

HISTORIA

Воссоздайте последние 12 тысячелетий истории. От истоков цивилизации, через сельское хозяйство и мореплавание к ядерной энергетике и дальше в будущее!

В Historia каждый игрок управляет своей цивилизацией, начиная с периода позднего каменного века, развивая ее от первых искр огня в очаге до разработки теории сингулярности. Цивилизации разрабатывают новые технологии и расселяются по планете; торгуют со своими более развитыми соседями, получая доступ к новым изобретениям, или, используя соседские земли, изыскивают дополнительные возможности для будущих действий; развивают свои войска и воюют друг с другом.

Возведение Чудес Света позволяет цивилизациям стать значимей других и на более поздних этапах игры привлекать туристов. Лидеры и государственные советники помогают игрокам на протяжении всей игры.

Победит игрок, оказавший наибольшее влияние на историю человечества.

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Автор: Marco Pranzo

Иллюстрации: Miguel Coimbra и Marina Fischetti

Разработка: Michele Quondam

Перевод правил на английский язык: Paul Grogan

Перевод правил на русский язык: Павел Стрибук

Особая благодарность друзьям автора в Риме (Virginio Flaminia Carlo Claudia), Verme Jena group (Giacomo Luca Alessandro Vittorio Riccardo Paolo), и тем друзьям, которые продолжают со мной общаться даже после тестирования Historia (Mauro Sonia Stefano Francesca Alessandro Marco Flaminia Alessio Marco Adolfo Eleni Luca) и многим другим. Особая благодарность Paul Grogan, Michele Morosini, Giandomenico Martorelli, Davide Favargiotti, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, Rene Raps, всем тестировавшим игру в Civetta Rome Game-bar и многим другим, которых просто невозможно перечислить здесь.

Благодарим наших спонсоров: Vincent Jehl, Piero Natoli, Morris Montenero, Luca Di Gennaro, Pierpaolo Colancessco, Donn Maguire, Alexios Mavroudakakis, Janusz Marchewa, Philippe Nauny, Andrea Prampolini, Andrea Mecci, Stefano Francesi, Sergio Montes Congostrina, Clive Patmore, Giulio Virzo, Pierpaolo Capezzeria, Fabrizio Senesi, Alessandro De Santis, Nicolas Papat, Josep Armengol Jove, Paolo Giovanni De Antoni, Paolo Camanzi, Ryan Goodson, Paul Heald, Tissier Samuel, Yoshinori Kuno, Kevin Rohrer, Alex Sandomirski, Chris Allumi, Reid Goldin, Osamu Hirai, Lyndon Martin, Raymond Regular, Joe Willette, William Loudon, Pankaj Gupta, Benjamin Scheiner, Alisa Yamanaka, Rodrigo Atherino, Nelson Cox and Lori Phillips, Mark Stanoch, William S. Walker, David Minken, Ryan Jones, Good Games Melbourne, Gregory Gurski, Laurent Bourdat, Arnaldo Lefebvre, Simon Kennerley, Sean Chen, Andreas Giese, Kristofer Dingwell, R Wauls, Tony Simpkins, Tony Brum, Michael Okelly, Alain Rameau, Cornelis DeBruin, Cyril Blin, Wayne L. Giza, Christopher McKeon, matthew miller, Kristin Olson, Mike Manfrin, Alexis Desgagne Hebert, Joseph E. Pilkus III, Yosuke Miyoshi, Patrick Menard, Konstantin Goreley, Maystadt michael, Robert Duman, Lawrence Hurst, Ron Isdale, Derek Nangle, Michael Dillenbeck, Julio dos Santos Rodrigues, Mr Sevy Singh, Johannes Haseitl, Joro Umberto Ciocca de Almeida, Ilan Spieler, Angie Hamill, Dario Compelta, Martin A Lawrence, Robert Corbett, Nathan Henderson, Maurizio Filardi, Mattias Lonnqvist, Chuck Lazarow, Glen Shakespeare, Christian A. Doub, Sean Restall, Magnus Kristiansen, susan grogan, John Thomasser, Marc Rohroff, Sebastian Stuber, Erik Seelen, Thomas Baczewski, Petra Dorfmuller, David Ruddat, Tom Snaell, Tobias Schlosser, Rene Schwerin, Thomas Lang, Niclas Granström, Frank Winter, Sebastian Brauer, Andreas Wirtz, Andrea und Patrick Luescher-Caderas, Kai Tiedge, Thomas Knobloch, Johannes Mahnke, Daniel Reinsch, Thomas Ringhof, Daniel "Erhardsson" Hansch, Marco Engel, Oliver Kreuels, Dirk Bosawe, Petra Alberti, Michael Kiggel Koenig, Daniel Bischofberger, Christian Blanz, Sebastian Alexander Ernst Peter Boettger, Ulrich Hilverkus, Joachim Schoeler, Walter Floth, Gary Duke, Kay Schroeder, Wolfram Herre, Frank Scholtz, Alexander Spahr, Lasse Hynninen, Andre "Teacher" Pape, Michael Werner, Jan Ludwig, Tom Heiko Tennert, Hans Braunhuber, Helga Duffner, Michael Schalles, Sebastian Duval, Hartmut Madlener, Liem-Binh Tran, Ivano Brindisi, Marco Lotti, Mark Ashton, Marco Fregoso, Alessio Buzzanca.



54
КУБИКА ВЛИЯНИЯ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



48
КАРТ ЧУДЕС СВЕТА



12 КАРТ СОБЫТИЙ



18
КАРТ ЛИДЕРОВ



16
ФИШЕК ТЕРРИТОРИЙ



60
КАРТ ДЕЙСТВИЙ

35
КАРТ СОВЕТНИКОВ



7
КАРТЫ ЦИВБОТОВ



2 МАРКЕРА
ВРЕМЕНИ



6
МЕТОК ДЛЯ МАТРИЦЫ
РАЗВИТИЯ



6
КАРТОЧЕК-
СПРАВОЧНИКОВ



12 МАРКЕРОВ ОЧКОВ/
ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА





ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле разделено на несколько частей:

Карта: Разделена на территории. Белая граница между двумя территориями означает то, что они смежные.

