

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

CIVILIZATION

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

CIVILIZATION

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

*...И венцом развития стало появление человека.
Он начал несмело, осторожно применять свой разум.
И это принесло богатые плоды:
разум укротил огонь, создал орудия труда и войны,
научил человека добывать еду, выращивать ее и делиться ею.
Семьи объединились в племена и основали поселения.
Оставалось найти немногое.
Человечеству был нужен могучий вождь,
чтобы примирить враждующие племена и покорить окрестные земли,
чтобы создать наследие, способное пережить века, —
ЦИВИЛИЗАЦИЮ.*

СУТЬ ИГРЫ

«Будущее принадлежит тем, кто верит в красоту собственных снов».

Элеонора Рузвельт

Настольная игра «Цивилизация Сиды Мейера» приглашает от двух до четырех соперников возглавить великие цивилизации человеческой истории и привести их к новым высотам развития. Оптимальное число игроков — четверо.

В начале игры вы получаете цивилизацию в зачаточном состоянии: один городок, полное отсутствие технологий, население можно пересчитать по пальцам. Исследуйте окрестности, закладывайте и развивайте новые города, открывайте новые технологии, повышайте культуру трудящихся масс и добывайте ценные ресурсы, чтобы ваш народ стал самой великой цивилизацией в мире.

По мере того как территория вашей державы будет расти, вашим скаутам встретятся другие народы, как мирные, так и воинственные. Вы сможете присоединять их к своей цивилизации, всякий раз получая за это особую награду.

Но самое интересное начнется, когда ваша империя столкнется с государствами других игроков. Лишь теперь вы сможете окончательно решить вопрос, чья цивилизация будет править миром. Истребляйте противников на поле брани, заключайте теневые соглашения, воздвигайте чудеса света и не забывайте, что историю пишут победители.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Давайте верить, что могущество опирается на правду, и с этой верой давайте до конца смело выполнять свой долг так, как мы его понимаем».

Авраам Линкольн

Игрок может одержать победу в «Цивилизации» одним из четырех способов.

КУЛЬТУРНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ достигается развитием искусств и расходом полученных за это очков для продвижения по треку культуры до самого конца. В деталях о треке культуры читайте на стр. 17—18.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ приносит победу игроку, который откроет секрет *Космического полета*. Для этого ему придется выстроить пирамиду технологий так, чтобы получить доступ к исследованиям 5-го уровня. Подробнее о пирамиде технологий читайте на стр. 11 и 21—22.

ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО вознесет на верх могущества державу, скопившую 15 монет. Монеты — это мерило экономической мощи страны, от их количества зависит эффективность державы. О монетах и их получении читайте на стр. 26.

ВОЕННАЯ ПОБЕДА достается тому, кто захватит столицу одного из соперников. Детальное описание битв и захвата городов вы найдете на стр. 23—26.

Более подробно о том, как победить в игре, рассказывается в соответствующем разделе на стр. 22—23.

КОМПОНЕНТЫ

Все, что вы найдете в коробке с игрой «*Цивилизация Сиды Мейера*».

- Правила игры
- Рыночный планшет
- 6 листов цивилизаций
- 6 дисков торговли
- 6 дисков экономики
- 6 пластиковых стержней для соединения листов цивилизаций с дисками торговли и экономики
- 6 домашних участков карты (по одному на цивилизацию)
- 14 нейтральных участков карты (ничейные земли)
- 12 маркеров городов (по 3 на игрока)
- 24 пластиковые Армии (по 6 на игрока)
- 8 пластиковых Скаутов (по 2 на игрока)
- 1 пластиковая Армия России белого цвета
- 55 квадратных боевых карточек, а именно:
 - » 15 карточек артиллерии
 - » 15 карточек пехоты
 - » 15 карточек кавалерии
 - » 8 карточек авиации
 - » 2 карточки боевых бонусов
- 224 карточки, а именно:
 - » 4 памятки (по 1 на игрока)
 - » 16 карточек правительства (по 4 на игрока)
 - » 144 карточки технологий (по 36 на игрока)
 - » 1 карточка Космического полета
 - » 47 карточек культурных событий
 - » 12 карточек чудес
- 12 маркеров чудес (по 4 древних, средневековых и современных)
- 6 маркеров уровня культуры (по 1 на цивилизацию)
- 18 маркеров великих людей
- 28 маркеров военных технологий (по 7 на игрока)
- 49 маркеров построек, а именно:
 - » 10 маркеров «гавань»
 - » 6 маркеров «фабрика»
 - » 6 маркеров «мастерская/рудник»
 - » 6 маркеров «библиотека/университет»
 - » 6 маркеров «амбар/акведук»
 - » 5 маркеров «рынок/банк»
 - » 5 маркеров «храм/собор»
 - » 5 маркеров «казармы/академия»
- 20 маркеров хижин
- 10 маркеров деревень
- 12 маркеров бедствия
- 1 маркер первого игрока
- 16 жетонов ресурсов
- 90 жетонов культуры
- 28 жетонов ран
- 75 жетонов монет
- 4 справочных листа (по 1 на игрока)

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Теперь расскажем чуть подробнее о перечисленных компонентах игры.

РЫНОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

Рыночный планшет состоит из двух частей: **рынок** и **трек культуры**. На рынке игрокам предлагаются для покупки чудеса, постройки и солдаты. Трек культуры в нижней части планшета помогает следить за ростом культурного уровня соперничающих цивилизаций. Кроме того, здесь размещаются сыгранные карточки культурных событий.



ЛИСТЫ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Каждый игрок получает лист выбранной цивилизации с полным перечнем особых возможностей этого народа. Подробности — на схеме «Лист цивилизации», стр. 7.



ДИСКИ ТОРГОВЛИ И ЭКОНОМИКИ

При помощи пластикового стержня особой конструкции прикрепите на лист каждой цивилизации два диска: диск торговли и диск экономики. Эти шкалы показывают текущее состояние торговли и количество скопившихся в национальной казне монет.



УЧАСТКИ КАРТЫ

Из этих участков складывается основное поле игры, то есть карта мира. Каждый участок состоит из 16 ландшафтных квадратов. Изучить структуру карты в деталях вам поможет схема «Карта и символы на ней» на стр. 7.

ДОМАШНИЕ УЧАСТКИ

Каждый из шести таких участков принадлежит одной из цивилизаций игры. На обороте участка изображен вождь нации, владеющей этими землями. В начале партии домашний участок выкладывается на стол в том месте карты, откуда начинается свое развитие цивилизация.



НИЧЕЙНЫЕ ЗЕМЛИ

Эти участки карты не принадлежат ни одной цивилизации. При подготовке игры их перемешивают и выкладывают лицом вниз между домашними участками.

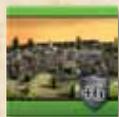


МАРКЕРЫ ГОРОДОВ

Ими на карте отмечаются города. У каждого соперника есть три маркера: одна столица и два простых города. Маркеры двусторонние: на обороте город защищен крепостной стеной.



Столица



Город



Столица со стеной



Город со стеной

АРМИИ И СКАУТЫ

Пластиковые фигурки изображают войска цивилизации и условно-мирные отряды разведчиков и переселенцев. Флажки — это армии, а фургоны — скауты.

Примечание: белая фигурка армии используется только русскими (см. «Подготовка игрока», стр. 10—11).



Армии



Скауты

КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ

Все отряды относятся к одному из четырех родов войск: артиллерии, пехоте, кавалерии или авиации. Каждый отряд (кроме авиации) представлен в четырех вариантах на разных сторонах карточки. Какую из четырех сторон использовать игроку, определяет высота технологической пирамиды его цивилизации. Карточки отрядов в деталях описаны на стр. 23.



КАРТОЧКИ БОЕВЫХ БОНУСОВ

С помощью этих карточек в начале сражения отмечаются все возможные преимущества одной стороны над другой.



ПАМЯТКИ

На одной стороне памятки перечислены компоненты, с которыми игрок начинает партию, а на другой указано, что он может построить в начале игры, а также стартовые параметры его цивилизации.



КАРТОЧКИ ПРАВИТЕЛЬСТВА

С их помощью игроки выбирают политическую систему для своей цивилизации. Эти карточки двусторонние, на каждой стороне — своя форма правления. На листе цивилизации указано, с каким правительством она вступает в игру, а о том, как сменить строй, читайте на стр. 14.



КАРТОЧКИ ТЕХНОЛОГИЙ

Это доступные цивилизациям технологии и открытия. Ваш народ сможет вести исследования, которые позволят возводить новые постройки, создавать новые виды войск, внедрять новые формы правления. В комплекте четыре идентичные колоды технологий — по одной для каждого игрока. Полное описание этих карт и технологической пирамиды вы найдете на стр. 11 и 21—22.

Важно: карточка технологии 5-го уровня — «Космический полет» — в игре только одна, так как ее открытие завершает партию.



КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

Эти карточки разделены на три колоды по эпохам: древние (с одной колонной на рубашке), средневековые (с двумя колоннами) и современные (с тремя колоннами). Игроки получают такие карты, продвигаясь по треку культуры.

У культурных событий самые разные последствия. Они могут как помочь вашей цивилизации, так и помешать сопернику. Подробнее о культурных событиях — на стр. 18.



КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ ЧУДЕС

Чудеса — это грандиозные памятники или великие свершения, благодаря которым память о цивилизации живет в веках. Игровое чудо состоит из карточки с его ценой и описанием, а также маркера, который показывает местоположение чуда на карте. Подробности — на стр. 17.



КАРТОЧКИ ЧУДЕС

МАРКЕРЫ ЧУДЕС

МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ

Фиксируют позиции игроков на треке культуры. Читайте раздел «Б. Посвящение искусству» на стр. 17.



МАРКЕРЫ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Это выдающиеся умы в шести сферах деятельности, которые могут появиться на территории вашей державы.



Художник

Строитель

Генерал



Гуманист

Промышленник

Ученый

Великие люди приходят к игроку по мере продвижения его цивилизации по треку культуры и увеличивают производительность того города, где находятся. Больше о великих людях вы узнаете на стр. 18.

МАРКЕРЫ ВОЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Отмечают прогресс цивилизации в области военных технологий. Больше информации по этой теме ищите на стр. 21 в разделе «Модернизация войск».



МАРКЕРЫ ПОСТРОЕК

Ими отмечаются усовершенствования, созданные игроком на окраинах его городов. Обычно постройки увеличивают культуру, производство или доход от торговли города, но могут давать и другие преимущества. Полное описание маркеров построек смотрите на стр. 16—17.



МАРКЕРЫ ХИЖИН И ДЕРЕВЕНЬ

По мере исследования карты игроки будут находить малые цивилизации. Хижина показывает место обитания мирного народа, который легко покорить, а вот деревня населена воинственными людьми, которых без применения силы не подчинить. Хижины и деревни описаны на стр. 20.



Хижина



Деревня

МАРКЕРЫ БЕДСТВИЯ

С одной стороны маркера изображена равнина, с другой — пустыня. Маркерами бедствия отмечают последствия культурных событий «Обезлесение» и «Засуха».



МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА

Показывает, какой игрок ходит первым в каждой фазе текущего раунда.



ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

На карте встречаются особые ресурсы, которые можно добыть и использовать для особых свойств технологий. Основных ресурсов четыре:



Зерно



Шелк



Благовония



Железо

Еще два ресурса нельзя обнаружить на карте и получить обычным путем.



Шпион



Уран

Эти ресурсы цивилизация получает разово и случайным образом. Шпионы встречаются в подчиненных хижинах и деревнях, а уран можно отыскать исключительно в деревнях, и при этом крайне редко.

ЖЕТОНЫ КУЛЬТУРЫ

Эти жетоны показывают, сколько неизрасходованных единиц культуры осталось в распоряжении игроков. Обычно вы получаете жетоны, посвящая города искусству (см. стр. 17) и тратите их на продвижение маркера своей цивилизации по треку культуры.



ЖЕТОНЫ РАН

Используются в ходе битвы, чтобы отмечать полученные войсками повреждения. Подробнее читайте в описании боевой системы на стр. 23—26.



ЖЕТОНЫ МОНЕТ

Отмечают монеты, полученные с помощью ряда технологий, например «Демократии». Когда такая технология приносит монету, на карточку технологии кладется жетон, а диск экономики цивилизации сдвигается на единицу. Подробнее о монетах читайте на стр. 26.



СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ

На одной стороне справочного листа вы найдете порядок действий в раунде, а на обороте указаны цены построек и некоторые особо важные правила.



Лист цивилизации

На листе цивилизации указаны ее название (А), портрет вождя (Б), особые свойства (В), начальная форма правления (Г) и технология (Д). Также на лист крепятся два диска (Е). Большой диск показывает уровень торговли (☞), малый — сумму монет в казне цивилизации (☺).

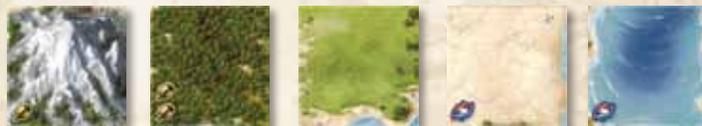


Карта и символы на ней

Каждый участок карты состоит из 16 квадратов. На многих из них стоят символы, показывающие, какую выгоду можно извлечь из обладания этими землями.

