дело (Заготовка пищи)

Когда ваш город собирает хотя бы 3 🌿 одним действием **сбора** ресурсов, вы получаете 1 👥. Еда, полученная благодаря картам *«Массовый сбор»* и *«Концентрация»*, тоже учитывается, так как их эффекты напрямую влияют на действие **сбора**.

Ниндзюцу (Тактика)

Когда соперник разыгрывает карту действия, чтобы применить её верхний эффект, вы можете сбросить 1 карту действия с руки, чтобы отменить этот эффект. Для этого у вас должен быть город или военный отряд в пределах 2 клеток от любого отряда или города этого соперника.

Вы должны объявить об использовании *«Ниндзюцу»* сразу же после того, как соперник откроет разыгрываемую карту, но до непосредственного применения её эффекта. Если эффект карты направлен на другого игрока, вы можете подождать, пока соперник не назовёт этого игрока.

Отменённая карта просто сбрасывается, считаясь неразыгранной. Если у неё была стоимость розыгрыша (например, трата действия или 👥), она игроком не тратится.

Рекомендуем участникам делать небольшую паузу после объявления о розыгрыше карты действия, чтобы дать Японии возможность использовать это достижение.

Примечание: эффекты карт событий с названием *«Великий»*, которые берутся в руку наравне с картами действий, также могут быть отменены с помощью этой способности. Аналогично, эти карты событий могут быть сброшены вами, чтобы отменить эффекты других карт с помощью этой способности.

Сёгунат (любое правительственное достижение)

Любую карту действия или события с фразой *«В качестве действия»* можно разыграть как свободное действие.

Используя достижение *«Воинский призыв»*, вы, потратив 1 🎭, можете взять карту действия из колоды вместо найма пехоты.

Если вы используете это достижение и просто берёте карту, не **нанимая** отряды, оно не активирует достижение *«Национализм»*.

МАЙЯ

Стадионы (Цирк и спорт)

Собирая ресурсы или **нанимая** отряды, вы можете потратить 1 🎭, чтобы считать размер активируемого города на 1 больше. Это позволит вам **собрать** на 1 ресурс или **нанять** на 1 отряд больше (но вы по-прежнему оплачиваете наём).

Также раз в ход, получая достижение из категории *«Духовность»*, вы можете потратить на 1 🌿 меньше.

Календарь (Астрономия)

Вы можете посмотреть верхнюю карту из колоды событий в качестве свободного действия. Затем вы можете потратить 1 👥, чтобы поместить эту карту под низ колоды. Можете сделать это несколько раз подряд, пока у вас есть 👥. Если их нет, вы всё равно можете посмотреть верхнюю карту.

Примечание: если сразу после получения *«Астрономии»* (и, соответственно, *«Календаря»*) наступает событие, вы не можете использовать *«Календарь»*, чтобы заранее посмотреть его карту. Вы сначала должны завершить действие получения достижения, а уже потом можете его использовать.

ПЕРСИЯ

Зороастризм (Жречество)

Действием **культурного влияния** ваши города могут воздействовать на вражеские военные отряды (кроме лидеров, но включая 🐂), находящиеся вне городов. Вы можете, как обычно, усиливать это действие. Успешно распространив влияние, замените 1 вражеский отряд таким же своим 1 отрядом. Если на той клетке всё ещё находятся вражеские отряды, немедленно начинается сражение. Незащищённые поселенцы по-прежнему автоматически проигрывают сражение.

Как обычно, вы можете только 1 раз за ход успешно распространить **культурное влияние**. Успешно повлияв на отряд, вы не можете распространять влияние на текущем ходу (ни на здания, ни на другие отряды).

ФИНИКИЯ

Кедры и краски (Торговые пути)

Ваши корабли могут прокладывать *торговые пути* к вражеским прибрежным городам на расстоянии до 3 клеток. Также *торговые пути* могут прокладывать ваши города с портом (поселенец или корабль в городе не нужен), но тоже только во вражеские прибрежные города на расстоянии до 3 клеток. Ограничение на создание максимум 4 *торговых путей* сохраняется.

РИМ

Имперские дороги (Дороги)

Используя достижение *«Дороги»* (тратя 1 и 1), вы можете перемещать свои отряды/формирования на расстояние до 4 клеток, если они начинают и заканчивают перемещение в вашем городе. Как и при обычном использовании *«Дорог»*, вы должны тратить 1 и 1 за каждый отряд или формирование, пользующееся этим достижением.