Круг времени: Используется для отображения хода времени. Внешний круг делится на 4 сегмента, каждый из которых представляет собой один игровой ход. Внутренний круг отслеживает три Эры в игре.

Шкала победных очков: Используется для отслеживания победных очков (ПО) каждого игрока. Когда какая-нибудь цивилизация получает ПО, передвиньте соответствующий маркер ПО по шкале.

Шкала очередности хода: Помогает следить за очередностью ходов игроков.

Матрица развития: Здесь можно отслеживать военные уровни каждой цивилизации (по вертикали) и технологические уровни (по горизонтали).

Бонус формы правления: Показывает бонусы, связанные с каждой формой правления.

Область использованных кубиков: Две одинаковые площадки для хранения использованных кубиков всех игроков. Находящиеся здесь кубики нельзя использовать для совершения действий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите **игровое поле** на столе.
2. Поставьте **маркеры времени** в **круг времени**: один маркер — на стартовую позицию ★, а второй — на Эру I.
3. Разделите **карты чудес света** на три колоды (по одной на каждую эру — см. количество точек на картах). Перетасуйте каждую колоду и положите рядом с игровым полем лицом вниз. Вытяните из колоды первой эры количество карт, равное числу игроков увеличенному на два, и положите их на столе лицом вверх сформировав **ряд чудес света**.
4. Случайным образом (или по выбору игроков) распределите цивилизации. Дайте каждому игроку по 10 соответствующих **карт действий**. Из них отложите в сторону карты войны ⚔ и туризма 🏖 (эти карты можно будет получить позже в игре). Оставшиеся 8 карт действий составляют руку игрока.
5. Дайте каждому игроку по 5 соответствующих их цивилизации **карт советников**. Каждый игрок перемешивает полученную колоду карт советников, кладет ее лицом вниз перед собой и вытягивает верхнюю карту себе в руку.
6. Каждый игрок получает 4 **кубика влияния** соответствующего цвета, кладет один из них в область использованных кубиков, а остальные три кубика — перед собой. Оставшиеся кубики кладутся в общий резерв. Опытные игроки могут усложнить игру, начав с 3 кубиками и не помещая ничего в область использованных кубиков.
7. Случайным образом определите последовательность хода игроков и отметьте ее на шкале очередности хода.
8. Каждый игрок кладет свой маркер ПО на клетку 0 **шкалы ПО** и маркер развития в левый нижний угол **матрицы развития**.
9. Случайным образом разместите **фишки территории** лицом вверх на каждой территории карты. Оставшиеся фишки удалите из игры.
10. Разделите **карты лидеров** на три колоды (по одной на каждую эру — см. количество точек на картах). Последний по шкале очередности хода игрок тянет из колоды первой эры количество карт на одну большее, чем число игроков (но при игре вшестером тяните ровно шесть карт). Игрок просматривает вытянутые карты и оставляет себе одну. Оставшиеся карты передаются предпоследнему игроку по шкале очередности хода и так далее. Повторяем эту процедуру, пока все игроки не выберут карту. Оставшиеся карты лидеров этой эры убираются из игры. Полученные карты кладутся лицом вверх перед каждым игроком.
11. В соответствии со шкалой очередности хода, игроки кладут по одному своему **кубику влияния** (из имеющихся трех) на незанятые территории карты. Фишки территорий остаются на карте. В своих первых играх рекомендуется начинать поближе друг к другу.

ИГРА

Игра делится на **3 эры**. Каждая эра состоит из **4 ходов**, то есть в игре всего 12 ходов.

В конце каждого хода каждый игрок выполняет действия указанные на текущем сегменте круга времени (см. «Конец хода», стр. 7), а затем маркер времени передвигается по часовой стрелке на следующий сегмент.

Через 4 хода, когда будет совершен полный оборот по кругу времени, маркер эры передвигается к следующей эре, а маркер времени ставится на первый сегмент. После последнего хода третьей эры игра завершается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством победных очков на момент окончания игры. В случае равенства ПО — игрок с наибольшей суммой технологических и военных уровней.

ХОД

Каждый ход состоит из различного числа раундов действий, в зависимости от числа сыгранных **карт действий**. В каждом раунде игроки совершают действия, играя с руки карты действий или карты советников.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Для совершения действий все игроки одновременно выбирают определенное количество карт действий и советников с руки и кладут их лицом вниз.

Число карт, которые могут быть сыграны во время раунда действий, определяется технологическим уровнем цивилизации игрока. В начале игры доступно лишь одно действие.

Если игрок находится на технологическом уровне 5 (Колесо), он может сыграть до двух карт. На уровне 13 (Медицина) он может сыграть до трех карт.

Когда все игроки выбрали свои карты, они одновременно переворачивают их лицом вверх.

Разыгрывание карт должно следовать правилам:

- **Минимум одна карта действия/советника** должна быть сыграна в каждом раунде, даже если ее эффект нельзя применить.
Пример: Кирилл может играть по 2 карты каждый раунд, однако может решить сыграть лишь одну. Елена же может играть не более одной карты, значит одну карту действия или советника она и обязана играть каждый ход.
- Как только карта вскрыта, **ее уже нельзя взять назад**: действие должно быть выполнено, если это возможно.
- Некоторые действия имеют стоимость в **кубиках влияния**. Требуемое количество кубиков должно быть в наличии у игрока, чтобы можно было выполнить действие. Использованные кубики кладутся в одну из **областей использованных кубиков** на поле.
- В соответствии со **шкалой очередности хода** игроки разыгрывают свои выложенные карты действий.
- Каждый игрок сам **определяет порядок, в котором будут разыграны его карты действий**.
- На некоторых картах действий одновременно может быть указано **простое действие** и **продвинутое действие**.

- Некоторые действия имеют предварительное **условие**. Если условие не выполняется, действие не имеет эффекта.



