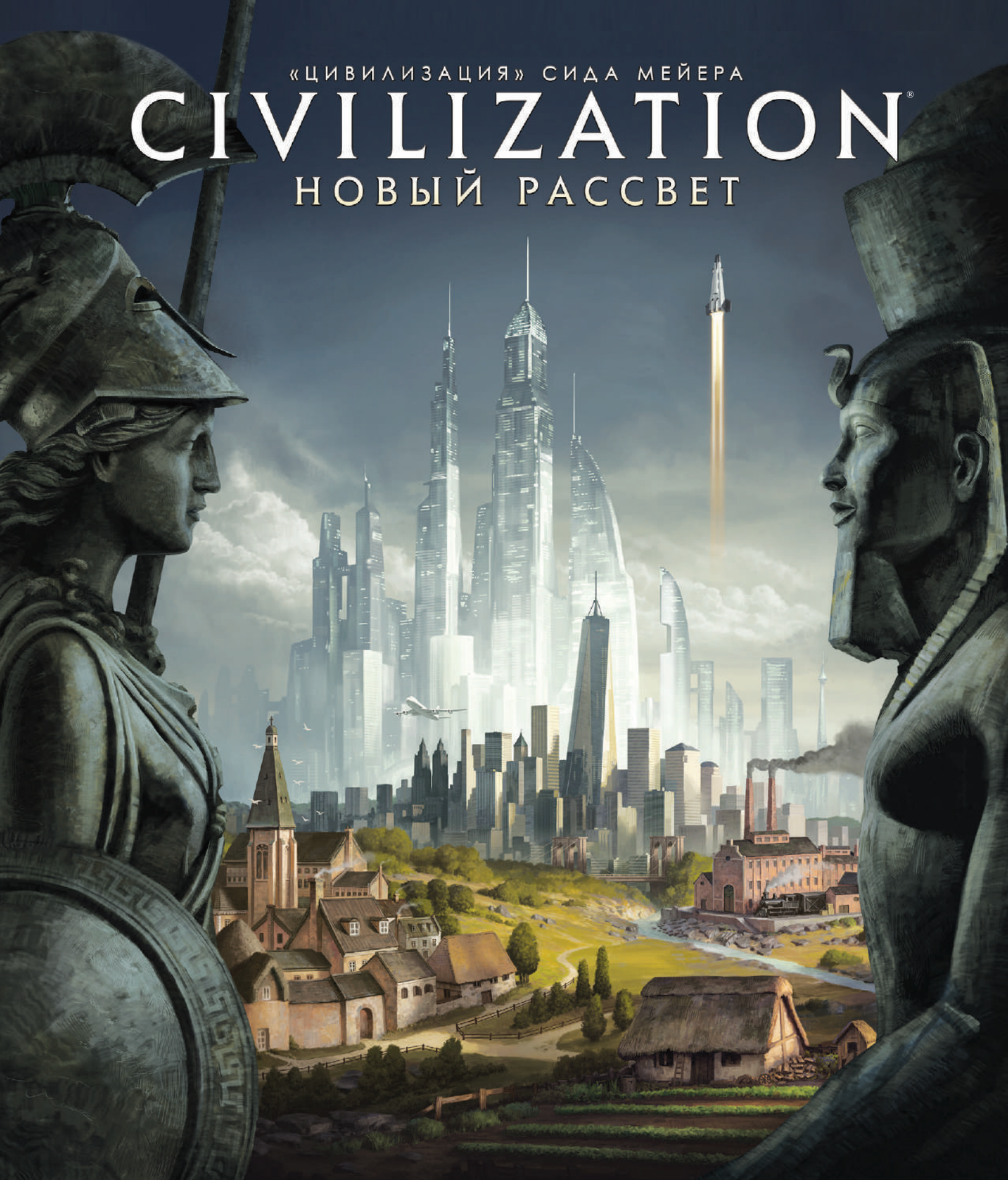


«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

# CIVILIZATION®

НОВЫЙ РАССВЕТ



ПРАВИЛА ИГРЫ

# ОБЗОР ИГРЫ

«Каждый из нас обтёсывает камни, возводит столпы и составляет витражи, дабы построить нечто великое, на фоне чего меркнем мы сами».

Адриенна Кларксон, генерал-губернатор Канады

«Цивилизация: Новый рассвет» — стратегическая настольная игра, участники которой возглавляют великие цивилизации человеческой истории. В процессе игры им предстоит расширять владения, исследовать новые технологии и строить величайшие чудеса света. В конце игры одна цивилизация опередит все остальные, оставив свой неизгладимый след в истории.

## СОСТАВ ИГРЫ



8 планшетов  
предводителей



16 фрагментов игрового поля



1 диск событий  
(основание и стрелка)



80 карт действий  
(по 20 на игрока)



4 счётчика  
технологий  
(4 основания  
и 4 стрелки)



16 карт дипломатии  
городов-государств



16 карт дипломатии  
игроков (по 4 на игрока)



5 карт победы



24 карты  
чудес света



24 жетона  
чудес света



1 жетон  
направления  
набегов



4 двусторонних  
жетона городов-  
государств



8 жетонов водного  
ландшафта



4 двусторонних  
жетона чудес  
природы



124 жетона  
контроля  
(по 31 на игрока)



44 пластиковые фигурки  
(по 1 столице, 7 городов  
и 3 каравана на игрока)



32 жетона ресурсов  
(8 каждого типа)



9 жетонов  
варваров



34 жетона  
торговли



2 шестигранных  
кубика



4 линейки действий  
(по 1 на игрока)

## ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Чтобы вам было легче освоиться в игре, используйте в первой партии заранее составленное игровое поле. Прежде чем перейти к подготовке, описанной на следующей странице, соберите игровое поле, как показано на иллюстрации ниже. Каждый фрагмент поля обозначен номером, состоящим из числа и буквы. Числа, указанные на иллюстрации ниже, соответствуют номерам фрагментов. Для упрощения сборки игровое поле для первой партии подготовлено таким образом, что все фрагменты, из которых оно состоит, расположены стороной «А» вверх.

Начните составление поля с фрагментов, обведённых красным. Если в партии участвует не менее трёх игроков, добавьте фрагменты, обведённые жёлтым. Если участвуют четыре игрока, добавьте также фрагменты, обведённые голубым.

После того как вы собрали игровое поле, каждый участник ставит столицу выбранного им цвета на ближайший к нему символ столицы на поле. Во время шага 1 подготовки к игре, описанной на следующей странице, игрокам не нужно заново выбирать цвет – каждый игрок получает компоненты того же цвета, что и выбранная им столица.

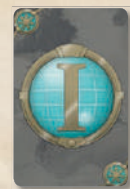


# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выполните следующие шаги:

- 1. Выберите предводителей и цвета игроков:** раздайте игрокам по одному планшету предводителя, выбранному случайным образом. Затем каждый игрок выбирает цвет и берёт все города, караваны, жетоны контроля, счётчик технологий, карты дипломатии и карты действий этого цвета. После этого каждый игрок выставляет стрелку на своём счётчике технологий на нулевое деление.

Компоненты играющего голубыми



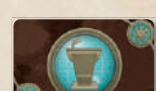
Жетоны контроля



Караваны



Города



Карты дипломатии

- 2. Заполните ряды действий:** каждый игрок размещает линейку действий своего цвета под своим планшетом предводителя. Каждый игрок берёт 5 карт действий с римской цифрой I на рубашке и раскладывает их лицевой стороной вверх в ячейки под линейкой действий (порядок стартовой раскладки указан на каждом планшете предводителя). Затем каждый игрок ставит один караван на свою карту «Внешняя торговля».