ВИКИНГИ

Кораблестроение (Рыболовство)

Получая достижение *«Навигация»*, не тратьте .

Выполняя действие **перемещения**, ваши корабли могут становиться пехотой или поселенцами, а ваша пехота и поселенцы могут превращаться в корабли, перемещаясь на соответствующие соседние клетки.

Корабль, **переместившийся** с клетки моря на соседнюю клетку суши, заменяется поселенцем или (если у вас есть достижение *«Тактика»*) пехотой. Корабль должен **переместиться** именно с клетки моря, соседней с выбранной клеткой суши. За 1 действие нельзя **переместить** корабль на несколько клеток моря, а затем превратить его в сухопутный отряд. Нельзя **переместиться** на клетку с вражеским отрядом или городом (перемещение на клетку со своими отрядами или городом разрешено).

Если превращаемый в сухопутный отряд корабль перевозит другие сухопутные отряды, они могут **переместиться** на сушу вместе с ним (не нарушая предел военного присутствия). Или вы можете оставить их на клетке моря, если там есть другой корабль, способный их перевозить.

Таким же образом поселенцы и пехота могут **перемещаться** на соседние клетки моря, превращаясь в корабли. Нельзя **перемещаться** на клетку с вражескими или пиратскими кораблями. **Перемещение** на клетку со своими кораблями разрешено.

Вы можете **переместить** формирование из поселенцев и/или пехоты на клетку моря, превращая все отряды или некоторые из них в корабли, помещая остальные на эти корабли.

- Превращённый отряд всё ещё считается тем же отрядом, и чтобы снова его **переместить**, нужно новое действие **перемещения**. Например, если корабль **перемещается** на сушу и становится поселенцем, его нельзя **переместить** в рамках текущего действия: вы должны выполнить новое действие **перемещения**.
- Превращённый отряд всё ещё считается тем же отрядом с точки зрения ограничений местности. Например, если корабль становится пехотой, **перемещаясь** на клетку гор, эту пехоту нельзя снова **переместить** на текущем ходу. Аналогично, если пехотное формирование **переместилось** на клетку леса, а затем новым действием **перемещения** превратилось в корабли, на них всё ещё будет действовать эффект леса – они не смогут атаковать на этом ходу (ни оставаясь кораблём, ни вновь превращаясь в пехоту).
- Это достижение нельзя использовать вместе с достижением *«Дороги»*.
- Вы можете превратить поселенца в корабль одним действием **перемещения**, а затем новым действием **перемещения** превратить этот корабль в пехоту.
- Вы не можете превращать корабли в пехоту и наоборот, если у вас нет достижения *«Тактика»*, так как превращение проходит в рамках выполнения действия **перемещения**.
- Отряды, открывающие новый регион, не могут превращаться во время такого **перемещения**.

Рунические камни (Обряды)

После любого сражения, в котором вы потеряли хотя бы 2 военных отряда, вы можете поместить перед собой (рядом с картами достигнутых целей) вашу неиспользованную фигурку обелиска. За каждую такую фигурку в конце партии вы получите 1 , но эти обелиски больше нельзя использовать для строительства.

Варианты игры

СОБЫТИЯ

Если вам кажется, что события привносят в игру слишком много случайности, вы можете выбрать один из следующих вариантов игры.

Игра без событий. Берите карты событий, но применяйте только эффекты символов событий.

События по желанию. Перед тем как взять карту события из колоды, объявите, будете ли вы разыгрывать её по обычным правилам или примените только эффекты символов событий.

СОКРАЩЁННАЯ ИГРА

Для сокращённой партии, которая длится всего 4 эпохи, учтите следующее:

- Каждый игрок начинает с 2 поселенцами.
- На этапе *«Бесплатное достижение»* фазы состояния каждый игрок получает 2 достижения вместо 1. Игроки сначала по очереди получают своё 1-е достижение, а затем по очереди получают 2-е. Отмечайте 2-е бесплатное достижение фишкой из личного запаса, а не со шкалы событий.
- Игра завершается в конце эпохи 4.

ВАРИАТИВНЫЙ КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы добавить некоторую непредсказуемость в ваши партии, вы можете играть в этом режиме. Используйте обратную сторону шкалы раундов с 7 эпохами. Выберите один из описанных ниже вариантов игры.

Случайный конец игры. На делениях последних 5 раундов указаны интервалы чисел. В начале каждого такого раунда первый игрок бросает кубик. Если результат броска попадает в указанный интервал, игра немедленно завершается. Затем разыграйте только первый этап фазы состояния, после чего переходите к подсчёту победных очков.