Пример: Для выполнения действия *Advanced Raid* (Продвинутый набег) цивилизация должна достигнуть технологического уровня 10 (Порох).

После выполнения действия карта кладется лицом вверх в **очередь сброса** сыгравшего ее игрока (карты необходимо класть так, чтобы была видна иконка действия).

Сыгранные карты советников кладутся лицом вверх под низ колоды советников, а не в очередь сброса.

Очередь сброса

Последняя сыгранная карта (обведена красным) кладется поверх остальных карт как показано на картинке.



Когда будут разыграны все карты всех игроков, начинается новый раунд действий. Этот процесс повторяется, пока **один или несколько игроков не сыграют действие Revolution** (Революция).

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ



Войска: Развивает военную мощь цивилизации. Игрок использует 1 кубик влияния для получения 1 военного уровня: передвиньте маркер на матрице развития на 1 клетку вверх и положите кубик в область использованных кубиков.

Продвинутое действие (должна быть изучена Обработка металла/Metal Working) позволяет игроку использовать 3 кубика влияния для получения 2 военных уровней.

- Если цивилизация **не может увеличить** свой военный уровень из-за того, что нет клетки, на которую можно передвинуть маркер, то действие не имеет эффекта. Однако если маркер **уже достиг верха** матрицы развития (Уровень 16), то вместо каждого увеличения уровня игрок **получает 2 ПО**.
- Бонус от нового военного уровня (см. стр. 8) получается немедленно и может быть использован в следующем действии **в течение того же раунда действий**.



Синий игрок не может увеличить свой военный уровень.

Сначала он должен улучшить свои технологии.

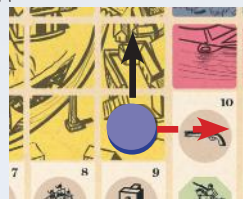


Технология: Открывает новые технологии.

Игрок использует 1 кубик влияния для получения 1 технологического уровня: передвиньте маркер на матрице развития на 1 клетку вправо и положите кубик в область использованных кубиков.

Продвинутое действие (должна быть изучена Наука/Science) позволяет игроку использовать 3 кубика влияния для получения 2 технологических уровней.

- Если цивилизация **не может увеличить** свой технологический уровень из-за того, что нет клетки, на которую можно передвинуть маркер, то действие не имеет эффекта. Однако если маркер уже достиг правого края матрицы развития (Уровень 16 — Сингулярность), то вместо каждого увеличения уровня игрок **получает 2 ПО**.
- Бонус от нового технологического уровня (см. стр. 9) получается немедленно и может быть использован в следующем действии **в течение того же раунда действий**.



Синий игрок не может улучшить свои технологии.

Сначала он должен увеличить свой военный уровень.



Искусство: Строит чудеса света. Игрок использует 1 кубик влияния и берет 1 карту из ряда чудес света. Карта чуда размещается перед игроком, а кубик отправляется в область использованных кубиков.

Продвинутое действие (должно быть изучено Письмо/Writing) позволяет игроку использовать 3 кубика влияния для постройки 2 чудес света.

- Чудеса света можно активировать для получения соответствующего бонуса в любое время, когда игрок выполняет какое-либо действие, начиная со следующего после постройки чуда (даже в течение того же раунда действий)
- Карты в ряду чудес света **не восполняются**. Ряд чудес света может быть пополнен лишь тогда, когда это указано на круге времени (стр. 7).



Эксплуатация: Эксплуатация вашего населения. Игрок забирает 2 кубика влияния своего цвета из области использованных кубиков и/или карты мира. Если игрок покидает территорию, забирая свой кубик, он теряет столько ПО, сколько указано на фишке этой территории.

Продвинутое действие (должен быть изучен Печатный пресс/Printing Press) позволяет игроку потратить 1 ПО и забрать 4 кубика влияния.

- Это действие можно выполнить, даже если в области использованных кубиков лежит меньше кубиков, чем игрок может забрать. В этом случае игрок просто забирает все свои кубики



Экспансия: Расширяет границы цивилизации на карте мира. Игрок кладет 1 кубик влияния на любую территорию, смежную с одной из своих территорий.

Продвинутое действие (требуется Колесо/Wheel) позволяет игроку взять 1 кубик влияния из области использованных кубиков перед тем, как положить кубик на карту.

- Цивилизации, изучившие **Навигацию/Navigation**, могут расширяться на **любую территорию**.
- Америка и Россия **не** смежны. Центральная Америка и Южная Америка смежны через Панамский канал. Океания и Индокитай смежны благодаря общей границе.



Торговля: Цивилизация торгует со смежной цивилизацией, которая имеет более высокий технологический уровень. Выполняющий торговое действие игрок получает 1 технологический уровень.

При простом действии, цивилизация, с которой ведется торговля, получает 2 ПО. При продвинутом действии (требуется Навигация/Navigation), она получает лишь 1 ПО взамен.

- Цивилизации, изучившие **Навигацию/Navigation**, могут торговать с **любой цивилизацией**.
- Если цивилизации делят одну и ту же территорию, они считаются смежными.



Набег: Совершается набег на соседей. Можно осуществить набег лишь на смежную цивилизацию с меньшим военным уровнем. Заметьте, что цивилизация на той же территории, как и вы, считается смежной и может быть подвергнута набегу. Налетчик забирает 1 кубик влияния своего цвета из области использованных кубиков и получает 1 ПО.

Продвинутое действие (требуется Порох/ Gunpowder) позволяет игроку забрать до двух кубиков влияния и получить 2 ПО.

- Если рядом **нет смежных цивилизаций** имеющих меньший военный уровень, набег **не имеет эффекта**.
- Если игрок не может забрать кубики влияния, он все равно получает ПО.



Пример: Цивилизация Елены (синий цвет) расположена в Африке. Так как она изучила навигацию, то может напасть на фиолетовую цивилизацию в Южной Америке. Военный уровень (ВУ) Елены выше, поэтому она забирает 1 кубик влияния и получает 1 ПО.



