

Our Support for Ukraine

To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.

We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.

We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.

Руководство. ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Vlaada Chvátil СКВОЗЬ ВЕКА

НОВАЯ ИСТОРИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Создайте цивилизацию, которая будет процветать сквозь века!

Участники этой игры развивают собственные цивилизации, начав их историю с античности и окончив путешествие в современности. Задача каждого игрока — оставить ярчайший культурный след — иными словами, набрать как можно больше очков культуры, символизирующих его влияние на мир через литературу, театральное искусство, религию, невероятные сооружения и великих лидеров. Изначально все цивилизации одинаковы, однако решения, которые приходится принимать игрокам, быстро делают цивилизации непохожими друг на друга. Выбор пути развития зависит только от игрока. Возможно, кто-то захочет поощрять искусства, кто-то — наживаться на слабых соседях, а кто-то — внедрять сети ресторанов быстрого питания. В конце игры побеждает самая «культурная» цивилизация.

Какой будет история вашей цивилизации?

ОБ ЭТОМ БУКЛЕТЕ

Главное назначение этого **руководства** — обучить игре новичков. Здесь вы найдете не только правила игры, этот буклет шаг за шагом научит вас всем ее премудростям. Объяснение тех или иных элементов будет происходить по мере их появления в процессе игры. Помимо прочего, здесь вы найдете множество пояснительных примеров.

Главным образом в **руководстве** пойдет речь о сокращенной версии игры, специально разработанной для проведения обучающей партии. Благодаря ей вам будет проще понять правила, а свою вторую партию вы сыграете гораздо быстрее. Кроме того, в обучающей партии игроки не нападают на цивилизации друг друга, что позволяет им сосредоточиться на экономической составляющей игры. Тем не менее сокращенная игра не значит упрощенная игра, поэтому даже она продлится не один час, и в ее процессе вы будете принимать массу судьбоносных решений.

Полная игра включает в себя дополнительные правила, они описаны на страницах 22–23. Участники, уже отыгравшие первую (обучающую) партию, смогут легко адаптироваться к полному варианту и без каких-либо затруднений сыграть свою вторую игру уже по полным правилам.

СВОД ПРАВИЛ

Свод правил также содержит в себе все правила полной игры, структурированные в привычном, не обучающем порядке. Если у вас возникает вопрос по правилам, вы наверняка отыщите ответ в **своде правил**. Также в него входит **приложение**, уточняющее эффекты некоторых карт.

Свод правил незаменим, даже если вы от корки до корки изучили **руководство**. Если вы не понимаете какое-то правило или эффект карты, свод правил даст вам все необходимые разъяснения. Однако не забывайте, что в нем описывается полный вариант игры.

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Если вы уже знакомы с этой игрой по ее предыдущей версии («**Through the Ages: A Story of Civilization**»), можете не читать **руководство** полностью. Большинство принципов игры осталось неизменным. Все, с чем вам нужно ознакомиться, так это с последней страницей **руководства**, на ней приведен перечень изменений, произошедших в новом издании игры. Далее вы сможете просто сверяться при необходимости со **сводом правил**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. ЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ОБЛАСТИ

В игре «Сквозь Века» нет карты. Ваша цивилизация вырастает на столе прямо перед вами. Место, которое она занимает, называется игровой областью.

ИГРОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Ваш планшет — главная часть вашей игровой области. При подготовке к игре:

- Выберите цвет.
- Положите перед собой планшет выбранного цвета. Оставьте достаточно места вокруг планшета для дополнительных карт.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Каждый игрок берет набор из 7 деревянных компонентов своего цвета. Перед началом самой первой игры украсьте их наклейками, которые входят в состав игры.



Знамя тактики



Фишка очков культуры



Фишка очков науки



Маркер прироста культуры



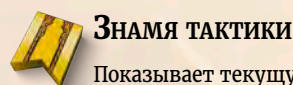
Маркер прироста науки



Маркер силы



Маркер счастья



ЗНАМЯ ТАКТИКИ

Показывает текущую тактику военных сил вашей цивилизации.



ФИШКИ ОЧКОВ

Служат для отображения накопленных вами очков культуры и науки.



МАРКЕРЫ ПАРАМЕТРОВ

Служат для отображения значений четырех параметров цивилизации: прироста культуры, прироста науки, силы и счастья.

Выложите маркер счастья на нулевое деление индикатора счастья своего планшета.

КУБЫ

В состав игры входят синие, желтые, белые и красные прозрачные кубы. Поместите в свою игровую область:

- 16 синих кубов — на клетки синего банка планшета.
- 25 желтых кубов — на все оставшиеся клетки планшета: 18 в желтый банк, 1 в резерв рабочих, 6 на карты технологий.
- 4 белых и 2 красных куба — справа от планшета.

После того как каждый игрок подготовит свой планшет к игре, отложите все оставшиеся кубы в коробку или оставьте их где-нибудь на столе. В процессе игры вы будете использовать уже имеющиеся у вас кубы и лишь в редких случаях брать новые из коробки (или возвращать их в нее).

СИНИЙ БАНК

Синие кубы символизируют еду и ресурсы. Если они выложены на карте сельскохозяйственной технологии, то это еда, если на карте добывающей технологии — то ресурсы. Не используемые пока синие кубы хранятся в вашем синем банке.

Когда ваши рабочие производят еду и ресурсы, вы переносите синие кубы из синего банка на карты. В первую очередь вы забираете из банка кубы, лежа-

щие справа с краю.

Тратя еду и ресурсы, вы возвращаете синие кубы в синий банк, заполняя его пустые клетки слева направо.

Если секции вашего синего банка полностью пустуют, значит на картах у вас накоплено немало еды и ресурсов. Если вы не хотите столкнуться в конце хода с явлением коррупции, имеет смысл потратить часть этой еды и/или ресурсов в течение хода.

РАБОЧИЕ

Семь желтых кубов, не находящихся в желтом банке, называются рабочими. Они представляют собой начальное население вашей цивилизации.

Шесть из них начинают игру на различных картах технологий и считаются 1 отрядом, 2 фермами, 2 шахтами и 1 лабораторией.

Седьмой рабочий находится в резерве рабочих, это незадействованный рабочий. Пока что он не занимается ничем полезным, однако скоро вы сможете это изменить.

ЖЕЛТЫЙ БАНК

Желтые кубы, занимающие клетки желтого банка, не являются рабочими, они символизируют незаселенные земли вашей цивилизации.

Всякий раз, когда вы увеличиваете население, вы берете крайний правый куб из желтого банка и переносите его в резерв рабочих. У вас появляется новый рабочий, но одновременно с этим уменьшается и число неосвоенных земель. По мере того как растет плотность населения цивилизации, растут и потребности людей, и это представлено секциями желтого банка.

НАЧАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Шесть карт, изображенных на вашем планшете, — это ваши начальные технологии. (Мы осознанно называем их картами, хотя они и напечатаны на планшете.) Технологии — это знания и способности цивилизации.

Военная технология (красная)

Технология «Воины» позволяет обучать **воинов**, которые считаются отрядами. Один рабочий на карте символизирует один отряд **воинов**. Символ в нижней части карты определяет силу отряда. Один отряд **воинов** дает вашей цивилизации силу, равную 1.

Символ в правом верхнем углу карты говорит о том, что воины относятся к пехоте. Позже, когда вы исследуете другие военные технологии, вы сможете обучать отряды кавалерии и артиллерии .



Подготовка к игре. ОБЩИЕ ИГРОВЫЕ ОБЛАСТИ


Поместите игровые поля посередине стола в любой комбинации, но так, чтобы они были хорошо видны каждому участнику.

Колоды

В игре два типа карт — военные и гражданские. Вы уже видели примеры гражданских карт: все начальные технологии, напечатанные на планшетах игроков, — это гражданские карты эпохи А. Военные карты в игре еще не появились.

- Разделите карты на 8 колод в соответствии с рисунком на рубашке.

Ваша самая первая игра будет не такой длительной, и в ней будет меньше военного противостояния. Сделайте следующее:

- Верните обе колоды эпохи III в коробку. В самой первой игре у вас будет на одну эпоху меньше, чем в последующих играх.
- Используйте только такие карты из военных колод эпох I и II:
 - Карты событий и территорий (зеленые, с символом  в правом верхнем углу).
 - Карты тактики (красные, с символами отрядов в нижней половине).
 - Карты военных бонусов (наполовину коричневые, наполовину зеленые).



Карты, которые нужно убрать из колод, отмечены цифрой в правом верхнем углу:

- Если играют трое, уберите из каждой колоды 3 карты с отметкой 4.
- Если играют двое, уберите из каждой колоды 6 карт с отметкой 3+ и 3 карты с отметкой 4.

Теперь у вас 6 колод, готовых для игры.

- Перемешайте каждую колоду по отдельности.

Для продолжения подготовки к игре вам понадобятся лишь колоды эпохи А. Отложите колоды эпох I и II в сторону — пока что они вам не нужны.

Ряд карт

В ряду карт находятся гражданские карты, доступные на выбор игрокам. Это главный элемент игры. Цивилизации игроков будут развиваться за счет карт, полученных из этого ряда. Разместите ряд карт так, чтобы каждый игрок мог легко прочесть текст выложенных на нем карт.

Возьмите 13 карт из гражданской колоды эпохи А и выложите по 1 карте на каждую ячейку ряда карт лицом вверх.





ПОЛЕ НАУКИ

Наука символизирует познания цивилизации, ее способность совершать открытия и воплощать в жизнь новые идеи и изобретения.


Индикатор прироста науки

Этот маркер показывает, сколько очков науки будет произведено в вашей цивилизации в конце каждого хода. Он меняет положение всякий раз, когда игрок строит или разрушает объекты, производящие науку.

- В начале игры круглые маркеры прироста науки всех игроков занимают деление +1 индикатора прироста науки.

Взгляните на свой планшет. Вы начинаете игру с 1 лабораторией  эпохи А, представленной рабочим на технологии «Философия». Один символ  внизу карты означает, что каждая построенная лаборатория производит 1 науку. Вот почему в начале игры параметр прироста науки вашей цивилизации равен 1.

Фишка очков науки

В процессе игры цивилизации накапливают очки науки , преимущественно за счет параметра прироста науки, но также и благодаря другим эффектам. Очки науки тратятся на исследование технологий.

- В начале игры восьмиугольные фишки очков науки всех игроков занимают нулевое деление счетчика науки.

Вы начинаете игру без очков науки. Благодаря тому что ваш параметр прироста науки равен 1, в конце своего первого хода вы получите 1 очко науки.


ПОЛЕ КУЛЬТУРЫ

Культура символизирует влияние, оказываемое вашей цивилизацией на весь остальной мир через искусство, религию, чудеса, а порой и через агрессию и войны. Победу в игре приносит накопление наибольшего числа очков культуры.


Индикатор прироста культуры

Этот маркер показывает, сколько очков культуры будет произведено в вашей цивилизации в конце каждого хода. Он меняет положение всякий раз, когда игрок строит или разрушает объекты, производящие культуру.

- В начале игры круглые маркеры прироста культуры всех игроков занимают нулевое деление индикатора прироста культуры.

Как видно по планшету, единственная карта, которая производит культуру, — это «Религия». Однако пока на ней нет рабочих, следовательно в цивилизации нет храмов  и нет культуры.

Фишка очков культуры

В процессе игры цивилизации накапливают очки культуры , преимущественно за счет параметра прироста культуры, но также и благодаря другим эффектам. Иногда цивилизации будут не только получать, но и терять очки культуры.

- В начале игры восьмиугольные фишки очков культуры всех игроков занимают нулевое деление счетчика культуры.

Поле текущей эпохи

Это маленькое поле — место для гражданской и военной колод текущей эпохи.

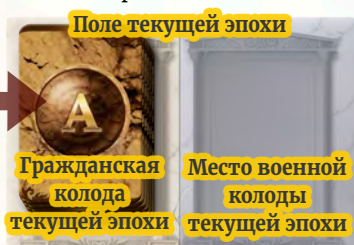
Гражданская колода текущей эпохи

Карты из гражданской колоды текущей эпохи выкладываются в ряд карт.

- Заполнив ряд карт, поместите колоду с оставшимися гражданскими картами эпохи А на поле текущей эпохи.

Военная колода текущей эпохи

Карты из военной колоды текущей эпохи берутся в конце хода. Однако в эпохе А место для военной колоды остается пустым, игроки не получают военные карты эпохи А.



Поле военной силы

Индикатор силы

Сила цивилизации символизирует мощь ваших отрядов, знание и развитие военного дела. В самой первой игре сила цивилизации не так существенна, как в последующих партиях, поскольку между участниками нет прямых конфликтов. Однако этот параметр все равно важен, так как некоторые карты событий награждают сильные цивилизации и штрафуют слабые.

- В начале игры маркеры силы всех игроков занимают деление 1 индикатора силы.



Один из ваших рабочих помещен на карту «Воины». Это один отряд воинов силой 1. Поскольку больше отрядов у вас нет, сила вашей цивилизации равна 1.

Общая область тактики

Общая область тактики — это вытянутая ячейка в центре поля военной силы. В процессе игры сюда будут выкладываться военные карты тактики, доступные всем цивилизациям.

- Поместите знамена тактик всех цивилизаций в общую область тактики.

Ваше знамя тактики отмечает вашу текущую тактику. В начале игры у цивилизаций нет текущих тактик, поэтому знамена игроков лежат в общей области тактики.

Колоды событий

На поле военной силы предусмотрено два места для колод событий. Эти события происходят в процессе игры. Первые несколько событий случайным образом выбираются из военной колоды эпохи А, становясь колодой текущих событий. Эти события всегда положительные.

В процессе игры участники будут подготавливать события — выбирать событие с руки и класть его в колоду будущих событий. При этом они будут открывать верхнюю карту из колоды текущих событий. Когда в колоде текущих событий эпохи А не останется карт, ее место займет колода будущих событий.

- В зависимости от числа игроков возьмите 4, 5 или 6 верхних карт из военной колоды эпохи А и положите их на поле военной силы лицом вниз, это колода текущих событий. Число ее карт — это число игроков + 2.
- Верните все оставшиеся военные карты эпохи А в коробку. Не смотрите их.

В начале игры место карт будущих событий пусто.

Стопка прошлых событий

Применив эффект карты текущего события, игрок сбрасывает его в стопку прошлых событий лицом вверх. Эта карта выходит из игры.

Первый игрок

Определите первого игрока случайным образом. Он не меняется в течение всей игры и не обладает особыми преимуществами. Однако все равно необходимо помнить, кто является первым игроком, чтобы каждый участник гарантированно сделал одинаковое число ходов. Если хотите, можете отметить, кто из вас первый игрок, частично подсунув под его планшет неиспользуемую военную карту эпохи А.

Действия в первом раунде

На первом ходу игрокам доступны не все их действия. Белые и красные кубы, лежащие рядом с планшетом, — это недоступные действия. Белые и красные кубы, лежащие на карте формы правления, — доступные.

- Первый игрок кладет 1 свой белый куб на свою карту «Деспотия».
- Следующий игрок (по часовой стрелке) кладет 2 белых куба на свою карту «Деспотия».
- Третий игрок кладет 3 белых куба.
- А четвертый игрок кладет 4 белых куба.

Таким образом, на первом ходу игроку будет доступно 1, 2, 3 или 4 гражданских действия и ни одного военного действия.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

Итак, вы готовы начать свою первую игру. Вот что будет происходить:

Первый раунд

Игра начинается в эпоху античности, которая служит неким вступлением. В первом раунде игрокам доступно всего несколько гражданских действий. Они берут карты из ряда карт, стараясь наметить пути развития своих цивилизаций. Ход каждого игрока заканчивается получением еды, ресурсов и науки.

Второй раунд

Начиная со 2-го раунда в начале хода каждого игрока ряд карт будет пополняться новыми гражданскими картами. Во втором раунде игроки перейдут в средневековье, поэтому в ряду карт появятся карты эпохи I.

На своем втором ходу игроки могут строить здания и развивать свои цивилизации. Им будут доступны все их гражданские и военные действия, и они смогут сделать нечто куда большее, чем просто взять карты. Они также получат возможность взять военные карты после фазы производства.

Следующие раунды

Начиная с 3-го раунда у игроков появятся военные карты, которые позволят им планировать политические действия и наращивать силы цивилизаций при помощи карт тактики. Также игроки продолжат увеличивать население, исследовать технологии и повышать производство еды, ресурсов, науки и культуры. Они будут обеспечивать счастье своих народов и, возможно, принимать меры по борьбе с коррупцией.

Движение сквозь века

Когда в гражданской колоде эпохи I не остается карт, начинается эпоха II — эпоха открытий. Некоторые архаичные карты сбрасываются, а население цивилизаций становится более требовательным. В остальном правила игры не меняются. В игру вступают гражданские и военные карты эпохи II, принося с собой новые технологии, промышленные чудеса и просвещенных лидеров.

Конец игры

В вашей первой игре нет эпохи III, поэтому, когда в гражданской колоде эпохи II не остается

карт, игра подходит к концу. Как и в предыдущую смену эпох, некоторые архаичные карты сбрасываются, а население цивилизаций становится более требовательным. Начинается эпоха III — современность. Однако вы не будете использовать ее карты. Каждый игрок получит как минимум еще один ход, чтобы нанести последние штрихи на величественный холст своей цивилизации. Последний ход сделает участник, сидящий справа от первого игрока, — таким образом, за всю игру каждый сделает одинаковое число ходов. Игрок с наибольшим количеством очков культуры станет победителем.

Изучайте правила по ходу игры

Если хотите, можете играть и одновременно читать этот буклет. Как подготовить игру, вы уже знаете. Прочтите главу «Первый раунд» и сыграйте первый раунд. Затем прочтите главу «Второй раунд» и сыграйте его. Прочтите «Следующие раунды» и продолжайте игру. После того как закончится гражданская колода эпохи I, прочтите главу «Конец эпохи». Тогда же прочтите и главу «Конец игры», чтобы знать, к чему стремиться в эпохе II.

