



## **ВВЕДЕНИЕ**

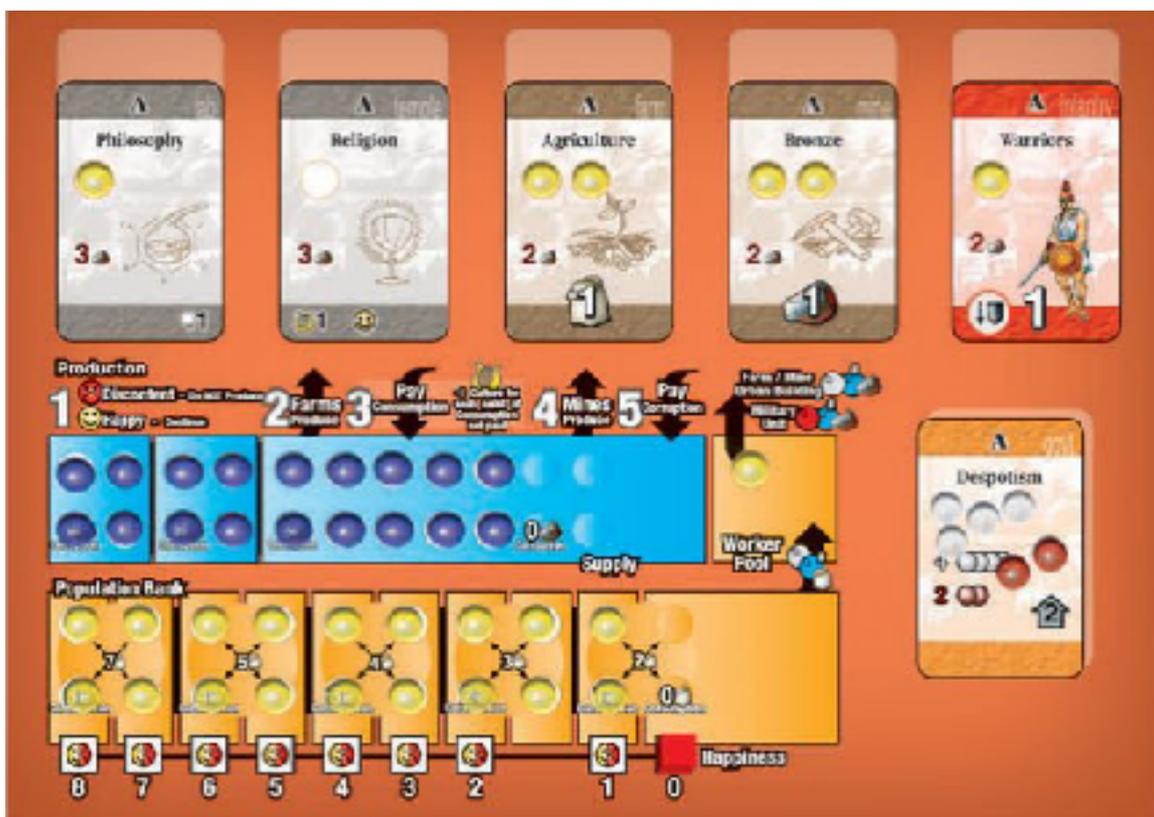
В этой игре каждый игрок будет развивать свою цивилизацию от античности до современности, стараясь оставить как можно более значимый след в истории. Ваша цивилизация будет получать очки Культуры за влияние, оказанное на мир через свою литературу, театр, религию, величественные сооружения, действия лидеров и международную политику. Не все влияние, которые вы оказываете, позитивно: вы сможете навязывать свою культуру огнем и мечом, творить историю бесчестными убийствами. Только ваш выбор определит, как ваша цивилизация будет прокладывать свой путь в мире: с помощью развития искусств, снаряжения крестовых походов или организации сетей фастфуда.

### **О правилах**

Правила этой игры представлены в трех вариантах: Простые, Продвинутое и Полные. Сначала лучше сыграть в игру по Простым правилам, чтобы освоить ее базовые механики. Затем перейти к Продвинутому и только после приобретения необходимого опыта переходить к Полным. Помните, даже игра по Простым правилам поначалу может занять несколько часов!

### **Подготовка к игре**

Стартовая расстановка одинакова для всех трех версий, поэтому она приведена на первой странице, чтобы обращаться к ней было удобно из любого раздела правил.



1

## SIMPLE GAME

### ПРОСТАЯ ИГРА

Вы можете начинать играть в игру, параллельно читая правила. Перечень всех необходимых действий приведен на листах-шпаргалках (на стороне с заголовком Simple game).

#### Компоненты

1 Игровое поле  
 1 Буклет с правилами  
 275 деревянных жетонов (120 желтых, 90 синих, 35 белых, 30 красных).  
 40 кубиков игроков (по 10 штук четырех цветов игроков)

4 персональных поля  
 4 карты-шпаргалки  
 341 карта (181 Гражданская, 155 Военных, 1 Карта первого игрока).

#### Организация пространства

«Сквозь века...» - карточная игра, в которой игроки вместо захвата земель соперника развивают свою цивилизацию, выкладывая карты на стол перед собой. Центр стола должен быть зарезервирован под игровое поле, состоящее из следующих элементов:

**Карточный ряд:** длинная цепочка карт, из которой игроки выбирают карты для себя.

**Поле для подсчета очков:** служит для отслеживания прогресса игроков по разным показателям, а также содержит места для различных колод карт.

## Карты

Существует 2 типа карт: Гражданские (со светлой рубашкой) и Военные (с темной рубашкой). Карты разделяются по времени, когда они появляются в игре.

A	Античность	500 г. до н.э. – 1000 г. н.э.
I	Средневековье	1000 г. н.э. – 1500 г. н.э.
II	Эпоха открытий	1500 г. н.э. – 1900 г. н.э.
III	Современность	1900 г. н.э. – наши дни

Карты в игре разделены на 8 колод: по 2 колоды (Гражданская и Военная) на каждую эпоху. В дополнении к картам существуют также персональные поля игроков, на которых уже нарисован стартовый набор каждого игрока из 6 карт Технологий.

### Карты, используемые в Простой игре

Для Простой игры отложите в коробку Гражданские карты II и III эпох и Военные карты I, II и III эпох. Уберите также карту Development of Politics из набора Военных карт эпохи A. Оставшиеся 9 карт перетасуйте и положите на игровое поле в раздел «Current Events».

Перетасуйте колоду Гражданских карт эпохи A. Выложите первые 13 карт в карточный ряд.

5 из них попадут в секцию 1 (обозначена более светлым цветом), и по 4 карты – в разделы 2 и 3. Остальные положите рядом с карточным рядом.

Также необходимо удалить из игры карты, которые предназначены для большего числа игроков. Если вы играете вдвоем – то уберите из колод Гражданских карт все карты с пометкой 3+, 4+. Если втроем – то только 4+.

Перемешайте оставшиеся Гражданские карты I и положите их на светлый прямоугольник поля для подсчета очков.

Каждый игрок берет себе личное поле, набор из 25 желтых, 18 синих, 4 белых и 2 красных жетонов. 10 кубиков того же цвета, что и его личное поле (они используются как маркеры для подсчета очков). Также игроки получают по одному листу-шпаргалке.

### Желтые жетоны

Желтые жетоны символизируют население, численность цивилизации. 18 из них кладутся в Population Bank (далее – Желтый Банк). Оставшиеся 7 обозначают изначальную населенность цивилизации. 6 из них помещаются сразу же на карты, как показано на рисунке.

Последний жетон кладется в область незадействованных работников: Unused worker Pool.



Желтый Банк (на рисунке) содержит максимальное количество население для каждой цивилизации. Каждый новый жетон населения берется в Банке из самой правой секции, в которой еще есть жетоны.

Когда последний жетон в секции забирается, то под взятым жетоном открывается значок количества еды, которую игрок должен платить каждый ход, чтобы прокормить свое население (0 = 0 еды в ход, 1 = 1 еда в ход и т.д.). В центре каждой секции есть еще один подобный

значок. Он означает, сколько нужно заплатить еды, чтобы взять жетон из секции и переложить его в Unused worker Pool (это действие будет объяснено далее).

## Синие жетоны

Синие жетоны символизируют Еду или Ресурсы, в зависимости от того, на какую карту они положены (Farm (Ферма) – Еда, Mine (Шахта) – Ресурс). Синяя полоска на личном поле игроков это Банк ресурсов (Синий Банк). В начале игры все ваши 18 жетонов кладутся в Банк. Когда ресурсы в нем кончатся – цивилизация не сможет производить больше, пока ресурсы не будут потрачены и снова не вернутся в Банк.



Чем больше ресурсов берется из Банка, тем больше становятся хищения - растет Коррупция. Размер Коррупции указан рядом с Синим Банком. В Простой игре Коррупции нет, поэтому пока просто игнорируйте эти надписи.

Значки на картах:	
	Шахты
	Фермы
	Храмы
	Лаборатории
	Пехота

## Начальные технологии

6 карт на личном поле игрока – это начальные технологии, они обозначают стартовые возможности игроков.

**2 коричневые** карты, это *Производственные технологии*. Карта Бронзы позволяет строить **Шахты**, а Агрикультуры – строить **Фермы**.

**2 серые** карты – это технологии *Городских зданий*. Религия позволяет строить **Храмы**, Философия – **Лаборатории**.

**1 красная** карта – *Военные технологии* – позволяет готовить **Пехоту**.

**Внимание:** карты технологий, которые вы вводите игру, означают только **возможность** построить те или иные сооружения или получить Военные подразделения. Сами же сооружения и их количество обозначаются **желтыми жетонами** (работниками), которые вы кладете в процессе игры на карты.

В начале игры у вас есть 2 Фермы, 2 Шахты, 1 Лаборатория и 1 Пехотинец. Они обозначены 6 желтыми жетонами работников на соответствующих картах (см. начальную расстановку на стр.

1). У вас также есть потенциальная возможность построить Храм (есть карта), но его у вас еще нет (на карте нет желтого жетона).

## Государственный строй

Оранжевые карты – это карты Государственного строя. На них указано количество Гражданских и Военных действий, которые игрок может осуществить в свой текущий ход.

Все игроки начинают с карты Деспотизм (4 белых круга = 4 Гражданских действия, 2 красных круга = 2 военных действия). Положите на карту нужное число белых и красных жетонов и, когда выполняете действия, убирайте с карты необходимое число действий, чтобы отметить, сколько вы потратили и сколько у вас еще осталось тех или иных действий.

Иконка (🏠) на карте и число в ней означает какое предельное количество Городских зданий (изначально это Храмы и Лаборатории) может построить игрок при этом строе. При Деспотизме можно максимально иметь 2 Храма и 2 Лаборатории.

## Очки Культуры (🎵) и Науки (💡)

На поле для подсчета очков есть 2 дорожки. Большая – для подсчета очков Культуры (с помощью кубиков-маркеров). В конце игры побеждает тот игрок, который набрал больше всех очков Культуры.

Дорожка для подсчета очков Культуры содержит 190 отметок. Если игрок превысил значение 190, то он может зафиксировать этот славный факт и продолжить отсчет сначала дорожки. Иными словами количество очков Культуры, которое может набрать игрок, не ограничено.

Меньшая дорожка предназначена для очков Науки. Максимальное значение на дорожке – 40. В течение игры игроки тратят очки Науки на то, чтобы ввести в игру карты Технологий. Поэтому количество очков Науки будет изменяться в большую или меньшую сторону по ходу игры.

Вы **не можете** набрать больше, чем 40 очков Науки. Если даже вы получаете больше – то ваш маркер по-прежнему остается на отметке 40.

В начале игры у игроков нет очков Науки и Культуры. Все маркеры на этих дорожках устанавливаются на «0».

