

Довідник. ВАША ПЕРША ПАРТІЯ

Владя Хватіл КРІЗЬ ЕПОХИ

НОВА ІСТОРІЯ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Приготуйтеся створити цивілізацію, що пронесе свою славу крізь епохи!

У цій грі кожен гравець розвиває свою цивілізацію від давнини до наших днів, прагнучи залишити незабутній слід в історії. Ваша цивілізація набирає очки культури за свій вплив на світ завдяки літературі, театральному мистецтву, релігії, дивовижним спорудам і великим лідерам. Спершу всі цивілізації однакові, але з перебігом гри особисті рішення гравців призведуть до того, що всі цивілізації відрізнятимуться. Від вас залежатиме, яким способом досягнути успіху — розвивати мистецтва, грабувати слабших конкурентів чи запроваджувати мережі закладів швидкої їжі.

Наприкінці гри перемагає той гравець, який набирає найбільшу кількість очок культури.

Тож яку історію цивілізації розповісте ви?

Про цей довідник

Основне призначення цього довідника — навчити гри новачків. Крім викладу правил, цей довідник крок за кроком знайомитиме вас з усіма нюансами гри. Усі основні ігрові поняття представлено в тому порядку, в якому вони з'являються у грі. Ви також знайдете тут багато корисних прикладів.

У більшій частині цього довідника описано скорочену та спрощену версію гри, призначену для навчальної партії. Це полегшує пояснення та дає вам змогу швидко зіграти першу партію. Крім того, гравці не атакують одне одного, що дає змогу кожному зосередитися на вивченні засад ігроладу й насолодитися розбудовою своєї першої цивілізації. Утім, це не проста гра! Партія триватиме кілька годин, протягом яких ви розв'язуватимете складні завдання і змагатиметеся з суперниками.

Повна версія гри містить додаткові механіки й поняття, описані на сторінках 22–23. Зігравши першу партію, ви легко перейдете до повноцінної гри й зможете зіграти другу партію вже за звичайними правилами.

Кодекс законів

«Кодекс законів», що доповнює цей довідник, містить повні правила гри, структуровані в логічному порядку. Якщо ви розумієте засади ігроладу, то швидко знаходитимете відповіді на будь-які запитання в «Кодексі законів». У ньому також є додаток з роз'ясненнями деяких карт.

«Кодекс законів» може стати вам у пригоді, навіть коли ви читаєте цей довідник. Якщо вам не повністю зрозуміле те чи інше правило або карта, то в «Кодексі» ви знайдете потрібну інформацію. Просто пам'ятайте, що в ньому описано лише повну версію.

Початок історії

Якщо ви грали в попередню версію цієї гри («Through the Ages: A Story of Civilization»), можете не читати цього довідника. Більшість засад ігроладу не змінилися, а все, що вам треба знати, є в «Кодексі законів». На останній сторінці цього довідника ми виклали перелік відмінностей між двома версіями.

У грі «Крізь епохи» немає мапи. Ваша цивілізація створюється на столі перед вами. Це місце — ваша ігрова зона.

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

Ваш планшет — основна частина вашої ігрової зони. Під час приготувань до гри:

- Виберіть колір.
- Покладіть перед собою планшет вибраного кольору. Навколо нього залиште достатньо місця, де розвиватиметься ваша цивілізація.

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ

Кожен гравець бере набір з 7 дерев'яних компонентів свого кольору. Перед першою партією можете прикрасити їх наліпками, які ви знайдете в коробці з грою.



Стяг тактики

Цей компонент позначає поточну тактику військових сил вашої цивілізації.

Фішки очок

Восьмикутні фішки потрібні для відстеження накопичених вами очок культури та науки.

МАРКЕРИ ПАРАМЕТРІВ

Круглі маркери потрібні для позначення чотирьох параметрів цивілізації: приросту культури, приросту науки, військової сили та щастя.

Покладіть свій маркер щастя на поділку «0» шкали щастя на своєму планшеті.

КУБИКИ

До вмісту гри входять сині, жовті, білі та червоні прозорі кубики. Покладіть у свою ігрову зону:

- 16 синіх кубиків — у комірки свого синього банку на планшеті.
- 25 жовтих кубиків — у решту комірок свого планшета: 18 у жовтий банк, 1 у запас робітників, 6 на технології.
- 4 білі та 2 червоні кубики — праворуч від свого планшета.

Після того як кожен гравець підготує свій планшет, поверніть решту кубиків у коробку або залиште їх в іншому недоступному місці. Зазвичай ви переміщуєте кубики в межах своєї ігрової зони. Вам дуже рідко доведеться брати нові кубики з коробки або повертати їх туди.

СИНІЙ БАНК

Сині кубики представляють їжу й ресурси. Якщо вони лежать на карті землеробської технології, то це їжа, а якщо на карті добувної технології, то це ресурси. Сині кубики зберігаються у вашому синьому банку, поки вони не знадобляться.

Коли ваші робітники виробляють їжу та ресурси, ви переміщуєте сині кубики зі свого синього банку на карти. Насамперед забирайте з банку крайні праві кубики.

Витрачаючи їжу та ресурси, ви повертаєте сині кубики у свій синій банк. Заповнюйте порожні комірки зліва направо.

Якщо у вашому синьому банку є порожня секція, це означає, що ваша цивілізація накопичила багато їжі та ресурсів. Утім, якщо ви не хочете наприкінці свого ходу зіткнутися з корупцією, доцільно буде витратити частину цієї їжі та/або ресурсів протягом ходу.

ЖОВТИЙ БАНК

Жовті кубики у вашому жовтому банку не представляють робітників. Можете трактувати їх як незаселені землі вашої цивілізації.

Щоразу, коли чисельність вашого населення зростає, ви берете крайній правий кубик із жовтого банку й переносите його у свій запас робітників. Ви отримуєте робітника, але водночас зменшується кількість незаселених земель вашої цивілізації. Зі збільшенням густоти вашого населення зростають і його потреби. Це представлено секціями й підсекціями вашого жовтого банку.

ПОЧАТКОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

Шість карт, надрукованих на вашому планшеті, — це ваші початкові технології. Ми називаємо їх картами, хоч вони й надруковані на планшеті. Технології — це знання вашої цивілізації, а також те, що вона здатна створити.

Військова технологія (червона)

Технологія «Воїни» дає змогу наймати воїнів, яких вважають військовими загонами. Один робітник на карті представляє 1 військовий загін. Символ в нижній частині карти визначає силу кожного загону. Один воїн дає вашій цивілізації силу, що дорівнює 1.

Символ у верхньому правому куті  означає, що кубики на карті «Воїни» — це піхота. Пізніше, розвинувши військові технології вищих рівнів, ви зможете формувати загони кінноти  та артилерії .

Землеробська та добувна технології (коричневі)

Карта «Землеробство» — це землеробська технологія, що дає змогу будувати ферми . Карта «Бронза» — це добувна технологія, що дає змогу будувати шахти . Самі по собі ці карти не представляють ферми чи шахти. Це просто знання, потрібні для їх створення. Ферми та шахти представлено вашими робітниками, розміщеними на цих картах. Ви починаєте гру, маючи 2 ферми та 2 шахти.

Символи в нижній частині цих технологій визначають, скільки їжі  та ресурсів  виробляє кожна ферма чи шахта. Їжа важлива для збільшення та збереження кількості вашого населення. Ресурси потрібні для будівництва ферм, шахт, міських будівель, чудес та формування військових загонів.

Містобудівні технології (сірі)

Карта «Філософія» дає змогу будувати лабораторії , а «Релігія» — храми . Як і з фермами й шахтами, споруджені вами будівлі представлено розміщеними на цих картах робітниками. Сама по собі карта просто означає, що ви знаєте, як їх будувати. На початку гри ви маєте 1 лабораторію, але ще не маєте храмів, бо на карті «Релігія» немає робітника.

Символи в нижній частині кожної містобудівної технології показують те, що виробляє кожна будівля на карті. Кожна ваша лабораторія виробляє загалом 1 науку . Кожен ваш храм вироблятиме по 1 культурі  і по 1 щастю  (поки що ви не маєте храмів).

Символ у верхньому правому куті (, ) визначає тип карти й тип споруджених на ній будівель. Пізніше ви зможете розвинути ліпші технології лабораторій і храмів або навіть повністю нові типи будівель.



ШКАЛА ЩАСТЯ

Різні міські будівлі, чудеса та лідери дають цивілізації символи щастя  — це символічне зображення різних речей, які роблять ваше населення щасливим (як-от мистецтво, релігія чи розваги).

Загальна кількість ваших символів щастя позначається маркером щастя на вашій шкалі щастя (над вашим жовтим банком). На початку гри ви маєте лише одну технологію, що дає вам щастя, — «Релігія». Утім, на цій карті немає робітників, тож ви не маєте храмів , і ваш маркер щастя на початку гри перебуває на поділці «0».

У міру того, як порожніє ваш жовтий банк, щастя стає дедалі важливішим. Що більша чисельність вашого населення, то більше розваг йому треба. Над кожною підсекцією вашого жовтого банку є число. Коли підсекція порожня, ви повинні мати кількість символів щастя, що дорівнює цьому числу або більше за нього. В іншому разі у вашій цивілізації з'являться невдоволені робітники, що може призвести до повстання.

Епохи та рівні

Буква «А» у верхній частині кожної початкової технології означає, що ці карти належать до епохи А — античності. Будь-яка карта в грі належить до однієї з чотирьох епох:

- Епоха А: античність (до нашої ери та кілька перших століть нашої ери)
- Епоха І: середньовіччя (до XVI століття)
- Епоха ІІ: епоха відкриттів (до XIX століття)
- Епоха ІІІ: сучасність (XX століття)

У першій партії ви не використовуватимете карти епохи ІІІ. Гра закінчиться, коли ви досягнете сучасності.

Іноді правила або карта посилатимуться на рівень карти. Рівень карти визначається номером її епохи: рівень карт епохи А дорівнює 0, карт епохи І — 1, карт епохи ІІ — 2, а карт епохи ІІІ — 3.

Рівень чи епоха ферми, шахти, міської будівлі та військового загону визначається рівнем чи епохою карти, на якій вони розміщені.

ФОРМА ПРАВЛІННЯ (ОРАНЖЕВА)

Оранжева карта — це державний устрій вашої цивілізації. Така карта визначає кількість цивільних і військових дій, доступних вам кожного ходу. Ці дії представляють ефективність вашого правління і визначають, на що здатна ваша цивілізація.

Кожна цивілізація починається з технології «Деспотизм». 4 білі  і 2 червоні кубики , надруковані на карті, вказують на те, що ви маєте 4 цивільні та 2 дії. Ці дії представлені білими й червоними кубиками, що лежать біля вашого планшета.

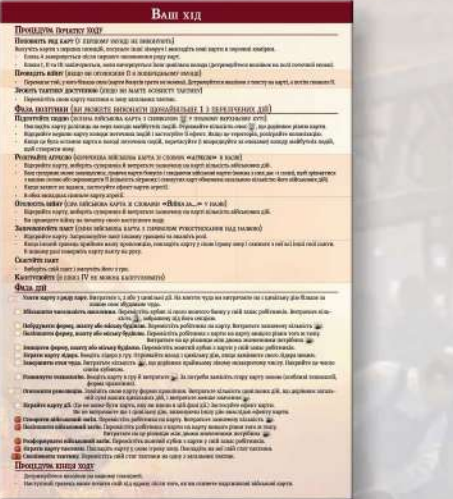
Пізніше ви зможете перейти до досконалішої форми правління, яка дасть вам більше цивільних і військових дій.



ПАМ'ЯТКА

Кожен гравець може взяти собі пам'ятку. На одній її стороні коротко описано хід гравця. (У першій партії ви ігноруватимете частини, виділені червоним кольором.)

На іншій стороні є опис основних термінів і дій. Якщо ви не впевнені, що саме означає текст на карті, зверніться до цієї сторони пам'ятки.



Покладіть ігрові поля на центр стола так, щоб їх було добре видно всім гравцям.

Колоди

У грі є два типи карт — цивільні й військові. Ви вже бачили деякі цивільні карти: усі початкові технології, надруковані на вашому планшеті — це цивільні карти епохи А. Військові карти з'являться у грі пізніше.

- Розділіть карти на 8 колод за їхніми зворотами.

Прямо з коробки

Якщо у вас новий примірник гри, то карти в ній уже посортовано на 8 колод, за винятком карт, потрібних лише для гри втрюх чи вчотирьох.

Ваша перша партія буде не дуже довгою і не вельми войовничою. Для цього виконайте такі кроки:

- Поверніть обидві колоди епохи III в коробку. У першій партії ви матимете на одну епоху менше, ніж у повній грі.
- Використовуйте лише такі карти з військових колод епох I та II:
 - Карти подій та територій (зелені, з символом у верхньому правому куті)
 - Карти тактики (червоні, з символами військових загонів у нижній половині)
 - Карти військових бонусів (наполовину коричневі, наполовину зелені)



Поле науки

Наука представляє знання цивілізації, її здатність робити відкриття і втілювати нові ідеї і винаходи.

Шкала приросту науки

Маркер на цій шкалі показує, скільки очок науки виробляє ваша цивілізація наприкінці кожного ходу. Він змінює свою позицію щоразу, коли гравець будує або руйнує об'єкти, що виробляють науку.

- На початку гри круглі маркери приросту науки всіх гравців перебувають на поділці «+1» шкали приросту науки.

Подивіться на свій планшет. Ви починаєте гру з 1 лабораторією епохи А, представленою робітником на технології «Філософія». Один символ внизу карти означає, що кожна лабораторія на карті виробляє 1 очко науки. Ось чому на початку гри ваш параметр приросту науки дорівнює 1.

Трек очок науки

Протягом гри цивілізації набирають очки науки () переважно завдяки параметру приросту науки. Очки науки витрачають на розвиток технологій.

- На початку гри восьмикутні фішки очок науки всіх гравців перебувають на поділці «<0>» треку очок науки.

Ви починаєте гру без очок науки. Завдяки тому, що ваш параметр приросту науки дорівнює 1, наприкінці свого першого ходу ви отримаєте 1 очко науки.

Якщо ви граєте менше ніж учотирьох, ваші цивільні колоди будуть дещо меншими. У грі вдвох і втрюх вилучіть певні карти з цивільних колод епох I та II.

Карти, які треба вилучити, позначені цифрою в правому верхньому куті:

- У грі втрюх вилучіть з кожної колоди 3 карти з позначкою .
- У грі вдвох вилучіть з кожної колоди 6 карт з позначкою і 3 карти з позначкою .

Отже, тепер у вас повинно бути 6 колод, потрібних для гри.

- Окремо перетасуйте кожну колоду.

Під час приготувань вам знадобляться лише колоди епохи А. Колоди епох I та II покладіть поблизу. Вони будуть потрібні пізніше.

Ряд карт

У ряді карт лежать цивільні карти, доступні для вибору гравців. Це головний елемент гри. Цивілізації гравців розвиватимуться завдяки картам, які вони братимуть з ряду карт. Розмістіть його так, щоб кожен гравець міг дотягнутися до карт і легко прочитати їхній текст.

Візьміть 13 карт із цивільної колоди епохи А й викладіть їх горілиць у кожну комірку ряду карт.



Поле культури

Культура представляє вплив вашої цивілізації на весь світ через мистецтво, релігію, чудеса чи навіть агресію та війни. Наприкінці гри перемагає той гравець, який набирає найбільшу кількість очок культури.

Шкала приросту культури

Маркер на цій шкалі показує, скільки очок культури виробляє ваша цивілізація наприкінці кожного ходу. Він змінює свою позицію щоразу, коли гравець будує або руйнує об'єкти, що виробляють культуру.

- На початку гри круглі маркери приросту культури всіх гравців перебувають на поділці «<0>» шкали приросту культури.

На вашому планшеті є лише одна карта, що дає вам змогу виробляти культуру, — це «Релігія». Поки що на цій карті немає робітників, а отже, і храмів , тому ваша цивілізація не виробляє культури.

Трек очок культури

Протягом гри цивілізації накопичують очки культури () переважно завдяки параметру приросту культури, а також іншим ефектам. Іноді цивілізація також може втрачати очки культури.

- На початку гри восьмикутні фішки очок культури всіх гравців перебувають на поділці «<0>» треку очок науки.

Поле поточної епохи

Це маленьке поле — місце для цивільної та військової колод поточної епохи.

Цивільна колода поточної епохи

Карти з цивільної колоди поточної епохи викладають у ряд карт.

- Заповнивши ряд карт, покладіть колоду з рештою цивільних карт епохи А на поле поточної епохи.

Військова колода поточної епохи

Карти з військової колоди поточної епохи беруть наприкінці ходу. Однак в епосі А місце для військової колоди залишається порожнім. Гравці ніколи не беруть військові карти епохи А.



Перший гравець

Будь-яким способом визначте першого гравця. Перший гравець не змінюється протягом гри й не має ніяких переваг. Однак важливо пам'ятати, хто перший гравець, щоб кожен учасник гарантовано виконав однакову кількість ходів. Якщо хочете, можете позначити першого гравця, підклавши під його планшет одну з невикористаних військових карт епохи А.

