

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.

Свод правил

Vlaada Chvátil СКВОЗЬ ВЕКА

НОВАЯ ИСТОРИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

В этом своде правил последовательно описываются все правила игры. Мы специально включили его в состав игры, чтобы игроки могли быстро отыскать то или иное правило прямо во время партии. Мы не рекомендуем начинать изучение игры с чтения свода правил, для этого в ее состав входит подробное руководство, которое, помимо прочего, дает тематическое обоснование того или иного правила, а также содержит множество поясняющих примеров.

Первая часть свода правил описывает игровой процесс, вторая — определяет термины и понятия.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

- ▷ Подготовка к игре. (См. «Подготовка к игре» на с. 2.)
- ▷ Игра состоит из раундов.
- ▷ Каждый раунд игроки поочередно делают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. (См. «Ваш ход» на с. 3.)
 - Первый раунд отличается от остальных. (См. «Первый ход» на с. 3.)
 - *Примечание:* большую часть времени в начале и в конце раундов не будет случаться ничего особенного.
- ▷ В процессе игры будет происходить последовательная смена эпох. Игроки начнут партию в эпохе А, затем перейдут в эпоху I, II, III и, наконец, IV. (См. «Пополнить ряд карт» на с. 3.)
 - Если эпоха III заканчивается во время хода первого игрока, текущий раунд становится последним.
 - Если эпоха III заканчивается во время хода какого-то другого игрока, последним становится следующий раунд.
- ▷ Игра завершается с окончанием последнего раунда. (За всю игру участники делают одинаковое число ходов.) Затем наступает финальный подсчет очков.
 - Игроки применяют эффекты событий эпохи III из текущей и будущей колоды событий в любом порядке. (См. «Применение эффекта события» на с. 7.)
 - Игроки получают бонусы конца игры (см. карту «Билл Гейтс»).
 - Игрок, набравший больше всех очков культуры, становится победителем.
 - В случае ничьей в игре несколько победителей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Разместите игровые поля посередине стола так, как вам удобно.

ПОДГОТОВКА КОЛОД

У каждой из эпох А, I, II и III есть свои собственные гражданская и военная колоды. Таким образом, в состав игры входят 8 колод эпох с разными рубашками.



Гражданские колоды



Военные колоды

▷ При игре вдвоем и втроем уберите из колод часть карт.

- Перед игрой втроем:

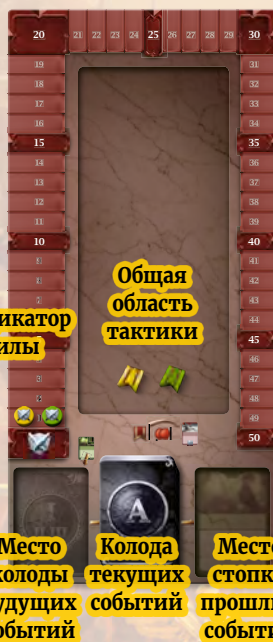
- 4 В гражданских колодах эпох I, II и III имеются карты с таким символом. Уберите их из игры.



- Перед игрой вдвоем:

- 3+ 4 В гражданских колодах эпох I, II и III имеются карты с такими символами. Уберите их из игры.
- В военной колоде эпохи I имеется 2 пакта, а в военных колодах эпох II и III — по 4 пакта. Уберите все карты пактов из игры.

Поле военной силы



Индикатор силы

Общая область тактики

Место колоды будущих событий

Колода текущих событий

Место стопки прошлых событий

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Каждый игрок выбирает цвет и берет следующие компоненты этого цвета:

ПЛАНШЕТ

На планшете игрока изображено 6 начальных карт технологий: «Воины», «Земледелие», «Бронза», «Философия», «Религия» и «Деспотия».

- ▷ Поместите по 1 синему кубу на каждую из 16 клеток синего банка.
- ▷ Поместите по 1 желтому кубу на каждую из 18 клеток желтого банка и на каждую из 6 клеток карт технологий. Положите еще 1 желтый куб в резерв рабочих.
- ▷ На начальной карте формы правления («Деспотия») указаны 4 гражданских и 2 военных действия. Поместите рядом с картой (не на карту!) 4 белых и 2 красных куба.

МАРКЕРЫ ПАРАМЕТРОВ

Значения параметров вашей цивилизации отслеживаются 4 маркерами.

- Поместите маркер науки вашего цвета на деление +1 индикатора прироста науки.
- Поместите маркер культуры вашего цвета на деление 0 индикатора прироста культуры.
- Поместите маркер силы вашего цвета на деление 1 индикатора силы.
- Поместите маркер счастья вашего цвета на нулевое деление индикатора счастья (находится на планшете).

Примечание: начальные параметры цивилизации определяются размещением рабочих на начальных картах. (См. «Параметры цивилизации» на с. 10.)

ФИШКИ ОЧКОВ

- Поместите фишку очков науки вашего цвета на нулевое деление счетчика науки.
- Поместите фишку очков культуры вашего цвета на нулевое деление счетчика культуры.

ЗНАМЕНА ТАКТИК

Поместите знамя тактики вашего цвета в общую область тактики поля военной силы. (Пока что у вас нет текущей тактики.)

КОМПОНЕНТЫ ИЗ КОРОБКИ

После подготовки к игре у вас останутся лишние синие, желтые, красные и белые кубы. Если они потребуются в игре, то о них будет говориться как о компонентах «из коробки».

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

- ▷ Перемешайте военную колоду эпохи А.
 - Возьмите из нее столько карт, сколько игроков, и еще 2 карты. Выложите их лицом вниз на место для колоды текущих событий (на поле военной силы).
 - Не подглядывая, верните оставшиеся карты в коробку.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Выберите первого игрока любым желаемым способом, выбранный участник останется в этой роли до конца игры. При желании отметьте первого игрока, частично подсунув под его планшет лицом вниз одну из неиспользуемых военных карт эпохи А.

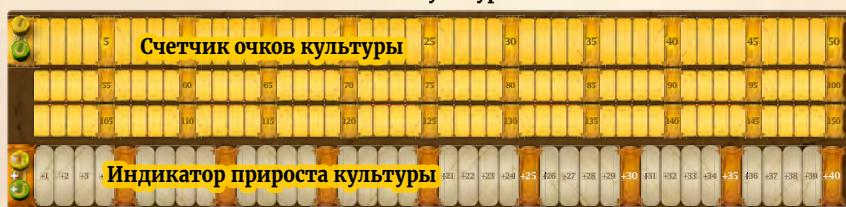
НАЧАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- ▷ На первом ходу у первого игрока только 1 доступное гражданское действие. Чтобы показать это, он перемещает один из своих белых кубов на карту «Деспотия» своего планшета.
- ▷ У каждого последующего (по часовой стрелке) игрока на 1 гражданское действие больше, чем у предыдущего. Иными словами, остальные игроки помещают на свои карты «Деспотия» 2, 3 и 4 белых куба.
- ▷ На первом ходу игрокам недоступны военные действия. Красные кубы остаются рядом с их планшетами.

ПОДГОТОВКА РЯДА КАРТ

- ▷ Перемешайте гражданскую колоду эпохи А.
 - Выложите 13 карт лицом вверх на ячейки ряда карт.
 - Поместите остаток колоды на светлую половину поля текущей эпохи.
- ▷ Отложите остальные колоды в сторону, они понадобятся вам позже.

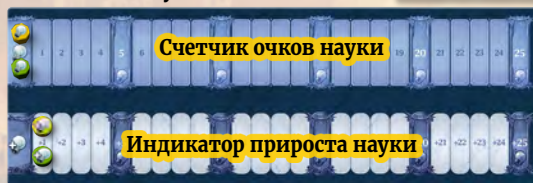
Поле культуры



Счетчик очков культуры

Индикатор прироста культуры

Поле науки



Счетчик очков науки

Индикатор прироста науки

Поле текущей эпохи

Гражданская колода текущей эпохи

Место военной колоды текущей эпохи

Ряд карт



Планшет



Второй игрок



Первый игрок

СТРУКТУРА ХОДА

Ваш ход состоит из следующих фаз и шагов:

- ▷ Процедура начала хода:
 - Пополнить ряд карт.
 - Провести войну (если возможно).
 - Сделать личную тактику доступной (если возможно).
- ▷ Фаза политики.
- ▷ Фаза действий.
- ▷ Процедура конца хода:
 - Сбросить лишние военные карты.
 - Фаза производства (если нет восстания).
 - Взять военные карты.
 - Обновить военные и гражданские действия.

ПЕРВЫЙ ХОД

Первый ход отличается от остальных.

- ▷ Вам доступны не все гражданские действия. (См. «Начальные действия» на с. 2.)
- ▷ Вы пропускаете процедуру начала хода и фазу политики.
- ▷ В фазу действий вы можете выполнять только такие действия:
 - Взять в руку карту из ряда карт, если это не чудо.
 - Взять чудо из ряда карт и тут же выложить его в свою игровую область как незаконченное чудо.

ПРОЦЕДУРА НАЧАЛА ХОДА

ПОПОЛНИТЬ РЯД КАРТ

Примечание: в первом раунде ряд карт не пополняется.

Ваш ход начинается с пополнения ряда карт.

- ▷ Сбросьте карты, оставшиеся в крайних левых ячейках:
 - В первых 3 ячейках, если вы играете вдвоем.
 - В первых 2 ячейках, если вы играете втроем.
 - В первой ячейке, если вы играете вчетвером.
 - Если кто-то капитулировал (см. с. 4), учитывайте число оставшихся в игре участников вместо числа участников, которые начали игру.
- ▷ Сместите все оставшиеся карты влево, чтобы между ними не осталось пустых ячеек.
- ▷ Слева направо заполните пустые ячейки картами из текущей гражданской колоды. (Пропускайте этот шаг в эпохе IV, в ней нет гражданской колоды.)