## Культура (🎵), Наука (💡) и Сила (🗡️)

Индикаторы Культуры и Науки (не путать с очками Культуры и Науки) служат для обозначения, сколько очков Культуры и Науки получает игрок от своих построек **каждый** ход.

Например, Храмы приносят по 1 очку Культуры (🎵<sup>1</sup>) каждый ход. Если у вас 2 желтых жетона на карте Религии, значит у вас 2 Храма, значит каждый ход вы будете получать по 2 очка Культуры. Эта прибавка и отражается на индикаторе Культуры.

Аналогично и с Наукой (карта Философии позволяет строить Лаборатории, которые приносят по одному очку Науки каждый ход (💡<sup>1</sup>)).

Сила подсчитывается как сумма сил всех военных подразделений (значение силы указано внизу военной карты, оно умножается на количество желтых маркеров/работников, которые положены на эту карту).

Индикаторы Культуры, Науки и Силы ограничены наибольшим значением их шкал. Т.е. максимально каждый ход игрок может получать только 30 очков Культуры, 30 очков Науки. А его предел силы ограничен значением 60. Больше набрать нельзя.

## Счастье (😊)

На карте религии изображена иконка счастливого лица, символизирующая, что кроме очков Культуры Храмы повышают общее Счастье населения цивилизации.

Для подсчета общего показателя Счастья вашей цивилизации используйте один из кубиков-маркеров на соответствующей шкале вашего личного поля.

Шкала Счастья:



Изначально у вас нет Храмов, поэтому маркер стоит на значении «0». Как только вы строите первый храм – передвиньте маркер на значение «1». Второй храм – на значение «2» и т.п.

Некоторые карты также имеют изображения счастливых лиц, и иногда даже не одного. Другие карты имеют изображения несчастливых лиц (☹️) – они вычитают 1 из вашего показателя Счастья. Максимальное значение показателя = 8, минимальное = 0.

В Продвинутой и Полной игре этот показатель очень важен. В Простой игре он всего лишь добавляет несколько очков Культуры при финальном подсчете очков.

## Дополнительные жетоны и лишние карты

Положите все неиспользованные жетоны и карты в коробку с игроком, чтобы они не смешивались с используемыми. По ходу игры игроки могут получить возможность взять несколько дополнительных жетонов для своих личных полей. Тогда возьмите нужное количество из коробки. Но в большинстве случаев игроки, как правило, используют первоначально данный им запас жетонов.

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят, начиная с первого игрока (того, кто владеет карточкой Первого игрока) и далее по часовой стрелке. Все игроки должны сделать одинаковое количество ходов, поэтому последний ход в игре сделает игрок, сидящий справа от первого игрока.

Игра начинается с периода Античности, который, по сути, является подготовительным раундом для всей остальной игры. В первом раунде игроки только выбирают пару карт для начального развития своей цивилизации и получают первые ресурсы и еду. **Раунд** – это когда все игроки **походят** (используют все свои Действия) **по одному разу**.

Игра набирает ход ко второму раунду, когда игроки уже могут использовать в полной мере все свои Гражданские и Военные действия. Перед ходом каждого игрока в Карточный ряд будут добавляться несколько Гражданских карт. Появление первой карты из эпохи I символизирует начало Средневековья.

Начиная с третьего раунда, начнут открываться карты Текущих Событий. Они могут принести удачу всем цивилизациям.

Когда последняя карта будет положена в Карточный ряд, игра подойдет к своему окончанию. Те игроки, которые еще не сыграли в этом раунде, сделают свои ходы – игра закончится, как только свой ход сделает игрок, сидящий справа от Первого игрока. Игроки подсчитают свои окончательные очки, применяют бонусные карты и игрок с наибольшим количеством очков Культуры будет объявлен победителем.

## РАУНД 1

В первом раунде игроки не могут строить здания, они лишь могут потратить очки действий, чтобы взять из Карточного ряда Гражданские карты.

### Карточный ряд

Карточный ряд состоит из 13 карт, 5 первых лежат в первом секторе с иконкой 1 серого кружочка (○), 4 следующих во втором секторе (○○), 4 последних – в третьем секторе (○○○).

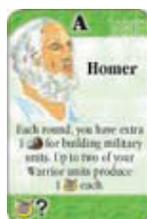
Взять карту из первого сектора стоит 1 Гражданское действие, из второго – 2 Гражданских действия, из третьего – 3 Гражданских действия.

Обычно игроки тратят свои действия с учетом их общего количества на карте Государственного строя, но в Раунде 1 и только в нем схема несколько иная.

Первый игрок может потратить только 1 Действие (т.е. взять карту из первого сектора), второй игрок – 2 Действия (т.е. либо взять карту из второго сектора, либо 2 карты из первого), третий – 3 действия, четвертый – 4 действия. Игроки могут не использовать все действия, если не хотят этого.

В периоде Античности существуют 3 типа Гражданских карт: Лидеры (зеленые), Карты Действий (желтые) и Чудеса Света (фиолетовые).

### Лидеры (зеленые Гражданские карты)



Вы можете выбрать для своей цивилизации Лидера. Когда вы выбираете карту Лидера – вы берете ее в руку. И далее можете сыграть ее за 1 Гражданское Действие (кроме Раунда 1).

Вы можете взять только одну карту Лидера из каждой эпохи.

Т.е. если вы взяли Лидера эпохи А (и не важно выложили ли вы его или нет), вы уже не можете взять карту другого Лидера эпохи А. Но вы можете взять карту Лидера эпохи I.

### Чудеса Света (фиолетовые Гражданские карты)



Чудеса Света самые необычные карты в игре – они приносят существенные выгоды,

но на их строительство уходит много времени и ресурсов. Чудеса Света – единственные карты, которые не берутся в руку, а вводятся прямо в игру. Если вы взяли из Карточного ряда Чудо Света, положите его рядом с вашей картой Государственного строя. Это Чудо теперь считается строящимся.

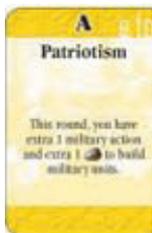
У вас может быть только одно строящееся Чудо Света. Вы не можете брать карту Чуда Света, пока не постройте предыдущее.

Как только вы построили Чудо Света, переместите его карту – положите ее над картой Государственного строя. Теперь вы можете применить эффекты, которое оно дает, а также взять другую карту Чуда Света для строительства.

Взять карту Чуда Света для строительства стоит **на одно Гражданское действие дороже** за каждое уже построенное вашей цивилизацией Чудо.

Т.е. если у вас уже есть 2 Чуда Света и вы берете карту Чуда из второго сектора, то это действие будет стоить вам 4 Гражданских действия.

### Карты Действий (желтые Гражданские карты)



Карты действий, как только играют игроком, оказывают однократное и немедленное воздействие. Сыграть карту Действий стоит 1 Гражданское действие. Когда вы ее играете, вы платите действие, читаете и выполняете все, что написано на карте, после этого карту сбрасываете.

Вы не можете взять карту Действия и сыграть ее в тот же ход. Вам нужно подождать как минимум до следующего хода, чтобы сыграть карту действия, взятую на текущем вашем ходу.

### Стадии Производства и Потребления

Эти стадии происходят автоматически в конце хода каждого игрока.

#### Увеличение Науки и Культуры

Увеличьте количество очков Науки и Культуры (используйте для этого индикаторы Науки и Культуры, которые показывают, сколько очков вы должны получить за свой ход).

В первом раунде у вас не будет зданий, «производящих» Культуру. Так что вы просто получите +1 очко Науки (за имеющуюся Лабораторию).

#### Производство еды

За каждую имеющуюся постройку на карте Технологии Ферм положите по синему жетону на эту карту. Количество еды, которое обозначает каждый синий жетон, указано внизу карты. Например,



означает, что каждый синий жетон на такой карте = 1 Еда,



означает, что синий жетон = 2 еды. И т.д.

## Потребление еды

После производства игрок должен отдать обратно в Банк то количество еды, которое потребляет его цивилизация. Это число указано под желтыми жетонами в Банке. Для определения нужного числа используйте то число, которое находится в самом левом **полностью свободном** от жетонов секторе.

## Производство ресурсов

За каждую имеющуюся постройку на карте Технологии Шахт положите по синему жетону на эту карту. Количество ресурсов, которое обозначает каждый синий жетон, указано внизу

карты в значке: 

## РАУНД 2

Каждый игрок в свой ход делает последовательно 3 вещи:

- \* Добавляет карты в Карточный ряд
- \* Разыгрывает свои Гражданские и Военные действия
- \* Осуществляет стадии Производства и Потребления

## Добавление карт в карточный ряд

За исключением Раунда 1 каждый игрок перед своим ходом должен добавить новые Гражданские карты в Карточный ряд. Это делается в следующие 3 шага:

1) Уберите карты, которые лежат в начале ряда.

В игре на двоих уберите карты с первых трех позиций, на троих – с первых двух, на четверых – только карту с первой позиции.

Если на позиции нет карты (потому что предыдущий игрок взял эту карту оттуда), тогда не убирайте карту с какой-либо другой позиции. Если на первых позициях нет карт, значит, ничего и не убирайте.

Карты, убранные из игры, кладутся в коробку и далее не принимают в игре участие.

2) Все карты сдвигаются влево, закрывая пустые позиции.

3) На каждую оставшейся справа открытую позицию выкладывается новая карта из колоды.

**Внимание:** В Раунде 2 Первый игрок выкладывает эти карты из колоды А (Античность), но все следующие игроки уже берут карты из колоды эпохи I. Неиспользованные карты Античности убираются в коробку. Это означает наступление Средневековья. Если в начале раунда 2 Карты колоды А уже закончились, то первый игрок ничего не выкладывает или выкладывает, сколько осталось карт колоды А. Карты эпохи I появляются только на втором ходе Раунда 2 и не раньше.

## Гражданские и Военные действия

Каждый игрок в свою очередь может выполнить столько действий, сколько позволяет ему карта Государственного строя. Он может не выполнять все действия, если не хочет. Действия он выполняет в любом порядке, который захочет.

Когда игрок выполняет действие, он убирает жетон действия (белый или красный) с карты Государственного строя – так удобнее следить, сколько осталось.

Можно выполнять одно и то же действие несколько раз подряд, если иное не указано в специальных разделах, посвященных этим действиям.

Изначально у каждого игрока есть 4 Гражданских действия и 2 Военных.

#### **Список возможных действий:**

##### **Гражданские:**

- Увеличить население
- Построить Шахту или Ферму
- Построить Городское здание
- Апгрейдить Шахту, Ферму или Здание\*
- Разрушить Шахту, Ферму или Здание
- Построить часть Чуда Света
- Ввести в игру Лидера
- Исследовать новую Технологию и ввести ее в игру\*
- Сыграть карту Действия
- Взять карту из Карточного Ряда

##### **Военные:**

- Создать Военное подразделение
- Апгрейдить Военное подразделение\*
- Распустить Военное подразделение

Пункты, помеченные (\*) будут разъяснены позднее.

#### **- Увеличить население**

##### **Увеличение Населения**

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Заплатите требуемое количество еды, указанное в центре сектора, с которого вы берете желтый жетон (передвиньте синие жетоны с карты Фермы в ваш Банк ресурсов).
- Увеличьте население (передвиньте 1 желтый жетон из вашего Банка в поле Unused Workers Pool)

#### **- Построить Шахту или Ферму**

##### **Строительство Шахты или Фермы**

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Заплатите требуемое количество ресурсов, указанное на карте (передвиньте синие жетоны с карты Шахты в ваш Банк ресурсов).
- Постройте Шахту или Ферму (передвиньте 1 желтый жетон из Unused Workers Pool на карту Фермы или Шахты)

#### **- Построить Городское здание**

### **Строительство Городского здания**

Вы не можете построить больше Городских зданий одного типа, чем позволяет имеющийся лимит на карте Государственного строя.