Поле військової сили

Шкала сили

Сила цивілізації представляє міць ваших військових загонів, знання і розвиток військової справи. У першій партії це буде менш важливо, ніж у повноцінній грі, адже прямих конфліктів між гравцями не буде. Однак параметр сили важливий, бо деякі карти подій дають винагороду сильнішим цивілізаціям, а слабші зазнають збитків.

- На початку гри маркери сили всіх гравців перебувають на поділці «<1>» шкали сили.



Один з ваших робітників розміщений на вашій карті «Воїни». Це один загін воїнів силою 1. Поки що це єдиний об'єкт, який впливає на вашу силу, тому сила вашої цивілізації дорівнює 1.

Зона загальних тактик

Зона загальних тактик — це прямокутна ділянка в центрі поля військової сили. Протягом гри ви викладатимете сюди військові карти тактики, доступні всім цивілізаціям.

- Покладіть стяги тактик усіх цивілізацій у зону загальних тактик.

Ці стяги визначають поточну тактику кожного гравця. На початку гри цивілізації не мають власних поточних тактик, тому стяги гравців лежать у зоні загальних тактик.

Колоди подій

На полі військової сили є два місця для колод подій. Ці події відбуваються протягом гри. Ви вибираєте навання перші кілька подій з військової колоди епохи А та кладете їх колодою на місце поточних подій. Переважно це сприятливі події.

Протягом гри гравці вибиратимуть події з карт на руці й кластимуть їх у колоду майбутніх подій. Щоразу, коли готується майбутня подія, відкривається карта поточної події. Коли в колоді поточних подій епохи А вичерпаються карти, її місце займе колода майбутніх подій.

- Залежно від кількості гравців візьміть 4, 5 або 6 верхніх карт з військової колоди епохи А та покладіть їх долілиць на поле військової сили як колоду поточних подій. Кількість карт у колоді — це кількість гравців плюс 2 карти.
- Решту військових карт епохи А поверніть у коробку, не дивлячись на них.

На початку гри місце для колоди майбутніх подій порожнє.

Скид минулих подій

Застосувавши ефект карти поточної події, гравець кладе її горілиць у скид минулих подій. Ці події більше не з'являться у грі.

Дії в першому раунді

Під час першого ходу гравцям доступні не всі їхні дії. Білі й червоні кубики, що лежать біля планшета гравця, — це недоступні дії. Доступні дії — це білі й червоні кубики на карті форми правління гравця.

- Перший гравець кладе 1 свій білий кубик на свою карту «Деспотизм».
- Наступний гравець (за годинниковою стрілкою) кладе 2 білі кубики на свою карту «Деспотизм».
- Третій гравець кладе на свою карту 3 білі кубики.
- Четвертий гравець кладе на свою карту 4 білі кубики.

Отже, протягом першого ходу гравцеві будуть доступні 1, 2, 3 або 4 цивільні дії та жодної військової дії.

Тепер ви готові до своєї першої партії. Ось як усе відбуватиметься:

Перший раунд

Гра починається в епоху античності, яка слугує підготовчим раундом до решти гри. У першому раунді гравцям доступні лише кілька цивільних дій. Вони беруть карти з ряду карт, намагаючись окреслити шляхи розвитку своїх цивілізацій. Хід кожного гравця завершується виробленням їжі, ресурсів і науки.

Другий раунд

Починаючи з другого раунду, на початку ходу кожного гравця ряд карт поповнюватиметься новими цивільними картами. У другому раунді гравці перейдуть в епоху середньовіччя, тому в ряді карт з'являться карти епохи І.

У свій другий хід гравці можуть почати будувати й розвивати свої цивілізації. Їм будуть доступні всі їхні цивільні й військові дії, і вони можуть робити більше, ніж просто брати карти. Гравці також матимуть змогу брати військові карти після фази виробництва.

Наступні раунди

Починаючи з третього раунду, гравці матимуть військові карти, що дадуть змогу планувати політичні маневри та вдосконалювати свої військові загони за допомогою карт тактики. Звісно, гравці далі збільшуватимуть чисельність свого населення, розвиватимуть нові технології та розширять виробництво їжі, ресурсів, науки та культури. Вони забезпечуватимуть щастя своїм народам і, можливо, боротимуться з корупцією.

Рух крізь епохи

Коли в колоді вичерпуються цивільні карти епохи І, починається епоха ІІ — епоха досліджень. Деякі застарілі карти скидають, і населення стає вимогливішим, але в усьому іншому гра триває за тими ж правилами. Цивільні й військові карти епохи ІІ вступають у гру, приносячи передові технології, чудеса промисловості та освічених лідерів.

Кінець гри

Ваша перша партія скорочена. Коли вичерпуються цивільна колода епохи ІІ, гра добігає кінця. Як

і перед тим, деякі застарілі карти скидають, і вимоги вашого населення зростають. Починається епоха ІІІ — сучасність. Утім, ви не використовуєте її карти. Кожен гравець здобуває принаймні ще один хід, щоб додати останні штрихи до своєї неперевершеної цивілізації. Останній хід у гри виконає гравець праворуч від першого гравця, тож за всю гру кожен гравець виконає однакову кількість ходів. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок культури.

Вивчайте правила впродовж гри

Можете грати й одночасно читати цей довідник. Приготуйте гру, як описано вище. Потім прочитайте розділ «Перший раунд» і зіграйте перший раунд. Прочитавши розділ «Другий раунд», зіграйте другий раунд гри. Прочитайте «Наступні раунди» і грайте далі. Після того як вичерпається цивільна колода епохи І, прочитайте «Кінець епохи». Відразу ж прочитайте розділ «Кінець гри», щоб знати, на чому слід зосередитися під час епохи ІІ.

Перший раунд

Перший раунд найпростіший, але він закладає основу для всіх інших.

Гра починається з античності, підготовчого раунду, в якому гравці беруть одну чи кілька карт з ряду карт. Ці карти — давня спадщина вашої цивілізації. Кожен гравець виконує один хід за правилами першого раунду.

Ваш перший хід складається лише з 2 фаз:

- У фазі дій ви берете одну чи кілька карт з ряду карт.
- Під час процедури кінця ходу ваша цивілізація виробляє трохи їжі, ресурсів та науки. Ви завершуєте свій хід, зробивши всі свої дії доступними для наступного ходу.

Фаза дій

У першому раунді кількість ваших дій та можливості їхнього використання обмежені.

Доступні дії

Кожен гравець починає з різною кількістю білих кубиків на своїй карті «Деспотизм». Кожен білий кубик на карті — це 1 доступна цивільна дія. Решта білих кубиків, а також обидва червоні кубики лежать біля карти форми правління. У першому раунді вони недоступні.

У першому раунді вам доступні лише 1, 2, 3 або 4 цивільні дії, залежно від черговості вашого ходу. Їх можна використовувати лише для того, щоб брати карти з ряду карт.

У наступних раундах ви починаєте свій хід з усіма доступними діями.

Узяття карт

На початку гри в ряді карт є 13 цивільних карт епохи А. Щоб узяти карту, вам треба витратити певну кількість цивільних дій. Під кожною картою зазначено, скільки саме треба витратити. Щоб узяти 1 з перших 5 карт, треба витратити 1 цивільну дію. Щоб узяти 1 з наступних 4 — 2 дії. Щоб узяти 1 з 4 крайніх правих карт — 3 дії.

Щоб узяти карту з ряду карт, ви повинні витратити зазначену під нею кількість цивільних дій.

Витрачання цивільних дій

Щоб витратити цивільні дії, візьміть потрібну кількість білих кубиків зі своєї карти форми правління і покладіть їх біля свого планшета. Це витрачені дії, недоступні вам під час поточного ходу.

Перший гравець має лише 1 цивільну дію, тож він може взяти лише 1 з 5 карт у першій секції ряду карт. Другий гравець може взяти або до 2 карт з цієї секції ряду або 1 карту з середньої секції. Гравці не зобов'язані витрачати всі доступні дії.

Карти епохи А

В античності є 3 типи карт: лідери (зелені), чудеса (фіолетові) і дії (жовті).

Лідери



Лідер — це славетна історична постать, яку ви обираєте духовним провідником своєї цивілізації. Спадщина лідера дає вам особливі властивості та переваги, які можуть бути описані в тексті карти та/або зображені символами в її нижній частині.

Узявши карту лідера, тримайте її в руці. Лідер не впливає на гру, поки ви його не зіграєте. У першому раунді вам не можна брати лідерів, тож поки що тримайте їхні карти в руці. У всіх раундах діє таке обмеження:

Ви не можете взяти 2 лідерів однієї епохи.

Якщо ви взяли лідера епохи А, то не можете взяти ще одного лідера епохи А. Це обмеження не залежить від того, зіграли ви першого лідера чи скинули його. Однак це не забороняє вам узяти лідера з епохи І.

Чудеса



Чудеса — це найепічніші споруди в грі. Вони дають значні переваги, але для їх створення потрібні час і ресурси.

Чудеса — це єдині карти, які ви граєте відразу після того, як отримаєте їх. Чудеса ніколи не беруть на руку. Узявши чудо з ряду карт, покладіть

його біля свого планшета. Розверніть його горизонтально, щоб показати, що воно ще не готове. Його називають недобудованим чудом.

Ви можете мати у грі лише 1 недобудоване чудо. Ви не можете взяти нову карту чуда, якщо на цю мить уже маєте недобудоване чудо.

Завершивши будівництво чуда, розверніть його карту вертикально, щоб показати, що воно збудоване. В цей момент починають діяти його ефекти. Збудовані чудеса не забороняють вам узяти нове чудо, але витрати на цю дію тепер збільшуються:

Вартість узяття карти чуда збільшується на 1 цивільну дію за кожне ваше збудоване чудо.

Отже, на взяття першого чуда ви витрачаєте кількість дій, зазначену під його картою. Якщо, збудувавши перше чудо, ви захочете взяти друге чудо, то повинні витратити на 1 цивільну дію більше. Узяття третього чуда вимагає витратити на 2 дії більше і т. д.

Порада. Перш ніж брати карту чуда, переконайтеся, що зможете його побудувати і що воно вам треба. Позбутися недобудованого чуда не так просто, крім того, воно завадить вам взяти інше чудо, з якого було б більше користі.

Карти дій



Карта дії символізує удачу або виняткові зусилля цивілізації. На відміну від інших цивільних карт, карти дій не мають постійних ефектів. Зігравши таку карту, ви негайно отримуєте те, що на ній зазначено, і скидаєте її. Узявши карту дії, тримайте її в руці. Ви можете зіграти її під час одного з наступних ходів.

Приклад узяття карт у першому раунді



У грі втрьоє ряд карт має такий вигляд, як зображено вище.

Перший гравець має лише 1 цивільну дію. Він витрачає її, щоб узяти на руку лідера «Моїсея». Потім він виконує процедуру кінця ходу (див. нижче).

Другий гравець має 2 цивільні дії. Він бере карту «Колос Родоський» і кладе її у свою ігрову зону, розвернувши горизонтально (тобто це чудо недобудоване). Свою другу дію гравець витрачає на взяття карти «Інженерний геній», яка допоможе швидше збудувати чудо «Колос Родоський». Цю другу карту гравець бере на руку, а потім виконує процедуру завершення ходу.

Третій гравець має 3 цивільні дії. Він хотів би витратити 2 цивільні дії, щоб узяти «Хамурапі», але тоді змарнує третю дію, адже в лівій частині ряду карт залишаються тільки «Гомер» і «Арістотель». І хоч ці карти доступні (на них треба витратити по 1 дії), але гравець не може взяти більше ніж 1 лідера кожної епохи. Третій гравець усе одно міг би взяти «Хамурапі» і завершити свій хід з 1 невикористаною дією. Якщо ж він воліє взяти 2 карти, то міг би, наприклад, взяти на руку «Арістотеля» та ввести в гру «Олександрійську бі-

бліотеку» як недобудоване чудо. Або він міг би взяти одну з карт вартістю в 3 дії, якби вона була йому корисніша, ніж «Хамурапі». У будь-якому разі після цього він виконує процедуру кінця ходу, і гравці переходять до другого раунду.

Відкриті цивільні карти

Гравці беруть усі цивільні карти з відкритого ряду карт і грають їх горілиць. Тож якщо гравець запам'ятовує цю інформацію, то йому відомі цивільні карти всіх суперників.

Утім, якщо ви не хочете запам'ятовувати, хто які цивільні карти бере на руку, то можете домовитися показувати карти одне одному, коли вас про це попросять. Також можете домовитися взагалі не брати цивільні карти на руку, а відразу класти їх горілиць на стіл (можливо, розвернувши горизонтально, щоб показати, що це карти на руці, але не у грі). Навіть якщо карти лежатимуть відкрито, їх усе одно вважатимуть картами на руці, поки їх не зіграють чи не скинуть.

Процедура кінця ходу

На вашому планшеті показані кроки, які треба послідовно виконати наприкінці ходу. У першому раунді ви пропустите деякі з них.

Процедура кінця ходу:



Скидання надлишкових військових карт

У першому раунді ви не маєте військових карт, тому ігноруйте цей крок.

Фаза виробництва

Ризику повстання поки що немає, тому просто виконуйте зазначені кроки фази виробництва.

Отримання очок науки й культури

Перемістіть уперед свою фішку очок науки на кількість поділок, що дорівнює вашому значенню приросту науки.

Перемістіть уперед свою фішку очок культури на кількість поділок, що дорівнює вашому значенню приросту культури.

У першому раунді гравці просто беруть карти, тому приріст науки й культури їхніх цивілізацій не змінюється: приріст науки — 1, приріст культури — 0. Перемістіть фішку очок науки вперед на 1 поділку, а фішку очок культури залиште на поділці «0».

Увага! Ваш круглий маркер приросту науки не переміщується. Він вказує, на скільки поділок вам треба перемістити восьмикутну фішку очок науки.

Корупція

У першому раунді немає ризику корупції. Ігноруйте цей крок.

Виробництво їжі

Тепер кожна ферма виробляє їжу.

За кожного робітника на карті землеробської технології візьміть з синього банку по 1 синьому кубуку й покладіть його на карту цієї технології.

В епосі А ви маєте 2 ферми (два жовті кубики на карті «Землеробство»), тому берете 2 сині кубики зі свого синього банку й кладете їх на свою карту «Землеробство». Символ в нижній частині карти «Землеробство» вказує на те, що кожен синій кубик на цій карті — це 1 їжа. Вітаємо! Ваша цивілізація щойно накопичила 2 їжі.

Споживання їжі

Ваші землі ще малонаселені, тому вашим людям вистачає тієї їжі, яку вони добувають. Ігноруйте цей крок у першому раунді.

Виробництво ресурсів

Цей крок схожий до виробництва їжі:

За кожного робітника на карті добувної технології візьміть з синього банку по 1 синьому кубуку й покладіть його на карту цієї технології.

Ви переміщуєте 2 сині кубики на свою карту «Бронза». Це означає, що ви накопичили 2 ресурси. Ви зможете витратити їх під час наступних ходів.

Другий РАУНД

У другому раунді ви маєте великий вибір дій.

Правила другого раунду застосовують і до всіх наступних раундів. Утім, ви досі не маєте військових карт, тому деякі дії можуть бути вам недоступні.

У свій другий хід ви:

- Поповнюєте ряд карт.
- Витрачаєте свої цивільні й військові дії (ваша фаза дій).
- Виконуєте процедуру кінця ходу.

Поповнення ряду карт

У першому раунді ряд карт не поповнюють. В усіх наступних раундах хід кожного гравця починається саме з цього.

За винятком першого раунду, кожен гравець починає свій хід з поповнення ряду карт:

- Вилучіть позначені карти з початку ряду карт.
- Зсуньте ліворуч ті карти, які залишилися.
- Викладіть нові цивільні карти в порожні комірки.

Вилучення карт

Кількість карт, які ви вилучаєте, залежить від кількості гравців. Над першими трьома комірками ряду карт є відповідні позначки.

- У грі вдвох вилучайте карти з перших 3 комірок.
- У грі втрох вилучайте карти з перших 2 комірок.
- У грі вчотирьох вилучайте карти лише з 1-ї комірки.



Приклад для гри втрох



Звісно, іноді одна або кілька з цих комірок уже будуть порожніми, бо попередній гравець узяв звідти карту. У такому разі вважайте, що карту вже вилучили за вас, не треба вилучати натомість інші карти.

Вилучені карти не повертаються у гру. Скид цивільних карт можете тримати в коробці, щоб випадково не використати ці карти знову.

Зсування карт

У ряді карт тепер є одна або кілька порожніх комірок. Зсуньте кожну карту ліворуч через усі порожні комірки. У підсумку порожні комірки будуть лише в правій частині ряду карт. Порядок карт не зміниться. Утім, завдяки цьому дорогі карти стають дешевшими.