КОНЕЦ ЭПОХИ

В процессе пополнения ряда карт может наступить конец эпохи.

- ▷ **Эпоха А заканчивается**, когда ряд карт пополняется в первый раз.
 - **Примечание:** это происходит в начале 2-го хода первого игрока.
 - Заполнив пустые ячейки ряда гражданскими картами эпохи А, уберите остаток колоды эпохи А в коробку, в игре она больше не понадобится.
 - Перетасуйте гражданскую и военную колоды эпохи I и поместите их на поле текущей эпохи. Они становятся текущими колодами, гражданской и военной.
 - Если вы выложили все карты из гражданской колоды эпохи А, но в ряду карт по-прежнему есть пустые ячейки, заполните их картами из гражданской колоды эпохи I.

▷ **Эпохи I, II и III заканчиваются**, когда в ряд карт выкладывается последняя карта из соответствующей текущей гражданской колоды. Сразу же начинается следующая эпоха.

- Карты эпохи, предшествующей только что завершившейся, становятся архаичными. Например, если закончилась эпоха II, то архаичными становятся карты эпохи I.
 - Игроки сбрасывают с рук все архаичные карты.
 - Из игровых областей убираются все архаичные лидеры.
 - Из игровых областей убираются все архаичные незаконченные чудеса. Выложенные на них синие кубы возвращаются в синие банки их владельцев.
 - Из игровых областей убираются все архаичные пакты.
 - **Примечание:** прочие разыгранные карты (технологии, колонии, построенные чудеса, личные и общие тактики, объявленные войны) остаются в игре, даже если становятся архаичными.
- Каждый игрок **теряет 2 желтых куба**.
- Перетасуйте гражданскую колоду начавшейся эпохи и поместите ее на поле текущей эпохи. Теперь она становится гражданской колодой текущей эпохи.
 - Продолжайте заполнять пустые ячейки ряда карт, если они еще остались.
 - Если началась эпоха IV, то новой гражданской колоды нет. Пустые ячейки не заполняются.
- Уберите военную колоду прошлой эпохи. Перетасуйте военную колоду начавшейся эпохи и поместите ее на поле текущей эпохи.
 - Если началась эпоха IV, то новой военной колоды нет. Игроки не берут военные карты в эпоху IV.
- Эпоха IV называется **эпохой конца игры**. Если началась эпоха IV, определите, какой раунд будет последним:
 - Текущий раунд, если эпоха IV началась в ход первого игрока.
 - Следующий раунд, если эпоха IV началась в ход какого-то другого игрока.

ПРОВЕСТИ ВОЙНУ

Если в вашей игровой области нет карты войны, пропустите этот шаг. Если есть, проведите войну.

- ▷ Сравните силу своей цивилизации с силой соперника, которому вы объявили войну.
 - Если имеющиеся в вашей игровой области карты дают вам бонусы при нападении на соперника, учтите и их тоже.
- ▷ Если сила цивилизации одного из вас выше силы другого, первый становится **победителем**, а второй считается **побежденным**. Разница в значениях сил ваших цивилизаций определяет **размер контрибуции**. Выполните все, что указано на карте войны.
 - Если победитель должен **забрать особую технологию** у побежденной цивилизации, то он берет ее из игровой области этой цивилизации и выкладывает в свою игровую область.
 - Игрок не может забрать **особую технологию**, если в его игровой области или у него в руке она уже есть.
 - Если вы забираете особую технологию того типа, который уже есть в вашей игровой области, вы оставляете только одну карту — более высокого уровня. Вторая карта сбрасывается.
- ▷ Если силы цивилизаций игроков равны, война заканчивается без какого-либо эффекта.
- ▷ В любом из этих случаев карта войны **убирается из игры**.

Примечание: ни одна из сторон не может разыгрывать карты военных бонусов с руки, чтобы увеличить силу в войне.

СДЕЛАТЬ ТАКТИКУ ДОСТУПНОЙ

Если в вашей игровой области есть личная тактика, вы обязаны сделать ее доступной.

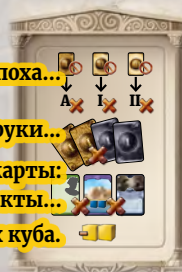
- ▷ Переместите ее в общую область тактики поля военной силы.
 - В общей области тактики может находиться сколько угодно карт.
 - Если на поле тактики такая карта уже есть, можете положить свою карту поверх нее или убрать дублирующуюся карту из игры (но не в стопку сброса). (См. «Сброшенные и вышедшие из игры карты» на с. 8.)
 - **Примечание:** ваше знамя тактики остается на карте, эта карта продолжает считаться вашей текущей тактикой.

Если закончилась эпоха...

...сбросьте архаичные карты с руки...

...уберите из игры эти архаичные карты:
лидеры, незаконченные чудеса и пакты...

...потеряйте 2 желтых куба.




ФАЗА ПОЛИТИКИ

Во время своей фазы политики можете выполнить 1 политическое действие, если хотите:

- ▷ Подготовить событие.
- ▷ Совершить агрессию.
- ▷ Объявить войну (не в последнем раунде).
- ▷ Предложить пакт (не в игре на двоих).
- ▷ Отменить пакт (не в игре на двоих).
- ▷ Капитулировать (не в эпоху IV).

👑 Такой символ на военной карте указывает на то, что ее можно сыграть в качестве политического действия.

ПОДГОТОВИТЬ СОБЫТИЕ

Событие — это зеленая военная карта, отмеченная символом  в правом верхнем углу. Для подготовки события:



- ▷ Выложите свою карту события поверх колоды будущих событий лицом вниз (или на предназначенное для нее место).
- ▷ Получите число очков культуры, равное уровню карты.
- ▷ Откройте верхнюю карту колоды текущих событий и примените ее эффект. Если это территория, начните колонизацию. (См. «Текущие события» на с. 7.)
- ▷ Если вы открыли последнюю карту колоды текущих событий:
 - Перемешайте колоду будущих событий.
 - Отсортируйте карты по рубашкам, не глядя на лицевые стороны. Карты ранних эпох должны лежать сверху карт более поздних эпох.
 - Поместите колоду на место текущих событий. С этого момента она считается колодой текущих событий.

Примечание: событие, которое вы подготавливаете, откроется и вступит в силу на одном из последующих ходов.

СОВЕРШИТЬ АГРЕССИЮ

Агрессия — это коричневая военная карта со словом «Агрессия» в названии. Для разыгрыша такой карты:



- ▷ Откройте карту.
- ▷ Потратьте указанные на ней военные действия (рядом с символом короны).
- ▷ Объявите, на кого вы нападаете. Этот соперник считается вашим **врагом**.
 - Вы не можете напасть на игрока, если заключили с ним пакт, запрещающий сделать это.
 - Вы не можете напасть на игрока, сила цивилизации которого больше или равна вашей.
 - Учтите возможные бонусы, срабатывающие при нападении на другого игрока.
 - Не учитывайте бонусы пактов, переставших действовать при нападении.
- ▷ Если между вами и врагом заключен пакт, переставший действовать, когда один из вас нападает на другого, уберите этот пакт из игры.
- ▷ Враг может защититься от вашей агрессии, если добавит столько временных бонусов к своей силе цивилизации, что она станет больше или равна вашей.
 - Враг может разыграть одну или более карт военных бонусов. **Значение защиты**, указанное в верхней части таких карт, добавляется к силе его цивилизации. (Карты сбрасываются после учета их бонусов.)
 - Враг может получить +1 к силе за каждую сброшенную с руки лицом вниз военную карту.
 - *Ограничение:* общее число разыгранных и сброшенных врагом карт не может превышать его **сумму военных действий**.
- ▷ Если сила цивилизации врага становится больше или равна вашей, он отражает агрессию. Карта агрессии сбрасывается без какого-либо эффекта.
- ▷ Если враг не хочет или не может увеличить силу так, чтобы она стала больше или равна вашей, он не разыгрывает и не сбрасывает никаких карт — ваша агрессия считается успешной.
 - Примените эффект карты.
 - Если в эффекте говорится о требуемых ресурсах, то имеется в виду значение, указанное на самой карте, без учета каких-либо модификаторов.
 - Сбросьте карту агрессии.



ОБЪЯВИТЬ ВОЙНУ

Война — это серая военная карта со словами «Война за» в названии. Для объявления войны:



- ▷ Откройте карту.
- ▷ Потратьте указанные на ней военные действия (рядом с символом короны).
- ▷ Объявите, на кого вы нападаете. Этот соперник считается вашим **врагом**.
 - Если какая-то карта запрещает нападать на игрока, вы не можете объявить ему войну.
- ▷ Если между вами и врагом заключен пакт, переставший действовать, когда один из вас нападает на другого, уберите этот пакт из игры.
- ▷ Выложите карту войны в свою игровую область, верхняя часть карты должна указывать на врага.
- ▷ Война будет проведена в начале вашего следующего хода.
- ▷ *Ограничение:* в последнем раунде объявить войну нельзя.

ПРЕДЛОЖИТЬ ПАКТ

Пакт — это синяя военная карта с символом рукопожатия над названием. В игре на двоих пактов нет. Для разыгрыша такой карты:



- ▷ Откройте карту.
- ▷ Объявите, кому из игроков вы предлагаете заключить пакт.
- ▷ Если у пакта есть стороны А и В, объявите, какой стороной пакта будете вы: А или В. Игрок принимает решение, заключить с вами пакт или нет.
 - ▷ Если он отказывается, верните пакт в руку. Ваше политическое действие этого хода по-прежнему считается потраченным.
 - ▷ Если он соглашается, то становится вашим **партнером**, а пакт остается в игре.
 - Если в вашей игровой области есть другой пакт, он перестает действовать и убирается из игры (неважно, с кем он был заключен: с тем же партнером или с другим).
 - *Примечание:* вы по-прежнему можете оставаться партнером других игроков благодаря пактам, выложенным в их игровых областях.
 - Выложите только что заключенный пакт в свою игровую область, повернув его так, чтобы на партнера указывала соответствующая сторона: А или В (если стороны не помечены буквами, на партнера может указывать любая сторона).
 - Эффект пакта начинает действовать сразу же.
 - *Примечание:* пакт, запрещающий нападение и объявление войны, не отменяет уже объявленные войны.