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Заплатите требуемое количество ресурсов, указанное на карте (передвиньте синие жетоны с карты Шахты в ваш Банк ресурсов).
- Постройте Городское здание (передвиньте 1 желтый жетон из Unused Workers Pool на карту Фермы или Шахты)
- Передвиньте свои маркеры индикаторов (Науки, Культуры или Счастья)

### **- Разрушить Шахту, Ферму или Здание**

#### **Разрушение Шахт, Ферм и Зданий**

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Уничтожьте постройку (передвиньте 1 желтый жетон из карты Технологий на Unused Workers Pool)
- Передвиньте свои маркеры индикаторов (Если вы разрушили Городское здание)

### **- Создать Военное подразделение**

Вы можете создавать Военные подразделения так же, как вы строите здания. Единственная разница состоит в том, что это действие требует Военного действия, а не Гражданского. Требуемое количество ресурсов для постройки указано в виде красного числа на карте Технологии. Вы можете создавать столько Военных подразделений, сколько вам угодно.

#### **Создание военного подразделения**

- Используйте 1 Военное действие (уберите 1 красный жетон с карты Государственного строя).
- Заплатите требуемое количество ресурсов, указанное на карте (передвиньте синие жетоны с карты Шахты в ваш Банк ресурсов).
- Создайте подразделение (передвиньте 1 желтый жетон из Unused Workers Pool на карту Военных технологий)
- Передвиньте свой маркер на шкале Силы на новое значение

Лидер Гомер и некоторые карты Действий дают вам особые ресурсы «для создания военных подразделений». Это означает, что вместо использования синих жетонов вы можете заплатить этими виртуальными ресурсами, учтя их при создании или апгрейде военных подразделений **в первую очередь**. В итоге вы можете получить военное подразделение совершенно бесплатно, или же оплатив его только частично. Неиспользованные виртуальные ресурсы сгорают в конце хода.

### **- Распустить военное подразделение**

#### **Роспуск военного подразделения**

- Используйте 1 Военное действие (уберите 1 красный жетон с карты Государственного строя).
- Распустите подразделение (передвиньте 1 желтый жетон из карты Технологий на Unused Workers Pool)
- Измените значение по шкале Сила

## - Построить часть чуда света

Чудеса Света строятся в несколько этапов. Для каждого этапа вы должны оплатить одно Гражданское действие и количество ресурсов, требуемое картой Чуда. Например, если на карте Пирамид, указывается, что требуется следующее: **3 2 1**  , то это означает, что здание будет строиться в три этапа, первый этап стоит 3 Ресурса, второй – 2, третий – 1. Все этапы выполняются строго по порядку, каждый из них стоит 1 Гражданское действие. Но при этом нет необходимости осуществлять их все в один ход. Когда вы завершили этап строительства, возьмите из Банка синий жетон и положите его на цифру этого этапа строительства. Помните, что в более поздних версиях игры, синие жетоны, убранные из Банка, могут отменить фазу Производства и спровоцировать рост Коррупции.

Когда последний этап строительства завершен, Чудо считается построенным и перемещается на место над картой Государственного строя. Его свойства немедленно вступают в силу.

**Чудо не требует желтых жетонов – оно работает само по себе.**

### Чтобы осуществить один этап строительства Чуда Света:

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Заплатите требуемое количество ресурсов, указанное на карте (передвиньте синие жетоны с карты Шахты в ваш Банк ресурсов).
- Постройте часть Чуда (передвиньте 1 синий жетон из Банка на карту Чуда так, чтобы он закрывал требуемое количество ресурсов для совершенного этапа строительства)

### Как только вы осуществили все этапы:

- Верните все синие жетоны с карты Чуда в Банк.
- Переместите карту Чуда (положите ее сверху карты Государственного строя)
- Передвиньте маркеры индикаторов на новые значения
- Осуществите специальный эффект Чуда (если он есть)

## Специальные эффекты Чудес света и Лидеров

Отдельные Чудеса Света и Лидеры позволяют выполнить дополнительные специальные действия, написанные на их картах.

Некоторые могут повысить количество действий. Пирамиды, например, дают вам одно дополнительное Гражданское действие в раунд. Когда вы завершаете строительство пирамид, вы немедленно берете один белый жетон из коробки с игрой и кладете его на свою карту Государственного строя (вы можете использовать его в этот же ход). Хаммурапи также дает один дополнительный белый жетон, но только взамен красного (достаньте белый из коробки и уберите туда красный). Если вы замените этого Лидера в ходе игры, то вы должны будете поменять жетоны обратно. **Помните, что если вы добавляете жетоны действий в игру, вы можете использовать их в тот же ход. Если убираете – то вы можете убрать уже использованный жетон, чтобы потерять действие не в этом ходу, а только со следующего.**

## - Сыграть карту Действия

Карта Действия, будучи сыгранной, приносит немедленный эффект (дополнительные Ресурсы или Еда кладутся на карты Технологий, прибавляются очки Науки или Культуры и т.п.).

Если карта Действия содержит в себе эффект от какого-либо другого действия, то считается, что в цену игры этой карты входит и цена этого действия (т.е. дополнительных жетонов действий платить не нужно). Но помните, что сыграть такую карту можно лишь в том случае,

если вы хотя бы теоретически в рамках правил можете осуществить то действие, на которое она влияет.

#### **Розыгрыш карты Действия**

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Сделайте то, что написано на карте (может потребоваться выполнить другое действие)
- Сбросьте (удалите из игры) использованную карту

Вы **не можете** играть карту Действий, которую вы взяли из Карточного ряда в этот же ход

#### **- Взять карту из Карточного ряда**

Это действие выполняется точно так же, как и в Раунде 1, однако, в ряду появляется новый вид карт – Технологии. Под названием карты Технологии располагается синее число и символ (💡). Эти значки говорят, сколько очков Науки необходимо, чтобы ввести технологию в игру. Во втором раунде у вас есть только 1 очко Науки, поэтому вы не можете ввести в игру карты Технологий в этом раунде. Но зато вы можете взять их в руку и сохранить на будущее.

Карты Технологий могут быть нескольких цветов. Большая их часть уже рассматривалась в разделе «Начальные технологии» (коричневые – производственные технологии (Шахты и Фермы), серые – технологии Городских зданий, красные – Военные технологии, оранжевые – карты Государственного строя). Также существуют синие карты Специальных Технологий. Они имеют специальные эффекты, которые не требуют от вас строить что-либо.

В игре есть несколько копий одной карты технологий, поэтому, если кто-то другой взял нужную вам карту, у вас еще будет в дальнейшем шанс ее получить.

Вы не можете брать карты Технологий, если у вас построена или есть в руке точно такая же Технология.

#### **Ограничения в игре Гражданскими картами**

- \* Вы можете брать только одну карту Лидера (зеленая карта) из каждой эпохи
- \* Вы можете взять карту Чуда Света (фиолетовая карта), только если у вас нет другого Чуда в стадии строительства.
- \* Каждое построенное Чудо увеличивает на 1 число Гражданских действий на то, чтобы взять следующее Чудо. Взятая из Карточного ряда Чудо сразу же выкладывается перед игроком и считается «строящимся».
- \* Вы не можете сыграть карту Действий (желтую карту) в тот же ход, в который вы ее взяли.
- \* Вы не можете взять карту Технологий (оранжевую, красную, синюю, коричневую или серую), если у вас уже есть карта с таким же именем.
- \* **Вы не можете брать новые карты в руку, если количество карт в вашей руке равно или больше общего количества у вас белых жетонов (Гражданских действий).**
- \* Если вы не брали новые карты из ряда, но, тем не менее, у вас оказалось больше карт на руке, чем белых жетонов, вы **не скидываете** излишек.

#### **Стадии Производства и Потребления**

Отыгрываются точно так же, как и в Раунде 1.

### **ДАЛЬНЕЙШИЕ РАУНДЫ**

Обычно у игроков занимает несколько раундов накопление достаточного количества очков Науки для покупки карт Технологий. Эти карты позволяют игрокам получать улучшенные Военные подразделения, Здания, Фермы и Шахты. Также с третьего раунда начинают отыгрываться карты событий.

## События

Начиная с третьего раунда Первый игрок всегда в начале своего хода открывает карту из колоды событий (9 карт, которые вы перед началом игры поместили в раздел Current Events).

События из колоды Эпохи А всегда позитивны.

В других вариантах игры (Продвинутом и Полном) карточки событий играют другим способом – он будет описан в соответствующих разделах.

## Карты Технологий

За одно Гражданское действие вы можете сыграть карту Технологии из своей руки, если, конечно, у вас достаточно очков Науки, чтобы оплатить ее (за исключением карт Государственного строя, о них см. далее). Вы можете играть карты Технологий, которые вы взяли из Карточного ряда в этот ход или в предыдущие. Количество очков Науки, которые вы должны заплатить за карту, указаны рядом с символом (💡) на карте. Для оплаты переместите свой маркер очков Науки назад на указанное количество делений. Если у вас нет достаточно очков Науки, вы не можете играть карту Технологий.

Многие такие карты вносят улучшения в ваши начальные технологии. Тип Технологии описан на самой карте. Например, Железо (Iron) – это технология Шахт, позволяющая строить более современные Шахты. Такие карты (карты улучшений) кладутся поверх, частично перекрывая прежнюю карту технологий. При этом все жетоны на старой карте (желтые и синие) остаются на ней и не переносятся на новую.



Другие карты Технологий позволяют строить новые Городские здания (Театры, Арены и Библиотеки) или новые виды войск (Кавалерия). Эти карты просто кладутся рядом с картами того же цвета.

Новые карты Технологий, за исключением Синих карт, просто дают новые возможности и не играют роли до тех пор, пока на них не появятся желтые жетоны.

Синие карты – карты Специальных технологий – не требуют помещения на них Работников (желтых жетонов) и дают бонусы, как только были сыграны. Некоторые из них дают игроку дополнительные Гражданские и Военные действия

(положите соответствующие жетоны на карту Гражданского строя). Некоторые предоставляют скидки на определенные виды строительства. Другие повышают Силу цивилизации (немедленно передвиньте маркер силы на указанно число значений). Карта Картографии дает бонус к действию Колонизация. Этот бонус не играет роли в Простой игре, т.к. Колонизации в ней нет.

Карты Специальных технологий кладутся рядом с картой Государственного строя.

## - Сыграть карту Технологий

### Розыгрыш карты Технологий

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного строя).
- Заплатите требуемое количество очков Науки, указанное на карте (передвиньте маркер-счетчик очков Науки на необходимое число делений назад).
- Выложите карту на стол.
- Если вы играете карту Специальных Технологий, примените ее эффект

## Смена Государственного строя

Ваш Государственный строй тоже представлен в форме карты Технологии. Однако смена этой карты не такая простая вещь, как в случае других карт Технологий. Но цель оправдывает средства: более продвинутые формы Государственного строя дают больше жетонов действий, повышая лимит на Городские здания и, иногда, дают специальные бонусы.

Существует 2 пути смены вашего Государственного строя.

### Революция

Революция – это силовой метод смены Государственного строя. Он будет стоить вам всех ваших Гражданских действий – вы не сможете выполнять никакие другие Гражданские действия в этот ход. В добавок к этому вы должны будете заплатить меньшее из значений очков Науки из двух, указанных на карте нового Государственного строя.

