



ЦИВИЛИЗАЦИЯ

ИГРА ПРО НАЧАЛО ИСТОРИИ ОТ ТОРГОВОЙ МАРКИ AVALON HILL GAME COMPANY

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦИВИЛИЗАЦИЯ

С Начала Истории до 250 года до н.э.

I. ВВЕДЕНИЕ

ЦИВИЛИЗАЦИЯ – игра для двух-семи игроков. Она охватывает развитие древних цивилизаций от изобретения земледелия, приблизительно 8000 до н.э., до появления Рима около середины третьего столетия до н.э. Каждый игрок возглавляет страну на игровом поле Восточного Средиземноморья и Ближнего Востока, поскольку они пытаются поделить нишу для себя и своей культуры.

Хотя сражения и территориальная стратегия важны, это не военная игра, потому что она не выигрывается сражением или завоеванием. Вместо этого суть игры состоит в том, чтобы получить уровень полного продвижения, вовлекающего культурные, экономические и политические факторы так, чтобы конфликты, которые действительно возникают, были результатом конкуренции и нехватки земли, а не стремлением устранить других игроков. Кочевник и фермер, воин и торговец, ремесленник и гражданин у всех есть основная часть, чтобы играть в развитии цивилизации. Тот игрок, который наиболее эффективно расставит приоритеты между этими различными перспективами, кто достигнет лучшего баланса, и будет победителем.

Есть три отдельных игры увеличивающейся сложности, доступные в этой коробке. Для простоты представления, правила для полной игры (самая трудная из этих трех игр) объяснены сначала. Эта игра может продлиться много часов (12-часовые игры с семью игроками – обычное дело), таким образом, рекомендуется, чтобы другие игры или более короткая версия полной игры были сыграны, если у игроков нет необходимого времени.

Также рекомендуется, чтобы новички не играли сразу в полную игру, пока не получат опыт в более простых играх. Невозможно оценить полный потенциал игры, просто читая правила и вникая сразу в полную игру; это неизбежно приведет к потраченному впустую времени на необоснованные стратегии и тактические ошибки. Лучше учиться постепенно. Таким образом, в течение проведенного времени будет получено максимальное удовольствие от игры.

II. ПОЛНАЯ ИГРА

1.0 ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Начиная с одного жетона, каждый игрок двигается и увеличивает свое население каждый раунд, поскольку он населяет выбранные области поля – плодородные и обороноспособные. Это представляет собой путешествия кочевых племен и их поиск подходящей родины. Поскольку области достигают предела населения, которое они могут поддержать, там начинаются конфликты, поскольку войны помогают установить лучшие границы, но область для расширения агрессией ограничена людскими жертвами в затронутых областях.

Давление для расширения более полезно поглощено строительством городов, дом в котором больше людей – способен лучше сопротивляться нападению. Заключение к основанию городов – их потребность в сельскохозяйственных внутренних районах и их поколение дохода (налогообложение), основывающее центральный фонд в пользу целого государства, но который также помещает бремя в тех, кто должен поддержать его. Слишком быстрый уровень урбанизации неизбежно приведет к избытку дохода

(Казна) по ресурсам (Запас) инфляция порождения и застой. Города важны, чтобы обеспечить богатство, необходимое для продвигающейся цивилизации, но, если богатство не увеличено торговлей, страна будет опережена другими с более энергичной перспективой.

Тем не менее, торговля, не без ее опасностей в форме иностранных основных положений и эпидемий, у которых могут быть катастрофические последствия на людях, которые не развили уравновешенную культурную перспективу, но такие бедствия могут также обеспечить стимул, от которого хорошо организованное общество может подняться новыми способами и достигнуть еще дальнейшего величия.

Богатство от торговли может быть использовано, чтобы продвинуть различные аспекты национальной цивилизации, которая в свою очередь помогает ему в ее дальнейшем продвижении. Это – скорость и эффективность, в которой страна в состоянии развить эти различные аспекты цивилизации, которая в конце определит его шанс для успеха (и победы).

Эта инструкция описывает полную игру, поскольку она должна игратья всемером. Игра меньше чем с семью игроками требует специальных выкладок, которые приведены в конце полных правил игры.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

2.1 Инвентарь

2.1.1 Карта Археологической Цепи

2.1.2 Четыре панели игрового поля

2.1.3 Девять игровых наборов

2.1.4 Колода из 74 торговых карт (плюс 6 запасных)

2.1.5 Набор из 72 карт цивилизаций

2.1.6 Семь карточек игроков

2.1.7 Семь карт очереди (пронумерованы от 1 до 7),

2.1.8 Инструкция

2.2 Игровое поле

Игровое поле состоит из четырех панелей, которые образуют карту древнего цивилизованного мира от Тирренского моря до Персидского залива.

Карта была разделена на области с целью завоевания и передвижения. Эти области содержат существенные особенности, необходимые для игрового процесса.

ОБЛАСТЬ СУШИ – Любая область, содержащая различные зеленые или коричневые территории. Несколько островов в одной области, зачастую, составляют один остров в целях правил.

ОБЛАСТЬ ВОДЫ – Любая область, содержащая синюю территорию.

ПРИМЕЧАНИЕ: Много областей могут быть и сушей и водой одновременно. Прибрежные зоны, области с островами и области с озерами – хорошие примеры. Области воды без любой земли будут упомянуты определенно как *открытое море*.

СУХОПУТНАЯ ГРАНИЦА – Если белая линия, делящая две области, пересекает какую-либо землю, она считается сухопутной границей между этими двумя областями.

ВОДНАЯ ГРАНИЦА – Если белая линия, делящая две области, пересекает воду (море или озеро), она считается водной границей между этими двумя областями.

ПРИМЕЧАНИЕ: Точно так же, как области, граница может быть и сухопутной и водной границей одновременно, если она пересекает и сушу и воду. Когда необходимо обсудить сухопутные границы, которые не пересекают воды, они будут упомянуты определенно как *полностью сухопутные границы*; точно так же водные границы, которые не пересекают земли, называют *полностью водными границами*.

ГОРОДСКИЕ ТЕРРИТОРИИ – Небольшие черные или белые квадраты на области суши. (Белые городские территории уязвимы от наводнений.)

ПОЙМЫ – Четыре области, окрашенные в темно-зеленый цвет. Область, которая содержит любую часть поймы, рассматривают как пойму.

ПРЕДЕЛЫ НАСЕЛЕНИЯ – Каждая область суши содержит цифру, заключенную в цветном круге. Эти цифры указывают на максимальное население (в жетонах), которое может вместить область. У каждой цифры есть свой собственный цвет, чтобы помочь в идентификации.

ВУЛКАНЫ – Три белых треугольника. Два из них находятся на границе двух областей.

СТАРТОВАЯ ОБЛАСТЬ – области, которые содержат любую часть цветной границы. Игрок может поместить свой начальный жетон только в область с границей того же самого цвета как его жетон. Обратите внимание на то, что желто-зеленая граница вокруг острова Крит показывает стартовую область Крита.

РАЗДЕЛИТЕЛИ КАРТЫ – Пунктирные линии используются для разделения игрового поля на меньшие области игры, необходимые для игр с меньшим, чем шесть количеством игроков.

Все другие особенности поля не оказывают влияния на игру.

2.3 Игровой набор

2.3.1 Есть девять игровых наборов. У каждого набора есть отличительный цвет, связывающий его с одной страной.

2.3.2 Каждый набор содержит 55 больших квадратных жетонов; 9 круглых городов, 4 прямоугольных корабля, 1 маленький квадратный маркер переписи (с цифрой) и 1 маленький квадратный маркер цепи (без цифры). Для простоты описания большие квадратные жетоны впредь просто назовем *жетонами*.

2.3.3 Термин *жетон* не включает корабли или города, только большие жетоны. Когда будет потребность в правилах покрыть и жетоны и города (никогда корабли), они будут вместе упоминаться как фишки – с городом, имеющим стоимость 5 очков и жетона, имеющего стоимость 1 очко.

2.4 Карта Археологической Цепи

2.4.1 Эта карта разделена на три части – Стопки Торговых Карт, Трек Переписи и Доска Археологической Цепи (Д.А.Ц.).

2.4.2 Д.А.Ц. разделена на девять горизонтальных рядов, по одному для каждой страны. Каждый игрок двигает свой маркер цепи вдоль его национального трека слева направо. Всего семнадцать клеток в каждом ряду, включая начальную стрелку и финишный квадрат.