ОТМЕНИТЬ ПАКТ

Это действие позволяет отменить пакт, который либо заключили вы сами, либо кто-то заключил с вами. Некоторые из описанных выше политических действий могут автоматически отменить заключенный пакт. Для отмены пакта:

- ▷ Выберите разыгранный пакт, выложенный либо в вашей игровой области, либо в игровой области вашего партнера.
- ▷ Уберите этот пакт из игры. Он больше не действует ни на вас, ни на партнера.

КАПИТУЛИРОВАТЬ

Можете потратить политическое действие и объявить о капитуляции.

- ▷ Ваша цивилизация тут же покидает игру — вы проиграла.
- ▷ Сбросьте карты с руки и уберите из игры все карты из своей игровой области. Если вы чей-либо партнер, уберите связанные с вами пакты из игры.
- ▷ Если вам были объявлены войны, эти карты войн выходят из игры, а их владельцы получают по 7 очков культуры.
- ▷ Если в игре остался только один участник, игра заканчивается — он победил.
- ▷ Если в игре остается двое или трое участников, они продолжают партию без вас.
 - Они не меняют текущие колоды (поэтому в них могут присутствовать карты, рассчитанные на большее количество игроков).
 - Если эпоха II или III еще не наступила, игроки убирают из колод этих эпох лишние карты, как делали бы это при подготовке к игре. (См. «Подготовка колод» на с. 2.)
 - Если в игре осталось двое участников, начинают действовать соответствующие правила применения эффектов событий. (См. «Применение эффекта события» на с. 7.)
- ▷ *Исключение:* **капитулировать в эпоху IV нельзя.**

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время фазы действий вы тратите ваши гражданские и военные действия на выполнение любых действий, описанных в этой главе, в любом порядке.

- ▷ **На первом ходу** можно лишь получать карты из ряда карт. (Если вы берете чудо, то тут же его разыгрываете.)
- ▷ Вы не можете выполнить действие, если у вас нет возможности исполнить требования, связанные с ним.
- ▷ Вы можете добровольно закончить свою фазу действий, даже если у вас еще остались неиспользованные гражданские и/или военные действия.

Некоторые из описанных ниже действий могут быть выполнены в результате эффектов карт. **Если эффект карты предписывает выполнить действие:**

- ▷ На это действие не нужно тратить гражданские или военные действия, если только на карте не указано иного. (Исключение: см. «Провозгласить революцию» на с. 5.)
- ▷ Если на выполнение действия нужно тратить что-то еще (еду, ресурсы, очки науки), вы обязаны потратить все, что требуется, если только на карте не указано, что действие выполняется бесплатно.

Взять карту из ряда карт (кроме чуда)

- ▷ Выберите любую карту из ряда карт, не являющуюся чудом.
- ▷ Потратьте 1, 2 или 3 гражданских действия, как указано под выбранной картой, в нижней части ряда карт.
- ▷ Добавьте карту в руку.
- ▷ **Ограничения:**
 - Вы не можете взять карту (не чудо), если количество гражданских карт у вас в руке больше или равно сумме ваших гражданских действий.
 - Вы не можете взять карту технологии, если в вашей игровой области или в руке уже есть карта с таким же названием.
 - Если вы уже брали лидера, вы не можете взять лидера той же эпохи. Правило действует, даже если ваш лидер покинул игру.

Взять чудо из ряда карт

Чудо — это фиолетовая карта с рядом цифр в нижней части иллюстрации. Эти цифры определяют, сколько ресурсов требуется для завершения каждого этапа чуда. Карта чуда разыгрывается сразу, как только вы ее берете.



- ▷ Выберите чудо из ряда карт.
- ▷ Потратьте число гражданских действий, указанное под выбранной картой, в нижней части ряда карт. Потратьте по 1 дополнительному гражданскому действию за каждое построенное вами чудо. (Включая чудеса, ставшие руинами из-за события «Неумолимость времени».)
- ▷ Выложите чудо в свою игровую область, поверните его горизонтально, чтобы показать, что оно **не закончено**.
- ▷ **Ограничение:** вы не можете взять чудо, если у вас уже есть незаконченное чудо.
- ▷ **Примечание:** вы можете взять чудо, даже если достигли максимально разрешенного числа гражданских карт в руке.
- ▷ **Примечание:** эффект чуда применяется только после его постройки.

Увеличить численность населения

- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Потратьте число еды, указанное под крайней правой непустой секцией желтого банка.

- ▷ Возьмите крайний правый желтый куб из желтого банка и поместите его в резерв рабочего. Он становится **незадействованным рабочим**.
- ▷ **Примечание:** если в желтом банке нет кубов, вы не можете увеличить численность населения.

Построить ферму, шахту или городское здание

- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Выберите одну из карт сельскохозяйственной, добывающей или градостроительной технологий из своей игровой области.
- ▷ Потратьте число требуемых ресурсов, указанное на этой карте.
 - **Примечание:** особые архитектурные технологии 🏰 уменьшают число ресурсов, требуемых для строительства только городских зданий.
- ▷ Переместите 1 незадействованного рабочего на карту.
- ▷ При необходимости обновите параметры цивилизации.
- ▷ **Ограничение:** в правом нижнем углу карты формы правления указано максимально возможное **число городских зданий** одного типа. Если количество построенных у вас зданий какого-либо типа больше или равно этому числу, вы не можете построить новое городское здание этого типа.

Улучшить ферму, шахту или городское здание

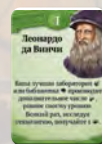
- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Выберите одну из своих ферм, шахт или городских зданий (представлены рабочими на картах соответствующих технологий).
- ▷ Выберите в своей игровой области другую карту технологии того же типа и более высокого уровня.
- ▷ Потратьте число ресурсов, равное разнице значений требуемых ресурсов двух карт.
 - Если у вас есть возможность снизить эти значения, сделайте это до вычисления разницы.
- ▷ Переместите выбранного рабочего на карту более высокого уровня.
- ▷ При необходимости обновите параметры цивилизации.

Уничтожить ферму, шахту или городское здание

- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Выберите одну из своих ферм, шахт или городских зданий (представлены рабочими на картах соответствующих технологий).
- ▷ Переместите выбранного рабочего с карты в резерв рабочих.
- ▷ При необходимости обновите параметры цивилизации.

Сыграть карту лидера

Лидер — это зеленая гражданская карта с портретом известной исторической личности в правой верхней части.



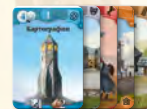
- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Выложите лидера с руки в свою игровую область.
- ▷ Если у вас уже есть разыгранный лидер, он **заменяется** новым:
 - Сбросьте прежнего лидера.
 - Получите обратно 1 гражданское действие.
- ▷ Эффект нового лидера начинает действовать сразу же. При необходимости обновите показатели цивилизации.

Завершить этап чуда

- ▷ Вы можете сделать это, только если в вашей игровой области есть **незаконченное чудо**.
- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Потратьте число ресурсов, указанное крайней левой незакрытой цифрой на карте чуда.
- ▷ Накройте эту цифру синим кубом из синего банка.
 - Если синий банк пуст, возьмите синий куб с одной из карт технологий.
- ▷ Если вы накрываете последнюю цифру чуда, оно становится **построенным**:
 - Верните все синие кубы с чуда в синий банк.
 - Поверните карту в вертикальное положение.
 - Примените эффект чуда. При необходимости обновите показатели цивилизации.
- ▷ Если **какая-то карта позволяет завершить сразу несколько этапов чуда за одно действие**, делайте все то же самое. Потратьте суммарное число ресурсов, требуемое для строительства всех желаемых этапов, и накройте их цифры синими кубами.

Исследовать технологию

В левом верхнем углу карт технологий, которые вы берете в руку, указаны значения требуемых очков науки. (Типы карт технологических описаны в главе «Разыгранные карты технологий» на с. 9.)



- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Выберите карту технологии с руки.
- ▷ Потратьте число очков науки, указанное на карте.
 - Разыгрывая карту технологии формы правления, трайте большее из двух значений очков науки.
- ▷ Выложите карту технологии в свою игровую область.
 - Разыгрывая карту особой технологии (синяя карта) уже имеющегося у вас типа, оставляйте в игре только одну карту — более высокого уровня.
 - Как правило, старая карта заменяется новой.
 - В редком случае из игры убирается только что сыгранная карта. Для эффектов остальных карт (см. карту «Эйнштейн») это по-прежнему считается розыгрышем технологии.
 - Разыгрывая карту формы правления, замените старую форму правления, убрав ее из игры или накройте ее новой картой.
- ▷ Эффекты особых технологий и форм правления применяются сразу же. При необходимости обновите показатели цивилизации.

Провозгласить революцию

Революция — это альтернативный способ изменения формы правления.

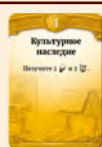


- ▷ Выберите карту технологии формы правления с руки.
- ▷ Потратьте число гражданских действий, равное сумме ваших гражданских действий.
 - Если исследовать технологию позволяет карта события (см. карту «Развитие цивилизации»), вы также можете провозгласить революцию, потратив сумму гражданских действий.
 - Если исследовать технологию позволяет карта действия (см. карту «Прорыв»), вы также можете провозгласить революцию, но тратите не 1 гражданское действие (на розыгрыш карты действия), а всю сумму гражданских действий.
 - **Примечание:** обычно вы не можете провозгласить революцию, если вам **недоступны** все ваши гражданские действия.