Первый раунд

Первый раунд очень прост, однако в нем закладывается фундамент всей вашей дальнейшей игры.

Игра начинается с античности, подготовительного раунда, в котором игроки берут одну или несколько карт из ряда карт. Эти карты — наследие, оставленное вашей цивилизации предками. Каждый игрок делает один ход в соответствии с особыми правилами первого раунда.

Ваш первый ход состоит только из двух фаз:

- В фазе действий вы берете одну или несколько карт из ряда карт.
- Во время процедуры конца хода ваша цивилизация производит немного еды, ресурсов и очков науки. Вы заканчиваете ход, обновив все свои действия. Вы сможете воспользоваться ими в следующем ходу.

Фаза действий

В первом раунде у вас ограниченное число действий и возможностей их потратить.

Доступные действия

Каждый игрок начинает раунд с различным числом белых кубов на карте «Деспотия». Каждый белый куб — это 1 доступное гражданское действие.

Остальные белые кубы игрока лежат вместе с его красными кубами рядом с картой формы правления. В первом раунде они недоступны.

В первом раунде вам доступно только 1, 2, 3 или 4 гражданских действия (в зависимости от вашей очередности хода). Их можно потратить только на получение карт из ряда карт.

В последующих раундах вы будете начинать ход со всеми доступными действиями.

Получение карт

В начале игры в ряду карт находятся 13 гражданских карт эпохи A. На получение одной карты тратится определенное число гражданских действий. Сколько именно — указано в нижней части ряда карт, под каждой картой. Чтобы взять 1 из 5 первых карт, нужно потратить 1 гражданское действие. Чтобы взять 1 из 4 следующих карт — 2 действия. Чтобы взять 1 из 4 крайних правых карт — 3 действия.

Чтобы взять карту из ряда карт, потратьте указанное под ней число гражданских действий.

Трата гражданских действий

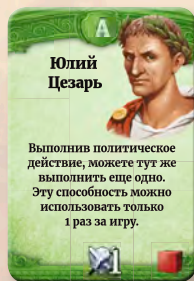
Чтобы потратить гражданские действия, возьмите требуемое число белых кубов со своей карты формы правления и положите их рядом с планшетом. Это потраченные действия, уже недоступные вам на текущем ходу.

У первого игрока всего 1 гражданское действие, поэтому он может выбрать лишь 1 из 5 первых карт. Второй игрок может взять либо до 2 карт из левой части ряда карт, либо 1 карту из средней части. Игроки не обязаны тратить все доступные действия.

Карты эпохи A

В античности вам встретятся карты 3 типов: лидеры (зеленые), чудеса (фиолетовые) и действия (желтые).

Лидеры



Лидер — это известная историческая личность, великий духовный наставник вашей цивилизации. Наследие лидера даст вам особые способности и преимущества, описанные в тексте карты и/или указанные символами в ее нижней части.

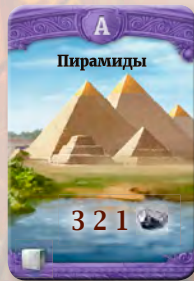
Выбрав карту лидера, возьмите ее в руку. Лидер не действует, пока вы его не сыграете. В первом раунде нельзя разыгрывать лидеров, поэтому пока что держите его карту в руке.

В любом раунде применяется следующее ограничение:

Вы не можете взять 2 лидеров одной эпохи.

Если вы взяли лидера эпохи A, то не можете взять еще одного лидера эпохи A. Это ограничение не зависит от того, разыграли ли вы первого лидера или нет, сбросили его или нет. Ограничение применяется к лидерам одной эпохи, поэтому вы вполне можете взять себе лидера из эпохи I.

Чудеса



Чудеса — это самые грандиозные достижения цивилизации. Они дают значительные преимущества, однако на их строительство требуется время и ресурсы.

Чудеса — единственные карты, которые разыгрываются сразу после получения. Чудеса не берутся в руку. Взяв чудо из ряда карт, кладите его ря-

дом со своим планшетом. Поверните карту чуда горизонтально, чтобы показать, что оно не построено. Оно называется незаконченным чудом.

У вас может быть только 1 незаконченное чудо. Вы не можете взять новую карту чуда, если перед вами лежит незаконченное чудо.

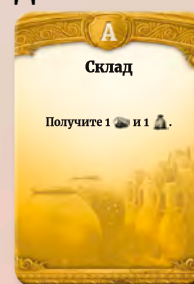
Закончив строительство чуда, вы поворачиваете его карту в обычное положение. В этот момент вступают в силу все его эффекты. Построив чудо, вы снова можете брать чудеса из ряда карт, но это действие становится для вас немного дороже:

Цена получения каждого нового чуда увеличивается на 1 гражданское действие за каждое уже построенное у вас чудо.

Таким образом, получение 1-го чуда обходится вам в столько, сколько указано под его картой, 2-го — на 1 гражданское действие больше, 3-го — на 2 гражданских действия больше и т. д.

Совет: перед тем как взять чудо, подумайте хорошо, сможете ли вы его построить и нужно ли оно вам вообще. Избавиться от незаконченного чуда не так-то просто, и если вы решите, что какое-то чудо подошло бы вам больше, то попросту не сможете его взять из-за незаконченного текущего чуда.

Действия



Карты действия — это некие счастливые стечения обстоятельств или значительные усилия цивилизации. В отличие от других гражданских карт карты действия имеют одноразовый эффект. Разыграв такую карту, вы получаете то, что на ней указано, и сбрасываете ее. Выбрав карту действия в ряду карт, возьмите ее в руку. Вы сможете сыграть ее на одном из последующих ходов.

ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ КАРТ В ПЕРВОМ РАУНДЕ



Играют трое, и ряд карт выглядит так, как показано выше.

У первого игрока всего 1 гражданское действие. Он тратит его, чтобы взять в руку лидера «Моисея», и выполняет процедуру конца хода (см. ниже).

У второго игрока 2 гражданских действия. Он берет «Колосса» и кладет его в свою игровую область, поворачивая чудо горизонтально, чтобы показать, что оно не закончено. Второе оставшееся действие игрок тратит на получение карты действия «Гений инженерии», которое поможет ему построить колосса быстрее. Эту вторую карту он берет в руку, а затем выполняет процедуру конца хода.

У третьего игрока 3 гражданских действия. Он хотел бы потратить 2 действия на «Хаммурапи», но тогда последнее действие просто пропадет, ведь в левой части ряда карт остаются лишь «Гомер» и «Аристотель», а игрок не может взять больше 1 лидера каждой эпохи. Впрочем, при желании он мог бы взять «Хаммурапи» и закончить ход с 1 неиспользованным действием. Если ему захотелось бы получить 2 карты, он мог бы, к примеру, взять в руку «Аристотеля» и выложить перед собой в качестве незаконченного чуда «Александрийскую библиотеку». Либо мог бы взять одну из карт стоимостью в 3 действия, если бы она была для него полезнее, чем «Хаммурапи». В любом случае после этого он выполняет процедуру конца хода, и игроки переходят ко второму раунду.

ОТКРЫТЫЕ ГРАЖДАНСКИЕ КАРТЫ

Все гражданские карты на руках игроков были получены ими из открытого ряда карт, поэтому в теории каждому участнику известно, что это за карты.

Тем не менее, если вы не хотите запоминать, какие карты добавляет в руку каждый игрок, можете договориться показывать гражданские карты друг другу, когда вас об этом просят, или вовсе не брать карты в руку, а откладывать их на стол лицом вверх (возможно, повернув их горизонтально, чтобы показать, что это не сыгранные карты, а карты в руке). Даже если эти карты будут лежать на всеобщем обозрении, вы по-прежнему должны будете их разыграть или сбросить, чтобы воспользоваться их эффектами.

ПРОЦЕДУРА КОНЦА ХОДА

На вашем планшете показаны шаги, которые необходимо последовательно сделать в конце хода.

В первом раунде вы пропустите часть из них.



СБРОС ЛИШНИХ ВОЕННЫХ КАРТ

В первом раунде у вас нет военных карт, пропустите этот шаг.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Пока что риска восстания нет, поэтому просто выполняйте указанные шаги фазы производства.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ КУЛЬТУРЫ И НАУКИ

Переместите свою фишку очков науки на столько делений вперед, сколько составляет значение параметра прироста науки вашей цивилизации.

Переместите свою фишку очков культуры на столько делений вперед, сколько составляет значение параметра прироста культуры вашей цивилизации.

В первом раунде игроки просто получают карты, поэтому прирост науки и культуры их цивилизаций не меняется: параметр прироста науки равен 1, а культуры — 0. Передвиньте фишку очков науки на 1 деление вперед и оставьте фишку очков культуры на нулевом делении.

Примечание: ваш маркер прироста науки (круглая фишка) остается на месте. Он показывает, на сколько делений смещается фишка очков науки (восьмиугольная фишка) в фазе производства.

КОРРУПЦИЯ

В первом раунде риска коррупции нет, пропустите этот шаг.

ПРОИЗВОДСТВО ЕДЫ

Каждая ферма производит еду.

За каждого рабочего на сельскохозяйственной технологии возьмите из синего банка по 1 синему кубу и положите его на карту этой технологии.

В эпохе А у вас 2 фермы — 2 желтых куба на карте «Земледелие». Вы берете 2 синих куба из своего синего банка и кладете их на карту «Земледелие». Символ внизу этой карты говорит о том, что каждый имеющийся на ней синий куб — это 1 еда. Поздравляем! Ваша цивилизация только что накопила 2 еды.

ПОТРЕБЛЕНИЕ ЕДЫ

Ваши земли только-только начинают заселяться, и людям хватает той еды, которую они добывают сами. Пропустите этот шаг в первом раунде.

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ

Этот шаг проходит по аналогии с производством еды.

За каждого рабочего на добывающей технологии берите из синего банка 1 синий куб и кладите его на карту этой технологии.

Вы перемещаете 2 синих куба на карту «Бронза», что означает, что вы произвели 2 ресурса. Вы сможете потратить их в последующие ходы.

ПОЛУЧЕНИЕ ВОЕННЫХ КАРТ

Вы можете взять 1 военную карту за каждое неиспользованное военное действие. В первом раунде у вас нет доступных военных действий, пропустите этот шаг.

ОБНОВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Переместите все свои белые и красные кубы на карту «Деспотия».

На следующем ходу вам будет доступно 4 гражданских и 2 военных действия.

ВТОРОЙ РАУНД

Во втором раунде у вас широкий выбор действий.

Правила второго раунда применяются и во всех последующих раундах. Однако в связи с тем, что у вас по-прежнему нет военных карт, некоторые возможности будут вам недоступны.

На втором ходу вы:

- Пополняете ряд карт.
- Тратите военные и гражданские действия (ваша фаза действий).
- Выполняете процедуру конца хода.

ПОПОЛНИТЬ РЯД КАРТ

В первом раунде ряд карт не пополняется новыми картами. Во всех последующих раундах с этого начинается ход каждого игрока.

За исключением первого раунда, ход каждого игрока начинается с пополнения ряда карт.

- Уберите указанные карты из начала ряда карт.
- Сдвиньте оставшиеся карты влево.
- Доложите новые карты на пустые ячейки.

УБЕРИТЕ КАРТЫ

Число убираемых карт зависит от числа игроков. Над первыми тремя ячейками ряда карт имеются соответствующие подсказки.

- В игре вдвоем убирайте карты с первых 3 ячеек.
- В игре втроем убирайте карты с первых 2 ячеек.
- В игре четвером убирайте карты с одной лишь 1-й ячейки.



Подсказка для игры втроем



Может случиться так, что какие-то ячейки уже будут пустыми, поскольку в предыдущем раунде игроки взяли с них карты. Считайте, что часть работы уже сделана за вас: не нужно убирать какие-то другие карты взамен отсутствующих.

Убранные карты выходят из игры. Можете отложить стопку сброса гражданских карт в коробку, чтобы случайно не использовать их снова.

СДВИНЬТЕ КАРТЫ

Теперь в ряду карт есть одна или несколько пустых ячеек. Сдвиньте каждую карту влево через пустые ячейки. В итоге пустые ячейки будут только в правой части ряда карт, но очередность карт не изменится. Благодаря сдвигу дорогие карты дешевеют.



ДОЛОЖИТЕ НОВЫЕ КАРТЫ

Выложите по 1 карте из текущей гражданской колоды на каждую пустую ячейку. В результате каждая ячейка ряда окажется занята картой.



КОНЕЦ ЭПОХИ А

Во время первого пополнения карт вы берете их из гражданской колоды эпохи А. (В редком случае, если у вас заканчивается эта колода, заполняйте оставшиеся пустые ячейки картами из гражданской колоды эпохи I.)

После первого пополнения ряда карт эпоха А заканчивается. Начинается эпоха I.

Отложите все оставшиеся гражданские карты эпохи А в коробку. Перемешайте гражданскую колоду эпохи I и положите ее на светлую половину поля текущей эпохи. Отныне ряд карт будет пополняться из этой колоды.

Перемешайте военную колоду эпохи I и положите ее на темную половину поля текущей эпохи. Во время выполнения процедуры конца хода игроки смогут брать из нее военные карты.

Размещение колод эпохи I на поле текущей эпохи происходит только в конце эпохи А. В конце эпох I и II игрокам нужно будет сделать дополнительные шаги, как будет описано позже.

Примечание: переход из эпохи А в эпоху I происходит во время хода первого игрока, однако до конца игры его ход не будет отличаться от хода какого-либо другого игрока. Вы всегда начинаете ход с пополнения ряда карт, даже если первый игрок не вы.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

На втором ходу вам доступны все ваши действия: 4 гражданских (белые кубы) и 2 военных (красные кубы). Всякий раз, тратя действие, убирайте 1 куб соответствующего цвета с карты формы правления.

Тратя действия, вы можете совершать множество вещей (см. справа). Действия можно выполнять в любом порядке. Можно чередовать военные действия с гражданскими. По умолчанию одно и то же действие можно выполнить несколько раз за ход (каждый раз тратя на него требуемые действия). Вы не обязаны тратить все доступные действия.

Совет: на втором ходу рекомендуем тратить только гражданские действия. Нет никакой необходимости в форсированном обучении отрядов в этом мирном варианте игры. Неиспользованные военные действия в конце хода принесут вам военные карты.

Возможные гражданские действия:

- Взять карту из ряда карт.
- Увеличить население.
- Построить ферму или шахту.
- Построить городское здание.
- Улучшить ферму, шахту или городское здание*.
- Уничтожить ферму, шахту или городское здание*.
- Сыграть карту лидера.
- Завершить этап чуда.
- Исследовать технологию*.
- Провозгласить революцию*.
- Сыграть карту действия.

Возможные военные действия:

- Обучить отряд.
- Улучшить отряд*.
- Распустить отряд*.
- Сыграть карту тактики**.
- Скопировать карту тактики**.

* Скорее всего, вы не будете выполнять это действие на втором ходу, но мы все равно опишем его в этой главе.

** Это действие связано с военными картами, которых у вас еще нет. Оно будет описано в следующей главе.

Примечание: этот перечень всех возможных действий можно найти и в памятке.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ

Вы можете взять карту из ряда карт так же, как делали это в первом раунде. Помимо лидеров, чудес и действий в ряду карт могут появиться технологии.

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



Сельскохозяйственная или добывающая технология

Градостроительная технология

Военная технология



Особая технология

Форма правления

Карты технологий различаются по цветам. В левом верхнем углу технологии (в голубом круге) указано, сколько очков науки требуется на ее исследование.

Вы можете взять любую технологию из ряда карт, потратив указанное под ней число гражданских действий. Есть, правда, одно маленькое ограничение:

Вы не можете взять карту технологии, если в руке или в игровой области у вас уже есть карта с таким же названием.

Выбрав карту технологии, берите ее в руку. Эта карта не действует, пока вы ее не разыграете (так, как будет описано позже).

ОГРАНИЧЕНИЕ НА ЧИСЛО ГРАЖДАНСКИХ КАРТ

Максимальное число гражданских карт в руке ограничено вашей суммой гражданских действий — количеством ваших белых кубов. Независимо, где они лежат: на карте формы правления или рядом с планшетом. Если вы достигли максимально разрешенного числа гражданских карт на руке, то не можете брать новые.

Примечание: однако вы по-прежнему можете брать чудеса, поскольку они не добавляются в руку, а сразу разыгрываются.

В начале игры у вас 4 белых куба. Таким образом, на руке у вас может быть не больше 4 гражданских карт (неважно, потратили вы свои гражданские действия или нет). Пока вы не увеличите сумму гражданских действий, вы не сможете держать на руке больше 4 гражданских карт.

Совет: берите только те карты, которые точно сыграете. В игре нет легкого способа избавиться от ненужных гражданских карт.

УВЕЛИЧЕНИЕ НАСЕЛЕНИЯ

Чтобы получить больше рабочих, нужно увеличивать население.

Для увеличения населения:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Возьмите крайний правый желтый куб из желтого банка.
- Потратьте столько еды, сколько указано белой цифрой под секцией этого куба.
- Поместите этот куб в резерв рабочих, теперь это недействующий рабочий.

ТРАТА ЕДЫ

Как указано под крайней правой секцией желтого банка, самое первое увеличение населения будет стоить вам 2 еды.

Чтобы потратить еду, переместите необходимое количество синих кубов с сельскохозяйственных технологий обратно в синий банк.

На рисунке ниже показан поясняющий пример.

С первого раунда у вас остается 2 синих куба на карте «Земледелие». Символ внизу карты говорит о том, что каждый куб на карте — это 1 еда. Чтобы потратить 2 еды, нужно вернуть 2 синих куба с карты «Земледелие» в синий банк. Вы не смогли бы увеличить население кубами с «Бронзы», ведь это не еда, а ресурсы.