2.4.3 Д.А.Ц. также разделена на пять заштрихованных областей (называемые эпохами) – Неолит, Ранний Бронзовый век, Поздний Бронзовый век, Ранний Железный век и Поздний Железный век. В последней эпохе клетки содержат количество очков, которое должен набрать игрок, чтобы вступить в нее.

ПРИМЕЧАНИЕ: Страны не входят в те же самые эпохи в одно и то же время.

2.4.4 Идущие вдоль верхнего и нижнего рядов стрелки указывают на финишные черты для более коротких игр.

2.5 Торговые Карты

Они включают одиннадцать различных типов сырья со значениями от 1 до 9 и 8 бедствий.

2.6 Карты цивилизации

Они представляют шестнадцать важных аспектов цивилизации. Они разделены на четыре *группы* каждая идентифицирована своим собственным цветом. Некоторые карты принадлежат двум группам. Группы: Искусства (Arts) – *синий*, Ремесла (Crafts) – *оранжевый*, Науки (Sciences) – *зеленый* и Гражданское право (Civics) – *красный*.

2.7 Карточки игроков

2.7.1 Все жетоны, города и корабли, которые в настоящее время не в игре, хранятся в *области запаса* карточки игрока. Это – резерв игрока и назовем его *Запасом*. Жетоны, города и корабли, выходящие из игры, всегда помещаются в Запас, из которого они могут быть взяты, чтобы сыграть в более позднее время. (Это означает, что никакая часть игры надолго никогда не устраняется из игры.)

2.7.2 В ЦИВИЛИЗАЦИИ у жетонов есть двойная роль. Когда они помещены на игровое поле (окрашенный стороной), они представляют группы народов, но когда жетоны помещены в *область казны* (далее по тексту – *Казна*) карточки игрока (белая сторона), они являются своего рода валютой, которая будет использоваться при покупках.

2.7.3 Остерегайтесь смешивания жетонов в Казне с жетонами в Запасе, поскольку на карточке игрока они отличаются. Переворачивание жетонов в Казне помогает в поддержании этого различия.

3.0 РЕЗЮМЕ ИГРЫ

Суть ЦИВИЛИЗАЦИИ состоит в том, чтобы быть первым игроком, который достигнет финишной клетки на Д.А.Ц.. Для этого требуется владение, по крайней мере, 1200 очками (точное количество изменяется в зависимости от играемой страны). Эти очки приобретаются постепенно в процессе игры и отражают фактическое развитие цивилизации.

Окупация областей на поле обозначена жетонами (представляющие различные группы народов) и городами. Каждый раунд, 1 жетон добавляется к каждой области, содержащей один жетон того же самого цвета, и 2 жетона добавляются к каждой области, содержащей два или больше жетона того же самого цвета. В это время могут также быть построены корабли.

Как только население увеличилось, жетоны могут мигрировать в новые области. Жетоны могут пересечь одну сухопутную границу, или они могут сесть на корабль и переместиться на расстояние до четырех областей морским путем.

В областях, где есть слишком много населения, происходят конфликты, пока оно не уменьшено до уровня, который может поддержать область.

Шесть жетонов на городской территории или 12 жетонов в области без городской территории могут объединиться в город. Города платят налоги жетонами из Запаса в Казну и имеют право получить 1 торговую карту каждый раунд.

Торговые карты могут быть обменены между игроками во время фазы торговли, чтобы создать наборы увеличенной стоимости. Эти наборы складываются с Казной и могут быть обменены на карты цивилизации.

Карты цивилизации обладают специальными способностями и не передаются другому игроку. Они также предоставляют игрокам большую часть очков, необходимых для продвижения по Треку Археологической Цепи и для победы.

4.0 ПОДГОТОВКА ИГРЫ

4.1 Выложите игровое поле и Карту Археологической Цепи. Каждый игрок получает карточку игрока, которую он помещает в поле зрения в удобном месте. Отсортируйте карты цивилизации по типу, и положите на видном месте.

4.2 Отсортируйте торговые карты по номерам и сложите их лицом вниз, в правильных положениях в *стопки торговых карт* – с соответствующей картой бедствия у основания каждой стопки. Первая стопка не получает бедствия. Товарные карты различной ценности '1' и '2' должны быть сначала перетасованы между собой.

4.3 Перетасуйте и раздайте по одной карте очереди каждому игроку. Вы должны использовать столько карт очереди, сколько игроков в игре. Так как эти карты необходимы только, чтобы определить порядок подготовки, после использования они могут быть убраны для остальной части игры.

4.4 В соответствии с картой очереди, каждый игрок, выбирает одну из девяти стран, берет игровой набор национального цвета и помещает один жетон в любую из его национальных стартовых областей. Он помещает свой маркер цепи в его национальную начальную стрелку на Д.А.Ц., а оставшиеся части набора в свой Запас.

4.5 Число доступных жетонов изменяется в зависимости от числа игроков. Для семи игроков каждый ограничен 47-ю жетонами. Оставшиеся жетоны помещаются в сторону и не используются вообще.

ПРИМЕЧАНИЕ: выбор стартовых областей есть для всех стран кроме Фракии (Thrace). Две страны всегда будут вне игры. Эти страны никак не влияют на игру. Их игровые наборы не могут использоваться и должны быть также отложены с картами очереди и дополнительными жетонами.

5.0 РАУНД ЗА РАУНДОМ

5.1 В игру играют по раундам. Каждый раунд разделен на определенную последовательность действий (называемую фазами). Во время каждой фазы игроки выполняют перечисленные действия (обычно в порядке очереди). Когда все фазы сыграны, раунд заканчивается, и начинается новый раунд.

5.2 Для большинства фаз игроки ходят в порядке указанном на Д.А.Ц. Этот порядок совпадает со списком стран на Д.А.Ц., то есть вначале фазы играет Африка (Africa), вторая Италия (Italy), и так далее до Египта (Egypt). Все фазы, которые продолжаются не в порядке Д.А.Ц., будут отмечены в Последовательности Игры (см. 5.7).

5.3 *Важно отметить, что с двумя исключениями порядок Д.А.Ц. также используется, чтобы решить все равенства между странами.* (Равенство при победе и конфликте – особый случай, и решается их собственными конкретными процедурами. См. соответствующий раздел для уточнения деталей.)

ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы ускорить игру, определенные фазы могут и должны играть одновременно, но только когда все соглашаются. Эти фазы отмечены как "..., но может быть одновременно" в Последовательности Игры. Игрок всегда имеет право настоять, что фаза играется в порядке Д.А.Ц., если это может сказаться на его собственной игре. Например, в большинстве раундов, особенно ранних, нет никакой причины, почему игроки не должны увеличивать

свое население одновременно. Тем не менее, в определенное время Иллирийский (Шугиан) игрок может хотеть увидеть, куда Итальянский (Italian) игрок примет решение поместить свои жетоны перед возложением своего. Поэтому он попросил бы, чтобы фаза игралась в порядке Д.А.Ц.

5.4 В игре есть по меньшей мере 16 раундов, а в раунде – 13 фаз. Зачастую играется больше чем 16 раундов, так как вход в новые эпохи обычно откладывается игроками по разным причинам.

5.5 Во время первых раундов играют только несколько возможных фаз, но *они должны быть выполнены все в правильном порядке*, просто пропустите те, которые не являются соответствующими или необходимыми.

5.6 Непосредственные условия фазы могут потребовать, чтобы в определенных случаях были сыграны вторичные действия. Эти вторичные действия указаны в круглых скобках в колонке *Действие* Последовательности Игры.

5.7 Последовательность Игры

Фаза	Действие	Условие
1	Налогообложение (Восстания)	Только если имеются города (порядок Д.А.Ц., но может быть одновременно),
2	Расширение населения	Всегда (порядок Д.А.Ц., но может быть одновременно)
3	Перепись	Всегда (одновременно)
4	Строительство кораблей (Удаление лишних кораблей)	При желании (порядок Д.А.Ц., но может быть одновременно)
5	Движение	Всегда (порядок переписи)
6	Конфликт	Если необходимо (одновременно)
7	Строительство городов	Если соответствует (порядок Д.А.Ц., но может быть одновременно)
8	Удаление лишнего населения (Уменьшение неподдержанных городов)	Если необходимо (порядок Д.А.Ц., но может быть одновременно)
9	Приобретение торговых карт (Покупка золотой торговой карты)	Если имеются города (сначала тянет игрок с наименьшим количеством городов)
10	Торговля	Если три или больше торговых карты на руке (одновременно)
11	Приобретение карт цивилизации (Возвращение лишних торговых карт)	Если соответствует (обратный порядок Д.А.Ц.)