Викладання нових карт

У ряді карт тепер є кілька порожніх комірок у правій частині. Викладіть по 1 карті з поточної цивільної колоди в кожну порожню комірку. Коли ви завершите викладати, то кожна комірка ряду карт буде заповнена.



Фаза дій

У другий хід вам будуть доступні всі ваші дії: 4 цивільні (білі) та 2 військові (червоні). Щоразу, витрачаючи 1 дію, забирайте 1 кубик відповідного кольору зі своєї карти форми правління.

Ви можете витрачати їх на виконання різних дій (див. праворуч). Дії можна виконувати в довільному порядку, також чергуючи цивільні та військові дії. Якщо не вказано інше, ту саму дію можна виконувати кілька разів за хід (але кожну дію треба оплачувати як завжди). Ви не зобов'язані витрачати всі свої доступні дії.

Порада. Під час другого ходу радимо вам витрачати лише цивільні дії. У цьому мирному варіанті гри вам не треба формувати військові загоны на ранній стадії. Невикористані військові дії наприкінці ходу дадуть вам змогу взяти військові карти.

Можливі цивільні дії:

- Узяти карту з ряду карт.
- Збільшити чисельність населення.
- Побудувати ферму або шахту.
- Побудувати міську будівлю.
- Поліпшити ферму, шахту або міську будівлю. *
- Знищити ферму, шахту або міську будівлю. *
- Зіграти карту лідера.
- Завершити етап чуда.
- Розвинути технологію. *
- Оголосити революцію. *
- Зіграти карту дії.

Кінець епохи А

Під час першого поповнення ряду карт ви берете їх з цивільної колоди епохи А. (У рідкісному випадку, якщо цивільні карти епохи А вичерпаються, то заповніть решту порожніх комірок картами з цивільної колоди епохи І.)

Після першого поповнення ряду карт епоха А завершується. Починається епоха І.

Покладіть решту карт цивільної колоди епохи А в коробку. Перетасуйте цивільну колоду епохи І та покладіть її на світлішу половину поля поточної епохи. Відтепер ряд карт поповнюватиметься цивільними картами епохи І.

Перетасуйте військову колоду епохи І та покладіть її на темнішу половину поля поточної епохи. Виконуючи процедуру кінця ходу, гравці зможуть брати звідти військові карти.

Наприкінці епохи А відбувається лише розміщення колод епохи І на полі поточної епохи. Наприкінці епох І та ІІ вам доведеться зробити додаткові кроки, які ми розглянемо пізніше.

Увага! Перехід з епохи А в епоху І відбувається під час ходу першого гравця, однак надалі його хід не відрізнятиметься від ходу будь-якого іншого гравця. Ви завжди починаєте свій хід з поповнення ряду карт, навіть якщо перший гравець не ви.



Можливі військові дії:

- Створити військовий загін.
- Поліпшити військовий загін *.
- Розформувати військовий загін *.
- Зіграти карту тактики **.
- Скопіювати тактику **.

* Малоймовірно, що ви виконаєте цю дію під час другого ходу, але ми все одно опишемо їх тут у відповідному контексті.

** Для виконання цієї дії потрібні військові карти, яких ви ще не маєте. Вони будуть описані в наступному розділі.

Увага! Цей список усіх можливих дій також наведено в пам'ятці.

Узяття карти

Можете взяти карту з ряду карт. Правила ті самі, що й у першому раунді. Крім карт лідерів, чудес і дій, у ряді можуть з'явитися карти технологій.

Кarti технологій



Кarti технологій бувають різних кольорів. У лівому верхньому куті технології (у синьому колі) зазначено, скільки очок науки треба на її дослідження.

Ви можете взяти будь-яку карту технології, витративши зазначену під нею кількість цивільних дій. Утім, є одне незначне обмеження:

Ви не можете взяти карту технології, якщо вже маєте в руці чи у грі карту з такою ж назвою.

Вибравши карту технології, ви берете її на руку. Ця карта не впливає на гру, поки ви її не зіграєте (див. далі).

Ліміт цивільних карт на руці

Максимальна кількість цивільних карт у вашій руці обмежена загальною кількістю ваших цивільних дій — кількістю ваших білих кубиків. Байдуже, чи вони на карті форми правління, чи біля планшета. Якщо ви вже маєте максимально дозволу кількість цивільних карт на руці, то не можете брати нові.

Увага! Ви все одно можете брати карти чудес, адже їх не додають на руку, а відразу вводять у гру.

На початку гри ви маєте 4 білі кубики. Отже, ви можете мати на руці не більше ніж 4 цивільні карти (байдуже, витратили ви свої цивільні дії чи ні). Ви не зможете мати на руці більше ніж 4 цивільні карти, поки не збільшите кількість своїх цивільних дій.

Порада. Беріть лише ті карти, які ви збираєтесь зіграти. Позбутися цивільних карт не так просто.



... Другий РАУНД...

Збільшення чисельності населення

Щоб отримати більше робітників, вам треба збільшити чисельність свого населення.

Щоб збільшити чисельність населення:

- Витратіть 1 цивільну дію.
- Візьміть крайній правий жовтий кубик зі свого жовтого банку.
- Витратіть кількість їжі, визначену білим числом під секцією цього кубика в жовтому банку.
- Покладіть цей жовтий кубик у свій запас робітників. Тепер це незалучений робітник.

Витрачання їжі

Коли ви вперше збільшуєте чисельність населення, це коштує вам 2 їжі, як зазначено під крайньою правою секцією вашого жовтого банку.

Щоб витратити їжу, перемістіть потрібну кількість синіх кубиків зі своїх землеробських технологій у синій банк.

(Див. малюнок нижче.)

Після першого раунду на вашій карті «Землеробство» повинно залишитися 2 сині кубики. Символ у нижній частині карти означає, що кожен кубик на карті — це 1 їжа. Щоб витратити 2 їжі, перемістіть 2 сині кубики з карти «Землеробство» в синій банк. Ви не можете збільшити чисельність населення завдяки синім кубикам на вашій карті «Бронза», бо це ресурси, а не їжа. Якщо вам бракує їжі, ви не зможете збільшити чисельність населення. Під час другого ходу ви зазвичай маєте недостатньо їжі, щоб збільшити чисельність свого населення більше ніж один раз.

Не забувайте! Витрачаючи їжу, ви не скидаєте сині кубики, а просто повертаєте їх у свій синій банк.

Ваш новий робітник

Ви перемістили крайній правий жовтий кубик зі свого жовтого банку у свій запас робітників. Тепер цей кубик — це ваш незалучений робітник.

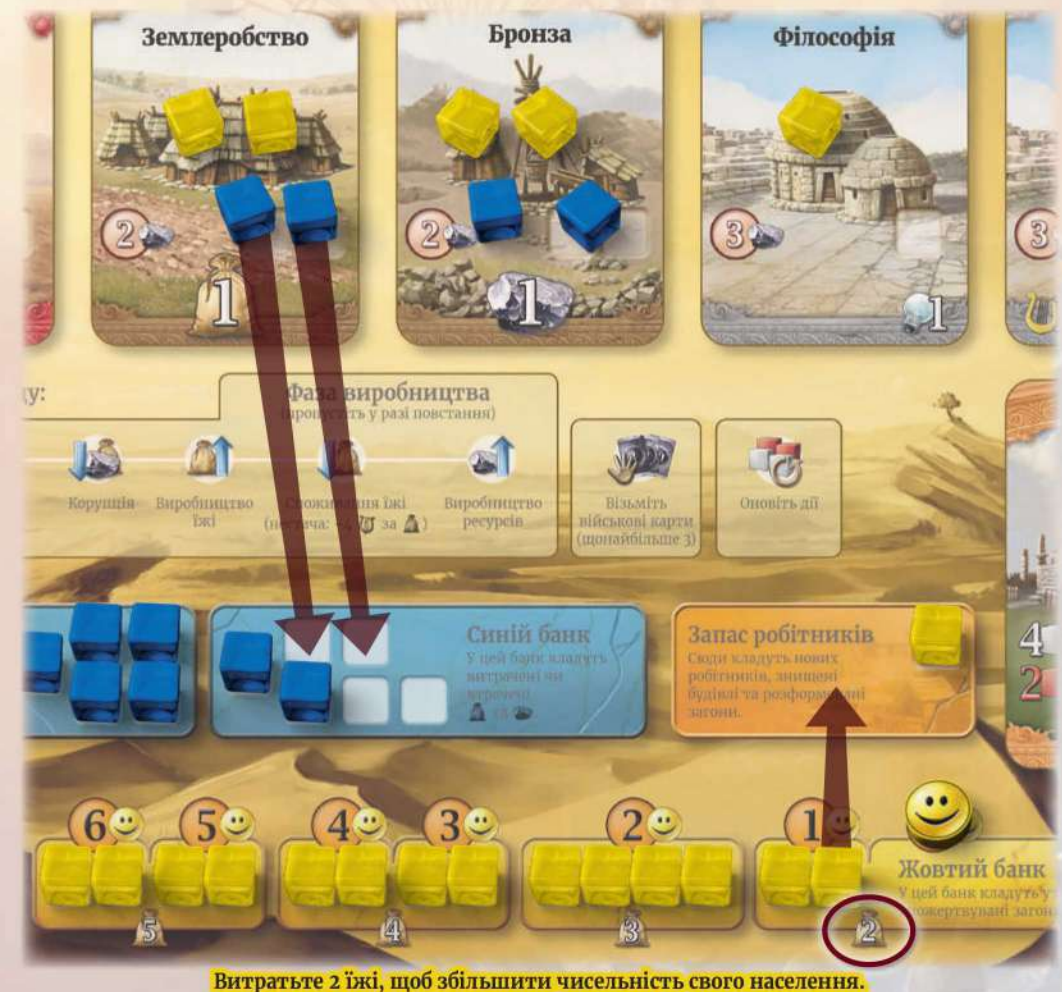
Однак у вашому жовтому банку стало на один кубик менше. Це означає, що густота населення вашої цивілізації стала трохи більшою.

У крайній правій секції жовтого банку залишається ще 1 кубик, тому на наступне збільшення чисельності населення вам треба буде знову витратити 2 їжі. Однак шойно ця секція порожня, на збільшення чисельності населення вам доведеться витратити 3 їжі. Крім того, переміщення останнього жовтого кубика з цієї секції відкриє символ , який означає, що наприкінці ходу ваша цивілізація споживає 1 їжу.



У міру збільшення числа ваших робітників ваш жовтий банк порожніє. Це означає, що в цивілізації залишається дедалі менше незаселених земель. У підсумку на підтримку і збільшення чисельності вашого населення ви витратите все більше їжі. Після того як жовтий банк повністю порожніє, ви вже не зможете збільшувати чисельність свого населення, бо досягнете максимальної густоти населення.

Збільшення чисельності населення пов'язане зі щастям цивілізації. Саме тому шкала щастя зображена над жовтим банком. Кожна порожня підсекція вимагає від вас виробництва додаткового щастя. Інакше у вас з'являтимуться невдоволені робітники. (Див. розділ «Щастя і невдоволені робітники» на с. 19.)



Будівництво нової

ФЕРМИ АБО ШАХТИ

Незалучених робітників можна використовувати для будівництва нової ферми або шахти, які відповідно збільшать виробництво їжі або ресурсів.

Щоб побудувати нову ферму або шахту, виконайте такі кроки:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте кількість ресурсів, зазначену на карті землеробської чи добувної технології (коричнева карта), яку ви маєте у грі.
- Перемістіть 1 незалученого робітника на карту цієї технології.

ВИТРАЧАННЯ РЕСУРСІВ

Ви витрачаєте ресурси так само, як їжу.

Щоб витратити ресурси, перемістіть потрібну кількість синіх кубиків зі своїх добувних технологій у синій банк.

Як позначено на картах «Землеробство» та «Бронза», на будівництво ферми або шахти епохи А треба 2 ресурси. У свій перший хід ви виробили на карті «Бронза» 2 сині кубики. Кожен з них, як указує символ  в нижній частині карти, — це 1 ресурс. Отже, ви можете собі дозволити побудувати ферму або шахту. Витрачені кубики повертаються у ваш синій банк.

Якщо вам бракує ресурсів, ви не можете виконати дію.



ВАША НОВА ФЕРМА АБО ШАХТА

Розмістивши робітника на карті «Землеробство» або «Бронза», ви перетворюєте його на ферму або шахту епохи А. Вона не дає негайного ефекту, але наприкінці вашого ходу виробить на 1 синій кубик більше, ніж раніше. Обсяги вашого виробництва зростли.

Розвиток нових землеробських чи добувних технологій дасть вам змогу будувати ліпші ферми або шахти. Утім, ви можете й далі будувати ферми та шахти епохи А, якщо хочете.

Будівництво міської будівлі

Міські будівлі будуть так само, як ферми та шахти:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте кількість ресурсів, зазначену на карті містобудівної технології (сіра карта), яку ви маєте у грі.
- Перемістіть 1 незалученого робітника на цю карту технології.
- Оновіть свої параметри (див. «Оновлення показників» на наступній сторінці).

Для будівництва міських будівель на картах «Філософія» і «Релігія» вам треба витратити 3 ресурси. Ви маєте лише 2 ресурси, тож під час другого ходу ви не зможете побудувати міську будівлю без допомоги карти дії (про ці карти див. далі).

ВАША НОВА МІСЬКА БУДІВЛЯ

Кожен робітник на карті містобудівної технології представляє 1 будівлю відповідного типу й рівня. На початку гри ви маєте лише дві такі технології, що дають змогу будувати лабораторії  та храми  рівня 0. Упродовж гри ви зможете розвинути досконаліші лабораторії та храми, а також нові типи будівель: бібліотеки , театри  та арени . До них усіх застосовують ті самі правила будівництва.

Символи в нижній частині карт містобудівних технологій показують, що дає цивілізації кожна збудована на них будівля, тобто кожен робітник на карті. Збудувавши міську будівлю, ви змінюєте параметри цивілізації, як описано в розділі «Оновлення показників».

Приклад. Якщо ви побудуєте другу лабораторію, то вона також вироблятиме 1  за хід. Перемістіть маркер приросту науки на поділку «+2». Тепер значення науки вашої цивілізації дорівнює 2.

Якщо ви побудуєте храм, культура й щастя вашої цивілізації збільшаться до 1. Якщо ви побудуєте другий храм, ці параметри збільшаться до 2.

МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ МІСЬКИХ БУДІВЕЛЬ



Число в правому нижньому куті вашої карти форми правління — це ліміт міських будівель. Цей ліміт визначає максимальну кількість міст у вашій цивілізації, що виражається в кількості ваших будівель кожного типу.

На карті форми правління зазначено ліміт кількості міських будівель. Він визначає, скільки будівель одного типу ви можете мати.

Тип міської будівлі визначається символом у правому верхньому куті її карти технології. Ліміт міських будівель поширюється на всі будівлі одного типу незалежно від їхнього рівня. Ви можете побудувати ще одну лабораторію, але тоді ви досягнете ліміту, позначеного числом 2 на карті «Деспотизм». Ви не зможете побудувати третю лабораторію (навіть якщо розвинете нову технологію з лабораторіями), поки не перейдете до форми правління з вищим лімітом кількості будівель. Однак ви можете побудувати до двох храмів незалежно від кількості своїх лабораторій. Ви можете побудувати будь-яку кількість ферм або шахт. На них не поширюється ліміт міських будівель.

Створення військового загону

Ваша перша партія не дуже войовнича, тому, мабуть, не має великого сенсу створювати загони під час другого ходу. Утім, ніщо не заважає вам це зробити. Створення загону схоже на будівництво міської будівлі, за винятком того, що ви витрачаєте військові дії, а не цивільні.

- Витратьте 1 військову дію.
- Витратьте кількість ресурсів, зазначену на карті військової технології (червона карта), яку ви маєте у грі.
- Перемістіть 1 незалученого робітника на цю карту технології.
- Оновіть силу цивілізації (див. «Оновлення показників» на наступній сторінці).

Увага! Кількість ресурсів, яка потрібна для створення загону, зображена на червоному тлі, щоб ви пам'ятали, що на створення загону ви витрачаєте військові дії, а не цивільні.

ВАШІ ВІЙСЬКОВІ ЗАГОНИ

Кожен військовий загін збільшує вашу силу цивілізації на величину, зазначену на карті. Отже, якщо ви створите ще один загін на своїй карті «Воїни», то збільшите силу цивілізації на 1.

Кількість ваших загонів кожного типу обмежена.

Розігрування карти лідера

Лідер у вашій руці не має ніякого ефекту, поки ви не введете його в гру.

Щоб зіграти лідера, якщо ви ще не маєте лідера у грі:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Покладіть карту лідера на стіл біля планшета.
- Якщо треба, оновіть показники цивілізації (див. «Оновлення показників» на наступній сторінці).

Ви можете взяти лідера з ряду карт і ввести його в гру в той самий хід. Просто не забудьте витратити дії на те, щоб узяти його і ввести в гру.

ЕФЕКТ ВАШОГО ЛІДЕРА

Щойно лідер входить у гру, його ефект відразу починає діяти. Унизу карт деяких лідерів зазначено символи, що змінюють показники цивілізації.