### Революция

- Это должно быть первое и единственное ваше Гражданское действие в этот ход (все белые жетоны должны быть на карте Государственного строя).
- Вы платите очками Науки меньшее из двух чисел, указанных на новой карте Гражданского строя (передвиньте ваш маркер очков Науки назад на это число).
- Подсчитайте новое число Гражданских и Военных действий, которое у вас будет (карта Государственного строя + бонусы Лидеров, Чудес Света и карт Специальных Технологий) – возьмите недостающие маркеры из коробки или положите туда освободившиеся.
- Уберите с карты все белые жетоны, показав тем самым, что у вас больше нет Гражданских действий в этот ход.
- Количество красных жетонов на карте равно текущему количеству красных жетонов минус уже использованные в этот ход. Т.е. использованные красные жетоны остаются использованными и после Революции.
- Примените все остальные эффекты карты нового Государственного строя (карта Теократия, например, дает +1 к Счастью).

### Мирный путь

Государственный строй можно сменить и мирным путем всего лишь за одно Гражданское действие.

### Мирный путь

Смена Государственного строя стоит всего лишь 1 Гражданское действие, если вы платите очками Науки большее число из двух, изображенных на карте нового Государственного строя.

Далее вам всего лишь необходимо пересчитать число новых Гражданских и Военных действий и добавить жетоны. После смены строя, таким образом, число использованных Гражданских жетонов увеличивается на 1, число использованных Военных жетонов остается таким же, как и было до смены строя.

### Апгрейд (улучшение) Зданий, Шахт и Ферм

Изначально считается, что ваши стартовые Здания, Шахты и Фермы имеют уровень 0.

Уровень здания зависит от карты эпохи, какая эпоха – такой и уровень. Таким образом постройки на картах А (Античность) = уровень 0, на картах эпохи I (Средневековье) = уровень 1 и т.д.

Владение картой новой Технологии автоматически не дает вам построек (Зданий, Шахт и Ферм) нового уровня. Вам необходимо построить их (см. действие, описанное выше), или Апгрейдить (улучшить). Апгрейд отличается от строительства тем, что вы берете желтый жетон не из пула незанятых работников (Unused Workers), а с карты Технологии того же типа, но более низкого уровня; а также тем, что вы выплачиваете не всю стоимость, а только разницу в стоимости между зданиями двух уровней.



### Апгрейд Зданий, Шахт и Ферм

- Используйте 1 Гражданское действие (уберите 1 белый жетон с карты Государственного Строя)
- Заплатите требуемое количество Ресурсов – разницу в стоимости между старым зданием и новым (передвиньте синие жетоны с карты Шахты в ваш Банк ресурсов)
- Улучшите постройку (передвиньте 1 желтый жетон со старой карты на новую ТОГО ЖЕ ТИПА)
- Передвиньте, если нужно, маркеры-индикаторы

Вы по-прежнему можете строить менее современные здания, если хотите.

### Предел зданий

**Обратите внимание**, что предел на Городские здания касается каждого **типа** зданий, и не важно, какого они уровня. Т.е., например, при Деспотизме вы можете иметь только 2 Лаборатории, 2 Храма, 2 Библиотеки, 2 Театра и 2 Арены независимо от того, какого они уровня. Число Ферм, Шахт, Чудес Света и Военных подразделений – не ограничено.

### Ресурсы Шахт и Ферм высоких уровней

В фазу Производства, каждый из желтых жетонов Работника на Ферме или Шахте производит 1 синий жетон. Эти синие жетоны **обозначают то количество Еды или Ресурсов, которое указано на карте**, на которой они произведены

Т.е. более высокоуровневые здания отличаются от низкоуровневых не количеством производимых синих жетонов, а тем, что номинал этих жетонов увеличивается.

Когда вы оплачиваете что-либо синими жетонами вы можете передвигать их с карты на карту Технологии того же типа, но меньшего уровня. Например, если вам нужно заплатить 1 Ресурс, вы можете взять 1 синий жетон с карты Железо (стоит 2 Ресурса) и переложить его на карту Бронза (там жетон уже будет стоить 1 ресурс).

При этом вы не можете передвигать жетоны, наоборот, с карты более низкого уровня, на более высокий (например, превратить 2 жетона на карте Бронзы в 1 жетон на карте Железа).

Иногда, может получиться так, что на карте будут находиться синие жетоны, а желтых не будет. Это вполне нормально и допускается правилами. Поэтому вы можете проводить вышеуказанный обмен (сверху вниз) даже с картами, на которых нет желтых жетонов.

## Фаза Потребления

Не забудьте, что вашим людям нужно есть. После фазы Производства Еды, вы должны выплатить (отдать в Банк) то количество Еды, которое указано в самой левой из свободных секций Желтого Банка.

### Голод

Если вы не можете заплатить требуемое количество Еды, ваша цивилизация теряет репутацию – 4 очка Культуры за каждую невыплаченную Еду

Обычно голод не наступает, т.к. Еда производится непосредственно перед фазой Потребления. Просто следите, чтобы ваша цивилизация производила не меньше того, что потребляет.

## ОКОНЧАНИЕ ПРОСТОЙ ИГРЫ

Простая игра заканчивается в конце раунда, в котором последняя Гражданская карта I размещается в Карточном ряду. Каждый игрок по-прежнему сбрасывает необходимое количество карт в Карточном ряду и передвигает оставшиеся карты вперед, но при этом никаких новых карт не добавляется. Как только игрок, находящийся справа от Первого игрока, заканчивает свой ход, все цивилизации подсчитывают свои бонусные очки.

Оставшаяся Еда, Ресурсы и очки Науки ни на что не влияют, как и карты в руке. Игроки должны постараться использовать свои ресурсы максимально эффективно перед тем, как игра закончится.

**В конце Простой игры каждая цивилизация получает:**

2 очка Культуры за каждую карту Технологии уровня 1, которая у нее в игре (включая карту Государственного строя)

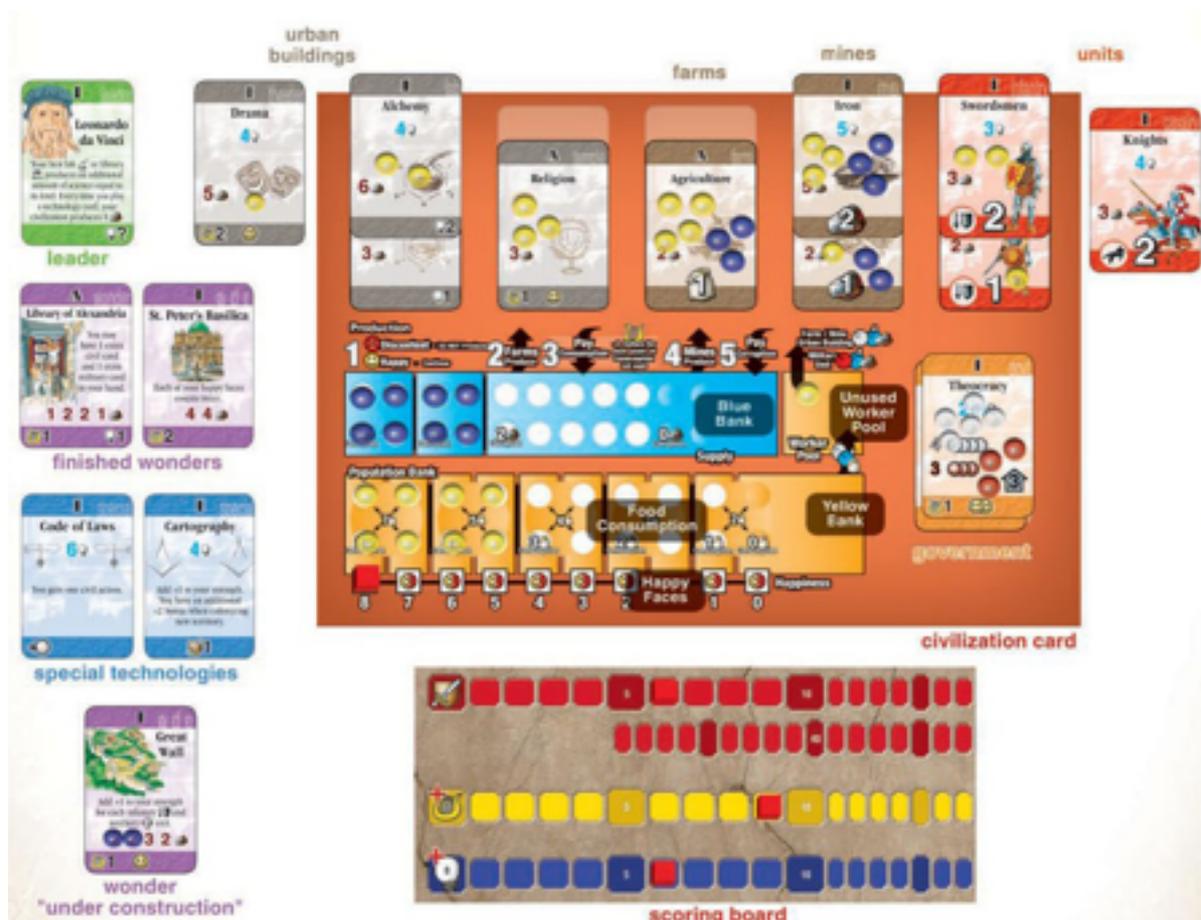
2 очка Культуры за каждое очко Силы

2 очка Культуры за каждое очко Счастья

1 очко Культуры за каждое очко Науки, **которое она производит каждый раунд**

1 очко Культуры за каждую Еду и Ресурс, которые она производит каждый раунд

## Пример организации поля игрока в процессе игры



2

## ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

После того, как вы поиграли в Простую игру, настало время изучить дополнительные механики Продвинутой игры. Эта версия включает в себя (дополнительно) карты эпохи II и предполагает большее взаимодействие между цивилизациями.

Простая игра была создана только для того, чтобы обучить новых игроков основам игры. Продвинутый вариант игры создан уже как полноценная (только более короткая) альтернатива Полной игре; он обеспечивает игроков большим количеством интересных задач, которые им необходимо решить для победы.

### В Продвинутой игре появляются:

- Военные карты (для взаимодействия между цивилизациями)
- Политические действия (каждый игрок может предпринять 1 Политическое действие в начале своего хода)
- Счастье (вашим людям нужны развлечения)
- Коррупция (чем больше вы накапливаете Еды и Ресурсов, тем сложнее уберечь их от воровства)
- Карты Тактики (Ваши подразделения могут объединяться в Армии)
- Устаревание (некоторые карты устаревают к концу следующей, по сравнению с их родной, эпохи)

## Подготовка к игре

- В Продвинутой игре используются Гражданские и Военные колоды А, I, II, а также несколько карт из Военной колоды III. Если в игру играют менее 4-х игроков, то не забудьте убрать соответствующие карты из Гражданских колод I и II.
- Уберите 4 черные карты Войн из Военной колоды II и положите их в коробку. В игре на двоих также необходимо убрать 6 синих карт Соглашений (Pact) из Военных колод I и II.
- Перетасуйте Военную колоду А и отсчитайте из нее на 2 карты больше, чем число игроков. Положите их лицом вниз на место для Текущих событий (Current Events) на поле для подсчета очков. Остальные карты колоды А, не рассматривая их, уберите в коробку.
- Выложите карты Гражданской колоды А в Карточный ряд. Как и в Простой игре остаток колоды будет сброшен после того, как стартовый игрок использует колоду, чтобы добавить карты из нее в Карточный ряд в начале второго раунда.
- Перетасуйте Гражданскую колоду I и Военную колоду I и положите их на игровое поле. Гражданские и Военные колоды II отложите пока в сторону – они понадобятся позднее. Не забудьте убрать карты «4+» и «3+», если вы играете меньшим числом игроков, чем 4.
- Военная колода III содержит карты, которые определяют 4 бонуса в конце игры. Перемешайте колоду и доставайте карты по одной, пока вы не наберете 4 зеленые карты Событий. Положите их куда-нибудь, где все игроки могут их видеть (рубашкой вниз – текстом вверх). Остальные карты этой колоды верните в коробку.
- Цивилизации стартуют также, как и в простой игре (см. картинку первоначальной расстановки на стр. 1). Отметки на ваших Банках желтых и синих жетонов показывают, где вы должны положить жетоны в процессе изначальной расстановки. Игроки также могут договориться для Продвинутой игры взять больше жетонов. Если у вас больше жетонов, чем отметок в Банках, просто сложите все излишки в самую правую секцию ваших Банков.