12	Решение бедствия (Уменьшение неподдержанных городов)	Если вызвано Торговлей (порядок, указанный на картах бедствия)
13	Перемещение маркеров цепи на Д.А.Ц.	Всегда

6.0 НАЛОГООБЛОЖЕНИЕ

6.1 Каждый игрок должен заплатить 2 жетона из своего Запаса в свою Казну за каждый город, который он имеет на поле. (Это единственный способ, которым жетоны перемещаются в Казну.)

6.2 Если у игрока не будет достаточного количества жетонов в его Запасе, чтобы заплатить все его налоги, то его лишние города восстанут.

6.3 Восстание

6.3.1 Восстания решаются только после того, как каждый заплатит свои налоги.

6.3.2 Игрок с большинством жетонов в Запасе выбирает, какие города должны восстать, и обменивает их на свои собственные города. *Он может вступить во владение только с теми городами, первоначальные владельцы которых неспособны заплатить свои налоги.*

6.3.3 Если у игрока недостаточно жетонов в Запасе, чтобы заменить все восставшие города, игрок со следующим самым большим Запасом жетонов принимает остаток и так далее, пока все восставшие города не будут заменены. (В редких случаях, когда ни один игрок не может заменить оставшиеся восставшие города, они вместо этого удаляются.)

ПРИМЕЧАНИЕ: это просто возможность вернуть владельцу некоторые или все города обратно.

6.3.4 Неоплаченные налоги не платятся новыми владельцами.

7.0 РАСШИРЕНИЕ НАСЕЛЕНИЯ

7.1 Каждый игрок должен добавить один жетон в каждую область, которая уже содержит один из его жетонов и двух жетонов в каждую область, которая уже содержит два или больше из его жетонов.

7.2 Жетоны никогда не добавляются в области с городами.

7.3 Жетоны могут быть добавлены в области сверх ее предела населения.

7.4 Если у игрока нет достаточных жетонов в запасе, чтобы закончить его расширение населения, он может разделить их среди областей имеющих на это право, как он желает (в пределах описанных в п. 7.1).

8.0 ПЕРЕПИСЬ

8.1 Каждый игрок должен посчитать и назвать число жетонов (не городов или кораблей), которое он имеет на поле. Игрок с большинством жетонов движется первым в Фазе Движения, следом за ним другие игроки в порядке уменьшения количества жетонов на поле.

8.2 Перепись определяет только порядок движения.

8.3 Была разработана простая процедура, чтобы запомнить порядок переписи. Каждый игрок накрывает свое количество жетонов на треке переписи своим маркером переписи. Теперь доступен порядок движения. Цифра на маркере переписи указывает, что национальное положение в *порядке Д.А.Ц.* преобладает при равенстве населения.

9.0 СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЕЙ

9.1 Корабли позволяют жетонам перемещаться на большие расстояния через водные границы. Строительство корабля стоит двух жетонов. Оплачивается или из Казны, или из одной области игрока путем налога жетонами, или комбинацией двух вариантов.

9.2 Корабль, финансируемый полностью из Казны, может быть помещен в любую область, содержащую минимум одну фишку игрока. Корабль, построенный полностью или частично налогом, должен быть помещен в налагаемую область. Игрок должен удалить необходимое число жетонов из той области, чтобы заплатить налог.

9.3 Корабли, которые уже в игре, остаются на поле по цене одного жетона за раунд, заплаченный из Казны или налогом в области, которую занимает корабль. Не нужные корабли немедленно возвращаются в Запас.

9.4 Игрок может переместить корабль с поля, не заплатив за обслуживание, чтобы построить его в другой области (не в той же самой области).

9.5 Ни у одного игрока никогда не может быть больше чем четыре корабля в игре одновременно.

9.6 Все потраченные жетоны возвращаются в Запас.

10.0 ДВИЖЕНИЕ

10.1 Как только кораблестроение закончено, игроки могут переместить любой из *своих собственных* жетонов и кораблей, которые они хотят переместить. (Игрок никогда не может передвигать жетоны и корабли другого игрока только его собственные.) Каждый игрок начинает свой раунд, чтобы переместиться в порядке очереди, заданной переписью. (Это дает более поздним игрокам преимущество, в котором они могут ответить на ситуацию, которая возникла, и это дает компенсацию за их уменьшенную военную силу.)

10.2 Жетоны могут быть перемещены *или* через сухопутную границу в смежную область суши *или* на корабль, в настоящее время занимающий ту же самую область. (Жетоном никогда не разрешают преодолеть и сушу, и воду в том же самом раунде.) Жетоны и корабли никогда не требуются, чтобы перемещаться. (Города не могут переместиться.)

10.3 Любое число жетонов (любого числа игроков) может быть перемещено в ту же самую область. Жетоны могут быть перемещены в область, содержащую город (то есть защитить или напасть на него).

10.4 Жетоны могут быть помещены в область сверх ее предела населения (обычно в ожидании конфликта или городского строительства позже в раунде), но должны будут быть удалены в более поздней фазе, если все еще находятся в избытке.

10.5 В любой момент корабль может нести целых 5 жетонов на борту. Погрузиться и переместиться на корабле могут только те жетоны, которые не были перемещены по суше в этой фазе.

10.6 Корабль может переместиться на 4 или меньше областей по воде. Все движения корабля должны быть через водные границы.

10.7 Игрок не может переместить ни один из своих кораблей в область открытого моря, пока его страна не приобретет надлежащие навигационные инструменты. Это можно сделать, когда он приобретет карту цивилизации *Астрономии*. Как только *Астрономия* была приобретена, корабль может пересечь, но никогда не оставаться в открытом море, он должен всегда заканчивать свое движение в области суши и моря.

10.8 Корабль может принять участие в любом количестве посадок и высадок жетонов и может восстановить, весь или часть своего маршрута, придерживаясь только ограничения в четыре области. Корабль может таким образом переправить два груза или жетоны через узкий пролив или озеро, или погрузить и выгрузить жетоны в различных областях вдоль его путешествия.

10.9 Жетоны должны быть погружены и выгружены во время того же самого раунда. Жетон не может остаться на борту корабля в конце движения. Жетон не может проплыть больше чем на одном корабле каждый раунд.

10.10 Корабли могут поехать в любой области воды (включая озера), но не могут пересечь полностью сухопутные границы. Они могут закончить свое движение в любой области (кроме открытого моря), которую они могут достичь – несмотря на жителей тех областей.

11.0 КОНФЛИКТ

11.1 Конфликты происходят, если жетоны двух или больше игроков занимают ту же самую область, а общая численность населения больше, чем предел населения. (Обратите внимание на то, что область считают полностью населенной, если она содержит город.) *Когда предел населения не будет превышен, различные народы будут сосуществовать.*

11.2 Все конфликты происходят в области суши. Корабли никогда не вовлекаются в конфликты, хотя они, возможно, транспортировали жетоны для сражения. Корабли не могут быть захвачены.

11.3 Жетоны и города, удаленные конфликтом, возвращаются к надлежащим Запасам.

11.4 Конфликты могут произойти между жетонами, между жетонами и городами и между жетонами и городами, защищенными жетонами.

11.5 Конфликты Между Жетонами

11.5.1 Игроки чередуют удаление одного жетона за один раз, пока жетоны только одного игрока не остаются в области, или больше не превышен уровень населения. Сначала удаляет игрок с наименьшим количеством жетонов.

11.5.2 Если у обоих игроков есть равное количество жетонов в области, они удаляют одновременно. (следовательно в этом случае, четное число жетонов будет присутствовать на всех стадиях так, чтобы область, которая может поддержать только один жетон, полностью истребилась.)

11.5.3 Если больше чем два игрока вовлечены в конфликт, жетоны удаляются в порядке возрастания силы. (Обратите внимание на то, что два или больше игрока все еще могут быть обязаны удалять жетоны одновременно.)

11.6 Конфликты Между Жетонами и Городами

11.6.1 Города остаются стоять пока не будут атакованы 7-ю или больше жетонами одной страны. Жетоны меньшего числа просто удаляются.

11.6.2 Если атакуют 7-ю или больше жетонами, город заменяется 6-ю жетонами и конфликт, решается между жетонами.