- ▷ Потратьте число очков науки, равное меньшему из значений очков науки на карте формы правления.
- ▷ Выложите карту в свою игровую область. Замените прежнюю карту формы правления, убрав ее из игры или накрыв ее новой картой.
- ▷ Примените все эффекты новой карты.
 - При необходимости обновите показатели цивилизации.
 - Если карта повысила вашу сумму гражданских действий, поместите новые белые кубы рядом с картой формы правления. Пока что они недоступны из-за революции.
- ▷ Примените эффекты карт, действующие при исследовании технологии (см. карты «Да Винчи», «Ньютон», «Эйнштейн»). (Например, Ньютон принес вам 1 доступное гражданское действие.)

СЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Карта действия — это желтая гражданская карта.



- ▷ Потратьте 1 гражданское действие.
- ▷ Выберите карту действия с руки. Запрещается выбирать карту действия, взятую в руку в текущей фазе действий.
- ▷ Откройте карту и примените ее эффект.
 - Если эффект карты обязывает вас выполнить какое-то действие, выполните его, следуя всем обычным правилам выполнения указанного действия, но не тратьте ни гражданские, ни военные действия.
 - Если карта уменьшает число требуемых ресурсов до значения ниже нуля, это число остается равным нулю.
 - Если карта предписывает исследовать технологию, вы можете провозгласить революцию, однако тратите на нее не 1 гражданское действие, а всю сумму гражданских действий. (См. «Провозгласить революцию» на с. 5.)

- Если карта предписывает завершить 1 этап чуда, вы можете построить только один этап, даже если другие разыгранные карты позволяют вам завершить сразу несколько этапов за 1 гражданское действие.
- Если вы не можете выполнить действие выбранной карты, то не можете и разыграть ее.
 - Если карта дает вам что-то на текущий ход, то это что-то не добавляется к показателям цивилизации и не отображается физическими компонентами.
 - *Примечание:* временное военное действие можно использовать для получения военной карты в конце вашего хода. (См. «Взять военные карты» на с. 7.)
- ▷ Сбросьте карту действия после применения эффекта.

Обучить отряд

- ▷ Потратьте 1 военное действие.
- ▷ Выберите одну из карт военной технологии в своей игровой области.
- ▷ Потратьте число ресурсов, указанное на этой карте.
- ▷ Переместите 1 незадействованного рабочего на эту карту.
- ▷ Обновите параметры цивилизации.

Улучшить отряд

- ▷ Потратьте 1 военное действие.
- ▷ Выберите один из своих отрядов (представлены рабочими на картах военных технологий).
- ▷ Выберите в своей игровой области другую карту технологии того же типа и более высокого уровня.
- ▷ Потратьте число ресурсов, равное разнице значений требуемых ресурсов двух карт.
 - Если у вас есть возможность снизить эти значения, сделайте это до вычисления разницы.

- ▷ Переместите выбранного рабочего на карту более высокого уровня.
- ▷ Обновите параметры цивилизации.

РАСПУСТИТЬ ОТРЯД

- ▷ Потратьте 1 военное действие.
- ▷ Выберите один из своих отрядов (представлены рабочими на картах военных технологий).
- ▷ Переместите выбранного рабочего с карты в резерв рабочих.
- ▷ Обновите параметры цивилизации.

СЫГРАТЬ КАРТУ ТАКТИКИ

Тактика — это красная военная карта с символами отрядов под иллюстрацией.



- ▷ Потратьте 1 военное действие.
- ▷ Выберите карту тактики с руки.
- ▷ Выложите ее в свою игровую область. Эта карта называется **личной тактикой**.
- ▷ Поместите на нее свое знамя тактики. Это ваша **текущая тактика**.
- ▷ Обновите силу цивилизации. (См. «Карты тактики» на с. 9.)
- ▷ *Ограничение:* разыграть или скопировать тактику можно только 1 раз за ход.

СКОПИРОВАТЬ КАРТУ ТАКТИКИ

- ▷ Потратьте 2 военных действия.
- ▷ Выберите общую тактику на поле военной силы.
- ▷ Поместите на нее свое знамя тактики. Это ваша текущая тактика.
- ▷ Обновите силу цивилизации. (См. «Карты тактики» на с. 9.)
- ▷ *Ограничение:* разыграть или скопировать тактику можно только 1 раз за ход.

Процедура конца хода

Закончив фазу действий, поэтапно выполните процедуру конца хода.

Принимать решения нужно только на первом шаге процедуры. После того как вы выберете, какие военные карты сбросить, все остальное делается автоматически, поэтому следующий игрок может начать свой ход сразу после вашего первого шага. Это делает игру динамичнее.

СБРОСИТЬ ЛИШНИЕ

ВОЕННЫЕ КАРТЫ

- ▷ Если число военных карт у вас в руке превышает вашу сумму военных действий, сбросьте любые лишние карты лицом вниз.

ПРОВЕРИТЬ, ЕСТЬ ЛИ ВОССТАНИЕ

- ▷ Если число ваших недовольных рабочих превышает число незадействованных рабочих, в цивилизации поднимается восстание и вы пропускаете фазу производства. (См. «Недовольные рабочие» на с. 10.)

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Если в цивилизации нет восстания, выполните эти шаги в указанном порядке:

- ▷ **Получите очки науки и культуры**
 - Получите число очков науки, равное значению индикатора прироста науки.
 - Получите число очков культуры, равное значению индикатора прироста культуры.
- ▷ **Коррупция**
 - Крайняя левая ячейка каждой секции синего банка отмечена отрицательным числом.
 - Если все эти числа закрыты синими кубами, в цивилизации нет коррупции.

- В противном случае крайнее левое открытое отрицательное число определяет **размер коррупции**.

- Потеряйте число ресурсов, равное размеру коррупции.
- Если у вас недостаточно ресурсов, потеряйте все, что есть, а затем потеряйте по 1 еде за каждый недостающий ресурс.

▷ Производство еды

- За каждого рабочего на картах сельскохозяйственных технологий 🍷 переместите по 1 синему кубу из синего банка на эти карты.
- Если в банке недостаточно кубов, переместите все, что есть, начав с карт сельскохозяйственных технологий самого высокого уровня.

▷ Потребление еды

- Крайняя левая ячейка каждой секции желтого банка отмечена отрицательным числом.
 - Если все эти числа закрыты желтыми кубами, население прокармливает себя само.
 - В противном случае крайнее левое открытое отрицательное число определяет **размер потребления**.
- Потеряйте число еды, равное размеру потребления.
- Если у вас недостаточно еды, вы теряете все, что есть, а затем теряете 4 очка культуры за каждую недостающую еду.

▷ Производство ресурсов

- За каждого рабочего на картах добывающих технологий 🪛 переместите по 1 синему кубу из синего банка на эти карты.

- Если в банке недостаточно кубов, переместите все, что есть, начав с карт добывающих технологий самого высокого уровня.

ВЗЯТЬ ВОЕННЫЕ КАРТЫ

- ▷ Возьмите 1 карту из военной колоды текущей эпохи за каждое неиспользованное военное действие.
 - *Ограничение:* на этом шаге нельзя взять больше 3 карт.
 - В эпохе IV военной колоды нет, вы не берете военные карты.
 - *Примечание:* в первом раунде игрокам недоступны военные действия, они не берут военные карты.
- ▷ Если вы забираете последнюю военную карту, перемешайте стопку сброса военной колоды текущей эпохи (см. с. 8) и выложите ее на поле текущей эпохи, теперь это ваша новая военная колода.
 - Если вы взяли еще не все полагающиеся вам карты, доберите их из новой колоды.

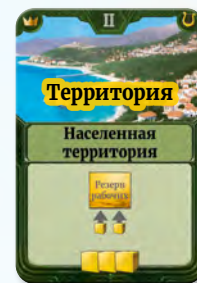
ОБНОВИТЬ ДЕЙСТВИЯ

- ▷ Перенесите свои потраченные белые и красные кубы обратно на карту формы правления. Вам вновь доступны все ваши гражданские и военные действия. Некоторые события могут потребовать от вас потратить часть действий еще до начала вашего следующего хода.

ТЕКУЩИЕ СОБЫТИЯ

После того как игрок выкладывает карту события в колоду будущих событий в качестве политического действия, он переворачивает верхнюю карту из колоды текущих событий и применяет ее эффект. Некоторые события представляют собой открытие новых **территорий**, в названии таких карт фигурирует слово «территория». Эффекты остальных карт описаны на них самих.

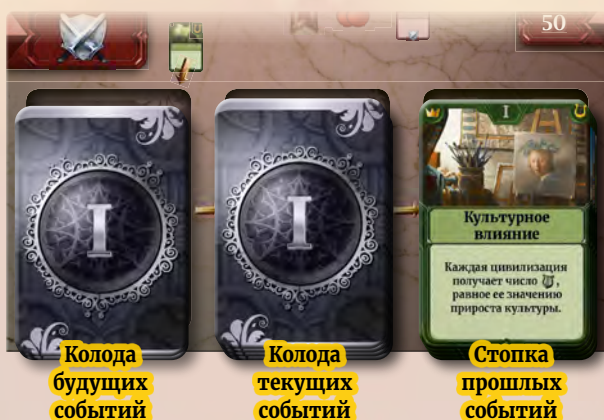
- ▷ Если на карте текущего события описан эффект, сделайте все, что указано.
- ▷ Если карта текущего события — это новая территория, проведите колонизацию.



ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТА СОБЫТИЯ

Делайте все, что написано на карте.