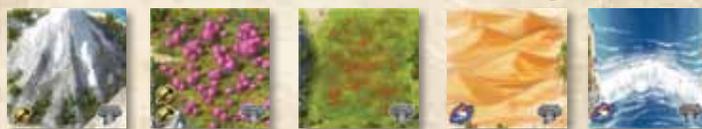


Всего на карте пять видов ландшафта:



Горы Лес Равнина Пустыня Вода

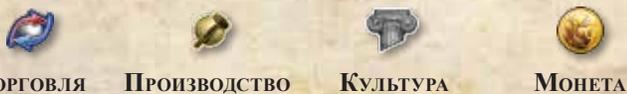
Природные чудеса приносят культуру (♥) вдобавок к обычным символам своего ландшафта:



Горы Лес Равнина Пустыня Вода

Еще несколько важных символов:

Символы могут быть следующими:



Торговля Производство Культура Монета

Кроме того, на квадратах карты встречаются ресурсы:



Зерно Шелк Благовония Железо



Хижина (мирная) Деревня (враждебная) Входная сторона участка



Рекомендованные для новичков места под столицы

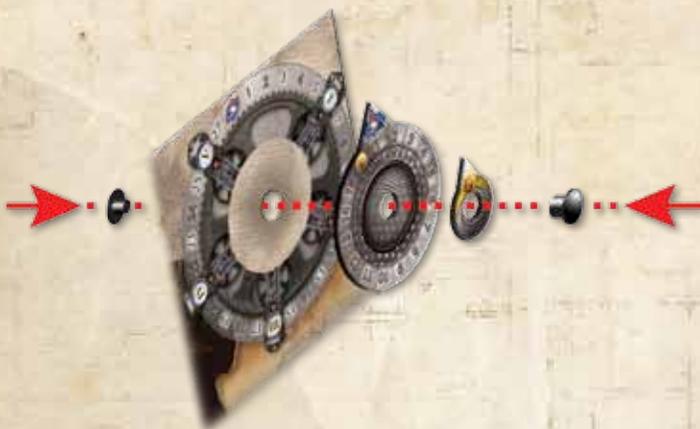
ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

«Прошлое — лишь начало начал, а все, что есть и что было, — лишь сумерки перед рассветом».

Герберт Уэллс

Перед первой партией в «Цивилизацию Сиды Мейера» аккуратно выдавите из листов картонные жетоны. Берегите детали игры от животных и маленьких детей.

Прикрепите к листам цивилизаций диски торговли и экономики, как показано ниже.



Первую партию мы рекомендуем играть по упрощенным правилам. Уберите в коробку листы цивилизаций **египтян** и **римлян**, а также все карточки и маркеры **чудес**. В ходе игры не применяйте правила, относящиеся к чудесам. Играйте до тех пор, пока в какой-нибудь цивилизации не будет основан третий город, а затем завершите партию. В этой ознакомительной игре не будет победителей и проигравших, все участники получат возможность спокойно освоить нюансы правил, и в следующий раз вы сможете сесть за полноценную партию, с египтянами, римлянами и чудесами.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

В ходе партии вы не раз встретитесь с указаниями, которые противоречат правилам игры. В таком случае поступайте, как велит карточка или особое свойство, а не правила.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Перед началом игры участники делают следующее.

1. ВЫБОР ЦИВИЛИЗАЦИИ И ЦВЕТА

Каждый игрок берет лист одной из цивилизаций и кладет перед собой. Листы можно тянуть втемную или выбирать по договоренности. Лишние листы верните в коробку.

2. РАЗДАЧА КОМПОНЕНТОВ

Каждый игрок берет себе компоненты одного из цветов:

- 8 фигурок (6 армий и 2 скаута)
- 3 маркера городов (1 столица и 2 города)
- 4 маркера военных технологий
- колоду из 36 карточек технологий

Также каждый игрок получает:

- справочный лист
- памятку
- 4 карточки правительства

3. РЫНОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

Разложите планшет на одном краю стола, как показано на схеме на стр. 9. На него выложите следующие компоненты:

А. КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ

Разделите карточки отрядов по типам: артиллерия, пехота, авиация, кавалерия. Перемешайте карточки каждого типа отдельно и сложите стопками на соответствующих полях рынка. **После этого каждый игрок тянет по одной карточке артиллерии, пехоты и кавалерии.** Полученные карточки игрок складывает одной стопкой лицом вниз перед собой — это его **регулярная армия**.

Б. МАРКЕРЫ ВОЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Каждый игрок берет маркеры военных технологий низшего ранга (шеvron на одной стороне, двойной chevron на другой) для артиллерии, пехоты и кавалерии и размещает их одинарным chevronом вверх в серой зоне ниже карточек соответствующих отрядов. Маркеры авиации положите звездами вниз в серой зоне ниже карточек авиации. Прочие маркеры военных технологий отложите в сторону.

В. МАРКЕРЫ ПОСТРОЕК

Разделите маркеры построек по типам и выложите их стопками на указанные клетки рынка. Обратите внимание, что эти маркеры двусторонние, на обороте — улучшенные версии построек, обозначенные стрелками возле названий.

Г. КАРТОЧКИ ЧУДЕС (КРОМЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ)

Перетасуйте по отдельности карточки древних, средневековых и современных чудес. Современные чудеса положите лицом вниз в верхнюю ячейку рынка чудес. На них положите средневековые чудеса (тоже лицом вниз), а древние выложите лицом вверх в четырех ячейках рынка ниже колоды чудес.

Исключение: если кто-то играет египтянами, он получает одно случайное древнее чудо до заполнения рынка чудес. Затем на замену взятому чуду на рынок в открытую выкладывают средневековое чудо.

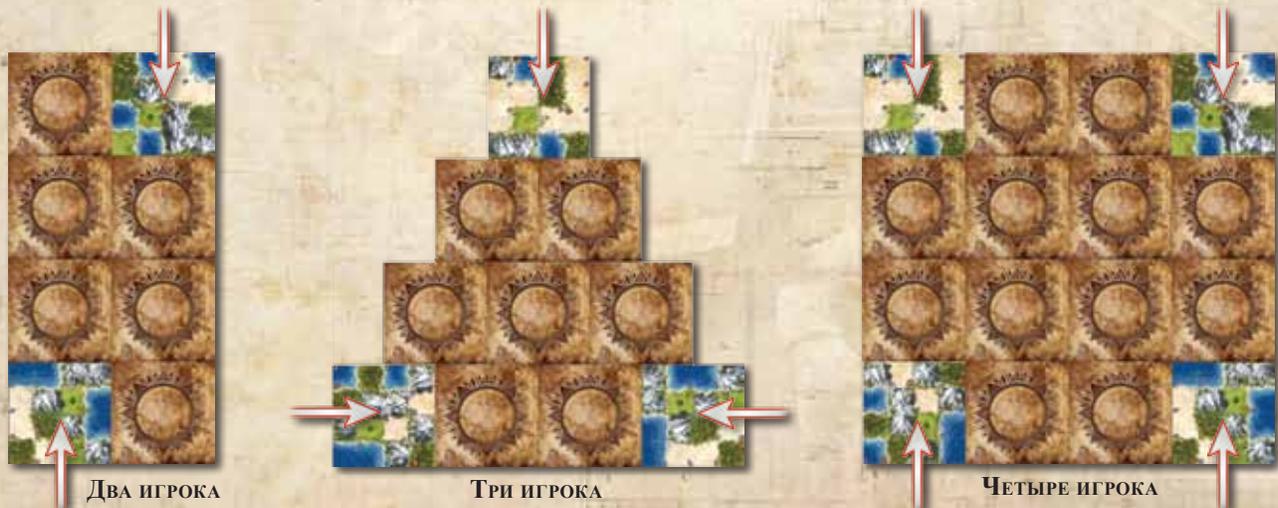
СХЕМА ПОДГОТОВКИ

(номера соответствуют этапам подготовки)



ФОРМА КАРТЫ ДЛЯ РАЗНОГО ЧИСЛА ИГРОКОВ

(стрелками указана ориентация квадратов)



Д. МАРКЕРЫ ЧУДЕС (КРОМЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ)
Найдите маркеры четырех вышедших на рынок чудес и положите их на соответствующие карточки.

Е. КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

Разделите карточки событий по трем эпохам (у древних на рубашке одна колонна, у средневековых — две колонны, у современных — три). Перетасуйте каждую колоду отдельно и положите лицом вниз на соответствующие места под треком культуры у нижнего края рыночного планшета.

Ж. МАРКЕРЫ КУЛЬТУРНОГО УРОВНЯ

Каждый игрок берет маркер культурного уровня с портретом вождя своей цивилизации и ставит его на стартовое деление трека культуры.

4. РЕСУРСЫ

Положите рядом с рыночным планшетом ресурсы — по одному жетону каждого вида на игрока. Остальные верните в коробку. Например, в партии на троих выложите рядом с рынком по три жетона всех видов ресурсов.

5. КАРТА

Каждый игрок берет домашний участок карты (с портретом вождя своей цивилизации на обороте) и кладет его лицом вверх так, как показано на предыдущей странице. Не забудьте сориентировать участки по стрелке. Оставшиеся домашние участки уберите в коробку. Затем перемешайте нейтральные участки и выложите их на стол в закрытую, руководствуясь схемой на стр. 9. Лишние ничейные участки не глядя уберите в коробку.

6. ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ И ПОСЕЛЕНИЯ

Перемешайте маркеры великих людей и положите их лицом вниз рядом с рынком. То же самое сделайте с маркерами хижин и маркерами деревень.

7. БАНК ЖЕТОНОВ

Положите рядом с рынком отдельно друг от друга жетоны культуры, ран и монет.

8. ОСОБЫЕ КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ

Сложите рядом с рынком карточки боевых бонусов, технологию «Космический полет» и маркеры бедствия.

9. ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА

Решите, кто будет ходить первым: либо отдайте первенство тому, кто сможет дальше других проследить историю своей семьи, либо киньте жребий. Выбранному игроку отдайте маркер первого игрока. На этом общая подготовка к игре завершается, и игроки переходят к персональной подготовке, о которой рассказывается в следующей главе.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

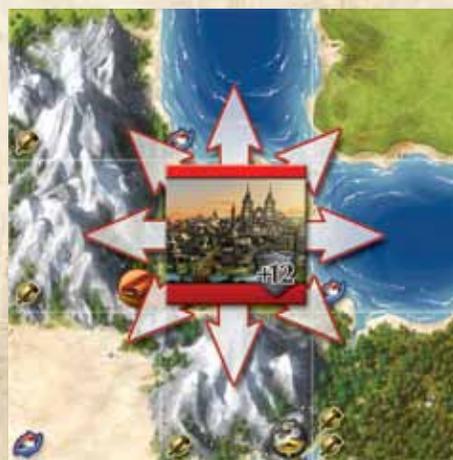
Каждый игрок делает первые шаги по развитию своей цивилизации.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ СТОЛИЦЫ

Для размещения столицы игрок выбирает один из четырех центральных квадратов на своем домашнем участке карты. Для новичков на карте есть подсказки: квадрат со стрелкой (выделенный красным на схеме ниже) считается наиболее удачным для размещения столицы.



На выбранный квадрат положите маркер столицы обычной (без стены) стороной вверх. Квадрат под маркером называется **центром города**, восемь окружающих квадратов называются **окраинами города** (на схеме эти квадраты указаны красными стрелками).



2. ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ

Игрок изучает лист своей цивилизации и получает те или иные бонусы. Полный список бонусов ниже.

АМЕРИКА

Американцы начинают партию с великим человеком. В конце подготовки возьмите случайный маркер такого типа и положите его на окраине столицы (в первой игре мы рекомендуем поставить его на равнину рядом с городом).

КИТАЙ

Китайцы начинают игру со стенами вокруг столицы. Маркер их столицы следует перевернуть стороной со стеной вверх, в отличие от всех прочих столиц.

ЕГИПЕТ

Египтянам повезло с чудесами. Они на старте получают случайное древнее чудо. Его маркер надо взять с рынка во время общей подготовки и поставить на окраине столицы (в первой игре выгоднее всего поставить его на равнину рядом с городом).

ГЕРМАНИЯ

Немцы забирают с рынка два добавочных отряда пехоты, увеличивая свою регулярную армию.

РИМ

Рим начинает игру при *Республике* вместо *Деспотизма*, о чем мы расскажем подробнее в описании 5-го этапа подготовки игрока.

Россия

Русские забирают белую фишку армии и добавляют к своим войскам. При расстановке фишек на 3-м этапе подготовки Россия выставляет и это войско. Также форма правления в России отличается от *Деспотизма*. Эта цивилизация начинает игру при *Коммунизме*. Но об этом позже.

3. РАССТАНОВКА ФИШЕК

Игрок выставляет одну армию и одного скаута на окраины своей столицы. Фишки могут стоять как в одном квадрате, так и в разных. В начале игры фишки нельзя ставить на квадраты воды.

4. ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В нижней части листа цивилизации указано, какая особая технология уже освоена народом. В колоде технологий игрок находит эту карточку и кладет ее перед собой лицом вверх. Вокруг карточки должно быть достаточно места: это первый кирпичик в основании технологической пирамиды.

Важно: уровень стартовой технологии не важен при подготовке, она всегда лежит в основе пирамиды. Даже если другой игрок получит эту технологию любым путем, она сохранит свой обычный уровень (см. «Пирамида технологий» ниже и «Исследования» на стр. 20).

ПИРАМИДА ТЕХНОЛОГИЙ

По ходу игры цивилизации развиваются, достигая новых социальных и научных высот, но одним это удастся лучше, чем другим. Достижения народов показаны карточками технологий и технологической пирамидой.

По мере исследования новых технологий игрок строит пирамиду из карточек открытых секретов мироздания. В нижнем ряду лежат технологии 1-го уровня вместе с той,

которая освоена цивилизацией до начала игры. Технологии 2-го уровня образуют второй ряд, и так далее, вплоть до 5-го уровня. Игрок может изучить любое количество технологий 1-го уровня, каждая карточка следующего уровня должна опираться на две карточки уровня предыдущего. Как пример, технология-3 не откроется без двух технологий-2. Читайте раздел «Исследования» на стр. 20, если нужны подробности.