## **ХОД ИГРЫ**

Первый раунд проходит точно так же, как и в Простой игре. Начиная со второго раунда, однако, вы можете брать 1 Военную карту из колоды I за каждое неиспользованное Военное действие. Эти карты берутся после фаз Производства и Потребления, и поэтому их не получится использовать в тот же ход, что они были взяты.

Также в этом варианте игроки познакомятся с явлениями Счастья и Коррупции.

Карты Событий больше не вскрываются автоматически, как это было, начиная с третьего раунда, в Простой игре. Вместо этого они открываются в качестве последствий Политических действий игроков (см. ниже).

Когда последняя Гражданская карта из колоды I помещается в карточный ряд, начинается Эпоха II. Это может означать, что некоторые карты Эпохи I будут считаться устаревшими. Более того, это означает конец игры: в конце раунда игроки добавляют бонусные очки, которые им предоставляются четырьмя картами Событий Эпохи III, и цивилизация, набравшая больше всех Очков Культуры, объявляется победителем.

### **Типы Военных карт**

Как и в случае с Гражданскими картами, тип Военных карт может быть определен по их цвету и имени в правом верхнем углу.

**Карты Политических действий:**

- \* События (зеленые)
- \* Новые земли (также зеленые)
- \* Агрессия (коричневые)
- \* Соглашения (Pacts) (синие).

Эти карты играют в ваш ход, как Политические действия. Они подробно описаны в следующих разделах.



### Тактические карты

Красные тактические карты играют за одно Военное действие. Они формируют из ваших военных подразделений армии (дают бонусы за каждую правильно составленную армию).

### Карты бонусов Защиты/Колонизации

Двухцветные бонусные карты дают вам прибавки либо к Обороне, либо к Колонизации. Защита нужна, когда более сильные соседи играют на вас карты Агрессии. Колонизация нужна, когда появляются новые земли. Каждая бонусная карта дает один бонус, если используется для одной из этих целей, и другой бонус, если для Колонизации.



Защита, Новые Земли

## Получение Военных карт

**В ходе фаз Производства и Потребления игрок может взять 1 Военную карту за каждый неиспользованный жетон Военных действий. Таким образом можно получить не более 3 карт в ход.**

В первом раунде у игроков нет Военных действий, поэтому они не могут получить Военные карты до конца своего второго хода.

## Сброс Военных карт

Если количество Военных карт в вашей руке превышает количество имеющихся у вас жетонов Военных действий, которые вы можете задействовать, то вы должны сбросить излишек. В отличие от Гражданских карт, вы по-прежнему можете набирать Военные карты при превышении лимита. Вы сбрасываете лишние карты (по вашему выбору) после того, как выполнили Политическое действие в начале вашего хода (вы сбрасываете лишние карты, даже если не стали выполнять Политическое действие).

Военные карты сбрасываются лицом вниз. Сброшенные карты разделяйте по эпохам. Если Военная колода закончилась, перетасуйте сброшенные карты той эпохи, в которой вы находитесь, и сделайте из них новую Военную колоду. Военные карты прошедших эпох можете убирать в коробку.

## Политические действия

После того, как вы начали свой ход и добавили карты в Карточный ряд, вы можете совершить 1 политическое действие.

**Ни в каких случаях вы не можете совершать более одного Политического действия за раунд.**

## Будущие События (зеленые карты)

В качестве Политического действия вы можете сыграть карту Событий или Новых Территорий из вашей руки. Эти карты играют лицом вниз в колоду Будущих событий. Считается, что ваша цивилизация предприняла действия, которые в будущем определяют ход истории. Вы немедленно получаете некоторое количество очков Культуры, в зависимости от эпохи карты (1 очко за эпоху I, 2 очка за эпоху II, 3 очка за эпоху III), которую вы сыграли.

Каждый раз, когда кто-либо играет карту Будущих событий, происходит и Текущее событие: переверните и отыграйте верхнюю карту из колоды Текущих событий (заметьте, эти карты открываются не автоматически, как в Простой игре). Если это Новая Территория, каждый получает шанс Колонизировать ее. Если это Событие, то отыграйте все, что на нем указано и сбросьте карту в стопку Прошедших событий.

Как только последняя карта из колоды Текущих событий будет вскрыта, перемешайте колоду Будущих Событий и положите ее на место колоды Текущих событий. Если эта колода содержит карты из различных эпох, то положите карты более ранней эпохи наверх. Ориентируйтесь только на рубашки карт, сами карты не переворачивайте.



### Сыграть Будущее событие:

- Положите зеленую Военную карту из руки в колоду Будущих событий
- Вы получаете количество очков, равное номеру эпохи сыгранной карты
- Вскройте и отыграйте верхнюю карту из колоды Текущих событий.
- Если это была последняя карта, то сделайте новую колоду Текущих событий из карт Будущих событий, перетасовав их и распределив по эпохам (ранние – сверху).

### Отыгрыш вскрытого события

Когда вы открываете карту События, прочитайте ее для всех игроков. Затем все делают то, что сказано в карте. Большинство событий применимо ко всем игрокам, но не все. Некоторые из этих карт помогают наиболее могущественным цивилизациям (самый высокий показатель «Сила»), другие – самым слабым (с самым низким показателем Силы).

**Если 2 или более цивилизации имеют одинаковый показатель Силы, то сильнейшей считается та, чей ход ближе по очереди. Т.е., например, текущий игрок всегда сильнейший, при прочих равных. Следующий – игрок слева от него и т.д.**

Такое правило справедливо, т.к. отражает следующую ситуацию: у первого по очереди игрока есть возможность первым поднять при необходимости свою Силу и таким образом стать однозначно сильнейшим.

Точно такое же правило применяется при определении лучшего и худшего по показателю очков Культуры (Примечание: карта события Иммиграция позволяет извлечь выгоду из нее несколькими игрокам в случае ничьей).

**В игре на двоих игроков фраза из карт «два сильнейших» означает «сильнейший», а «два слабейших» означает «слабейший».**

Таким образом, в игре двух игроков карты событий не могут повлиять на обоих игроков одинаковым образом.

Если карта событий заставляет вас отдать больше, чем у вас есть, то просто отдайте, что есть.

Когда карта говорит, что вы должны уменьшить свое население, вы возвращаете 1 желтый жетон из зоны Unused Workers Pool в ваш Желтый Банк. Если у вас нет незадействованных работников, то возьмите один жетон с любой вашей карты. Не забудьте после этого изменить ваши показатели, если это необходимо.

Отыгранная карта событий должна после этого быть положена в колоду Прошедшие события, чтобы исключить возможность ее попадания в другие колоды.

## Колонизация новых территорий

**Открытые новые территории будут принадлежать цивилизации, которая сумеет послать для колонизации наибольшие силы.**

Когда карта Новой Территории вскрыта из колоды Текущих событий, игрок, чей ход сейчас, может сделать ставку или спасовать. Каждый игрок далее по очереди может либо сделать более высокую ставку, либо спасовать. Тот, кто спасовал, выбывает из этого аукциона и не может далее делать в нем ставки. Аукцион продолжается, пока все, кроме одного, не спасуют. Этот игрок и выигрывает Новую Территорию (если спасовали все – положите карту Новой Территории в колоду сброса Прошедшие события).

Величина ставки означает, какое количество Силы цивилизация готова пожертвовать, чтобы получить новую Территорию.

Если вы победитель, вы должны убрать с карт Военных подразделений желтые жетоны (на сумму ставки) в Банк. Не забудьте после этого понизить ваш показатель Силы.

Чтобы не жертвовать своими подразделениями, вы можете сбросить несколько карт бонусов к Колонизации из руки. Используйте их бонус Колонизации, чтобы уменьшить на его показатель количество Военных подразделений, которыми нужно пожертвовать.

**Итоговая Сила ваших карт с бонусом Колонизации и пожертвованных Военных подразделений должна быть равна или больше суммы вашей ставки.**

Поскольку у вас во время аукциона не обязательно должно быть необходимое для покрытия ставки количество Военных подразделений (т.к. есть еще карты бонуса к Колонизации), то вы не обязаны говорить в процессе аукциона, как вы собираетесь расплачиваться.

Тем не менее – нельзя делать ставку, если вам нечем платить. Также нельзя «передумать», если вы уже сделали ставку.

Чудо Света – Колосс – и некоторые карты Технологий также дают бонус к Колонизации, которым можно оплачивать свои ставки.

**Вы не можете оплатить свою ставку только бонусами, вы должны пожертвовать хотя бы одним подразделением.**

Когда вы получаете новую Территорию, она становится вашей колонией. Положите ее слева от вашей карты Государственного строя. Внизу карты обозначен постоянный бонус. Это может быть бонус Силы или бонус Счастья (поднимите соответствующие значения). Если карта дает вам дополнительные желтые или синие жетоны, возьмите их из коробки и добавьте в свои Банки. Они ваши до конца игры, или пока вы не потеряете вашу Колонию.

Новая территория также дает и немедленный бонус. Если она дает вам Ресурсы или Еду, передвиньте синие жетоны из вашего Синего Банка на ваши Шахты или Фермы, чтобы обозначить прирост. Если вы получаете с новых Территорий очки Культуры или очки Науки, то

добавьте их немедленно. Если Территория дает вам Военную карту – тяните ее из колоды. Если она увеличивает ваше население – передвиньте необходимое число желтых жетонов из желтого Банка в область Unused Workers Pool.

Если вы теряете Колонию (из-за карты События или Агрессии), вы теряете только постоянный бонус. Немедленные бонусы, которые вы получили, когда выиграли карту, остаются с вами

## Агрессия (коричневые карты)

Карты Агрессии позволяют вам использовать свое политическое действие, чтобы напасть на другую (более слабую) цивилизацию.

Когда вы играете карту Агрессии, объявите вслух, какую цивилизацию вы атакуете и прочтите текст на карте. В дополнении к Политическому действию вы должны потратить также указанное на карте количество Военных действий.

Агрессия удастся, если ваша атака имеет больше Силы, чем защищающаяся сторона. Сила вашей атаки равна Силе вашей цивилизации. Вы можете сделать свою атаку сильнее, принеся в жертву Военные подразделения. Сила принесенных в жертву войск добавляется к общей силе цивилизации (по сути, они считаются дважды).

Далее защитнику предоставляется возможность отразить атаку. Он также считает общую силу цивилизации, также может жертвовать войсками, а в добавок к этому, он может использовать карты с бонусом к защите.



**Сила принесенных в жертву войск не попадает под лимит общей силы цивилизации, поэтому итоговая Сила атаки может превышать число 60.**



### Неудачная Агрессия

Если показатель защиты равен или больше силы атаки, то карта Агрессии просто сбрасывается и никакие ее эффекты не срабатывают. Никакого наказания для атакующей стороны не следует (ну, кроме того, что она потратила свои Политическое и Военные действия, карту Агрессии и, возможно, принесла в жертву несколько Военных подразделений).

### Удачная Агрессия

Если Сила атаки больше, чем Сила защиты, Агрессия считается успешной и игрок выполняет все действия, указанные на карте. Затем карта Агрессии сбрасывается.

Большинство карт Агрессии предписывает игрокам победителям приобрести что-то, а проигравшим защитникам потерять что-то. Обратите внимание, что когда вы агрессор-победитель и карта предписывает вам взять Еду или Ресурсы у побежденного, вы не берете у него напрямую эти Ресурсы – он возвращает свои в свои Банки, а вы берете такое же количество Еды или Ресурсов из своего Банка. В зависимости от карт Технологий количество сданных и взятых жетонов может различаться, т.к. разные карты означают разный номинал жетонов. Если карта требует от побежденного защитника больше, чем у него есть, то он теряет, сколько у него есть, а вы берете из своего Банка не то, что указано на карте, а только то, что ваш соперник потерял.