Война: Объявляет войну цивилизации, находящейся на одной и той же территории. Это действие доступно для цивилизаций достигших второго технологического уровня (Сельское хозяйство/ Agriculture).

Цивилизация с более высоким военным уровнем побеждает в войне и получает 2 ПО. Проигравший убирает свой **кубик влияния** со спорной территории и кладет его в область использованных кубиков.

При продвинутой войне (необходимо изучить Ядерную энергию/Nuclear energy), победитель получает 4 ПО.

- Как только карта действия с войной сыграна, война будет иметь место, даже если игрок не имеет шанса на победу или нет цивилизаций, которые можно атаковать.
- Если обе воюющие стороны имеют одинаковый военный уровень, война не имеет эффекта.
- Игрок не может потерять свой последний кубик на карте. Если игрок проигрывает в войне за последний свой кубик, противник получает свои ПО, но кубик не убирается с карты.
- Если больше двух цивилизаций имеют кубики на одной и той же территории, атакующий игрок выбирает, кого он будет атаковать.



Пример: Елена (синий цвет) и Кирилл (красный цвет) делят одну и ту же территорию. Военный уровень Кирилла — 8, а Елены — 7. Елена играет продвинутое действие «Войска», Кирилл же выбирает «Войну». Елена ходит раньше Кирилла, первой выполняет свое продвинутое действие и увеличивает свой военный уровень до 9. Когда война Кирилла начинается, при условии, что он не делит больше никаких территорий с другими игроками, он проигрывает и теряет территорию; Елена получает 2 ПО.



Туризм: Приглашает туристов посетить ваши чудеса света. Это действие доступно для цивилизаций достигших 12-го технологического уровня (Промышленность/Industry). Игрок получает 1 ПО за каждые четыре построенных чуда света (округляя вниз).

Продвинутый туризм (требуется Интернет/Internet) позволяет игроку получить 1 ПО за каждые три построенных чуда света (округляя вниз).



Революция: Текущий раунд действий становится последним на этом ходу. Это действие (или советник с таким эффектом) **не может быть сыграно**, если в очереди сброса игрока лежит **меньше трех карт действий** на момент выбора играемых действий.

Если в раунде вы играете несколько карт, революция должна играть последней.

Игрок, сыгравший действие «Революция», забирает назад последнюю карту из очереди сброса [1] (обычно саму карту революции) и одну карту на свой выбор [2].

Пример: Очередь сброса Кирилла состоит из двух карт. Он может играть по 3 карты действий за раунд. Однако он не может сыграть революцию, так как его очередь сброса на начало раунда действий содержит лишь 2 карты.

В конце раунда действий, в котором была сыграна одна или несколько революций, **начинается процедура конца хода**, а затем маркер хода перемещается на следующий сегмент круга времени.

ПРИМЕР ХОДА

Начинается игра на трех игроков. Цивилизация **Анны** на Ближнем Востоке, **Елена** в Китае и **Юрий** в Северной Америке. Начальная очередность хода на шкале: Анна, Елена, Юрий.



Игроки одновременно играют карты действий. **Анна** играет «Технологии», **Елена** — «Войска», а **Юрий** играет «Экспансию». Действия выполняются в порядке очередности хода.



Анна использует 1 кубик влияния и получает 1 технологический уровень.

Елена использует 1 кубик влияния и получает 1 военный уровень.



Юрий перемещает один кубик влияния на карту и расширяет границы своей цивилизации на Центральную Америку.

Начинается следующий раунд действий. **Анна** играет «Экспансию», **Елена** выбирает «Набег», а **Юрий** — «Технологию».



Анна расширяет свою цивилизацию в Китае. **Елена** проводит набег на **Анну** (у которой военный уровень меньше), получает 1 ПО и возвращает себе 1 кубик влияния.



Юрий изучает Сельское хозяйство, потратив 1 кубик.

В конце второго раунда действий у **Анны** нет кубиков перед собой и 2 кубика в области использованных кубиков, у **Елены** 2 кубика в наличии и 1 кубик в области использованных, у **Юрия** нет доступных кубиков, и 2 кубика лежат в области использованных кубиков.

Начинается третий раунд действий. И **Анна**, и **Юрий** играют «Эксплуатацию» и возвращают себе по 2 кубика каждый.



Елена осуществляет торговлю с **Анной** и изучает сельское хозяйство; **Анна** получает 2 ПО.

В четвертом раунде действий, **Анна** играет «Искусство», **Елена** — «Технологию», а **Юрий** — «Революцию».

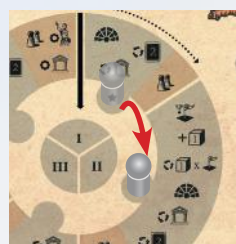
Анна использует 1 кубик влияния и выбирает возводимое чудо из ряда чудес света. Выбранная карта кладется перед



Елена использует 1 кубик влияния и изучает Скотоводство/Animal Handling.

Юрий организует революцию и берет последнюю карту из очереди сброса («Революция») и другую карту на свой выбор.

Первый ход окончен.



Выполняются действия конца хода: все игроки возвращают себе по 2 карты , получают бонус формы правления и восстанавливают активированные чудеса .

Обновляется последовательность хода .

Маркер хода перемещается на сегмент следующего хода.

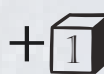
В начале второго хода в очереди сброса **Анны** лежат «Эксплуатация» и «Искусство», у **Елены** — «Торговля» и «Технология», а в очереди сброса **Юрия** пусто.


КОНЕЦ ХОДА


В конце каждого хода выполняются действия указанные иконками на соответствующем сегменте круга времени. Иконки на большой серой области показывают действия, совершаемые каждым игроком. Иконки на меньшей коричневой области обозначают действия затрагивающие аспекты игры.


Все действия на серой области выполняются до действий на коричневой области.


В серой области действия «Добавить кубик влияния» и «Бонус территории» необходимо выполнить первыми, а остальные — в любом порядке. В коричневой области первым выполняется действие «Очередность хода».