5. УСТАНОВЛЕНИЕ ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

Игрок складывает свои карточки правительства в стопку так, чтобы верхней лежала карточка *Деспотизм/Республика* вверх *Деспотизмом*. Стопка помещается в особую ячейку на листе цивилизации.

Исключения: Рим начинает как *Республика*, а Россией правят приверженцы *Коммунизма*. Соответственно, такие формы правления должны лежать верхними в стопках карточек правительства этих народов вместо *Деспотизма*.

Важно: на каждой карточке правительства две разные формы правления. Если вы не можете отыскать нужную, проверьте оборот своей нынешней карточки ;)

6. ДИСК ТОРГОВЛИ

Игрок подсчитывает все знаки торговли на восьми окраинах своей столицы и выставляет это число на диске торговли (большой из двух дисков) на листе своей цивилизации. Например, на окраинах столицы три квадрата со знаками торговли, значит, и диск надо выставить на 3.

Важно: в первом раунде эти знаки учитываются еще раз.

7. ДИСК ЭКОНОМИКИ

Если монет у игрока нет, диск экономики (тот, что меньше) на листе его цивилизации показывает 0.

Важно: цивилизация может получить монету-другую еще на этапе подготовки с квадратов карты или за счет великих людей. В таких случаях игрок сдвигает диск экономики на столько делений, сколько монет получил его народ.

8. РЕЗЕРВ ФИШЕК

Наконец, игрок создает резерв фишек рядом с листом своей цивилизации: в него входят пять армий, один скаут и один маркер города. Второй маркер города добавляется к резерву только после того, как цивилизация изучит *Орошение*.

ОБЗОР РАУНДА ИГРЫ

Игра состоит из раундов, а в каждом раунде пять фаз. Эти фазы выполняются в неизменном порядке. Действия в каждой фазе начинаются с первого игрока, а потом право хода передается по часовой стрелке. У каждого игрока будет возможность воспользоваться фазой. Итак, какие фазы есть:

1. **Старт**
2. **Торговля**
3. **Город**
4. **Поход**
5. **Исследования**

1. СТАРТ

В этой фазе первый игрок прошлого раунда передает маркер соседу слева (естественно, в первом раунде такого действия нет). Новый первый игрок выполняет все доступные ему действия начала раунда (от чудес или культурных событий), основывает новые города (см. стр. 13) и, если хочет, меняет форму правления (стр. 14). После того, как первый игрок завершает свои действия старта, к этой фазе приступает игрок слева от первого. Это продолжается, пока все игроки не пройдут фазу старта.

2. ТОРГОВЛЯ

В этой фазе игроки собирают плоды торговли со всех своих городов, после чего могут вести переговоры, обмениваясь игровыми ресурсами, среди которых могут быть даже обещания (см. стр. 14-15). **Для сохранения времени игроки могут одновременно выполнять действия этой фазы.**

3. ГОРОД

В фазе города первый игрок (а после него все остальные по часовой стрелке) выполняет одно действие в каждом его городе. Город может создать что-то (постройку или отряд), посвятить себя искусствам для получения культуры или собрать ресурсы по окрестностям (стр. 15-18). Когда все игроки завершат действия фазы, начинается фаза похода.

4. ПОХОД

Эта фаза начинается с того, что первый игрок передвигает каждую из своих фишек на карте (армии и скауты) на дистанцию, не превышающую походную скорость его цивилизации. Этот параметр начинается с двух квадратов и увеличивается с открытием определенных технологий, вроде *Мореходства*. Походы приводят к битвам между народами и раскрывают новые участки карты (см. стр. 19). После того, как первый игрок завершает все свои походы, право действия передается налево, и так продолжается, пока все игроки не пройдут эту фазу.

5. ИССЛЕДОВАНИЯ

В этой фазе игрок может изучить новую технологию, для чего ему придется израсходовать торговлю. Полученную карточку он добавляет к технологической пирамиде (стр. 20). **В отличие от прочих фаз, исследования всегда ведутся всеми игроками одновременно.**



РАУНД В ПОДРОБНОСТЯХ

Здесь мы в деталях разберем фазы раунда.

1. СТАРТ

В этой фазе игроки могут расширить владения и изменить форму правления цивилизации. У первого игрока будет возможность осуществить эти действия раньше других. Когда он выполнит все, что хотел, право хода передается его соседу слева, который пользуется этим правом в том объеме, который считает нужным. Это повторяется, пока все игроки не пройдут фазу старта.

ОСНОВАНИЕ ГОРОДА

«Великий город не должно путать с густонаселенным».

Аристотель

На пути к величию своего народа игрок обязан расширить пределы державы, выйдя за границы пусть милой, но весьма провинциальной родины. Без городов развития державы не добиться. Действие «основание города» на старте раунда позволяет заложить новый центр цивилизации и за его счёт увеличить количество действий в фазе города.

Цивилизация может построить и содержать два города (три, если ей известна технология *Орошение*). Этот максимум превышать нельзя, соответственно, игрок может основать город, если на поле не больше одного жетона города (или двух при изученном *Орошении*). Заложить город можно в квадрате со скаутом цивилизации (это поселенцы). Также квадрат должен отвечать ряду условий:

- Он не должен быть водным. Все восемь квадратов вокруг него должны быть уже открытыми (т.е. город нельзя основать ни на краю карты, ни рядом с закрытым участком).
- По соседству с ним не должно быть маркеров хижин или деревень (когда маркер будет снят, основать город на соседнем квадрате можно без проблем).
- По соседству с ним не должно быть вражеских фишек (ни армий, ни скаутов). Свои фишки в соседнем или даже в том же самом квадрате основанию города не мешают.
- Квадрат должен отстоять от любого другого города на три квадрата, включая дистанцию по диагонали, т.е. окраины городов не должны пересекаться.

Если эти условия соблюдены, игрок убирает с карты фишку скаута и возвращает ее в резерв, заменяя ее маркером города. Игрок ставит маркер стороной без стены вверх. Как говорилось ранее, этот квадрат станет центром, а вот восемь окрестных квадратов станут окраинами.

Важно: центр ничего не приносит цивилизации. Все знаки этого квадрата блокируются маркером города. Какие-либо выгоды игроки получают только за знаки и ресурсы окраин.

Если в квадрате будущего города есть еще фишки помимо скаута, который закладывает город, они выдвигаются на любые квадраты окраин, где могут завершить движение по обычным правилам похода.

Город начинает производство и торговлю сразу с момента основания, так что уже в текущем раунде игрок сможет получить торговые выгоды (стр. 14) и выполнить действие в фазе города (стр. 15-18).

Примеры основания: на схеме ниже город можно основать только в зеленых квадратах. Красным выделены наиболее характерные примеры мест, где основать город нельзя. Почему? попробуйте объяснить.

- **А:** водный квадрат, строиться нельзя.
- **Б:** в соседнем квадрате справа лежит жетон деревни (но стоит убрать жетон, и в Б можно основать город).
- **В:** соседний квадрат находится на участке ничейной земли, который еще не исследован.
- **Г:** в соседнем квадрате снизу стоит зеленая фишка вражеской армии.
- **Д:** слишком близко к городу, который основан чуть выше (и чуть раньше).



СМЕНА ПРАВИТЕЛЬСТВА

«Когда дует великий ветер, у одних разыгрывается воображение, у других случается головная боль».

Екатерина Великая

Форма правления цивилизации определяет ее характер и обозначает ее цели; с течением времени народ может сменить множество типов правительства по мере того, как меняется характер державы. В этой игре форму правления, выбранную цивилизацией, показывают особые карточки правительства. Исследование ряда технологий открывает цивилизации доступ к новым формам (стр. 21); как правило, каждое правительство требует сосредоточить усилия народа на определенной стратегии, обычно в ущерб другим направлениям развития. В начале игры для каждого народа раскрыта всего одна форма правления (*Деспотизм* для большинства, *Республика* в Риме, *Коммунизм* у русских).

Когда игрок в фазе исследований изучает технологию и за этот счет открывает новую форму правления, в фазе старта следующего раунда он может установить ее. Для этого игрок просто находит новую форму правления на своих карточках и кладет ее поверх остальных в колоде правительств. Так игрок переходит от одной формы правления к другой.

Однако у игрока есть только один шанс безболезненно сменить форму правления. Если он захочет ввести новое правительство не сразу после открытия, а позже, ему придется провести свой народ через переходный период *Анархии*. Это особая форма отсутствия правления: при ней цивилизация переживает волнения, а в её столице нельзя выполнять действия. В фазе старта следующего после наступления *Анархии* раунда цивилизация сможет принять любую открытую форму правления.

Важно: цивилизация получает преимущества выбранного правительства, такие как свойства *Республики* или монета за *Феодализм*, только до тех пор, пока этот тип правительства остается на вершине колоды.

2. ТОРГОВЛЯ

В торговой фазе игроку доступны три вида действий: сбор плодов торговли, переговоры и обмен. Для экономии времени все игроки могут действовать одновременно.

ПЛОДЫ ТОРГОВЛИ

В фазе торговли игрок подсчитывает все знаки торговли (☞) на окраинах его городов и изменяет положение диска торговли на полученное значение (максимум 27 единиц). Например, в окрестностях одного города цивилизации четыре знака торговли, вокруг второго их восемь. Итогом становится передвижение диска торговли на двенадцать делений. В отличие от производства (стр. 15), торговля накапливается, если игрок ее не расходует.

Важно: изменяя положение диска торговли, учитывайте деления, отмеченные римскими цифрами I, II, III, IV, V. Хотя они отмечены иначе, чем большинство делений, они участвуют в подсчете на обычных правах. Так, если игрок получает три единицы торговли, когда его диск установлен на 3, шкалу надо сдвинуть на I, а не на 7.

СКАУТЫ И БЛОКАДА

Фишка скаута в каждом раунде может собирать плоды торговли с квадрата, в котором стоит. Все детали этого процесса ищите в разделе «Добыча скаутов» на стр. 26.

Квадрат на окраине города, в котором есть вражеская фишка (скаут или армия), не приносит плодов торговли хозяину города. Подробнее об этом читайте на стр. 27 в разделе «Блокада».

ТОРГОВЛЯ (☞) И ПРОИЗВОДСТВО (🔨)

Торговля (☞) показывает коммерческий и научный рост цивилизации. Главным образом торговля расходует на исследования новых технологий.

Производство (🔨) показывает индустриальное развитие города. Расходует на создание новых фишек, отрядов, построек или чудес.

Ниже мы сравним торговлю и производство.

ТОРГОВЛЯ	ПРОИЗВОДСТВО
Единый доход для всей цивилизации	Строго приписано к городу.
Может накапливаться на диске торговли цивилизации от одного хода к другому.	Не накапливается. Неизрасходованные в течение раунда единицы продукции сторают.
Может использоваться в производстве (см. раздел «Производство за счет торговли» на стр. 15).	Не конвертируется в торговлю.

ПЕРЕГОВОРЫ И ОБМЕН

«Политика — это война без кровопролития, а война — это политика с кровопролитием».

Мао Цзе Дун

Для цивилизаций война не является единственной формой общения. Можно обмениваться чем-нибудь ненужным на кое-что полезное, можно даже заключать союзы, получая помощь в самый критический момент истории. Переговоры и обмена между цивилизациями обычно начинаются после сбора плодов торговли. Переговоры ведутся открыто, а на кон можно выставить любой пункт следующего списка.

- Не обязывающие обещания
- Единицы торговли
- Нерастроченные жетоны культуры (см. стр. 17)
- Жетоны ресурсов, добываемые либо с рынка, либо из хижин/деревень
- Карты культурных событий (см. стр. 18)

Важно: если из-за обмена у игрока на руке культуры больше положенного, он должен тут же сбросить излишки.

Если чего-то в списке нет, обменяться им с соперником **нельзя**, если не позволяет карточка или иное свойство.

3. ГОРОД

«Не трать впустую ни время, ни деньги, но пользуйся ими наилучшим образом. Без трудолюбия и бережливости не будет ничего».

Бенджамин Франклин

Управлять промышленными мощностями цивилизации непросто; в игре под это отведена целая фаза города. В ней игрок должен оценить потенциал своих городов и выбрать наилучший способ его приложения. Первый игрок начинает действия в фазе города, затем право хода передается по часовой стрелке; это продолжается, пока все соперники не пройдут эту фазу. В ней игрокам доступны следующие действия (для каждого города можно выбрать один из трех возможных вариантов).

ДЕЙСТВИЯ

В фазе города в каждом городе своей цивилизации игрок получает право выполнить **одно и только одно** действие.

А. Купить фишку, создать отряд, построить чудо, возвести постройку.

Б. Заняться искусствами

В. Собрать ресурсы

А. Фишки, отряды, постройки и чудеса

Город может направить свои производственные мощности на создание общественно-полезных улучшений. Когда город занимается производством, он может создать **один** предмет, стоимость которого **не превышает** общего количества знаков производства (↗) на окраинах этого города. **Вся** цена предмета должна идти из того города, который его производит. Города не могут объединять производственные усилия. Все неизрасходованные единицы производства сгорают; оставить их на следующий раунд нельзя. Как пример, город на схеме внизу получает 5 ↗ в раунд, и его мощности могут в каждом раунде быть использованы для создания предмета со стоимостью 5 ↗ или меньше.



СКАУТЫ И БЛОКАДА

Скаут может забирать знаки производства с квадрата, в котором стоит. Подробности на стр. 26 в разделе «Добыча скаутов»

Квадрат на окраинах города, в котором стоит вражеская фишка (скаут или армия), не приносит продукции. Ищите подробности в разделе «Блокада» на стр. 27.

