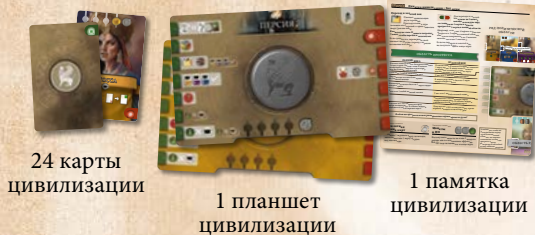


ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

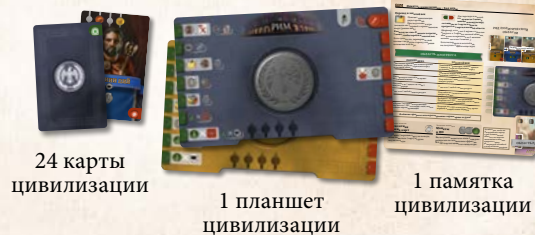
Судьбы народов в ваших руках... Удастся ли вам проложить для своей цивилизации путь к богатству и процветанию?

КОМПОНЕНТЫ

ПЕРСИЯ



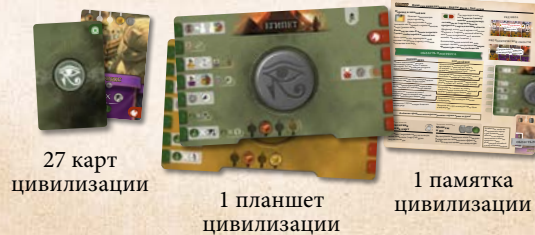
РИМ



АББАСИДСКИЙ ХАЛИФАТ



ЕГИПЕТ



ОБЗОР ИГРЫ

В этой игре каждому из вас предстоит возглавить свою цивилизацию и за 7 раундов привести её к подлинному величию.

В каждом раунде вы берёте в руку **4 карты** и разыгрываете 3 из них в области планшета своей цивилизации. Оставшаяся карта возвращается на верх вашей колоды. Каждая из 4 областей планшета представляет разные аспекты развития цивилизации.

Накапливайте ресурсы и монеты, чтобы расширить свои возможности по ходу игры, **стройте величественные сооружения, призывайте лидеров...** но не забывайте и об **армии**! Нарастив достаточную военную мощь, в конце раунда вы сможете завоевать провинцию и расширить свою территорию. Каждой цивилизации придётся проложить свой собственный путь через тьму времён к золотому веку. История запомнит только победителя, чья цивилизация наберёт больше победных очков (ПО) в конце игры.

ПОДГОТОВКА



Перемешайте все карты провинций, затем возьмите и выложите 7 из них в ряд так, чтобы номера, указанные в правом нижнем углу, шли в порядке возрастания ❶. Оставшиеся карты провинций верните в коробку.

Сложите все монеты в общий запас рядом с картами провинций 2.

Подготовка цивилизации

Выберите цивилизацию. Поместите перед собой планшет этой цивилизации **3** серым символом вверх (ранние века) и возьмите соответствующую памятку **4**. Перемешайте колоду карт вашей цивилизации и поместите её перед собой лицом вниз **5**. Возьмите 4 верхние карты из колоды и выберите 2, наложите 1 из них на другую и поместите их снизу от вашего планшета так, чтобы составить потоки ресурсов **6**. Оставшиеся 2 карты верните в колоду: одну из них на ваш выбор на верх колоды, а другую под низ. Если в области ресурсов (на ваших картах и/или на планшете) есть символы монет , немедленно получите их из общего запаса **7**.

В первых партиях рекомендуем разыграть противостояние Рима и Персии. Аббасидский халифат и Египет — более сложные цивилизации с дополнительными механиками.

Подробное описание карт провинций приведено в конце этих правил. Пояснения к эффектам планшето́в и карт цивилизаций находятся на соответствующих памятках.



Каждый игрок берёт по 2 монеты **8**. Игрок, который сегодня встал раньше, берёт маркер прогресса **9**. Первым в каждом раунде ходит игрок с маркером прогресса.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 7 раундов, каждый из которых состоит из 3 этапов.

Этап I. Получение дохода

В начале каждого раунда подсчитывайте доход на всех ваших картах и планшете цивилизации и берите соответствующее количество монет из общего запаса.

Этап II. Розыгрыш карт из руки

Оба игрока одновременно берут по 4 верхних карты из своих колод цивилизаций.

Замените до 2 карт в руке, потратив по 1 монете за каждую.



В начале этапа II вы можете потратить 1 или 2 монеты (вернуть их в общий запас), чтобы взять ещё по 1 карте из вашей колоды за каждую потраченную монету. Если сделали это, то за каждую новую карту поместите по 1 карте из руки под низ вашей колоды (это может быть только что взятая карта). Вы можете сначала заменить 1 карту, затем решить, заменять ли вторую.