 **Добавить кубик влияния:** Каждый игрок добавляет 1 кубик влияния своего цвета из общего резерва в область использованных кубиков на поле.

 **Бонус территории:** Каждая цивилизация получает ПО указанные на фишке территории, если эта цивилизация здесь единственная. Фишка территории остается на поле.

 **Верните карты:** Каждый игрок получает назад 2 первые (самые старые) карты из своей очереди сброса.

 **Восстановите чудеса света:** Каждый игрок может восстановить (развернуть их в исходное положение) все свои активированные чудеса света.

 **Верните кубики влияния:** Каждый игрок возвращает из области использованных кубиков свои кубики влияния в количестве равном числу территорий, которые занимает его цивилизация (одна или с другими цивилизациями).

 **Бонус формы правления:** Каждый игрок получает бонус соответствующий форме правления его цивилизации (определяется по положению на матрице развития)

Тип правления	Бонус формы правления
Родовая община	Верните 1 кубик влияния
Кочевой народ	Получите 1 ПО
Города-государства	Получите 2 ПО
Империя	Получите 3 ПО
Меркантилизм	Получите 4 ПО
Просвещение	Получите 5 ПО
Потребительство	Получите 5 ПО Верните 1 кубик влияния
Утопия	Получите 7 ПО
Варвары	Получите 3 ПО Верните 2 кубик влияния



Очередность хода: Определяется новая очередность хода. Игрок с наименьшим количеством ПО становится первым игроком, остальные следуют за ним в порядке возрастания ПО.

Игрок с наибольшим количеством ПО становится последним игроком. В случае равенства ПО преимущество получает игрок, который в прошлый ход ходил позже.

Пример: Очередность хода — Кирилл, Елена и Анна. На конец хода у Анны 26 ПО, у Елены и Кирилла по 23 ПО. На следующий ход очередность будет такая: Елена, Кирилл и Анна. Елена получила преимущество перед Кириллом из-за того, что в предыдущем ходу она ходила позже него.



Новые чудеса света: Оставшиеся в ряду чудес света карты убираются из игры, и выкладывается ряд из новых карт чудес в количестве равном числу игроков увеличенному на 2. Новые карты чудес берутся из колоды той эры, которая будет на следующем ходу.

Пример: Во второй ход игры новые карты чудес берутся из колоды первой эры. В четвертый же ход игры (конец первой эры) тяните карты из колоды второй эры, а оставшиеся карты из колоды первой эры уберите из игры.



Бонус лидера: Лидеры определяют развитие цивилизаций. Каждый лидер имеет два условия. Если цивилизация удовлетворяет одному или обоим условиям, игрок получает указанное на карте количество ПО.

Независимо от того, были ли получены ПО или нет, карта лидера затем убирается из игры.

Пример: В конце второй эры Лоренцо Медичи (Lorenzo il Magnifico) дает 4 ПО, если цивилизация достигла 11-го технологического уровня, и/или 7 ПО, если цивилизация построила не меньше семи чудес света.



Новые Лидеры: Выбираются новые лидеры. Первый игрок (по новой очередности хода) тянет карты лидеров из колоды лидеров новой эры в количестве равном числу игроков, увеличенному на 1 (при игре вшестером тянется только 6 карт лидеров). Этот игрок выбирает одну карту лидера себе, а остальные передает следующему игроку по шкале очередности хода. И так повторяется, пока все игроки не выберут себе по одной карте. Оставшиеся карты лидеров этой эры убираются из игры.

Карты лидеров кладутся лицом вверх перед игроками и учитываются на следующем этапе получения бонусов лидера.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

КАРТА

Территории на карте используются для отображения распространения цивилизаций по планете.

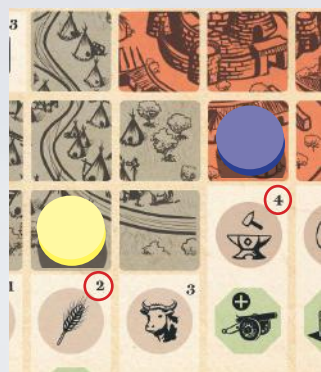
Цивилизации считаются **смежными друг другу**, если они делят одну территорию или располагаются на смежных территориях. Для цивилизации изучившей навигацию все территории считаются смежными. Только навигация дает подобную привилегию цивилизациям.

Пример: Цивилизация А в Северной Америке изучившая навигацию является смежной к цивилизации Б в Африке. Однако цивилизация Б, не знающая пока навигации, не смежна к цивилизации А.

МАТРИЦА РАЗВИТИЯ

Матрица развития отображает **технологические** (по горизонтали) и **военные** (по вертикали) достижения каждой цивилизации.

Технологический уровень: Показывает развитие технологий цивилизации. Каждый технологический уровень имеет специальный символ, показывающий, что этот уровень дает.



Технологический уровень синей цивилизации равен четырем. Значит она изучила Огонь, Сельское хозяйство, Скотоводство и Обработку металла.

Желтая цивилизация пока изучила лишь Огонь и Сельское хозяйство.

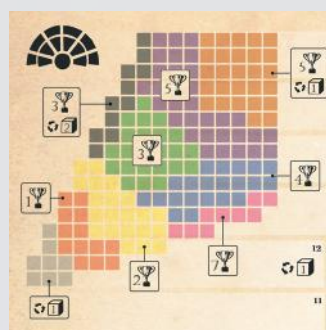
Военный уровень: Показывает развитие вооруженных сил цивилизации



У желтой цивилизации военный уровень — 4.

У зеленой цивилизации военный уровень — 2.

Форма правления: Все клетки матрицы развития раскрашены в цвета, показывающие, какую форму правления имеют цивилизации, находящиеся в этих клетках. Формы правления дают различные бонусы в конце каждого хода.