ПРОИЗВОДСТВО ЗА СЧЕТ ТОРГОВЛИ

Если город не приносит достаточно единиц производства, чтобы создать нужный предмет, игрок может покрыть нехватку единицами торговли. **За каждые 3 деления, на которые игрок сдвигает диск торговли в обратном направлении, он получает единицу производства на 1 раунд в любом своем городе.** Игрок может действовать так, пока ему позволяет запас единиц торговли.

ПОКУПКА ФИШЕК

Рано или поздно в истории цивилизации наступает пора собрать армию или, по меньшей мере, послать разведчиков во внешний мир или посольство к соседям. Действие в фазе города позволяет игроку купить фишку армии или скаута как раз для таких целей. Для покупки фишки в резерве цивилизации должна быть хотя бы одна фишка нужного типа, а на окраинах города игрока должно быть достаточно знаков производства для оплаты цены фишки. Когда фишка куплена, игрок берет ее из резерва и ставит на окраину произведшего ее города. Фишки нельзя ставить на водные квадраты без технологий, позволяющих завершать поход в воде (такие, как *Мореходство*, *Паровой двигатель* или *Полет*). Новые фишки можно поставить в квадрат с дружескими, но их количество в квадрате не должно быть выше **предела соединения** (см. «Массовые походы и предел соединения», стр. 19).

Армии

Фишка армии представляет собой войско цивилизации и в производстве стоит 4 🗡️. Только армии могут участвовать в битвах и вторгаться в хижины и деревни.

Скауты

Фишка скаута представляет собой мирный контингент и стоит 6 🗡️. Скауты закладывают новые города (стр. 13) и собирают добавочные единицы торговли, производства или других ресурсов (см. «Добыча скаутов» на стр. 26).

Скауты не могут войти в земли с хижинами и деревнями; при атаке врага они погибают без сопротивления, если их не сопровождают свои войска.

Создание отрядов

Война была и остается основным занятием цивилизации. Для войны народу нужны армии, а эти войска собираются из отдельных отрядов. Карточки отрядов показывают, какие именно солдаты служат трудовому народу. Чтобы создать отряд, игрок проверяет, хватает ли его городу производства для приобретения определенного отряда, а потом тянет случайную карточку из соответствующей стопки и кладет ее в стопку своей регулярной армии.

Артиллерию, пехоту и кавалерию можно создавать с самого начала игры, а вот авиационные отряды нельзя покупать, пока цивилизация не откроет секрет *Полета*. Если стопка отрядов пуста, этот род войск недоступен: игроку придется ждать, пока нужный ему отряд погибнет и вернется в стопку. Если стопка отрядов дошла до карточек, которые возвращались под нее лицом вверх, их следует перевернуть и перемешать, подготовив новую стопку.

Чтобы понять, сколько стоит отряд, игрок смотрит, насколько развиты его войска данного типа. Чем лучше развиты войска, тем дороже отряд.

- Артиллерия, пехота, кавалерия 1 ранга стоит 5 🗡️.
- Артиллерия, пехота, кавалерия 2 ранга стоит 7 🗡️.
- Артиллерия, пехота, кавалерия 3 ранга стоит 9 🗡️.
- Артиллерия, пехота, кавалерия 4 ранга стоит 11 🗡️.
- Авиация всегда стоит 12 🗡️.

Важно: из-за дороговизны отрядов высокого ранга более выгодно создавать дешевые отряды, а потом раскачивать их (о развитии отрядов читайте на стр. 21).

Возведение построек

Постройки не просто служат укрытием от непогоды для граждан державы. Это центры индустрии, коммерции, науки — опоры успеха любой цивилизации. Чтобы возвести постройку, игрок должен исследовать технологию, которая откроет постройку. Цена возведения 🗡️ указана на карточке технологии и на рыночном планшете. Как пример, открыв *Гончарное дело*, вы узнаете, как возводить Амбары за 5 🗡️.



СЛОВО О ПОЛКУ...

Не все отряды созданы равными. Одни мощнее, другие чуть послабее. Сила отрядов 1 ранга лежит в диапазоне от 1 до 3 и возрастает на 1 с переходом на следующий ранг. Средняя сила отряда 1 ранга 2.

Как и в случае с отрядами, постройки ограничены наличием компонентов. Когда все постройки того или иного типа уже на карте, никто не сможет возвести такую, пока не будет разрушена хотя бы одна из созданных ранее.

Возведенная в городе постройка ставится на его окраине. Ландшафт квадрата должен подходить постройке. Типы ландшафта, на которых можно ставить постройку, указаны на рыночном планшете. Обычно в городе можно поставить столько построек определенного типа, на сколько хватит места.

Исключения: если на маркере постройки стоит звезда, такое здание в городе может быть только одно (стр. 17).

Постройка	Где ставить
Гавань	Вода
Фактория	Пустыня
Мастерская/Рудник	Горы
Библиотека/Университет Амбар/Акведук	Равнины
Рынок/Банк Храм/Собор Казармы/Академия	Где угодно, кроме воды (одна постройка на город)

Важно: слэш (/) в названии постройки разделяет основную форму и продвинутую. Обе формы олицетворяет один и тот же маркер: основная на одной стороне, продвинутая — на другой. О развитии построек читайте на стр. 22.

Знаки на маркере возведенной постройки заменяют все знаки на занятом ею квадрате окраины.

Важно: водный квадрат, занятый гаванью, остается водным для целей похода.

Итак, если игрок строит Храм в лесу, который ранее давал городу две единицы производства (🗡️), квадрат начинает приносить 2 единицы культуры (👤) вместо производства.



Значимые постройки

В игре есть ряд построек, отмеченных звездой в верхнем правом углу маркера: это **значимые** постройки. Их проще располагать на окраинах в плане того, что их можно ставить почти на любом ландшафте, но **в городе может быть только одна значимая постройка**. Так, в городе с Рынком возвести Храм нельзя, так как обе постройки значимые.

Стены

С технологией *Каменная кладка* игрок может возводить стены вокруг своих городов. **Стены считаются обычной постройкой, но они ставятся в центре города**. Возведя стены, переверните маркер города защищенной стороной вверх. В городе можно возвести только одни стены.

Стены прекрасно помогают защищать город, когда ему угрожают вражеские войска. Стены дают +4 к общей силе войск игрока при защите города и вынуждают нападающих первыми вводить отряд в битву (см. стр. 23-24).

Создание чудес

Цивилизации создают великие чудеса, которые переживают своих создателей в веках, проходя сквозь время физически, как великие пирамиды Египта, или сохраняясь в легендах и мифах, как Висячие сады царицы Семирамиды. Тот, кто построит чудо, получает серьезные преимущества в игре. Любой игрок может использовать свое действие города, чтобы оплатить постройку одного из чудес, выведенного на рынок. Карта чуда сама указывает, сколько стоит его создание, а также предоставляет скидки обладателям тех или иных технологий. Так, построить Колосса в обычных условиях стоит 15 ⚔, но для игрока, знающего секреты *Обработки металла*, цена падает до 10 ⚔.

Важно: помните, что города не могут объединять свои производственные мощности для создания предметов. Всю цену чуда должен выплатить один город. Увеличить производительность города позволят некоторые карточки культурных событий, применение свойств ресурсов и обмен торговли на производство.

Выкупив чудо с рынка, игрок кладет его карточку перед собой, а маркер размещает на окраине города, оплатившего чудо. После этого на рынок выкладывается новое чудо, взятое из колоды чудес. Чудеса можно ставить на любой ландшафт, и в одном городе может быть только одно чудо. Город может содержать чудо и одну значимую постройку.

Важно: свойства, которые влияют на постройки, не действуют на чудеса, если это не оговорено особо.

Устаревшие чудеса

Порой развитие технологий позволяет игроку блокировать свойство чуда до конца игры (подробности на стр.27).

Замена построек и чудес

Игрок вправе заменить одну из возведенных построек или одно чудо (можно заменить чудо постройкой или наоборот). Новое чудо или постройка должны подходить к квадрату окраин, на котором стояло заменяемое чудо или постройка. Игрок не вправе заменять постройки и чудеса, принадлежащие сопернику.

Для замены сперва уберите с карты постройку или чудо. Постройка возвращается на рынок, маркер и карточка чуда убираются в коробку до конца игры.

После того, как старые постройка или чудо сняты с карты, в освобожденный квадрат окраины надо поставить чудо или постройку, которые игрок выбирает для замены.

Б. ПОСВЯЩЕНИЕ ИСКУССТВАМ

«Призыв к миру будет воплем в глуши, пока дух ненасилия не возобладает в миллионах мужчин и женщин».

Махатма Ганди

Величие цивилизации проявляется еще и в том, что помимо войн и территорий от нее остаются памятники изящного искусства, литературы, музыки. Соответственно, в фазе города игрок может посвятить свой город искусствам. При выборе такого действия игрок получает один жетон культуры и еще по одному за каждый знак культуры (♣) на окраинах посвященного искусствам города.

Скауты и блокада

Скаут может забирать знаки культуры с квадрата, в котором стоит. Подробности на стр. 26 в разделе «Добыча скаутов»

Квадрат на окраинах города, в котором стоит вражеская фишка (скаут или армия), не приносит культуры. Ищите подробности в разделе «Блокада» на стр. 27.

Расходование культуры

По мере того, как творческая интеллигенция создает все новые памятники литературы и искусства, цивилизация становится все более известной по всему миру. Количество славы и культурного влияния одного народа на остальной мир измеряется положением маркера культурного уровня на треке культуры. Сдвигается маркер цивилизации по этому треку за счет расходования жетонов культуры.

В любой момент своей фазы города игрок может потратить любое количество жетонов культуры на движение маркера своей цивилизации по треку культуры (особые правила).

На каждом делении трека указано, сколько жетонов культуры надо израсходовать, чтобы перевести на него маркер цивилизации. Чем дальше зашла цивилизация по треку культуры, тем сложнее сделать следующий шаг, тем больше жетонов требуется сбросить. Однако каждое новое деление дает цивилизации определенные преимущества: игра стоит свеч. Игрок сбрасывает необходимое количество жетонов (указанное на делении, куда он идет, а не на том, которое покидает), сдвигает жетон культуры, получает вознаграждение (об этом читайте на следующей странице).

Обратите внимание, что на высотах культурного развития переход с одного деления на следующее вам придется расходувать не только жетоны культуры, но и единицы торговли. Обе цены надо оплатить полной мерой, причем единицы торговли надо расходовать за счет диска торговли.

Игрок может пройти столько делений по треку культуры за один раунд, на сколько у него хватит жетонов культуры (и торговли, если необходимо). Маркеры культуры разных цивилизаций могут занимать одно деление трека.

Трек культуры состоит из делений трех видов, о которых мы сейчас расскажем.

Деления культурных событий

Когда игрок переводит маркер культуры своей цивилизации на такое деление, он тайно берет карточку культурного события из стопки того типа, который показан на делении. Если после этого у игрока на руке карточек культуры больше положенного (обычный предел 2, развивается за счет технологий), он должен сбросить излишки до того, как сыграет любую такую карточку.



Деления великих людей

При входе маркера культуры на такое деление трека игрок тянет случайный маркер из стопки великих людей. Затем этот маркер может быть выложен на карту на окраине города или оставлен в резерве (подробности чуть дальше).



Деление культурной победы

При переходе маркера культуры на это деление цивилизация тут же одерживает победу в игре.



КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

«Фортуна, которая так сильно влияет на множество деяний, и в особенности на войну, может привести к великим переменам без приложения значительных сил».

Гай Юлий Цезарь

Карточки культурных событий игрок получает при движении по треку культуры. У каждой карточки есть название (А), срок (Б) и эффект (В).



Игрок держит полученные карточки культурных событий на руке и не показывает их соперникам. В начале партии на руке игрока может быть не больше двух карточек. Это количество можно увеличить за счет технологий (например, *Гончарное дело*). Как уже упоминалось, если предел карт превышен, игрок должен сбросить излишки до того, как любые карточки культурных событий будут разыграны. И еще: наши слова о том, что у игрока может быть не больше двух карточек в начале игры, карточек он не получит, пока не начнет движение по треку культуры.

Разыграть карточку культурного события можно только в той фазе, для которой она предназначена, т.е. в свой срок (он указан под буквой Б на нашей иллюстрации). При розыгрыше надо зачитать вслух название и эффект карточки, провести эффект и сбросить карточку.

Сбрасывайте карточки культуры лицом вверх под стопку соответствующего типа. Когда закрытые карточки в стопке заканчиваются, переверните сброшенные, перетасуйте их и сделайте новую стопку карточек культурных событий.

ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ

«Цивилизацию надо судить не по переписи населения, не по размеру городов, не по собранному урожаю — нет, но по людям, которых она дала».

Ральф Уолдо Эмерсон

В каждой цивилизации есть выдающиеся персонажи. Эти великие герои направляют усилия всего народа и создают историю. А в свете игровой механики маркеры великих людей ничем не отличаются от построек. Полученный маркер можно тут же разместить на окраине любого города цивилизации, в любом квадрате, кроме водного. Великий человек может заменить постройку или чудо (см. стр. 17).

Но есть у великого человека преимущество перед простой постройкой: если игрок заменяет великого человека чудом или постройкой, маркер не сбрасывается, а возвращается в резерв на листе цивилизации. В фазе старта любого раунда игрок может взять великого человека из резерва и поставить его на окраину любого своего города. Великий человек не на поле не дает никакой выгоды цивилизации.

В. СБОР РЕСУРСОВ

Ценные ресурсы важны для роста цивилизации. Без доступа к стратегическому сырью и предметам роскоши держава слабеет и уступает пальму первенства соседям с лучшим снабжением. Отсюда и третий тип действия, доступный игроку в фазе города: сбор ресурсов с карты. Естественно, для этого на окраинах города нужен квадрат со знаком ресурса. Если такой знак есть, игрок берет один жетон ресурса нужного типа с рынка и кладет в свой резерв на лист цивилизации. Помните, что получить ресурс, который отсутствует на рынке, нельзя, а **город может получить только один ресурс за одно действие**.