Стартовая раскладка карт действий у римлян



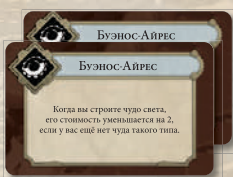
- 3. Соберите игровое поле:** составьте игровое поле из фрагментов. Если вы играете впервые, соберите игровое поле так, как показано на стр. 3. В последующих играх используйте правила составления произвольного игрового поля со стр. 14.
- 4. Заполните игровое поле:** на каждую клетку игрового поля, на которой изображён какой-либо символ, положите жетон с таким же символом. На каждую клетку с символом варваров нужно положить жетон варваров, на котором указана та же буква, что и на клетке. На каждую клетку с символом города-государства нужно положить соответствующий жетон города-государства. Символы на клетке и на жетоне, а также форма рамки (ромб или круг), в которую вписан символ, должны совпадать.
- 5. Положите карты городов-государств:** для каждого жетона города-государства, выложенного на поле, положите обе карты дипломатии этого города-государства друг на друга рядом с полем так, чтобы все игроки могли их видеть. Уберите неиспользованные карты дипломатии городов-государств в коробку.



Чудо природы (Гранд-Меса)



Город-государство (Буэнос-Айрес: шестерёнка в ромбовидной рамке)



Карты дипломатии города-государства (Буэнос-Айрес)



Мрамор (тип ресурса)



Варвары с буквой I

**6. Подготовьте жетон направления набегов и диск событий:**

выберите случайным образом **первого игрока**. Он кладёт жетон направления набегов в паз между клетками у любого края поля (ориентация цифр на жетоне не имеет значения). Затем этот игрок берёт диск событий, переводит его стрелку на символ шлема со звездой и кладёт рядом со своим планшетом предводителя. Игрок с диском событий будет первым делать ход в игре и впоследствии отвечать за перевод стрелки на диске.



**7. Разделите карты чудес:** разложите карты чудес света по типам на 4 стопки. Тип карты обозначен цветом и символом слева от изображения чуда.

- ♦ **При игре втроём:** вытяните случайным образом 1 карту древнего чуда из каждой стопки и не раскрывая уберите в коробку.
- ♦ **При игре вдвоём:** вытяните случайным образом 1 карту древнего чуда и 1 карту средневекового чуда из каждой стопки и не раскрывая уберите в коробку.

**8. Составьте колоды чудес:** для каждой стопки карт чудес света выполните следующие шаги:

- Перемешайте карты чудес Нового времени этого типа и положите их лицевой стороной вниз.
  - Перемешайте карты средневековых чудес этого типа и положите их лицевой стороной вниз поверх карт чудес Нового времени.
  - Перемешайте карты древних чудес этого типа и положите их лицевой стороной вниз поверх карт средневековых чудес.
  - Переверните верхнюю карту получившейся колоды на лицевую сторону и положите колоду так, чтобы она была видна всем игрокам.
- 9. Разложите жетоны чудес:** рядом с каждой колодой чудес положите все жетоны чудес света такого же цвета и с таким же символом, что и на картах этой колоды.



**10. Выложите карты победы:** вытяните случайным образом 3 карты победы и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся карты победы уберите в коробку.

**11. Подготовьте запас:** положите жетоны торговли и оставшиеся жетоны ресурсов рядом с игровым полем. Эти жетоны составляют общий **ЗАПАС**.



## ХОД ИГРЫ

Игровой процесс разделён на ходы. В свой ход игроки разыгрывают свои карты, стараясь развить свои цивилизации от отдельных скромных городов до бескрайних империй, владеющих великими чудесами света и совершенными технологиями.

**Первый игрок** (участник, перед которым лежит диск событий) делает первый ход игры и передаёт право хода следующему игроку по часовой стрелке. Игроки продолжают совершать ходы таким образом до тех пор, пока игра не закончится. Для победы в игре необходимо выполнить условие одного достижения с каждой карты победы. Подробнее об условиях победы на стр. 12.

Кроме того, в игре периодически происходят глобальные события, влияющие как на игровое поле, так и на самих игроков (например, набеги варваров). Перед каждым ходом первого игрока (кроме самого первого хода) этот игрок переводит стрелку на диске событий, после чего, как правило, происходит одно из таких событий. Подробнее о диске событий и об эффекте каждого события на стр. 12.

## РЯД ДЕЙСТВИЙ

Игровая механика основана на использовании **ряда действий** — это ряд из пяти карт под линейкой действий игрока. Ряд действий представляет собой различные направления развития вашей цивилизации, такие как научный прогресс, развитие культуры и военное превосходство. Каждый ряд действий состоит из пяти **ячеек**, по одной на каждую карту.



В процессе игры карты в ряду действий игрока будут смещаться от ячейки к ячейке. Как правило, карта планомерно смещается в сторону пятой ячейки, пока её не разыграют, после чего она возвращается в первую ячейку. Отсюда она снова начинает планомерно смещаться к пятой ячейке.

Этот процесс иллюстрирует, как со временем растёт ценность каждого действия: карта из пятой ячейки разыгрывается с большей эффективностью, чем карта из первой. Ключевая стратегия в игре — определение подходящего момента для розыгрыша карты: можно разыграть карту из ячейки с меньшим номером, чтобы немедленно применить её свойство, а можно подождать, чтобы достичь максимального эффекта.

## ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из трёх шагов:

1. **Выберите карту:** игрок выбирает одну из пяти карт в своём ряду действий и сдвигает её вниз, чтобы показать всем, какую карту он выбрал.



2. **Разыграйте карту:** игрок применяет свойство выбранной карты.



3. **Сместите карту в начало ряда:** игрок убирает выбранную карту из ряда, смещает карты во всех ячейках с меньшими номерами на одну ячейку вправо, а затем кладёт убрannую карту в первую ячейку.



После того как игрок сместил в начало ряда выбранную карту, его ход заканчивается и ходит следующий игрок по часовой стрелке.

Каждый тип карт действий более подробно описан в разделе «Карты действий» на стр. 8–11, но прежде чем читать этот раздел, изучите основные принципы игры, описанные на следующей странице.

## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Ознакомьтесь с этими терминами, чтобы понимать, как разыгрываются карты действий.

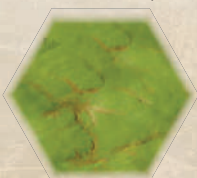
### КЛЕТКИ И ЛАНДШАФТ

Каждый шестиугольник на фрагменте поля называется **КЛЕТКОЙ**. Каждой клетке соответствует один из типов **ЛАНДШАФТА**, отличающийся визуальным оформлением. Каждый из пяти основных типов ландшафта соответствует одной ячейке на линейке действий: равнины (1), холмы (2), леса (3), пустыни (4) и горы (5). Номер ячейки ландшафта обозначает его **ТРУДНОДОСТУПНОСТЬ**.

Ландшафт имеет значение в разных игровых ситуациях. Как правило, чем больше номер ячейки, тем труднее присоединять и захватывать клетки с ландшафтом, соответствующим этой ячейке.

На поле можно встретить и шестой тип ландшафта, отсутствующий на линейке действий, — водный. Его труднодоступность равна 1, но, как правило, игроки не могут выполнять действия на клетках воды, кроме случаев, когда это оговорено в свойстве карты.

Если вы заметили, что на клетке встречаются области с разными типами ландшафта, то тип ландшафта этой клетки определяется той областью, которая занимает большую часть её площади.