11.6.3 Если два или больше игрока нападают на город, они сначала сражаются между собой, пока не останутся жетоны только одного игрока; оставшийся в живых тогда нападает на город, если у него все еще есть по крайней мере 7 жетонов.

11.7 Конфликты Между Жетонами и Городами, защищенными Жетонами

Жетоны сражаются между собой, пока все кроме жетонов одного игрока не устранены. Если остается достаточно жетонов для нападения, они продолжают нападать на город.

11.8 Капитуляция Городов

11.8.1 Если у игрока нет достаточного количества жетонов в его Запасе, чтобы преобразовать атакованный город в 6 жетонов, тогда город капитулирует. Нападавший заменяет капитулировавший город собственным городом из Запаса (капитулировавший город возвращается в Запас). Если у нападавшего уже есть все девять из его городов в игре, капитулировавший город просто устраняется и возвращается в Запас.

11.8.2 Игрок имеет право потребовать, чтобы сначала уладили любые другие конфликты, вовлекающие его жетоны, чтобы собрать достаточно жетонов в Запасе, чтобы избежать капитуляции.

12.0 СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОДОВ

12.1 Город может быть построен в любой области суши. Не может быть больше чем одного города, населяющего ту же самую область одновременно.

12.2 Игрок с 6-ю или больше жетонами в области, содержащей городскую территорию, может преобразовать их в город. Если область не содержит городскую территорию, необходимо 12 символов, чтобы построить город. Эти символы удаляются в запас.

12.3 Ни у одного игрока не может быть больше чем 9 городов на поле в любой момент.

13.0 УДАЛЕНИЕ ЛИШНЕГО НАСЕЛЕНИЯ

13.1 Как только города были построены, лишнее население должно быть удалено в Запас. Ни одна область без города не может теперь содержать больше символов, чем позволено ее пределом населения, и ни одна область с городом вообще не может содержать жетоны.

13.2 Корабли никогда не учитываются в населении. Любое число кораблей может существовать в той же самой области. Например, 3 корабля и 3 жетона находятся в области с пределом населения 2. Один жетон должен быть удален в Запас; корабли могут остаться без штрафа.

14.0 ПОДАВЛЕНИЕ НЕПОДДЕРЖАННЫХ ГОРОДОВ

14.1 После того, как каждый игрок удалил свое лишнее население (если таковое имеется), он должен проверить городскую поддержку.

14.2 У игрока для поддержки каждого города, который он имеет в игре, должно быть по два жетона на поле. (Эти жетоны представляют поддержку сельского хозяйства, должны поддерживать городское население.) Если игрок имеет недостаточное количество жетонов, для поддержки его города, он должен начать подавлять их (на свой выбор), по одному, пока не будет достаточного количества жетонов, чтобы поддержать остающиеся города.

14.3 *Город подавляется за счет удаления его из игры и заменяется максимальным количеством жетонов, позволенных пределом населения области.*

Поставленные на поле жетоны могут немедленно использоваться в качестве поддержки других городов, уязвимых для подавления. Сначала должны быть подавлены все города, построенные в этой же фазе, перед любым построенным или приобретенным перед этой фазой.

14.4 Если, пытаясь подавить город, игрок находит, что у него нет достаточного количества жетонов в Запасе, чтобы достичь предела населения

области, он заменяет город теми, что остались и затем подавляет все его города, все еще оставшиеся без поддержки.

14.5 В идеале, городская поддержка должна быть проверена в конце каждой фазы, в которой жетоны удаляются из игры, так как есть шанс, что вследствие этого некоторые города, возможно, потеряли поддержку. В практическом смысле большое количество проверок поддержки, которые требовались бы каждый раунд, слишком затягивает игру. Опыт доказал, что городские проверки поддержки должны осуществляться только в двух критических точках в раунде – перед приобретением торговой карты и после решения бедствий. (Эти два пункта отмечены в Последовательности Игры.) Городская поддержка не может быть проверена ни в какое другое время.

15.0 ПРИОБРЕТЕНИЕ ТОРГОВЫХ КАРТ

15.1 Каждый игрок должен потянуть торговые карты из стольких стопок, сколько у него есть городов в игре.

15.2 Сначала тянет игрок с наименьшим количеством городов на поле, затем другие – в порядке увеличения количества городов.

15.3 Торговые карты всегда тянутся одинаковым способом. Одна карта берется сверху каждой стопки (начиная со стопки 1), пока игрок не возьмет со стопки, эквивалентной числу его городов на поле. Поэтому, игрок с 3 городами в игре всегда тянет 1 карту из каждой стопки 1, 2 и 3. Он не может потянуть карту из стопки 4, пока у него нет 4-го города в игре.

15.4 Если стопка пуста, игрок не имеет права заменить потерянную карту другой из любой стопки; он должен просто пропустить эту стопку.

15.5 Игроки не должны раскрывать карты, которые они потянули, поскольку они, возможно, приобрели карту бедствия с коричневой рубашкой (которую они могут попытаться продать в фазе торговли). Карты бедствия с красными рубашками, конечно, видны всем и должны быть объявлены. Они не могут быть проданы.

15.6 Торговые карты *должны держаться* в тайне. Фактически, на руках игрока они единственные предметы, которые не открыты для всеобщего осмотра.

15.7 У каждого игрока есть возможность купить 1 или более *золотых* торговых карт, при их наличии *в его очередь*, по цене 18 жетонов из Казны за 1 *золотую карту*. (Если он покупает Пиратство (Piracy) вместо этого, он может использовать эту карту обычным способом.) Потраченные жетоны возвращаются в Запас.

16.0 ТОРГОВЛЯ

16.1 Игроки торгуют, чтобы создать наборы из одинаковых товаров (наборы более ценны, чем индивидуальные карты). Торговля открыта для всех игроков одновременно. Торговля зачастую очень шумная с многочисленными высказываемыми предложениями. Предложения могут быть приостановлены, изменены или забраны на открытых переговорах среди всех игроков. Тем не менее, как только карты перешли к другому владельцу, соглашение считается законченным и не может быть отменено.

16.2 Торговля протекает путем бартера, используя только торговые карты. Нельзя включать карты цивилизации или жетоны из Казны.

16.3 *Каждый игрок предлагает установленное число карт, которых должно быть не меньше 3-х, указывают их общее количество очков и называют один из включенных товаров.*

Эта информация должна быть правильной. Любая другая информация, устно указанная в предложении, добровольно или выискивая, не должна быть правильной. (Торговые карты в руке игрока никогда не могут раскрываться другим игрокам.)

Пример торгового предложения: игрок, желая обменять 2 соли (*salt*) и 1 зерно (*grain*), обязан заявить примерно следующее: “Я обменяю 3 карты общей стоимостью 16, включая соль” (или “зерно”). Другие игроки делают встречные предложения. Если соглашение между двумя игроками достигнуто, карты обмениваются, лицом вниз, одновременно. (Обратите внимание на то, что игрок с количеством карт меньше чем 3 не в состоянии торговать.)

16.4 Любое торговое соглашение может вовлечь только двух игроков.

16.5 Технически, торговля продолжается, пока все купцы не закончили свои сделки, которые они хотят заключить. Тем не менее, настоятельно рекомендуется, чтобы на торговую сессию был наложен срок не больше чем пять минут. Опыт показал, что торговые сессии часто тянутся бесконечно, особенно если один игрок отказывается признать, что он не может заключить сделку.

16.6 У карт бедствия в торговле ценность равна нулю.

17.0 ПРИОБРЕТЕНИЕ КАРТ ЦИВИЛИЗАЦИИ

17.1 Эта фаза играется в обратном порядке Д.А.Ц., то есть каждый раунд Египет (Egypt) первым приобретает карты цивилизации, затем Вавилон (Babylon) и так далее до Африки (Africa).

17.2 У каждого игрока, в свою очередь, есть выбор приобрести одну или более карт Цивилизации. Это делается до тех пор, пока есть достаточное количество торговых карт, жетонов в Казне и используемых кредитов, равное стоимости приобретаемых карт.

17.3 Стоимость каждой карты цивилизации указана большим числом внизу по центру карты.

17.4 Торговые Комплекты карт

17.4.1 Когда на руках больше чем одна карта одинакового товара, стоимость комбинации значительно увеличивается, что объясняется следующей формулой: *возведите в квадрат число одинаковых карт на руке и затем умножьте результат на товарную стоимость.* Например, у 3-х карт зерна (*grain*) имеющих значение 4 есть общая стоимость 36 (3x3x4), а не 12.