Например, если в городе есть знаки шелка и железа, игрок может использовать действие в фазе города, чтобы взять либо жетон шелка, либо жетон железа, если таковые есть на рынке. И даже если на окраинах города два знака шелка, игрок все равно может взять только один жетон шелка.

Ресурсы важны для применения особых свойств ряда технологий. Каждое применение такого ресурсоемкого свойства требует расхода определенного набора ресурсов, показанного на карточке технологии рядом со свойством. Подробности читаем на стр. 22.

СКАУТЫ И БЛОКАДА

Скаут может собирать ресурсы с квадрата, в котором стоит. Подробности на стр. 26 в разделе «Добыча скаутов»

Квадрат на окраинах города, в котором стоит вражеская фишка (скаут или армия), не приносит ресурсы. Ищите подробности в разделе «Блокада» на стр. 27.

4. Поход

«Мы не откажемся от поисков,
и концом всех наших странствий
Будет прибытие к началу,
И впервые мы свидимся с ним».

Т. С. Элиот

В любом племени есть непоседа, которому хочется узнать, что скрывается за горизонтом. Чем крупнее племя, тем любопытных больше. Так цивилизация обзаводится скаутами и армиями. Они смогут вволю попутешествовать в фазе похода. Когда до игрока дойдет очередь (по часовой стрелке от первого игрока), он сможет передвинуть все свои фишки, по одной за раз. Каждая может пройти количество квадратов, не превышающее походную скорость. Параметр начинается с двойки, но увеличивается за определенные технологии вроде *Верховой езды*. **Фишки не ходят по диагонали.** Начав движение, фишка должна завершить его, прежде чем другая сможет пойти в поход.

МАССОВЫЕ ПОХОДЫ И ПРЕДЕЛЫ СОЕДИНЕНИЯ

Игрок может двигать по несколько своих фишек разом, если в начале фазы похода они стоят в одном квадрате. Так и битву проще выиграть (стр. 23), и скаутов можно защитить (стр. 20). Фишки, стоящие в одном квадрате, не обязаны двигаться вместе.

Кроме того, у цивилизации есть **предел соединения**. Это максимальное количество фишек (армий и скаутов) игрока, которое может быть в одном квадрате одновременно. И этот параметр начинается с двойки и увеличивается с изучением технологий вроде *Каменной кладки*.

ФОРСИРОВАНИЕ

В начале игры фишки не могут входить в водные квадраты. Но с появлением особых технологий они получают право и на это. *Навигация* позволяет пройти водный квадрат, если движение не заканчивается в нем, т.е. игрок не может намеренно начинать поход, который приведет к тому, что его фишка остановится в водном квадрате.

А вот такие технологии, как *Мореходство*, позволяют фишкам игрока не только ходить через водные квадраты, но и завершать там движение. Когда у игрока будут все эти технологии, его фишки смогут игнорировать водные преграды. Их также можно будет выставлять на водные квадраты при покупке.

НЕРАСКРЫТЫЕ УЧАСТКИ КАРТЫ

Пока участок карты лежит лицом вниз, фишки через него не ходят ни при каких обстоятельствах, эффекты карточек культурных событий и технологий на него и через него не распространяются, и сами квадраты нераскрытого участка карты считаются несуществующими.

ОТКРЫТИЕ УЧАСТКА КАРТЫ

Игрок может открыть участок карты, лежащий лицом вниз, если потратит один квадрат движения одной своей фишки, которая стоит вплотную (и не по диагонали) к закрытому участку карты. **Просто вместо перехода на соседний квадрат игрок вскрывает участок карты.** Затем участок надо сориентировать так, чтобы стрелка в его нижней части показывала в сторону от участка, на котором стоит фишка, его раскрывшая.

Затем игрок размещает на только что открытом участке карты маркеры хижины и деревень. На каждый квадрат со знаком деревни игрок кладет случайно вытянутый маркер деревни лицом вниз, на знак хижины — случайный маркер хижины лицом вниз. Смотреть, что скрывается за маркерами, при их размещении нельзя.

Например, фишка красной армии тратит свое движение (один квадрат), чтобы открыть участок карты справа.



Участок карты переворачивается лицом вверх. Игрок ориентирует открытый участок так, чтобы белая стрелка показывала направо, т.е. от красной армии.



Наконец, игрок берет по одному маркеру хижины и деревни и, **не глядя на их оборотные стороны**, выкладывает их лицом вниз на отмеченные квадраты.



На рисунке ниже показано, как ориентировать квадраты по белым стрелкам.



ВТОРЖЕНИЯ В ХИЖИНЫ И ДЕРЕВНИ

Скаут войти в квадрат с маркером хижины или деревни не может. Когда армия входит в такой квадрат, она **должна тут же остановиться**: начинается вторжение.

При вторжении в хижину ее обитатели мирно покоряются цивилизации. Игрок забирает маркер хижины, смотрит, что это за маркер и кладет его в резерв на листе цивилизации лицом вниз. Хижина приносит цивилизации ресурсы, и такой маркер можно потратить так же, как и полученный с рынка жетон ресурса, только после этого маркер хижины сбрасывается в коробку, а не возвращается на рынок.

Деревня попытается вторжение отбить. Игрок слева от того, кто вторгается в деревню, становится варваром и тянет из стопок отрядов по одной карточке артиллерии, пехоты и кавалерии (если в какой-либо стопке карточек нет, игрок-варвар сам решает, какой отряд взять в армию варваров). Эти войска игрок-варвар не должен смешивать с отрядами его цивилизации. После этого происходит битва между силами вторжения и варварами. Варвары защищаются, ранг всех их отрядов 1 (Лучник, Копейщик и Всадник). Правила битвы читайте на стр. 23.

Если в битве побеждают силы вторжения, игрок забирает маркер деревни и смотрит, что ему досталось. Если это великий человек, игрок сбрасывает маркер деревни и берет случайный маркер великого человека. В противном случае маркер деревни дает какой-то ресурс и ничем не отличается от маркера хижины или жетона ресурса.



ДЕРЕВНЯ С
ВЕЛИКИМ
ЧЕЛОВЕКОМ

Если варвары отбили вторжение, фишка армии (или группа фишек), которая входила в квадрат, убирается в резерв: силы вторжения погибают. Однако никаких других пагубных последствий у этого поражения нет, в отличие от битвы, проигранной сопернику.

Подсказка: атаковать варваров теми силами, которые игрок получает на старте партии, крайне рискованно. Советуем построить побольше отрядов, развить их, атаковать группой армий или разыграть козырь наподобие *Обработки металла* и жетона железа.

ВРАЖЕСКИЕ ФИШКИ

Скауты не могут войти в квадрат с фишками соперника. Армия при входе в такой квадрат тут же завершает поход. Если это был скаут врага, он тут же погибает, и напавший игрок получает добычу так же, как после выигранной битвы (см. стр. 25). Если в квадрате стоит хотя бы одна вражеская армия, происходит битва (см. стр. 23). Если в квадрате стоят и армии, и скауты врага, скауты погибнут, когда армии будут разбиты в битве; затем победитель собирает добычу.

Пример: армия входит в квадрат с двумя армиями и скаутом врага. В битве побеждает нападавший игрок. Две армии и скаут уничтожены, победитель получает добычу.

СВОИ И ЧУЖИЕ ГОРОДА

Игрок может проводить свои фишки через центр любого своего города, но не может там останавливаться. **Скауты** могут войти на окраины чужих городов, но в центр им дорога закрыта. **Армии** могут входить как на окраины, так и в центр чужого города, но в центре они завершают движение и начинают штурм города (см. стр. 23).

5. ИССЛЕДОВАНИЯ

«Все религии, искусства и науки суть ветви одного и того же дерева. Все эти стремления облагораживают жизнь человека, поднимая ее над сферой простого физического существования и направляя личность к свободе.»

Альберт Эйнштейн

Успех многих цивилизаций зависит от того, что их соседи отстают в технологическом развитии. От *Гончарного дела* до *Полета в космос*, новые открытия меняют самый облик цивилизации. В фазе исследований игрок делает новые открытия, приобретая карточки технологий. Действие в этой фазе позволяет изучить одну технологию.

На карточке технологии вы увидите название (А), знак (Б), уровень (В) и от одного до трех свойств (Г).



Для изучения технологии игрок должен достичь на диске торговли определенного положения и иметь законное место для нового открытия в пирамиде технологий (см. следующую страницу). Если оба условия соблюдены, игрок выкладывает карточку новой технологии в пирамиду лицом вниз. Когда все игроки выбрали новые технологии на текущий раунд, они одновременно вскрываются.

Технология, изученная игроком, идет на пользу только его цивилизации. Если римляне изучили *Инженерное дело*, египтянам оно не становится известным по умолчанию. Каждый игрок должен изучать технологию для своей пирамиды самостоятельно.

Торговля для исследований

Технология требует затрат торговли; более того, не пройдя определенную позицию на диске торговли, игрок вообще не может делать научные открытия. Для открытия I уровня нужен уровень торговли не ниже 6. Собственно, это видно на самих делениях: все пороговые позиции отмечены римскими цифрами, показывающими уровень технологий, который можно изучать по достижении этого деления. Технологии II уровня становятся доступны с 11 торговли, III уровень открывается с 16, IV уровень с 21, V с 26.

Исследование технологии расходует всю торговлю игрока, сколько бы ее ни было перед открытием. Однако если игрок обладает монетами, при исследовании он вправе сохранить по одной единице торговли на диске за каждую свою монету. Текущий уровень торговли монеты не поднимают; они лишь уменьшают расходы. Другие правила по обращению с монетами ищите на стр. 26.

Пример 1: игрок исследует *Мореходство* (II уровень). На его диске торговли 18 единиц торговли из необходимых для открытия 11. В пирамиде технологий игрока есть место для открытия II уровня, и он выкладывает карточку *Мореходства* на второй ярус своей пирамиды, а диск торговли крутит назад до нуля: сгорают все 18 единиц!

Пример 2: и тут вдруг этот же игрок понимает, что в его казне есть четыре монеты! Они спасут его от ненужных потерь: диск останавливается на делении 4.

Пирамида технологий

Вторым условием для исследования новой технологии служит подходящее для нее место в пирамиде технологий. Открытия I уровня всегда ставятся в пирамиду без проблем, образуя нижний ярус. Но уже технология II уровня должна опираться на две карточки нижнего ряда, и то же верно для более развитых открытий. По мере развития науки в державе игрока, его технологическая система будет реально напоминать пирамиду.



Вершиной научного развития станет *Полет в космос*. Тот, кто изучит эту технологию, победит в игре. Важно понять, что для изучения технологии V уровня пирамида должна стоять как минимум на пяти карточках I уровня (а для победы потребуется изучить не менее 15 технологий).

Исключение: технология, которой цивилизация обладает по умолчанию, всегда ставится на нижний уровень пирамиды, независимо от ее действительного уровня.

Свойства технологий

От любой изученной технологии игрок получает какую-либо выгоду: новые свойства, возможности производства, развитие уже имеющихся построек, отрядов и свойств. Обо всем этом подробнее мы поговорим в следующих разделах.

Освоение технологий

Изучение технологий открывает игроку доступ к новым типам отрядов, постройкам или формам правления. Этот процесс называется освоением. В начале игры освоенными считаются оба вида фишек, три типа отрядов (артиллерия, пехота, кавалерия) и стартовая форма правления (обычно *Деспотизм*). Все остальное придется осваивать, исследуя новые технологии.

Пример: изучив *Свод законов* (ниже), игрок освоит *Республику* (справа сверху) и *Фактории* (справа внизу).



Развитие отрядов

В процессе изучения технологий цивилизация получает возможности развития войск. Когда технология позволяет игроку развить определенный тип его отрядов, он должен найти маркер военной технологии соответствующего типа и положить его ниже стопки этих отрядов на рынке или перевернуть следующим рангом вверх.

Важно: на одном маркере военной технологии вы найдете 1 и 2 ранги, на втором 3 и 4 (отмеченный звездой) ранги.

Как пример, изучив *Рыцарство*, игрок проверяет состояние его кавалерии. Если верховые отряды цивилизации еще не ушли от исходного 1 ранга (один шеврон на маркере), игрок переворачивает маркер военной технологии рангом 2 вверх.



Все уже созданные игроком отряды развиваемого типа тут же переходят в новое состояние. Однако после развития создание улучшенных отрядов становится дороже.

Продолжая вышеприведенный пример, Всадники игрока были развиты до ранга 2 и стали Рыцарями. И если ранее созданные кавалерийские отряды превращаются в рыцарскую конницу автоматически, создание новых Рыцарей будет стоить 7 ⚔ вместо 5 ⚔.

РАЗВИТИЕ ПОСТРОЕК

Ряд построек существует в двух формах, например, базовый Амбар можно усовершенствовать до Акведука. Каждая такая пара находится на одном маркере. На рынке развитые варианты построек отмечены стрелкой рядом с названием. Освоив технологию, которая дает доступ к улучшенной форме постройки, игрок тут же переворачивает все маркеры этого типа, уже лежащие на окраинах его городов, новой формой постройки вверх. Как пример, игрок, освоив такую технологию, как *Инженерное дело*, тут же переворачивает все жетоны Амбаров в его городах на сторону Акведуков.



Однако, как и при развитии отрядов, освоив улучшенные версии построек, игрок теряет возможность возводить их базовые версии, а развитые конструкции стоят дороже.