Равнины (1)



Холмы (2)



Леса (3)



Пустыни (4)



Горы (5)



Вода (1)



### ДРУЖЕСТВЕННЫЕ КЛЕТКИ И КЛЕТКИ СОПЕРНИКОВ

На многих картах встречаются следующие обозначения: **ДРУЖЕСТВЕННЫЕ** клетки и клетки **СОПЕРНИКОВ** (такие же обозначения применяются и к игровым компонентам). Все жетоны контроля и пластиковые фигурки цвета игрока являются дружественными для этого игрока. Все жетоны контроля и пластиковые фигурки других цветов являются компонентами соперников. По тому же принципу клетки, на которых находятся города или жетоны контроля игрока, являются дружественными для этого игрока, а клетки, на которых находятся города и жетоны контроля других цветов, являются клетками соперников.

Если на клетке стоит караван, она из-за этого **не становится** ни дружественной клеткой, ни клеткой соперника.

### ПУСТЫЕ КЛЕТКИ

Клетка считается пустой, если на ней нет никаких жетонов и пластиковых фигурок.

### РЕСУРСЫ И ЧУДЕСА ПРИРОДЫ

С помощью ресурсов и чудес природы можно создавать великолепные чудеса света. В игре есть четыре типа ресурсов:



Игроки могут собирать жетоны этих ресурсов с игрового поля и использовать их для постройки чудес света. Когда игрок использует жетон ресурса, он возвращает его в запас.

Жетон чуда природы можно использовать как ресурс того типа, который изображён на этом жетоне. Тем не менее, когда вы используете жетон чуда природы, его не нужно возвращать в запас. В последующие ходы вы можете снова использовать этот жетон, но не больше одного раза в ход.



Чудо природы:  
озеро Крейтер

У клеток с жетонами чудес природы нет определённого типа ландшафта, но есть труднодоступность ландшафта, которая равна 5 для всех клеток с чудесами природы.

### ГОРОДА И РАЗВИТЫЕ ГОРОДА

Города — это опорные точки, вокруг которых строится вся империя. Они позволяют игрокам распространять своё влияние в новых областях игрового поля. Развитые города — это полностью обустроенные города, которые делают наиболее значимый вклад в благосостояние цивилизации. Они периодически производят жетоны торговли (подробнее на стр. 13) и служат отправными точками для караванов.

Формирование развитого города происходит с помощью жетонов контроля. Город считается развитым, когда на каждой граничащей с ним клетке (кроме клеток с водным ландшафтом) лежит дружественный жетон контроля. Города на клетках, граничащих с краем игрового поля, развиваются быстрее, потому что граничат с меньшим количеством клеток.



Поскольку город играющего оранжевыми стоит на краю игрового поля, он граничит всего с четырьмя клетками. На двух из них лежат дружественные жетоны контроля, а остальные две — клетки с водным ландшафтом, поэтому этот город развитый.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В игре есть 5 типов карт действий. Тип каждой карты действия обозначен символом в её левом верхнем углу. В ряду действий каждого игрока лежит по одной карте каждого типа.



В ходе игры участники получают улучшенные версии своих начальных карт действий, из-за чего значительно меняется игровой процесс. Улучшенные карты разыгрываются по тем же правилам, что и начальные, но у них могут быть дополнительные свойства (например, они могут позволять караванам передвигаться по воде).

В следующих подразделах описаны правила для розыгрыша каждого типа карт действий.

## КУЛЬТУРА



Карты культуры позволяют игрокам класть на поле жетоны контроля, чтобы присоединять новую территорию и захватывать ресурсы. Ячейка карты в ряду действий определяет, на какие типы ландшафта игрок может положить жетоны контроля.

Чтобы положить жетон контроля, игрок берёт один из своих неиспользованных жетонов контроля и кладёт на клетку, граничащую с дружественным городом. Если на этой клетке есть жетон ресурса или чуда природы, игрок забирает этот жетон и кладёт рядом со своим планшетом предводителя.

Игрок должен соблюдать следующие правила:

- ♦ Игрок не может положить жетон контроля на клетку с водным ландшафтом или с ландшафтом, соответствующим ячейке, номер которой в ряду действий больше, чем у ячейки разыгранной карты культуры. Труднодоступность ландшафта всех чудес природы равна 5.
- ♦ На клетке не должно быть городов, городов-государств, жетонов варваров и жетонов контроля.
- ♦ Игрок должен положить жетон контроля «неусиленной» стороной вверх (на которой нет белой окружности вокруг символа).



Если играющий красными разыграет свою карту культуры из первой или второй ячейки, он сможет положить свои жетоны контроля на равнины или холмы.

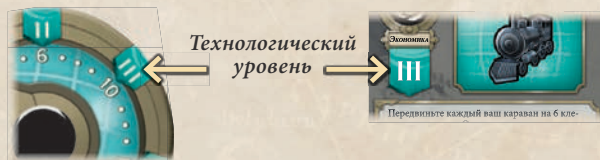
## НАУКА



Карты науки увеличивают значение счётчика технологий игрока, позволяя ему исследовать новые технологии. Ячейка карты в ряду действий определяет, на сколько делений увеличивается значение счётчика.

Чтобы увеличить значение счётчика технологий, игрок переводит стрелку счётчика по часовой стрелке на число делений, равное номеру ячейки карты науки в ряду действий. Каждое деление на счётчике обозначено точкой или числом.

У каждой карты действия есть свой **ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ**, и некоторые деления на счётчике соответствуют этому уровню:



Когда стрелка счётчика останавливается на делении технологического уровня (или проходит его), игрок может получить новую карту действия. Он может выбрать из своей колоды действий любую карту, технологический уровень которой в точности соответствует технологическому уровню, на котором остановилась (или который только что прошла) стрелка счётчика. Выбранной картой игрок заменяет карту того же типа в своём ряду действий, а заменённую карту убирает обратно в свою колоду.



Стрелка счётчика технологий играющего голубыми остановилась на делении IV уровня. Игрок решает взять карту «Авиация», которой он должен заменить карту войны в своём ряду действий — в данном примере это «Ковка железа».

## ЭКОНОМИКА



Карты экономики позволяют игроку передвигать его караваны в города-государства и города соперников. Ячейка карты в ряду действий определяет, на какие типы ландшафта они могут передвигаться.

Каждый игрок начинает с одним караваном на своей карте экономики. В ходе игры участник может получать улучшенные карты экономики, которые увеличат число доступных караванов. В этом случае игрок ставит новые караваны на свою карту экономики.

Количество доступных караванов



Чтобы передвинуть караван, игрок передвигает фигурку на число клеток, не превышающее число, которое указано на карте. В процессе движения караван должен каждый раз передвигаться с одной клетки на граничащую с ней клетку. Снимая караван с карты экономики, игрок может передвинуть его из своей столицы или из своего развитого города, как если бы караван уже находился на клетке этого города. Если караван не достигает города-государства или города соперника за один ход, он остаётся на игровом поле. Игрок сможет снова его передвинуть, когда в следующий раз разыграет карту экономики.

Игрок должен соблюдать следующие правила:

- ♦ Игрок не может поставить или передвинуть караван на клетку с водным ландшафтом или с ландшафтом, соответствующим ячейке, номер которой в ряду действий больше, чем у ячейки разыгранной карты экономики.
- ♦ На клетке не должно быть жетона варваров.
- ♦ Игрок не может передвинуть больше одного каравана в один и тот же город или город-государство за один ход.