Если у вас недостаточно еды, вы не можете увеличить население. На втором ходу у вас невысокие шансы увеличить население больше одного раза.

Не забывайте: тратя еду, вы не сбрасываете синие кубы, а возвращаете их обратно в синий банк.

НОВЫЙ РАБОЧИЙ

Перемещая крайний правый желтый куб из желтого банка в резерв рабочих, вы превращаете его в недействующий рабочий. Сокращение желтого банка на один куб означает, что плотность населения в вашей цивилизации стала чуть выше.

В крайней правой секции желтого банка остается еще 1 куб, поэтому на следующее увеличение населения нужно будет также потратить 2 еды. Однако когда эта секция опустеет, действие увеличения населения будет обходиться вам в 3 еды. Более того, перемещение последнего куба из этой крайней секции откроет символ означающий, что в конце хода цивилизация потребляет 1 еду.



По мере того как у вас становится больше рабочих, желтый банк все больше опустеет — в цивилизации остается все меньше неосвоенных земель. В результате на увеличение и поддержание населения приходится тратить все больше еды. После того как желтый банк полностью опустеет, вы уже не сможете увеличивать население — вы достигнете максимальной плотности населения. Рост населения связан со счастьем цивилизации, и поэтому индикатор счастья нарисован прямо над желтым банком. Каждая опустевшая секция требует от вас производства дополнительного счастья. Невыполнение этого требования приводит к появлению недовольных рабочих. (См. подробнее в «Счастье и недовольные рабочие» на с. 19.)



Потратьте 2 еды, чтобы увеличить население

СТРОИТЕЛЬСТВО НОВОЙ ФЕРМЫ ИЛИ ШАХТЫ

Незадействованного рабочего можно использовать для строительства шахты или фермы, что повысит производство ресурсов или еды в цивилизации.

Для постройки новой фермы или шахты сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Потратьте столько ресурсов, сколько указано на карте сельскохозяйственной или добывающей технологии (коричневая карта) из вашей игровой области.
- Переместите 1 незадействованного рабочего на карту этой технологии.

ТРАТА РЕСУРСОВ

Ресурсы тратятся по аналогии с едой.

Чтобы потратить ресурсы, переместите необходимое количество синих кубов с добывающих технологий обратно в синий банк.

Как отмечено на картах «Земледелие» и «Бронза», на строительство шахты или фермы эпохи А требуется 2 ресурса. На вашем первом ходу на карте «Бронза» было произведено 2 синих куба, каждый из них, как указано символом 1B внизу карты, — это 1 ресурс. Таким образом, у вас достаточно ресурсов, чтобы построить ферму или шахту. Потраченные синие кубы возвращаются в синий банк.

Если у вас недостаточно ресурсов, вы не можете выполнить действие.



Потратьте 2 ресурса, чтобы построить новую шахту

НОВАЯ ФЕРМА ИЛИ ШАХТА

Помещая рабочего на карту «Земледелие» или «Бронза», вы превращаете его в ферму или шахту эпохи А. Он не приносит выгоду сразу же, однако в конце хода на его карте технологии будет произведено на 1 синий куб больше — объем вашего производства возрастет.

Исследование новых сельскохозяйственных и добывающих технологий позволит вам строить более эффективные фермы и шахты. При этом вы по-прежнему сможете строить фермы и шахты эпохи А.

СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОДСКОГО ЗДАНИЯ

Городские здания строятся по аналогии с фермами и шахтами.

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Потратьте столько ресурсов, сколько указано на карте градостроительной технологии (серая карта) из вашей игровой области.
- Переместите 1 незадействованного рабочего на карту этой технологии.
- Обновите показатели цивилизации (см. «Обновление показателей» на следующей странице).



Для строительства городских зданий на картах «Философия» и «Религия» требуется 3 ресурса. Вероятно, вы не сможете построить подобные здания на втором ходу, ведь у вас только 2 ресурса, если только вам не поможет карта действия (эти карты мы обсудим позже).

НОВОЕ ГОРОДСКОЕ ЗДАНИЕ

Каждый рабочий на карте градостроительной технологии символизирует одно здание соответствующего типа и эпохи. В начале игры у вас только две подобные технологии. Они позволяют строить лаборатории и храмы уровня 0. В процессе игры вы сможете исследовать более совершенные лаборатории и храмы, а также новые типы зданий: библиотеки, театры и арены. Ко всем ним применяются одни и те же правила строительства.

Символы внизу карт градостроительных технологий показывают, что дает цивилизации каждое построенное на них здание, иными словами, каждый рабочий на карте. Построив городское здание, вы тут же изменяете показатели цивилизации, как рассказано в блоке «Обновление показателей».

Пример. Если вы построите вторую лабораторию, она тоже начнет приносить 1 в ход. Переместите маркер науки на деление +2. Теперь значение науки вашей цивилизации равно 2.

Если вы построите храм, культура и счастье цивилизации станут равными 1. Если вы построите второй храм, они возрастут до 2.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА ЧИСЛО ГОРОДСКИХ ЗДАНИЙ



На карте формы правления указано ограничение на число городских зданий. Оно показывает, сколько зданий одного типа у вас может быть.

Тип городского здания определяется по символу в правом верхнем углу его карты технологии. Ограничение на число городских зданий действует на все здания одного типа, независимо от их уровня.

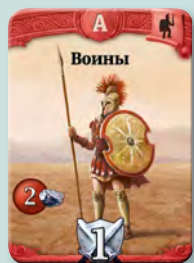
Вы можете построить вторую лабораторию, но этим вы достигните предела, указанного цифрой 2 на карте «Деспотия». Вы не сможете построить третью лабораторию (даже если исследуете новую технологию с лабораториями), пока не перейдете к форме правления с более высоким ограничением на число зданий. Тем не менее вы можете построить до 2 храмов — неважно, сколько лабораторий у вас имеется.

Вы можете построить любое число ферм и шахт, ограничение на число городских зданий на них не распространяется.

ОБУЧЕНИЕ ОТРЯДА

Милитаризация играет в самой первой партии не столь важную роль, как в последующих, поэтому, вероятно, нет большого смысла обучать отряды уже на втором ходу. Однако вы вправе сделать это. Обучение отряда проходит по аналогии со строительством городского здания, правда, на этот раз тратится не гражданское, а военное действие.

- Потратьте 1 военное действие.
- Потратьте столько ресурсов, сколько указано на карте военной технологии (красная карта) из вашей игровой области.
- Переместите 1 незадействованного рабочего на карту этой технологии.
- Обновите силу цивилизации (см. «Обновление показателей» на следующей странице).



Примечание: ресурсы, требуемые на обучение отряда, указаны на красном фоне, чтобы вы не забывали, что на обучение отрядов тратятся военные действия, а не гражданские.

НОВЫЙ ОТРЯД

Сила цивилизации повышается с каждым новым отрядом. Внизу его карты указано, на какое значение. Обучив второй отряд воинов, вы увеличите силу цивилизации на 1.

На одной карте военной технологии может находиться сколько угодно отрядов.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ЛИДЕРА

Имеющаяся у вас на руке карта лидера не действует, пока вы ее не сыграете.

Чтобы сыграть лидера (если у вас еще нет разыгранного лидера), сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Выложите карту лидера на стол рядом с планшетоном.
- Если необходимо, обновите показатели цивилизации (см. выноски «Обновление показателей» на следующей странице).

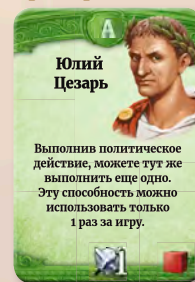
Вы можете взять лидера из ряда карт и сыграть его на том же ходу. Не забывайте тратить действия на его получение и розыгрыш.

ЭФФЕКТ ЛИДЕРА

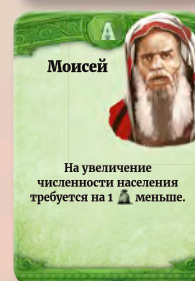
Эффект лидера начинает действовать, как только его карта вступает в игру. Внизу карт некоторых лидеров указаны символы, меняющие показатели цивилизации.

Текст карт описывает различные эффекты, дающие вам особые возможности и преимущества.

Примеры



Цезарь приносит 1 дополнительное военное действие и увеличивает силу цивилизации на 1. Также он делает вашу фазу политики более продуктивной (ее мы обсудим позже).



Моисей не изменяет показатели цивилизации, но позволяет тратить меньше еды при увеличении численности населения.

Эффекты некоторых лидеров разъяснены в приложении на обложке свода правил.

ЗАМЕНА ЛИДЕРА

Если у вас уже есть разыгранный лидер и вы хотите сыграть нового, прежний лидер автоматически покидает игру, а его эффект тут же теряет силу. Вместо него начинает действовать эффект нового лидера. В качестве жеста поддержки старый лидер возвращает вам потраченное гражданское действие.

Для замены лидера:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Уберите из игры текущего лидера.
- Выложите в игровую область нового лидера.
- Если необходимо, обновите показатели цивилизации. (Не забудьте вычестить бонусы, которые прибавлял прошлый лидер.)
- Верните 1 гражданское действие (положите 1 потраченный куб на карту формы правления).

Не запрещается на одном и том же ходу воспользоваться преимуществами лидера и заменить его новым.

Примечание: трата и возврат действия не означают, что вы заменяете лидера бесплатно. Если у вас нет гражданских действий, вы не можете сделать замену.

Пример. Ваш лидер — **Моисей**. На своем ходу вы увеличиваете население за 1 гражданское действие (со скидкой, которую дает **Моисей**), берете лидера эпохи I из средней части ряда карт за 2 действия, а затем разыгрываете его за последнее гражданское действие. **Моисей** выходит из игры, а вы получаете обратно 1 гражданское действие и думаете, на что его потратить.

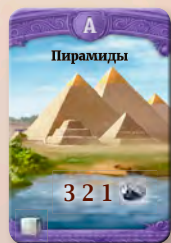
Если бы на текущем ходу, перед тем как взять лидера эпохи I, вы дважды увеличили бы численность населения, то не смогли бы заменить «**Моисея**», так как у вас не осталось бы гражданских действий.

КРАТКО О ЛИДЕРАХ

- Взав лидера из ряда карт, вы лишаетесь возможности получить еще одного лидера из той же эпохи.
- Чтобы сыграть карту лидера, нужно потратить 1 гражданское действие. Если у вас уже есть разыгранный лидер, он автоматически убирается из игры, а вы возвращаете 1 гражданское действие.
- Эффект лидера действует, пока он находится в игровой области.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЧУДА

Сыграв карту чуда, поверните ее горизонтально, показывая, что оно не закончено. В нижней части карты чуда указан ряд цифр, каждая цифра символизирует условный этап строительства чуда. Цифры определяют, сколько ресурсов требуется на завершение каждого этапа.



Пример. У пирамид 3 этапа. На возведении 1-го этапа требуется 3 ресурса, 2-го — 2, последнего — 1.

Для завершения этапа чуда сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Потратьте столько ресурсов, сколько указано на крайней левой незакрытой цифре.
- Возьмите синий куб из синего банка и накройте им эту цифру, чтобы показать, что вы только что завершили соответствующий этап.

Не запрещается завершать несколько этапов на одном и том же ходу, главное — не забывать каждый раз тратить ресурсы и гражданские действия. Можно начать строительство чуда на том же ходу, на котором его сыграли.

Синие кубы на карте чуда не считаются едой или ресурсами. Это просто маркеры, отмечающие прогресс постройки.

ОБНОВЛЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Показатели вашей цивилизации определяются разыгранными картами и местоположением рабочих. Обычно в нижней части карт, изменяющих показатели цивилизации, указаны символы. Есть два типа подобных карт:

- Градостроительные и военные технологии не действуют сразу после розыгрыша. Им необходимы рабочие. Каждый рабочий приносит все, что указано внизу его карты. Если на карте только 1 рабочий, ее эффект применяется 1 раз. Если 2 — то 2 раза и так далее. Если на карте нет рабочих, она не влияет на ваши показатели.
- На прочие карты (особые технологии, формы правления, лидеров, законченные чудеса и т. п.) не нужно выставлять рабочих. Указанные на них эффекты вступают в силу, как только вы их разыгрываете (или как только они становятся построенными, как в случае с чудесами). Эти эффекты применяются только один раз.

Примечание: величина параметра может быть указана цифрой (2) или повторяющимся символом (☺) — разницы нет (в обоих примерах параметр увеличивается на 2).

ПАРАМЕТРЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

У цивилизации есть 4 параметра, величины которых отслеживаются на соответствующих индикаторах и определяются разыгранными картами и рабочими. Индикаторы показывают суммарные величины параметров вашей цивилизации, избавляя вас от необходимости каждый раз пересчитывать символы на картах.



Прирост науки Прирост культуры Сила Счастье

Если на карту необходимо поместить рабочего, то обычно параметры цивилизации меняются, когда на/с нее перемещается рабочий. Если на карту не надо помещать рабочего, то обычно параметры цивилизации меняются, когда она вступает в игру и покидает ее. Всякий раз, когда меняются параметры цивилизации, вы сразу же отображаете эти изменения на соответствующих индикаторах.

Примечание: некоторые карты (обычно лидеры) меняют параметры цивилизации в зависимости от других разыгранных карт. Некоторые карты заставляют другие карты иначе влиять на параметры цивилизации.

ОКОНЧАНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА ЧУДА

Чудо становится построенным, как только вы завершаете его последний этап. Сделав это:

- Верните все синие кубы с карты чуда в синий банк.
- Поверните карту в вертикальное положение, чтобы показать, что чудо построено.
- Если необходимо, обновите показатели цивилизации (см. «Обновление показателей» выше).

Построив чудо, примените все указанные на его карте эффекты и обновите показатели цивилизации в соответствии с символами внизу карты.

Примечание: в отличие от ферм, шахт, городских зданий и отрядов на чудесах не размещаются рабочие.

Пример. Вы тратите последнее гражданское действие на завершение последнего этапа чуда «**Пирамиды**». Эффект пирамид приносит вам 1 гражданское действие. Вы берете его из коробки и кладете на карту формы правления. Вы можете потратить его на текущем ходу и пользоваться им во всех последующих ходах.

Эффекты некоторых чудес разъяснены в приложении, на обложке свода правил.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПАРАМЕТРОВ

Ни один из параметров цивилизации не может быть ниже 0. Если суммарное значение параметра цивилизации отрицательно (случай крайне редкий, но теоретически возможный), этот параметр равен 0.

Счастье цивилизации не может быть больше 8. Если ваши карты и рабочие дают вам больше символов счастья, счастье цивилизации по-прежнему равно 8.



У прироста науки, прироста культуры и силы цивилизации нет максимального значения. Если вы выходите за верхнюю границу индикатора, переверните маркер на обратную сторону и продолжайте счет с нулевого деления. (Например, перевернутый маркер науки на 5-м делении показывает, что параметр прироста науки цивилизации равен 30.)

БОНУС КОЛОНИЗАЦИИ

Некоторые разыгрываемые карты дают цивилизации бонус колонизации. Этот символ встречается нечасто и действует только во время колонизации, о которой мы поговорим позже. Для него нет отдельного индикатора, поскольку его легко подсчитать.

СУММЫ ДЕЙСТВИЙ

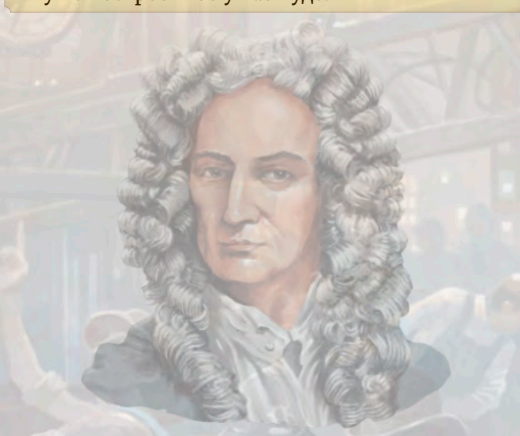
Ваша сумма гражданских действий — это количество имеющихся у вас белых кубов. Сумма военных действий — количество красных кубов. Львиную долю действий приносит карта формы правления, однако в игре встречаются и другие карты, внизу которых указаны символы и , тоже считающиеся частью сумм.

Обычно суммы действий меняются, когда карты с такими символами появляются и выходят из игры, а также заменяются другими картами.

- Если сумма действий повышается, возьмите необходимое число белых и/или красных кубов из коробки и положите их на карту формы правления. Эти действия считаются доступными.
- Если сумма действий уменьшается, верните необходимое число белых и/или красных кубов в коробку. В первую очередь возвращайте потраченные действия.

КРАТКО О ЧУДЕСАХ

- Чудо разыгрывается сразу же, как только вы берете его из ряда карт. Изначально чудо не закончено, и его эффекты не действуют.
- Вы не можете взять чудо из ряда карт, если у вас уже есть незаконченное чудо.
- Чудеса строятся поэтапно: этап за этапом. Для завершения каждого этапа надо тратить ресурсы и гражданское действие.
- Завершив последний этап, вы заканчиваете чудо и применяете его эффекты.
- Получая новое чудо из ряда карт, вы тратите на 1 гражданское действие больше за каждое уже построенное у вас чудо.



ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Взятая из ряда карт технология не действует, пока вы не исследуете ее (не выложите в игровую область).

Чтобы исследовать технологию, сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Потратьте столько очков науки, сколько указано в левом верхнем углу карты технологии.
- Выложите карту в свою игровую область.

В зависимости от типа разыгранные технологии действуют по-разному (см. дальше).

Если правила или карты ссылаются на ваши технологии, то подразумеваются разыгранные технологии.