### **Сыграть карту Агрессии:**

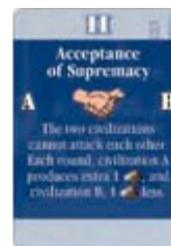
- Вы тратите свое Политическое действие, кладете лицом вверх на стол карту, объявляете жертву вашей Агрессии и платите необходимое количество Военных действий
- Вы определяете, какими войсками вы пожертвуете и объявляете общую Силу своей атаки
- Защитник определяет, какими войсками он пожертвует, добавляет защитный бонус от карт и объявляет свою итоговую силу.
- Если Сила атаки больше, то отыгрывается все написанное на карте Агрессии. Если не больше – то эта карта не имеет эффекта.
- В любом случае сбросьте карту Агрессии. И атакующий и защищающийся возвращают все принесенные в жертву желтые жетоны с карт Военных подразделений в свой желтый Банк и пересчитывают показатель Силы цивилизации.

### **Заключение и разрыв соглашений**

Соглашения позволяют двум цивилизациям объединять усилия ко взаимной выгоде. Соглашения могут быть использованы только в игре трех и более игроков. Вы можете сыграть карту Соглашения как Политическое действие, чтобы предложить сотрудничество другому игроку. Другой игрок будет иметь выбор: согласиться или отказать вам.

Если Соглашение отвергнуто, карта возвращается вам в руку. Политическое действие считается использованным и вы продолжаете свой ход. Следующее действие – сброс излишка Военных карт. Даже если вам нужно сбрасывать карты, вы можете сбросить какую-либо другую карту, оставив карту Соглашения себе.

Если Соглашение одобрено другой стороной, положите карту перед собой, на букву «А» положите жетон той страны, которая выполняет роль «А» в соглашении, на букву «В» - жетон страны, которая выполняет роль «В».



Перед вами может лежать только одна карта Соглашения. Заключение нового Соглашения автоматически отменяет старое.

Обратите внимание, что старые Соглашения отменяются только тогда, когда вы заключаете новое; если предложенное вами новое соглашение отвергнуто, то его карта возвращается вам в руку и не отменяет уже лежащую на столе. Также учтите, что когда вы принимаете предложение о соглашении другого игрока, то карта Соглашения кладется перед ним и не отменяет вашу. Таким образом, становится возможным быть участником сразу нескольких Соглашений (и только одно из них может быть инициировано вами).

### **Ассиметричные Соглашения**

Некоторые соглашения по-разному влияют на его участников. Когда вы предлагаете Соглашение, вы должны указать, какая цивилизация возьмет на себя роль «А», а какая «В». Игрок, которому вы предложили соглашение, может просто принять или отвергнуть его, но он не может поменять роли. Если такое Соглашение принимается, положите цветные кубики соответствующего цвета на буквы «А» и «В», чтобы запомнить, кто какую роль выполняет.

### **Переговоры участников**

Предложение Соглашения стоит одно Политическое действие, и не важно, принято оно или нет. Отдельные игроки могут пытаться обойти это правило, спрашивая, например: «Кто-нибудь хочет заключить Соглашение», или: «Кто хочет 1 дополнительную Еду каждый ход». Строго

говоря, это нарушение правил. Игрок должен потратить свое Политическое действие, т.к. Соглашение было предложено. При этом никто не должен его принимать, т.к. оно было представлено с нарушением правил: карточка Соглашения не была вскрыта, она не была предложена конкретному игроку, роли на карте не были четко распределены. Однако, это ваша игра и вы можете устанавливать различные правила переговоров, если все игроки согласны с ними.

### Разрыв соглашений

Вы можете использовать свое Политическое действие, чтобы разорвать любое соглашение, в котором вы принимаете участие (не зависимо от того, кто его инициировал). Карта Соглашения сбрасывается, и Соглашение прекращает свое действие немедленно.

Существуют и другие пути разорвать Соглашение. Как уже было описано выше, вы можете разорвать соглашение, предложенное вами, предложив новое и получив согласие. В некоторых Соглашениях также указывается, что если одна сторона Соглашения атакует другую, то Соглашение немедленно разрывается. Если же в Соглашении не сказано, что оно препятствует атаке одной стороны соглашения на другую или что оно разрывается при атаке, то оно остается в силе даже при осуществлении агрессии одной страны на другую.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

### Счастье

В Простой игре счастливые лица не несли в себе никакой функции, кроме как дополнительного очкового бонуса в конце игры. В Продвинутой игре, однако, делать своих людей счастливыми – очень важно.

Так же как, и в Простой игре, вы используете индикатор Счастья, передвигая его по трэку на то количество счастливых лиц, которое изображено на ваших картах в игре. Ваш индикатор Счастья делит ваш Банк желтых жетонов на секции. Первая секция – это первый регион вашего Банка. Она представлена одним очком Счастья в виде



такого символа . Два очка Счастья находятся во втором регионе Банка. После этого, каждый регион делится на 2 секции, в каждой указано значение очков Счастья по возрастанию.

Если секция вашего Банка желтых жетонов пуста (нет жетонов), то для того, чтобы люди считались счастливыми, у вас на картах должно быть указанное в секции количество счастливых лиц.

В начале игры у вашей цивилизации нет счастливых лиц на картах. Пока вы не взяли все желтые жетоны с самого правого региона Банка, вам очки Счастья и не нужны. Если вы дважды увеличите свое население, тогда одно счастливое лицо на секции скажет вам, что вам необходимо как минимум 1 очко Счастья.

Если у вас недостаточно очков Счастья, чтобы сделать ваших людей счастливыми, тогда у вас появляется 1 недовольный работник за каждое недостающее очко Счастья.

Недовольные работники не работают. Чтобы вести подсчет ваших недовольных работников, передвиньте желтый жетон недовольного работника из Unused Workers Pool на индикатор

Счастья с цифрой один. Если вам не хватает больше одного очка Счастья, то поставьте на второй индикатор второй жетон, на третий – третий и т.д.

Желтые жетоны, символизирующие неудовлетворенных работников, хотя физически и находятся в Желтом Банке, тем не менее считаются, как находящиеся в Unused Workers Pool. Вы можете использовать их как работников для строительства новых зданий, Ферм и Шахт. Не волнуйтесь об их статусе до фаз Производства и Потребления.

## Восстания

Если у вас не хватает работников в Unused Worker Pool, чтобы выставить их как Недовольных работников на требуемое количество индикаторов Счастья, то начинается Восстание. Восстание заставляет вас пропустить фазы Производства и Потребления.

Ваша цивилизация не получает никаких очков. Она не производит ни ресурсов, ни еды (но при этом она не потребляет Еду и не теряет Ресурсы из-за коррупции). Вы также не можете тянуть Военные карты.

## Коррупция

Накопление и складирование Еды и Ресурсов ведет к возникновению Коррупции. Ваш Синий Банк разделен на несколько регионов. Коррупционный номер в самом левом из свободных от ресурсов регионов говорит, сколько вы должны понести потерь из-за Коррупции.

Коррупция подсчитывается после производства Ресурсов (это происходит после производства Еды и Потребления). Если у вас есть хотя бы 1 синий жетон в самом правом регионе синего Банка, это означает, что Коррупции нет. Как только вы уберете последний жетон с этого региона, коррупция станет равна 2 Ресурса. Обратите внимание, что коррупция всегда оплачивается Ресурсами, а не Едой.

Если все синие жетоны взяты из первых двух регионов, тогда вы должны заплатить 4 Ресурса. Если ресурсов у вас в Банке не осталось, то вы должны заплатить 6 Ресурсов. Если вам нечем платить, то вы ничего не платите (в отличие от Потребления, где невозможность заплатить Едой вызывает Голод и штраф в очках Культуры).

Высокоуровневые Фермы и Шахты могут помочь снизить потери от Коррупции, т.к. они позволяют брать меньше жетонов из Банка (т.к. каждый жетон символизирует большее количество Еды и Ресурсов). Также некоторые Территории и Специальные технологии могут помочь в борьбе с Коррупцией, давая игроку больше синих жетонов. Но, в любом случае, совсем избежать коррупции очень сложно.

## Альтернативное правило Коррупции.

«Сквозь века...» - это сложная игра. В ней можно проглядеть важный элемент ситуации, сосредоточившись на других аспектах, поэтому Коррупция часто является большим и неприятным сюрпризом для игроков. Ваша группа может использовать следующее альтернативное правило: Когда ваши Шахты производят ресурсы, вы можете по своему усмотрению уменьшить количество произведенных синих жетонов на 1. Это ведет к потере ресурсов (от 1 и выше), но может позволить вам избежать коррупции. Помните, что это правило должно быть применимо только к Шахтам. Фермы производят столько, сколько могут.

## Развитие технологий

Эпоха Открытий (эпоха II) содержит большое количество новых Технологий. Большая часть из них – это улучшения Технологий эпох I и A. Они имеют такое же имя в правом верхнем углу.

Для того, чтобы сыграть новую Технологию не существует никаких дополнительных условий. Вы можете играть ее, даже если у вас нет соответствующей Технологии более ранней эпохи.

## Уровни

Некоторые карты ссылаются на Уровень Технологии, Здания или Военного подразделения. Уровень считается равным эпохе карты. Карты эпохи А имеют уровень 0.

## Высокоуровневые Фермы, Шахты, Здания и Военные подразделения

Когда вы играете карту Технологии более высокого уровня, положите ее поверх старой карты Технологии того же типа. Железо (Iron) играет поверх Бронзы (Bronze). Уголь (Coal) играет поверх Железа.



Владение более высокоуровневой Технологии не запрещает вам строить низкоуровневые Фермы, Шахты, Военные подразделения и Здания. Вы можете улучшать постройки и подразделения низких уровней до самых высоких (в вашем распоряжении) напрямую, без промежуточных улучшений (вы можете улучшить Бронзовую технологию до Угля, не зависимо от того, есть ли у вас Железо или нет). Стоимость улучшения равняется разнице между стоимостями обеих технологий (например, улучшить Бронзу до Угля стоит 6 Ресурсов и 1 Гражданское действие).

Напоминаем, что если у вас есть синие жетоны на карте Угля, то вы можете заплатить 1 Ресурс, передвинув 1 жетон с карты Угля на Железо. Если у вас нет Железа, вы можете заплатить 1 Ресурс, передвинув 1 синий жетон с Угля на Бронзу и затем передвинув 1 синий жетон из Банка на Бронзу. Оплата Едой происходит по тому же принципу.

## Специальные технологии (Синие карты)

В отличие от других Технологий, Специальные Технологии замещают карты своего типа из предыдущих эпох.

Когда вы играете карту Специальной Технологии с такой же картинкой, как у карты специальных Технологий из предыдущей эпохи, то предыдущая карта сбрасывается. Вы получаете бонусы от новой карты, но они не складываются с бонусами предшественницы.

## Тактики (Красные карты)

Можете сыграть карту Тактики за 1 Военное действие.



Из военной колоды вы можете достать карты Тактики.

Эти карты позволяют вам объединять ваши подразделения в Армии. На карте указано, какие подразделения нужны для создания Армии. Например, карта Legion дает вам 1 армию за каждые 3 подразделения пехоты; карта Mobile Artillery позволяет создать 1 Армию за каждую пару Кавалерия + Артиллерия.

В игре у вас может быть только одна карта Тактики. Когда вы играете другую Тактику, предыдущая автоматически сбрасывается.