Когда игрок передвигает караван в город-государство или город соперника, он выполняет следующие действия в зависимости от того, какого из этих двух объектов достиг караван:

1. Игрок возвращает караван на свою карту экономики.
2. Игрок берёт два жетона торговли из запаса.
  - а. Город-государство:** игрок кладёт эти жетоны торговли на карту действия, соответствующую типу этого города-государства.
  - б. Город соперника:** игрок кладёт эти жетоны торговли на любую карту или карты в своём ряду действий.
3. Игрок может взять одну карту дипломатии.
  - а. Город-государство:** если рядом с игровым полем есть карта дипломатии этого города-государства, игрок кладёт её рядом со своим планшетом предводителя. Игрок не может взять её, если такая карта у него уже есть.
  - б. Город соперника:** игрок выбирает одну из оставшихся у соперника карт дипломатии и кладёт её рядом со своим планшетом предводителя. Если у игрока уже есть одна из карт дипломатии этого соперника, он должен вернуть её, если хочет взять другую.

Города-государства, жетоны торговли и карты дипломатии описаны на стр. 13.

## ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ КАРАВАНА

Чтобы получить бонус от расположенного неподалёку Сеула, играющий голубыми разыгрывает карту экономики «Внешняя торговля» из третьей ячейки.



1. Он ставит караван на клетку равнин рядом со своей столицей; он не может поставить его на соседние горы, потому что для гор требуется ячейка с бóльшим номером в ряду действий.
2. Он передвигает караван на клетку лесов, а затем — в город-государство.
3. Он возвращает караван на свою карту экономики и кладёт два жетона торговли на свою карту науки. Затем он берёт одну из доступных карт дипломатии Сеула.

## РЕМЕСЛО



Карта ремесла позволяет игроку построить **либо** новый город, **либо** чудо света. При постройке города ячейка карты в ряду действий определяет, на каких типах ландшафта игрок может его построить. При постройке чуда света ячейка карты в ряду действий определяет уровень производства, который используется для оплаты строительства этого чуда.

### ПОСТРОЙКА ГОРОДОВ

Чтобы построить новый город, игрок берёт один из своих неиспользованных городов и ставит его на пустую клетку в пределах числа клеток, указанного на карте ремесла, считая от любой дружественной клетки.

Игрок должен соблюдать следующие правила:

- ♦ Игрок не может строить на клетке, на которой уже есть любой игровой компонент, кроме каравана или дружественного жетона контроля. Если игрок строит на клетке с караваном, город и караван остаются на одной клетке; если игрок строит на клетке с дружественным жетоном контроля, он убирает этот жетон с игрового поля в свой запас.
- ♦ Игрок не может строить на клетке, граничащей с другим городом или городом-государством.
- ♦ Игрок не может строить на клетке с водным ландшафтом или с ландшафтом, соответствующим ячейке, номер которой в ряду действий больше, чем у ячейки разыгранной карты ремесла. Также игрок не может отсчитывать расстояние до места постройки по клеткам с таким ландшафтом.
- ♦ Игрок не может отсчитывать расстояние до места постройки по жетонам варваров и клеткам соперника.



Если играющий красными разыграет свою карту ремесла «Керамика» из второй ячейки (холмы или равнины), он сможет построить город только на одной из указанных клеток.

## ПОСТРОЙКА ЧУДЕС СВЕТА

Чудеса света предоставляют полезные свойства игрокам, которые их контролируют.

**Стоимость** чуда света — это число, указанное в левом нижнем углу карты чуда. Ресурсы, которые игрок может использовать для оплаты, указаны в правом нижнем углу.



Чтобы построить чудо света, игрок выбирает одну из карт, лежащих в открытую сверху одной из колод чудес, и оплачивает её стоимость своим **УРОВНЕМ ПРОИЗВОДСТВА**. Уровень вычисляется следующим образом:

- ♦ Базовый уровень равен номеру ячейки карты ремесла в ряду действий.
- ♦ +2 к уровню производства за каждый использованный допустимый жетон ресурса.
- ♦ +1 к уровню производства за каждый использованный жетон торговли с карты ремесла.

Если уровень производства игрока больше или равен стоимости чуда света, игрок строит это чудо. Он кладёт карту чуда рядом со своим планшетом предводителя и подкладывает соответствующий жетон чуда под дружественный город, под которым ещё нет жетона чуда. Затем игрок переворачивает на лицевую сторону верхнюю карту той колоды, из которой он только что построил чудо.

Игрок не может построить чудо, если под всеми его городами уже есть жетоны чудес.

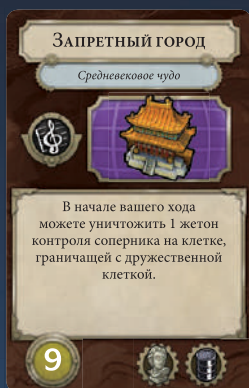
Чудеса света подробнее описаны на стр. 13.



## ПРИМЕР ПОСТРОЙКИ ЧУДА

Стоимость Запретного города равна 9. Чтобы построить Запретный город, игроку нужен уровень производства не меньше 9 и город, под которым нет жетона чуда света.

Игрок разыгрывает свою карту ремесла из третьей ячейки ряда действий. Уровень производства равен 3. Ему нужно поднять уровень ещё на 6, поэтому он использует один жетон мрамора и два жетона нефти. Каждый жетон добавляет 2 к его уровню производства, и в итоге уровень поднимается до 9. Он строит Запретный город, кладёт его карту рядом со своим планшетом предводителя и подкладывает жетон чуда света под один из своих городов, под которым ещё нет жетона чуда.



## ВОЙНА

Карты войны позволяют игроку **либо** усилить свою защиту, **либо** атаковать. Ячейка карты в ряду действий определяет, сколько жетонов контроля может быть усилено или какой бонус к боевой силе каждой атаки получит игрок.

### УСИЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ КОНТРОЛЯ

Усиленные жетоны контроля — мощные инструменты для защиты ценных территорий и городов с чудесами света.

Чтобы усилить жетоны контроля, игрок выбирает число своих жетонов контроля, которое меньше или равно номеру ячейки карты войны, и переворачивает каждый из них на «усиленную» сторону.



Усиленные жетоны контроля помогают защититься от варваров. Когда варвары передвигаются на клетку с усиленным жетоном контроля, верните этот жетон варваров на клетку, с которой они передвигались, а этот жетон контроля переверните на «неусиленную» сторону.

Когда игрок защищается, он должен определить боевую силу (см. на следующей странице) защищаемого компонента. Усиленный жетон контроля увеличивает свою собственную боевую силу на 1, а также увеличивает на 1 боевую силу каждого граничащего с ним дружественного города и жетона контроля. Эти бонусы могут суммироваться, существенно усиливая защиту: город, окружённый несколькими усиленными жетонами контроля, захватить гораздо сложнее.



Если играющий голубыми разыграет свою карту войны из второй ячейки, он сможет перевернуть любые два своих жетона контроля на «усиленные» стороны.

## ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Игроки атакуют, чтобы побеждать варваров, захватывать города-государства и территорию соперников. Чтобы провести атаку, игрок выбирает клетку, с которой будет атаковать, и цель, которая должна быть в пределах числа клеток, указанного на карте войны, считая от любой дружественной клетки.

Игрок должен соблюдать следующие правила:

- ♦ **Защитником** (целью атаки) должен быть жетон варваров, город-государство, город соперника или жетон контроля соперника.
- ♦ Игрок не может отсчитывать расстояние до цели по воде, жетонам варваров, городам-государствам и клеткам соперников. Игрок может отсчитывать расстояние до цели по клеткам с любым типом ландшафта, кроме воды, вне зависимости от номера ячейки карты войны.
- ♦ Игрок не может атаковать с клетки, которую он уже атакował и захватил в этот ход.