ТРАТА ОЧКОВ НАУКИ

Чтобы потратить очки науки, переместите свою восьмиугольную фишку очков науки на требуемое число делений назад. Если у вас недостаточно очков науки, вы не можете исследовать выбранную технологию.

Скорее всего, на втором ходу вы не сможете исследовать никакую технологию, поскольку в вашем распоряжении всего 1 очко науки.

СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ И ДОБЫВАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ (КОРИЧНЕВЫЕ)

Исследуя новую сельскохозяйственную или добывающую технологию, кладите ее чуть выше уже имеющейся технологии более низкого уровня того же типа. Можете частично накрыть новой картой старую, но не закрывайте ее требуемые ресурсы.



Только что исследованная технология не является фермой или шахтой, это ваши знания о более эффективных методах производства. На карте технологии не будет ничего производиться, пока вы не поместите на нее рабочего. Чтобы построить на новой карте ферму или шахту, необходимо потратить указанные на ней ресурсы. Вы по-прежнему можете строить фермы и шахты более низкого уровня.

Помимо прочего, у вас есть возможность улучшать фермы и шахты низкого уровня до ферм и шахт более высокого уровня, но об этом позже.

ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (СЕРЫЕ)

Исследуя градостроительную технологию, посмотрите на ее тип (символ в правом верхнем углу ее карты). Если у вас уже есть технология такого типа, выложите карту более высокого уровня чуть выше карты низкого уровня. Если у вас еще нет карт этого типа, выложите карту в отдельную колонку рядом с другими градостроительными технологиями.



Новая градостроительная технология не действует, пока вы не поместите на нее рабочего. Для этого вы либо строите на ней здание, либо улучшаете до ее уровня уже существующее (см. дальше).

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (КРАСНЫЕ)

Исследуя военную технологию, проверьте ее тип (символ в правом верхнем углу карты). Если у вас уже есть технология такого типа, выложите карту более высокого уровня чуть выше карты низкого уровня. Если у вас еще нет карт этого типа, выложите карту в отдельную колонку рядом с другими военными технологиями.



Новая военная технология не действует, пока вы не поместите на нее рабочего. Для этого вы либо обучаете на ней отряды, либо улучшаете до ее уровня уже существующие.

Примечание: требуемые очки науки указаны на белом фоне, чтобы вы не забывали, что на исследование технологий тратятся гражданские действия. (Требуемые ресурсы указаны на красном фоне, так как на обучение, улучшение и роспуск отрядов тратятся военные действия.)

ОСОБЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (СИНИЕ)

Особые технологии символизируют уникальные знания вашей цивилизации, для воплощения которых не нужно ничего строить. На них действуют следующие правила:

- Эффект особой технологии применяется, как только она разыгрывается, на нее не нужно помещать рабочих.
- У вас не может быть двух особых технологий одного типа. Если вы исследуете особую технологию, символ в правом углу которой совпадает с символом уже разыгранной у вас особой технологии, в игре остается карта более высокого уровня, а карта более низкого уровня убирается.



Некоторые особые технологии повышают силу цивилизации и дают модификатор колонизации. Некоторые приносят дополнительные гражданские и военные действия, а некоторые — синие кубы. Исследуя подобные технологии, измените показатели цивилизации (см. «Обновление показателей» на предыдущей странице).

Архитектурные технологии не изменяют показатели цивилизации, но зато удешевляют постройку городских зданий. Если вы строите городское здание, требуемое для этого число ресурсов снижается на величину, указанную на особой архитектурной технологии. (Скидка зависит от эпохи здания.)

Также архитектурные технологии позволяют завершать несколько этапов чуда за 1 гражданское действие при наличии всех требуемых ресурсов. Вы тратите суммарное количество ресурсов и перемещаете соответствующее число синих кубов из синего банка на карту чуда.

ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ (ОРАНЖЕВЫЕ)

Существует два способа исследования технологии формы правления: мирный путь и революция (см. дальше).

СМЕНА ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ



Одновременно у вас может быть разыграна только одна карта формы правления (оранжевая карта технологии). Начальный политический строй цивилизации — деспотия, соответствующая карта напечатана на вашем планшете. В процессе игры можно сменить форму правления. Более эффективные формы правления дадут вам больше гражданских и/или военных действий, а также изменят ограничение на число городских зданий одного типа. Некоторые карты изменяют параметры цивилизации.

Существует два способа смены формы правления: мирный и революционный. Оба считаются исследованием технологии формы правления, однако их стоимость различна. По этой причине в левом верхнем углу карт форм правления указаны два значения требуемых очков науки.

МИРНАЯ СМЕНА ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

Государственный строй вашей цивилизации может измениться в результате естественной политической эволюции. Общество растет, становится просвещеннее, и вполне закономерно, что происходящие в нем изменения отражаются во всем. На мирную смену формы правления требуется больше очков науки, но это окупается спокойствием народа. Мирная смена формы правления проходит по правилам исследования технологии.

Для мирной смены формы правления сделайте следующее:

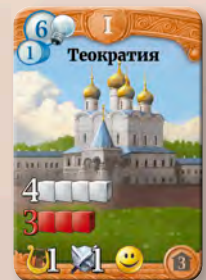
- Потратьте 1 гражданское действие.
- Потратьте наибольшее из чисел очков науки, указанных в левом верхнем углу карты формы правления.
- Выложите карту в свою игровую область, заменив ею предыдущую форму правления.
- Обновите показатели цивилизации (суммы гражданских и военных действий).



Выложите новую карту на место предыдущей формы правления, которая тут же выходит из игры. (Если прежней формой правления была «Деспотия», то физически она остается на планшете, так как напечатана на нем.) Все неиспользованные действия, лежавшие на прежней карте, переносятся на новую.

Если новая форма правления дает вам больше гражданских или военных действий, чем предыдущая, возьмите новые белые или красные кубы из коробки, чтобы показать что ваша сумма действий изменилась (см. «Обновление показателей» на с. 11). Новые действия можно тратить уже на текущем ходу.

Пример. Вы тратите 1 гражданское действие и 6 очков науки на исследование технологии «Теократия», а затем накрываете ее «Деспотию», перемещая все неиспользованные действия на новую карту. Вы не получаете новые белые кубы — «Теократия» дает столько же гражданских действий, сколько и «Деспотия». Однако получаете 1 новый красный куб и кладете его на «Теократию», он сразу становится доступен. Кроме того, новая форма правления прибавляет вам 1 к приросту культуры, счастью и силе цивилизации.



РЕВОЛЮЦИОННАЯ СМЕНА ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

На смену государственного строя путем революции тратится значительно меньше очков науки, однако развитие цивилизации затормаживается на один ход, поскольку вы вынуждены потратить все гражданские действия.

Для провозглашения революции сделайте следующее:



- Потратьте все гражданские действия. Вы не можете провозгласить революцию, если уже потратили хотя бы 1 гражданское действие.
- Потратьте наименьшее из двух чисел очков науки.
- Выложите новую карту формы правления в свою игровую область, заменив ею предыдущую.
- Обновите показатели цивилизации (суммы гражданских и военных действий).
- Получив новые гражданские действия, потратьте их без какого-либо эффекта.

Для провозглашения революции вы обязаны потратить все гражданские действия, доступные вам на начало хода. Вы не можете потратить часть действий, а затем провозгласить революцию. (Исключение: вы можете провозгласить революцию, если тратите действие, но затем возвращаете его обратно, например сменив лидера.) Следовательно, у вас нет возможности взять форму правления из ряда карт и на том же ходу провозгласить революцию.

Революция во многом похожа на мирную смену формы правления, главное отличие между ними в том, что после революции у вас не остаются гражданских действий, даже если новая форма правления приносит новые белые кубы.

На военные действия революция не влияет. Вы можете тратить любые военные действия до революции или после нее, а если новая форма правления принесет вам новые красные кубы, то вы сможете потратить и их тоже.

Пример. Чтобы провозгласить революцию и сменить форму правления на **монархию**, вы тратите все 4 гражданских действия (революция — единственное гражданское действие, которое вы выполняете на этом ходу) и 2 очка науки. Вы получаете 1 белый и 1 красный куб. Красный куб кладется на карту «Монархия», к другим военным неиспользованным действиям, а белый куб — рядом с планшетом, он тоже служит делу революции.



КРАТКО О ТЕХНОЛОГИЯХ

- Технологии — это карты. Шесть из них напечатаны на вашем планшете. Остальные нужно исследовать.
- Взяв технологию из ряда карт, вы добавляете ее в руку. Она не действует, пока вы ее не сыграете.
- Вы не можете взять технологию из ряда карт, если уже взяли в руку или выложили в игровую область карту с таким названием.
- Чтобы сыграть технологию, необходимо ее исследовать, потратив 1 гражданское действие и очки науки.
- Большинство технологий ничего не приносят, пока на них не поместят рабочего. (См. «Кратко о рабочих» на с. 14.) У вас может быть несколько уровней подобных технологий, даже одного типа.
- Для особых (синих) технологий не требуются рабочие. Их эффект применяется сразу, как только вы их разыгрываете.
- У вас не может быть двух особых технологий одного типа одновременно (тип определяется по символу в правом верхнем углу карты). Карта более низкого уровня автоматически убирается из игры.
- Новая карта формы правления всегда заменяет предыдущую форму правления, независимо от ее уровня.
- Провозглашение революции тоже считается исследованием технологии, однако это исследование проходит по особым правилам.

УЛУЧШЕНИЕ ФЕРМЫ ИЛИ ШАХТЫ

На втором ходу у вас не появится возможности улучшить ферму или шахту, однако это действие в теории доступно вам в каждом раунде после первого. Как уже было упомянуто ранее, если у вас есть сельскохозяйственная или добывающая технология более высокого уровня, вы можете строить ее фермы и шахты, а также улучшать уже имеющиеся фермы и шахты до ее уровня.

Чтобы улучшить одну из уже построенных ферм (или шахт) до более высокого уровня, сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Выберите ферму (или шахту) и карту сельскохозяйственной (или добывающей) технологии более высокого уровня.
- Потратьте столько ресурсов, сколько составляет разница в значениях требуемых ресурсов.
- Переместите рабочего с карты низкого уровня на карту более высокого.

Пример



Ваши технологии выглядят так, как показано выше. Вы можете потратить 1 гражданское действие и:

- улучшить ферму эпохи А до фермы эпохи II, потратив 4 ресурса;
- улучшить шахту эпохи А до шахты эпохи I, потратив 3 ресурса;
- улучшить шахту эпохи I до шахты эпохи II, потратив 3 ресурса;
- улучшить шахту эпохи А до шахты эпохи II, потратив 6 ресурсов (в этом случае вы «пропускаете» среднюю карту).

Если у вас есть незадействованный рабочий, вы можете построить новую ферму или шахту любого уровня, за исключением шахты эпохи II, так как у вас нет 8 ресурсов.

ФЕРМЫ И ШАХТЫ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Карты сельскохозяйственных и добывающих технологий более высоких уровней подчиняются всем правилам, действующим на аналогичные карты эпохи А. Разница лишь в том, что синие кубы на их картах имеют большее значение еды и ресурсов.

Во время фазы производства каждый рабочий на карте приносит, как обычно, 1 синий куб, значение которого определяется по символу внизу карты. К примеру, 1 синий куб на карте «Уголь» считается 3 ресурсами.

На рисунке выше у вас 6 ресурсов, и в фазе производства вы получите еще 5 (1 ресурс от 1 рабочего на карте эпохи А и 4 ресурса от 2 рабочих на карте эпохи I).

ТРАТА ЕДЫ И РЕСУРСОВ

Тратя еду и ресурсы, возвращайте синие кубы в банк, считая, что каждый из них представляет собой столько ресурсов, сколько указано внизу его карты технологий.

Пример. В предыдущем примере, если бы вам потребовалось потратить 2 кубы, вы могли бы сделать это, вернув в банк либо 1 синий куб с карты эпохи I, либо 2 синих куба с карты эпохи А.

Тратя еду и ресурсы, вы можете (а иногда обязаны) менять синий куб с большим значением еды или ресурсов на один или несколько синих кубов с меньшим или тем же самым значением.

Пример



Предположим, вам надо потратить 1 еду. У вас нет кубов в 1, но есть кубы в 2. Вы можете переместить один из них в синий банк, взять оттуда 2 синих куба и выложить их на карту эпохи А, а затем потратить ровно 1.

Однако удобнее пропускать промежуточные действия. Вы могли бы сразу перенести синий куб с карты «Ирригация» на карту эпохи А, сказав, что потратили 1 (и действительно, у вас ее теперь не 4, а 3).

Примечание: на картах сельскохозяйственных и добывающих технологий могут находиться синие кубы, даже если на них нет рабочих.

Предположим, что вам надо потратить 1 ресурс. Вы хотите убрать 1 синий куб с «Угля», выложить 3 куба на «Бронзу» и потратить 1 из них. Чтобы не делать лишние действия, можете переместить 1 синий куб с «Угля» на «Бронзу» (тратя 2 ресурса), а затем положить на «Бронзу» 1 синий куб из синего банка (получая «сдачу» — 1 ресурс). В любом из этих случаев 1 куб с «Угля» становится 2 кубами на «Бронзе», а вы тратите 1.

Чтобы потратить 4 ресурса, вы можете потратить сразу 3 ресурса одним кубом, а затем использовать описанный выше алгоритм «размена», чтобы потратить еще 1 оставшийся ресурс. Либо можете сдвинуть оба синих куба с «Угля» на «Бронзу», потратив из значения каждого 2. В любом из этих вариантов результат один: вы тратите 4, на карте «Уголь» нет кубов, на «Бронзе» — 2 куба.

Вы можете «разменивать» кубы с более высоким значением на кубы с более низким.

Вы никогда не можете менять кубы с более низким значением на кубы с более высоким.

Например, нельзя переместить 2 синих куба с «Земледелия» в синий банк, чтобы выложить 1 куб на «Ирригацию».

УЛУЧШЕНИЕ ГОРОДСКОГО ЗДАНИЯ

Если у вас есть 2 градостроительные технологии одного типа (определяются по символу в правом верхнем углу), вы можете улучшить здания низкого уровня до зданий более высокого уровня, потратив разницу между их требуемыми ресурсами.

Чтобы улучшить одно из городских зданий, сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Выберите городское здание и карту градостроительной технологии более высокого уровня и того же типа.
- Потратьте столько ресурсов, сколько составляет разница в значениях требуемых ресурсов.
- Переместите рабочего с карты более низкого уровня на карту более высокого.
- Обновите параметры цивилизации.

Пример




Вы можете потратить 1 гражданское действие и:

- улучшить лабораторию эпохи А до лаборатории эпохи I, потратив 3 ресурса и повысив науку цивилизации на 1;
- улучшить лабораторию эпохи А до лаборатории эпохи II, потратив 5 ресурсов и повысив науку цивилизации на 2;
- улучшить лабораторию эпохи I до лаборатории эпохи II, потратив 2 ресурса и повысив науку цивилизации на 1;
- улучшить арену эпохи I до арены эпохи II, потратив 2 ресурса и повысив силу и счастье цивилизации на 1.

Если у вас есть незадействованный рабочий и достаточно ресурсов, можете построить арену и лабораторию любого уровня. Однако если вашей формой правления по-прежнему является «Деспотия», у вас может быть не более 2 зданий каждого типа. В данном примере вы могли бы улучшить лаборатории, но не смогли бы построить новые.

АРХИТЕКТУРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И УЛУЧШЕНИЕ ГОРОДСКИХ ЗДАНИЙ

Особые (синие) технологии с символом  снижают значения ресурсов, требуемых для строительства и улучшения городских зданий. Благодаря этому улучшения могут обходиться дешевле, но не всегда, потому что эффект карты технологии может применяться сразу к обоим значениям требуемых ресурсов.



Пример. У вас разыграна карта «Каменная кладка», благодаря которой на строительство зданий эпох I и II требуется на 1 ресурс меньше. Таким образом, на лаборатории эпохи I требуется 5 ресурсов, но на лаборатории эпохи А — по-прежнему 3. Если вы захотите улучшить лабораторию эпохи А до лаборатории эпохи I, это обойдется вам в 2 ресурса, вы сэкономите 1 ресурс. Однако на улучшение лаборатории эпохи I до лаборатории эпохи II потратится столько же, сколько и при отсутствии «Каменной кладки», ведь ее скидка действует на лаборатории обеих эпох.

Однако на улучшение лаборатории эпохи I до лаборатории эпохи II потратится столько же, сколько и при отсутствии «Каменной кладки», ведь ее скидка действует на лаборатории обеих эпох.

УЛУЧШЕНИЕ ОТРЯДОВ

Улучшение отрядов похоже на улучшение городского здания, разница лишь в том, что вы тратите военные действия, а не гражданские.

Чтобы улучшить один из отрядов, сделайте следующее:

- Потратьте 1 военное действие.
- Выберите отряд и карту военной технологии более высокого уровня и того же типа.
- Потратьте столько ресурсов, сколько составляет разница в значениях требуемых ресурсов.
- Переместите рабочего с карты более низкого уровня на карту более высокого.
- Обновите силу цивилизации.

Примечание: как и в случае с фермами, шахтами и городскими зданиями, необходимо учитывать символ в верхнем углу карты. Вы можете улучшить воинов до пехотинцев более высокого уровня, но не можете улучшить их до кавалерии или артиллерии.

УНИЧТОЖЕНИЕ ФЕРМЫ, ШАХТЫ И ГОРОДСКОГО ЗДАНИЯ

Чаще всего это плохое решение, однако порой у вас просто не оказывается другой возможности получить незадействованного рабочего.

Чтобы уничтожить ферму, шахту или городское здание, сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Переместите одного из своих рабочих с выбранной коричневой или серой карты технологии в резерв рабочих.

Вот и все. Потраченные на строительство ресурсы вам не возвращаются.