Конец игры по чудесам света. Игра может закончиться раньше, если в одном из 5 последних раундов (отмеченных красными числами) какой-либо участник строит чудо света. Доиграйте до конца текущий раунд, затем разыграйте только первый этап фазы состояния, после чего переходите к подсчёту победных очков.

СЛУЧАЙНЫЕ ЛИДЕРЫ

Нанимая лидера, не выбирайте его, а берите случайную карту из оставшихся у вас карт лидеров. Этот вариант делает наём лидеров менее стратегичным, но добавляет в игру элемент неожиданности и вынуждает подстраиваться под ситуацию. Также в этом варианте участники не смогут от партии к партии выбирать одних и тех же лидеров.

ОБЩЕДОСТУПНЫЕ ЧУДЕСА СВЕТА

Этот вариант воспроизводит правила 1-го издания, в которых чудеса света доступны для всех игроков, имеющих достижение *«Проектирование»*. Из-за избытка информации этот вариант не рекомендуется для новых игроков.

Всякий раз, когда игроку предписывается взять карту чуда света, он не берёт её в свою руку, а вместо этого выкладывает на стол. Любой игрок, обладающий достижением *«Проектирование»*, может **построить** любое чудо света с открытых таким образом карт, убедившись в выполнении требований и оплатив соответствующую стоимость.

Желая **построить** чудо света, игрок сначала проверяет, какие чудеса света доступны, а затем выбирает, какое **построить**. **Построив** чудо света, игрок берёт его карту и помещает её перед собой как обычно.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Что, если бы Александр Македонский повёл армию персов против Цезаря, командующего японскими войсками? Теперь вы сможете это выяснить.

При подготовке к игре перемешайте все карты лидеров вместе и раздайте по 3 карты каждому участнику. Именно этих 3 лидеров вы сможете использовать в ходе партии.

Этот вариант можно совместить с вариантом *«Случайные лидеры»*.

Символы событий

Эффекты символов событий разыгрываются до прочтения текста карт событий:

Золотая шахта (получите 2)

Немедленно получите 2 .

Истощённая земля

Поместите жетон истощённой земли на пустую (без отрядов и городов) клетку суши (кроме пустоши), соседнюю с одним из ваших городов. Отныне никому с этой клетки нельзя **собирать** ресурсы и **возводить** на ней город (включая город).

Появление варваров

1. Поместите поселение и пехоту на свободную клетку суши (кроме пустоши). Выбранная клетка должна располагаться в 2 клетках суши (если невозможно, в 1) от одного вашего города и не менее чем в 2 клетках от городов других игроков.
2. Поместите пехоту в любое поселение (включая только что появившееся) по вашему выбору.
   Если в поселении уже есть пехота, можете поместить конницу или боевого слона.

Перемещение варваров

1. Если в пределах 2 клеток от ваших городов нет отрядов, выполните только этап 1 появления варваров.
2. **Переместите** все войска варваров в пределах 2 клеток от ваших городов на 1 клетку по направлению к вашему ближайшему городу (учитывайте кратчайшее расстояние по клеткам суши только открытых регионов). Если пехота переместилась в чей-то город или на клетку с чьей-то армией, немедленно проведите сражение.
3. Поместите по 1 отряду пехоты во все поселения в пределах 2 клеток от ваших городов.

Появление пиратов и рейд

1. Поместите 2 корабля на клетки моря без кораблей игроков. Если возможно, один нужно поместить на соседнюю с одним из ваших городов клетку. Вы можете поместить оба корабля на одну клетку моря. Если в запасе нет кораблей, а вам нужно поместить новый, вы должны взять один из кораблей с игрового поля и поместить его по описанным выше правилам.
2. Каждый игрок хотя бы с 1 городом по соседству с хотя бы 1 кораблём теряет или 1 ресурс, или 1 , или 1 . Если игрок не может этого сделать, он должен ухудшить одного своего соседствующего с города, если возможно.

Эффекты варваров

- ✦ блокируют **сбор** ресурсов в своей клетке и сражаются в ней с игроками.
- ✦ Получите 1 за победу над отрядом (+1 за захват города).

Эффекты пиратов

- ✦ корабли блокируют **сбор** ресурсов и *«Торговые пути»* в пределах соседних клеток моря.
- ✦ Корабли игроков не могут перемещаться через клетки с кораблями. Попадая на такие клетки, они должны остановиться и провести морское сражение.
- ✦ Получите 1 и 1 (или) за каждый уничтоженный корабль (независимо от того, кто победил).