После того как защитник определён, атакующий и защитник бросают по одному кубику, чтобы определить свою **БОЕВУЮ СИЛУ**. Если в роли защитника выступает жетон варваров или город-государство, кубик за защитника бросает игрок справа от атакующего.

Боевая сила атакующего равна результату его броска кубика плюс номер ячейки его карты войны. К этому игрок добавляет любые другие бонусы к атаке со своих карт и планшета предводителя.

Боевая сила защитника равна результату его броска кубика плюс бонус, зависящий от того, какой игровой компонент является защитником:

- ♦ **Город-государство:** бонус равен 8.
- ♦ **Жетон варваров:** бонус равен труднодоступности ландшафта защищаемой клетки.
- ♦ **Жетон контроля:** бонус равен труднодоступности ландшафта защищаемой клетки плюс любые бонусы к защите с карт и с планшета предводителя игрока-защитника. Бонус также увеличивается на 1 за каждый дружественный усиленный жетон контроля, граничащий с защищаемой клеткой (в том числе за сам жетон контроля на этой клетке, если он усиленный).
- ♦ **Город:** бонус такой же, как для жетона контроля, но труднодоступность ландшафта защищаемой клетки удваивается (например, горы дают бонус 10 вместо 5).

После того как каждый из участников атаки определил свою боевую силу, атакующий может использовать жетоны торговли со своей карты войны. Затем защитник может использовать жетоны торговли со своей карты войны. Каждый жетон, использованный игроком, увеличивает его боевую силу на 1.

Игрок с наибольшей итоговой боевой силой побеждает в бою (при ничьей побеждает защитник). Если победил защитник, ничего не происходит. Если победил атакующий, он выполняет следующие действия в зависимости от цели атаки:

- ♦ **Город-государство:** атакующий захватывает город-государство и кладёт его жетон на карту в своём ряду действий, соответствующую типу захваченного города-государства (эти жетоны описаны на стр. 13). Затем атакующий ставит один из своих неиспользованных городов на клетку города-государства. Обе карты дипломатии этого города-государства переверните лицевой стороной вниз и положите в стороне от игрового поля.

- ♦ **Жетон варваров:** атакующий убирает этот жетон варваров с игрового поля и кладёт один жетон торговли на любую карту в своём ряду действий.
- ♦ **Жетон контроля:** атакующий заменяет этот жетон своим неиспользованным неусиленным жетоном контроля. Если жетон оказался на клетке чуда природы, атакующий забирает жетон этого чуда природы у игрока-защитника.
- ♦ **Город, не являющийся столицей:** атакующий заменяет этот город своим неиспользованным городом. Если на этой клетке находился город-государство, атакующий захватывает или освобождает его (см. раздел «Города-государства» на стр. 13).
- ♦ **Столица:** атакующий берёт не больше двух жетонов торговли с карт действий игрока-защитника и кладёт их на любую карту или карты в своём ряду действий.

Если атакующий победил соперника в городе, под которым лежит жетон чуда света, жетон остаётся на этой клетке (под новым городом атакующего) и атакующий забирает карту соответствующего чуда у предыдущего владельца. Если защищаемый город является столицей, атакующий должен переложить этот жетон под один из своих городов. Если атакующий не может переложить жетон чуда, потому что под всеми его городами уже есть жетоны чудес света, атакующий не может взять ни карту чуда света, ни соответствующий жетон.

## ПРИМЕР ПРОВЕДЕНИЯ АТАКИ

Играющий красными атакует жетон контроля играющего голубыми, лежащий на клетке с лесным ландшафтом. Он разыгрывает карту войны «Ковка железа» из второй ячейки.



1. Играющий красными выбрасывает на кубике «5». Его боевая сила равна 8 (2 — за номер ячейки из ряда действий, 1 — за дополнительный бонус карты «Ковка железа» и 5 — за бросок кубика).
2. Играющий голубыми выбрасывает на кубике «3». Его боевая сила равна 9 (3 — за труднодоступность лесного ландшафта, 1 — за сам усиленный жетон контроля на этой клетке, 2 — за усиленные жетоны на граничащих с ней клетках и 3 — за бросок кубика).
3. Играющий красными использует 2 жетона торговли со своей карты войны. У играющего голубыми нет жетонов торговли на карте войны, поэтому играющий красными побеждает с итоговой боевой силой 10.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

На каждой карте победы указаны два **достижения**; цель игроков — выполнить условие **одного** достижения с **каждой** карты победы, лежащей рядом с игровым полем. Описание каждого достижения приведено на последней странице правил.

Когда игрок выполняет условие достижения, он кладёт один из своих жетонов контроля напротив карты победы с этим достижением. Даже если позднее во время партии игрок перестанет удовлетворять условию этого достижения, его жетон останется на месте и игроку не нужно будет заново выполнять условие одного из достижений этой карты.

После перевода стрелки диска событий (см. ниже), перед ходом первого игрока проверьте, выполнил ли кто-нибудь из игроков условие хотя бы одного достижения с каждой карты победы. Если такой игрок есть, он побеждает. В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого больше чудес света. Если и по чудесам света вышла ничья, побеждает тот претендент, у которого больше дружественных клеток.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### ДИСК СОБЫТИЙ

Диск событий управляет эффектами, не зависящими от ходов игроков (например, действиями варваров). Перед тем как начать делать ход (кроме самого первого), первый игрок должен перевести стрелку диска событий на следующий сектор по часовой стрелке. Если в этом секторе есть символ, первый игрок применяет эффекты этого символа. Затем первый игрок начинает свой ход. Каждый символ на диске событий подробно описан далее.

#### НАБЕГ ВАРВАРОВ

Варвары кочуют по игровому полю, грабя караваны и опустошая города. Когда стрелка останавливается на этом символе, каждый жетон варваров на игровом поле передвигается. Чтобы определить направление движения всех варваров, первый игрок бросает кубик и сопоставляет результат броска с ориентацией цифр на жетоне направления набегов. Каждый жетон варваров передвигается на **одну** клетку в направлении, выпавшем на кубике.

Если варвары передвигаются на клетку, на которой есть принадлежащий любому игроку компонент, этот игрок применяет соответствующий эффект:

- ♦ **Караван:** караван уничтожен — игрок возвращает его на карту экономики в своём ряду действий.
- ♦ **Неусиленный жетон контроля или город, не являющийся столицей:** жетон или город уничтожен — игрок возвращает его в свой запас.
- ♦ **Усиленный жетон контроля:** игрок переворачивает жетон «неусиленной» стороной вверх, а жетон варваров возвращает на клетку, с которой они передвигались.
- ♦ **Столица:** игрок выбирает и сбрасывает суммарно 2 жетона торговли с карт в своём ряду действий, а жетон варваров возвращает на клетку, с которой они передвигались.



Если жетон варваров передвигается на клетку с водным ландшафтом, он продолжает движение в направлении, выпавшем на кубике, пока не передвинется на клетку без водного ландшафта. Если жетон варваров должен передвинуться за край игрового поля, он вместо этого передвигается в обратном направлении.

### ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВАРВАРОВ

Первый игрок выбрасывает на кубике «2» во время набега варваров. Каждый жетон варваров передвигается в направлении, обозначенном «2» на жетоне направления набегов.