Для каждой Армии, сформированной из ваших подразделений, добавьте бонус, указанный на карте, к силе своей цивилизации. Обратите внимание, что важен только тип Военных подразделений, но не их уровень.

Когда вы жертвуете целой Армией, для повышения защиты, атаки или в процессе колонизации, то добавляйте к итоговой силе не только бонусы Военных подразделений, которыми вы пожертвовали, но и силу Армии (указанную на карте).

При этом вам не нужно указывать, какие подразделения, в какие Армии входят - как только вы жертвуете два подразделения, которые могут составлять Армию, вы можете использовать их дополнительный бонус (независимо от того, в каком порядке они были созданы).

### **Устаревшие Военные подразделения**

Иногда эпоха играет важную роль в формировании Армий. Вы можете использовать современные подразделения с картами Тактик из предыдущих эпох без всяких ограничений. Однако, новые карты Тактик требуют, чтобы вы использовали подразделения не более чем на одну эпоху старше, чем карта Тактики. На таких картах Тактики указано два бонуса. Если вы комплектуете Армию, которая не соответствует требованиям эпохи, то вы получаете меньший бонус.

Если хотя бы одно подразделение в Армии старше карты Тактики более чем на одну эпоху, то карта Тактики дает меньший из указанных на ней бонусов.

Если на карте Тактики указан только 1 бонус, то вы в любом случае применяете только его.

## **ОКОНЧАНИЕ ЭПОХИ**

Не считая окончания эпохи Античности, которое происходит в начале второго раунда, по ходу Продвинутой игры вы увидите 2 окончания эпох. Эпоха I заканчивается, когда последняя карта Гражданской колоды I выкладывается в карточный ряд; эпоха II заканчивается, когда последняя карта Гражданской колоды II выкладывается в карточный ряд. Когда эпоха заканчивается, некоторые карты из предыдущей эпохи выходят из игры. Это означает, например, что когда заканчивается эпоха I, некоторые карты Античности сбрасываются. Когда заканчивается эпоха II, сбрасываются некоторые карты эпохи I.

Когда текущая эпоха заканчивается, следующие карты из **предыдущей** эпохи сбрасываются:

- \* Все карты в руке
- \* Лидеры (не забудьте убрать все бонусы, которые они давали)
- \* Чудеса света в процессе строительства (верните все синие жетоны, лежавшие на них, в Банк)
- \* Соглашения

Карты Технологий, Тактик, Колоний и построенных Чудес Света не сбрасываются. В дополнении к тому, чтобы разместить новую колоду Гражданских карт, вам нужно убрать старую колоду Военных карт и заменить ее новой, соответствующей новой эпохе.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Как только последняя карта Гражданской колоды II кладется в Карточный ряд, игра приближается к концу. Наступает конец эпохи II, и карты эпохи I немедленно сбрасываются, как описано в предыдущем разделе. Игроки затем доигрывают остаток раунда (но без карт колоды III). Когда игрок справа от Первого игрока завершает свой ход, наступает время подсчитать победные очки. 4 карты колоды Событий III последовательно применяются. Игрок, который набрал больше всего очков Культуры, объявляется победителем.

## 3

## FULL GAME

### ПОЛНАЯ ИГРА

В Полной игре вы проведете свою цивилизацию сквозь века: от Античности до Современности. Полная игра рекомендована только тем игрокам, которые полностью освоили правила и карты, представленные в Простой игре и в Продвинутой игре. Она добавляет немного новых механик, но из-за того, что отыгрываются все три эры, она подходит только для игроков, которые хорошо ориентируются в правилах, играют быстро и эффективно распоряжаются имеющимися ресурсами.

### Подготовка к игре

В Полной игре используются все карты. Карточный ряд заполняется картами Гражданской колоды А, как в Простой игре. Также как и в Продвинутой игре, 4-6 карт (в зависимости от числа игроков) вслепую выбираются из Военной колоды А и кладутся лицом вниз, формируя колоду текущих событий (Current Events).

Гражданская и Военная колоды I тасуются и кладутся на соответствующие им места игрового поля. Колоды других эпох временно откладываются в сторону. Не забудьте убрать лишние карты Гражданских колоды при игре, менее чем вчетвером, а также карты Соглашений, если вы играете вдвоем.

Цивилизации начинают ровно с тем же раскладом, как в Простой и Продвинутой играх.

## ХОД ИГРЫ

Вначале игра проходит точно так же, как и Продвинутая. Однако сельское хозяйство и Счастье играют в Полной игре большую роль, т.к. **каждый** раз в конце эпохи **каждая** цивилизация теряет 2 желтых жетона из своего Желтого Банка.

В эпохе II цивилизации начинают сотрясать войны, причиняя большой ущерб тем, кто не в состоянии участвовать в гонке вооружений.

Эпоха III приносит с собой новые Технологии, Чудеса Света и Лидеров. Современные Чудеса Света и События дают возможность немедленно получать победные очки. Новое подразделение – военно-воздушные силы (ВВС) вносит изменение в ход войн.

Когда эпоха III заканчивается, начинается эпоха IV и все игроки делают свои ходы до конца раунда. Затем, в отличие от Продвинутой игры, каждый делает еще один ход. Игра заканчивается тем, что все подсчитывают свои победные очки, согласно картам эпохи III в колоде Текущих (Current) и Будущих (Future) Событий. Игрок, набравший больше всех очков Культуры, выигрывает.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

### ВВС

Карты ВВС представляют новый тип Военных подразделений. ВВС действуют точно так же, как и другие Военные подразделения за исключением способа, каким они объединяются в Армии.

Подразделения ВВС могут быть частью любой Армии. ВВС, включенный в состав Армии, удваивает бонус карты Тактики.

Для того, чтобы присоединить ВВС к Армии никакая специальная для них карта Тактики не нужна. При этом каждая Армия может содержать не более одного подразделения ВВС. Если у вас подразделений ВВС больше, чем армий, вы прибавляете их силу к общей Силе цивилизации, но при этом «излишек» подразделений ВВС дополнительных бонусов за Армию не приносит.

### Войны

Черные Военные карты – это Войны. Войны играют так же, как и карты Агрессии: вы используете свое Политическое действие, вы оплачиваете карту необходимым количеством Военных действий, читаете текст на карте и называете оппонента.



Исход Войны, которую вы объявили, не может быть определен ранее начала вашего следующего хода.

Это правило дает один ход каждой цивилизации на увеличение ее Силы. Игрок, объявивший войну, находится, таким образом, в невыгодном положении, т.к. он тратит часть своих Военных действий на объявление войны.

Когда вы объявляете Войну, оставьте карту Войны перед собой. В начале следующего своего хода вы и ваш оппонент подсчитают ее исход. В этот момент вы можете пожертвовать подразделениями, чтобы повысить вашу силу при расчете результата Войны. После этого то же самое может сделать ваш оппонент. Эти жертвы действуют точно так же, как и в случае карты Агрессии за исключением одного правила.

Ни вы, ни ваш оппонент не можете использовать бонус карт Защиты, чтобы повлиять на исход Войны.

В случае Агрессии атакующий ничего не теряет вне зависимости от исхода, также и защитник – ничего не может приобрести. В Войне, любая сторона может выиграть.

Сторона-участница Войны с наибольшей силой объявляется победителем. Разница между Силой победителя и проигравшего называется «силовым превосходством». Бонусы и потери от войны определяются этим показателем.

Как и в случае Агрессии, когда победитель забирает что-либо у проигравшего, то он не может добавить себе больше, чем теряет проигравший.

Как только исход войны определен и все стороны получили причитающееся, сбросьте карту Войны. После этого вы продолжаете свой ход. Война была вашим Политическим действием в предыдущий ход, поэтому на этом ходе у вас все еще есть 1 Политическое действие.

## **ОКОНЧАНИЕ ЭПОХИ**

Как и в продвинутой игре, когда эпоха кончается, все игроки должны сбросить Лидеров, Соглашения, недостроенные Чудеса Света и карты из руки эпохи на один старше, чем заканчивающаяся. Гражданская и Военная Колоды новой эпохи выкладываются на игровое поле.

В дополнении к этому, в Полной игре вводится следующее правило, иллюстрирующее растущие потребности вашего населения в хлебе и зрелищах.

В конце Эпох I – III каждая цивилизация должна вернуть в коробку с игрой 2 желтых жетона из своего Желтого Банка.

Вам не нужно возвращать жетоны, которые уже используются. Если у вас нет жетонов в Желтом Банке, тогда вы ничего не возвращаете.

## **ВЫХОД ИЗ ИГРЫ**

В начале своего хода вы можете официально объявить о крахе вашей цивилизации и выйти из игры. Ваши победные очки не будут учитываться при итоговом подсчете и любой, кто закончил игру, займет место выше вас.

Вы можете выйти из игры даже, если кто-то из игроков объявил вам Войну. В этом случае карта Войны просто сбрасывается и ничего не происходит.

Когда вы добавляете карты в Карточный ряд, помните, что надо убрать из начала ряда несколько карт, по числу игроков. Это число изменяется, когда кто-то выходит из игры.

Если все, кроме одного вышли из игры, то этот последний немедленно объявляется победителем.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

### **Эпоха IV**

Когда последняя карта из Гражданской колоды III выкладывает в Карточный ряд, это означает конец эпохи III и начало эпохи IV. Некоторые карты эпохи II выходят из игры и каждая цивилизация теряет 2 жетона из своего Желтого Банка.

Эпоха IV не содержит карт. Новые карты не добавляются в Карточный ряд, также никто больше не может тянуть новые карты из Военной колоды.

### **Последний раунд**

Если эпоха III закончилась в начале хода Первого игрока, тогда наступает последний ход и каждый игрок ходит еще один раз. Если эпоха III кончается в начале чьего-либо другого хода, тогда игроки ходят до конца раунда (до Первого игрока), а затем только каждый получает свой последний ход. Это, в частности, позволяет игрокам достроить их Чудеса Света, которые принесут им большое количество очков Культуры.

Нет никакого смысла затевать Войну в последнем раунде, т.к. она не сможет быть разрешена. При этом карты Агрессии играть можно, а также нужно разрешать исходы Войн, объявленных в предыдущем раунде.

В последнем раунде вы не можете приносить в жертву Военные подразделения, иначе как с целью Колонизации.

Когда играется карта Агрессии, только сторона-защитник может повысить свою Силу, сыграв карту с бонусом к защите. Если разрешается исход войны, то побеждает сторона с большей силой, т.к. нет никаких способов поднять Силу без жертвования войсками.

### **Победные очки за События эпохи III**

Все карты событий эпохи III приносят цивилизациям очки Культуры. Некоторые из них могут быть вскрыты в процессе игры. Как бы то ни было, если вы положили такую карту в колоду Будущих событий, вы можете быть уверены, что она сыграет, т.к.:

В конце игры из колод Текущих и Будущих событий вскрываются и разыгрываются (дают бонус к очкам Культуры) все карты Событий эпохи III.

Игрок, набравший больше всех очков Культуры, выигрывает.

*Перед тем, как положить все компоненты игры обратно в коробку, выделите время и оцените по достоинству все принимавшие участие в игре цивилизации, а также поблагодарите ваших партнеров за игру. Этот момент также является подходящим, чтобы принести публичные извинения за убийство Уильяма Шекспира.*

## **ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ**

Полные правила игры тщательно откалиброваны, чтобы удовлетворить вкусы большинства людей, играющих в нее. Однако, вкусы – разные. Поэтому вы можете предпочесть один или несколько из перечисленных ниже вариантов. Большинство этих изменений в правилах хорошо работают как с Продвинутой, так и с Полной игрой.

### **Облегченный вариант**

Если вы хотите дать вашим цивилизациям больше возможностей для роста, попробуйте следующее правило.