Продолжая пример, после открытия *Инженерного дела* и освоения принципов возведения Акведука (8 ⚔), игрок больше не сможет строить дешевые Амбары (5 ⚔).

Важно: технология возведения базовой постройки **не нужна** для освоения развитой формы. В пирамиде технологий можно исследовать *Инженерное дело* (Акведук) без *Гончарного дела* (Амбар).

РЕСУРСОЕМКИЕ СВОЙСТВА

Ряд карточек технологий дает игроку право использовать особые свойства за счет расходования ресурсов (*Деньги*, как пример). Эти свойства называются ресурсоемкими. На карточке технологии с таким свойством вы увидите знаки ресурсов (А), нужных для его применения (или знак вопроса, если можно выбрать любой ресурс), фазу раунда (Б), в которой оно применяется, и описание свойства (В).



Так, технология *Деньги* (выше) позволяет игроку потратить один жетон благовоний и получить три жетона культуры в фазе города.

Каждое отдельное ресурсоемкое свойство применяется цивилизацией только раз в раунд, независимо от того, сколько жетонов ресурсов есть у игрока. Но если игрок знает несколько технологий с одинаковыми свойствами (например, *Деньги* и *Рыцарство*), он раз в раунд может применить свойство каждой технологии.

ПРОЧИЕ СВОЙСТВА

Технологии могут увеличивать параметры (походную скорость, предел соединения) или давать постоянные возможности (так, с *Инженерным делом* можно делить производство в городе для создания двух предметов одним действием). В конце правил вы найдете описания всех знаков, которые можно увидеть на карточках технологий.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Уже упоминалось, что есть четыре способа победить в *Цивилизации Сида Мейера*. Для достижения победы игрок должен сосредоточить все свои силы на одном направлении.

КУЛЬТУРНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ

Этот вид победы одержит тот, кто дойдет до конца трека культуры (см. стр. 17–18). Стоит маркеру цивилизации перейти на последнее деление трека, победа одержана.

Игрок, нацелившийся на культурное доминирование, должен добавлять к городам знаки культуры и чаще прочих посвящать города искусствам. Позже игроку понадобятся еще и вложения торговли. Для такой победы важно открыть технологии со свойствами, работающими от благовоний (например, *Деньги*), и освоить возведение построек, дающих культуру (технология *Богословие*). Также полезно создать чудо, увеличивающее поступление культуры (*Стоунхендж*).

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ

Этот вид победы достается тому, кто первым открывает *Космический полет*, единственную технологию 5 уровня в игре. Для этого надо исследовать пять технологий уровня 1, четыре технологии уровня 2, три технологии уровня 3 и две технологии уровня 4. Итак, для победы технологическим прорывом нужно сделать 15 открытий.

Игрок, который нацелен на эту победу, должен увеличивать количество знаков торговли в городах и искать способы для того, чтобы делать больше одного открытия в раунд (за счет карточек культурных событий, к примеру). Из технологий полезны те, что открывают торговые постройки (*Свод законов*) или обладают дающими торговлю свойствами (*Верховая езда*). Чудеса, подобные Статуе Свободы, дают прирост исследований.

ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО

Игрок, накопивший 15 монет на диске экономики, создает в своей цивилизации экономическое чудо и побеждает. Монеты приносят квадраты карты, постройки («Монеты на карте», стр. 26) и технологии («Жетоны монет», стр. 26).

Экономическая победа потребует распыления сил на много целей: игрок должен заботиться и о торговле, и о ресурсах, и о культуре, и об армии. Монеты можно получать за постройки (Банки), но для ускорения накопления надо выполнять особые условия ряда технологий (*Гончарное дело*, *Свод законов*, *Печатный станок* и *Демократия*). Кроме того, есть и чудеса, к примеру, Панамский канал, которые помогают копить монеты.

ВОЕННАЯ ПОБЕДА

Для победы силой оружия надо захватить столицу другого игрока (см. «Битва» ниже). Военные кампании потребуют уделить серьезное внимание технологиям и отрядам.

Как усилить войска? Придется постоянно создавать все новые отряды, развивать их за счет технологий (таких, как *Порох*), увеличивать предел соединения (за счет *Биологии*, например), копить бонусы силы для предстоящих битв (Академия дает такие бонусы). Игрок-милитарист должен следить за тем, как влияют на него культурные события. Наконец, такие чудеса, как Замок Химедзи, помогут одержать победу.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Давайте поговорим об остальных важных правилах игры.

БИТВА

«Ответ на важнейшие вопросы дают не речи, не решения большинства... а железо и кровь».

Отто фон Бисмарк

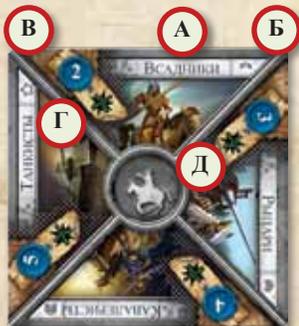
В стремлении к превосходству немногие цивилизации могут обойтись без сражений с соперниками. В игре битвы будут происходить при каждом входе армии в квадрат карты с армией либо городом врага или с деревней. Игрок, чья армия входит в спорный квадрат, станет **АГРЕССОРОМ**, а тот, чьи войска или владения атакованы, окажется **ЖЕРТВОЙ**. При вторжении в деревню за жертву выступает игрок слева от агрессора. Обычно жертва находится в уязвимом положении: на стороне агрессора эффект неожиданности. Перед началом битвы обе стороны готовят свои силы:

1. БОЕВОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Каждый участник битвы тасует карточки своей регулярной армии и набирает **случайное соединение**. Состав его равен трем карточкам, но есть способы этот параметр увеличить:

- +2 к составу за каждую дружескую армию в квадрате, помимо первой (предел соединения превышать нельзя)
- +1 к составу при *Фундаментализме*
- +3 к составу при защите города/столицы.

На карточке отряда есть своя сторона для каждого из 4-х рангов. На стороне вы увидите название (А), ранг (Б), силу (В), знак козыря (Г) и тип отряда (Д).



В битве отряд пользуется статистикой того ранга, который показан маркером военной технологии для данного типа отрядов. Так, если маркер военной технологии для вашей кавалерии лежит двумя шевронами вверх, ваши конники идут в битву с показателями Рыцаря, кавалерийского отряда 2 ранга. Например, сила отряда в этом примере равна 2.



Важно: первые три ранга военной технологии показаны шевронами (одна, две или три «галочки»), четвертый ранг символизирует звезда.

Собрав боевое соединение, можно повернуть карточки отрядов на руке используемым рангом вверх, но показывать их сопернику нельзя, пока не придет черед разыграть их.

Подсказка 1: состав армии позволяет лучше всего оценить шансы на победу, но только в том случае, если в регулярной армии игрока достаточно карточек, чтобы заполнить все вакансии. Надо стараться всегда держать численность регулярной армии на уровне ожидаемого состава сил в бою.

Подсказка 2: когда в регулярной армии слишком много отрядов, это может быть плохо. Поскольку игрок набирает войска случайно, при большом количестве карточек его шансы получить нужные отряды становятся меньше.

2. ПОДСЧЕТ БОЕВЫХ БОНУСОВ

Теперь соперники подсчитывают возможные боевые бонусы. Тот, у кого этот показатель больше, берет себе карточку боевого бонуса и кладет перед собой. Из своего бонуса он вычитает бонус соперника и получает величину действительного боевого преимущества. Так, у агрессора бонус +12, у жертвы +8. Карточку боевого бонуса получает агрессор. Значение преимущества (+12) - (+8) = +4.

Боевые бонусы бывают такими:

- +2 за каждые возведенные игроком Казармы
- +4 за каждую возведенную игроком Академию
- +4 за каждого великого генерала игрока на карте
- +6 при защите города
- +12 при защите столицы
- +4 при защите любого города со стенами (складывается с бонусами за защиту города/столицы).

Подсказка: каждые 4 единицы боевого бонуса примерно равны участию в битве одного отряда. Конечно, сила отрядов изменяется по ходу игры, но это правило в среднем статистически верно.

3. ВСТУПЛЕНИЕ В БИТВУ

Теперь игроки поочередно, начиная с жертвы нападения, разыгрывают карточки отрядов с руки, выкладывая их лицом вверх на стол между собой, пока все боевые составы не выйдут на поле.

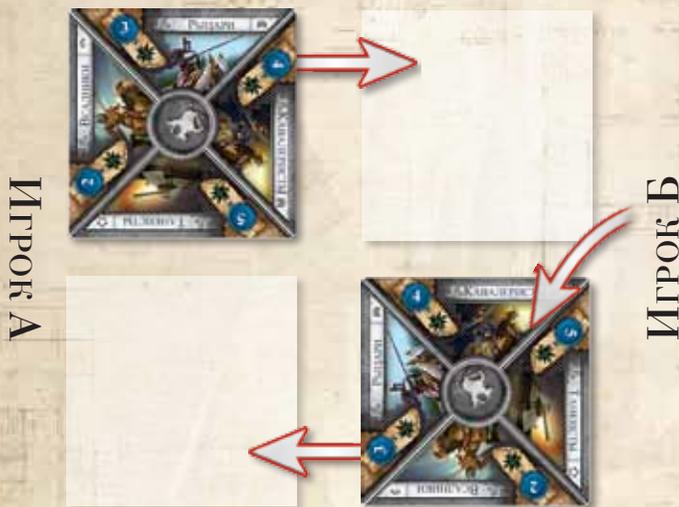
Исключение: при атаке на город со стеной агрессор первым выкладывает отряд.

Выложив первую карточку, игрок создает фронт. После этого каждый новый отряд, вступающий в битву, должен либо открывать новый фронт, либо атаковать противника на существующем (если есть, кого атаковать).

ОТКРЫТИЕ ФРОНТА

Чтобы открыть фронт, достаточно сыграть карточку отряда, не атакая на отряд врага. Сыгранная карточка остается в битве до конца сражения или до своей гибели. Больше одного отряда на фронте с одной стороны быть не может.

Пример 1: в битву вошел кавалерист с силой 3 игрока А. Атаковать его своим конником с силой 2 игрок Б не хочет и создает новый фронт ниже. Враги не встретились, атаки нет.



АРМИИ И ОТРЯДЫ

Разница между армией и отрядом является ключевой концепцией в войнах *Цивилизации Сиды Мейера*.

Армия — это пластиковая фишка, которая ходит по карте и показывает, в какой точке мира находятся войска цивилизации. Однако без отрядов в составе регулярной армии игрок не сможет побеждать в битвах, даже если все его фишки выйдут на карту.

Отряды — это карточки, которыми выигрываются битвы; они показывают состав вооруженных сил. Но по карте отряды сами собой не перемещаются: для этого игроку нужны армии.

Поэтому игрок должен как покупать армии, так и создавать отряды, если не хочет разгрома в войне.

АТАКА НА ВРАЖЕСКИЙ ФРОНТ

Для атаки на существующий фронт игрок кладет свой отряд перед карточкой, сыгранной противником ранее в битве. Два отряда тут же вступают в схватку. Отряд наносит врагу число ран, равное своей силе. Получив количество ран, равное своей силе, отряд погибает. Его карточку тут же кладут лицом вверх под стопку отрядов этого типа. Если отряд пережил атаку, на него надо положить жетоны ран в объеме полученного вреда. **После битвы все раны с выживших отрядов снимаются.**

Пример 2: На этот раз отряд игрока Б с силой 2 вошел в битву первым, и избежать атаки не получится. Игрок А выкладывает свой отряд с силой 3 перед карточкой игрока Б, и начинается схватка. Отряд с силой 3 наносит три раны сопернику и уничтожает его, но в процессе получает две раны. Этого урона недостаточно для гибели, так что отряд остается на фронте, но с двумя ранами. Если отряд не будет добит вражескими войсками в ходе битвы, он вылечит все свои раны.



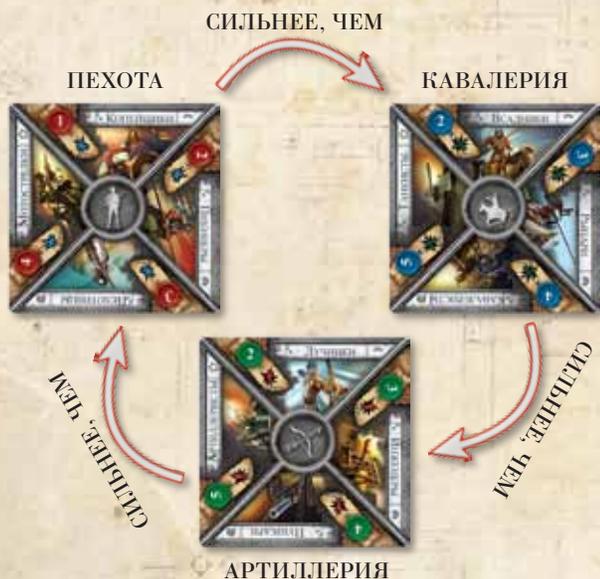
Даже раненый отряд наносит урон противнику своей максимальной силой.

Пример 3: раненый отряд игрока А подвергся атаке другого отряда игрока Б с силой 3. Даже с двумя ранами отряд игрока А наносит три раны противнику, и потому оба отряда погибают в этой атаке.



Козыри

Каждый вид войск уступает другому и превосходит третий, независимо от параметра силы. Артиллерия, кавалерия и пехота замкнуты в систему игры «камень-ножницы-бумага»



Эти связи указаны на карточках отрядов знаками козырей. Например, пехота обучена останавливать кавалерию (т.е. пикинеры против рыцарей). Потому на карточке пехоты стоит знак кавалерии: он означает, что пехота — козырь для конников. Когда козырной отряд **в атаке** встречает соперника, знак которого стоит на его карточке, он **БЬЕТ** соперника **первым**. Если при этом битый отряд погибает, козырной не получает вреда.