Текст на карті описує ефекти, які дають вам особливі можливості й переваги.

Приклади



Цезар дає вам 1 додаткову військову дію і збільшує силу цивілізації на 1. Він також дає вам нову можливість у фазі політики, про що ми розповімо пізніше.



Мойсей не змінює показники цивілізації, але дає змогу витрачати менше їжі під час збільшення кількості населення.

Докладніше про деяких лідерів читайте в додатку на останній сторінці «Кодексу законів».

Заміна лідера

Якщо ви вже маєте лідера й хочете зіграти нового, то попередній лідер покидає гру, а його ефект перестає діяти. Натомість починає діяти ефект нового лідера. На знак підтримки попередній лідер повертає вам витрачену цивільну дію.

Щоб замінити свого лідера:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Вилучіть з гри попереднього лідера.
- Введіть у гру нового лідера.
- Якщо треба, оновіть показники цивілізації. (Не забудьте відняти ефект попереднього лідера.)
- Отримайте назад 1 цивільну дію (покладіть 1 витрачений кубик на карту форми правління).

Ви можете скористатися перевагою лідера, а потім замінити його під час того самого ходу.

Увага! Витрачання і повернення дії не означає, що ви можете замінити свого лідера безплатно. Якщо ви не маєте доступних цивільних дій, то не зможете замінити свого лідера.

Приклад. Ваш лідер — *Мойсей*. У свій хід ви збільшуєте чисельність свого населення за 1 цивільну дію (зі знижкою, яку дає *Мойсей*), потім берете лідера епохи I з середньої частини ряду карт за 2 дії, а потім розігруєте цього лідера за свою останню цивільну дію. *Мойсей* покидає гру, і ви повертаєте собі 1 цивільну дію, яку можете витратити на наступні дії.

Якби ви двічі збільшили чисельність свого населення, перш ніж узяти лідера епохи I, то не змогли б замінити «*Мойсея*» у цей хід, бо у вас не залишилося б цивільних дій.

Коротко про лідерів

- Узявши лідера з ряду карт, ви не можете взяти ще одного лідера з цієї ж епохи.
- Щоб зіграти карту лідера, треба витратити 1 цивільну дію. Якщо ви вже маєте у грі лідера, то автоматично вилучаєте його з гри й повертаєте собі 1 цивільну дію.
- Ефект лідера діє, поки він перебуває у грі.

Будівництво чуда

Зігравши карту чуда, розверніть її горизонтально, щоб показати, що чудо недобудоване. У нижній частині карти чуда є ряд чисел, кожне з яких представляє умовний етап будівництва чуда, а також кількість ресурсів, потрібних на завершення кожного етапу.



Приклад. Будівництво пірамід передбачає 3 етапи. На завершення 1-го етапу треба 3 ресурси, 2-го етапу — 2 ресурси, а 3-го етапу — 1 ресурс.

Для завершення етапу чуда виконайте такі кроки:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте кількість ресурсів, що дорівнює крайньому лівому незакритому числу.
- Візьміть синій кубик зі свого синього банку й покладіть його на це число, щоб показати, що ви щойно завершили цей етап.

Ви можете завершити кілька етапів чуда за один хід, якщо у вас достатньо ресурсів і цивільних дій. Ви можете почати будівництво чуда під час того ж ходу, у який ви взяли чудо з ряду карт.

Оновлення показників

Показники вашої цивілізації залежать від ваших карт у грі та місця розташування ваших робітників. Карти, які впливають на ваші показники, зазвичай мають символи внизу. Є два типи таких карт:

- Містобудівні та військові технології не діють відразу після того, як уперше входять у гру. Їм потрібні робітники. Кожен робітник дає все, що зазначено внизу карти. Якщо на карті є лише 1 робітник, її ефект застосовується 1 раз. Якщо 2 робітники, то 2 рази й т. д. Якщо на карті немає робітників, вона ніяк не впливає на ваші показники.
- На інші карти (особливі технології, форми правління, лідерів, збудовані чудеса й т. д.) не треба виставляти робітників. Зазначені на них ефекти починають діяти відразу після того, як ви їх зіграєте (або щойно вони стають збудованими, як-от чудеса). Ці ефекти завжди застосовують лише один раз.

Увага! Значення ефекту може бути позначене числом () або повторюваним символом () — суть та сама (відповідний параметр збільшується на 2).

ПАРАМЕТРИ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Цивілізація має 4 параметри, значення яких ви відстежуєте на відповідних шкалах. Ці параметри визначаються вашими картами у грі та робітниками. На шкалах ви відстежуєте підсумкові показники своєї цивілізації, тому вам не треба щоразу перераховувати, скільки відповідних символів ви маєте на картах.



Якщо на карті треба розміщувати робітників, то зазвичай параметри цивілізації змінюються, коли ви переміщуєте робітника на карту або з неї. Якщо на карті не треба розміщувати робітників, то зазвичай параметри змінюються, коли така карта входить у гру або покидає її. Щоразу, коли змінюються параметри вашої цивілізації, негайно оновлюйте їх.

Увага! Деякі карти (переважно лідери) змінюють параметри цивілізації залежно від інших карт у грі. Також деякі карти змінюють вплив інших карт на параметри цивілізації.

Сині кубики на карті чуда не вважають їжею чи ресурсами. Вони просто позначають прогрес будівництва.

ЗАВЕРШЕННЯ БУДІВНИЦТВА ЧУДА

Чудо стає збудованим, щойно ви завершите його останній етап. Після цього:

- Поверніть усі сині кубики з карти чуда у свій синій банк.
- Розверніть карту вертикально, щоб показати, що чудо збудоване.
- Якщо треба, оновіть показники цивілізації (див. «Оновлення показників» вище).

Збудувавши чудо, застосуйте всі зазначені на його карті ефекти й оновіть показники цивілізації згідно з символами внизу карти.

Увага! На відміну від ферм, шахт, міських будівель і військових загонів, на картах чудес не розміщують робітників.

Приклад. Ви витрачаєте свою останню цивільну дію на завершення останнього етапу чуда «Піраміди». Ефект карти «Піраміди» дає вам 1 додаткову цивільну дію. Візьміть білий кубик з

ОБМЕЖЕННЯ ПАРАМЕТРІВ

Жоден з ваших параметрів ніколи не може бути меншим за 0. Якщо загальне значення параметра цивілізації внаслідок впливу карт і робітників має стати від'ємним (рідкісний випадок, але теоретично можливий), то цей параметр дорівнює 0.

Значення щастя цивілізації не може перевищувати 8. Якщо ваші карти й робітники дають більше символів щастя, то щастя цивілізації все одно дорівнює 8.

   Приріст науки, приріст культури й сила цивілізації не мають обмеження щодо максимального значення. Якщо маркер виходить за межі шкали, переверніть його на іншу сторону і знову почніть відлік з нульової поділки. Наприклад, перевернутий маркер приросту науки на поділці «5» означає, що приріст науки дорівнює 30.

МОДИФІКАТОР КОЛОНІЗАЦІЇ

 Деякі карти у грі можуть давати вашій цивілізації модифікатор колонізації. Цей символ є на незначній кількості карт і діє лише під час колонізації, про що ми розповімо пізніше. Для нього немає шкали, бо в разі потреби його легко підрахувати.

ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДІЙ

Загальна кількість ваших цивільних дій — це кількість білих кубиків, які ви маєте. Загальна кількість ваших військових дій — кількість ваших червоних кубиків. Переважну частину дій дає карта форми правління, але внизу інших карт можуть бути символи  або , які також рахують до загальної кількості.

Коли така карта входить у гру, покидає гру або ви замінюєте її новою картою, то загальна кількість ваших дій може змінитися:

- Якщо загальна кількість ваших дій збільшується, візьміть відповідну кількість червоних або білих кубиків з коробки й покладіть їх на свою карту форми правління. Ці дії вважають доступними.
- Якщо загальна кількість дій зменшується, поверніть відповідну кількість білих або червоних кубиків у коробку. Спершу повертайте витрачені дії.

коробки й покладіть його на свою карту форми правління. Ви можете витратити його під час поточного ходу, а також під час усіх наступних ходів.

Докладніше про деякі чудеса в додатку на останній сторінці «Кодексу законів».

КОРОТКО ПРО ЧУДЕСА

- Узявши чудо з ряду карт, ви відразу вводите його у гру недобудованим. Ви можете застосовувати ефекти чуда лише після того, як збудуєте його.
- Ви не можете взяти чудо з ряду карт, якщо вже маєте у грі недобудоване чудо.
- Чудеса будують етап за етапом. На завершення кожного етапу треба витрачати ресурси й цивільну дію.
- Ефекти чуда застосовують відразу після завершення його останнього етапу.
- Коли ви берете нове чудо з ряду карт, то повинні витратити 1 додаткову цивільну дію за кожне своє збудоване чудо.

Розвиток технологій

Узята з ряду карт технологія не діє, поки ви не введете її у гру.

Щоб розвинути технологію:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте стільки очок науки, скільки зазначено в лівому верхньому куті карти технології.
- Введіть карту технології у гру.

Після введення у гру карти технологій діють залежно від їхнього типу (див. далі).

Якщо правила чи карти посилюються на ваші технології, це стосується лише ваших карт технологій у грі.

Витрачання очок науки

Щоб витратити очки науки, перемістіть свою восьмикутну фішку очок науки на потрібну кількість поділок назад на треку очок науки. Якщо ви не маєте потрібної кількості очок науки, то не зможете розвинути технологію.

У свій другий хід ви, мабуть, не зможете розвинути жодної технології, адже ви маєте лише 1 очко науки.

Землеробські та добувні технології (коричневі)

Розвиваючи нову землеробську чи добувну технологію, покладіть її трохи вище вашої технології того ж типу. Нова карта може частково накривати стару, але не закриває потрібні їй ресурси.



Щойно розвинута технологія — це ще не ферма чи шахта, а просто ваші знання про передові технології. На карті технології нічого не виробляється, поки ви не розмістите на ній робітника. Щоб побудувати на новій карті ферму чи шахту, ви повинні витратити зазначені на ній ресурси. Ви все одно можете будувати ферми та шахти нижчого рівня.

Також можна поліпшувати ферми та шахти нижчого рівня до вищого, але про це пізніше.

Містобудівні технології (сірі)

Розвиваючи містобудівну технологію, подивіться на її тип (символ у верхньому правому куті). Якщо ви вже маєте технологію такого типу, покладіть карту вищого рівня трохи вище карти нижчого рівня. Якщо ви не маєте технологій цього типу, то викладіть карту в окремий стовпець біля інших ваших містобудівних технологій.



Нова містобудівна технологія не має ніякого ефекту, поки ви не розмістите на ній робітника. Для цього ви або будуйте на ній нову будівлю, або поліпшуєте до її рівня ту будівлю, яку маєте (див. далі).

Військові технології (червоні)

Розвиваючи військову технологію, подивіться на її тип (символ у верхньому правому куті). Якщо ви вже маєте технологію такого типу, покладіть карту вищого рівня трохи вище карти нижчого рівня. Якщо ви не маєте військових технологій цього типу, то викладіть карту в окремий стовпець біля інших військових технологій.



Нова військова технологія не має ніякого ефекту, поки ви не розмістите на ній робітника. Ви можете зробити це, побудувавши або поліпшивши військовий загін.

Увага! Потрібні очки науки зазначені на білому тлі, щоб нагадати вам, що розвиток технологій вимагає витрачання цивільних дій. Потрібні ресурси зазначені на червоному тлі, щоб нагадати вам, що на створення, поліпшення та розформування військового загону ви витрачаєте 1 військову дію.

Особливі технології (сині)

Особливі технології — це унікальні знання, які приносять користь вашій цивілізації, не вимагаючи від вас будівництва. На них поширюються такі правила:

- Ефект карти особливої технології застосовують відразу ж після її розігрування, на ній не треба (і не можна) розміщувати робітників.
- Ви не можете мати дві особливі технології одного типу. Якщо ви розвиваєте нову технологію з тим самим символом у верхньому правому куті, то технологія вищого рівня залишається у грі, а технологію нижчого рівня вилучають.



Деякі особливі технології підвищують силу цивілізації та дають бонус колонізації. Деякі дають вам додаткові цивільні та військові дії або навіть сині кубики. Розвиваючи такі технології, змінюйте показники цивілізації (див. «Оновлення показників» на попередній сторінці).

Архітектурні технології не змінюють показники цивілізації, але здешевлюють будівництво міських будівель. Якщо ви будуйте міську будівлю, то потрібна для цього кількість ресурсів зменшується на число, зазначене на карті архітектурної технології. (Зменшення вартості залежить від епохи будівлі.)

Архітектурні технології також дають змогу завершити кілька етапів чуда за 1 цивільну дію, якщо ви маєте достатньо ресурсів для цього. Ви витрачаєте загальну кількість ресурсів і перемі-

щуєте відповідну кількість синіх кубиків із синього банку на карту чуда.

Форми правління (оранжеві)

Є два способи розвинути технології форми правління. Про них у наступному розділі.

Зміна форми правління



Ви можете мати у грі лише одну карту форми правління (оранжева карта технології). Ви починаєте гру з картою «Деспотизм», надрукованою на вашому планшеті. Протягом гри початкову форму правління можна змінити досконалішою. Удосконалені форми правління дадуть вам більше цивіль-

них і/або військових дій, а також збільшать ваш ліміт міських будівель. Деякі карти форм правління змінюють параметри цивілізації.

Є два способи змінити форму правління: мирний або революційний. Обидва способи вважають «розвитком технології», і обидва потребують витрат очок науки. Утім, значення цих витрат різні. Ось чому в лівому верхньому куті карт форм правління вказано два значення потрібних очок науки.

Мирна зміна форми правління

Ви можете змінити державний устрій вашої цивілізації мирним, еволюційним шляхом. У міру того як суспільство зростає і стає освіченішим, його форма правління може змінюватися, відбиваючи нову суспільну свідомість. На мирну зміну треба витратити більше очок науки, але ваші громадяни цього майже не помітять. Мирна зміна форми правління відбувається за правилами розвитку технології.

Щоб змінити форму правління мирним шляхом:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте більшу кількість очок науки з двох чисел, зазначених у лівому верхньому куті карти технології.
- Введіть у гру нову карту форми правління, замінивши нею попередню форму.
- Оновіть показники цивілізації (насамперед свою кількість цивільних і військових дій).

Викладіть нову карту на місце попередньої форми правління, яка негайно покидає гру (зауважте, що карта «Деспотизм» залишається на планшеті, бо надрукована на ньому). Усі втрачені дії, що були на попередній карті, треба перенести на нову карту форми правління.

Якщо нова форма правління дає вам більше цивільних або військових дій, ніж попередня, візьміть нові білі або червоні кубики з коробки, щоб показати, що ваша загальна кількість дій змінилася (див. «Оновлення показників» на с. 11). Ці нові дії можна витрачати вже під час поточного ходу.

Приклад. Ви витрачаєте 1 цивільну дію та 6 очок науки, щоб розвинути технологію «Теократія». Далі ви накриваєте карту «Деспотизм» новою картою «Теократія» і переміщуєте всі доступні дії на нову карту. Ви не отримуєте додаткового білого кубика («Теократія» дає стільки ж цивільних дій, як і «Деспотизм»), зате отримуєте 1 новий червоний кубик і кладете його на карту «Теократія». Він відразу стає доступним. Крім того, ви збільшуєте на 1 свій приріст культури, силу й частя цивілізації.

Оголошення революції

На зміну форми правління революційним шляхом ви витрачаєте значно менше очок науки, але це паралізує вашу цивілізацію на 1 хід, бо ви змушені витратити всі свої цивільні дії.

Щоб оголосити революцію:

- Витратьте всі свої цивільні дії. Ви не можете оголосити революцію, якщо вже витратили принаймні 1 цивільну дію.
- Витратьте менше з двох чисел очок науки.
- Введіть у гру нову карту форми правління, замінивши нею попередню форму.
- Оновіть показники цивілізації (насамперед свою кількість цивільних і військових дій).
- Отримавши нові цивільні дії, витратьте їх без будь-якого ефекту.

Для оголошення революції ви повинні витратити всі цивільні дії, доступні вам на початок ходу. Ви не можете витратити частину цивільних дій, а потім оголосити революцію (за винятком ситуації, коли ви витрачаєте дію та отримуєте її назад, наприклад замінивши лідера). Тож ви не зможете взяти форму правління з ряду карт і в той же хід оголосити революцію.

Наступні кроки дуже схожі на мирну зміну форми правління. Основна відмінність у тому, що після революції у вас не залишається цивільних дій, навіть якщо нова форма дає вам нові білі кубики. Революція не впливає на ваші військові дії. Ви можете витрачати будь-які військові дії до революції або після неї, а якщо нова форма правління дасть вам нові червоні кубики, то можете витрачати також і їх.