- ▷ Если карта требует принятия решений от нескольких игроков, они принимают их в порядке очереди, начиная с игрока, делающего ход.
- ▷ Если карта требует от игроков сравнения **показателей** их цивилизаций, любые ничейные ситуации разрешаются следующим образом:
 - Считается, что текущий игрок или претендент, сидящий к нему ближе всех (в порядке хода), обладают более высоким значением показателя.
 - *Примечание:* в некоторых случаях это может оказаться невыгодно (см. карты «Терроризм» и «Варвары»).
 - Если эффект события применяется в конце игры, то при разрешении ничейных ситуаций текущим игроком считается первый игрок.
 - Однако если эффект карты действует на все цивилизации, у которых чего-то больше или меньше, чем у других, то ничьи остаются ничьими (см. карту «Иммиграция»).
- ▷ **Игра с 2 участниками.** Если эффект карты действует на 2 цивилизации, у которых чего-то больше всех или меньше всех, он действует только на 1 цивилизацию. Например, если эффект применяется к двум сильнейшим цивилизациям, применяйте его к 1 сильнейшей цивилизации.
- ▷ Если эффект карты позволяет игроку выполнить одно из действий фазы действий, игрок следует всем обычным правилам, касающимся выполнения этого действия, за исключением того, что не тратит гражданские и военные кубы, если только на карте не указано иного.
 - *Исключение:* если карта позволяет исследовать технологию, игрок может провозгласить революцию. На это тратится вся сумма его гражданских действий. (См. «Провозгласить революцию» на с. 5.)
- ▷ Применив эффект карты, отложите ее в стопку прошлых событий. (Это не то же самое, что и **стопка сброса военных карт**, карты из которой могут вновь вернуться в игру.)



КОЛОНИЗАЦИЯ

Если в качестве текущего события была открыта территория, всем игрокам предоставляется возможность ее колонизировать. Игроки по очереди делают ставки за право отправить колонизационные войска.

- ▷ Ставка — это целое положительное число, большее предыдущей ставки (если она была).
 - Игрок не может назвать в качестве ставки число, превышающее силу его возможных колонизационных войск.
- ▷ Игроки делают ставки по очереди, в порядке хода, начиная с игрока, делающего ход.
 - Каждый игрок либо называет ставку, либо пасует. Спасовавший игрок покидает аукцион.
 - Если ни один игрок не делает ставку, территория откладывается в стопку прошлых событий и колонизация прекращается.
 - Если хотя бы один игрок делает ставку, аукцион продолжается, пока его не покинут все, кроме одного. Победитель аукциона обязан колонизировать территорию.
- ▷ Победитель формирует **колонизационные войска**, сила которых должна быть больше или равна его последней ставке.
 - Игрок обязан отправить на колонизацию хотя бы один отряд. Сумма сил отправленных отрядов является базовым значением силы колонизационных войск.
 - Отряды можно объединить в армии в соответствии с **текущей тактикой** игрока. Бонус силы от карты тактики прибавляется к колонизационным войскам. (См. «Карты тактики» на с. 9.)
 - Для колонизации не имеет значения, как были объединены отряды в армии для подсчета силы цивилизации.
 - К колонизационным войскам прибавляются бонусы колонизации с карт, находящихся в игровой области карт. (См. «Бонусы колонизации» на с. 10.)
 - Игрок может разыграть любое количество карт военных бонусов с руки, чтобы добавить их **бонусы колонизации** (указаны в нижней части карт) к силе колонизационных войск.
 - *Примечание:* нельзя собрать колонизационные войска из одних лишь модификаторов и бонусов. Игрок обязан отправить хотя бы один отряд.
 - *Примечание:* эффекты, изменяющие силу цивилизации (см. карты «Наполеон», «Александр»), не применяются к колонизационным войскам.
- ▷ После того как игрок сформировал колонизационные войска:
 - Все вошедшие в них отряды считаются **отправленными**, их желтые кубы возвращаются в желтый банк.
 - Все сыгранные карты военных бонусов **сбрасываются**.
- ▷ Игрок берет карту территории и выкладывает ее в свою игровую область, теперь это его **колония**.
 - Игрок обновляет **показатели цивилизации**, а именно:
 - Отражает постоянный эффект, указанный внизу карты колонии.
 - Учитывает потерю отправленных отрядов на индикаторе силы.
 - Затем игрок применяет мгновенный эффект, указанный в центре карты колонии:
 - Получает указанное число ресурсов.
 - Получает указанное число еды.
 - Получает указанное число очков науки.
 - Получает указанное число очков культуры.
 - Получает 1 население за каждый такой символ.
 - Берет указанное число карт из военной колоды текущей эпохи, игнорируя ограничение на количество карт в руке. (В эпоху IV этот эффект ничего не дает.)
 - *Примечание:* порядок применения эффектов важен. Постоянный эффект может принести игроку желтые или синие кубы, которые смогут помочь ему применить мгновенный эффект.

ВАШИ КАРТЫ

Здесь вы найдете общие правила получения, розыгрыша и сброса карт. Базовое применение тех или иных типов карт описано на следующих страницах.

УРОВЕНЬ КАРТЫ

Уровень карты — это число, соответствующее эпохе карты. Уровень карт эпохи А равен 0, эпохи I — 1, эпохи II — 2, а эпохи III — 3.

Уровень отряда, фермы, шахты и городского здания тот же, что и уровень карты технологии, на которой они находятся. Если в тексте карты указана **лучшая** лаборатория, шахта, библиотека и т. д., то речь идет об объекте самого высокого уровня из всех имеющихся у вас объектов этого типа.

КАРТЫ В РУКЕ

В руке вы держите как гражданские, так и военные карты.

ГРАЖДАНСКИЕ КАРТЫ

Гражданские карты берутся из ряда карт. (См. «Взять карту из ряда карт (кроме чуда)» на с. 5.)

Гражданские карты никогда не берутся тайно, поэтому игроки могут договориться класть гражданские карты, формально находящиеся в руке, перед собой в открытую.

Максимальное количество гражданских карт в руке ограничено вашей **суммой гражданских действий**. Если в руке уже находится столько же карт или больше, вы не можете получить новые

карты. Тем не менее, если по какой-то причине у вас в руке оказалось больше карт, чем разрешено, вы не обязаны сбрасывать лишние карты.

ВОЕННЫЕ КАРТЫ

Военные карты тайно берутся из текущей колоды военных карт. Ваши соперники не видят ваши военные карты до тех пор, пока те не вступят в игру.

Максимальное количество военных карт в руке ограничено вашей **суммой военных действий**. Однако вы можете брать в руку сколько угодно военных карт, лишние карты вы сбрасываете только во время процедуры конца хода. (См. «Сбросить лишние военные карты» на с. 6.)

РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ

Карта считается **разыгранной**, если она лежит лицом вверх на столе: либо в игровой области одной из цивилизаций, либо на поле военной силы (карта общей тактики).

Все прочие карты (в руке, в стопке сброса, в колоде, в ряде карт) не считаются разыгранными.

Если не сказано иного, то правило или эффект, действующий на лидера, колонию, чудо или технологию, применяется к разыгранной карте.

СБРОШЕННЫЕ И ВЫШЕДШИЕ ИЗ ИГРЫ КАРТЫ

Обычно термин «**сбросить**» применяется к картам в руке, а термин «**убрать из игры**» — к разыгранным картам. В любом из этих случаев карта откладывается в одно и то же место.

Если вы сбрасываете или убираете из игры гражданскую карту, она навсегда покидает игру.

Если вы сбрасываете или убираете из игры военную карту, она кладется лицом вниз в **стопку сброса** военных карт текущей эпохи. Если вы сбрасываете карту, не разыгрывая ее, то не показывайте ее соперникам.

Если в военной колоде текущей эпохи не остается карт, перемешайте стопку сброса текущей эпохи — она становится вашей новой военной колодой.

Примечание: после применения карта события откладывается в стопку прошлых событий, и эта стопка — не то же самое, что и стопка сброса военных карт.

ВАША ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ



РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Большинство разыгрываемых карт — это карты технологий. К ним относятся:

- Все гражданские карты, в верхнем левом углу которых указаны требуемые очки науки.
- Ваши **начальные технологии**, напечатанные на планшете. Они тоже считаются разыгранными картами.

Символ в правом верхнем углу карты определяет **тип** технологии.

СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ И ДОБЫВАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ



Эти технологии позволяют строить фермы и шахты, которые производят и накапливают еду и ресурсы.



Фермы и шахты. Каждый рабочий, помещенный на карту сельскохозяйственной или добывающей технологии, считается фермой или шахтой соответствующего уровня. У вас может быть сколько угодно ферм и шахт.

Фермы и шахты не меняют параметры цивилизации. Во время фазы производства каждая ферма и шахта производит еду и ресурсы. (См. «Фаза производства» на с. 6.)

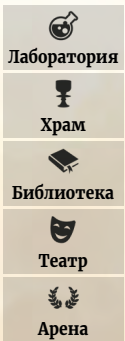
Еда и ресурсы, произведенные фермами и шахтами, накапливаются на их картах технологий. Каждый синий куб на карте — это столько еды или ресурсов, сколько указано внизу карты. На одной карте может быть сколько угодно синих кубов. (См. «Еда и ресурсы» на с. 11.)

Примечание: еда и ресурсы хранятся на картах, даже если на них нет рабочих.

ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Эти технологии позволяют строить городские здания.



Городские здания. Каждый рабочий, помещенный на карту градостроительной технологии, считается городским зданием соответствующего типа и уровня.

Количество имеющихся у вас городских зданий каждого типа **ограничено** и отмечено на карте формы правления.

Все городские здания (рабочие на картах градостроительных технологий) изменяют параметры цивилизации, как отмечено символами внизу их карт. (См. «Ваши показатели» и «Параметры цивилизации» на с. 10.)

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Эти технологии позволяют обучать отряды.