1. Варвары с буквой D передвигаются на клетку, на которой стоит город игрока, и уничтожают этот город.
2. Варвары с буквой F передвигаются на клетку с водным ландшафтом. Поскольку они не могут останавливаться на клетке с водным ландшафтом, они продолжают движение в направлении, выпавшем на кубике.

#### ПОЯВЛЕНИЕ ВАРВАРОВ

В процессе игры варвары регулярно появляются заново. Когда стрелка останавливается на этом символе, верните на игровое поле все жетоны ранее побеждённых варваров.

Когда жетон варваров появляется снова, положите его на символ варваров с такой же буквой, что и на жетоне.

Жетон варваров появляется снова, только если клетка с соответствующей буквой пуста или на ней стоит караван (в этом случае караван уничтожается); в противном случае жетон варваров остаётся вне игрового поля, ожидая новой возможности появиться.



#### ТОРГОВЛЯ

Развитые города приносят своим государствам жетоны торговли. Когда стрелка останавливается на этом символе, каждый игрок берёт из запаса жетоны торговли и кладёт их на любую карту или карты в своём ряду действий. Число получаемых жетонов торговли равно числу развитых городов, контролируемых игроком.



## ГОРОДА-ГОСУДАРСТВА

Город-государство — это маленькая независимая держава, нейтральная по отношению ко всем игрокам. Города-государства — ценные торговые партнёры; они вознаграждают игроков, которые направляют к ним свои караваны. У каждого города-государства есть две карты дипломатии с названием этого города.



Сеул,  
научный город-  
государство

Когда игрок передвигает караван в город-государство, он кладёт 2 жетона торговли на карту в своём ряду действий такого же типа, что и этот город-государство. Если у игрока ещё нет карты этого города-государства, он берёт одну из таких карт, лежащих рядом с игровым полем, и кладёт её рядом со своим планшетом предводителя. Игрок не может брать карты городов-государств у других игроков.

Все города-государства расположены на равнинах, но бонус к защите всех городов-государств равен 8.

Игрок не может передвигать больше одного каравана в один и тот же город или город-государство за один ход.

### ЗАХВАТ И ОСВОБОЖДЕНИЕ ГОРОДОВ-ГОСУДАРСТВ

Игроки могут получить бонусы города-государства, захватив его или освободив его от контроля другого игрока.

Когда игрок атакует и захватывает город-государство, он ставит один из своих неиспользованных городов на эту клетку и кладёт жетон города-государства на карту в своём ряду действий такого же типа, что и этот город-государство. Затем возьмите **все** карты дипломатии этого города-государства и положите лицевой стороной вниз в стороне от игрового поля.

Когда игрок разыгрывает карту действия, на которой лежит жетон города-государства, он может использовать этот жетон как жетон торговли. При этом жетон не возвращается в запас, а остаётся на этой карте действия, но его нельзя использовать больше одного раза в ход.

Если игрок атакует город соперника, построенный на клетке захваченного города-государства, и одерживает победу, он может либо захватить его (как описано на стр. 11), либо освободить. Если игрок решает освободить город-государство, он берёт у побеждённого соперника жетон этого города-государства и возвращает его на соответствующую клетку вместо того, чтобы ставить на неё свой город. Затем игрок переворачивает карты дипломатии этого города-государства на лицевую сторону и берёт одну из них.

## КАРТЫ ДИПЛОМАТИИ

Карты дипломатии дают полезные бонусы игрокам, которые отправляют караваны в города-государства и города соперников. У каждого игрока есть набор карт дипломатии своего цвета, а у каждого города-государства есть свои 2 карты дипломатии.

Игрок **не получает никаких бонусов от собственных карт дипломатии**, но может использовать карты дипломатии, полученные им в городах-государствах и в городах соперников. У игрока не может быть больше одной карты дипломатии каждого города-государства и каждого соперника.

Если игрок атакует город-государство или клетку соперника, он должен вернуть все карты дипломатии, взятые у атакованного города-государства или у этого соперника.

## ЖЕТОНЫ ТОРГОВЛИ

Жетоны торговли усиливают свойства карт действий. Игроки получают жетоны торговли, отправляя караваны в города-государства и города соперников, а также в момент, когда стрелка диска событий останавливается на символе торговли.



Жетон  
торговли

Когда игрок разыгрывает карту действия, он может использовать любое количество жетонов торговли с этой карты. Каждый использованный жетон торговли производит эффект, указанный в нижнем поле этой карты действия:



**Культура:** вы можете положить 1 дополнительный жетон контроля.



**Война:** если вы атакуете или защищаетесь, увеличьте вашу боевую силу на 1 во время этой атаки.



**Наука:** увеличьте на 1 значение вашего счётчика технологий.



**Ремесло:** если вы строите чудо света, увеличьте на 1 ваш уровень производства.



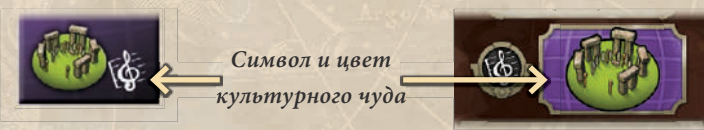
**Экономика:** каждый караван может передвинуться дополнительно на 1 клетку.

Используя жетон торговли, верните его в запас.

На карте действия **не может быть больше 3** жетонов торговли. Если в какой-то момент на ней оказалось больше 3 жетонов, немедленно верните лишние в запас. Жетоны городов-государств не учитываются при подсчёте числа жетонов торговли игрока.

## ЧУДЕСА СВЕТА

Чудеса света предоставляют уникальные полезные свойства своим владельцам. В игре есть 4 типа чудес света: культурные, экономические, научные и военные. На карте и на жетоне чуда света его тип обозначен цветом и символом. Тип чуда света определяет, к какой колоде это чудо относится.



Игроки строят чудеса света, разыгрывая карты ремесла из своих рядов действий. Когда игрок строит чудо света, он кладёт карту этого чуда рядом со своим планшетом предводителя и подкладывает жетон этого чуда под дружественный город, под которым ещё нет жетона чуда. Затем игрок открывает верхнюю карту той колоды, из которой он только что построил чудо.

Игрок контролирует чудо света, пока соответствующий жетон находится под дружественным ему городом (или, в редких случаях, под дружественным жетоном контроля). Игрок может атаковать клетку соперника, на которой лежит жетон чуда света, чтобы захватить это чудо, как описано на стр. 11.

Если варвары уничтожают город с чудом света, жетон чуда света остаётся на этой клетке и игроки могут захватить его, построив на этой клетке город или положив на неё жетон контроля.

# СОСТАВЛЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО ПОЛЯ

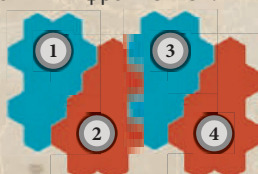
Для всех партий, кроме первой, вы можете использовать правила составления игрового поля, чтобы собирать свои собственные игровые миры. Эти правила увеличивают возможности стратегического планирования и позволяют создавать неповторяющееся игровое поле для каждой партии. Сначала игроки собирают начальную часть поля, называемую **ЦЕНТРАЛЬНОЙ**, а затем по очереди добавляют к ней фрагменты, стараясь размещать их таким образом, чтобы получить от этого больше выгоды.