Приклад. Щоб оголосити революцію і змінити форму правління на монархію, ви витрачаєте всі 4 цивільні дії (тож найпевніше це буде ваша єдина цивільна дія в цей хід) і 2 очки науки. Ви отримуєте 1 новий білий і 1 новий червоний кубики. Червоний кубик ви кладете на карту «Монархія» до інших невитрачених військових дій, які ви мали перед революцією. Білий кубик ви кладете біля карти форми правління, він також пішов на революцію.

Коротко про технології

- Технології — це карти. Шість із них надруковано на вашому планшеті. Решту треба розвинути.
- Вибравши технологію з ряду карт, ви берете її на руку. Технологія не діє, поки ви її не зіграєте.
- Ви не можете взяти з ряду карт технологію, якщо вже маєте на руці або у грі карту з такою самою назвою.
- Ви вводите технологію у гру за допомогою дії розвитку, витративши на це 1 цивільну дію і певну кількість очок науки.
- Більшість карт технологій нічого не дають, поки на них не буде робітників. (Див. «Коротко про робітників» на с. 14.) Ви можете мати кілька рівнів подібних технологій, навіть якщо вони одного типу.
- Для особливих (синіх) технологій вам не потрібні робітники. Їхній ефект застосовують відразу, щойно вони ввійдуть у гру.
- У верхньому правому куті кожної особливої технології є символ її типу. Ви не можете мати у грі двох карт особливих технологій од-

ного типу. Карту нижчого рівня автоматично вилучають із гри.

- Нова карта форми правління завжди замінює попередню, незалежно від її рівня.
- Оголошення революції також вважають розвитком технології, але він відбувається за окремими правилами.

Поліпшення ферми або шахти

Під час другого ходу ви не матимете нагоди поліпшити свої ферми чи шахти, але теоретично ця дія доступна вам під час усіх ходів після першого. Як ми зазначали раніше, якщо ви маєте землеробську чи добувну технологію вищого рівня, то можете будувати ферми чи шахти безпосередньо на ній або поліпшити ті ферми чи шахти, які вже маєте.

Щоб поліпшити одну зі своїх збудованих ферм (або шахт) до вищого рівня:

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Виберіть ферму (або шахту) та карту землеробської (або добувної) технології вищого рівня.
- Витратьте кількість ресурсів, що дорівнює різниці у значеннях потрібних їм ресурсів.
- Перемістіть робітника з карти нижчого рівня на карту вищого.

Приклад



Після кількох ходів ваші технології мають такий вигляд. Витративши 1 цивільну дію, ви можете:

- поліпшити 1 ферму епохи А до ферми епохи ІІ, витративши 4 ресурси;
- поліпшити 1 шахту епохи А до шахти епохи ІІ, витративши 3 ресурси;
- поліпшити 1 шахту епохи І до шахти епохи ІІ, витративши 3 ресурси;
- поліпшити 1 шахту епохи А до шахти епохи ІІ, витративши 6 ресурсів (у такому разі ви можете пропустити «проміжну» карту).

Якщо ви маєте незалученого робітника, то також можете побудувати нову ферму або шахту будь-якого рівня (за винятком шахти епохи ІІ, адже ви не маєте 8 ресурсів).

Ферми та шахти вищих рівнів

На карти землеробських і добувних технологій вищих рівнів діють ті самі правила, що й на карти епохи А. Відмінність лише в тому, що синій кубик на карті вищого рівня дає більше їжі чи ресурсів.

Під час фази виробництва кожен робітник на карті виробляє тільки 1 синій кубик, але значення цього кубика визначається числом унизу карти. Наприклад, 1 синій кубик на карті «Вугілля» вважають 3 ресурсами.

На малюнку вище ви маєте 6 ресурсів. Під час фази виробництва ви отримаєте ще 5 ресурсів — 1 ресурс від 1 робітника на карті епохи А та 4 ресурси від 2 робітників на карті епохи І.

Витрачання їжі та ресурсів

Витрачаючи їжу або ресурси, повертайте сині кубики в банк, вважаючи, що кожен з них відповідає кількості ресурсів, зазначеній унизу його карти технології.

Приклад. У попередньому прикладі, якби вам довелося витратити 2 їжі, ви могли б це зробити, повернувши в банк або 1 синій кубик з карти епохи І, або 2 сині кубики з карти епохи А.

Витрачаючи їжу й ресурси, ви можете (а іноді й повинні) обмінювати 1 синій кубик з більшим значенням їжі чи ресурсів на 1 або кілька синіх кубиків з меншим чи таким самим загальним значенням.

Приклад



Припустімо, вам треба витратити 1 їжу. Ви не маєте кубика, що дає 1 їжу, але маєте кубики, що дають по 2 їжі. Ви можете перемістити один з них у свій синій банк, потім перемістити 2 сині кубики зі свого синього банку на карту епохи А. Тепер можна витратити рівно 1 їжу.

Звісно, можна й не переміщувати стільки кубиків. Як варіант, можете перемістити 1 синій кубик з карти «Зрошення» на карту епохи А. Кількість накопиченої їжі зменшилася з 4 до 3. Отже, ви витратили 1 їжу.

Увага! На картах землеробських і добувних технологій можуть бути сині кубики, навіть якщо на них немає робітників.

Припустімо, вам треба витратити 1 ресурс. Ви можете вилучити 1 синій кубик з «Вугілля», вилучити 3 кубики на «Бронзу», а потім витратити 1 з них. На практиці ви можете перемістити 1 синій кубик з «Вугілля» на «Бронзу» (витративши 2 ресурси), а потім перемістити 1 синій кубик зі свого синього банку на «Бронзу» (отримуючи «решту» — 1 ресурс). У будь-якому разі 1 кубик з «Вугілля» перетворюється на 2 кубики на «Бронзі», а ви витрачаєте 1 ресурс.

Щоб витратити 4 ресурси, можете витратити 3 ресурси одним кубиком, а потім скористатися вищевказаною схемою обміну, щоб витрати ще 1 ресурс. Або можете перемістити 2 кубики з «Вугілля» на «Бронзу», витративши 2 плюс 2. У будь-якому разі результат той самий: ви витрачаєте 4 ресурси, жодного кубика на карті «Вугілля» та 2 кубики на карті «Бронза».

Ви можете обмінювати лише кубики з більшим значенням на кубики з меншим значенням, але не навпаки.

Ви ніколи не зможете обмінювати кубики з меншим значенням на кубики з більшим.

Наприклад, ви не можете перемістити 2 сині кубики з «Землеробства» у свій синій банк, щоб викласти 1 кубик на «Зрошення».

На початку другого ходу ви не мали військових карт, але, ймовірно, взяли їх наприкінці ходу. Тепер час з'ясувати, що з ними можна робити.

Військові карти

У першій партії вам трапляться військові карти трьох типів.



Карти з символом корони у верхньому лівому куті розігрують як політичні дії. Вони дають змогу впливати на глобальні справи. У першій партії ви матимете лише карти подій і територій. У повній версії гри ви також можете використовувати свої політичні дії для здійснення агресій та воєн, а також укладання пактів.



Червоні карти з символами військових загонів — це карти тактики. Їх грають у фазі дій.

Карти військових бонусів допомагають вам під час колонізації нових територій (нижня частина). У повній грі верхню частину карти можна використовувати для захисту від агресій.

ФАЗА ПОЛІТИКИ

Ви виконуєте свою політичну дію після поповнення ряду карт, але перед початком фази дій. Ви не зобов'язані виконувати політичну дію.

У свою фазу політики ви можете виконати щонайбільше 1 політичну дію.

Політичною дією ви можете дії грати карти агресій, пактів і воєн. У першій партії цих карт немає. Ваша єдина можлива політична дія — це приготування події, яке можна виконати, якщо ви маєте карту події чи території.

Приготування події

Карти подій і територій не грають безпосередньо з руки. Натомість їх кладуть долілиць на верх колоди майбутніх подій. Подія відома лише гравцеві, який її підготував.

По ходу гри колода майбутніх подій стає колодою поточних подій. Поточна подія набуває чинності, щойно її карту відкривають.

Щоб підготувати подію:

- Виберіть з руки зелену військову карту з символом у верхньому правому куті.
- Покладіть цю карту долілиць на колоду майбутніх подій, нікому її не показуючи.
- Отримайте кількість очок культури, що дорівнює рівню карти.
- Відкрийте верхню карту колоди поточних подій і застосуйте її ефект.



Перший гравець, який готує подію, кладе карту на порожнє місце колоди майбутніх подій. Отже, вона стає першою картою колоди майбутніх подій. Гравець отримує 1 очко культури (за умови, що це карта епохи I). Потім гравець відкриває верхню карту колоди поточних подій (це одна з подій епохи А, викладених сюди під час приготувань до гри).

Другий гравець, який готує подію, кладе свою карту на верх колоди майбутніх подій, отримує відповідні очки культури й відкриває наступну поточну подію.

Після того як ви відкриєте й розіграєте останню карту з колоди поточних подій, ви тасуєте колоду майбутніх подій і кладете її на місце колоди

поточних подій (тобто ви маєте нову колоду поточних подій).

Після цього наступний гравець, який готує подію, кладе карту на порожнє місце й відкриває верхню карту нової колоди поточних подій. Цього разу це одна з подій, яку гравець підготував під час попереднього ходу. Підготувавши подію, ви можете планувати свою стратегію, щоб скористатися ними, проте важко точно передбачити, коли ці карти будуть відкриті.

У процесі гри події різних епох можуть опинятися в одній колоді майбутніх подій.

Коли колода майбутніх подій стає колодою поточних подій, її карти треба посортувати так, щоб карти з раніших епох відкривалися швидше за події пізніших епох. Перетасуйте колоду як зазвичай, а потім посортуйте її долілиць.

Відкриття карти поточної події

Щоразу, витрачаючи політичну дію на приготування події, ви відкриваєте нову карту поточної події та відразу застосовуєте її ефект (перш ніж продовжити хід).

Якщо в назві події є слово «територія» — це територія, яку можна колонізувати (див. наступну сторінку). Якщо ні — дотримуйтеся вказівок на карті.

Відкривши карту події (крім території):

- Виконайте всі вказівки на карті.
- Покладіть карту у скид минулих подій горілиць.

Карти зі скиду минулих подій більше не з'являються у грі.

Події епохи А



Під час приготувань до гри ви підготували кілька перших подій. Вони всі сприятливі та можуть дати переваги кожному гравцеві. Якщо подія вимагає від гравців зробити вибір, вони роблять його почергово, починаючи з того, хто на цю мить виконує свій хід.

Якщо в події зазначено дію, яку ви зазвичай виконуєте протягом фази дій, то ви виконуєте цю дію за звичайними правилами (за винятком того, що ви не витрачаєте на неї дії). Якщо подія дає змогу безплатно щось побудувати, то ви не витрачаєте ресурсів на будівництво.

Порада. Деякі події дають вам перевагу лише тоді, коли ви маєте незалученого робітника. Тому на початок третього раунду варто залишити незалученого робітника.

Ваш хід повністю

Ваш повний хід складається з кількох послідовних етапів:

- Поповнити ряд карт.
- Зробити особисту тактику доступною (якщо ви її маєте).
- Фаза політики: виконати щонайбільше 1 політичну дію.
- Фаза дій: виконати свої цивільні та військові дії.
- Процедура кінця ходу: послідовно виконати кроки, вказані на планшетах. Це включає фазу виробництва.

Якщо в тексті події йдеться про «збільшення чисельності населення», то ви повинні дотримуватися правил відповідної дії та витратити потрібну кількість їжі. Якщо текст події каже, що ви отримуєте 1 населення, то ви просто переміщуєте жовтий кубик зі свого жовтого банку в запас робітників і не витрачаєте їжі.

Події епох I та II

Застосували ефекти всіх подій епохи А, ви переходите до подій, підготовлених гравцями. Вони можуть бути позитивними, негативними або обома відразу. Деякі з цих подій можуть впливати тільки на певних гравців.

Порівняння показників

Якщо в тексті події йдеться про найсильнішу, дві найсильніші, найслабшу або дві найслабші цивілізації, ви порівнюєте сили цивілізацій.

У разі рівності показників вважайте, що цивілізація гравця, що виконує хід (або гравця, що сидить найближче до нього за порядком виконання ходів), сильніша.

Щоб легше було запам'ятати це правило, подумайте про таке: гравець, який цієї миті виконує хід, має змогу збільшити силу цивілізації першим. Отже, він перебуває в найвигоднішому становищі. Гравець, хід якого щойно завершився, міг би збільшити силу, але не зробив цього, тому він найслабший.

Порада. Багато подій допомагають найсильнішим гравцям, карають найслабших гравців або роблять і те, і те. Тому варто завершувати свій хід найсильнішою цивілізацією. Це може призвести до холодної війни навіть у грі без безпосередніх атак.

Той самий принцип розв'язання нічиїх застосовують під час визначення цивілізації з найбільшою кількістю очок культури. Однак мати більше очок культури не завжди вигідно.

Крім того, у грі вдвох діє особливе правило:

Вважайте всі формулювання про двох найсильніших чи найслабших гравців формулюваннями про одного найсильнішого чи найслабшого гравця.

Не в усіх порівняннях треба розв'язувати нічию:

Якщо ефект застосовують до всіх цивілізацій, що мають чогось найбільше, то його просто застосовують до всіх претендентів. Не розв'язуйте нічиїх.

Інші ефекти

Як і з подіями епохами А, ви не витрачаєте дії під час застосування ефекту події, якщо тільки в тексті ефекту не зазначено інше.

Деякі ефекти описані в пам'ятці, а певні карти — в додатку на звороті «Кодексу законів».

Колонізація



Якщо відкрита карта поточної події — це територія, то всі гравці можуть спробувати її колонізувати. Вони роблять ставки за можливість відправити найсильніші колонізаційні війська. Гравець, який виграв аукціон, відправляє колоністів і бере колонію.

Аукціон

Усі роблять ставки, починаючи з гравця, який виконує хід, і далі за годинниковою стрілкою. У свій хід кожен гравець або підвищує ставку, або пасує.

Щоб зробити ставку, вам треба назвати ціле число, більше за 0 і за будь-яку попередню ставку. Ви не можете поставити більше, ніж можете відправити колонізаційних військ (див. далі).

Якщо ви не хочете робити ставку, то повинні спасувати й вийти з аукціону.

Можливі результати аукціону:

- Якщо ніхто не зробив ставки, то карту території кладуть у скид минулих подій. Поточну подію вважають розіграною.
- Гравці робили ставки по колу, поки з аукціону не вийшли всі, крім одного. Цей гравець виграє аукціон і повинен зібрати колонізаційні війська. Їхня сила повинна дорівнювати або перевищувати його останню ставку (найвищу ставку).

Відправлення колонізаційних військ

Якщо ви виграли аукціон, то повинні колонізувати територію. Занадто пізно змінювати свою думку.

Щоб колонізувати територію, ви повинні відправити один або кілька військових загонів.

Сума сил відправлених загонів становить базову силу колонізаційних військ. Ви також можете мати у грі карти з модифікатором колонізації. Ви можете зіграти з руки карти військових бонусів, щоб додати їхні бонуси колонізації (зазначені в нижній частині цих карт) до сили колонізаційних військ.

Щоб обчислити силу колонізаційних військ:

- Підрахуйте силу всіх відправлених вами загонів.
- Якщо деякі з цих загонів можна об'єднати в армії, додайте тактичну силу армій. (Про це пізніше.)

Отримання та втрата жовтих і синіх кубиків

На початку гри ви маєте 25 жовтих і 16 синіх кубиків. Щоразу, коли ви вводите в гру карту з символами або , то отримуєте зображену кількість жовтих або синіх кубиків. Візьміть їх із коробки й покладіть у відповідний банк на вашому планшетах. Якщо карта покидає гру, ви повинні повернути ці кубики зі свого банку в коробку.

Символ означає протилежне. Коли ви вводите таку карту в гру, то переміщуєте синій кубик зі свого синього банку в коробку. Якщо карта покидає гру, то ви отримуєте його назад із коробки. Також деякі ефекти та правила передбачають отримання або витрату жовтих чи синіх кубиків. На відміну від білих і червоних кубиків, кількість своїх жовтих і синіх кубиків не можна визначити, просто поглянувши на свої карти у грі.

- Додайте всі модифікатори з ваших карт у грі.
- Можете зіграти будь-яку кількість карт військових бонусів і додати до загальної суми їхні модифікатори колонізації.

Ефекти, що змінюють силу вашої цивілізації, не впливають на ваші колонізаційні війська. Наприклад, карти «Олександр Македонський», «Великий мур» і «Військова справа» ніяк не впливають на колонізацію.

Ви завжди повинні відправити принаймні 1 загін, навіть якщо модифікаторів і бонусів вистачає, щоб покрити вашу ставку.

Увага! Арени — це міські будівлі, а не військові загоны. Попри те, що їх вважають робітниками, які збільшують силу цивілізації, вони не можуть стати частиною ваших колонізаційних військ.

Загоны, відправлені в складі колонізаційних військ, вважають пожертвованими — тобто їхні жовті кубики забирають з карт і повертають у жовтий банк.