17.4.2 Для простоты игры стоимости удерживаемых наборов указаны на самих картах, комбинациями от 1 до 4 вдоль верхнего края и больших количеств вдоль нижнего.

17.4.3 Различные товары, даже той же самой стоимости, не могут быть объединены.

17.4.4 Именно эта увеличенная стоимость должна использоваться во всех сделках (и торговых предложениях), в которых используются наборы из двух и большего количества карт одинакового товара.

17.5 Кредиты

17.5.1 Все группы карт цивилизации, кроме Гражданского права (Civics), обеспечивают кредит (называемый кредитом группы) для других карт той же самой группы и для главной карты Гражданского права (Civics). Кредиты группы напечатаны в нижних углах карт. (Цвет указывает на группу, а геометрический

символ указывает на Гражданское право (Civics), к которому применяется кредит.) У нескольких карт также есть специальные кредиты; они описаны в центральной части карты.

17.5.2 Все карты Искусства (Arts) (синие) добавляют 5 пунктов к любой другой карте Искусств (Arts) и карте Гражданского права (Civics) Закон (Law) (треугольник); все карты Ремесла (Crafts) (оранжевые) добавляют 10 пунктов к любой другой карте Ремесел (Crafts) и карте Гражданского права (Civics) Демократия (Democracy) (квадрат); все карты Наука (Science) (зеленые) добавляют 20 пунктов к любой другой карте Наука (Science) и карте Гражданского права (Civics) Философия (Philosophy) (круг).

17.5.3 Красные карты (Гражданское право (Civics)), не дают кредита группы, хотя они действительно получают их. (Грамотность (Literacy) и Архитектура (Architecture) обеспечивают специальные кредиты как объяснено на их картах.)

Пример приобретения карты цивилизации: у игрока А есть карта цивилизации *Мистика (Mysticism)* (приобретенная в предыдущем раунде), 6 торговых карт (состоящих из 3 зерна (*grain*), 2 папируса (*papyrus*), и 1 кожи (*hide*)) и 10 жетонов в Казне. Он хочет приобрести карту цивилизации *Музыка (Music)*, стоимостью 60. Карта *Мистика (Mysticism)* обеспечивает 5 пунктов кредита Искусства (Arts); стоимость торговых карт 45 (36 зерна (*grain*) + 8 папируса (*papyrus*) + 1 кожи (*hide*)); и в Казне есть 10 жетонов. Общая стоимость составляет 60 пунктов (5 от кредита + 45 от торговых карт + 10 жетонов) как раз, чтобы приобрести карту *Музыка (Music)*.

17.6 После использования торговых карты помещаются, лицом вниз, в основание соответствующих стопок торговых карт. Используемые жетоны из Казны возвращаются в Запас.

17.7 *Игроки не могут держать больше чем одну карту каждого типа карты цивилизации. Ни один игрок никогда не может держать больше чем 11 из 16 возможных типов карт.*

17.8 Жетоны из Казны, если необходимо, используются для точного требуемого количества; лишние жетоны отдавать не нужно.

17.9 Если стоимость торговых карт и кредита (если таковой имеется) превышает стоимость полученных карт цивилизации, то никаких 'изменений' не происходит. Весь избыток потерян.

17.10 Кредит не может использоваться в том же самом туре повторно; игрок должен ждать до следующего раунда, чтобы использовать его. Чтобы гарантировать, что эта ситуация никогда не произойдет, все карты цивилизации в раунде, должны быть приобретены вместе в то же самое время.

17.11 Тот же самый кредит карты цивилизации, уже принадлежавшей, может быть применен к различным картам в том же самом туре, но не может быть применен дважды к той же самой карте. Например, у игрок Б есть карта *Мистика (Mysticism)*, а он хочет приобрести две карты *Науки (Sciences)* – *Астрономия (Astronomy)* и *Чеканка (Coinage)*. Кредит *Науки (Arts)* от карты *Мистика (Mysticism)* в 20 пунктов может быть применен один раз для приобретения каждой карты, пока не исчерпается кредит в 40 пунктов.

17.12 Как заявлено ранее, некоторые карты цивилизации присуждают специальный кредит в дополнение к своему нормальному кредиту группы. Только 1 из этих кредитов может использоваться к любой карте, даже если оба применимы. Например, карта *Архитектура (Architecture)* дает кредит в 5 пунктов

Искусства (Arts) к карте *Закон (Law)*; а также дает специальный кредит в 15 пунктов ко всем картам Гражданского права (*Civics*). Игрок, который хочет приобрести *Закон (Law)*, может использовать или кредит *Искусства (Arts)* или специальный кредит *Гражданского права (Civics)*, он не может использовать оба кредита.

17.13 Полученные карты цивилизации никогда не могут переходить к другому владельцу и не могут быть отданными. Что делает важным стратегическое планирование, поскольку игрокам требуется, по крайней мере, 1000 пунктов для того, чтобы войти в Поздний Железный век и значительно приблизится к победе. Из-за предела в 11 карт на руках слишком много недорогих карт могут быть серьезным препятствием, особенно тем, кому требуется 1400 пунктов, чтобы закончить.

17.14 Четыре карты цивилизации (*Мистика (Mysticism)*, *Архитектура (Architecture)*, *Литература (Literature)* и *Машиностроение (Engineering)*) принадлежат двум группам. Они напечатаны с обоими цветами группы сверху карты. *Эти карты получают все преимущества обеих групп.* Дадим всего два примера: игрок, желающий приобрести *Машиностроение (Engineering)*, будет использовать кредиты всех своих зеленых карт *Науки (Science)* плюс кредиты всех своих оранжевых карт *Ремесла (Crafts)*. С другой стороны, игроку с картой *Машиностроение (Engineering)* разрешается использовать и его кредит *Науки (Science)* и его кредит *Ремесла (Crafts)* так часто, сколько необходимо в том же самом туре.

17.15 Игрок не может не использовать кредит, если он применим к приобретаемой карте. Это препятствует тому, чтобы игрок заменил кредит жетонами из Казны.

ПРИМЕЧАНИЕ: возможно, что игрок мог получить достаточно кредитов, за счет которого он может приобрести определенные карты цивилизации (*Астрономия (Astronomy)*, например), не применяя никаких торговых карт или жетонов из Казны вообще, то есть он может взять эту карту, если он желает, бесплатно.

18.0 ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛИШНИХ ТОРГОВЫХ КАРТ

Игроки могут сохранять до 6 торговых карт и карт бедствия с коричневой рубашкой на руках для следующего раунда. Любые карты сверх 6 должны быть отданы и помещены, лицом вниз, в основания соответствующих стопок торговых карт.

19.0 РЕШЕНИЕ БЕДСТВИЙ

19.1 В начале игры есть карта бедствия, помещенная у основания каждой стопки торговых карт кроме первой. После нескольких раундов вытягивания карт из стопок, эти карты, в конечном счете, достигнут вершины стопок.

19.2 При вытягивании карт, карты бедствия с красными рубашками не могут быть проданы, но должны быть объявлены и действуют на получателя.

19.3 Карты бедствия с коричневыми рубашками не действуют на игроков, которые сначала тянут их. Вместо этого они могут продать их в торговле другим игрокам, которые, тогда, должны показать и действовать на них. (Эти игроки не могут обменять их кому-то еще.)

19.4 Игрок не должен торговать картами бедствия с коричневыми рубашками в тот же самый тур, когда он потянул ее. Он может держать ее, чтобы торговать следующим раундом, или вернуть ее в следующей фазе к основанию стопки торговых карт.

19.5 Бедствия не решены, пока у всех игроков не было шанса приобрести карты цивилизации.

19.6 Бедствия происходят в порядке возрастания, начиная с *Извержения вулкана (Volcanic Eruption)* (2) и заканчивая *Пиратством (Piracy)* (9). После того, как каждое бедствие будет решено, оно возвращается, лицом вниз, к основанию соответствующей стопки. Описание каждого бедствия приведено в п. 22.2.

19.7 Ни один игрок не может применить больше чем два бедствия в том же самом раунде. Если игрок получает больше чем два бедствия в том же самом раунде, он сохраняет два с самыми низкими рейтингами и возвращает другие к основанию соответствующих стопок в начале этой фазы. Игрок все еще может быть несклонным участником побочных эффектов бедствий другого игрока независимо от его собственных двух бедствий.