Чтобы составить произвольное игровое поле, выполните следующие шаги:

1. Раздайте каждому игроку по одному случайно выбранному фрагменту, на котором есть символ столицы (звезда). Неиспользованные фрагменты с символами столицы уберите в коробку.
2. Возьмите два случайно выбранных фрагмента с чудесами природы и два случайно выбранных фрагмента с городами-государствами и перемешайте их. Это центральная часть вашего поля.
3. Все фрагменты центральной части выкладываются одной и той же стороной вверх. Чтобы определить сторону фрагментов центральной части, бросьте кубик. Если результат 1–3, используйте сторону «А»; в противном случае — сторону «В».
4. Соберите в середине стола центральную часть, выкладывая по одному её фрагменту в случайном порядке. В зависимости от выбранной стороны расположите фрагменты в такой последовательности и с такой ориентацией, как показано на иллюстрации ниже. Затем положите по жетону торговли на каждый из этих четырёх фрагментов, чтобы все могли легко отличить центральную часть от остальных фрагментов.



Центральная часть — сторона «А»



Центральная часть — сторона «В»

5. Перемешайте оставшиеся неиспользованные фрагменты и раздайте 2 каждому игроку. Остальные уберите в коробку.
6. Начиная со случайного игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает и присоединяет к полю один из своих трёх фрагментов. Каждый фрагмент можно разместить **любой стороной вверх**, но нужно соблюдать следующие ограничения:

- ♦ Размещаемый фрагмент должен соприкасаться с фрагментами, уже лежащими на столе, как минимум четырьмя клетками.
- ♦ Фрагмент должен соприкасаться с центральной частью, даже если для этого его нужно перевернуть на другую сторону. Если он не может соприкасаться с центральной частью так, чтобы выполнялось предыдущее требование, он должен соприкасаться с фрагментом, соприкасающимся с центральной частью.
- ♦ Если игрок размещает фрагмент с символом столицы, он должен поставить свою столицу на этот символ.
- ♦ Если в игровом поле образовалась пустота, окружённая со всех сторон клетками, заполните её жетонами с водным ландшафтом.



Фрагмент 1 размещён неправильно — он не соприкасается с четырьмя клетками уже выложенных фрагментов. Фрагмент 2 размещён правильно.

7. Игроки повторяют шаг 6, пока не разместят все свои фрагменты. Затем они убирают жетоны торговли с фрагментов центральной части и продолжают подготовку к игре как обычно.

## УКАЗАТЕЛЬ

атака, 11  
боевая сила, 11  
варвары  
защита, 11  
набег, 12  
появление, 12  
водный ландшафт, 7  
передвижение варваров, 12  
развитие города, 7  
города-государства, 13  
атака, 11  
варвары, 15  
диск событий, 12  
достижения  
описание, 16  
победа в игре, 12  
подготовка к игре, 5  
дружественные клетки, 7

жетон направления набегов  
набег варваров, 12  
подготовка к игре, 5  
жетоны контроля  
размещение, 8  
усиление, 10  
жетоны торговли, 13  
из города-государства, 9  
из города соперника, 9  
использование, 13  
ограничение для карты  
действия, 13  
торговля (событие), 12  
запас, 5  
защитник, 11  
караваны  
передвижение, 8  
передвижение в города-государства, 9

передвижение в города  
соперника, 9  
карта войны, 10  
карта культуры, 8  
карта науки, 8  
карта ремесла, 9  
карта экономики, 8  
карты действий, 8  
карты дипломатии, 13  
клетка, 7  
клетки соперников, 7  
ландшафт, 7  
ограничение компонентов, 15  
освобождение городов-государств, 13  
первый игрок, 6  
победа в игре, 12  
постройка городов, 9  
постройка чудес света, 10

проведение атаки, 11  
пустая клетка, 7  
развитие города, 7  
жетоны торговли, 12  
передвижение караванов, 8  
ресурсы, 7  
стоимость чудес света, 10  
розыгрыш карты действия, 6  
ряд действий, 6  
смещение карты в начало  
ряда, 6  
составление игрового поля, 14  
столицы  
передвижение караванов, 8  
потеря чуда света, 11  
счётчик технологий, 8  
достижение нескольких  
уровней, 15  
превышение значения 24, 15

технологический уровень, 8  
труднодоступность  
(ландшафта), 7  
уничтожение, 15  
уровень производства, 10  
усиление, 10  
ход, 6  
ход игрока, 6  
чудеса природы, 7  
атака жетона контроля, 11  
чудеса света, 13  
атака города, 11  
ограничение по городам, 10  
постройка, 10  
при игре вдвоём, 5  
при игре втроём, 5  
ячейки, 6

# УТОЧНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

Этот раздел проясняет ситуации, которые могут возникнуть в ходе игры.

## АТАКА

- ♦ Эффекты карт, которые убирают с игрового поля компоненты соперников или переворачивают их усиленные жетоны контроля, не являются атакой. Игрок, разыгрывающий такой эффект, не возвращает карты дипломатии сопернику, компоненты которого были уничтожены или перевёрнуты этим эффектом.
- ♦ Если игрок безуспешно атаковал цель, он может атаковать её снова в этот же ход.
- ♦ Если игрок захватывает город или город-государство и у него не осталось своих городов, чтобы поставить на захваченную клетку, игрок вместо этого кладёт на неё свой усиленный жетон контроля. Если на клетке города-государства лежит жетон контроля и позже кто-нибудь из игроков атакует и захватит этот город-государство, он должен будет заменить жетон контроля своим городом, если это возможно.
- ♦ Если игрок вынужден положить жетон контроля (вместо города) на клетку города-государства или на жетон чуда света, всё равно считается, что он захватил этот город-государство или контролирует это чудо света.

## ВАРВАРЫ

- ♦ Когда игрок получает жетон торговли за победу над варварами и кладёт его на карту войны в своём ряду действий, он может использовать его для следующей атаки в этот же ход.
- ♦ Если жетон варваров находится на клетке города-государства, варвары не получают бонус этого города-государства при защите — в этом случае бонус к броску кубика у варваров равен 1 (труднодоступность равнин).
- ♦ Если жетон варваров меняет направление при движении к краю игрового поля или на клетку с усиленным жетоном контроля и попадает на клетку с водным ландшафтом, он продолжает движение в этом направлении, пока не передвинется на клетку без водного ландшафта.
- ♦ Пока жетон варваров находится на клетке города-государства, караваны не могут передвигаться на эту клетку (если только их владелец не разыграл карту «Валюта»), а этот город-государство нельзя атаковать.
- ♦ Если после набега варваров на одной клетке оказалось больше одного жетона варваров, бросьте кубик ещё раз и передвиньте жетон с буквой, стоящей в алфавите раньше, в направлении, выпавшем на кубике. Повторяйте это действие до тех пор, пока не останется клеток, на которых находится больше одного жетона варваров.

## КАРАВАНЫ

- ♦ Караваны могут заканчивать движение на клетках с водным ландшафтом, если какой-либо эффект позволяет им передвигаться по воде.
- ♦ Игрок может передвинуть караван на клетку города-государства или города соперника, не разыгрывая вход в город-государство или город соперника. Но игрок не может прекратить движение каравана и оставить его на этой клетке.
- ♦ Когда караван передвигается на клетку захваченного города-государства, считается, что он передвинулся в город соперника.
- ♦ После того как игрок вернул караван на свою карту экономики, он больше не может передвигать этот караван в этот ход.

## ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ

- ♦ Когда игрок кладёт жетоны контроля, он может класть их на клетки, граничащие с разными городами.
- ♦ Если игрок должен положить жетон контроля, а у него их не осталось, он может перед этим забрать дружественный жетон контроля с игрового поля.
- ♦ Если какой-либо эффект карты или набег варваров убирает жетон контроля с клетки чуда природы, верните жетон этого чуда природы на эту клетку.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ, РЯД ДЕЙСТВИЙ И СЧЁТЧИК ТЕХНОЛОГИЙ

- ♦ Когда игрок заменяет карту в своём ряду действий, он переносит все жетоны торговли с этой карты на новую.