Усі зіграні вами карти військових бонусів скидають.

Приклад



Ви виграли аукціон зі ставкою 4. Тепер ви повинні відправити колонізаційні війська силою 4 або більше. Карта «Картографія» дає вашій цивілізації модифікатор колонізації +2, тож вам треба знайти ще 2 колонізаційні сили. Дві бонусні карти дадуть вам ще 2 сили, але ви повинні відправити принаймні 1 загін.

Ви могли б зберегти обидві бонусні карти та зібрати до 4 сил, відправивши або 2 загоны воїнів, або 1 загін лицарів. Утім, отримати військові загоны непросто.

Ви вирішуєте, що найліпше буде відправити 1 загін воїнів та зіграти 1 карту з бонусом +1. З урахуванням модифікатора +2 від «Картографії» ви повністю покритете значення своєї ставки. Ви забираєте жовтий кубик зі своєї карти «Войни» й повертаєте його у свій жовтий банк. Потім відкриваєте та скидаєте 1 карту бонусу. Територія стає вашою новою колонією.

Отримання колонії

Покладіть отриману карту території у свою ігрову зону. Відтепер це ваша колонія. Кожна карта території має два ефекти.

Символи внизу карти — це постійний ефект колонії, що може впливати на показники цивілізації (див. «Оновлення показників» на с. 11). Якщо на карті зображено жовті або сині кубики, див. розділ «Отримання та втрата жовтих і синіх кубиків» на цій сторінці.

Символ під назвою карти — це негайний ефект, одноразова перевага гравця, що колонізував нову територію. Отримавши карту території, спершу застосуйте постійний ефект, а потім — негайний ефект, який може дати вам їжу, ресурси, очки науки чи культури, військові карти, а також населення.

У рідкісних випадках ви можете втратити свою колонію. Разом з нею ви втрачаєте її постійний ефект, але не повертаєте те, що отримали завдяки її негайному ефекту. Ця частина карти активується лише під час першої колонізації території.

Приклад. Завоювавши цю територію, ви додаєте 3 жовті кубики з коробки у свій жовтий банк. Потім ви негайно переміщуєте 2 з цих кубиків у свій запас робітників. Ви не витрачаєте на це їжу чи дії.

Пізніше внаслідок однієї з подій колонія здобуває незалежність, і ви втрачаєте її. Ви вилучаєте карту з гри й повертаєте 3 жовті кубики зі свого жовтого банку в коробку, але не втрачаєте населення.



КАРТИ ТАКТИКИ

Карти тактики дають змогу групувати загони в армії, ще більше посилюючи вашу цивілізацію.

ПОТОЧНА ТАКТИКА

Кожен гравець може мати лише одну поточну тактику. Свою поточну карту тактики ви позначаєте стягом тактики. На початку партії ніхто з гравців не має поточної тактики, а їхні стяги тактик лежать у зоні загальних тактик поля військової сили.

Ви вибираєте свою поточну тактику протягом фази дій — граєте карту тактики з руки або копіюєте вже зіграну. За одну фазу дій ви можете лише 1 раз вибрати поточну тактику.

Вибрана поточна тактика залишається вашою поточною тактикою, поки ви не виберете іншу.

РОЗГРУВАННЯ КАРТИ ТАКТИКИ

Протягом своєї фази дій ви можете зіграти з руки карту тактики.

Щоб зіграти карту тактики:

- Витратьте 1 військову дію (про це нагадує символ у лівому верхньому куті карти).
- Покладіть карту у свою ігрову зону.
- Покладіть на карту свій стяг тактики, щоб позначити її як свою поточну тактику.
- Оновіть силу цивілізації.

Якщо ви вже мали поточну тактику, то вона перестав діяти. Ваші армії реорганізуються відповідно до вашої нової поточної тактики.

ЗРОБИТИ ТАКТИКУ ДОСТУПНОЮ

Поки ваша карта тактики перебуває у вашій ігровій зоні, ніхто інший не зможе нею скористатися. Однак у кожній цивілізації є проникливі генерали, і дуже швидко про ваш прогрес довідаються інші.

Після поповнення ряду карт і перед початком своєї фази політики ви повинні перемістити будь-яку карту тактики зі своєї ігрової зони в зону загальних тактик поля військової сили.

Інакше кажучи, тактика залишається особистою поточною тактикою лише на один раунд.

Ваш стяг тактики залишається на карті, тож це все ще ваша поточна тактика, а її тактичну силу додають до вашої сили цивілізації. Єдина відмінність у тому, що тепер вашу тактику можна копіювати. У зоні загальних тактик може бути будь-яка кількість карт. Впорядковують їх як вам зручніше.

КОПІЮВАННЯ ТАКТИКИ

Щойно карта тактики опиняється в зоні загальних тактик, її можна скопіювати під час фази дії.

Щоб скопіювати карту тактики:

- Виберіть будь-яку тактику із зони загальних тактик.
- Витратьте 2 військові дії (як позначено на полі військової сили).
- Покладіть на вибрану карту свій стяг тактики, щоб показати, що тепер це ваша поточна тактика.
- Оновіть силу цивілізації.

Байдуже, яким способом карта стала вашою поточною тактикою. Скопійована тактика діє так само, як і карта, зіграна вами.

На карті в зоні загальних тактик можуть лежати стяги кількох гравців. Вони всі користуються цією картою без будь-яких обмежень.

Якщо гравці перестають використовувати якісь тактики із зони загальних тактик, ті все одно залишаються на полі військової сили (навіть якщо на них немає стягів тактик), і їх можна копіювати. Увага! На копіювання тактики ви завжди витрачаєте 2 бойові дії, навіть якщо ви копіюєте тактику, яку раніше зіграли самі.

ЕФЕКТ ПОТОЧНОЇ ТАКТИКИ

Армії



Якщо ви маєте поточну тактику, ваші загони збираються в армії. Кожен набір загонів формує 1 армію. Створивши кілька наборів, ви матимете кілька армій. На картах тактики зазначено, скільки загонів кожного типу треба для одного набору.

Кожна армія складається з одного набору загонів, зображених на вашій поточній карті тактики. Один загін може бути частиною лише однієї армії.

Кожна армія має тактичну силу, яку додають до сили вашої цивілізації (разом із силами кожного окремого загону).

Застарілі армії



На картах тактики епох II та III указані два значення тактичних сил. Більше значення стосується звичайних армій, а менше — застарілих.

Армію вважають застарілою, якщо будь-який з її загонів на 2 або більше рівнів нижчий за її карту тактики.

Наприклад, якщо поточна тактика належить до епохи II, то армію вважатимуть застарілою, якщо в її складі буде загін епохи A.

Застаріла армія додає до сили цивілізації меншу з двох тактичних сил, зазначених на карті тактики.

Ваші загони автоматично формують армії так, щоб дати цивілізації найбільшу силу.

Увага! Визначаючи, застаріла ваша армія чи ні, враховуйте епоху, зазначену на карті тактики, а не поточну епоху.

Армії під час колонізації

Відправлені на колонізацію загони також можна об'єднувати в армії. Тактичні сили цих армій враховують під час обчислення значення сили колонізаційних військ.

Приклад



Приклад. Завдяки цим 5 загонам сила вашої цивілізації дорівнює 6. Якщо ви не маєте поточної тактики, то це вся ваша сила.

Якщо ваша поточна тактика — «Бойова група», то ваші 4 воїни формують 2 армії. Лицар не входить до жодної армії. Тактична сила кожної армії +1, а отже, сила вашої цивілізації дорівнює 8.

Якщо ваша поточна тактика — «Фаланга», то ви маєте лише 1 армію, проте її тактична сила +3. Сила вашої цивілізації дорівнює 9.

Ви не витрачаєте дій і не переміщуєте ніяких компонентів, щоб згрупувати свої загони в армії. Армії формуються автоматично. Просто порухайте нове значення сили цивілізації та оновіть свій параметр сили.



Якщо ваша поточна тактика — «Оборонна армія», ви можете сформувати лише 1 армію. Ви не можете не додати до неї загін піхоти епохи A, тому вона буде застарілою і додасть до сили цивілізації +3.

Якщо ваша поточна тактика — «Мобільна артилерія», ви можете сформувати 2 армії. Кіннота епохи I не робить застарілою армію епохи II, тому обидві армії збільшують силу цивілізації на більше з двох указаних значень тактичних сил. Разом вони додають +10 до сили цивілізації.

Якщо ваша поточна тактика — «Конкістадори», ви можете сформувати 2 армії. В одній з них опиняється загін епохи A, тому цю армію вважають застарілою. Інша армія не застаріла. Отже, застаріла армія має тактичну силу +3, а інша — тактичну силу +5. Разом вони додають +8 до сили цивілізації. У кожному прикладі до основної сили 18, що складається з сил загонів, додається тактична сила армій.

Ваша поточна тактика — «Конкістадори», а ваші доступні загони зображено ліворуч. Якщо ви відправите достатньо загонів, вони сформують армію і збільшать силу колонізаційних військ.

Якщо ви відправите загони лицарів і мечників, сила ваших колонізаційних військ становитиме 11: загони дають 6, а тактична сила армії +5.

Якщо ви відправите загони лицарів і воїнів, то сформуєте застарілу армію. Сила ваших колонізаційних військ становитиме 8: загони дають 5, а тактична сила армії +3. Зауважте, що військовий загін автоматично приєднується до армії, навіть якщо він не був її частиною під час підрахунку сили вашої цивілізації.

Відправлення всіх ваших загонів дало б вам колонізаційні війська силою 12.

ЩАСТЯ І НЕВДОВОЛЕНІ РОБІТНИКИ

Якщо ви хочете, щоб ваші люди з радістю працювали на вас, то треба про них піклуватися.

Протягом гри ви зможете збільшувати щастя своєї цивілізації різними способами. Переважно це спорудження певних міських будівель і чудес. Зі збільшенням щастя ваш маркер щастя переміщуватиметься вздовж верхнього краю жовтого банку. Під кожною поділкою вашої шкали щастя є відповідна підсекція вашого жовтого банку. Коли підсекція порожня, це означає, що вашим людям треба більше щастя.

Якщо у вас замало символів щастя, у вас з'являться невдоволені робітники.

Кількість ваших невдоволених робітників дорівнює кількості порожніх підсекцій жовтого банку ліворуч від вашого маркера щастя.

Якщо кількість невдоволених робітників перевищує кількість незалучених робітників, у вас негаразди. Якщо їх не усунути, то ви зіткнетеся з повстанням, яке змусить вас пропустити фазу виробництва. Розгляньмо наведені нижче приклади.

БРАК ЩАСТЯ



Збільшивши своє населення вдруге, ви спорожнюєте 1-шу підсекцію свого жовтого банку. Вам треба ще принаймні 1 символ щастя, щоб ваші люди були щасливі.

Ви можете або збільшити щастя цивілізації (переважно щось споруджуючи), або змиритися з тим, що один з ваших робітників буде невдоволений.

ДОСТАТНЬО ЩАСТЯ



Якщо вам вдасться збільшити своє щастя на 1 або більше, то поки що все гаразд. Ліворуч від маркера щастя немає порожніх підсекцій, а отже, усі щасливі.

НЕВДОВОЛЕНИЙ РОБІТНИК

З іншого боку, якщо ви не збільшите щастя цивілізації, то у вас буде невдоволений робітник. Візьміть одного зі своїх незалучених робітників і помістіть його на круглу поділку над порожньою підсекцією.



Такого робітника все ще вважають незалученим робітником, і його можна використовувати як і будь-якого іншого робітника з запасу робітників. Утім, ви перемістили його із запасу не просто так, а як нагадування про те, що ви маєте невдоволеного робітника. Якщо вам забракне незалучених робітників, щоб заповнити всі потрібні поділки треку щастя, то наприкінці вашого ходу виникне повстання і ваша цивілізація нічого не виробить.

МОЖЛИВЕ ПОВСТАННЯ

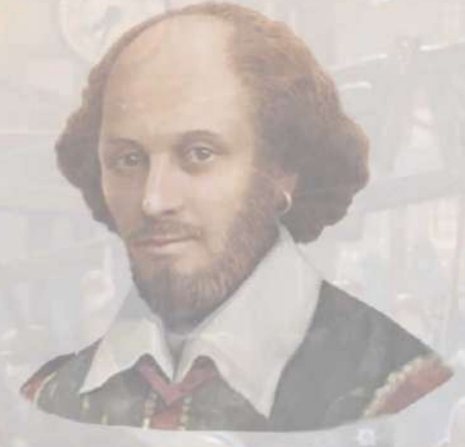
Припустимо, що пізніше у грі склалася така ситуація:



Ви маєте 2 невдоволених робітників і лише 1 незалученого робітника. Це означає, що один з невдоволених робітників повинен працювати. Це призведе до повстання, якщо ви не виправите ситуацію.

Що ви можете зробити?

- Можна поліпшити храм. Це збільшить щастя цивілізації до 2, і ви матимете лише 1 невдоволеного робітника. Невикористаного робітника вистачить, щоб заповнити поділку і запобігти повстанню.
- Можна побудувати храм епохи I робітником зі шкали щастя, бо це звичайний незалучений робітник. Щастя цивілізації збільшиться до 3, а цього достатньо, щоб у вас не було невдоволених робітників.
- Можна збільшити чисельність населення. Це дасть вам 1 незалученого робітника, і водночас підсекція під 4-ю поділкою не спорожніє. У вас усе одно буде 2 невдоволені робітники, але й 2 незалучені робітники. Розмістіть робітника на 2-гу поділку шкали щастя, щоб показати, що невдоволених робітників не більше, ніж незалучених робітників. Протягом цього ходу повстання не виникне, але проблему доведеться розв'язати. Якщо ви знову збільшите населення, то підсекція під 4-ю поділкою спорожніє, і ви розмістите отриманого робітника на цій поділці.
- Можна отримати незалученого робітника, зруйнувавши ферму, шахту або міську будівлю або розформувавши військовий загін. Однак це не дуже хороший варіант.
- Можна нічого не робити й подивитися, як цивілізація переживе повстання, але це вже зовсім негодящий варіант і призводить до такого не варто.



Процедура кінця ходу

У міру зростання вашої цивілізації всі кроки процедури кінця ходу стають актуальними.

Скидання надлишкових військових карт



Кількість ваших червоних кубиків визначає максимальну кількість військових карт, які можуть залишитися у вас на руці після цього кроку.

Якщо кількість ваших військових карт на руці перевищує вашу кількість військових дій, ви повинні скинути долілиць будь-які надлишкові карти.

Спрощення і пришвидшення гри

Вирішивши, які військові карти скинути, решту ходу ви виконуєте автоматично. Тобто вам не треба нічого вирішувати. Наступний гравець може починати свій хід одразу після того, як ви скинете карти.

Звісно, якщо під час ходу цього гравця стається щось, що впливає на вашу цивілізацію, він повинен призупинити свій хід і дочекатися, поки ви повністю не виконаєте процедуру кінця ходу.

Фаза виробництва

Повстання

Фаза виробництва
(пропустіть у разі повстання)

Якщо ви маєте більше невдоволених робітників, ніж незалучених, то в цивілізації виникає повстання і ви пропускаєте фазу виробництва.

Повстання описано на попередній сторінці. Загалом, якщо ваша цивілізація змушує невдоволених людей працювати, то вони починають злитися і зупиняють усе ваше виробництво. Пропуск фази виробництва — єдиний наслідок повстання. Утім, цього варто уникати, бо у фазі виробництва відбувається багато корисного для вашої цивілізації.

Отримання очок науки й культури



Як завжди, перемістіть фішки очок науки й культури на стільки поділок уперед, скільки показують ваші маркери приросту науки й культури.

Якщо завдяки блискучій грі кількість ваших очок більша за ту, яку можна вказати на треку, перевіряйте фішку на другий бік і почніть відлік знову з нуля. Наприклад, перевернута фішка на поділці «10» показує, що ви набрали 160 очок культури.

Корупція



Корупція виникає, якщо ви накопили забагато їжі й ресурсів. Недобудоване чудо також може сприяти виникненню корупції. Коли навколо так багато їжі й ресурсів, завжди знаходяться люди, що допомагають їм зникнути.

Якщо в синьому банку відкривається одна або кілька комірок з від'ємним числом, то в цивілізації виникає корупція. Крайнє ліве незакрите число — це значення корупції. Якщо в синьому банку всі числа закриті, то корупції немає.

У цивілізації немає корупції, якщо в синьому банку є щонайменше 11 синіх кубиків.

Приклад



У цьому випадку значення корупцію становить -4.

Під час цього кроку ви втрачаєте кількість ресурсів, що дорівнює значенню корупції. Якщо ви не маєте потрібної кількості ресурсів, то втрачаєте всі свої наявні ресурси, а різницю компенсуєте втратою їжі.