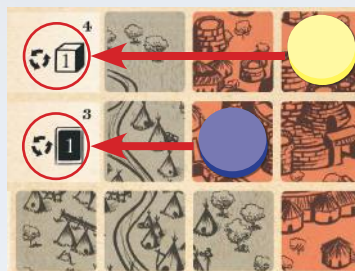
Бонусы форм правления показаны в левом верхнем углу игрового поля.

Пример: Игрок в зеленой области матрицы развития в конце хода получит 3 ПО.

БОНУСЫ МАТРИЦЫ РАЗВИТИЯ

При получении нового технологического или военного уровня цивилизация может получить какой-нибудь бонус. Существуют следующие бонусы:

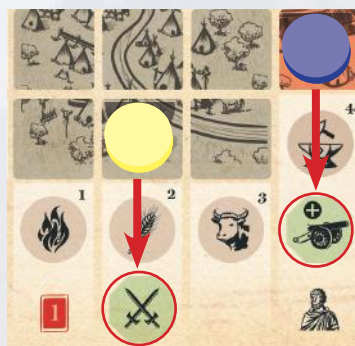
Верните кубик влияния или карту действия. Соответственно переместите 1 кубик влияния из области использованных кубиков в свою игровую зону или возьмите в руку первую (самую старую) карту действия из вашей очереди сброса.



Желтая цивилизация возвращает себе один кубик влияния.

Синий игрок забирает назад самую старую карту из своей очереди сброса.

Доступно продвинутое действие или новое действие. Некоторые технологические уровни дают возможность осуществлять новый тип действий (Уровень 2 — «Война» и уровень 12 — «Туризм») или продвинутые версии уже доступных действий. Если становится доступно новое действие, то соответствующая карта сразу добавляется в руку игрока и может быть использована в следующем раунде действий.



Желтый игрок теперь может играть действие «Война», а для синего игрока стало доступно продвинутое действие «Войска».

Новый государственный советник. При достижении технологического уровня 4 (Обработка металла/Metal working), уровня 7 (Философия) и уровня 13 (Медицина) вытяните новую карту советника из своей колоды советников. Если после этого вы увидите, что верхняя карта колоды советников лежит лицом вверх, то перемешайте колоду и положите ее лицом вниз.



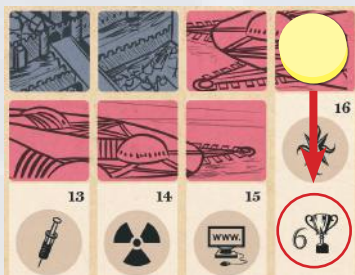
Желтый игрок вытягивает новую карту советника из своей колоды советников.

Количество действий. При достижении технологического уровня 5 (Колесо/Wheel) и уровня 13 (Медицина) цивилизация получает возможность играть на 1 действие больше. Начиная со следующего раунда действий, игрок может играть две или три карты действий в каждом раунде.



Желтый игрок может играть 2 карты в раунде.

Победные очки. Некоторые улучшения дают победные очки.



Желтый игрок получает 6 ПО, как только открывает Сингулярность/Singularity (технологический уровень 16).

КУБИКИ ВЛИЯНИЯ

Каждый кубик знаменует могущество цивилизации с точки зрения рабочей силы, богатства и ресурсов. **Кубики перед игроками** символизируют имеющиеся политические и экономические ресурсы, которые могут быть использованы для осуществления различных действий.

Кубики в **области использованных кубиков** символизируют ресурсы, которые можно будет использовать снова, как только игрок вернет их назад в персональный резерв перед собой. Уничтожение кубика влияния навсегда сокращает доступные игроку ресурсы.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

С помощью этих карт можно осуществлять действия в игре. На каждой карте изображены один или два возможных эффекта действия: **простой** и **продвинутой**. Если эффект на карте лишь один, то он считается простым эффектом.

При выполнении действия игрок может выбрать осуществлять ли ему простое действие или же продвинутое (должна быть изучена требуемая для этого технология).



Пример: Чтобы иметь возможность осуществлять продвинутой вариант действия «Туризм» цивилизации необходимо достичь технологического уровня 15 (Интернет).

КАРТЫ СОВЕТНИКОВ

Государственные советники представляют **особые действия** каждой цивилизации. Каждый игрок начинает игру с одной картой советника в руке и оставшимися картами лежащими лицом вниз в колоде советников.

При изучении определенных технологий (Обработка металла/Metal Working, Философия/Philosophy и Медицина/Medicine), игрок тянет одну карту советника из колоды. И использованные карты советников кладутся лицом вверх под низ колоды советников. Если наверху колоды появляется карта советника, лежащая лицом вверх, то необходимо перетасовать колоду и положить ее лицом вниз.

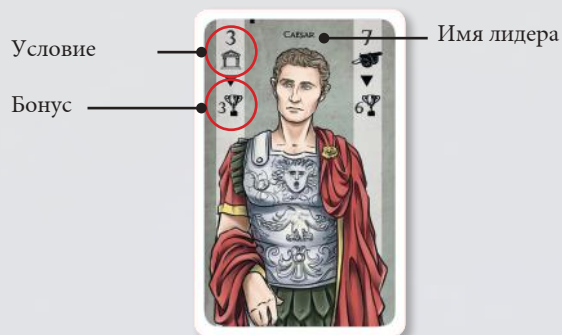


Пример: Египетский советник Клеопатра позволяет вернуть самую старую карту из очереди сброса игрока и вернуть 2 кубика влияния.

КАРТЫ ЛИДЕРОВ

Каждая карта лидера олицетворяет возможного правителя вашей цивилизации. Лидеры направляют развитие цивилизации, ставя цели и **давая ПО** при выполнении одного или обоих условий в конце каждой эры.

Каждый игрок начинает игру с 1 лидером. В конце первой и второй эры предыдущий лидер сбрасывается и берется новый.



Пример: Цезарь дает 3 ПО, если цивилизация построила не меньше трех чудес света, и/или 6 ПО, если цивилизация достигла 7-го военного уровня.