- \* Все игроки начинают с дополнительным желтым жетоном
- \* Предел Городских зданий на 1 единицу больше, чем номер на карте Государственного строя

Один дополнительный желтый жетон может не казаться чем-то очень существенным, но он позволяет быстро повысить свое население и снизить вероятность появления Недовольных работников. Повышенный предел Городских зданий позволит вам развернуть активное строительство, не меняя Государственный строй.

### **Запрет на коллективные нападения**

Т.к. наша игра не про войну, то можно не допустить вариант, когда слабая цивилизация подвергается атакам нескольких игроков за 1 раунд.

- \* Одна цивилизация не может быть атакована более чем 1 раз за раунд.

Для того, чтобы отслеживать, кто кого атаковал в текущем раунде, все игроки перед началом игры выкладывают в центр стола по одному своему маркеру. Как только вы атаковали чью-либо цивилизацию, возьмите ее маркер со стола и положите его перед собой. Вы вернете этот блок перед началом своего следующего Политического действия (если вы, конечно же не захотите снова атаковать эту цивилизацию).

Игроки не могут атаковать цивилизацию, маркера которой нет в центре стола, это означает, что кто-то другой уже сделал это в текущем раунде.

### **Мирный вариант**

Если ваша группа любит играть мирно, этот вариант сконцентрирует ваши усилия исключительно на строительстве.

- \* Уберите из игры все карты Агрессии и Войны.

Также вам может захотеться убрать из игры все Соглашения, которые теряют свою силу, если одна сторона атакует другую. Обратите внимание, что вам все еще требуются войска для Колонизации, а также на то, что карты, которые вознаграждают сильнейшие цивилизации победными очками, все еще остаются в игре.

Этот вариант хороший способ познакомить с игрой новых игроков. Неопытный игрок скорее всего все равно закончит последним, но по крайней мере его поражение не будет таким сокрушительным.

Вы также можете попробовать использовать этот вариант, если ваши друзья по игре больше любят активные/агрессивные взаимодействия и не спешат прислушиваться к разумным аргументам.

### **Получение Военных карт за Военные действия**

Военные карты по стандартным правилам вытягиваются случайным образом, добавляя элемент нестабильность в игру. Если вы хотите получить больший контроль над Военными картами, вы можете попробовать следующее правило.

- \* Вы не тянете Военные карты в конце своего хода.
- \* Вместо этого вы можете заплатить 1 Военное действие в фазе Действий своего хода и потянуть 1 Военную карту.
- \* Количество карт, которые вы потянете ограничено только числом ваших Военных действий.

Вы можете брать Военные карты без ограничения в три карты, но после вашего Политического действия у вас должно остаться столько карт, сколько у вас есть жетонов Военных действий.

Это правило повышает важность Военных действий и позволяет вам за счет траты этих действий лучше планировать (например, если вы сразу же вытащили карту с защитным бонусом, то вы можете меньше беспокоиться о повышении своей военной мощи и не тратить на это дальнейшие ходы).

### **Альтернативные варианты подсчета очков**

Ниже представлены альтернативные варианты использования карт бонусных очков из эпохи III. Выберите 13 карт Событий из Военной колоды III, чтобы сформировать Бонусную колоду. Перетасуйте ее, а затем сделайте одно из следующих действий:

#### **Открытые бонусные карты**

- \* Поверните лицом вверх 4 (или 3, или 5) бонусные карты так же, как и в Продвинутой игре.
- \* Эти карты открываются в начале игры и всегда остаются открытыми.

#### **Вариант «Эпоха за эпохой»**

- \* Выберите 5 карт вслепую из бонусной колоды.
- \* Вскройте 1 карту в начале игры.
- \* Вскройте еще 1 карту в конце первого раунда.
- \* Оставшиеся 3 карты вскрывайте последовательно в конце эпох I, II и III.

#### **Вариант «Секретные карты»**

- \* Уберите 1 карту из бонусной колоды.
- \* Оставшиеся 12 карт раздайте всем игрокам поровну
- \* Каждый игрок смотрит свои и оставляет 1 карту (или 2 карты при игре вдвоем).
- \* Эти карты каждый хранит в секрете и вскрывает только в конце игры.

#### **Вариант «Открытый выбор»**

- \* Выложите в открытую все 13 бонусных карт.
- \* Каждый игрок выбирает 1 бонусную карту (или 2 при игре вдвоем).
- \* Эти карты остаются открытыми до конца игры.

Во всех этих вариантах оставшиеся бонусные карты замешиваются обратно в Военную колоду. Вам необходимы эти карты Событий, т.к. иначе большая часть Событий из колоды II не будут вскрыты. Более того, эти карты делают игру непредсказуемой до самого конца, т.к. никто точно не будет знать все карты, по которым будут считаться победные очки. Если вы не любите

неопределенность, или вы думаете, что при этих вариантах будет набираться слишком много очков в конце игры, вы можете совместить любой из предыдущих вариантов со следующим:

#### **Вариант «Уменьшение бонусных очков»**

\* Не считайте бонусные очки по картам событий эпохи III, остающихся в конце игры в колодах Текущих и Будущих событий.

При таком варианте у вас по-прежнему есть необходимость играть карты в колоду Будущих событий, особенно если вы знаете, что в колоде Текущих событий есть карта, которую вам нужно вскрыть. Более того, теперь вы можете не беспокоиться о содержании карты событий эпохи III, и не считать, выгодна ли она вам или нет – вы просто кладете ее в колоду Будущих событий и получаете 3 очка Культуры.

Рекомендуется использовать этот вариант только в комбинации с каким-то из вышеперечисленных. Т.к. бонусные карты – это очень важная часть игры, ведь они позволяют вознаградить цивилизации за различные аспекты развития.

## **ПОЯСНЕНИЯ К НЕКОТОРЫМ КАРТАМ**

### **ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ**

#### **Скидки на здания, Чудеса света, Шахты и Фермы**

Карты действий Rich Land, Ideal Building Site, Engineering Genius & Efficient Upgrade дают скидки на строительство. Для осуществления действия строительства вам нужно всего лишь использовать карту (Engineering Genius может быть использована для строительства только одного уровня Чуда Света, даже если у игрока есть Технология, позволяющая ему строить несколько уровней за действие). Все эти скидки могут снизить цену строительства до 0. Если цена становится ниже 0, то «лишняя» скидка на ресурсы не компенсируется игроку.

#### **Скидки на Военные подразделения**

Лидер Homer, а также карты Действий Patriotism, Wave of Nationalism & Military Build-up дают вам пул специальных Ресурсов для создания Военных подразделений. Это означает, что в тот ход, когда вы создаете Военные подразделения, вы не платите реальных ресурсов, пока вы не используете все специальные ресурсы, предоставляемые картой (вы сами ответственны за то, чтобы держать в голове эти бонусные ресурсы – синие жетоны для этого не используются). Если не все специальные ресурсы тратятся – то излишек просто теряется.

Карты Frederick Barbarossa и Winston Churchill действуют по-другому, они дают не общую скидку, а скидку на создание **каждого** подразделения, попадающего под ситуации, описанные в картах.

#### **Бонусы Силы**

Alexander the Great, Joan of Arc, Napoleon, the Colossus, the Great Wall, the Transcontinental Railroad и некоторые карты Специальных технологий повышают Силу вашей цивилизации. Если вы жертвуете подразделением, вы получаете дополнительный бонус, который равняется силе подразделения (но без добавки, которую предоставляют вышеуказанные карты, даже карта Александра Великого, которая дает бонус за каждое подразделение).

Исключение – карта Genghis Khan, которая дает бонус каждому подразделению Кавалерии. Ее бонусы считаются (т.е. еще раз прибавляются к Силе цивилизации), когда подразделение Кавалерии приносится в жертву.

### Карты событий эпохи III

Обычно бонусы от таких карт подсчитываются в конце игры, но если одна из них появляется как Текущее Событие, победные очки распределяются немедленно.

Карты Событий Impact of Science и Impact of Strength дают бонусы, основывая на рейтинге игроков по уровню Науки и Силы. Ничьи разрешаются обычным способом – преимущество получает игрок, чей ход сейчас (или чей ход ближе всего). В конце игры ничьи разрешаются из расчета, что сейчас ходит Первый игрок.

### Эффекты Войн и карт Агрессий

После войны или совершения агрессии, побежденная цивилизация что-то теряет. Если есть выбор, что терять, то его обычно делает игрок-победитель. Единственное исключение – потеря населения. Тогда побежденные решают, какие желтые жетоны убираются с карт.

Если сыграна карта Raid, победитель-агрессор решает, какое здание будет уничтожено. Если агрессор сыграл карты Plunder и War over Recourses и победил, то он выбирает комбинацию из Еды и Ресурсов. То же самое в случае карты War over Technology (победитель выбирает комбинацию из специальных технологий и очков Науки).

Побежденная цивилизация не может потерять больше, чем у нее есть. Победитель не может получить больше, чем потеряла побежденная цивилизация. Когда проигравший теряет Еду или Ресурсы, синие жетоны возвращаются в его Синий Банк. Победитель берет Еду или Ресурсы из своего Синего Банка.

### ОТДЕЛЬНЫЕ КАРТЫ



#### Christopher Columbus

Если в руке у вас есть карта Новой Территории, вы можете положить ее на стол и сделать своей Колонией. Это будет стоить вам одно Политическое действие, но зато вам не придется жертвовать своими войсками, и никто другой не сможет претендовать на эту Территорию. Вы получаете все прописанные в колонии бонусы. Колумб при этом остается лидером вашей цивилизации, даже с учетом того, что его специальная способность более не может быть использована в игре.



#### Maximilien Robespierre

Робеспьер меняет роли Гражданских и Военных действий в ходе Революции. Чтобы объявить Революцию, все ваши Военные действия должны быть не использованы. Революция стоит вам всех ваших Военных действий. После революции, у вас остается то же самое количество Гражданских действий, что и до нее. Обратите внимание, что Робеспьер аннулирует вашу способность платить все Гражданские действия за осуществления Революции.



#### Isaac Newton

У вас должно быть 1 неиспользованное Гражданское действие, чтобы оплатить Технологию, но при этом Ньютон возвращает вам использованное Гражданское действие. Когда вы объявляете Революцию, все ваши Гражданские действия должны быть не использованы. После Революции, вы будете иметь 1 неиспользованное Гражданское действие.



#### Napoleon Bonaparte

Примечание к фразе «ваша лучшая армия»: если у вас есть армии с устаревшими Подразделениями и без них (или с ВВС и без), тогда у них будет различный бонус от карт Тактики. В этом случае, выбирайте армию с лучшим бонусом. Если у вас нет Армий, то Наполеон не дает вам бонусов.



#### Nikola Tesla

Ваши Лаборатории эпох I, II и III действуют как Шахты. В фазе производства положите 1 синий жетон на карту Лаборатории за каждый желтый жетон на ней. Синий жетон на Лаборатории означает Ресурс, равный уровню Лаборатории. Ваши Лаборатории производят каждый раз, когда производят ваши Шахты, и их продукция подчиняется Событию Impact of Industry.



### **St. Peter's Basilica**

Каждое счастливое лицо на картах считается дважды, поэтому этот эффект удваивает эффект карт Joan of Ark и Michelangelo.



### **Transcontinental Railroad**

Ваша самая высокоуровневая карта Технологии Шахт (при условии, что на ней есть 1 Работник) приносит на 1 синий жетон больше в фазе Производства.



### **First Space Flight**

Сложите уровни всех ваших карт Технологии. Эта сумма включает в себя подразделения, Здания, Фермы, Шахты, Специальные технологии и карты Государственного строя.



### **Hollywood & Internet**

Каждый Работник на карте дает вам в два раза больше очков Культуры, чем уровень карты. Карты без Работников или карты уровня А не приносят очков Культуры.



### **Scientific Cooperation**

Если одна цивилизация не имеет очков Науки, ни одна цивилизация не может играть новые карты Технологии.