Інакше кажучи, ви переміщуєте сині кубики, що представляють відповідні кількості ресурсів, з карт добувних технологій у синій банк. Якщо їх замало, то ви переміщуєте решту синіх кубиків з карт землеробських технологій. Не забувайте, що 1 синій кубик може відповідати більше ніж 1 їжі, якщо він лежить на карті технології вищого рівня. Порада. Ви можете уникнути корупції за допомогою хорошого планування, отримання карт, які дають вам більше синіх кубиків, а особливо завдяки розвитку ефективніших землеробських і добувних технологій. Карті технологій вищих рівнів дають змогу зберігати більше їжі та ресурсів, використовуючи менше синіх кубиків.

Виробництво їжі

Як зазвичай, за кожного робітника на карті землеробської технології візьміть з синього банку по 1 синьому кубуку й покладіть його на карту цієї технології. Робітник на карті вищого рівня, як і раніше, виробляє лише 1 синій кубик, але сам кубик дає більше їжі.

Споживання



Споживання їжі зростає в міру того, як порожніе ваш жовтий банк.

Якщо в жовтому банку відкривається одна або кілька комірок з від'ємним числом, то ваші люди споживають накопичену їжу. Крайнє ліве незакрите число — це значення споживання. Якщо в жовтому банку всі числа закриті, то споживання немає.

Приклад



У цьому випадку у фазі виробництва ви споживаєте 3 їжі.

Ви повинні витратити таку кількість їжі. Якщо ви не маєте потрібної кількості їжі, то втрачаєте по 4 очки культури за кожну одиницю їжі, якої вам бракує.

Увага! У перших раундах ви найпевніше не зіткнетесь з браком їжі. Споживання відбувається після виробництва їжі, тому на початку партії вам її вистачатиме, якщо ви раптом не втнете дурниці й не вирішите знищити всі свої ферми. Однак у наступних раундах споживання збільшується, і якщо воно перевищить виробництво їжі, то доведеться розв'язати цю проблему.

Виробництво ресурсів

Як зазвичай, за кожного робітника на карті добувної технології візьміть з синього банку по 1 синьому кубуку й покладіть його на карту цієї технології. Робітник на карті вищого рівня, як і раніше, виробляє лише 1 синій кубик, але сам кубик дає більше ресурсів.

Коротко про синій банк

• У вашому синьому банку зберігаються сині кубики.
• Деякі карти та ефекти можуть змінювати кількість ваших синіх кубиків. Ви берете сині кубики з коробки або повертаєте їх у коробку лише в цих особливих випадках.

• У фазі виробництва ви переміщуєте сині кубики з синього банку на свої карти землеробських і добувних технологій — по 1 синьому кубуку за кожен жовтий кубик на карті.
• Синій кубик на карті землеробської чи добувної технології — це кількість їжі або ресурсів, зазначена в нижній частині карти.
• Сині кубики залишаються їжею й ресурсами, навіть якщо на карті немає робітників.
• Витрачаючи їжу й ресурси, ви переміщуєте сині кубики назад у синій банк.
• Витрачаючи їжу й ресурси, ви можете виконувати обмін. Для цього ви або переміщуєте кубик на карту нижчого рівня, або обмінюєте кубик з карти вищого рівня на кілька кубиків з карти нижчого рівня.
• Ви не можете виконувати обмін, переміщуючи кубики з карти нижчого рівня на карту вищого рівня.
• Сині кубики викладають на недобудовані чудеса, позначаючи його завершені етапи будівництва.
• Синій банк завжди заповнюють зліва направо. Якщо в банку відкривається комірка з від'ємним числом, у цивілізації виникає корупція.
• Ефект корупції застосовують лише у фазі виробництва. Під час кроку корупції ви повинні витратити кількість ресурсів, що дорівнює значенню корупції. У разі нестачі ресурсів ви компенсуєте різницю їжею.

Узяття військових карт



Візьміть 1 військову карту з поточної військової колоди за кожну невикористану військову дію. Ви берете карти, навіть якщо підсумкова кількість карт перевищує ліміт вашої руки.

Під час цього кроку ви можете взяти щонайбільше 3 карти.

Якщо ви маєте більше ніж 3 невикористані військові дії, то все одно берете лише 3 військові карти.

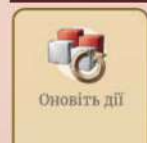
Якщо поточна військова колода вичерпується, перетасуйте скинуті військові карти поточної епохи, щоб сформувати з них нову військову колоду.

У своїй першій партії ви не використовуєте карти епохи III, тому в цій епісі ви не берете військових карт.

Коротко про карти на руці

• Ліміт ваших цивільних карт на руці визначається кількістю ваших білих кубиків.
• Ви не можете взяти на руку цивільну карту, якщо вже досягли дозволеного ліміту.
• Однак ви завжди можете взяти карту чуда, навіть якщо досягли дозволеного ліміту, адже її не додають на руку, а відразу вводять у гру.
• Ліміт ваших військових карт на руці визначається кількістю ваших червоних кубиків.
• На відміну від цивільних карт, ви завжди можете брати на руку будь-яку кількість військових карт, навіть якщо вже досягли їхнього ліміту.
• Ви перевіряєте ліміт своїх військових карт лише під час першого кроку процедури кінця ходу. Якщо ви маєте більше карт, ніж дозволяє ліміт, то повинні скинути надлишкові карти.
• Далі виконуючи процедуру кінця ходу, ви можете знову перевищити ліміт.

Оновлення дій



Під час останнього кроку свого ходу перемістіть усі використані білі й червоні кубики назад на свою карту форми правління.

Кінець епохи

Стара епоха добігає кінця, і починається нова епоха, повна нових можливостей для вашої славетної цивілізації.

Кінець епохи А

Епоха А завершується відразу після того, як перший гравець уперше поповнює ряд карт (див. с. 8).

Нові поточні колоди

Ви виклали цивільну колоду епохи I та військо-ву колоду епохи I на поле поточної епохи. Вони стали поточними колодами. Наприкінці епохи А більше нічого не сталося.

Кінець епохи I

Епоха I завершується, коли в цивільній колоді епохи I вичерпуються карти. Це може статися під час ходу одного з гравців, коли він поповнює ряд карт.



Коли в цивільній колоді вичерпуються карти, на полі епохи відкривається підказка, що нагадує, які кроки треба виконати наприкінці епохи. Ці кроки виконують усі гравці.

Коли в колоді епохи I вичерпуються карти, карти епохи А стають застарілими.

Скидання застарілих карт



Гравці скидають усі свої застарілі карти з рук.

Скидання застарілих лідерів і недобудованих чудес



Кожен, хто має у грі лідера епохи А, повинен вилучити його з гри. Кожен, хто має недобудоване чудо епохи А, повинен вилучити його з гри (якщо на чуді є сині кубики, власник повертає їх у свій банк).

Малюнок також нагадує вам про вилучення застарілих пактів, але у вашій першій партії пактів немає.

Усі інші карти, зокрема збудовані чудеса, залишаються у грі незалежно від їхньої епохи.

Втрата жовтих кубиків



Насамкінець кожен гравець повертає в коробку по 2 жовті кубики зі свого жовтого банку. Це означає, що ваше населення стає вимогливішим. Розвиненішим цивілізаціям треба чогось більшого, ніж просто хліба й видовищ.

Порада. Заздалегідь готуйтеся до завершення епохи. Цивілізації, які ігнорують виробництво їжі чи щастя населення, постають перед серйозними проблемами.

Нові поточні колоди

Епоха I завершилася, і починається епоха II. Перетасуйте цивільну колоду епохи II й покладіть її на поле поточної епохи. Тепер вона стає цивільною колодою поточної епохи. Якщо вам забракло карт зі старої цивільної колоди, щоб заповнити весь ряд карт, то заповніть порожні комірки картами епохи II.

Вилучіть військову колоду епохи I з поля поточної епохи. Перетасуйте військову колоду епохи II й покладіть її на місце попередньої колоди. Тепер вона стає військовою колодою поточної епохи.

Увага! Завершення епохи не впливає на карти в колодах поточних і майбутніх подій.

Кінець епохи II



Епоха II завершується, коли в цивільній колоді епохи II вичерпуються карти. Відбувається те саме, що й наприкінці епохи I, за винятком того, що тепер застарілими стають карти епохи I.

• Гравці скидають з рук усі карти епохи I.

• Вилучіть з гри лідерів епохи I та недобудовані чудеса епохи I.

• Кожен гравець втрачає 2 жовті кубики.

Без поточних колод

Епоха II закінчується, і починається епоха III. У вашій першій партії немає карт епохи III, тому ви вилучаєте військову колоду епохи II й залишаєте поле поточної епохи порожнім.

Відтепер ви не додаватимете нові карти в ряд карт. Гравці, як і раніше, забирають перші карти з ряду й зсувають решту карт ліворуч, однак праві комірки залишаються порожніми. Жоден гравець більше не бере військових карт.

Останній раунд

Після завершення епохи II в кожного гравця залишається щонайменше 1 хід. Кількість цих ходів залежить від того, хто став першим гравцем на початку партії.

• Якщо епоха II завершується під час ходу першого гравця, поточний раунд стає останнім у грі.

• Якщо ні, то ви завершуєте цей раунд, і останнім у грі стає наступний раунд.

У будь-якому разі останній хід у партії виконає гравець праворуч від першого гравця (тож протягом партії кожен гравець виконає однакову кількість ходів).

Коротко про жовтий банк

• У вашому жовтому банку зберігаються жовті кубики.
• Деякі карти та ефекти можуть змінювати кількість ваших жовтих кубиків. Ви берете жовті кубики з коробки або повертаєте їх у коробку лише в цих особливих випадках.
• Також ви повертаєте в коробку 2 жовті кубики після завершення епох I та II (та епохи III в повній грі).
• Жовтий кубик поза жовтим банком — це робітник (див. «Коротко про робітників» на с. 14).
• Щоб перетворити кубик з жовтого банку на робітника, ви виконуєте дію «Збільшення чисельності населення». На виконання дії ви витрачаєте кількість їжі, зазначену в нижній частині секції, з якої ви берете жовтий кубик. Цей кубик ви перенесите у свій запас робітників.
• Ви повертаєте робітників у свій жовтий банк лише тоді, коли жертвуйте загонами для колонізації або коли ефект вимагає від вас зменшити чисельність населення.
• Жовті кубики у вашому жовтому банку — це не робітники, а ваші незаселені землі. Жовтий банк спорожнюється справа наліво. Коли секція банку порожня, у ній відкривається комірка з від'ємним числом. Це значення споживання вашої цивілізації.
• Ефект споживання застосовують у фазі виробництва. Під час кроку споживання ви втрачаєте кількість їжі, що дорівнює значенню споживання. У разі нестачі їжі ви повинні витратити 4 їжі за кожну одиницю їжі, якої вам бракує.
• Над кожною підсекцією є поділکا треку щастя з певним числом. Коли підсекція порожня, це означає, що вашій цивілізації треба мати стільки ж символів щастя. Якщо ви маєте їх менше, то кількість порожніх підсекцій ліворуч від маркера щастя — це кількість ваших невдоволених робітників (див. розділ «Щастя і невдоволені робітники» на с. 19).

Коротко про скидання карт

• Цивільні карти скидають горілиць.
• Цивільні карти, скинуті або вилучені з гри, більше не повертаються у гру. Можете покласти їх у коробку.
• Військові карти скидають долілиць.
• Зіграні та скинуті військові карти розкладають за зворотами. Якщо військова колода поточної епохи вичерпується, то скинуті карти цієї епохи перетасовують та утворюють з них нову колоду.
• Застосовувавши ефект карти події (яка не є територією), ви кладете її у скид минулих подій. Карти з цього скиду не повертаються у гру.

Кінець вашої першої партії

Гра закінчується, коли останній гравець (той, хто сидить праворуч від першого гравця) завершує свій останній хід. Після цього настає остаточний підрахунок очок.

Остаточний підрахунок очок

Наприкінці вашої першої партії кожен гравець отримує додаткові очки культури за досягнення своєї цивілізації.

• Отримайте 1 очко культури за кожну свою технологію епохи I та 2 очки культури за кожну свою технологію епохи II. Очки за форму правління множать на 2.
• Отримайте кількість очок культури, що дорівнює показнику приросту науки вашої цивілізації.
• Отримайте кількість очок культури, що дорівнює силі вашої цивілізації.
• Отримайте кількість очок культури, що дорівнює щастю вашої цивілізації.
• Отримайте кількість очок культури, що дорівнює вашому виробництву їжі й ресурсів: порахуйте, скільки їжі й ресурсів виробляють ваші робітники у фазі виробництва, ігноруючи ефекти споживання і корупції.

• Отримайте 3 очки культури за кожну свою колонію.

• Отримайте 6 очок культури за кожне своє збудоване чудо епохи II.

Рахуйте очки крок за кроком, даючи кожному гравцеві час підрахувати відповідну кількість очок.

Увага! Такий підрахунок очок відбувається лише в першій партії, у повній грі він відбувається інакше.

Переможець

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок культури.

У разі нічиєї перемагають усі претенденти.

Утім, найголовніше — це те, що ви закінчили свою першу партію у «Крізь епохи». Наступного разу ви будете готові зіграти в повну версію гри.

Повна гра відбувається за правилами першої гри, але в ній вас чекає епоха III, а також нові карти та способи взаємодії з іншими цивілізаціями.

Епоха III

У повній грі епоха III — це така сама епоха, як I та II.

Після завершення епохи II перетасуйте цивільну й військову колоди епохи III та розмістіть їх на полі поточної епохи як колоди поточної епохи. Гра триває ще одну епоху.

Епоха IV — це епоха кінця гри, так само, як епоха III у вашій першій партії.

- Коли вичерпується цивільна колода епохи III, карти епохи II скидають з рук, а з гри вилучають лідерів, недобудовані чудеса й пакти епохи II. Кожен гравець втрачає 2 жовті кубики. Починається епоха IV, у якій немає поточних колод.
- Якщо епоха IV починається під час ходу першого гравця, то це останній раунд. Якщо ні, то останнім стає наступний раунд.

Чудеса епохи III



Чудеса епохи III мають одноразовий ефект, який застосовують відразу ж після завершення їхнього будівництва. Ви отримуєте очки культури за свої інші карти у грі та робітників. Ефекти деяких чудес роз'яснено в додатку на останній сторінці «Кодексу законів».



Фаза політики

У повній грі вам доступні всі військові карти. У колодах тепер є карти агресії, воєн і пактів. Усі ці карти дають вам нові можливості у фазі політики. У вас також з'являється можливість капітулювати.

Повні правила розігрування всіх описаних карт можна знайти на с. 4 «Кодексу законів». Ефекти воєн застосовують на наступний раунд після їх розігрування (див. с. 3 «Кодексу законів»). Тепер, коли ви розумієте решту гри, у вас не повинно виникнути проблем з розумінням цих правил.

Тут ми коротко опишемо їх.

Військова частина гри

Це справді важлива частина гри. Важко перемогти лише завдяки військовій силі, але дуже легко програти, якщо ви ігноруватимете цей аспект.

Події



Навіть якщо ви волієте грати миролюбно, деякі події нагороджують найсильніші цивілізації та штрафують найслабші. Забігаючи наперед, скажемо, що достатньо щоходу робити свою цивілізацію трохи сильнішою за інші.

Агресії



Якщо інший гравець стає значно сильнішим за вас, то може зіграти проти вас карту агресії. Карти агресії грають як політичні дії. Нападник також повинен витратити певну кількість військових дій.

Щоб захиститися від агресії, ви повинні тимчасово збільшити силу цивілізації так, щоб вона стала більшою за силу нападника або дорівнювала їй. Ви можете зіграти з руки карти військових бонусів і додати до сили їхні значення захисту (зображені у верхній половині карти). Ви також

Авіація

Авіація — це новий тип військових загонів, що з'являється лише в епосі III.

Як і будь-який інший загін, сила авіації збільшує силу цивілізації. Авіація не потребує карт тактики, однак ви можете додавати її загони до складу будь-якої армії, щоб подвоїти її тактичну силу. Кожен загін авіації може ввійти до складу щонайбільше 1 армії.

Приклад

Сила цивілізації складається з сил усіх цих загонів, а також тактичних сил трьох армій, сформованих завдяки вашій карті тактики. Зазвичай тактична сила кожної з цих армій дорівнювала б +2, але до двох із них приєднуються загони авіації, збільшуючи їхні сили до +4. Отже, тактична сила всіх армій становить +10.

Якщо ваша поточна тактика — «Конкістадори», то це ще ліпше. Ви формуєте 2 армії. В одній з них опиняється загін воїнів, тому цю армію вважають застарілою. До кожної армії приєднуються загін авіації. Тактична сила застарілої армії становить +6, а звичайної — +10. Разом вони збільшують силу цивілізації на +16 (на додачу до сил кожного окремого загону).

Не найкращим рішенням буде змінити тактику «Конкістадори» на «Штурмові групи». У такому разі у вас буде тільки 1 армія, до того ж застаріла через лицарів епохи I. Авіація збільшить її тактичну силу до +12. Інший загін авіації не входить до жодної армії, але він все одно додає +5 до сили цивілізації. З іншого боку, якщо ви вдосконалили цей загін лицарів, то армія перестане бути застарілою, а її тактична сила становитиме +22!