РОСПУСК ОТРЯДА

Делается по аналогии с уничтожением фермы, шахты и городского здания, но на этот раз вы тратите военное действие вместо гражданского.

Чтобы распустить отряд, сделайте следующее:

- Потратьте 1 военное действие.
- Переместите одного из своих рабочих с выбранной военной технологии в резерв рабочих.

КРАТКО О РАБОЧИХ

- Рабочий — это желтый куб, находящийся в вашей игровой области, но не в желтом банке.
- Рабочий, не находящийся на карте, считается незадействованным.
- Рабочий, помещенный на карту технологии, — это шахта, ферма, городское здание или отряд. Его уровень и тип определяется картой, на которой он находится.
- Вы можете поместить незадействованного рабочего на карту технологии действием строительства. Потратьте требуемые ресурсы.
- Вы можете переместить рабочего с карты более низкого уровня на карту более высокого уровня действием улучшения. На это тратится разница значений требуемых ресурсов двух карт.
- Вы можете убрать рабочего с карты технологии действием уничтожения или роспуска. Рабочий становится незадействованным.
- Фермы, шахты и городские здания строятся, улучшаются и уничтожаются за 1 гражданское действие. Отряды обучаются, улучшаются и распускаются за 1 военное действие.
- Максимально допустимое число городских зданий одного типа ограничено картой формы правления. Максимально допустимого числа ферм, шахт и отрядов нет.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

В отличие от других рассмотренных до сих пор карт карты действия не остаются в вашей игровой области: вы разыгрываете их, применяете их эффекты и тут же сбрасываете.

Карту действия нельзя сыграть в той же фазе действий, в которой она была получена.

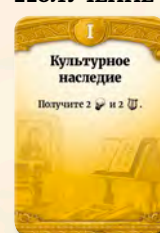
Тематически получение карты действия символизирует подготовку цивилизации к тому, что описано на карте. С точки зрения игрового процесса задержка между получением и розыгрышем карты действия упрощает планирование ходов. Вы заранее знаете, сколько еды и ресурсов у вас есть и что могут принести имеющиеся карты действия, и ваш следующий ход не зависит от наличия доступных карт действия в ряду карт.

Чтобы сыграть карту действия, сделайте следующее:

- Потратьте 1 гражданское действие.
- Выполните то, что написано на карте. Если вам предписывается выполнить действие, не тратьте дополнительное гражданское действие.
- Сбросьте карту действия. В игре она больше не появится.

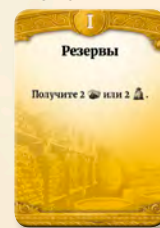
Рассмотрим все возможные эффекты карт действий.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ КУЛЬТУРЫ И НАУКИ



Переместите свою восьмиугольную фишку на указанное число делений вперед. (Вы просто получаете очки, параметры цивилизации остаются неизменными.)

ПОЛУЧЕНИЕ ЕДЫ И РЕСУРСОВ

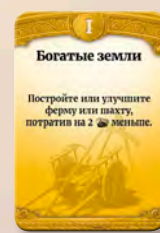


Получая еду, переместите необходимое число синих кубов из синего банка на карты сельскохозяйственной технологии. К примеру, если вы получаете 2 еды, то можете поместить 1 куб на «Ирригацию» или 2 куба на «Земледелие». Вы можете выложить кубы на карты без рабочих.

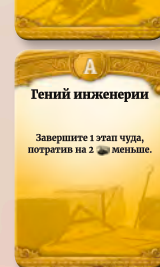
Получение ресурсов происходит аналогичным образом.

При получении еды и ресурсов нельзя перемещать кубы с карт. Например, если вы получаете 2 ресурса, а у вас разыграны карты «Бронза» (кубы приносят по 1 ресурсу) и «Уголь» (кубы приносят по 3 ресурса), то вы берете 2 синих куба из синего банка и помещаете их на «Бронзу». Вы не можете переместить 1 куб с «Бронзы» на «Уголь», равно как и выложить новый куб на «Уголь», а затем убрать один с «Бронзы».

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СО СКИДКОЙ



Если карта действия говорит о том, что вы выполняете одно из действий, доступное в вашей фазе действий, то вы выполняете его по обычным правилам, но не тратите на него гражданское действие. Вы уже потратили его, сыграв карту действия.

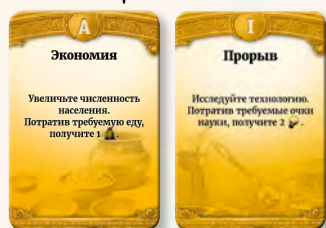


Вы по-прежнему тратите требуемые ресурсы, однако учитываете скидку, которую дает карта действия, то вы выполняете скидку от разыгранных у вас карт. Если суммарная скидка делает число требуемых ресурсов отрицательным, это число остается равным 0.

Примечание: карта «Гений инженерии» предписывает завершить только 1 этап чуда, даже если у вас есть технология, позволяющая завершать несколько этапов за 1 гражданское действие.

Если по какой-то причине вы не можете выполнить указанное действие, то не можете и сыграть эту карту.

Выполнение действия с последующим получением преимущества

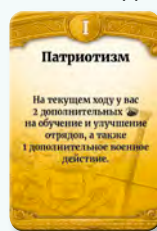


Эти карты действия тоже позволяют выполнить действие. Вы выполняете его по обычным правилам, не тратя гражданское действие. Карта не дает скидку, поэтому вы тратите столько ресурсов, сколько требуется. Закончив выполнение действия, вы получаете указанную награду.

Если вы не можете выполнить действие, то не можете и сыграть карту.

Особый случай: карта «Прорыв». Ее можно использовать для провозглашения революции. В этом случае вы тратите все гражданские действия, а не только одно на розыгрыш «Прорыва». (Сделать это можно, только если вам доступны все ваши гражданские действия.)

Ресурсы для отрядов и военных действий



Эффект карты действия длится до конца вашего хода. Вы не получаете ресурсы физически. Просто запомните, сколько их у вас есть. Тратя требуемые ресурсы на обучение или улучшение отрядов, в первую очередь используйте эти временные ресурсы. Если у вас их больше, чем нужно, то вы можете сохранить «остаток» для будущего обучения или улучшения отряда на текущем ходу. Временные ресурсы, не потраченные к концу вашего хода, считаются потерянными.

Аналогично временное дополнительное военное действие не дает вам красный куб. Вы просто помните, что он у вас есть, и используете его в самый первый раз, когда должны были потратить военное действие. Если вы не потратите его в фазу действий, то сможете использовать для получения военной карты в конце своего хода (см. дальше). В любом случае вы не можете оставить его для использования на следующем ходу.

Рекомендуемая организация игровой области



Отмена действий

«Сквозь Века» — это сложная игра, и не так-то легко идеально спланировать действия в голове. Иногда нужно выполнить несколько первых действий, чтобы понять, как закончится ход. Если вы чувствуете, что фаза действий идет не так, как хотелось бы, переиграйте действия. Но не превращайте это правило в привычку. Переигрывание действий тормозит игру, к тому же отмена того или иного действия бывает сопряжена с перемещением большого количества кубов.

Отслеживание действий

Вместо того чтобы класть потраченные действия рядом с планшетом, можете оставлять их в тех областях, на выполнение действий которых вы их потратили. Например, если вы увеличили население, положите белый куб в резерв рабочих. Если что-то построили или улучшили, положите куб рядом с рабочим, которого переместили. Если забрали карту из ряда карт, положите куб(ы) в ячейку, которую она занимала. Если исследовали технологию, положите на нее белый куб... если только это не форма правления.

Все это позволяет легко понять, что вы уже сделали на текущем ходу, и упрощает процесс отмены действий в случае необходимости.

На этапе обновления действий в конце своего хода вы, как обычно, возвращаете все потраченные кубы обратно на карту формы правления.

Процедура конца хода

Процедура конца хода второго раунда практически не отличается от той, которую вы выполняли в первом раунде. Однако на этот раз у вас есть возможность взять военные карты. Как и на первом ходу, последовательно делайте все шаги, указанные на планшете.

Вы не сбрасываете военные карты, и у вас не может вспыхнуть восстание. Явления коррупции и потребления вряд ли возникнут на 2-м ходу, поэтому мы поговорим о них в следующей главе.

Вы получаете 1 очко науки за имеющуюся лабораторию или 2 очка науки, если построили 2-ю лабораторию. Если вы построили храм, то получаете 1 очко культуры.

Вы производите еду и ресурсы. Если вы построили новые фермы и/или

шахты, то объем вашего производства увеличился по сравнению с предыдущим ходом.

Получение военных карт

Закончив фазу производства, берите 1 военную карту из текущей военной колоды за каждое оставшееся у вас доступное военное действие.

У вас есть 2 военных действия. Если вы не потратили их на обучение и отпуск отрядов, то возьмите 2 карты из военной колоды эпохи I. Держите их в руке и никому не показывайте. Военные карты всегда хранятся в тайне.

Последующие раунды

В начале второго хода у вас не было военных карт, но вы наверняка получили их в конце хода. Настало время узнать, для чего они нужны.

Военные карты

В первой игре вам встретятся военные карты трех типов.



Карты с символом короны в левом верхнем углу разыгрываются как политические действия. Они символизируют некие глобальные происшествия. В самой первой игре вам встретятся лишь события и территории. В полной игре вы также сможете использовать политические действия для проведения агрессий и войн, а также заключения пактов.



Красные карты с символами отрядов — это карты тактики. Они разыгрываются в фазе действий.



Карты военных бонусов помогают при колонизации новых территорий (нижняя часть карт), а в полной игре — еще и при защите от агрессий (верхняя часть карт).

Ваш ход полностью

Ваш полный ход состоит из нескольких последовательных этапов:

- Пополнить ряд карт.
- Сделать тактику доступной (если у вас есть личная тактика).
- Фаза политики: выполнить не более 1 политического действия.
- Фаза действий: выполнить гражданские и военные действия.
- Процедура конца хода: выполнить шаги, указанные на планшете. Сюда же входит фаза производства.

Фаза политики

Политическое действие выполняется после пополнения ряда карт, но до начала фазы действий. Выполнять политическое действие необязательно.

В свою фазу политики вы можете выполнить не более 1 политического действия.

В качестве политического действия можно сыграть карту агрессии, войны или пакта. В первой игре подобных карт нет, и ваше единственное возможное политическое действие — подготовка события, которую можно сделать, если у вас есть карта события или территории.

Подготовка события

Карты событий и территорий не разыгрываются напрямую с руки, вместо этого они кладутся лицом вниз поверх колоды будущих событий. Событие известно только подготовившему его игроку.

В определенный момент игры колода будущих событий становится колодой текущих событий. Текущее событие вступает в силу, как только открывается из колоды.

Для подготовки события сделайте следующее:

- Выберите на руке зеленую военную карту с символом в правом верхнем углу.
- Положите эту карту лицом вниз на колоду будущих событий, не показывая ее остальным.
- Получите столько очков культуры, сколько составляет уровень карты.
- Откройте верхнюю карту колоды текущих событий и примените ее эффект.



Первый, кто подготавливает событие, кладет карту на место колоды будущих событий. Его карта — первая карта в этой колоде. Вероятнее всего, игрок выкладывает карту эпохи I, поэтому тут же получает 1 очко культуры. Затем игрок открывает верхнюю карту колоды текущих событий, это одна из карт эпохи A, выложенных сюда еще при подготовке к игре.

Второй, кто подготавливает событие, кладет свою карту поверх единственной карты колоды будущих событий, получает полагающиеся очки культуры и открывает следующее текущее событие.

После того как из колоды текущих событий открывается и отыгрывается последняя карта, колода будущих событий перемещается и выкладывается на место колоды текущих событий, становясь этой колодой.

Затем следующий подготавливающий событие игрок кладет карту на вновь опустевшее место будущей колоды текущих событий — событие, которое подготовил один из игроков на одном из предыдущих ходов. Готовя событие, вы определенно можете рассчитывать на его появление, однако сложно угадать точно, когда именно оно произойдет.

В процессе игры в одной колоде будущих событий могут оказаться карты разных эпох.

Если в колоде будущих событий имеются карты разных эпох, то, когда она становится колодой текущих событий, ее карты сортируются таким образом, чтобы события более ранних эпох открывались раньше событий более поздних эпох. Перемешайте колоду как обычно, а затем отсортируйте ее лицом вниз.

Применение эффекта текущего события

Всякий раз, когда игрок тратит политическое действие на подготовку события, он открывает новую карту текущего события и тут же применяет ее эффект (перед тем как продолжить ход).

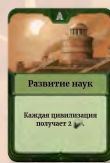
Если в названии события имеется слово «территория» — это местность, которую можно колонизировать (см. следующую страницу). Если нет — делайте то, что написано на карте.

Если вы открыли событие, которое не является территорией:

- Выполните то, что написано на карте.
- Уберите карту в стопку прошлых событий лицом вверх.

Карты, оказавшиеся в стопке прошлых событий, выходят из игры.

События эпохи A



В процессе подготовки к игре вы отобрали несколько первых событий. Это положительные события, дающие преимущества каждому игроку. Если событие предписывает игрокам сделать выбор, они делают его по очереди, начиная с того, кто делает ход.

Если в событии указывается действие, которое обычно выполняется в фазе действий, вы выполняете его по обычным правилам, но не тратите на него действия. Если событие позволяет построить что-то бесплатно, то вы строите это, не тратя ресурсы.

Совет: некоторые события дают вам преимущество, только если у вас есть незадействованный рабочий, поэтому полезно оставлять незадействованного рабочего на начало третьего раунда.

Если в событии говорится о том, что вы можете увеличить население, вы обязаны следовать всем правилам соответствующего действия и тратить требуемую еду. Если событие просто предписывает получить 1 население, значит вы перемещаете желтый куб из желтого банка в резерв рабочих и не тратите еду.

События эпох I и II

Применив эффекты всех событий эпохи A, вы переходите к событиям, подготовленным игроками. Они могут быть положительными, отрицательными или теми и другими. Некоторые из них влияют только на каких-то определенных игроков.

Сравнение показателей

Если в тексте события упоминается сильнейшая или слабейшая цивилизация либо две сильнейшие или слабейшие цивилизации, вам необходимо сравнить силы цивилизаций.

В случае ничьей считается, что цивилизация игрока, делающего ход (или игрока, сидящего к нему ближе всех в порядке хода), сильнее.

Чтобы понять логику этого правила, подумайте вот о чем: делающий ход игрок получает возможность повысить силу цивилизации раньше других, поэтому он находится в самом выгодном положении. Игрок, чей ход уже закончился, мог бы повысить силу так, чтобы ничей не было, но не стал этого делать, поэтому его положение самое слабое.

Совет: многие события помогают сильнейшим и наказывают слабейших (либо делают и то и другое), поэтому не так уж и плохо заканчивать ход сильнейшей цивилизацией. Это может привести к своеобразной гонке вооружений даже в игре без прямых конфликтов.

Тот же принцип разрешения ничейной ситуации применяется при определении лидера по очкам культуры. Впрочем, управлять самой «культурной» цивилизацией не всегда выгодно.

Помимо прочего, в игре на двоих действует особое правило:

В игре на двоих считайте все упоминания о двух сильнейших или слабейших игроках упоминаниями об одном сильнейшем или слабейшем игроке.

Не во всех сравнениях нужно разрешать ничью:

Если эффект применяется ко всем цивилизациям, у которых чего-то больше всех, то он просто применяется ко всем им, даже если их несколько. Не разрешайте ничью.

Прочие эффекты

Как и в случае с событиями эпохи A, вы не тратите действия при применении эффекта события, если только об этом не указано особо.

Некоторые эффекты событий разъяснены в памятке, а определенные карты — в приложении на обложке свода правил.

КОЛОНИЗАЦИЯ



Если в качестве текущего события открывается территория, игроки могут попробовать ее колонизировать. Они делают ставки, стараясь выиграть аукцион за возможность отправить колонизационные войска на захват территории.

АУКЦИОН

Игроки делают ставки, начиная с участника, делающего ход, и далее по часовой стрелке. Каждый игрок либо поднимает ставку, либо пасует.

Чтобы сделать ставку, назовите целое положительное число, большее любой уже названной ставки. Вы не можете поставить больше, чем у вас может быть колонизационных войск (см. далее).

Если вы не хотите делать ставку, то обязаны спасовать и выйти из аукциона.

Возможный итог аукциона:

- Никто не сделал ставку: карта территории откладывается в стопку прошлых событий. Текущее событие считается сыгранным.
- Игроки делали ставки по кругу, пока из аукциона не вышли все, кроме одного. Этот человек выигрывает аукцион и собирает колонизационные войска, их сила должна быть больше или равна последней названной им ставке (высшей ставке).

ОТПРАВКА КОЛОНИЗАЦИОННЫХ ВОЙСК

Победив в аукционе, вы обязаны колонизировать территорию. Передумать вы не можете — уже поздно.

Для колонизации территории необходимо отправить один или несколько отрядов.

Сумма сил отправленных отрядов является базовой силой колонизационных войск. В вашей игровой области могут находиться карты с модификатором колонизации (символ). Вы можете разыграть с руки карты военных бонусов, чтобы добавить их бонусы колонизации (указаны в нижней части карт) к колонизационным войскам.



Чтобы определить значение колонизационных войск:

- Сложите силы всех отправленных отрядов.
- Если эти отряды можно объединить в армии, прибавьте тактическую силу армий. (Об этом чуть позже.)
- Прибавьте все модификаторы от карт в игровой области.
- При желании сыграйте любое количество карт военных бонусов и прибавьте к общей сумме их модификаторы колонизации.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ЖЕЛТЫХ И СИНИХ КУБОВ

В начале игры у вас 25 желтых и 16 синих кубов. Всякий раз, выкладывая в свою игровую область карту с символами или , вы получаете указанное количество желтых или синих кубов. Берите их из коробки и кладите в соответствующий банк своего планшета. Если разыгранная карта выйдет из игры, вы вернете эти кубы из банка в коробку.