Отряды. Каждый рабочий, помещенный на карту военной технологии, считается отрядом соответствующего типа и уровня. У вас может быть сколько угодно отрядов. Каждый отряд (рабочий на карте военной технологии) изменяет силу цивилизации, увеличивая ее на значение, отмеченное внизу карты с ним. Отряды автоматически объединяются в армии так, как указано на карте текущей тактики. (См. «Карты тактики» на с. 9.)

ОСОБЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Эти технологии действуют без размещения на них рабочих.



Эффект каждой особой технологии указан на ней самой. Их символы разъяснены в главе «Ваши показатели» на с. 10.

Ограничение: у вас не могут быть разыграны две особые технологии одного типа. Если в игровой области оказываются 2 особые технологии одного типа, карта меньшего уровня тут же убирается из игры.

ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ



Форма правления — это основной источник гражданских и военных действий. На карту формы правления не размещаются рабочие.

Одновременно в вашей игровой области может быть только одна форма правления. В начале игры это карта «Деспотия». Всякий раз, когда вы разыгрываете новую карту формы правления, она заменяет старую. Помимо новых действий, некоторые формы правления дают и другие преимущества. (См. «Ваши показатели» на с. 10.)

3 Цифра в правом нижнем углу карты определяет **максимальное число городских зданий** одного типа, которые могут находиться в вашей игровой области.

ДРУГИЕ РАЗЫГРАННЫЕ ГРАЖДАНСКИЕ КАРТЫ

ЧУДЕСА



Чудеса строятся этап за этапом. (См. «Завершить этап чуда» на с. 5.)

Чудо выкладывается в игровую область повернутым горизонтально, это означает, что оно не закончено. В игровой области может быть не более одного незаконченного чуда. У вас может быть сколько угодно построенных чудес. (См. «Взять чудо из ряда карт» на с. 5.)

После завершения последнего этапа чудо становится построенным, его карта поворачивается вертикально, начинает действовать его эффект.

- *Исключение:* эффект чуда «Тадж-Махал» применяется, пока оно находится в ряду карт.
- На чудесах эпохи III указано «Вы тут же получаете...», эффект таких чудес применяется всего один раз — сразу после постройки.

ЛИДЕРЫ



Лидер дает цивилизации особую способность. В игровой области не может быть более 1 лидера. Взяв лидера из ряда карт, вы лишаетесь возможности взять другого лидера той же эпохи. (См. «Взять карту из ряда карт (кроме чуда)» на с. 5.)

Эффект лидера начинает действовать с момента его розыгрыша. (См. «Сыграть карту лидера» на с. 5.)

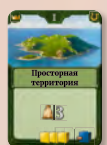
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



Они не выкладываются в игровую область. Эти карты обладают одноразовым эффектом и сбрасываются сразу после применения. (См. «Сыграть карту действия» на с. 6.)

РАЗЫГРАННЫЕ ВОЕННЫЕ КАРТЫ

КОЛОНИИ



Некоторые события — это открытие новых территорий. Если вы колонизируете территорию, она переместится в вашу игровую область и станет вашей колонией. (См. «Колонизация» на с. 7.)

В центральной части карты колонии указан одноразовый, мгновенный эффект, применяющийся в момент ее первой колонизации. (См. «Колонизация» на с. 7.)

Внизу карты колонии указан постоянный эффект. (См. «Ваши показатели» на с. 10.)

Постоянный эффект действует, пока у вас есть колония. Если вы **теряете колонию**, вы теряете и ее постоянный эффект. Если соперник **захватывает вашу колонию**, то вы теряете ее постоянный эффект, а он его получает. В обоих этих случаях мгновенный эффект карты не учитывается.

КАРТЫ ТАКТИКИ



Карты тактики позволяют создавать армии.

Текущая тактика цивилизации помечается знаменем тактики. Текущей может стать либо **личная тактика** (в вашей игровой области), либо **общая тактика** (в области общей тактики поля военной силы). Вы начинаете игру без текущей тактики.

(См. «Сыграть карту тактики» и «Скопировать тактику» на с. 6, а также «Сделать тактику доступной» на с. 3.)

Сбор армий. На карте текущей тактики показан ряд символов отрядов: для сбора 1 армии у вас должно быть ровно столько отрядов указанного типа. (*Примечание:* армия — понятие виртуальное, кубы рабочих не перемещаются и не убираются с карт.)

Цифра в нижней части карты тактики определяет **тактическую силу** каждой армии. Тактические силы армий добавляются к **силе цивилизации**. В каждую армию можно добавить 1 **отряд авиации**, он удваивает ее тактическую силу.

Примечание: 1 отряд может войти в состав не более чем 1 армии.

Устаревшие армии. На картах тактики эпох II и III указаны 2 значения тактической силы. Если в состав армии входит хотя бы 1 отряд, уровень которого меньше уровня карты тактики на 2 и больше, эта армия прибавляет к силе цивилизации меньшее из 2 значений тактической силы. Устаревшая армия с авиацией приносит цивилизации меньшее из 2 значений тактической силы, умноженное на 2.

Армии формируются автоматически — так, чтобы дать цивилизации наибольшую силу. Вы не можете собрать армии как-то иначе. (См. «Сила цивилизации» на с. 10.)

ПАКТЫ



Пакты позволяют сотрудничать с другими цивилизациями. В вашей игровой области может быть не больше 1 пакта, при этом вы можете являться партнером других цивилизаций по пактам, выложенным в их игровых областях. (См. «Предложить пакт» и «Отменить пакт» на с. 4.)

ВОЙНЫ

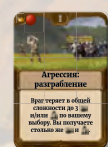


Эффект выложенной в игровую область карты войны применяется только в начале следующего раунда и только один раз. После этого карта убирается из игры. (См. «Объявить войну» на с. 4 и «Провести войну» на с. 3.)

ДРУГИЕ ВОЕННЫЕ КАРТЫ

Все прочие военные карты не выкладываются в игровую область.

АГРЕССИЯ



Эффект карты агрессии применяется сразу же после ее розыгрыша, затем карта сбрасывается. (См. «Совершить агрессию» на с. 4.)

СОБЫТИЯ



Эффект карты события применяется, когда она открывается из колоды текущих событий, затем карта откладывается в стопку прошлых событий. (См. «Подготовить событие» на с. 4 и «Применить эффект события» на с. 7.)

КАРТЫ ВОЕННЫХ БОНУСОВ



Карты военных бонусов разыгрываются во время колонизации и защиты от агрессии. Карты сбрасываются после прибавления их временных бонусов. (См. «Совершить агрессию» на с. 4 и «Колонизация» на с. 7.)

ВАШИ ПОКАЗАТЕЛИ

Ваши показатели определяются находящимися в вашей игровой области картами и местоположением ваших рабочих.

Символы внизу карты определяют, как меняются ваши показатели.

- ▷ Если на карте должны размещаться рабочие, каждый из них приносит то, что указано внизу карты. (Если на такой карте нет рабочих, она ничего не дает.)
- ▷ Если на карте не должны размещаться рабочие, символы внизу карты показывают все, что дает карта.
 - **Исключение:** на карте тактики показано, на какое значение увеличивается сила цивилизации от каждой армии. (См. «Карты тактики» на с. 9.)
 - Чудо ничего не приносит, пока его не построят. (См. «Завершить этап чуда» на с. 5.)

На показатели цивилизации могут влиять особые свойства разыгранных карт.

Когда правило из этого буклета напоминает вам об **обновлении показателей**, убедитесь, что все изменения отражены на соответствующих индикаторах и текущим количеством красных, белых, желтых и синих кубов.

ПАРАМЕТРЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ


У вашей цивилизации 4 параметра, значения которых отслеживаются на 4 индикаторах. (См. «Маркеры параметров» на с. 2.) Индикаторы нужны лишь для вашего удобства, вы всегда можете подсчитать текущее значение того или иного параметра по разыгранным картам и местоположению рабочих.

ПРИРОСТ НАУКИ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Этот символ показывает, сколько науки производит каждый рабочий на карте или сама карта. Суммарное количество всей производимой науки, включая возможные модификаторы, определяет науку цивилизации. Этот параметр не может быть отрицательным (в этом случае он считается равным 0), но может быть сколь угодно высоким.

ПРИРОСТ КУЛЬТУРЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Этот символ показывает, сколько культуры производит каждый рабочий на карте или сама карта. Суммарное количество всей производимой культуры, включая возможные модификаторы, определяет культуру цивилизации. Как и наука, этот параметр не может быть отрицательным, но может быть сколь угодно высоким.

Примечание: эффект, позволяющий получить  при определенных обстоятельствах, не учитывается параметром цивилизации.

СИЛА ЦИВИЛИЗАЦИИ

На карте тактики этот символ показывает тактическую силу каждой армии. (См. «Карты тактики» на с. 9.) На любой другой карте он показывает, какую силу приносит каждый рабочий на этой карте. Суммарное количество всей производимой силы, включая возможные модификаторы, определяет силу цивилизации. Этот параметр не может быть отрицательным, но может быть сколь угодно высоким.

Примечание: сила цивилизации всегда включает в себя силы отрядов, даже если они собраны в армии.

СЧАСТЬЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Каждый из этих символов представляет собой 1 счастье, производимое каждым рабочим на карте или самой картой.

Аналогично эти символы представляют собой -1 счастье, производимое каждым рабочим на карте или самой картой. (**Примечание:** карта с таким символом не считается картой, приносящей счастье.)

Суммарное количество всего производимого счастья (с учетом отрицательного счастья) определяет счастье цивилизации. Счастье цивилизации меняется в диапазоне 0—8. Если оно получается меньше 0, то остается равным 0. Если больше 8 — остается равным 8.

БОНУСЫ КОЛОНИЗАЦИИ

Карты с таким символом дают цивилизации бонус колонизации. Бонус может быть указан в тексте карты. Если у вас нет подобных карт, ваш бонус колонизации равен 0. Бонус колонизации действует только во время колонизации. (См. «Колонизация» на с. 7.)