Первым ходит игрок с маркером прогресса, и далее по очереди. В свой ход вы должны разыграть 1 карту из своей руки. После третьего хода верните оставшуюся в руке карту на верх вашей колоды.

Вы можете разыграть карту 4 способами:

- 1) Получить 2 монеты.
- 2) Увеличить силу армии.
- 3) Увеличить производство ресурсов.
- 4) Построить сооружение или призвать лидера.

1) Получить 2 монеты

Чтобы немедленно получить 2 монеты из общего запаса, сбросьте карту. У каждого игрока своя личная стопка сброса, карты в которой он может

просматривать в любой момент. Карты в стопке сброса лежат лицом вверх.

2) Увеличить силу армии

Чтобы увеличить силу своей армии, разыграйте карту в военную область — справа от вашего планшета цивилизации. Поверните её на 180° и поместите так, чтобы красная лента на ней соединилась с самой верхней свободной лентой на планшете. **С этого момента вы можете использовать военный символ на карте.**

Вы можете разыграть карту в эту область, даже если свободных лент на планшете уже не осталось.

Если на планшете на соединённой ленте указан символ, он также становится доступным. Однако его эффект перестанет действовать, если карта будет сброшена и ленты разъединятся.

Всего есть 3 типа военных символов: меч, конь и щит. В конце каждого раунда с их помощью вы сможете завоевать провинцию, если соберёте больше символов из типов, указанных на её карте (подробнее см. с. 5).



Пример

Игрок за Рим разыгрывает карту в военную область. Теперь у него есть 1 символ коня с карты и 1 символ меча с планшета цивилизации, так как лента с этим символом соединена с лентой на карте.

3) Увеличить производство ресурсов



Чтобы увеличить количество доступных вам ресурсов (дерева, кирпича, камня и золота), разыграйте карту в область ресурсов — снизу от вашего планшета цивилизации. Поместите её так, чтобы символы ресурсов в верхней части карты соединились с символами на планшете и картах, разыгранных в эту область ранее. **С этого момента вы можете использовать символы ресурсов в верхней части карты.**

Если вы разыграли в область ресурсов карту с символом монет в верхней части , немедленно получите их из общего запаса. Монеты вы берёте только 1 раз, а все другие ресурсы обладают постоянным эффектом и доступны вам всегда, пока карты с ними находятся в области ресурсов.



Пример

Игрок за Рим разыгрывает карту в область ресурсов. Теперь у него есть 1 дерево, 1 кирпич и 1 золото. Также он немедленно берёт 1 монету из общего запаса, так как в верхней части разыгранной карты есть символ монеты.

4) Построить сооружение или призвать лидера

Чтобы построить сооружение или призвать лидера, разыграйте карту в ряд политической области — сверху от вашего планшета цивилизации. **С этого момента вы можете применять эффект в нижней части карты.** Вы можете разыграть карту в ряд,

только если у вас есть указанные в её левой части символы ресурсов в необходимом количестве. Чтобы оплатить стоимость, не нужно сбрасывать карты ресурсов, но за каждый недостающий ресурс вы должны потратить по 2 монеты.



Пример

Игрок за Рим хочет построить пивоварню. Чтобы разыграть эту карту в ряд политической области, у него должно быть 2 дерева, 2 кирпича и 1 камень. У игрока за Рим есть только по 2 символа дерева и кирпича, поэтому он платит 2 монеты за недостающий камень. Он возвращает монеты в общий запас и выкладывает карту пивоварни в ряд.

Порядок карт сооружений и лидеров в ряду политической области не имеет значения. Вы можете разыграть в ряд сколько угодно сооружений, но карта лидера там может быть только 1. Если в ряду уже есть лидер и вы хотите разыграть ещё одного, вы можете это сделать, выложив новую карту лидера поверх предыдущей, образуя стопку лидеров. В такой стопке можно применять эффект только верхней карты, и только она в конце игры учитывается при подсчёте ПО (если не указано обратное).

По желанию: продвиньтесь на 1 уровень по шкале прогресса.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту в ряд политической области (например, строите сооружение или призываете лидера), вы можете продвинуться на 1 уровень по шкале прогресса. Для этого возьмите

последнюю разыгранную в вашу область ресурсов карту, переверните её лицом вниз и поместите в область прогресса — слева от вашего планшета цивилизации — так, чтобы зелёная лента с шестернёй в углу карты соединилась с самой верхней свободной лентой на планшете. Продвигаясь по этой шкале, вы будете получать новые способности, награды и ПО. Вы можете поместить карту в область прогресса, даже если свободных лент на планшете уже не осталось.



Пример

Игрок за Рим хочет продвинуться по шкале прогресса. Он строит пивоварню, затем берёт карту, которую последней разыграл в область ресурсов (рынок), и помещает её так, чтобы соединить ленты на карте и планшете.