19.8 *Как только все бедствия решены, игроки должны снова проверить городскую поддержку как объяснено в п. 14.0.*

20.0 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ ЦЕПИ НА Д.А.Ц.

20.1 Обычно в это время, маркер каждого игрока перемещается на одну клетку вправо вдоль трека игрока. Тем не менее, прежде, чем перейти в новую эпоху, должны быть обеспечены определенные минимальные требования. Если они не могут быть обеспечены, маркер не может быть продвинут в этот раунд.

20.2 Требования для игроков переходящих в эпохи

Ранний Бронзовый век – у игрока должно быть 2 города в игре.

Поздний Бронзовый век – игроку должны принадлежать карты цивилизации, по крайней мере, из 3 групп (то есть должны присутствовать 3 из 4 цветов). Помните, что некоторые карты принадлежат к двум группам.

Ранний Железный век – игроку должны принадлежать, по крайней мере, 7 карт цивилизации.

Поздний Железный век – игроку должна принадлежать стоимость, по крайней мере, в 1000 пунктов карт цивилизации. Торговые карты и жетоны из Казны не считаются.

20.3 В Позднем Железном веке клетки содержат количество очков. Игроку необходимо иметь такое количество очков, которое заявлено для его маркера, чтобы войти в ту клетку. Он может теперь пересчитать свои жетоны в Казне и торговые карты так же, как при покупке карт цивилизации, чтобы соответствовать требованию. Если игрок не может увеличить очки, до необходимого количества его маркеру, то он не может двигаться вперед.

20.4 Если игрок заканчивает с более низким общим количеством очков, чем указано в клетке, где он находится (то есть он потерял достаточное количество жетонов из Казны и/или торговые карты в текущем раунде, тем самым уменьшив общее количество очков), он должен передвинуться на 1 клетку назад.

20.5 В любой эпохе, кроме первой (Неолит), игрок, который заканчивает раунд без городов в игре, должен переместить свой маркер назад на 1 клетку.

21.0 ПОБЕДА

21.1 *Первый игрок, маркер которого перейдет на финишный квадрат, побеждает.* Он может не сделать этого, если у него недостаточно очков, равных требуемым для клетки, из которой он выходит. Это движение считается последним шагом вдоль Д.А.Ц.

21.2 В случае ничьи победителем считается финишировавший с самой высокой общей стоимостью карт цивилизации, торговых карт и Казны.

22.0 ДАННЫЕ

22.1 Товарные Карты

22.1.1 Есть 74 торговых карты, из которых 66 товаров, и 8 бедствий.

22.1.2 Следующая таблица показывает число карт каждого товара и их соответствующих стоимостей, когда они собраны в набор.

Число торговых карт	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Кожа (Hides) или Охра (Ochre)	1	4	9	16	25	36	49		
Железо (Iron) или Папирус (Papyrus)	2	8	18	32	50				
Соль (Salt)	3	12	27	48	75	108	147	192	243
Зерно (Grain)	4	16	36	64	100	144	196	256	
Ткань (Cloth)	5	20	45	80	125	180	245		
Бронза (Bronze)	6	24	54	96	150	216			
Специя (Spice)	7	28	63	112	175				
Драгоценные камни (Gems)	8	32	72	128					
Золото (Gold)	9	36	81						

22.2 Карты бедствия

22.2.1 Первые четыре бедствия имеют красные рубашки и применяются только к игроку, который тянет их из стопки. Эти карты никогда не продаются, но должны быть помещены перед игроками, которые потянули их, чтобы применить их на себя в Фазе Решение Бедствий.

22.2.2 У других четырех бедствий – коричневые рубашки. Они не относятся к игрокам, которые их тянут, но они затрагивают первых игроков, которым они проданы. Как только такая карта продана, она помещается, лицом вверх, перед получателем, чтобы применить ее на себя в Фазе Решение Бедствий.

22.2.3 В следующих описаниях бедствий термин *игрок* всегда относится к игроку, который получил бедствие. Города стоят 5 очков, а жетоны стоят 1 очко.

22.2.4 Извержение вулкана (Volcanic Eruption) или Землетрясение (Earthquake)

22.2.4.1 Если у *игрока* есть фишки в области, затронутой вулканом, он извергается, и все фишки (корабли не затрагиваются) в таких областях, потеряны независимо от собственности.

ПРИМЕЧАНИЕ: Два из этих трех вулканов касаются двух областей.

22.2.4.2 Если у *игрока* есть фишки, смежные больше чем с одним вулканом, он может решить, какой должен извергнуться.

22.2.4.3 Если у *игрока* нет фишек с вулканом, он должен подавить один из своих городов (см. п. 14.3) в результате землетрясения. Он может также потребовать подавление города одного другого игрока в области, смежной с его собственным городом (даже через воду).

22.2.5 Голод (Famine)

Игрок теряет 9 очков, сам, и он может приказать другим игрокам удалять до 20 очков, но не больше чем 11 от любого человека. *Игрок* решает, сколько очков должны отдать другие игроки, но они сами решают, какие убирать. Любой игрок с картой цивилизации *Гончарство (Pottery)* может уменьшить свою утрату на 4 очка для каждой торговой карты *Зерна (Grain)*, которую он держит.

22.2.6 Гражданская война (Civil War)

22.2.6.1 Страна *игрока* разделена на 2 фракции. Первая фракция – ровно 35 очков. Остальные присоединяются ко второй фракции. Из первой фракции, 15 очков сначала выбираются *игроком*, а затем 20 очков выбираются его кандидатом. Эти фишки временно переворачивают вверх тормашками. Затем *Игрок* решает, продолжит ли он играть фишки первой фракции или остающиеся фишки второй фракции. Затем его кандидат захватывает другую группу и изменяет их на его собственный цвет. *Игрок* сохраняет свой Запас, корабли, Казну и положение на Д.А.Ц. Если у *игрока* есть 35 или меньше пунктов фишек, Гражданская война не имеет никакого эффекта.

22.2.6.2 Обычно, *игрок* может выбрать любого другого игрока в качестве своего кандидата, но, если у каких-либо игроков больше нет жетонов на поле, *игрок* должен выбрать одного из них в качестве кандидата.

ПРИМЕЧАНИЕ: игрок, устранившийся с поля, никогда не может надолго устраниваться из игры, так как он может всегда возвратиться позже в результате Гражданской войны другого игрока.

22.2.6.3 В случае, если у кандидата недостаточно фишек, чтобы заменить те потерянные в Гражданской войне, остаток забирает игрок с большинством жетонов в Запасе. Эту процедуру, вероятно, придется повторить, пока все предназначенные фишки не будут заменены.

ПРИМЕЧАНИЕ: просто возможно, что это могло принудить эти фишки вернуться назад оригинальному игроку, хотя он не может учитывать ни один из своих уже удаленных жетонов в Запасе в результате Гражданской войны как часть его Запаса.

22.2.6.4 Если у *игрока* есть *Философия (Philosophy)*, только 15 очков формируют первую фракцию, все остальные выбираются кандидатом, который, в этом случае, должен быть игроком с большинством жетонов в Запасе. (Кандидатом может быть сам *игрок*!). Тогда продолжайте двигаться как прежде.

22.2.6.5 Если у *игрока* есть *Демократия (Democracy)* (а не *Философия (Philosophy)*), которая имеет приоритет), 45 очков формируют первую фракцию – 15 выбранных игроком и 30 его кандидатом.

22.2.7 Наводнение (Flood)

22.2.7.1 *Игрок* теряет 17 очков, если они находятся на пойме. Города уязвимы только, если находятся на пойме, или на месте обозначенным как белый квадрат. (Города на черных территориях безопасны.)

22.2.7.2 Десять пунктов фишек на той же самой пойме, принадлежащий другим игрокам, также удаляются. Игрок разделяет потерю 10 очков, по своему выбору, но затронутые игроки выбирают, какие фишки должны быть потеряны.

(Если у других игроков есть меньше чем 10 очков, общее количество, на пойме, все устранены.)

22.2.7.3 Если у *игрока* есть фишки больше чем на одной пойме, он должен выбрать тот, содержащий самое большое количество его пунктов единицы (у него есть свобода выбора при равенстве).

22.2.7.4 Игрок, держащий *Машиностроение (Engineering)*, теряет максимум только 7 пунктов фишек из-за наводнения.