- ♦ Если стрелка счётчика технологий проходит больше одного технологического уровня за ход, применяются эффекты всех пройденных уровней.
- ♦ Если значение счётчика технологий игрока превышает 24, переведите его стрелку на деление «15». Стрелка снова будет поворачиваться в сторону деления «24», и игрок может получить больше карт действий IV уровня.
- ♦ Игрок может разыграть карту действия без эффекта.
- ♦ Если все игроки согласны, они могут продолжать игру, пока один из них выбирает себе карту действия из колоды.

## ПРОЧЕЕ

- ♦ Все компоненты, кроме жетонов торговли, ограничены тем количеством, которое представлено в коробке.
- ♦ Когда игрок берёт карту дипломатии у соперника, её цвет должен соответствовать цвету этого соперника и она в этот момент должна быть в стопке карт дипломатии этого соперника.
- ♦ Когда компонент игрока уничтожается, верните его этому игроку, и тот может использовать его снова.

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО «ЭПИЧНАЯ ИГРА»

Если опытные игроки хотят сыграть более долгую партию, они могут использовать правило «Эпичная игра». Для этого при подготовке к игре положите четыре карты победы рядом с игровым полем (вместо обычных трёх). Правила победы остаются прежними — игрок должен выполнить условие одного достижения с каждой карты победы, лежащей рядом с игровым полем.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### FANTASY FLIGHT GAMES

Автор игры: Джеймс Книффен  
Продюсер: Джейсон Уолден  
Редактор: Адам Бейкер  
Корректор: Крис Мейер  
Дизайнеры: Уилл Спрингер и Майкл Силсби  
Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург  
Автор иллюстраций коробки и фрагментов поля: Андерс Финер  
Арт-директор: Энди Кристенсен  
Создание фигурок: Нил Хэгр, Никлас Норман  
Руководящий арт-директор: Мелисса Шелтер  
Контроль качества: Зак Тевалтомас  
Главный менеджер проекта: Джон Франц-Вихлаш  
Главный менеджер по разработке продукции: Крис Гербер  
Исполнительный разработчик: Кори Конишка  
Креативный директор: Эндрю Наваро

### 2K & TAKE-TWO INTERACTIVE

Директор по маркетингу: Мэтт Ноулс  
Менеджер по продукции: Дженни Тэм  
Директор интернет-продаж: Макс Шенкейн

### ASMOTEE NORTH AMERICA

Координатор лицензий: Шерри Аниси  
Менеджер по лицензиям: Симона Эллиот  
Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн  
Издатель: Кристиан Т. Петерсен

### FIRAXIS

Арт-директор студии: Арне Шмидт  
Директор по маркетингу: Линдси Риль  
Менеджеры по маркетингу: Питер Мюррей и Кевин Шульц

### Игру тестировали:

Джастин Бирс, Дейн Белтрами, Федерико Кастело, Крис Дж. Дэвис, Пабло Эспиноза, Петра Экснарова, Тино Гуврас, Майкл Хёрли, Натаниэль Каплан, Ник Кингери, Хантер Льюис, Федерико Мартинес, Эрик Монтэг, Роберт Паркинсон, Том Перри, Мэттью Райан, Дэн Смит, Эй-Джей Суонсон, Пол Винчестер и Люк Волашек.  
Особая благодарность всем бета-тестерам. Использованы рисунки из архивов Firaxis. Спасибо всем художникам за их работу.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Александр Киселев  
Выпускающий редактор: Александр Кожевников  
Переводчик: Александр Гагинский  
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей  
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова  
Дополнительная вычитка: Валентин Матюша  
Корректор: Ольга Португалова  
Креативный директор: Николай Перасов  
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

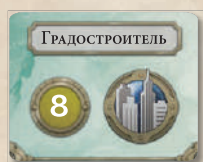
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

## КРАТКАЯ ПАМЯТКА

Держите под рукой эту памятку, чтобы обращаться к ней в процессе игры.

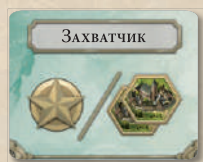
## ДОСТИЖЕНИЯ



Иметь 8 своих городов на игровом поле.



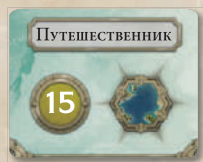
Контролировать 2 экономических чуда света.



Одержать победу в столице соперника или контролировать 2 захваченных городов-государства.



Контролировать 2 военных чуда света.



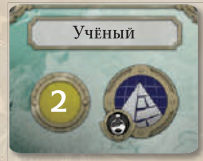
Контролировать 15 клеток, граничащих с водой или краем игрового поля.



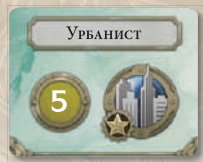
Контролировать 2 культурных чуда света.



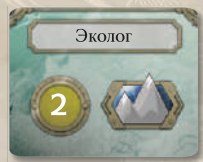
Достичь деления «24» на своём счётчике технологий.



Контролировать 2 научных чуда света.



Контролировать 5 развитых городов.



Контролировать 2 чуда природы.

## СИМВОЛЫ ДИСКА СОБЫТИЙ



Каждый игрок берёт столько жетонов торговли, сколько у него развитых городов, и кладёт их на любую карту или карты в своём ряду действий.



Положите каждый жетон варваров, побеждённых ранее, на клетку с символом варваров с соответствующей буквой (если на ней нет города или жетона).



Бросьте кубик и передвиньте каждый жетон варваров в направлении, выпавшем на кубике.

## ПОСТРОЙКА ЧУДА СВЕТА

Выберите 1 карту, лежащую в открытую сверху одной из колод чудес света; заплатите её стоимость своим уровнем производства. Уровень вычисляется следующим образом:

- ♦ Базовый уровень равен номеру ячейки карты ремесла в ряду действий.
- ♦ +2 за каждый использованный допустимый ресурс.
- ♦ +1 за каждый использованный жетон торговли с карты ремесла.

У игрока должен быть город, под которым нет жетона чуда света.

## ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

- Выбор цели:** атакующий выбирает клетку, с которой будет атаковать, и цель атаки.
- Бросок атакующего:** атакующий бросает кубик и добавляет к броску следующие бонусы:
  - ♦ Номер ячейки карты войны из своего ряда действий.
  - ♦ Бонусы к атаке со своих карт и планшета предводителя.
- Бросок защитника:** защитник бросает кубик и добавляет к броску бонусы, соответствующие типу этого защитника:
  - ♦ **Город-государство:** бонус = 8.
  - ♦ **Варвары:** бонус = труднодоступность ландшафта защищаемой клетки.
  - ♦ **Клетка соперника:** бонус = сумма следующих слагаемых:
    - ♦ Труднодоступность ландшафта защищаемой клетки (удваивается, если атакован город).
    - ♦ +1 за каждый дружественный усиленный жетон контроля на клетках, граничащих с защищаемой.
    - ♦ +1, если атакован усиленный жетон контроля.
    - ♦ Бонусы к защите с его карт и планшета предводителя.
- Использование жетонов торговли:** сначала у атакующего, а затем у защитника есть возможность использовать жетоны торговли с карт войны из своих рядов действий. Каждый использованный жетон торговли добавляет +1 к боевой силе.
- Сравнение боевой силы:** побеждает игрок с наибольшей боевой силой (при ничьей побеждает защитник).