Пример 4: если бы в примере 3 игрок Б атаковал бы раненого конника пехотинцем, он бы побил его, не получив урона. Более того, для успешной атаки в такой ситуации хватило бы даже пехотного отряда с силой 1, так как раненому коннику достаточно нанести 1 рану.



Подсказка: очевидно, что игрок окажется в ущербном положении, если враг будет постоянно бить его войска за счет козырей. Поэтому надо следить за тем, какие отряды создают соперники и реагировать соответственно.

Боевые свойства

Ресурсоемкие свойства ряда технологий обеспечат войскам преимущество в битвах. Эти свойства надо применять до или после атаки на вражеский фронт, но не во время ее, даже если некоторые эффекты держатся в течение всей атаки.

Авиация

После открытия *Полета* игрок сможет создавать авиацию. Отряды авиации весьма могучие (сила от 5 до 7), но в систему козырей они не вписались: самолетам все равно, кого бомбить.

4. Исход битвы

После того, как все карточки отрядов с обеих сторон выложены на стол, битва завершена. С выживших отрядов снимаются все раны. Затем каждый соперник суммирует силы своих выживших войск, добавляя значение с карточки боевого бонуса, если такой есть. Игрок с наибольшей суммой побеждает. При равенстве результатов битву выигрывает жертва нападения.

Потери победителя

Затем победивший игрок теряет по одной фишке армии в квадрате битвы за каждые два своих отряда, погибших в этом сражении. Последняя армия в квадрате не может быть снята с карты таким путем.

Добыча победителя

Победитель получает вознаграждение, размер и состав которого зависит от ряда обстоятельств.

Если в квадрате битвы есть одна или несколько фишек побежденного,

все фишки побежденного игрока погибают и снимаются с поля (их придется покупать заново). Затем победитель может взять у побежденного что-то **одно** по выбору:

- до трех единиц с диска торговли побежденного;
- до трех жетонов культуры;
- любой жетон ресурса (в том числе, закрытый жетон деревни или хижины, но выбирать придется, не раскрывая эти жетоны).

Если побежденный защищал свой город,

этот город взят штурмом и разрушен. Его маркер, как и все маркеры построек, великих людей и чудес с его окраин надо снять с карты (город в резерв игрока, постройки на рынок, чудеса и великих людей в коробку). Фишки победителя остаются в квадрате, где был центр города, и игрок выбирает что-то **одно** из следующего списка:

- бесплатно исследовать одну технологию из пирамиды побежденного при наличии места для этого открытия в своей пирамиде (см. стр. 21);
- отнять у проигравшего одну карточку культурного события (ориентироваться можно только по рубашкам);
- отнять у проигравшего два любых жетона ресурсов (в том числе, закрытый жетон деревни или хижины, но выбирать придется, не раскрывая эти жетоны).

Если побежденный защищал столицу:

- победитель тут же одерживает военную победу в игре!

Подсказка: поскольку в игре побеждает тот, кто захватывает вражескую столицу, постарайтесь не ослаблять противника, у столицы которого стоят войска другого соперника.

Последствия

Если битва не завершила игру, выжившие отряды обеих сторон возвращаются в стопки регулярных армий своих цивилизаций. Погибшие отряды лицом вверх кладутся под стопки карточек соответствующих типов.

Подсказка: нападать на сильную жертву опасно. Штурм города, например, требует серьезной подготовки. Надо расширить состав войска, создать достаточное число отрядов, укрепить их новыми технологиями, получить бонусы. Однако победа приносит крайне серьезные плоды: успешная военная кампания может переломить ход игры.

МОНЕТЫ И ЭКОНОМИЧЕСКАЯ МОЩЬ

«Не рассказывайте мне о своих предпочтениях. Покажите, на что вы тратите деньги, и я сам вам все расскажу».

Джеймс Фрик

Какие бы смелые мечты ни лелеял вождь в отношении своей страны, очень немного толку будет от его мыслей без трудолюбивого народа и природных богатств, без здоровой экономики. В игре экономическую мощь державы измеряют в монетах, которые можно получить за знаки на карте и маркерах построек либо за выполнение особых условий ряда технологий (например, *Свод законов*).

Получая монету, игрок сдвигает на одно деление вперед его диск экономики. При потере монет диск крутится в обратную сторону на необходимое количество делений.

Монеты двояко влияют на игру. Во-первых, они помогают экономить торговлю при исследовании технологий. Так, игрок с пятью монетами в экономике остановит диск торговли на делении 5 после открытия новой технологии. Однако во всех прочих ситуациях, когда игрок расходует торговлю, монеты не помогают. Например, торговля может опуститься ниже количества монет, если игрок тратит торговлю для производства или соперник отнимает ее после битвы. И еще раз: монеты не увеличивают торговлю, а лишь помогают сохранить уже накопленные единицы.

Во-вторых, 15 накопленных монет в казне цивилизации приводят ее к созданию экономического чуда и победе.

Игрок может получить и другие свойства, опирающиеся на количество монет, после изучения особых технологий, таких как *Компьютеры*.

МОНЕТЫ НА КАРТЕ

Монеты, приходящие в казну с карты — от золотых копей в горах или от особых построек на окраинах городов — учитываются на диске экономики до тех пор, пока игрок сохраняет контроль над квадратом с источником монеты (он находится на окраине города или занят скаутом державы). Если вражеская фишка блокирует квадрат с монетой, она считается потерянной для экономики игрока, пока враг не уйдет (см. стр. 27). Так же монета потеряна (т.е. диск экономики сдвигается на деление назад), если будет разрушена постройка, ее обеспечивавшая.

ЖЕТОНЫ МОНЕТ

Если выполнить определенное задание особой карточки технологии, игрок сможет положить на эту карточку жетон монеты. Этот жетон увеличивает экономику на единицу, как и монета на карте; как правило, получить такой жетон от одной технологии можно не больше установленного количества раз. Значимое о преимуществе жетона монеты в том, что он не может быть заблокирован вражескими фишками или потерян любым другим способом.

ДОБЫЧА СКАУТОВ

Скауты жизненно важны для цивилизации. Одной из их задач является добыча ресурсов, монет, торговли, культуры и производства в местах, отдаленных от городов державы. В каждом раунде, начиная со следующего после входа скаута в игру, он собирает содержимое с занятого квадрата. В фазе старта раунда игрок заявляет, в какой город державы его скаут посылает собранную добычу, после чего до конца раунда все знаки занятого скаутом квадрата считаются находящимися на окраине указанного города. Так можно увеличить производство города, торговлю, культуру и т.д.



Город содержит следующие знаки:



В каждом раунде он добавляет 3 красному игроку в фазе торговли. В фазе города действия игрока можно применить одним из трех способов:

- создать предмет ценой не больше 5;
- наработать 1 (за город, добавочных знаков нет);
- получить либо жетон шелка, либо жетон благовоний.

Как это мы так быстро посчитали? Читаем о сборе единиц торговли на стр. 14, а об управлении городами на стр. 15–18.

Пример 1: скаут в лесу посылает добычу в наш условный город. Посылочка увеличивает производство в городе на 2 единицы на этот раунд.



Пример 2: скаут оказался в квадрате с природным чудом света. Он отсылает свою добычу в наш условный город. В этом раунде вождь нации посвящает город искусствам, и это здорово, потому что квадрат с чудом помимо двух единиц производства приносит один добавочный жетон культуры.

Примите к сведению, что город получает от скаута еще и две единицы производства, но из-за выбранного действия они не приносят никакой пользы.



Пример 3: скаут посылает в условный город жетон зерна. Игрок в этом раунде выбирает действием сбор ресурсов, и потому его выбор увеличивается: так как квадрат со скаутом считается окраиной выбранного города, игрок может взять жетон зерна, шелка или благовония, ориентируясь на текущие нужды державы.



БЛОКАДА

Грамотно расставленные фишки врага могут лишить город поступления сырья, товаров, культуры. Так, квадрат на окраине города, в котором стоит хотя бы одна фишка врага (будь то скаут или армия), не приносит производства, торговли, культуры, монет и ресурсов хозяину города. Даже квадрат с постройкой или великим человеком может быть заблокирован.

Чудеса тоже страдают от блокады. Пока в одном квадрате с маркером чуда стоит вражеская фишка, игрок не может использовать свойство чуда и получить за него культуру.

Приобретенные постройки, чудеса, великие люди, скауты не могут войти в игру через заблокированный квадрат. Новая фишка армии может быть помещена в квадрат под блокадой, но это тут же приведет к битве, в которой войско блокады будет жертвой агрессии (см. стр. 23 о сторонах битвы).

Скаут, блокирующий квадрат на окраине города врага, может собрать там добычу и отослать ее в любой город по выбору игрока. Фактически, на этот раунд квадрат становится частью города, куда скаут посылает добычу.

Пример: скаут встал в лес на окраине нашего условного города и отсылает добычу в один из своих городов. В этом раунде производство города скаута вырастет на 2, а производство заблокированного города на ту же величину сокротится.



УСТАРЕВАНИЕ ЧУДЕС

«Я Озимандия. Я царь царей. Моей державе в мире места мало!»

Озимандия, Перси Биши Шелли (перевод В. Микушевича)

Монархия и Порох позволяют игроку сделать определенные чудеса устаревшими. Когда чудо устаревает, его карточка должна быть перевернута лицом вниз. При этом маркер чуда остается на месте: устаревшее чудо лишается особого свойства, но продолжает приносить культуру городу, когда игрок посвящает его искусствам.

СЛОВАРЬ

Агрессор: сторона, начинающая битву входом в квадрат с противником.

Армия: фишка. Представляет вооруженные силы державы на карте.

Блокада: присутствие вражеской фишки в квадрате на окраине города, из-за чего квадрат перестает быть частью города.

Боевое соединение: карточки отрядов одной стороны в битве.

Варвары: племена из деревень. Не победив варваров, нельзя получить ресурсы деревни. Варвары всегда 1-го ранга. Воюет за них игрок слева от агрессора.

Великий человек: выдающийся деятель, способный вписать свою страницу в историю державы. Великие люди действуют так же, как постройки.

Деревня: воинственное племя на карте.

Жертва: сторона в битве, подвергшаяся нападению.

Значимая постройка: отмечена звездой. Каждый город может содержать только одну значимую постройку.

Исследование: действие по изучению новых технологий и, следовательно, путь к силе, эффективности, величию.

Козырь: превосходство одного типа отряда над другим. Козырь бьет определенный тип отряда, т.е. наносит урон противнику этого типа первым и может убить врага до того, как тот успеет ответить.

Культура: мерило развития искусств и философии в стране. Нужна, прежде всего, для продвижения по треку культуры.

Ландшафт: тип местности на карте (пустыня, лес, равнины, горы, вода). Определяет место для возведения построек.

Монета: мерило экономического благосостояния державы. Делает более эффективными торговлю и производство державы при определенных технологиях.

Окраины города: восемь квадратов вокруг центра города. Приносят городу торговлю, производство, культуру и т.д.

Освоенный: доступный для приобретения или создания. Отряды, формы правления, постройки обычно осваиваются после исследования определенных технологий.

Отряд: карточка, представляющая часть вооруженных сил игрока.

Пирамида технологий: карточки технологий складываются в пирамиду по мере исследования и в зависимости от их уровней. Технология каждого следующего уровня должна опираться на две технологии уровня предыдущего.

Походная скорость: количество квадратов, которое может пройти фишка цивилизации за один раунд.

Правительство (форма правления): система и философия правления державой. Определяет характер и устанавливает цели цивилизации. С течением времени может измениться.

Предел культуры: максимальное количество карточек культурных событий на руке игрока.

Предел соединения: количество фишек цивилизации, которое может стоять в одном квадрате. Представляет собой уровень развития связи и организации.

Природное чудо света: квадрат на карте, отображающий необычайно прекрасное или загадочное место. Природные чудеса приносят культуру помимо обычных ресурсов.

Производство: мерило индустриального развития державы. Необходимо для построек, отрядов, фишек и чудес.

Развитие: свойство технологии, которое усиливает отряд или совершенствует постройку, по существу открывая новый вид отряда/постройки.

Раны: урон, который отряд получает в битве. Все раны исцеляются в конце каждой битвы.

Раскрытие: переворот участка карты лицом вверх за счет расходования очков похода стоящей рядом фишки.

Регулярная армия: стопка карточек отрядов. Перед битвой из нее случайно вытягивается состав боевого соединения.

Ресурсоемкое свойство: свойство, применение которого требует расходования жетонов ресурсов.

Ресурсы: особые жетоны, которые нужны для применения особых свойств с технологических карточек.

Сила: общий уровень боеспособности отряда.

Скаут: фишка. Разведчик, переселенец, добытчик.

Состав: количество карточек отрядов в боевом соединении.

Столица: стартовый город игрока.

Технология: открытие или изобретение. По мере изучения карточки технологий выкладываются в пирамиду. Только тот, кто изучил технологию, применяет ее в своей державе.

Торговля: степень научного прогресса цивилизации. Нужна для изучения технологий.

Фронт: участок битвы, содержащий не более одного отряда с каждой стороны. Отряд, выходящий на один фронт с противником, немедленно атакует врага.

Хижина: мирное племя на карте.

Центр города: центральный квадрат города. Ничего игроку не приносит.

Чудо света: восхитительная постройка или потрясающее изобретение, которое приносит цивилизации-создателю величайшую известность. Чудеса приносят хозяину и культуру, и особые свойства.

АВТОРЫ

Разработчик: Кевин Уилсон

Особая благодарность Тому Эберту, Д.Р. Годвину, Джеймсу Хата, Майклу Хёрли, Пэм Ванмюйен, Теат ХУZZY. Кроме того, невероятно большое спасибо Сиду Мейеру и добрым людям из Firaxis, что дали повозиться с их игрушками.