Символ означает противоположное. Разыгрывая подобную карту, вы перемещаете синий куб из синего банка в коробку, а если карта выходит из игры, то получаете его обратно.

Существуют также эффекты и правила, предписывающие получать и терять желтые и синие кубы. В отличие от ситуации с белыми и красными кубами вы не можете определить имею-

Эффекты, изменяющие силу цивилизации, не влияют на колонизационные войска. К примеру, карты «Александр Великий», «Великая стена» и «Военное дело» не действуют на колонизацию.

Вы обязаны отправить хотя бы один отряд, даже если модификаторов и бонусов уже достаточно для покрытия ставки.

Примечание: арены — это городские здания, а не отряды. Даже несмотря на то, что они являются рабочими, увеличивающими силу цивилизации, они не могут стать частью колонизационных войск.

Желтые кубы отрядов, отправленных на колонизацию, убираются с карт и возвращаются в желтый банк.

Все сыгранные вами карты военных бонусов сбрасываются.

ПРИМЕР



Вы делаете ставку 4 и выигрываете аукцион. Карта «Картография» приносит вашей цивилизации модификатор колонизации +2, вам остается найти еще 2 колонизационные силы. У вас есть 2 карты военных бонусов с модификатором колонизации +1, однако вы обязаны отправить хотя бы один обученный отряд.

Можно было бы придержать эти карты и отправить на колонизацию либо 2 отряда воинов, либо 1 отряд рыцарей, однако обучать новые отряды — дело затратное.

Вы решаете, что самым оптимальным вариантом будет отправить 1 отряд воинов и сыграть карту с бонусом +1. С учетом модификатора от «Картографии» это позволяет полностью покрыть ставку. Вы убираете желтый куб с карты «Воины» и возвращаете его в желтый банк. Вы открываете и сбрасываете 1 карту бонуса. Территория становится вашей новой колонией.

ПОЛУЧЕНИЕ КОЛОНИИ

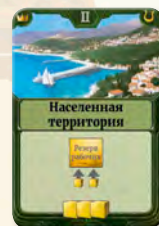
Поместите полученную карту территории в свою игровую область. Отныне это ваша колония. У каждой карты территории есть два эффекта.

Символы внизу карты — это постоянный эффект колонии, обычно влияющий на показатели цивилизации (см. «Изменение показателей» на с. 11). Если на карте присутствуют синие и желтые кубы, см. «Получение и потеря желтых и синих кубов» ниже.

Символы под названием карты — это мгновенный эффект, одноразовое преимущество игрока, колонизировавшего новую территорию. Получив карту территории, первым делом примените ее постоянный эффект, а затем мгновенный. Он может принести вам еду, ресурсы, очки культуры и науки, военные карты, а также бесплатных рабочих.

В редком случае вы можете потерять колонию. Вместе с ней вы теряете и ее постоянный эффект, но не возвращаете то, что получили благодаря мгновенному эффекту. Эта часть карты активируется всего один раз — в момент первой колонизации территории.

Пример. Завоевав эту территорию, вы добавляете 3 желтых куба из коробки в желтый банк, а затем перемещаете 2 из них в резерв рабочих. (На это не требуется тратить ни еду, ни действия.)



Позже одно из событий принесит колонии независимость, и вы теряете ее. Вы убираете ее карту из игры и возвращаете 3 желтых куба из желтого банка в коробку, но не теряете население.



КАРТЫ ТАКТИКИ

Карты тактики позволяют собирать отряды в армии, еще больше усиливая цивилизацию.

ТЕКУЩАЯ ТАКТИКА

У каждого игрока может быть только одна текущая тактика. Она отмечается его знаменем тактики. В начале игры ни у кого из участников нет текущей тактики, и их знамена тактики лежат в общей области тактики на поле военной силы.

Вы выбираете текущую тактику во время своей фазы действий: вы либо разыгрываете карту тактики с руки, либо копируете уже разыгранную. За одну фазу действий вы можете только 1 раз выбрать текущую тактику.

Выбранная текущая тактика остается текущей тактикой вашей цивилизации, пока вы не выберете новую тактику.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ТАКТИКИ

В свою фазу действий вы можете сыграть карту тактики с руки.

Чтобы сыграть карту тактики:

- Потратьте 1 военное действие (об этом напоминает символ в левом верхнем углу карты).
- Выложите карту в свою игровую область.
- Выложите на карту свое знамя тактики, чтобы показать, что теперь это ваша текущая тактика.
- Обновите силу цивилизации.

Если у вас уже была текущая тактика, она перестает действовать. Ваши армии реорганизуются в соответствии с новой текущей тактикой.

ЛИЧНАЯ ТАКТИКА, ДОСТУПНАЯ ТАКТИКА

Пока карта тактики находится в вашей игровой области, ею не могут воспользоваться другие. Однако другие цивилизации имеют весьма проницательных генералов, и очень скоро о вашем нововведении узнают остальные.

После обновления ряда карт, но до выполнения фазы политики переместите карту тактики из своей игровой области в общую область тактики поля военной силы.

Ваша тактика остается личной текущей тактикой всего один раунд.

Ваше знамя тактики не сбрасывается с карты, это по-прежнему ваша текущая тактика, и ее тактическая сила продолжает быть частью силы цивилизации. Единственный нюанс в том, что теперь вашу тактику можно копировать.

В общей области тактики поля военной силы может быть сколько угодно карт. Как они в ней выложены, не имеет значения.

КОПИРОВАНИЕ ТАКТИКИ

Вы можете скопировать карту, находящуюся в общей области тактики поля военной силы, в свою фазу действий.

Чтобы скопировать тактику, сделайте следующее:

- Выберите тактику из общей области тактики на поле военной силы.
- Потратьте 2 военных действия (как отмечено на поле военной силы).
- Выложите на выбранную карту свое знамя тактики, чтобы показать, что теперь это ваша текущая тактика.
- Обновите силу цивилизации.

Не имеет значения, каким образом карта стала вашей текущей тактикой. Скопированные тактики действуют так же, как и сыгранные личные.

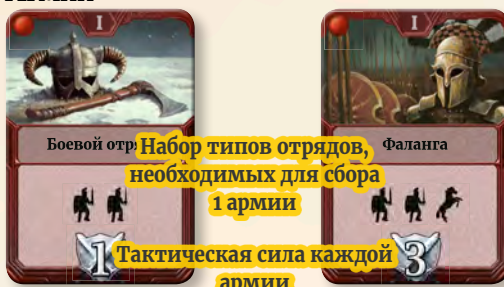
На карту, находящуюся в общей области тактики, могут выложить знамена тактики несколько игроков. Все они пользуются картой без каких-либо ограничений.

Если игроки перестают использовать какие-то тактики из общей области тактики, те по-прежнему остаются на поле военной силы (пусть на них и не выложены знамена тактики), они могут быть скопированы вновь.

Примечание: на копирование тактики всегда тратится 2 военных действия, даже если вы копируете тактику, которую когда-то сыграли сами.

ЭФФЕКТ ТЕКУЩЕЙ ТАКТИКИ

Армии



Если у вас есть текущая тактика, ваши отряды собираются в армии. Каждый набор отрядов формирует 1 армию. Если возможно сделать несколько наборов, значит у вас несколько армий. На картах тактики показано, сколько отрядов каждого типа нужно для каждого набора — каждой армии.

Каждая армия состоит из одного набора отрядов, указанного на карте текущей тактики. Один отряд может войти в состав только одной армии.

Каждая армия обладает тактической силой, которая добавляется к силе вашей цивилизации (наряду с силами каждого отдельного отряда).

Пример. Благодаря этим 5 отрядам сила вашей цивилизации равна 6. Если у вас нет текущей тактики, то это вся ваша сила.



Если ваша текущая тактика — «Боевой отряд», то 4 ваших воина формируют 2 армии. Рыцарь не входит ни в одну из армий. Тактическая сила каждой армии +1, а значит, сила цивилизации составляет 8.

Если ваша текущая тактика — «Фаланга», то у вас только 1 армия, однако ее тактическая сила +3. Сила цивилизации 9.

Вы не тратите никакие действия и не делаете никаких перемещений отрядов, чтобы собрать их в армии. Армии формируются автоматически. Просто подсчитайте новое значение силы цивилизации и отобразите его на индикаторе.

УСТАРЕВШИЕ АРМИИ



На картах тактики эпох II и III указаны два значения тактических сил. Большее число относится к обычным армиям, меньшее — к устаревшим.

Армия считается устаревшей, если хотя бы один из отрядов в ней на 2 и больше эпохи «старее» ее карты тактики.

Например, если текущая тактика принадлежит эпохе II, армия будет считаться устаревшей, если в нее войдет отряд эпохи A.

Устаревшая армия добавляет к силе цивилизации меньшую из двух тактических сил, указанных на карте тактики.

Ваши отряды автоматически собираются в армии так, чтобы дать цивилизации наибольшую силу.

Примечание: определяя, устарела ваша армия или нет, учитывайте эпоху, указанную на карте тактики, а не текущую эпоху.

Пример



Если ваша текущая тактика — «Оборонительная армия», вы собираете только 1 армию. Вы не можете не включить в нее отряд пехоты эпохи A, поэтому она будет считаться устаревшей и добавит к силе цивилизации только +3.

Если ваша текущая тактика — «Подвижная артиллерия», вы собираете 2 армии. Кавалерия эпохи I не делает устаревшей армию эпохи II, поэтому обе армии увеличивают силу цивилизации на большее из двух указанных значений тактических сил. Вместе они добавят +10 к силе цивилизации.

Если ваша текущая тактика — «Конкистадоры», вы собираете 2 армии. В одной из них оказывается отряд эпохи A, поэтому эта армия считается устаревшей, ее тактическая сила +3. Вторая армия не устаревшая, ее тактическая сила +5. Всего две армии увеличивают силу цивилизации на +8. В любом из этих случаев сила цивилизации складывается из тактических сил армий и силы каждого отдельного отряда.

Армии и колонизация

Отправляемые на колонизацию отряды тоже можно объединять в армии. Тактические силы этих армий учитываются при определении значения силы колонизационных войск.

Пример



Ваша текущая тактика — «Конкистадоры», а ваши отряды показаны слева. Если вы отправите достаточно войск, они сформируют армию и увеличат значение колонизационных войск.

Если вы отправите 2 отряда рыцарей и 1 отряд мечников, значение колонизационных войск составит 11: сила войск даст +6, а тактическая сила армии — еще +5.

Если вы отправите 2 отряда рыцарей и 1 отряд воинов, то сформируете устаревшую армию, ее значение колонизационных войск составит 8: сила отрядов даст +5, а тактическая сила армии — еще +3. Заметьте, что отряд воинов автоматически становится частью армии, хоть он и не был ее частью при подсчете силы цивилизации.

Отправка всех отрядов дала бы вам колонизационную силу, равную 12.

СЧАСТЬЕ И НЕДОВОЛЬНЫЕ РАБОЧИЕ

Если вы хотите, чтобы ваши люди с радостью работали на вас, то вам стоит заботиться о них.

Счастье цивилизации можно повысить многими способами. Обычно вы делаете это, строя определенные городские здания и чудеса. Чем больше счастье, тем дальше сдвигается маркер счастья вдоль верхнего края желтого банка. С каждым делением индикатора счастья связана своя секция желтого банка. Если она пустует, это означает, что народу необходимо больше счастья.

Если у вас недостаточно счастья, у вас появляются недовольные рабочие.

Число ваших недовольных рабочих равно количеству пустых секций желтого банка слева от маркера счастья.

Если число недовольных рабочих превышает число незадействованных рабочих, над цивилизацией нависает угроза восстания. Если оно поднимется, вы пропустите фазу производства. Рассмотрим примеры.

ПОТРЕБНОСТЬ В СЧАСТЬЕ



Увеличив население во второй раз, вы опустошаете 1-ю секцию желтого банка. Вам необходимо хотя бы 1 счастье, чтобы сохранять радость народа.

Вы можете либо повысить счастье цивилизации (например, построив подходящее здание), либо смириться с тем, что один из рабочих останется недовольным.

ДОСТАТОЧНОЕ СЧАСТЬЕ



Если вы повысите счастье цивилизации на 1 (или больше), вам пока что не о чем будет беспокоиться. Слева от маркера счастья нет пустых секций, а значит, ваш народ счастлив.

НЕДОВОЛЬНЫЙ РАБОЧИЙ

Однако если вы не повысите счастье цивилизации, у вас появится недовольный рабочий. Для удобства можете взять одного из незадействованных рабочих и поместить его на круглое деление над пустой секцией.



Такой рабочий по-прежнему считается незадействованным и может быть использован, как и любой другой рабочий из резерва рабочих. Однако из резерва рабочих он был перемещен не просто так: он напоминает вам, что у вас есть недовольные рабочие. Если вам не хватает незадействованных рабочих, чтобы заполнить все нужные деления индикатора счастья, то в конце вашего хода поднимется восстание и ваша цивилизация ничего не произведет.

УГРОЗА ВОССТАНИЯ

Некоторое время спустя ситуация сложилась следующим образом:



У вас 2 недовольных рабочих и только 1 незадействованный. Значит, 1 недовольный рабочий должен трудиться. Если вы не исправите положение, то столкнетесь с восстанием.

Что можно сделать?

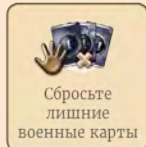
- Можно улучшить храм. Это увеличит счастье цивилизации до 2, и у вас останется только 1 недовольный рабочий. Если вы его не используете, то этого рабочего будет достаточно, чтобы предотвратить восстание.
- Можно построить храм эпохи I рабочим с индикатора счастья, поскольку это обычный незадействованный рабочий. Счастье увеличится до 3, и у вас не будет недовольных рабочих.
- Можно увеличить население. Это даст вам 1 незадействованного рабочего и при этом не опустошит секцию под 4-м делением. У вас по-прежнему будет 2 недовольных рабочих, но и 2 незадействованных тоже. Поместите 2-го рабочего на индикатор счастья, чтобы показать, что все деления слева от маркера счастья заполнены рабочими. В дальнейшем вам все равно придется как-то решить проблему недовольства рабочих. Если вы увеличите население еще раз, секция под 4-м делением опустеет и вам придется выложить на него полученного рабочего.
- Можно получить незадействованного рабочего, уничтожив ферму, шахту, городское здание или распустив войско. Но это не очень хороший вариант.
- Можно покориться судьбе и посмотреть, как цивилизация переживет восстание. Но это совсем плохой вариант, лучше так не делать.



ПРОЦЕДУРА КОНЦА ХОДА

По мере того как растет цивилизация, становится актуален каждый шаг процедуры конца хода.

СБРОС ЛИШНИХ ВОЕННЫХ КАРТ



Сумма ваших красных кубов определяет максимальное число военных карт, которое может остаться у вас на руке после этого шага.

Если число ваших военных карт на руке превышает сумму военных действий, сбросьте лицом вниз любые лишние карты.

УСКОРЕНИЕ ИГРЫ

Выбрав, какие военные карты сбросить, остаток хода вы делаете автоматически, больше никаких решений принимать не нужно. Поэтому следующий игрок может начинать свой ход сразу после того, как вы сбросите карты.

Разумеется, если на его ходу случается что-то, что оказывает влияние на ситуацию в вашей цивилизации, он должен приостановить свой ход и дождаться, пока вы полностью выполните процедуру конца хода.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

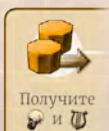
ВОССТАНИЕ

Фаза производства
(пропустите во время восстания)

Если у вас больше недовольных рабочих, чем незадействованных, в цивилизации поднимается восстание и вы пропускаете фазу производства.

Восстания были описаны на предыдущей странице. Логично, что, если вы заставляете недовольных людей работать, они начинают роптать и бросают производство. Пропуск фазы производства — единственное последствие восстания, однако оно может сильно ударить по вашей цивилизации, ведь фаза производства — важная составляющая ее развития.

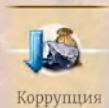
ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ КУЛЬТУРЫ И НАУКИ



Как обычно, переместите фишки очков науки и культуры на столько делений вперед, сколько показывают ваши маркеры прироста науки и культуры.

Если в ходе блестящей игры вы получаете очков культуры больше, чем можете отразить на соответствующем счетчике, переверните фишку обратной стороной вверх и начните отсчет с нулевого деления. Например, перевернутая фишка на делении 10 показывает, что вы набрали 160 очков культуры.

КОРРУПЦИЯ



Явление коррупции возникает, если вы накопили чересчур много еды и ресурсов. Незаконченное чудо также может стимулировать появление коррупции. Когда вокруг так много еды и ресурсов, обязательно найдутся люди, которые помогают им исчезнуть.

Если в синем банке открывается одна или несколько клеток с отрицательной цифрой, в цивилизации появляется коррупция. Самая левая незакрытая цифра определяет ее размер. Если в синем банке нет подобных цифр, коррупции нет. В цивилизации нет коррупции, если в синем банке как минимум 11 синих кубов.

Пример



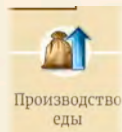
В данном случае размер коррупции составляет -4.

На этом шаге вы теряете число ресурсов, равное размеру коррупции. Если у вас нет требуемого числа ресурсов, вы теряете все имеющиеся ресурсы, а вместо недостающих ресурсов теряете еду.

Иными словами, вы перемещаете синие кубы, символизирующие ресурсы, с карт добывающих технологий в синий банк. Если их недостаточно, вы перемещаете синие кубы с карт сельскохозяйственных технологий. Не забывайте о том, что 1 синий куб может быть больше чем 1 — в зависимости от того, на какой карте находится.