22.2.8 Эпидемия (Epidemic)

22.2.8.1 *Игрок* теряет 16 очков. *Игрок* может приказать, чтобы другие игроки потеряли до 25 очков на свой выбор, но не больше, чем 10 от любого человека, а игрок, который передал карту в торговле, неуязвим и не может быть затронут вообще.

22.2.8.2 Никакую область нельзя оставить полностью истребленной, а города, если вовлечены, заменяются 1 жетоном. В результате только для этого бедствия, стоимость города – 4 очка. Потребность избежать полного истребления может иногда уменьшать потери, которые иначе произошли бы.

22.2.8.3 Если *игрок* держит *Медицину (Medicine)*, он теряет только 11 очков; любой другой игрок с *Медициной* не может потерять больше чем 5 очков.

22.2.9 Гражданские беспорядки (Civil Disorder)

22.2.9.1 Если *игроку* принадлежат больше чем 4 города, лишние города подавляются (см. п. 14.3).

22.2.9.2 Если *игрок* держит *Закон (Law)* (а не *Демократия (Democracy)*), подавляются только города сверху 5.

22.2.9.3 Если *игрок* держит *Демократию (Democracy)*, подавляются только города сверху 6.

22.2.9.4 *Игрок* выбирает, какие города должны быть подавлены.

22.2.10 Иконоборство и Ересь (Iconoclasm And Heresy)

22.2.10.1 *Игрок* теряет 4 из своих городов подавлением (см. 14.3).

22.2.10.2 Если *игрок* держит *Закон (Law)* (а не *Философия (Philosophy)*), он теряет только 3 города подавлением.

22.2.10.3 Если *игрок* держит *Философию (Philosophy)*, он теряет только 2 города подавлением.

22.2.10.4 *Игрок* может также заказать подавление 1 или 2 городов (он выбирает города), принадлежащие другим игрокам. Игрок с *Законом (Law)* (а не *Философия (Philosophy)*) не может потерять больше чем 1 город в результате заказа *игрока*. Игрок с *Философией (Philosophy)* не может быть затронут вообще заказом *игрока*.

22.2.11 Пиратство (Piracy)

22.2.11.1 *Игрок* теряет 1 прибрежный (содержащий и воду и землю) город, устраненный каждым *законным* кораблем, принадлежавшим игроку, который обменял ему карту. Тот игрок также выбирает, какой из городов *игрока* потерян.

22.2.11.2 Чтобы быть законным, корабль должен быть в состоянии достигнуть города, который оно намеревается разрушить посредством нормального движения (хотя они могут быть на любом расстоянии). Например, корабль в Черном море (Black Sea) может устранить город где угодно на Средиземноморье (Mediterranean). Корабль не может устранить город в Персидском заливе (Persian Gulf).

22.2.12 Общие сведения о Катастрофах

22.2.12.1 Если определено не заявлено, что они могут быть подавлены, города должны быть *устранены*, при решении бедствия.

22.2.12.2 Игроки должны понести ущерб точным количеством очков. Если игрок неспособен точно соответствовать своему ущербу, он должен превысить свой ущерб, но максимально небольшим количеством.

22.2.12.3 Казна и корабли никогда не затрагиваются бедствием.

22.3 Карты цивилизации

22.3.1 Есть по 4 карт цивилизации каждого типа кроме *Мистики (Mysticism)* (3 карты), *Демократии (Democracy)* и *Философии (Philosophy)* (по 5 карт), *Архитектуры (Architecture)* и *Грамотности (Literacy)* (по 6 карт) и *Закона (Law)* (7 карт).

22.3.2 Все карты цивилизации кроме Мистики (*Mysticism*) присуждают некоторую специальную способность, кредит или неприкосновенность на держателя следующим образом.

22.3.3 Ткачество (Cloth Making)

Корабли могут двигаться на дополнительную область – 5 вместо 4.

22.3.4 Гончарство (Pottery)

Эффект *Голода (Famine)* (см. п. 22.2.5) уменьшен когда объединен с *Зерном (Grain)*.

22.3.5 Драма и Поэзия (Drama and Poetry)

Обеспечивает специальный кредит 20 пунктов к *Грамотности (Literacy)* и специальный кредит 10 пунктов к *Демократии (Democracy)*.

22.3.6 Музыка (Music)

Обеспечивает специальный кредит 30 пунктов к *Философии (Philosophy)*.

22.3.7 Архитектура (Architecture)

Обеспечивает специальный кредит 15 пунктов к любому Гражданскому праву (*Civic*).

22.3.8 Астрономия (Astronomy)

Корабли могут пересечь открытое море.

22.3.9 Металлургия (Metalworking)

В конфликтах игрок с Металлургией всегда удаляет свой жетон после того, как все другие вовлеченные игроки без Металлургии удалили свои – даже при том, что у них могут быть более многочисленные силы. Среди игроков с Металлургией нет никакого эффекта.

22.3.10 Земледелие (Agriculture)

Она позволяет держателю увеличивать предел населения на 1 в любых областях, которые он занимает сам (то есть область с пределом населения 2 теперь может поддержать 3 его жетона). Не эффективно во время конфликтов или если различные страны населяют ту же самую область. Земледелие также увеличивает количество жетонов на 1, которыми нужно заменить подавляемый город.

22.3.11 Чеканка (Coinage)

Каждый раунд, владелец может установить уровень налогообложения для его городов в 1, 2 или 3 символа за город. Он должен наложить тот же самый налог на каждый из его городов во время этого раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: Он добровольно может обременить его Запас, даже если он вызывает восстание некоторых его городов.

22.3.12 Грамотность (Literacy)

Обеспечивает специальный кредит 25 пунктов к *Закона (Law)*, *Демократии (Democracy)* и *Философии (Philosophy)*.

22.3.13 Машиностроение (Engineering)

Уменьшает эффекты *Наводнения (Flood)* (см. п. 22.2.7), и заставляет нападавшего приносить, по крайней мере, 8 (не 7) жетонов против города, чтобы напасть на него.

22.3.14 Медицина (Medicine)

Уменьшает эффект *Эпидемии (Epidemic)* (см. п. 22.2.8).

22.3.15 Закон (Law)

Закон (Law) должен быть приобретен либо перед *Демократией (Democracy)* либо перед *Философией (Philosophy)*. Он также уменьшает эффекты *Гражданских беспорядков (Civil Disorder)* (см. п. 22.2.9), и *Иконоборства и Ереси (Iconoclasm And Heresy)* (см. п. 22.2.10).

22.3.16 Демократия (Democracy)

Уменьшает эффекты *Гражданской войны (Civil War)* (см. п. 22.2.6), и *Гражданские беспорядки (Civil Disorder)* (см. п. 22.2.9).

22.3.17 Философия (Philosophy)

Изменяет *Гражданскую войну ((Civil War))* (не обязательно к лучшему, см. п. 22.2.6), и уменьшает эффекты *Иконоборства и Ереси (Iconoclasm And Heresy)* (см. п. 22.2.10).

23.0 ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПРИ УЛАЖИВАНИИ КОНФЛИКТОВ

23.1 Важно напомнить всем игрокам, что кроме тех случаев, когда определяется победа или решается конфликт, в любое время, когда происходит равенство между странами, оно решается в порядке Д.А.Ц.

23.2 Действия, затрагивающие Больше Чем Двух Игроков

Эти действия должны быть разделены на индивидуальные действия, а затем принимать меры, как объяснено в соответствующих частях инструкции.

23.3 Греческая Береговая линия

У одной области на поле (в центральной Греции) есть две особых береговых линии. Корабль может войти в эту область из одной береговой линии в одном раунде и уехать из другой в следующем раунде, только если у игрока есть фишка (и) в области. Иначе, корабль должен уехать из той же самой береговой линии, в которую он вошел. Корабль никогда не может пересекаться из одной береговой линии в другую в том же самом движении.

24.0 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

24.1 Эти два правила включены как дополнительные только потому, что они не получили достаточное тестирование. Оба рекомендуются для включения в игру.

24.2 Ни один игрок не может потерять фишки *в результате бедствия* (или подвергшийся непосредственно собой или в результате бедствий других игроков), если его сила падает ниже 16 очков (город стоит 5 очков). Как только игрок удаляет 1 фишку, которая заставляет его силу падать ниже 16 очков, он игнорирует все дальнейшие потери из-за *бедствия*, пока его сила не вырастет назад выше 15 очков. Это не относится ни к какому другому типу потери.