Продюсер: Салли Хоппер

Редактор: Марк О'Коннор

Вычитка: Джеймс Хата, Майкл Хёрли, Патриция Мередит

Дизайн: Эндрю Наваро, Уил Спрингер

Художественный директор: Зои Робинсон

Карта и постройки: Хеннинг Людвигсен

Портрет Авраама Линкольна: Том Гарден

Обложка: Джанг Парк

Дизайн фишек: Джейсон Бодуан

Большое количество арта мы извлекли из архивов Firaxis. Спасибо всем художникам за их вклад в игру.

В тестовых играх участвовали: К. Бьянкерия, Брайан Борнмюллер, Мэтт Кэри, Джозеф Л. Казадонте-мл., Энтони Допнер, Шон Доннели, Кен Дрейк, Jean9 Данкан, Том Эберт, Д.Р. Годвин, Кайл Хаф, Джон Гуденаф, Эрик Хэнсон, Джеймс Хата, Стив Хорват, Майкл Хёрли, Дэвид Джонсон, Салли Хоппер, Трой Каркула, Эван Кинни, Джей Литтл, Тайм Людвиг, Уолтер МакКиннон, Митч Меликсон, Эндрю Мередит, Сеана Миллер, Алан Р. Мун, Эрин А. О'Мэлли, Ричард Науэртц, Скотт Николсон, Марио Павловски, Таад Пауэлл, Гай Рид, Брэди Сэдлер, Джон Скогербо, Роб Смолка, Антон Торрес, Пэм Ванмюйен, БриЭнн Восберг, Питер Вокен, Кевин Вуд, Мишель Зентис

Производственный менеджер: Эрик Найт

Ведущий продюсер FFG: Майкл Хёрли

Ведущий девелопер FFG: Кори Коничка

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО FIRAXIS

Арт-директор: Стив Огден

Директор по маркетингу: Келли Гилмор

Помощник по маркетингу: Питер Мюррей

Игроки-испытатели Firaxis: Эд Бич, Дэвид МакДонаф, Питер Мюррей, Брайан Вэйд

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ 2K

Директор Цифровых Продаж: Пол Крокет

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners.

Fantasy Flight Games is located at
1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA
and can be reached by telephone at +1-651-639-1905.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

По вопросам издания игр: директор по развитию бизнеса
Николай Пегасов (nikolay@mhob.ru)



ЛУЧШИЕ ИГРЫ КОМПАНИИ FANTASY FLIGHT GAMES

Runebound

Повелители тёмных сил восстают из глубин забвения! Время опасности и страха пришло в мир, Окованный Рунами! Время, когда начинается эпическая повесть о твоих подвигах! Время для героев! В игре Runebound вам и вашим товарищам предстоит войти в вымышленный мир, наполненный монстрами, опасностями и сокровищами. К вашим услугам целый ряд персонажей, десятки верных союзников, богатый выбор волшебных предметов и, конечно, самые разнообразные приключения. Игра позволит вам вырастить из своего подопечного настоящего героя, которому по плечу будут самые немыслимые задания!



Space Hulk: Ангел Смерти

Это необычная настольная игра: её участникам предстоит не сражаться друг против друга, а, вжившись в роли могучих космических десантников, совместно исследовать громадный заброшенный звездолёт. Цель — зачистить этот «космический скиталец» от инопланетных чудовищ-генокрадов, в изобилии расплодившихся в его коридорах, каютах и трюмах. Отвага, чувство локтя и сногшибательная огневая мощь «терминаторов» космодесанта помогут вам выжить и устранить угрозу. Возможность поражения не рассматривается.



StarCraft

Во вселенной StarCraft отчаянные Терраны, загадочные Протоссы и ненасытные Зерги сошлись в войне за галактику. Настольная игра по мотивам культовой компьютерной стратегии ставит игроков во главе этих рас и сводит их в битвах на множестве планет, заставляет добывать ресурсы и собирать армии. Теперь судьба галактики в ваших руках! Испытайте свои силы в динамичной стратегической игре на планетах истерзанной войнами вселенной StarCraft!



Мародеры Хаоса

Орочьи племена идут в наступление на города Старого Света. А в долгом походе самое сложное — не перебить друг друга... Карточная игра «Мародеры Хаоса» поставит вас во главе орочьего племени, которому надо в ходе междоусобной свары собрать как можно больше отрядов, героев, боевых машин и артефактов. Вам важно не просто скопить, но и выстроить карты в боевые порядки, и тогда племя сможет броситься в атаку на соперников. «Мародеры Хаоса» — это состязание расчётливых умов, направляющих силу и ярость зеленокожих варваров.



Цитадели

В игре «Цитадели» вам выпадает тяжкая доля владыки, который должен отстроить свой город раньше соседей-завистников. Стройте новые кварталы, вкладывая звонкое золото с умом и предусмотрительностью: чем престижнее квартал, тем больше средств уходит на его сооружение. Но городом правит не золото, им правит знать! Вам не справиться без поддержки вельмож и богачей. Каждый раунд вы тайне от других игроков выбираете себе роль по вкусу. Сегодня вы Епископ и заботитесь о делах церкви, а завтра устраняете соперников в обличье Ассасина.



Ярость Дракулы

Командная настольная игра по мотивам легендарного готического романа Брэма Стокера. В этом викторианском детективе четверым Охотникам надо отыскать следы графа Дракулы в городах Европы, загнать его в ловушку и уничтожить. Игрок-Дракула уходит от преследования, прибегая к своим сверхъестественным силам, питаясь кровью несчастных жертв и создавая молодых вампиров. «Ярость Дракулы» — это захватывающая погоня через весь континент, зацепки и ложные следы, засады, сражения и неповторимая атмосфера викторианского хоррора на вашем столе.





Ужас Архэма

Америка двадцатых годов — время процветания и «сухого закона», джаза и подпольных притонов, гангстеров и «томми-ганов». Время, когда в массачусетском городке Архэм оживают мрачные фантазии Говарда Ф. Лавкрафта — основателя жанра сверхъестественного хоррора. Мир готовится к пробуждению

зловещего Древнего, которое будет означать неминуемый конец человечества, и выступить против сил мрака и разрушения могут только игроки-сыщики. Действуя слаженной командой, игроки будут собирать информацию о творящемся хаосе, уничтожать заполонивших Архэм монстров и прислужников тьмы, путешествовать по иным измерениям и закрывать ведущие туда порталы, а в конце выйдут на смертный бой против Ктулху, Ньярлатотепа или другого Древнего.



Ужас Архэма: Проклятие Тёмного фараона

В историческом музее Архэма открылась долгожданная выставка «Наследие фараонов», где широкой публике впервые представлены одни из самых древних и загадочных египетских артефактов. Тысячи любопытствующих, толпой хлынувших в город, не подозревают, что экспозиция привлекла внимание существ из иных миров. По Архэму ходят слухи о пропаже нескольких экспонатов — не суждено ли им сыграть роковую роль в пробуждении Древнего?

В этом расширении для командной настольной игры «Ужас Архэма» на помощь сыщикам придут новые союзники, заклинания, предметы — в числе которых могущественные экспонаты. Ну а те, кому до сих пор удавалось без труда побеждать Древнего, смогут попробовать свои силы в игре по усложнённым правилам.

Для игры вам понадобится базовый «Ужас Архэма».



Чёрная овца

Карточная семейная игра в антураже фермерского хозяйства, придуманная известным разработчиком Райнером Книзиа. Цель игры — собрать наибольшее количество очков. Метод — загонять в свои хлева животных с полей, выигрывая это право созданием лучших сочетаний карт. В «Чёрной овце» милые картинки и изящные фигурки соседствуют с расчётом и азартом, свойственными «взрослому» покеру.



Игра престолов. Карточная игра

Живая карточная игра (Living Card Game) «Игра престолов» открывает новую страницу в истории противостояния Великих домов Вестероса. Опорный набор «Игры престолов» снабдит игроков всем необходимым для участия в битве за Железный трон. Побеждайте соперников в битвах, опережайте их при дележе

власти, поднимите на новую высоту искусство интриги! Кроме базового набора игры, вы можете приобрести дополнения с новыми картами, которые заметно усилят позиции вашего Дома в борьбе за Вестерос. Достанет ли вам сил для победы в годину хаоса и лишений? «Игра престолов» — это логичные правила, великолепные иллюстрации и неповторимая атмосфера грандиозной войны всех против всех.



Хроники Мутантов

В далёком будущем исследовательская миссия пробудила древние силы зла. Апостол Алгерот и Тёмный легион вышли в поход против человечества. Дорогу им заступили войска Мегакорпораций и Братство, мрачная секта религиозных фанатиков. Кто окажется сильнее?

Игра с коллекционными миниатюрами — динамичная, многообразная тактическая игра. Соберите собственную армию из детализированных раскрашенных фигурок и бросьте вызов противнику!



Смайлик

Смайлики — незаменимые помощники в современном общении. Подмигиваешь ;) в чате или печалишься :(в SMS-ке — и собеседник тут же чувствует твоё настроение. Ну, раз уж смайлики ставят все, пора в них сыграть. Дайте волю чувствам! :D В каждом раунде игроки будут поочередно выкладывать карты четырех «мастей» — счастья, грусти, злости, удивления. Но победные очки получают только победитель раунда и его помощник, а отставшие соперники останутся с носом :(Выиграет в этой эмоциональной игре тот, кто за семь раундов наберет большее количество очков :)



ЗНАКИ И СВОЙСТВА ТЕХНОЛОГИЙ



ОСВОЕНИЕ ПОСТРОЙКИ

Технология позволяет игроку возводить постройку за указанную цену ↗



РАЗВИТИЕ ПОСТРОЙКИ

От освоения отличается серой стрелкой слева от названия. Позволяет строить новую версию здания за указанную цену ↗ и тут же развивает все ранее возведенные постройки базового типа до усовершенствованного.



ОСВОЕНИЕ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Игрок может установить в державе изученную форму правления. В раунде сразу после изучения правительство можно сменить без проблем, позже придется сперва провозгласить *Анархию*.



РАЗВИТИЕ ОТРЯДА

Повышает ранг всех уже созданных игроком отрядов определенного типа. Ранг отрядов никогда не понижается; ранги можно пропускать.



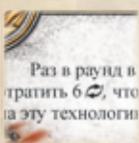
РОСТ ПРЕДЕЛА КУЛЬТУРЫ

Игрок может держать на руке на одну карточку культурного события больше. Эффекты таких свойств суммируются.



ПОЛУЧЕНИЕ МОНЕТЫ

При изучении технологии игрок получает одну монету.



ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Технология постоянно дает цивилизации указанное свойство. Если не сказано иного, пользоваться свойством можно сколько угодно часто.



РЕСУРСОЕМКОЕ СВОЙСТВО

Карточка технологии позволяет игроку потратить указанный ресурс, чтобы запустить ее свойство в указанной фазе раунда. Свойство применяется раз в раунд.

Ресурсы, которые могут быть найдены на карточках технологий:



БЛАГОВОНΙΑ



ЖЕЛЕЗО



ШЕЛК



ШПИОН



УРАН



ЗЕРНО



ЛЮБОЙ
РЕСУРС

УКАЗАТЕЛЬ

Анархия, см. Правительства

Армии

поход 19
создание 15
и отряды 24

Битвы

авиация 25
боевые свойства 25
состав соединения 23
бонусы 23
фронты и атаки 24
потери и добыча 25
исход 25
козыри 25

Блокада 27

Варвары 20

Великие люди 18
из деревень 20

Деревни

размещение 19
вторжение 20
варвары 20

Золотое правило 8

Компоненты 3–6

Культура

блокада 27
сбор, см. Поев. искусствам
добыча 25
добыча скаутов 26

расходование 17

Культурные события

получение 17–18
предел культуры 17

Лист цивилизации 7

Монеты 26

Обзор раунда 12

Отряды

обзор 23
в битве 24
создание 16
и армии 24

Основание города 13

ограничения и примеры

размещения 13

Переговоры и обмен 15

Первая игра для начинающих 8

Пирамида технологий 11, 21

Подготовка

общая 8–10
игрока 10–12
схема подготовки 9

Посвящение искусствам 17

Постройки

стены 17
значимые 17
возведение 16
замена 17
ограничения ландшафта 16

Поход

города 20
форсирование 19
раскрытие карты 19–20

фишки врага 20

вторжение в хижины

и деревни 20

массовые походы 19

предел соединения 19

Правительства

анархия 14

смена 14

Производство

блокада 27

торговля 15

добыча скаутов 26

расходование 15–17

и торговля 14

Ресурсы

блокада 27

сбор, см. Сбор ресурсов

добыча 25

добыча скаутов 26

расходование 17

Сбор ресурсов 18

Скауты

добыча 26

поход 19

покупка 15

Стены, см. Постройки

Технологии

свойства 21–22, 32
исследования 20–21

Торговля

блокада 27

сбор 14

добыча скаутов 26

и производство 14

Трек культуры

продвижение 17

деления 18

Условия победы 2, 22–23

культурное 22

экономическое 22

военное 23

технологическое 22

Участки карты

раскрытие 19

знаки 7

Фаза города

обзор 15

посвящение искусствам 17

производство

построек 16

фишек 15–16

отрядов 16

чудес 17

Фаза исследования

обзор 13

пирамида технологий 11, 21

затраты торговли 21

Фаза старта 13–14

обзор 13

основание городов 13

Фаза торговли

обзор 14

сбор торговли 14

Хижины

размещение 19

вторжение 20

Чудеса

скидка на 17

устаревание 27

создание 17