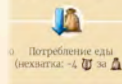
Совет: коррупции можно избежать планированием стратегии, получением карт, дающих синие кубы, и в особенности исследованием более эффективных добывающих и сельскохозяйственных технологий, которые позволяют «вместить» в 1 синий куб больше ресурсов или еды.

ПРОИЗВОДСТВО ЕДЫ



Как обычно, за каждого рабочего, находящегося на сельскохозяйственной технологии, перемещайте на нее 1 синий куб из синего банка. Рабочий на карте более высокого уровня по-прежнему производит только 1 синий куб, однако сам куб приносит больше еды.

ПОТРЕБЛЕНИЕ ЕДЫ



Потребление еды возрастает по мере того, как пустеет желтый банк.

Если в желтом банке открывается одна или несколько клеток с отрицательной цифрой, ваши люди потребляют накопленную еду. Самая левая незакрытая цифра определяет размер потребления. Если в желтом банке нет подобных цифр, потребления нет.

Пример

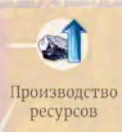


В данном случае в фазе производства ваш народ потребляет 3 еды.

Вы теряете столько еды, сколько составляет размер потребления. Если у вас нет требуемого числа еды, то вы теряете 4 очка культуры за каждую недостающую.

Примечание: в первых раундах вы вряд ли столкнетесь с проблемой нехватки еды. Потребление следует за производством еды, поэтому поначалу у вас ее будет достаточно, если, конечно, вы не совершите какой-нибудь странный поступок вроде уничтожения ферм. В последующие раунды игры потребление возрастет и, если оно превысит производство еды, вам придется заняться решением этой проблемы.

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ



Как обычно, за каждого рабочего, находящегося на добывающей технологии, берите из синего банка 1 синий куб и кладите его на карту этой технологии. Рабочий на карте более высокого уровня по-прежнему производит только 1 синий куб, однако сам куб приносит больше ресурсов.

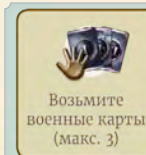
КРАТКО О СИНЕМ БАНКЕ

- В синем банке находятся синие кубы.
- Некоторые карты и эффекты меняют число ваших синих кубов. Взять кубы из коробки и вернуть их в нее можно только лишь в этих особых случаях.
- Во время вашей фазы производства вы пере-

мещаете синие кубы из синего банка на карты сельскохозяйственных и добывающих технологий: по 1 синему кубу за каждый желтый куб на карте.

- Синий куб на карте сельскохозяйственной или добывающей технологии — это количество еды или ресурсов, указанное в ее нижней части.
- Синие кубы остаются едой и ресурсами, даже если на их картах нет рабочих.
- Тратя еду и ресурсы, вы перемещаете синие кубы обратно в синий банк.
- Тратя еду и ресурсы, вы можете делать размен. Для этого вы либо перемещаете синий куб на карту более низкого уровня, либо обмениваете куб с карты более высокого уровня на несколько кубов с карты более низкого уровня.
- Вы не можете делать размен, перемещая кубы с карты низкого уровня на карту более высокого уровня.
- Синие кубы кладутся на незаконченные чудеса, отмечая его возведенные этапы.
- Синий банк пополняется слева направо. Если в банке открывается клетка с отрицательным числом, в цивилизации возникает коррупция.
- Эффект коррупции применяется в фазе производства: на шаге коррупции вы теряете столько ресурсов, сколько составляет размер коррупции. В случае нехватки ресурсов вы покрываете разницу едой.

ПОЛУЧЕНИЕ ВОЕННЫХ КАРТ



Возьмите 1 военную карту из текущей военной колоды за каждое неиспользованное военное действие. Берите карты, даже если их итоговое количество превысит максимально допустимое число военных карт на руке.

На этом шаге нельзя взять больше 3 карт.

Если у вас больше 3 неиспользованных военных действий, вы все равно берете только 3 военные карты.

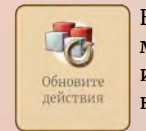
Если текущая военная колода заканчивается, перемешайте сброшенные военные карты текущей эпохи и сделайте из них новую военную колоду.

В вашей первой игре не используются карты эпохи III, поэтому в эпохе III вы не получаете военные карты.

КРАТКО О КАРТАХ В РУКЕ

- Максимально допустимое число гражданских карт у вас в руке определяется количеством ваших белых кубов.
- Запрещается брать в руку новую гражданскую карту, если вы уже достигли разрешенного лимита.
- Однако вы всегда можете брать карту чуда, так как чудеса не добавляются в руку, а сразу разыгрываются.
- Ваше максимально допустимое число военных карт в руке определяется количеством ваших красных кубов.
- В отличие от ситуации с гражданскими картами вы всегда можете брать в руку любое количество военных карт, даже если у вас их уже больше разрешенного лимита.
- Проверка на превышение допустимого числа военных карт проводится только на первом шаге процедуры конца хода. Если у вас больше карт, чем разрешено, вы сбрасываете лишние.
- Выполняя процедуру конца хода дальше, вы вновь можете превысить максимально допустимое число военных карт на руке.

ОБНОВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ



На последнем шаге своего хода переместите все использованные белые и красные кубы обратно на свою карту формы правления.

КОНЕЦ ЭПОХИ

Старая эпоха подходит к концу, начинается новая эпоха, полная новых возможностей для вашей славной цивилизации.

КОНЕЦ ЭПОХИ А

Эпоха А закончилась в тот момент, когда первый игрок впервые пополнил ряд карт (см. с. 8).

НОВЫЕ ТЕКУЩИЕ КОЛОДЫ

Вы выложили гражданскую колоду эпохи I и военную колоду эпохи I на поле текущей эпохи, и они стали текущими колодами. Больше в конце эпохи А ничего не случилось.

КОНЕЦ ЭПОХИ I

Эпоха I заканчивается, когда в гражданской колоде эпохи I заканчиваются карты. Это может случиться только во время хода одного из игроков, когда он пополняет ряд карт.



Когда в гражданской колоде не остается карт, на поле текущей эпохи открывается подсказка, напоминающая, какие шаги надо сделать в конце эпохи. Эти шаги делают все игроки.



Когда в колоде эпохи I не остается карт, карты эпохи А становятся архаичными.

СБРОС АРХАИЧНЫХ КАРТ



Игроки сбрасывают с руки все архаичные карты.

СБРОС АРХАИЧНЫХ ЛИДЕРОВ И НЕЗАКОНЧЕННЫХ ЧУДЕС



Каждый, у кого разыгран лидер эпохи А, убирает его из игры. Каждый, у кого разыгран незаконченное чудо эпохи А, убирает его из игры (если на чуде есть синие кубы, они возвращаются в банк владельца).

Памятка также указывает на необходимость убрать из игры архаичные пакты, однако в первой игре у вас нет пактов.

Все прочие карты, включая построенные чудеса, остаются в игре независимо от их эпохи.

ПОТЕРЯ ЖЕЛТЫХ КУБОВ



Наконец, каждый игрок возвращает 2 желтых куба из желтого банка в коробку. Это символизирует тот факт, что ваше население становится более требовательным. Просвещенным людям нужно нечто большее, чем просто хлеб и зрелища.

Совет: заранее готовьтесь к концу эпохи. Цивилизации, не придающие значения производству еды и счастью народа, столкнутся с серьезными проблемами.

НОВЫЕ ТЕКУЩИЕ КОЛОДЫ

Только что завершилась эпоха I. Начинается эпоха II. Перемешайте гражданскую колоду эпохи II и поместите ее на поле текущей эпохи, она становится новой гражданской колодой текущей эпохи. Если вам не хватило карт из старой гражданской колоды, чтобы заполнить весь ряд карт, доложите на его пустые ячейки карты эпохи II.

Уберите военную колоду эпохи I с поля текущей эпохи. Перемешайте военную колоду эпохи II и положите ее на место старой колоды, она становится новой военной колодой текущей эпохи.

Примечание: конец эпохи не влияет на колоды текущих и будущих событий.

КОНЕЦ ЭПОХИ II



Эпоха II заканчивается, когда в гражданской колоде эпохи II заканчиваются карты. Происходит все то же, что и в конце эпохи I, правда, на этот раз архаичными становятся карты эпохи I.

- Игроки сбрасывают все карты эпохи I с рук.
- Из игры убираются разыгранные лидеры эпохи I и незаконченные чудеса эпохи I.
- Игроки возвращают по 2 куба из желтого банка в коробку.

ОТСУТСТВИЕ ТЕКУЩИХ КОЛОД

Заканчивается эпоха II, начинается эпоха III. В вашей первой игре нет карт эпохи III, поэтому, убрав военную колоду эпохи II, вы оставляете поле текущей эпохи пустым.

С этого момента на ряд карт не добавляются новые карты. Игроки по-прежнему убирают первые карты из ряда и сдвигают остающиеся влево, однако правые ячейки остаются пустыми. Также игроки больше не получают военные карты.



ПОСЛЕДНИЙ РАУНД

После окончания эпохи II у каждого игрока остается как минимум еще один ход. Конкретное число ходов зависит от того, кто стал первым игроком в начале игры.

- Если эпоха II заканчивается во время хода первого игрока, текущий раунд становится последним.
- В противном случае вы доигрываете текущий раунд и следующий раунд становится последним.

В любом случае последний ход в игре делает участник, сидящий справа от первого игрока. Таким образом, каждый участник делает одинаковое число ходов за всю игру.

КРАТКО О ЖЕЛТОМ БАНКЕ

- В желтом банке находятся желтые кубы.
- Некоторые карты и эффекты меняют число ваших желтых кубов. Взять кубы из коробки и вернуть их в нее можно только лишь в этих особых случаях.
- Также вы возвращаете 2 желтых куба в коробку в конце эпох I и II (и III — в полной игре).
- Желтый куб вне желтого банка — это рабочий (см. «Кратко о рабочих» на с. 14).
- Чтобы превратить куб из желтого банка в рабочего, необходимо выполнить действие увеличения населения. На выполнение действия тратится столько еды, сколько указано в нижней части секции, из которой вы берете желтый куб. Этот куб переносится в резерв рабочих.
- Рабочие возвращаются в желтый банк, только когда вы отправляете колонизационные войска и применяете эффект, сокращающий население.
- Желтые кубы в желтом банке не считаются рабочими, это ваши незаселенные земли. Желтый банк опустошается справа налево. Когда секция банка полностью пустеет, в ней открывается клетка с отрицательным числом, определяющим размер потребления.
- Эффект потребления применяется в фазе производства: на шаге потребления вы теряете столько еды, сколько составляет размер потребления. В случае нехватки еды вы тратите 4  за каждую недостающую .
- С каждой секцией связано свое деление индикатора счастья. Когда секция пустеет, цивилизации становится необходимо столько счастья, сколько указано над этой секцией делением индикатора. Если у вас нет столько счастья, то число пустых ячеек слева от маркера счастья определяет число ваших недовольных рабочих (см. «Счастье и недовольные рабочие» на с. 19).

КРАТКО О СБРОСЕ КАРТ

- Гражданские карты сбрасываются лицом вверх.
- Сброшенные и вышедшие из игры гражданские карты не возвращаются в игру. Можете отложить их в коробку.
- Военные карты сбрасываются лицом вниз.
- Сброшенные и сыгранные военные карты раскладываются по рубашкам. Если в военной колоде текущей эпохи не остается карт, сброшенные карты этой эпохи перемешиваются и становятся новой колодой.
- После применения эффекта карты события, не являющейся территорией, она кладется в стопку прошлых событий. Отсюда карты больше не используются в игре.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Игра завершается, как только последний игрок (тот, кто сидит справа от первого игрока) заканчивает свой последний ход. Наступает финальный подсчет очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце первой партии игроки получают дополнительные очки культуры за достижения своих цивилизаций.

- Получите 1 очко культуры за каждую свою технологию эпохи I и 2 очка культуры за каждую свою технологию эпохи II. Ваша форма правления приносит вдвое больше очков.
- Получите столько очков культуры, сколько составляет прирост науки цивилизации.
- Получите столько очков культуры, сколько составляет сила цивилизации.
- Получите столько очков культуры, сколько составляет счастье цивилизации.
- Получите столько очков культуры, сколько еды и ресурсов производится в вашей цивилизации: подсчитайте, сколько еды и ресурсов производят ваши рабочие в фазе производства, игнорируя эффекты потребления и коррупции.
- Получите 3 очка культуры за каждую свою колонию.
- Получите 6 очков культуры за каждое свое построенное чудо эпохи II.

Начисляйте очки поэтапно, дожидаясь, пока каждый игрок начислит положенное число очков, и одновременно переходя к следующему этапу.

Примечание: такой финальный подсчет очков проводится только в вашей самой первой игре, в полной игре он проходит иначе.

ПОБЕДА В ИГРЕ

В игре побеждает участник, набравший больше всех очков культуры.

В случае ничьей побеждают все претенденты.

Однако главное не это, а то, что вы закончили свою первую партию в «Сквозь Века». В следующий раз вы уже сможете провести полную партию.

ПОЛНАЯ ИГРА

Полная игра проходит по правилам первой игры, однако в ней появляется эпоха III, а вместе с ней — новые карты и способы взаимодействия с другими цивилизациями.

Эпоха III

В полной игре, помимо колод эпох I и II, у игрока будет колода эпохи III.

После окончания эпохи II перемешайте гражданскую и военную колоды эпохи III и выложите их на поле текущей эпохи в качестве колод текущей эпохи. Игроки переходят в новую эпоху.

Эпоха IV — это эпоха конца игры (по аналогии с эпохой III в первой игре).

- Когда заканчивается гражданская колода эпохи III, карты эпохи II сбрасываются с рук, а из игры убираются лидеры, незаконченные чудеса и пакты эпохи II. Каждый игрок теряет 2 желтых куба. Начинается эпоха IV, в которой нет текущих колод.

- Если эпоха IV начинается во время хода первого игрока, текущий раунд становится последним. В противном случае последним становится следующий раунд.

ЧУДЕСА ЭПОХИ III



Чудеса эпохи III обладают одноразовыми эффектами, вступающими в силу сразу после их строительства. Вы получаете очки культуры за другие разыгранные карты и имеющих рабочих. Эффекты некоторых чудес разъяснены в приложении на обложке свода правил.

Авиация

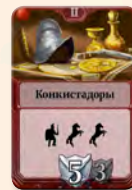
Авиация — это новый тип отрядов, появляющийся только в эпоху III.

Как и в случае с другими типами войск, сила авиации повышает силу цивилизации. На картах тактики нет символа авиации, однако вы можете включать такие отряды в состав любой армии, чтобы удвоить ее тактическую силу. Каждый отряд авиации может войти в состав не более чем 1 армии.

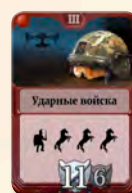
Пример



Сила цивилизации складывается из сил этих отрядов и тактических сил трех армий. В обычном случае тактическая сила каждой из этих армий была бы равна +2, однако к двум из них присоединяются отряды авиации, удваивая их силы до +4. Таким образом, тактическая сила всех армий составляет +10.



Если ваша текущая тактика — «Конкистадоры», военная мощь цивилизации становится еще выше. У вас 2 армии. В одну из них попадает отряд воинов, поэтому она считается устаревшей. К каждой армии присоединяется отряд авиации. Тактическая сила устаревшей армии составляет +6, а обычной — +10. Вместе они увеличивают силу цивилизации (в которую также входит сила каждого отдельного отряда) на +16.



Смена текущей тактики на «Ударные войска» — не самая удачная идея. В этом случае у вас только 1 армия — устаревшая из-за кавалерии эпохи I. Авиация повышает ее тактическую силу до +12. Второй отряд авиации не входит в состав армии (но приносит цивилизации силу, равную 5). С другой стороны, если вы улучшите один отряд рыцарей, армия перестанет быть устаревшей, а ее тактическая сила составит +22.

ФАЗА ПОЛИТИКИ

В полной игре вам доступны все военные карты, и теперь в их колодах появляются агрессии, войны и пакты. Все эти карты расширяют круг возможностей в фазе политики. Также у вас появляется право капитулировать.

Подробные правила розыгрыша всех описанных карт можно найти на с. 4 свода правил. Эффект войн применяется на следующий раунд после их розыгрыша (см. с. 3 свода правил). Теперь, когда вам знакома игра, у вас не возникнет проблем с пониманием новых правил.

Обсудим их вкратце.

ВОЕННАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ

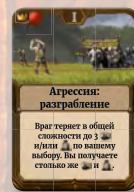
Это действительно важная составляющая игры. Сложно победить, рассчитывая на одну лишь военную мощь, но легко проиграть, не развивая цивилизацию в этом направлении.

СОБЫТИЯ



Даже если игроки предпочитают играть мирно, некоторые события награждают сильнейшие цивилизации и штрафуют слабейшие. Немного забегая вперед, скажем, что вполне достаточно каждый ход делать свою цивилизацию чуть сильнее остальных.

АГРЕССИИ



Если другой игрок становится значительно сильнее вас, он может вторгнуться в вашу цивилизацию. Карта агрессии разыгрывается как политическое действие. Нападающий игрок тратит определенное количество военных действий.

Чтобы защититься от агрессии, вам нужно временно увеличить силу цивилизации так, чтобы она стала больше силы нападающего или равной ей. Вы можете разыграть карты военных бонусов с руки и добавить к силе их значение защиты (указано в верхней половине карт). Также вы



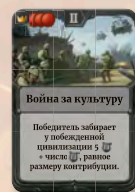
можете сбросить любые военные карты с руки лицом вниз, каждая добавляет еще +1. Общее число разыгрываемых и сбрасываемых для защиты карт не должно превышать сумму ваших красных кубов.

Если вы не смогли или не захотели сделать свою силу большей, чем сила нападающего игрока, или равной ей, агрессия проходит успешно. Обычно нападающий что-то забирает или уничтожает у вас.