24.3 Для игр с 6-ю и 7-ю игроками Африканский вход в Ранний Железный век должен передвинуться назад на одну клетку по отношению к входам Италии (Italy), Иллирии (Illyria), Фракии (Thrace) и Крита (Crete).

III. ПОЛНАЯ ИГРА С МЕНЕЕ ЧЕМ СЕМЬЮ ИГРОКАМИ

Кроме отмеченных ниже, остаются в силе все правила и компоненты для игры всемером.

25.0 ИГРА ВШЕСТЕРОМ

Единственная разница между этой игрой и игрой всемером – число жетонов, доступных каждому игроку. При игре с шестью игроками каждый получает в пользование все 55 жетонов.

26.0 ИГРА ВПЯТЕРОМ

26.1 Используются только 3 из 4 панелей игрового поля. Не включайте *западную* панель игрового поля (та, где Итальянские стартовые области).

26.2 Удаление одной панели заставляет специальную ситуацию происходить вдоль западного края уменьшенного поля.

26.2.1 Области, которые не содержат предел населения, не могут быть заняты.

26.2.2 Не все городские территории могут быть доступными, даже когда можно использовать самостоятельно.

26.2.3 Страны, которые начинают полностью на запрещенной Западной панели, не могут играть.

26.3 Каждый игрок использует 47 жетонов.

26.4 Удалите одну карту цивилизации *Мистику (Mysticism)* из игры. Должны использоваться только две карты.

27.0 ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

27.1 Используются только 3 из 4 панелей игрового поля. Не включайте *западную* панель игрового поля (та, где Итальянские стартовые области).

27.2 Игра должна быть ограничена областями справа от пунктирных разделительных линий (области открытого моря, содержащие пункты, годны к употреблению).

27.3 Для игры доступны только четыре страны (Египет (Egypt), Вавилон (Babylon), Ассирия (Assyria) и Азия (Asia)).

27.4 Удалите одну карту цивилизации *Мистику (Mysticism)* из игры. Должны использоваться только две карты.

27.5 Каждый игрок использует 55 жетонов.

28.0 ИГРА ВТРОЕМ

28.1 Используются только 3 из 4 панелей игрового поля. Не включайте *восточную* панель (та, где Вавилонские стартовые области).

28.2 Игра должна быть ограничена областями слева от пунктирных разделительных линий (области открытого моря, содержащие пункты, годны к употреблению).

28.3 Для игры доступны только пять стран (Италия (Italy), Африка (Africa), Иллирия (Illyria), Фракия (Thrace) и Крит (Crete)).

28.4 Удалите две карты цивилизации *Мистику (Mysticism)* из игры. Должна использоваться только одна карта.

28.5 Каждый игрок использует 47 жетонов.

29.0 ИГРА ВДВОЕМ

29.1 Используются только 3 из 4 панелей игрового поля. Не включайте *восточную* панель (та, где Вавилонские стартовые области). Городские

территории на островах не могут быть использованы. Чтобы построить город на любом острове необходимо заплатить 12 жетонов.

29.2 Игра должна быть ограничена областями слева от пунктирных разделительных линий (области открытого моря, содержащие пунктиры, годны к употреблению).

29.3 Для игры доступны только четыре страны (Италия (Italy), Африка (Africa), Иллирия (Illyria) и Фракия (Thrace)).

28.4 Удалите две карты цивилизации *Mystiku (Mysticism)* из игры. Должна использоваться только одна карта.

28.5 Каждый игрок использует 55 жетонов.

IV. КОРОТКИЕ ВЕРСИИ ПОЛНОЙ ИГРЫ

30.0 РЕКОМЕНДАЦИИ

30.1 Стрелки маркера на Д.А.Ц. обозначают финишную черту, в которой допустимо закончить игру.

30.2 Перед началом игры игроки решают, какая из финишных черт будет использоваться. Победит тот игрок, который пересечет выбранную линию.

30.3 Не используйте ни одну из карт цивилизации *Mystiku (Mysticism)* ни для одной из коротких версий. Все другие правила и компоненты совпадают с Полной Игрой.

V. УПРОЩЕННЫЕ ИГРЫ

31.0 КОЧЕВНИКИ И МОРЕПЛАВАТЕЛИ

31.1 Введение

Она является самой простой из всех представленных игр. Она быстра и довольно тривиальна, но может быть не такой легкой, как это кажется на первый взгляд.

КОЧЕВНИКИ И МОРЕПЛАВАТЕЛИ подходят для 2, 3 или 4 игроков. Начиная с единственного жетона, каждый игровой ход увеличивает население, поскольку игроки заселяют необитаемые области поля. Поскольку каждая страна становится более многочисленной, соревнование развивается для остающихся открытых областей. В конце игры человек, занимающий большинство областей, является победителем.

31.2 Компоненты

31.2.1 Используйте все игровое поле.

31.2.2 Каждый игрок получает один игровой набор из 55 жетонов и 4 кораблей. (Города не используются.)

31.2.3 Поместите один маркер цепи на верхний трек Д.А.Ц. Он используется в качестве маркера времени для всех игроков и перемещается на одну клетку вправо в конце каждого раунда. Когда маркер достигает квадрата конца трека, игра заканчивается. (Игроки не нуждаются в своем собственном индивидуальном маркере цепи на Д.А.Ц.)

31.2.4 Лучше для игроков выбрать стартовые позиции, которые хорошо отделены друг от друга.

31.3 Условия победы

Победитель – игрок, который занимает наибольшее число областей в конце игры. (Это – не обязательно игрок с большинством символов на поле.) Эта игра не полностью справедлива, некоторые стартовые позиции имеют преимущество.

31.4 Последовательность Игры

Поскольку КОЧЕВНИКИ И МОРЕПЛАВАТЕЛИ – упрощенная версия Полной Игры, выполняются только некоторые действия.

Фаза Действие

- 1 Расширение населения
- 2 Строительство кораблей
- 3 Движение (Удаление лишнего населения)
- 4 Перемещение маркера на Д.А.Ц.

31.5 Специальные Правила

31.5.1 Жетоны не могут быть перемещены в область, уже занятую жетоном (ами) другого игрока. Никакой конфликт не разрешается.

31.5.2 Корабли могут быть только построены или поддержаны налогом (здесь нет Казны).

31.5.3 Корабли могут пересечь открытое море, но не могут остаться там между турами.

31.5.4 Порядок перемещения происходит в порядке Д.А.Ц.. Перепись не делается.

31.5.5 Игнорируются все другие действия, не включенные в последовательность игры.

31.5.6 В конце движения жетоны сверх пределов населения должны быть удалены в Запас.

32.0 ФЕРМЕРЫ И ГРАЖДАНЕ

32.1 Введение

В эту игру строительства империи и завоевания может играть от 2 до 7 игроков. ФЕРМЕРЫ И ГРАЖДАНЕ концентрируются на городском строительстве и территориальном конфликте. Игроки должны учиться уравнивать импульс для расширения с потребностью поддержать большие мирные городские территории. У каждого есть свое место, и тот мудрый игрок, который знает, когда придавать особое значение одному над другим.

Эта игра больше походит на Полную Игру, чем Кочевники и Мореплаватели. Все же, торговые карты и карты цивилизации все еще не используются.

32.2 Компоненты

32.2.1 Используйте полное игровое поле.

32.2.2 Подготовьте игру как Кочевники и Мореплаватели, кроме использования городов, карты очереди и Д.А.Ц., таким же образом как и для Полной Игры.

32.3 Условия победы

32.3.1 Первый игрок, который пересечет финишную черту, обозначенную вторыми стрелками маркера (в Позднем Бронзовом веке), станет победителем. Если несколько игроков делают это вместе, победитель тот, у которого больше городов.

32.3.2 В этой игре введены только две эпохи. У игроков все еще должно быть два города в игре, чтобы войти в Ранний Бронзовый век. Нет никакого требования для входа в Поздний Бронзовый век.

32.4 Последовательность Игры

Фаза Действие

- 1 Расширение населения
- 2 Перепись
- 3 Строительство кораблей (Удаление лишних кораблей)
- 4 Движение
- 5 Конфликт

6 Строительство городов

7 Удаление Лишнего Населения (Подавление неподдерживаемых городов)

8 Перемещение маркеров на Д.А.Ц.

32.5 Специальные Правила

32.5.1 Корабли могут быть только построены налогом. Корабли могут пересечь открытое море, но не могут закончить движение там.

32.5.2 Если условия победы в этой игре придутся слишком легкими, она может быть сокращена на один или два раунда.