ГРАЖДАНСКИЕ И ВОЕННЫЕ

ДЕЙСТВИЯ

СУММА ДЕЙСТВИЙ

Сумма гражданских действий — это количество таких символов на разыгранных у вас картах. Больше всего их на карте формы правления, но они могут встречаться и в нижней части других карт.

Сумма военных действий — это количество таких символов на разыгранных у вас картах. Больше всего их на карте формы правления, но они могут встречаться и в нижней части других карт.

ТРАТА ДЕЙСТВИЙ

Суммы военных и гражданских действий определяют, сколько красных и белых кубов вам доступно. Пока эти кубы находятся на карте формы правления, они считаются **доступными** действиями и их можно тратить. **Тратя** действие, вы убираете с карты куб соответствующего цвета, он перестает быть доступным.

Если у вас нет достаточного количества действий на выполнение чего-либо, вы не можете это выполнить.

Некоторые эффекты позволяют **получить действие обратно**. В этом случае вы возвращаете потраченный куб обратно на карту формы правления, он вновь становится доступным. (Если у вас нет потраченных действий, ничего не происходит.)

Временные действия: если эффекты дают вам действия на ход, то вы тратите их первыми. Они не влияют на вашу сумму действий.

ИЗМЕНЕНИЕ СУММЫ ДЕЙСТВИЙ

Ваша сумма действий меняется, когда карта покидает игру или входит в нее. В любом случае:

- ▷ Если сумма действий увеличивается, возьмите необходимое количество красных или белых кубов из коробки и поместите их на карту формы правления. Новые действия доступны сразу, если не сказано обратного.
- ▷ Если сумма действий уменьшается, верните необходимое количество красных или белых кубов в коробку. В первую очередь возвращайте потраченные кубы. Если их недостаточно, то возвращайте доступные кубы.

Если карта убирается из игры из-за того, что ее заменяет другая карта, измените число кубов один раз — после завершения замены. То есть не нужно сначала проходить процедуру уменьшения кубов (при сбросе карты), а затем процедуру добавления кубов (при розыгрыше новой карты). Обновите показатели в соответствии с новой картой.

СИНИЕ И ЖЕЛТЫЕ КУБЫ

Вы начинаете игру с определенным количеством желтых и синих кубов на планшете. В основном все они находятся в банках соответствующих цветов.

Банки всегда заполняются кубами слева направо. Один куб занимает одну ячейку. Если все ячейки заняты, дополнительные кубы можно хранить в крайней правой секции, в ней может быть сколько угодно кубов.

Большинство операций, связанных с синими и желтыми кубами, заключается в перемещении кубов между планшетом и разыгранными картами. Исключения:

- ▷ Если в игровую область выкладывается карта с каким-нибудь из этих символов, изображенных в ее нижней части, вы получаете указанное число синих или желтых кубов. Если карта покинет вашу игровую область, вы потеряете столько же кубов.

Если в игровую область выкладывается карта с каким-нибудь из этих символов, изображенных в ее нижней части, вы теряете указанное число синих или желтых кубов. Если карта покинет вашу игровую область, вы получите столько же кубов.

Некоторые карты предписывают игроку получить новые кубы, вернуть их в коробку и даже взять их у другого игрока.

Если вы **получаете синие или желтые кубы**, то помещаете их в банк соответствующего цвета.

Если вы **теряете синие кубы**, то возвращаете их в коробку из синего банка. Если в банке нет нужного количества, вы убираете из него все, что есть, и убираете недостающие кубы с карт сельскохозяйственных и добывающих технологий по своему выбору.

Если вы **теряете желтые кубы**, то возвращаете их в коробку из желтого банка. Если в банке нет нужного количества, вы убираете из него все, что есть.

Если вы **получаете желтые кубы** от другого игрока, берите их из его желтого банка и добавляйте в свой. Если в его банке нет нужного количества, то просто берите все кубы, что там есть.

РАБОЧИЕ И НАСЕЛЕНИЕ

Рабочий — желтый куб в вашей игровой области, но не в желтом банке.

Незадействованный рабочий — рабочий, не помещенный на карту. Он находится либо в резерве рабочих, либо на индикаторе счастья (в качестве маркера, см. ниже).

Если эффект карты предписывает вам **получить 1 население**, переместите 1 желтый куб из желтого банка в резерв рабочих, этот куб становится рабочим. На это не тратится еда.

Если эффект карты предписывает вам **увеличить численность населения**, делайте все то же самое, что и при выполнении соответствующего действия. (См. «Увеличить численность населения» на с. 5.) Обычно на это тратится еда.

Если эффект карты предписывает вам **потерять 1 население**, переместите 1 незадействованного рабочего в желтый банк. Если у вас нет незадействованных рабочих, возьмите одного из рабочих с карты. То же самое происходит и при **потере рабочих**.

НЕДОВОЛЬНЫЕ РАБОЧИЕ

Желтый банк разделен на одинарные и вдвоенные секции (состоящие из ячеек). Над каждой секцией расположено деление индикатора счастья. Деление индикатора счастья, соответствующее крайней левой пустой ячейке, указывает на то, сколько счастья требуется вашему населению. Если значение счастья цивилизации меньше этого деления индикатора, то их разница определяет **число недовольных рабочих**. Если значение счастья цивилизации больше или равно делению индикатора — у вас нет недовольных рабочих. (См. «Счастье цивилизации» на с. 10.)

Если к концу вашего хода число недовольных рабочих будет превышать число незадействованных рабочих, в цивилизации поднимется восстание и вы должны будете пропустить фазу производства. (См. «Проверить, есть ли восстание» на с. 6.)

Счетоводческий трюк: старайтесь сделать так, чтобы у вас не было пустых секций слева от маркера счастья. В противном случае помещайте по 1 незадействованному рабочему над каждой такой секцией, закрывая деление индикатора счастья. Если у вас не хватает незадействованных рабочих, чтобы заполнить все требующиеся деления, значит, в цивилизации поднимется восстание (если только вы не успеете решить проблему). Рабочие, находящиеся над секцией, по-прежнему считаются незадействованными рабочими и могут использоваться по обычным правилам.



Примечание: в игре не отмечается, какие именно

рабочие являются недовольными, в тексте карт фигурирует только их количество (см. карты «Бунт», «Народное волнение», «Эмиграция», «Влияние населения»). Не имеет никакого значения, накрыты ли деления индикатора счастья незадействованными рабочими или нет (достаточно просто иметь необходимое количество незадействованных рабочих).

ЕДА И РЕСУРСЫ

Еда и ресурсы — это синие кубы на картах сельскохозйственных и добывающих технологий, находящихся в вашей игровой области. Каждый синий куб — это столько еды или ресурсов, сколько указано в нижней части карты, на которой он находится.

ПОЛУЧЕНИЕ ЕДЫ И РЕСУРСОВ

Обычно новая еда и ресурсы добываются во время фазы производства (см. с. 6), однако эффекты некоторых карт позволяют получить их раньше.

Если эффект предписывает **получить еду или ресурсы**, переместите 1 или несколько синих кубов из банка на карты сельскохозйственных или добывающих технологий: итоговое значение должно в точности соответствовать количеству, которое вы должны были получить.

Если в синем банке недостаточно кубов, вы получаете ближайшее меньшее число еды или ресурсов (по отношению к числу, которое должны были бы получить). Если синий банк пуст, вы не можете получить еду или ресурсы. Если эффект одновременно дает вам и еду, и ресурсы, вы получаете их в указанном на карте порядке.

ТРАТА ЕДЫ И РЕСУРСОВ

Когда вы **тратите** еду или ресурсы, возможны три варианта:

- ▶ Вы возвращаете синий куб с карты сельскохозйственной или добывающей технологии в синий банк, тратя тем самым требуемое их количество.
- ▶ Вы переносите синий куб с карты сельскохозйственной или добывающей технологии на карту технологий того же типа, дающую меньшее значение еды или ресурсов, тратя тем самым требуемое их количество.
- ▶ Вы тратите еду или ресурсы, как описано выше, но затем берете из синего банка «сдачу» — куб, который вы помещаете на карту, дающую разницу между требуемым количеством и тем, что вы потратили.

Выполняйте одну или несколько из этих операций столько раз, сколько необходимо. Общее количество потраченной еды или ресурсов должно соответствовать требуемому.

Если суммарные значения ваших синих кубов меньше требуемого количества, вы не можете потратить еду или ресурсы на выполнение действия, предполагающего их трату.

В редком случае у вас не будет возможности потратить ровно столько, сколько нужно, и вы будете вынуждены **переплачивать**. Это может привести к опустошению синего банка.

Примечание: запрещается перемещать синие кубы с технологий, дающих меньшее значение еды или ресурсов, на технологии, дающие большее значение.

Временные ресурсы. Если эффект карты дает вам ресурсы на время хода или для какой-то определенной цели, то в первую очередь вы будете тратить эти временные ресурсы (если это не противоречит их назначению).

Потеря еды и ресурсов. Применяются те же правила, что и для траты еды и ресурсов, однако, если вы должны потерять больше, чем у вас есть, вы просто теряете все, что есть.

Получение еды или ресурсов от другого игрока означает, что он их теряет, а вы получаете. Вы получаете ровно столько, сколько он потерял. (**Примечание:** операции потери и получения проводятся внутри цивилизаций, игроки не перемещают между собой кубы.)

ОЧКИ НАУКИ И КУЛЬТУРЫ

Накопленные вами очки науки и культуры отображаются на соответствующих счетчиках фишками очков вашего цвета. Вы получаете очки во время фазы производства (см. с. 6), однако эффекты некоторых карт позволяют получить их раньше. Вы можете накопить сколько угодно очков культуры и науки.

Получение и : всякий раз, получая очки, перемещайте соответствующую фишку очков на указанное число делений счетчика вперед.