- У війні може перемогти будь-яка зі сторін, а переможена цивілізація платить переможцю контрибуцію. (У разі агресії, якщо нападник не перемагає, ефекти карти не діють.)
- Розмір контрибуції визначається різницею сил двох сторін. (У разі агресії не має значення, прогнали ви з різницею у 5 чи 20. Для війни це справді важливо.)

Отже, ігнорувати свою військову силу небезпечно, бо суперники можуть оголосити вам війну.

І навпаки, якщо ви бачите, що ваша цивілізація значно сильніша за інші, то варто подумати про оголошення війни. Утім, будьте обережні. Цивілізація з сильною економікою може значно збільшити свою силу за один хід. Якщо вже оголошуєте війну, то будьте певні у своїй перемозі.

Пакти

Пакти використовують лише у грі для 3 або 4 гравців. У грі вдвох вилучіть їх з військових колод перед початком гри.

Пакти додають до гри трохи дипломатії та операції. Своєю політичною дією ви можете запропонувати пакт іншому гравцеві. Цей гравець може прийняти його або відмовитися. Якщо гравець погоджується, пакт залишається у грі й відразу починає діяти. Якщо гравець відмовляється від пакту, то ви забираєте карту пакту на руку. На цьому ваша фаза політики завершується, але ви можете спробувати укласти пакт пізніше.

Увага! Не можна наперед попереджати гравців про свій намір запропонувати комусь пакт, щоб обійти це правило.

Ви можете укласти пакт з кількома гравцями, але у вашій ігровій зоні може бути лише 1 карта пакту. Якщо ви пропонуєте новий пакт і гравець погоджується, то будь-який пакт у вашій ігровій зоні автоматично скасовується. Ви також можете витратити політичну дію, щоб скасувати будь-який пакт між вами й іншим гравцем.

Пакти також автоматично покидають гру наприкінці епохи, якщо стають застарілими (разом з лідерами й недобудованими чудесами). Деякі пакти симетричні, тобто дають вигоду обом гравцям. Утім, у цих вигодах може критися й небезпека. Добре мати відкритий кордон з іншою цивілізацією, лише поки вона не вирішить напасти на вас. Непогано працювати з іншою цивілізацією над науковими дослідженнями, поки інша цивілізація не витратить усі ваші очки науки.

Деякі пакти можуть бути трохи асиметричними, але рівнозначними. Вам просто треба знайти партнера, якому буде вигідна ваша пропозиція.

Інші пакти відчутно асиметричні — у них один гравець пропонує щось іншому в обмін на мир або захист. Якщо ваша цивілізація слабка, можете запропонувати такий пакт, щоб сильніша цивіліза-

ція дала вам спокій. З іншого боку, якщо ваша цивілізація сильна, ви можете нав'язати такий пакт, щоб скористатися слабшою цивілізацією. Коли ви пропонуєте асиметричний пакт, то самі вирішуєте, якою його стороною станете. Інший гравець може прийняти пропозицію або відмовитися від неї.

Увага! Якщо в пакті не вказано інакше, то він не забороняє учасникам пакту нападати один на одного. Також якщо не вказано інакше, то пакт діє і після нападу.

Відстеження додаткового виробництва

Ви можете позначати додаткову їжу чи ресурси, які дає пакт, виклавши червоний кубик з коробки на ферму чи шахту епохи A. Ви можете таким способом позначати додаткове виробництво й на інших картах, таких як «Трансконтинентальна залізниця».

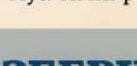
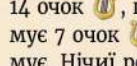
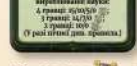
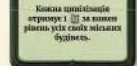
Капітуляція

Сподіваємося, з вами такого не станеться, але іноді все просто йде шкереберть. Якщо інші цивілізації сильніші, а ваша економіка не здатна їх наздогнати, то з кожним ходом ви все біль-

Кінець повної гри

події епохи III, що залишилися в поточній і майбутній колодах подій, відкривають і розігрують наприкінці гри. Коли ви готуєте подію епохи III, то точно знаєте, що вона буде розіграна.

Більшість подій епохи III дають кожній цивілізації певну кількість очок культури залежно від місця, яке ті займають за розвитком певних параметрів. Наприклад, напис «14/7/0» на карті «Вплив науки» означає, що гравець з найбільшим приростом науки отримує



ше відставатимете, стаючи легкою мішенню для будь-якої агресії, війни та негативних подій до кінця гри.

Звісно, ви можете отримувати задоволення від гри, навіть якщо й програєте. Вас ніхто не змушує покидати гру, але ви можете з честю капітулювати. Ви визнаєте, що програли, і даєте змогу іншим порівнювати свої сили, а не змагатися, хто зможе отримати більше користі від вашої слабкості.

Ви можете капітулювати своєю політичною дією. Усі оголошені вам війни скасовують (але вони дають очки культури гравцям, які їх оголосили, адже історія запам'ятовує, хто змусив вас капітулювати). Ваша цивілізація та всі її карти покидають гру. Якщо залишається 2-3 гравці, партія продовжується як гра вдвох чи втрох. Якщо залишається тільки один гравець, то він перемагає.

Однак у більшості випадків до остаточного підрахунку очок дістається та сама кількість гравців, яка почала партію.

який виконує хід, або претендента, що сидить найближче до нього (за порядком ходів).

Протягом остаточного підрахунку очок, розв'язуючи нічий, вражайте, що хід виконує перший гравець.

Ця перевага компенсується тим, що кожен наступний гравець знав, з якими показниками завершили гру попередні гравці.

Переможець

Після застосування ефектів усіх підготовлених подій епохи III гравці порівнюють свої остаточні результати.

Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю очок культури. У разі нічий перемагають усі претенденти.

Утім, найголовніше те, що кожен гравець отримав шанс розповісти унікальну історію своєї цивілізації.

Як зберігати компоненти



Карти, фішки, маркери й кубики можна зберігати в коробці, як показано на малюнку. Карти кожної епохи можна посортувати на цивільну й військову колоди. Якщо граєте переважно вдвох чи втрох, то можете наперед відкласти зайві карти, щоб не гаяти на це час перед початком партії.

Кладіть ігрові поля зверху органайзера, як показано на малюнку. Спершу — поле поточної епохи, потім поля науки й культури, які можна покласти одне біля одного. Наверх покладіть книжки правил і пам'ятки.

Протягом гри всі зайві білі, червоні, жовті та сині кубики можна залишати в коробці, звідки їх можна легко дістати в разі потреби.

Якщо ви користуєтеся протекторами для карт, то радимо зберігати карти в органайзері боком, як показано на малюнку нижче.



Що нового в «Новій історії цивілізації»?

Ми видаємо гру «Крізь епохи» з 2006 року. «Нова історія цивілізації» — це перероблене видання, в основу якого ми заклали досвід дев'ятирічного спілкування з поціновувачами гри. Ми внесли багато поліпшень, але суть гри залишилася незмінною. Якщо ви добре знайомі з першим виданням «Крізь епохи. Історія цивілізації», то легко розберетеся з новою версією, прочитавши наведений нижче перелік змін.

Посилання в цьому розділі стосуються сторінок у «Кодексі законів», де ми виклали повні правила гри так, щоб ви могли швидко знаходити потрібну інформацію під час партії.

ЗМІНИ В КАРТАХ

Багато карт зазнали змін, і не лише в художньому оформленні. Уважно прочитайте їхній текст перед тим, як уперше зіграти в цю нову версію гри. Ефекти деяких карт ми роз'яснили в «Кодексі законів» (див. «Додаток» на с. 12).



ПРОЦЕДУРА КІНЦЯ ХОДУ

Ми трохи змінили процедуру кінця ходу й надрукували підказку про процедуру кінця ходу на вашому планшеті. Тож ви швидко вивчите зміни й не зворітиметеся щоразу з правилами.

КОРУПЦІЯ

Значення корупції тепер обчислюють перед виробництвом їжі й ресурсів. Так простіше зорієнтуватися, чи загрожує вам корупція, і легше спланувати ефективніші дії, щоб їй запобігти. Вам більше не треба уявляти, який вигляд матиме синій банк після виробництва і споживання. На трьох комірках вашого синього банку зазначено червоне від'ємне число. Якщо під час виконання кроку корупції на планшеті відкрите одне або кілька з цих чисел, то крайнє ліве з них — це ваше значення корупції. Ви втрачаєте кількість ресурсів, що дорівнює цьому значенню. Якщо ви не маєте достатньої кількості ресурсів, то втрачаєте стільки, скільки маєте, а різницю покриваєте їжею. (Див. «Фаза виробництва» на с. 6.)

Щоб підтримувати тісний зв'язок між виробництвом і корупцією, ми зменшили кількість синіх кубиків до 16. (Див. «Планшет гравця» на с. 2.)

СКИДАННЯ НАДЛИШКОВИХ ВІЙСЬКОВИХ КАРТ
Тепер ви скидаєте надлишкові військові карти після фази дії, а не перед нею. Це дає змогу зіграти карту тактики перед тим, як настане час її скинути. Крім того, якщо ви збільшите кількість своїх військових дій, то негайно скористаєтеся збільшеним лімітом карт на руці.

Однак основна причина цієї зміни — це пришвидшення гри. Легше вирішити, які карти зберегти, коли ваш хід уже завершився. (Див. «Скидання надлишкових військових карт» на с. 6.)

УЗЯТТЯ ВІЙСЬКОВИХ КАРТ

Тепер узяття військових карт перестало бути частиною виробництва, тому його не пропускають під час повстання. (Див. «Узяття військових карт» на с. 6.)

ОНОВЛЕННЯ ДІЙ

Тепер оновлення дій офіційно стало частиною процедури кінця ходу. (Див. «Оновити дії» на с. 6.)

ЛІДЕРИ

ЗАМІНА ЛІДЕРА

Як і раніше, якщо ви маєте у грі лідера, то, зігравши нового лідера, повинні вилучити попереднього лідера. Однак тепер ви повертаєте собі 1 цивільну дію. Це правило діє лише тоді, коли ви міняєте одного лідера на іншого. (Див. «Зіграти карту лідера» на с. 5.)

ПАРАМЕТРИ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

НЕМАЄ ОБМЕЖЕНЬ

У грі тепер немає ліміту на максимальне значення приросту науки й культури, а також сили цивілізації. Ви також можете мати будь-яку кількість очок науки й культури. Якщо ви набираєте більше, ніж зазначено на треку, то можете відстежувати цей надлишок будь-яким зручним способом. Маркер чи фішку можна перевернути на протилежний бік і почати відлік знову.

Параметри цивілізації й очки, як і раніше, не можуть бути від'ємними (меншими за 0). Щастя цивілізації (кількість символів щастя) змінюється в межах від 0 до 8. (Див. «Параметри цивілізації» на с. 10.)

ТАКТИКА

СТЯГ ТАКТИКИ

Кожен гравець має стяг тактики, яким позначає свою поточну тактику. (Див. «Компоненти гравця» на с. 2.)

РОЗІГРУВАННЯ КАРТ ТАКТИКИ

Як і раніше, у свою фазу дій ви граєте карту тактики за 1 військову дію. Зіграну карту ви кладете у свою ігрову зону й позначаєте стягом тактики. Цю карту тепер називають особистою тактикою. (Див. «Зіграти карту тактики» на с. 6.)

ЗРОБИТИ ТАКТИКУ ДОСТУПНОЮ

Зіграна вами тактика недовго залишається особистою. На початку вашого ходу, перед фазою політики, ви переносите особисту тактику в зону загальних тактик на полі військової сили. До кінця гри будь-який гравець може копіювати цю тактику. (Див. «Зробити тактику доступною» на с. 3.)

КОПІЮВАННЯ ТАКТИКИ

Під час своєї фази дій ви можете витратити 2 військові дії, щоб скопіювати будь-яку тактику з зони загальних тактик. Покладіть на карту тактики свій стяг тактики, щоб позначити її як свою поточну тактику. На одній карті може бути кілька стягів. Ви можете зіграти або скопіювати тактику лише 1 раз за хід. (Див. «Скопіювати тактику» на с. 6.)

АГРЕСІЯ

БЕЗ ПОЖЕРТВУВАНЬ

Тепер ні нападник, ні захисник не жертвують своїми загонами під час агресії. Натомість ми ввели новий спосіб захисту, який не так відчутно послаблює становище захисника.

ЗАХИСТ

Як і раніше, захисник може грати карти військових бонусів. Крім того, захисник може скинути допілиць будь-яку військову карту, щоб отримати одноразовий бонус до сили +1. Загальна кількість зіграних або скинутих карт у захисті не може перевищувати загальну кількість військових дій захисника. (Див. «Здійснити агресію» на с. 4.)

ВІЙНИ

БЕЗ ПОЖЕРТВУВАНЬ

Тепер жодна сторона не жертвує своїми загонами під час війни. У первинній грі учасникам під час війни доводилося жертвувати військовими загонами. Це часто призводило до того, що обидва учасники війни ставали вразливими до атак інших гравців. (Див. «Провести війну» на с. 3.)

ВАРІАНТИ ГРИ

Якщо повна гра видається вам занадто довгою чи агресивною, можете спробувати один з наведених нижче варіантів. Кожен з них розроблено так, щоб гра залишалася захопливою. Через те, що карти збалансовано для повної гри, деякі комбінації карт або самі карти можуть бути слабшими чи сильнішими, ніж зазвичай.

СКОРОЧЕНА ГРА

Щоб отримати повне задоволення від гри, але за коротший проміжок часу, спробуйте цей варіант. Грайте лише дві епохи, але за повними правилами, включаючи агресії, війни й пакти.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Виконайте всі приготування як для повної гри. Крім того, виконайте такі кроки:

- Візьміть усі події з військової колоди епохи III, щоб створити колоду подій кінця гри. Перетасуйте цю колоду й роздайте по 2 карти події кожному гравцеві. Гравці тримають їх долілиць біля своїх планшетів. Вони не дивляться їх до кінця епохи I.
- Відкрийте з цієї ж колоди 3 карти подій епохи III та покладіть їх горілиць так, щоб кожен гравець добре бачив їхній текст.
- Візьміть 1 карту «Війна за культуру» з колоди епохи III та покладіть її горілиць біля 3 подій.
- Решта військових і цивільних карт епохи III не використовують.

ВІЙНИ

Оголошуючи війну, ви, як завжди, повинні зіграти військову карту з руки, але потім вирішуєте, оголошувати

війну згідно з вашою картою чи згідно з картою «Війна за культуру». Якщо ви оголошуєте війну епохи III, то витрачаєте кількість військових дій, зазначену на її карті. Застосувавши ефект війни, ви скидаєте свою зіграну карту. Можливість провести війну за картою епохи III доступна завжди, навіть якщо її використовують для іншої, ще не завершеної війни.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ I

Наприкінці епохи I гравці дивляться на отримані ними карти подій епохи III. Кожен гравець скидає допілиць 1 з них і залишає собі іншу. Не можна дивитися залишені чи скинуті карти суперників.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці гри:

- Кожен гравець отримує 6  за кожне своє збудоване чудо епохи II.
- Гравці отримують очки відповідно до 3 відкритих карт подій епохи III.
- Гравці тасують вибрані ними події епохи III та, відкриваючи по 1 карті, отримують від них очки.

МИРНА ГРА

Якщо ви хочете насолодитися грою без воєн і агресій, спробуйте мирний варіант.

Для мирної гри просто вилучіть з військових колод усі карти агресій, воєн і пактів. (Якщо вам подобаються пакти, то можете залишити 4 пакти, які не стосуються атак.) Військова частина гри важлива для колонізацій та подій, пов'язаних із силою цивілізації. Якщо хочете, щоб сила цивілізації відігравала вагомішу роль, застосуйте описане далі правило світових конфліктів.

СВІТОВІ КОНФЛІКТИ

Наприкінці епох I, II та III відбуваються світові конфлікти. Кожна цивілізація отримує кількість очок культури, що дорівнює різниці між її силою і силою найслабшої цивілізації. Отже, найслабша цивілізація нічого не отримує.

БІЛЬШЕ ВАРІАНТІВ ГРИ

У книжці правил попереднього видання гри було ще більше варіантів. Також гравці самі вигадували чимало варіантів. Однак їх використовували вкрай рідко. Розробляючи це видання, ми зосередилися на вдосконаленні повної версії гри без будь-яких модифікацій.

Звісно, якщо вам подобається якийсь варіант, ви можете використовувати його в цій версії гри.

Зміни, які ми внесли до цієї нової версії, базувалися на тому, що найбільше сподобалося нам і нашим тестувальникам. Утім, якщо вам більше подобаються деякі елементи старих правил (наприклад, жертвування загонами на війні), то можете зробити їх своїми домашніми правилами. Найголовніше, щоб ви завжди насолоджувалися грою!

Час від часу заходьте на сайт ThroughTheAges.com. Якщо з'явиться вдалий варіант гри, що сподобається гравцям, то ми його затвердимо й опублікуємо на сайті.



www.throughtheages.com