Захват городов

1. Замените все городские постройки владельца города своими постройками того же типа. Не заменяйте здания под культурным влиянием других игроков. Атакующие заменяют только поселение, все здания считаются под культурным влиянием. Если у атакующего закончились соотвествующие постройки, уберите их и получите за это 1 .
2. Атакующий получает в количестве, равном размеру города (+1, если , и всего 1, если).
3. Если предыдущим владельцем был игрок, он помещает поселенца в другой свой город.
4. Город становится .

Глоссарий

В качестве действия. Имеется в виду действие, которое даёт вам достижение или карта и которое выполняется в качестве одного из трёх основных действий, доступных вам на этот ход.

Войско. Любой одиночный военный отряд или формирование из военных отрядов в одной клетке. Это понятие распространяется и на отряды варваров. В базовой игре есть только 1 вид военных отрядов – пехота, но в дополнении также появляются конница, боевые слоны и лидеры.

Враг. Любой отряд или город, не принадлежащий вам.

Город. Поселение, а также здания и чудеса света, принадлежащие игроку или варварам. Прибрежный город – город по соседству с клеткой моря.

Городская постройка. Любая фигурка-часть города: поселение, здание, чудо света.

Захват. Город считается захваченным, когда атакующее войско остаётся в одиночестве на клетке с вражеским городом. С этого момента город принадлежит напавшему игроку.

Здания. Фигурки городских построек, которые добавляются в поселения по мере их роста. Поселения и чудеса света не считаются зданиями.

Клетки. Каждый открытый регион разделён на 4 клетки. У каждой клетки свой тип местности, производящий ресурс. Если вы должны подсчитать расстояние в клетках между отрядами или городами, вы можете делать подсчёт через вражеские города, войска и клетки моря, но только не через неразведанные регионы.

Регион. Составная часть игрового поля. Регионы могут быть открытыми (лицевой стороной вверх) или неразведанными (лицевой стороной вниз).

Свободное действие. Действие, которое игрок может выполнить в свой ход до или после основного действия. Свободное действие не учитывается в качестве одного из трёх основных доступных игроку в его ход. Если не указано иное, все правила, ограничения и стоимость в ресурсах применяются и к свободным действиям (например, при свободном действии **сбора** город всё равно активируется).

Способность столкновения. У военных отрядов есть способности столкновения, которые автоматически активируются в сражении, если на кубике выпадает символ участвующего в сражении военного отряда.

Сражение. Всякий раз, когда войско попадает на клетку с вражеским отрядом (включая поселенцев) или городом (включая незащищённые города), начинается сражение. Если на клетке есть враг, способный оказать сопротивление, проводятся последовательные раунды сражения.

Сухопутный отряд. Любой отряд (военный или поселенец), который перемещается по клеткам суши (любым клеткам, кроме моря).

Чудо света. Городская постройка, возводимая при помощи достижения *«Проектирование»*. Чудеса света представлены фигурками золотого цвета и картами с текстом.

- Еда (ресурс)
- Руда (ресурс)
- Дерево (ресурс)
- Идея (ресурс)
- Золото (ресурс)
- Жетон культуры
- Жетон настроения или настроение города
- Победное очко
- Боевое значение
- Один раз за ход
- Способность столкновения лидера
- Способность столкновения боевого слона
- Способность столкновения конницы
- Способность столкновения пехоты
- Чудо света
- Несчастный город
- Счастливый город
- Спокойный город
- Истощённая земля
- Варвары
- Пираты
- Дополнение *«Цивилизации»*

Автор игры: Кристиан Маркуссен.

Дизайн игры: Ричард Дэдисмен, Даниель Солис.

Иллюстрации: Gong Studios, Майкл Комарк, Накарин Суконтакорн, Shutterstock.

Редактура правил: Пол Гроган и команда Gaming Rules!

GAMING RULES!

Игру тестировали: Джордж Ортвейн, Даниель Петерссон, Ульрика Йоханссон, Адриан Масея, Тор Герде, Стивен Уильямс, Натанаэль Брухард, Саймон Уилкс.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Александру Петрунину, Денису Карпенко, Арине Павловой, Максиму Книшевицкому, Андрею Черепанову, Георгию Куракину, Лайле Сатировой, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Юлии Становой за помощь в подготовке русского издания.