КАРТЫ ЧУДЕС СВЕТА

Чудеса света строятся во время действия «Искусство» и дают бонус при выполнении определенного условия. Построенное чудо света можно активировать, повернув карту на 90 градусов. Повернутые карты чудес не могут быть активированы повторно, пока не будут развернуты в исходное положение. Нет никаких ограничений на количество построенных игроком чудес света или активированных за один ход.

Некоторые чудеса можно активировать, если будет сыграна определенная карта действий, даже если это действие нельзя успешно осуществить. Некоторые чудеса можно активировать, если игрок превосходит остальных по определенному критерию; в случае ничьей чудо света нельзя активировать.

Некоторые чудеса света активируются уничтожением других чудес, символизируя устаревание старых чудес.



Пример: Сфинкс требует превосходить остальных по количеству чудес света. В этом случае игрок получает 1 ПО. Ангкор-Ват дает 1 ПО при осуществлении экспансии.

ФИШКИ ТЕРРИТОРИИ

На каждой территории карты лежит фишка территории. Эта фишка дает бонусные ПО (**бонус территории**) той цивилизации, кубик которой находится на этой территории в одиночестве. Этот бонус засчитывается в середине и конце каждой эры.

На каждой фишке территории также можно найти небольшое уникальное число. Это **номер территории**, который используется при игре с Цивботами.

ЦИВБОТЫ

Цивботы — это цивилизации автоматически управляемые самой игрой. Они обязательны при игре в одиночку, рекомендованы при игре вдвоем и при желании могут быть добавлены в случае, если игроков меньше шести. Поведение цивботов управляется специальными картами; каждая карты задает одно или несколько действий, которые цивбот будет выполнять в текущем ходу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Начальное число цивботов равно 6 минус число игроков, хотя вы можете играть и с меньшим их количеством.

Пример: При игре вдвоем можно добавить до четырех цивботов.

Положите маркеры всех цивботов на матрицу развития в обычную начальную позицию (военный и технологический уровень 1).

Положите маркеры ПО всех цивботов на шкалу ПО. Для каждого цивбота игроки выбирают уровень сложности (Вождь/Chieftan, Вельможа/Noble или Король/King) и кладут кубик на карту уровня сложности для отображения этого факта.

Каждый цивбот начинает с одним кубиком влияния на карте. Расположите их на пустых территориях, начиная с территории с наибольшим номером.

Пример: Предположим, что наибольшие номера фишек территорий — 16, 14 и 13. При игре на четверых 2 цивбота начнут игру на территориях 16 и 14. Если территория 14 занята, то на территориях 16 и 13.

Когда все карты действий для цивбота сыграны, необходимо замешать их назад в колоду и повторить процесс для следующего цивбота.

- Играя **Технологию**, цивбот получает новый технологический уровень и 1 ПО. Бонусы за новый уровень цивботы не получают. Если уровень 16 еще не достигнут, а двигаться по матрице нет возможности, цивбот получает 1 военный уровень вместо технологического. После достижения 16-го уровня, каждое дальнейшее технологическое улучшение приносит 2 ПО.
- Играя **Войска**, цивбот получает новый военный уровень и 1 ПО. Бонусы за новый уровень цивботы не получают. Если уровень 16 еще не достигнут, а двигаться по матрице нет возможности, цивбот получает 1 технологический уровень вместо военного. После достижения 16-го уровня, каждое дальнейшее военное улучшение приносит 2 ПО.
- Когда играется **Искусство** возьмите крайнюю справа карту из ряда чудес света, если ряд не пуст, и уберите ее из игры. Цивбот получает 1 ПО.
- Войны** ведутся лишь в том случае, если Цивбот может в них победить. Война объявляется против цивилизации (человека или цивбота) с наибольшим количеством ПО среди тех, которые могут быть побеждены.

В случае равенства ПО цивбот атакует игрока-человека в порядке очередности хода. Если несколько территорий одного и того же противника могут быть атакованы, то цивбот нападает на территорию с наибольшим номером. Цивбот получает 2 ПО (или 4 ПО, если изучил ядерную энергию).



Пример: Елена (синий цвет, 35 ПО) и Юрий (желтый цвет, 29 ПО) играют с 1 цивботом (зеленый цвет). Военные уровни: Елена 2, Юрий 3, цивбот 5. Цивбот объявляет войну. У Елены больше ПО, чем у Юрия, но она не делит территорию с цивботом, поэтому будет атакован Юрий. Среди двух территорий, которые цивбот делит с Юрием, для атаки выбирается Россия, так как у нее номер территории больше.

- **Экспансия** осуществляется на доступную территорию с наибольшим номером. Территория считается доступной, если она пустая или занята цивилизацией с меньшим военным уровнем. Если доступных территорий нет, то цивбот расширяется на территорию с наибольшим номером. Также здесь действуют обычные правила по смежности территорий и навигации. Если у цивбота нет доступных кубиков влияния, то экспансия не проводится. Все последующие войны ведутся по описанным выше для войны цивботов правилам.

Цивботы получают ПО всякий раз, когда игроки с ними торгуют.

В конце каждого хода цивботы получают ПО от бонусов за **формы правления и территории** аналогично правилам для игроков-людей. Цивботы также получают все ПО за условия **лидеров**, которые не были выполнены игроками-людьми: сумма делится с округлением вниз среди всех цивботов; максимум доступный для одного цивбота — 9, 11 и 13 ПО соответственно для I, II и III эры.

Последняя территория цивбота может быть атакована и уничтожена.

Наличие цивботов **не** учитывается при проверке условий чудес света.

Пример: У Елены есть Ворота Иштар/Ishtar Gate и военный уровень равен 6; у Анны и Кирилла военный уровень 5. А цивбот имеет военный уровень 7. Елена все равно может активировать свое чудо света и получить 1 ПО.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре против игрока выступают до пяти цивботов. Цель — выжить и набрать наибольшее количество ПО.

Не используйте карты лидеров.

Уберите все чудеса света, которые дают бонус, если игрок превосходит остальных по какому-либо параметру (символ в стоимости активации).