Потеря и : когда какой-либо эффект или правило вынуждает вас потерять очки, перемещайте соответствующую фишку на указанное число делений счетчика назад. Останавливайте перемещение на нулевой клетке, даже если должны переместить фишку дальше: число очков культуры и науки не может быть отрицательным.

Трата очков науки. Применяются те же правила, что и для потери очков, однако вы не можете потратить больше, чем у вас есть. Если у вас нет

нужного числа очков науки, вы не можете выполнить действие, требующее их траты.

Временные очки науки. Если эффект карты дает вам очки науки на время хода или для какой-то определенной цели, то, тратя очки науки, вы в первую очередь тратите эти временные очки (если это не противоречит их назначению).

Получение очков науки от другого игрока. Ваш соперник теряет очки, а вы получаете. Если у него меньше очков, чем указано, он тратит только то, что у него есть, а вы получаете ровно столько, сколько у него было.

ОПИСАНИЕ КАРТ

ГРАЖДАНСКИЕ КАРТЫ

Требуемые для исследования очки науки (на Irrigation, Drama, Knights)
Тип технологии (на Irrigation, Drama, Knights)
Сельскохозяйственная или добывающая технология (на Irrigation)
Градостроительная технология (на Drama)
Военная технология (на Knights)
Требуемые ресурсы (на Knights)
Значение каждого синего куба на карте (на Irrigation, Drama, Knights)
Эффект каждого рабочего на карте (на Irrigation, Drama, Knights)
Требуемые для революции очки науки (на Laws, Theocracy)
Уровень карты (на Laws, Theocracy)
Особая технология (на Laws)
Форма правления (на Theocracy)
Требуемые для завершения чуда ресурсы (на Jeanne d'Arc, St. Peter's Basilica)
Лидер (на Jeanne d'Arc)
Чудо (на St. Peter's Basilica)
Эффект карты (на Jeanne d'Arc, St. Peter's Basilica)
Ограничение на число городских зданий (на Theocracy)

ВОЕННЫЕ КАРТЫ

Можно подготовить как событие (на Wave of Crime, Territory/Colony)
Требуемые военные действия (на Aggression, War)
Можно сыграть только как политическое действие (на Pact)
Уровень карты (на Pact)
Событие (на Wave of Crime)
Территория/колония (на Territory/Colony)
Агрессия (на Aggression)
Война (на War)
Пакт (на Pact)
Постоянный эффект колонии (на Territory/Colony)
Мгновенный эффект колонизации (на Territory/Colony)
Бонусы указывают на игроков, заключивших пакт (на Pact)
Требуемые военные действия (на Tactics)
Отряды, составляющие 1 армию (на Tactics)
Тактическая сила армии (на Tactics)
Бонус защиты (на Military Bonus)
Бонус колонизации (на Military Bonus)

ЛИДЕРЫ

ГОМЕР



Считается, что чудо с картой «Гомер» приносит на 1 счастье больше. На такое чудо действует эффект «Микеланджело». «Собор Святого Петра» добавляет к этому чуду еще 1 счастье (но не 2 счастья, если на чуде тоже указан символ счастья).

Если карта чуда преворачивается из-за события «Неумолимость времени», то «Гомер» остается лежать лицом вверх, продолжая производить 1 счастье.

ЧИНГИСХАН



В игре на двоих выражение «одна из двух сильнейших» следует понимать как «сильнейшая». (Ничьи по-прежнему разрешаются в вашу пользу.)

При сборе армии каждый пехотный отряд может считаться либо пехотой, либо кавалерией (но не тем и другим сразу) — в зависимости от того, что принесет цивилизации наибольшую силу. В любом случае отряды пехоты продолжают считаться пехотой для всех других карт, таких как «Великая стена».

Примечание: символ на карте «Чингисхана» не влияет на ваш индикатор прироста культуры.

МАКСИМИЛИАН РОБЕСПЬЕР



Пока ваш лидер Робеспьер, на ваши революции тратятся военные действия. Революция проходит по обычным правилам, с тем лишь исключением, что вы тратите на нее сумму военных действий и любые военные действия, полученные в ходе смены формы правления, считаются потраченными. Вы по-прежнему можете получить военные действия, разыгрывая определенные карты. Например, военные действия от карты действия «Патриотизм» не тратятся на революцию, так как не входят в сумму военных действий. Если вы используете карту действия «Прорыв» для провозглашения революции, то, как обычно, тратите все военные действия, но не тратите 1 гражданское действие на использование «Прорыва».

ИСААК НЬЮТОН



Он возвращает потраченное гражданское действие, даже если вы исследуете технологию в результате эффекта таких карт, как «Прорыв». Провозглашение революции тоже считается исследованием технологии, поэтому карта «Ньютон» возвращает вам 1 гражданское действие и после революции.

ИОГАНН СЕБАСТЬЯН БАХ



Применяются обычные правила улучшения (тратится разница требуемых ресурсов), за исключением того, что две градостроительные технологии необязательно должны быть одного типа и разных уровней. Если на здание, которое вы хотите улучшить, было потрачено больше или столько же ресурсов, сколько на театр, в который вы хотите его превратить, то на улучшение тратится 0 ресурсов.

Вы по-прежнему ограничены максимальным числом городских зданий одного типа.

БИЛЛ ГЕЙТС



Используйте лаборатории эпохи I и выше по аналогии с шахтами: добавляйте 1 синий куб за каждого рабочего во время производства ресурсов. Куб приносит столько ресурсов, сколько составляет уровень лаборатории. Вы можете использовать лаборатории для накопления и размена.

Если карта «Билл Гейтс» выходит из игры, ваши лаборатории больше не производят ресурсов, но вы по-прежнему можете использовать ресурсы с лабораторий.

Событие «Влияние промышленности» не учитывает производство ресурсов лабораториями.

ЧУДЕСА

СОБОР СЯГОГО ПЕТРА



Считайте, будто на всех других ваших разыгранных картах, производящих счастье, имеется еще 1 символ счастья.



Эффекты, изменяющие производство культуры театрами и библиотеками (например, карты «Шекспир», «Бах», «Чаплин»), тоже учитываются.

ИНТЕРНЕТ



Эффекты, изменяющие производство культуры (карты «Шекспир», «Бах», «Чаплин»), науки (карты «Эйнштейн», «Ньютон») или того и другого (карта «Сид Мейер») театрами и библиотеками, тоже учитываются.

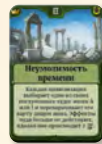
СОБЫТИЯ

РАЗВИТИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ



Вы не тратите гражданское действие, но тратите все необходимое, уменьшая это на 1. Вы можете провозгласить революцию, потратив на 1 очко науки меньше, но вы все равно используете все гражданские действия.

НЕУМОЛИМОСТЬ ВРЕМЕНИ



Для любых эффектов и правил разрушенное чудо считается построенным чудом соответствующей эпохи. То есть вы тратите на 1 гражданское действие больше, забирая новое чудо, оно учитывается событием «Влияние чудес», другой игрок получает от него преимущество, заключив с вами пакт «Международный туризм» и т. д.

МЕЖДУНАРОДНОЕ СОГЛАШЕНИЕ



Применяются обычные правила получения карт. Если карты берет текущий игрок и среди них оказываются карты действий, он может использовать их на текущем ходу.

Пополнение ряда карт происходит по обычным правилам, за исключением того, что с первых ячеек не сбрасываются карты. Если в результате пополнения заканчивается эпоха III, значит, близится конец игры. Если текущий игрок — первый игрок, этот раунд становится последним. Сильнейший игрок может воспользоваться этой возможностью даже в последнем раунде.

ИГРА ВЛАДИ ХВАТИЛА

Художник: Милан Вавронь

Дизайн компонентов: Якуб Политзер

Графический дизайн: Филип Мурмак

3D-художник: Радим Пех

Перевод на

английский язык: Джейсон Холт

Основное тестирование: Вит Водичка

**Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games**

Переводчик: Александр Петрунин

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

«Живое» тестирование: Витек, Филип, Водка, Вазоун, Кршупин, Нино, Лефи, Р. А., Эсе, Матюш, Кретен, Марцела, Давид, Янча, Витек, Дежжене, Маркета, Михал, Хонча, Мирек, Пигин, Ярда, Румун, Монча, Гекон и многие другие.

Онлайн-тестирование: Гэри Пэн, просто Клаус, olafdrake, Давид Сегавиано, Крис Лайнекер, Стивен Кершо, ТТ S, Пол Гроган, Фландре Скарлет, Лорд Видлак, пехругу, Дональд Вагнер, Хьюберт Бартош, Бранко Превич, clydekruskal, floehuang, Кенни Фок, Паоло Коул, Дон Люк, Дин Фабик, jason Chu, Артур Едлинский, florianmonod, Грегори Д., Джо П, Кеннет Труп, Патрик Занг, razer, Грейг Янг, Дерек Андерсон, Чэн Лап, Последний Герой, R. A., Scalon 75, charlesclairret, cheungsuet, Уай-Джей Чен, Алес Роновский, Амирал Траун, Йонас Хавреглид, Михал Д., Рафал Щепковский, T Wow и многие другие.

Благодарности: Витеку Водичке, Филипу Мурмаку, Вацлаву Жидеку и Юри Хофиреку за несчетное количество онлайн- и офлайн-партий, а также за долгие часы обсуждений; Милану Вавроню за прекрасные иллюстрации; Джейсону Холту за работу над правилами и текстом; Петру Мурмаку и всем сотрудникам CGE за создание этой версии игры.

Особая благодарность: Николя д'Аллоэну за создание отличного онлайн-прототипа на сайте www.boardgaming-online.com и всем, кто играл в оригинальную версию игры все эти годы, подерживал ее и наслаждался ею.

© Czech Games Edition, 2019
www.CzechGames.com

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