Старайтесь не слишком отставать в силе от других, особенно если у вас нет карт военных бонусов, чтобы защититься от агрессии. И напротив, видя, что сильно оторвались от остальных, задумайтесь о нападении.

Совет: цивилизация особенно уязвима сразу после колонизации территории, так как только что потратила отряды и, возможно, карты военных бонусов.

ВОЙНЫ



Возможно, вы устали от нескончаемой гонки вооружений. Вы настолько отстали от остальных по силе цивилизации, что даже бонусные карты не могут помочь защититься. А может, вы решили, что уязвимость перед агрессией — это цена, которую вы должны платить за то, что выбрали более цивилизованный путь развития. Может быть, это хорошая стратегия, а может быть, вас втянут в войну.

Один игрок объявляет войну другому в своей фазе политики, однако война не происходит немедленно. У игроков есть один ход, чтобы нарастить силу. Однако тот, кто объявляет войну, тратит на это военные действия, поэтому для подготовки у него их остается не так уж и много. Война проводится в начале следующего хода атакующего.

Отличия войн от агрессий:

- Игроки не разыгрывают бонусные карты и не сбрасывают военные карты с рук. Учитываются только уже находящиеся в их игровых областях карты.
- В войне может победить любая из сторон, и проигравшая цивилизация выплачивает

победителю контрибуцию (в агрессии, если нападающий не побеждает, эффект карты не действует). В случае ничьей ничего не происходит.

- Размер контрибуции определяется разницей сил двух цивилизаций. (В агрессии не имеет значения, проиграли ли вы с разницей в 5 или 20. Для войны же это очень важно.)

Таким образом, из-за угрозы войны опасно наращивать военную мощь.

И наоборот, если вы видите, что вы гораздо сильнее кого-то еще, имеет смысл объявить ему войну. Однако учтите, что цивилизация с сильной экономикой может значительно увеличить силу всего за один ход. Если вы объявляете войну, будьте уверены, что победите.

ПАКТЫ

Пакты используются только в игре вдвоем и вчетвером. При игре вдвоем вы убираете их из игры перед началом партии.

Пакты добавляют в игру толику дипломатии и сотрудничества. Предложить другому игроку заключить пакт можно в качестве политического действия. Игрок может либо принять его, либо нет. Если игрок его принимает, карта пакта остается в игре и сразу же начинает действовать. Если игрок не принимает пакт, он возвращается вам в руку. Ваша фаза политики заканчивается, однако позже вы сможете использовать этот пакт снова.

Примечание: запрещается заранее говорить кому-либо о намерении предложить пакт, чтобы обойти это правило.

Вы можете заключить пакт с несколькими игроками, однако в вашей игровой области может находиться только 1 карта пакта. Если вы предложите игроку новый пакт и он согласится, выложенный в вашей игровой области пакт автоматически отменится. Также вы можете целенаправленно потратить политическое действие на отмену пакта, заключенного между вами и другим игроком. Пакты автоматически покидают игру в конце эпохи, если становятся архаичными (как лидеры и незаконченные чудеса).



Некоторые пакты симметричные, они награждают обе стороны, но при этом таят в себе соблазн предать партнера. Хорошо иметь открытые границы с другой цивилизацией, но только до тех пор, пока она не решит на вас напасть. Здорово работать с другой цивилизацией над научными проектами, но только до тех пор, пока она не решит потратить нужные вам очки науки.



Некоторые пакты немного несимметричные, но равнозначные. Надо лишь найти партнера, которому придется по душе ваше предложение.



Остальные пакты сильно несимметричные, согласно им, один игрок предлагает что-то другому взамен на мир и безопасность. Если у вас слабая цивилизация, вы можете попробовать откупиться подобным пактом от более сильной. С другой стороны, если вы управляете силь-

ной цивилизацией, то можете навязать такой пакт более слабой цивилизации. Предлагая несимметричный пакт, вы сами решаете, какой его стороной вы станете. Другой игрок либо соглашается с этим, либо нет.

Примечание: если в пакте не сказано иного, он не запрещает партнерам нападать друг на друга. И если не сказано иного, он остается в игре после подобного нападения.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА

Вы можете отметить дополнительное производство, выложив красный куб из коробки на ферму или шахту эпохи А. Можете аналогичным образом отмечать и дополнительное производство от других карт, таких как «Трансконтинентальная железная дорога».

КАПИТУЛЯЦИЯ

Надеемся, с вами такого не случится, однако порой все идет не так, как хочется. Если остальные цивилизации сильнее, а ваша экономика не

позволяет догнать их, скорее всего вы и дальше будете от них отставать, то и дело становясь жертвой агрессий, войн и отрицательных событий. Вероятно, так будет продолжаться до конца игры.

Разумеется, получать удовольствие от игры можно и не выигрывая, никто не вынуждает вас покидать игру. Но если хотите, можете объявить о капитуляции. Вы признаете свой проигрыш и оставляете остальных мериться силами друг с другом, а не наживаться на вашей слабости.

Вы капитулируете в качестве своего политического действия. Все объявленные вам войны отменяются (но приносят очки культуры объявившим их игрокам, ведь история запомнит, кто заставил вас капитулировать). Ваша цивилизация и все ее карты убираются из игры. Если остается 2–3 участника, партия продолжается как игра с 2–3 участниками. Если остается только один участник, он побеждает в игре.

Однако в подавляющем большинстве случаев до финального подсчета очков доиграет то же количество человек, которое начало партию.

КОНЕЦ ПОЛНОЙ ИГРЫ

Как и в первой игре, партия завершается после последнего хода участника, сидящего справа от первого игрока.

Однако в отличие от первой игры в полной игре действует другая система подсчета очков, учитывающая лишь некоторые достижения цивилизаций. То, что приносит очки, определяется событиями, подготовленными игроками во время эпохи III.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры возьмите все события эпохи III, оставшиеся в текущей и будущей колодах событий, и разыграйте их одно за другим. Порядок, в котором вы применяете их эффекты, значения не имеет.

Примечание: события предыдущих эпох на финальный подсчет очков не влияют.

СОБЫТИЯ ЭПОХИ III

События эпохи III описывают, за что цивилизации получают очки культуры. События эпохи III могут открыться и примениться в процессе игры. Все события эпохи III, оставшиеся в теку-

щей и будущей колодах событий, открываются и применяются в конце игры. Подготавливая событие эпохи III, вы точно знаете, что оно будет отыграно.



Большая часть событий эпохи III приносит цивилизациям очки культуры за их рабочих и за разн-гранные карты.



Некоторые события эпохи III приносят цивилизациям очки в зависимости от мест, которые те занимают в развитии определенных параметров. Например, надпись «14/7/0» на карте «Влияние науки» означает, что игрок с наибольшим приростом науки получает 14 очков. Игрок, занимающий второе место, получает 7 очков. Третий игрок ничего не получает. Ничейные ситуации разрешаются в пользу претендента, делающего ход, или претендента, сидящего к нему ближе всех (в порядке хода).

В финальном подсчете очков при разрешении ничьих считается, что ход делает первый игрок.

Это преимущество компенсируется тем, что каждый последующий игрок знал, с какими показателями закончили игру предыдущие игроки.

ПОБЕДА В ИГРЕ

После применения эффектов всех карт подготовленных событий эпохи III игроки сравнивают набранные результаты.

Игрок с наибольшим числом очков культуры объявляется победителем. В случае ничьей в игре несколько победителей.

Но что важнее всего, так это то, что каждый игрок видит перед собой уникальную историю своей цивилизации.

ХРАНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ



Карты, фишки, маркеры и кубы хранятся в коробке так, как указано на рисунке. Карты каждой эпохи делятся на гражданскую и военную колоды. Если вы часто играете вдвоем или втроем, можете заранее отложить лишние карты, чтобы не тратить на это время перед началом игры.

Игровые поля кладутся поверх органайзера (см. рисунок). Первым кладется поле текущей эпохи, последними — поля науки и культуры, их можно положить рядом друг с другом. Сверху кладутся буклеты и памятки.

В процессе игры все лишние белые, красные, желтые и синие кубы хранятся в коробке. При необходимости вы легко сможете их оттуда достать.

Если вы пользуетесь протекторами для карт, то рекомендуем хранить карты в органайзере боком, как показано на рисунке ниже.



Что нового в «Новой истории цивилизации»?

Игра «Сквозь Века» издается с 2006 года. «Новая история цивилизации» — это переработанное издание, в основу которого легло 9-летнее общение с поклонниками изначальной игры. Нами было сделано множество улучшений, однако общий принцип игры остался тем же. Если вы уже хорошо знакомы с первоначальной игрой, то легко адаптируетесь к новой версии, просто прочтя приведенный ниже перечень всех сделанных изменений.

Ссылки в этой главе относятся к **своду правил**. В своде правил подробно изложены все правила игры, и участники могут обращаться к нему прямо во время партии.

ИЗМЕНЕНИЯ В КАРТАХ

Изменены многие карты. И не только в плане художественного оформления. Внимательно читайте их текст, впервые играя в эту версию «Сквозь Века». Эффекты некоторых карт уточнены в **своде правил**. (См. приложение на с. 12.)



ПРОЦЕДУРА КОНЦА ХОДА

Изменена процедура конца хода. Подсказка о процедуре конца хода вынесена на планшет игрока, поэтому совсем не обязательно заучивать ее шаги или обращаться к правилам.

КОРРУПЦИЯ

Теперь эффект коррупции применяется до производства еды и ресурсов. Так проще определить, грозит ли вам опасность коррупции, и легче спланировать превентивные действия во время хода. Больше не нужно представлять в голове, как будет выглядеть синий банк после производства и потребления.

На трех клетках синего банка указано красное отрицательное число. Если на момент выполнения шага коррупции на планшете открыто одно из этих чисел, то самое левое из них определяет размер коррупции — количество ресурсов, которое вы теряете. Если у вас нет достаточного числа ресурсов, вы теряете столько, сколько есть, и покрываете разницу едой. (См. «Фаза производства» на с. 6.)

Для сохранения тесной связи между производством и коррупцией количество синих кубов было сокращено до 16. (См. «Планшет игрока» на с. 2.)

СБРОС ЛИШНИХ ВОЕННЫХ КАРТ

Теперь лишние военные карты сбрасываются после фазы действий, а не до нее. Это дает больше возможностей по розыгрышу карт тактики. Кроме того, если вы увеличиваете число военных действий, то автоматически увеличиваете и число допустимых карт в руке.

Впрочем, главная причина пересмотра этого правила — ускорение игры. Гораздо легче решить, какие карты сбросить, когда ход уже позади. (См. «Сбросить лишние военные карты» на с. 6.)

ПОЛУЧЕНИЕ ВОЕННЫХ КАРТ

Теперь получение военных карт не является частью фазы производства и не пропускается при восстании. (См. «Взять военные карты» на с. 6.)

ОБНОВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Теперь обновление действий официально стало частью процедуры конца хода. (См. «Обновить действия» на с. 6.)

ЛИДЕРЫ

ЗАМЕНА ЛИДЕРА

Как и прежде, если у вас уже разыгран лидер, то, разыгрывая нового лидера, вы убираете прежнего. Однако теперь вам возвращается 1 гражданское действие. Это правило действует, только если вы заменяете одного лидера другим. (См. «Сыграть карту лидера» на с. 5.)

ПАРАМЕТРЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

НЕТ ОГРАНИЧЕНИЙ

В игре нет ограничений на максимально возможное количество прироста культуры и науки, а также силы цивилизации. Также нет ограничений на количество очков культуры и науки, которые вы можете накопить. Если вы набираете больше, чем указано на поле, отмечайте излишек любым удобным способом. Маркер или фишку можно перевернуть на другую сторону и начать отсчет на соответствующем поле вновь.

Параметры цивилизации и очки по-прежнему не могут быть отрицательными. Счастье цивилизации меняется в диапазоне 0—8. (См. «Параметры цивилизации» на с. 10.)

ТАКТИКА

ЗНАМЯ ТАКТИКИ

Знаменем тактики своего цвета каждый игрок отмечает текущую тактику. (См. «Компоненты игрока» на с. 2.)

РОЗЫГРЫШ ТАКТИКИ

Как и прежде, тактика разыгрывается за 1 военное действие в вашей фазе действий. Карта кладется в вашу игровую область и помечается знаменем тактики, эта тактика называется личной. (См. «Сыграть карту тактики» на с. 6.)

ДОСТУПНАЯ ТАКТИКА

Разыгранная тактика недолго остается личной. В начале вашего следующего хода, перед фазой политики, вы переносите личную тактику в общую область тактики на поле военной силы. До конца игры эту тактику может копировать любой игрок. (См. «Сделать тактику доступной» на с. 3.)

КОПИРОВАНИЕ ТАКТИКИ

Во время своей фазы действий вы можете потратить 2 военных действия, чтобы скопировать любую тактику из общей области тактики. Выложите на нее знамя тактики, чтобы показать, что отныне это ваша текущая тактика. На одной карте может быть выложено несколько знамен. Разыграть или скопировать тактику можно только 1 раз за ход. (См. «Скопировать карту тактики» на с. 6.)

АГРЕССИЯ

НЕТ ПОТЕРИ ОТРЯДОВ

Теперь ни нападающий, ни защищающийся игроки не тратят отряды во время агрессии. В игре действует новый принцип защиты, не так сильно ослабляющий положение защищающегося игрока.

ЗАЩИТА

Как и прежде, защищающийся игрок может разыгрывать карты военных бонусов. Также он может сбрасывать любые военные карты с руки лицом вниз, получая временную прибавку к силе в размере +1. Общее количество сыгранных и сброшенных на защиту карт не должно превышать сумму военных действий защищающегося игрока. (См. «Совершить агрессию» на с. 4.)

ВОЙНА

Без потери отрядов

Теперь ни одна сторона не тратит отряды во время войн. В изначальной игре участникам приходилось отправлять отряды на войну, что часто приводило к тому, что обе стороны конфликта оказывались без отрядов и становились уязвимы для нападений других игроков. (См. «Провести войну» на с. 3.)

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если полная игра кажется вам слишком длинной или чересчур агрессивной, можете попробовать сыграть по одному из представленных ниже вариантов. Каждый из них разработан таким образом, чтобы игра не теряла своей увлекательности, однако, поскольку баланс игры был рассчитан на полную версию, некоторые комбинации карт могут оказаться слабее или сильнее, чем обычно.

СОКРАЩЕННАЯ ИГРА

Если вы хотите пережить весь опыт полной игры, но за более короткое время, этот вариант для вас. Играйте только две эпохи, но используйте полные правила, включая агрессию, войны и пакты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните все шаги, что и при подготовке к полной игре. Сделайте дополнительно следующее:

- Возьмите все события из военной колоды эпохи III, чтобы сделать колоду событий конца игры. Перемените ее и раздайте 2 карты каждому игроку. Игроки держат их рядом с планшетами лицом вниз. Они не смотрят их до конца эпохи I.
- Откройте из той же колоды 3 карты событий эпохи III и положите их на стол лицом вверх так, чтобы их текст был хорошо виден каждому.
- Возьмите 1 карту «Война за культуру» из колоды эпохи III и выложите ее лицом вверх рядом с 3 событиями.
- Гражданские и оставшиеся военные карты эпохи III в игре не используются.

ВОЙНЫ

Объявляя войну, вы, как обычно, разыгрываете карту с руки, но затем решаете, по какой карте будет приме-


няться эффект войны: по сыгранной вами карте или по «Войне за культуру». Если вы выбираете войну эпохи III, то тратите столько военных действий, сколько указано на ее карте. Применив эффект войны, вы сбрасываете свою сыгранную карту. Возможность провести войну по карте эпохи III доступна всегда, даже если она уже используется для чужей-то другой войны.

Конец эпохи I

В конце эпохи I игроки смотрят полученные ими карты событий эпохи III. Каждый игрок сбрасывает одну из них лицом вниз и оставляет вторую. Запрещается смотреть чужие оставленные и сброшенные карты.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры:

- Каждый игрок получает 6  за каждое построенное у него чудо эпохи II.
- Игроки получают очки по 3 открытым событиям эпохи III.
- Игроки перемешивают выбранные ими события эпохи III и, открывая по 1 карте, получают по ним очки.

МИРНАЯ ИГРА

Если вы хотите сыграть без войн и агрессии, попробуйте этот вариант.

Для мирной игры просто уберите из военных колод все агрессии, войны и пакты. (Если вы не против пактов, то можете оставить 4 пакта, в которых не упоминаются нападения.)

Военное развитие по-прежнему важно для колонизаций и событий, связанных с силой цивилизаций. Если хотите, чтобы сила играла еще более значимую роль, можете применять правило мирных войн.

МИРОВЫЕ ВОЙНЫ

В конце эпох I, II и III происходят мировые войны. Каждая цивилизация получает столько очков культуры, сколько составляет разница между ее силой и силой самой слабой цивилизации. (Таким образом, слабейшая цивилизация ничего не получает.)

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ

В правилах прошлой версии игры можно найти еще больше вариантов. Также за все эти годы появилось множество вариантов, придуманных самими игроками. Тем не менее практика показала, что используют их нечасто, поэтому в работе над этой новой версией мы сосредоточились на оттачивании полного варианта игры без каких-либо модификаций.

Но, разумеется, если вы привыкли играть по какому-то определенному варианту, никто не запрещает продолжать использовать его и в новой версии игры.

Все сделанные нами изменения были основаны на тех домашних правилах, которые нравились нам (и тем, кто помогал нам тестировать игру) больше всего. Однако если вам привычнее играть с какими-то элементами старой версии игры (например, с отправкой отрядов на войну), то можете сделать их своими собственными домашними правилами. Главное, чтобы игра приносила вам удовольствие!

Проверяйте время от времени сайт ThroughTheAges.com. Если нам попадется интересный вариант игры, мы опубликуем его на сайте.