Вы можете потерять свой последний кубик на карте в результате войны с каким-нибудь цивботом. В этом случае игра проиграна.

В конце третьей эры игра заканчивается, и игрок признается победителем, если он набрал больше ПО, чем цивботы.

ВАРИАНТ ИГРЫ

СОБЫТИЯ

Карты событий символизируют важные события формирующие историю мира. Колода событий тасуется и кладется лицом вверх (чтобы верхняя карта была видна). В начале игры и в начале каждого хода карта события берется с верха колоды и кладется возле игрового поля. Описанное на карте событие действует в течение всего хода. События могут быть запущены в результате определенного (или любого) действия. Заметьте, что большинство советников не запускают событий, так как не имеют на своей карте символа действия.

Эффект события должен быть применен до выполнения действия: если игрок не может выполнить требование события, то его действие не имеет эффекта. Допускается иметь отрицательное значение ПО. Если это возможно, события затрагивают и цивботов. Например, если действие цивбота запускает событие, которое изменяет ПО, ряд чудес света, технологические или военные уровни.



Пример: Извержение Везувия/Vesuvius вынуждает каждого игрока (включая цивботов) терять 2 ПО при выполнении ими какого-либо действия.



Пример: Текущее событие — Малый ледниковый период/Little Ice Age и Елена не имеет доступных кубиков влияния. Она не может торговать, так как перед торговлей ей надо потратить 1 кубик из-за Малого ледникового периода.

ПРОМО ДОПОЛНЕНИЯ

Эти дополнения были напечатаны к выпуску игры. Возможно, вам повезет найти их в вашем магазине настольных игр.

ЦЕЛИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ CIVILIZATION GOALS



Цели представляют собой важные **достижения** цивилизаций и размещаются на матрице развития. Первая цивилизация (под управлением человека или цивбота), которая переместит свой маркер на или через клетку с фишкой цели на матрице развития **немедленно получает указанный на фишке бонус**, а фишка убирается из игры.

После шага 9 этапа подготовки к игре положите все фишки целей лицом вниз на стол и перемешайте их. Затем каждый игрок в порядке очередности хода берет любую фишку, переворачивает ее лицом вверх и кладет на какую-нибудь клетку на матрице развития. Нельзя класть фишки целей в область Родовых общин (Clan Government) и на клетки смежные (даже по диагонали) с уже выложенными фишками целей. Продолжайте размещение пока не выложите 8 фишек целей. Оставшиеся фишки уберите назад в коробку.

Если цивбот достигает фишки цели, он получает указанное на ней количество ПО, а фишка убирается из игры.

МЕТОДЫ КОМАНДОВАНИЯ THE WAYS OF COMMAND

Фишки методов командования можно использовать для получения особых возможностей. Эти возможности действуют до конца текущей эры. Каждый игрок получает фишку командования соответствующую его цивилизации во время подготовки к игре. На каждой фишке изображены два черных символа, которые задают необходимые **условия**. Для активации фишки игрок должен быть первым в одной из изображенных символами категорий и не последним во второй категории. Нельзя активировать фишку, если игрок делит первое место с другой цивилизацией. Однако, если игрок делит последнее место во второй категории, то это не является препятствием для активации.



Например, на римской командной фишке изображены символы территории и войск. Это означает, что для активации этой фишки игрок, играющий за римлян, должен иметь больше территорий, чем любая другая цивилизация, и не наименьший военный уровень ИЛИ быть цивилизацией с наибольшим военным уровнем и не последней по количеству территорий.

giochix.it

All rights reserved (2014)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it,
info@giochix.it

Когда фишка использована, игрок переворачивает ее лицом вниз, берет один кубик влияния своего цвета (из общего резерва, области использованных кубиков или персонального резерва) и кладет его на фишку командования, показывая тем самым, что она активирована.

На обратной стороне фишки изображены доступные возможности:

- Возьмите до **двух кубиков** своего цвета из общего резерва и положите в своей персональный резерв. В конце текущей эры до процедуры конца хода верните эти кубики в общий резерв.
- Получайте очки за **территории**, которые вы делите с другими, при получении бонуса территорий в течение текущей эры. Другие игроки не могут учитывать эти общие территории при проверке условий лидеров и не могут возвращать кубики с них. Если кто-либо еще активировал эту возможность на той же территории, то они на этой территории нейтрализуют бонусы друг друга.
- Получите **2 технологических** уровня до конца текущей эры.
- Получите **2 военных** уровня до конца текущей эры.

Все полученные за временные технологически и военные уровни бонусы (новый советник, возврат карты или кубика, 6 ПО) не теряются по окончании эры и могут быть снова получены при увеличении уровня.

По окончании эры все активированные фишки командования убираются из игры.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

При подготовке к игре игроки выбирают своих лидеров для каждой эры. Разделите карты **лидеров** на 3 колоды (по одной для каждой эры). Вытяните (лицом вниз) карты лидеров в количестве равном числу игроков, увеличенному на единицу, из колоды каждой эры (при 6 игроках, тяните по 6 карт лидеров). В порядке очередности хода каждый игрок выбирает одну карту и передает оставшиеся карты следующему игроку. Затем в обратном порядке игроки выбирают по второй карте лидера, и опять в порядке очередности хода каждый игрок берет себе третью карту лидера. Можно выбирать лишь одного лидера для каждой эры. Оставшиеся карты убираются из игры. Лидеры первой эры кладутся перед игроками лицом вверх, а остальные карты держатся в секрете. Наконец, в порядке обратного очередности хода игроки кладут по одному кубик влияния (из оставшихся трех) на пустые территории карты.

В начале игры каждый игрок выбирает одного **советника** из своей колоды советников и кладет его лицом вверх под низ этой колоды. Если во время игры необходимо вытянуть карту советника, игрок может выбрать любую карту советника, лежащую в его колоде лицом вниз. Если в колоде советников останутся только карты лежащие лицом вверх, то переверните колоду лицом вниз.