Получение способностей

Вы получаете способности, строя сооружения, призывая лидеров, захватывая провинции или продвигаясь по шкале прогресса. Вы можете использовать способности в тот же ход, в котором их получили.

Этап III. Завоевание провинции, маркер прогресса, предел казны

После того как оба игрока разыграли по 3 карты и вернули по 1 карте на верх своих колод, они определяют: 1) **кто завоёвывает провинцию**; 2) **кто получает маркер прогресса на следующий раунд**; 3) **не превышен ли предел казны**.

Шаг 1. Завоевание провинции

На этом этапе игроки могут претендовать на завоевание **крайней левой карты провинции** в ряду. В левой части каждой карты провинции указаны от 1 до 3 типов военных символов: меч, конь и/или щит.

Игрок, у которого на картах в военной и политической областях, а также на планшете цивилизации больше символов указанных типов, завоёвывает эту провинцию и помещает её карту рядом со своим планшетом. **Считается общее количество символов всех указанных типов**: не обязательно иметь символы каждого типа. В случае равенства провинцию завоёвывает игрок с маркером прогресса.

Карты провинций могут приносить ПО, а также иметь мгновенные или постоянные эффекты. Если вы получили карту провинции с мгновенным эффектом, немедленно примените его.

В качестве платы за завоевание провинции игрок **сбрасывает последнюю разыгранную в его военную область карту** (если такая есть). Он помещает её в свою стопку сброса лицом вверх.

Вы можете **не претендовать** на карту провинции. В этом случае вы не будете сравнивать количество военных символов с другим игроком. Если у вашего противника есть хотя бы 1 нужный военный символ, он завоёвывает провинцию, как описано выше. Если же оба игрока не претендуют на провинцию или у обоих нет ни одного военного символа нужного типа, верните эту карту провинции в коробку.

Эффекты карт провинций описаны на с. 7–8.



Пример

У игрока за Рим больше нужных военных символов (коней и мечей), поэтому он завоёвывает Анатолию.



Он помещает карту провинции рядом со своим планшетом. Если бы на карте был мгновенный эффект, он применил бы его прямо сейчас, но в данном случае это не так.

Затем игрок за Рим сбрасывает карту, которую он последней разыграл в военную область.

Шаг 2. Маркер прогресса

Маркер прогресса получает или оставляет себе тот игрок, у которого больше карт в области прогресса (слева от планшета). В случае ничьей игрок с маркером должен передать его противнику.



Пример

Маркером прогресса владеет игрок за Рим, у которого сейчас 3 карты в области прогресса.

Он оставит маркер у себя, если у его противника в области прогресса будет 2 карты или меньше. Если же у противника в области прогресса будет хотя бы 3 карты, игрок за Рим должен будет передать маркер.

Шаг 3. Предел казны

При проверке предела казны у игрока может быть не более 7 монет или не более 5, если он играет за Египет. Все лишние монеты возвращаются в общий запас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **после 7-го раунда**. Этот раунд проходит по обычным правилам, но оставшуюся на этапе II карту игроки **возвращают в коробку**, а не на верх своих колод. После проверки предела казны на этапе III подсчитываются ПО, которые отражают развитие цивилизаций по результату игры.

Вы получаете ПО за:

- 1) карты в вашем ряду политической области;
- 2) ваш планшет цивилизации;
- 3) ваши провинции;
- 4) маркер прогресса (он приносит 3 ПО).

Для подсчёта ПО используйте блокнот. Побеждает тот, кто набрал больше ПО. В случае ничьей победителем становится игрок с маркером прогресса.

Важно! В стопках лидеров при подсчёте ПО обычно учитывается только верхняя карта, которая была разыграна последней. Однако у Персии и Рима есть несколько эффектов, для которых учитываются и другие карты в стопках лидеров (см. соответствующие памятки).



Пример подсчёта ПО игрока за Персию:

- 1) Карты, разыгранные в ряд политической области = 32 ПО
 - 2) Планшет цивилизации = 6 ПО
 - 3) Провинции = 11 ПО
 - 4) Маркер прогресса = 3 ПО
- Итого: 52 ПО**

ВАРИАНТ ИГРЫ

Сыграйте 2 партии подряд. Во второй партии поменяйтесь друг с другом цивилизациями. Используйте те же карты провинций, что и в первой партии.

Победителем становится тот, кто наберёт в сумме больше ПО по результатам 2 партий.

КАРТЫ ПРОВИНЦИЙ

Провинции (1–15)

В правой части каждой карты провинции указан 1 из 3 символов провинций. Эффекты карт и планшетов цивилизаций могут принести за них ПО.

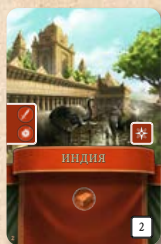
В нижней части карт провинций указаны мгновенные или постоянные эффекты: они могут принести вам ПО и монеты, увеличить производство ресурсов или открыть новые способности. Мгновенные эффекты применяются немедленно после захвата провинции.



(1) Галлия

Завоевание: учитываются мечи и кони.

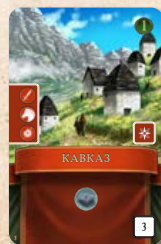
Постоянный эффект: у вас есть 1 дерево.



(2) Индия

Завоевание: учитываются мечи и щиты.

Постоянный эффект: у вас есть 1 кирпич.

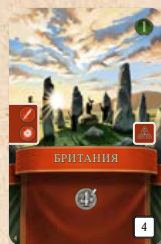


(3) Кавказ

Завоевание: учитываются все военные символы.

Постоянный эффект: у вас есть 1 камень.

Конец игры: получите 1 ПО.

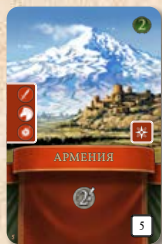


(4) Британия

Завоевание: учитываются мечи и щиты.

Мгновенный эффект: немедленно получите 4 монеты.

Конец игры: получите 1 ПО.

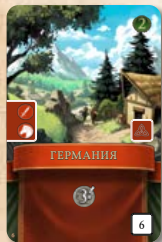


(5) Армения

Завоевание: учитываются все военные символы.

Мгновенный эффект: немедленно получите 2 монеты.

Конец игры: получите 2 ПО.



(6) Германия

Завоевание: учитываются мечи и кони.

Мгновенный эффект: немедленно получите 3 монеты.

Конец игры: получите 2 ПО.

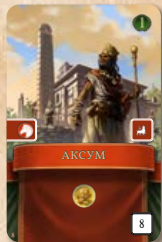


(7) Магриб

Завоевание: учитываются только мечи.

Мгновенный эффект: немедленно поместите любую карту из вашей стопки сброса в вашу область прогресса ИЛИ, вместо того чтобы сбросить последнюю разыгранную в вашу военную область карту, поместите её в вашу область прогресса.

Конец игры: получите 2 ПО.



(8) Аксум

Завоевание: учитываются только кони.

Постоянный эффект: у вас есть 1 золото.

Конец игры: получите 1 ПО.

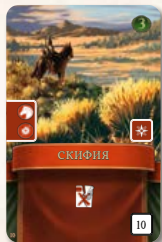


(9) Мавритания

Завоевание: учитываются кони и щиты.

Постоянный эффект: поверните эту карту, чтобы бесплатно заменить 1 карту в руке.

Конец игры: получите 3 ПО.

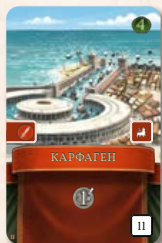


(10) Скифия

Завоевание: учитываются кони и щиты.

Мгновенный эффект: не сбрасывайте последнюю разыгранную в вашу военную область карту.

Конец игры: получите 3 ПО.



(11) Карфаген

Завоевание: учитываются только мечи.

Мгновенный эффект: немедленно получите 1 монету.

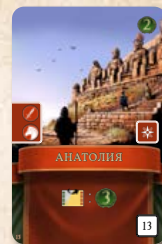
Конец игры: получите 4 ПО.



(12) Андалусия

Завоевание: учитываются кони и щиты.

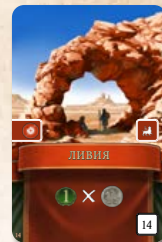
Конец игры: получите по 1 ПО за каждую пару карт, состоящую из карты в вашей области прогресса и карты в вашей военной области.



(13) Анатолия

Завоевание: учитываются мечи и кони.

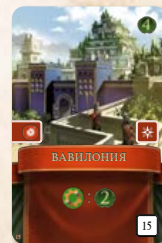
Конец игры: получите 2 ПО. Если вы перешли в золотой век, получите ещё 3 ПО.



(14) Ливия

Завоевание: учитываются только щиты.

Конец игры: получите по 1 ПО за каждую вашу монету. В партиях с Египтом получите ещё по 1 ПО за каждую вашу монету на картах Нила.



(15) Вавилония

Завоевание: учитываются только щиты.

Конец игры: получите 4 ПО. Если маркер прогресса у вас, получите ещё 2 ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Аске Кристиансен, Франческо Тестини
Художник: Штефан Зоннбергер
Графические дизайнеры: Даниэль Мюллер, Fiore GmbH, Huch!
Редакторы: Йозеф Вайдль, Йенс Бишофф, Бритта Штокманн, Йенс Янке

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Евгения Орлова

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Иван Ионов

Дизайнер-верстальщик: Ксения Есина

Выпускающий редактор:

Даниил Молошников

Руководитель проекта: Наталья Рыжикова

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «GaGa Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

