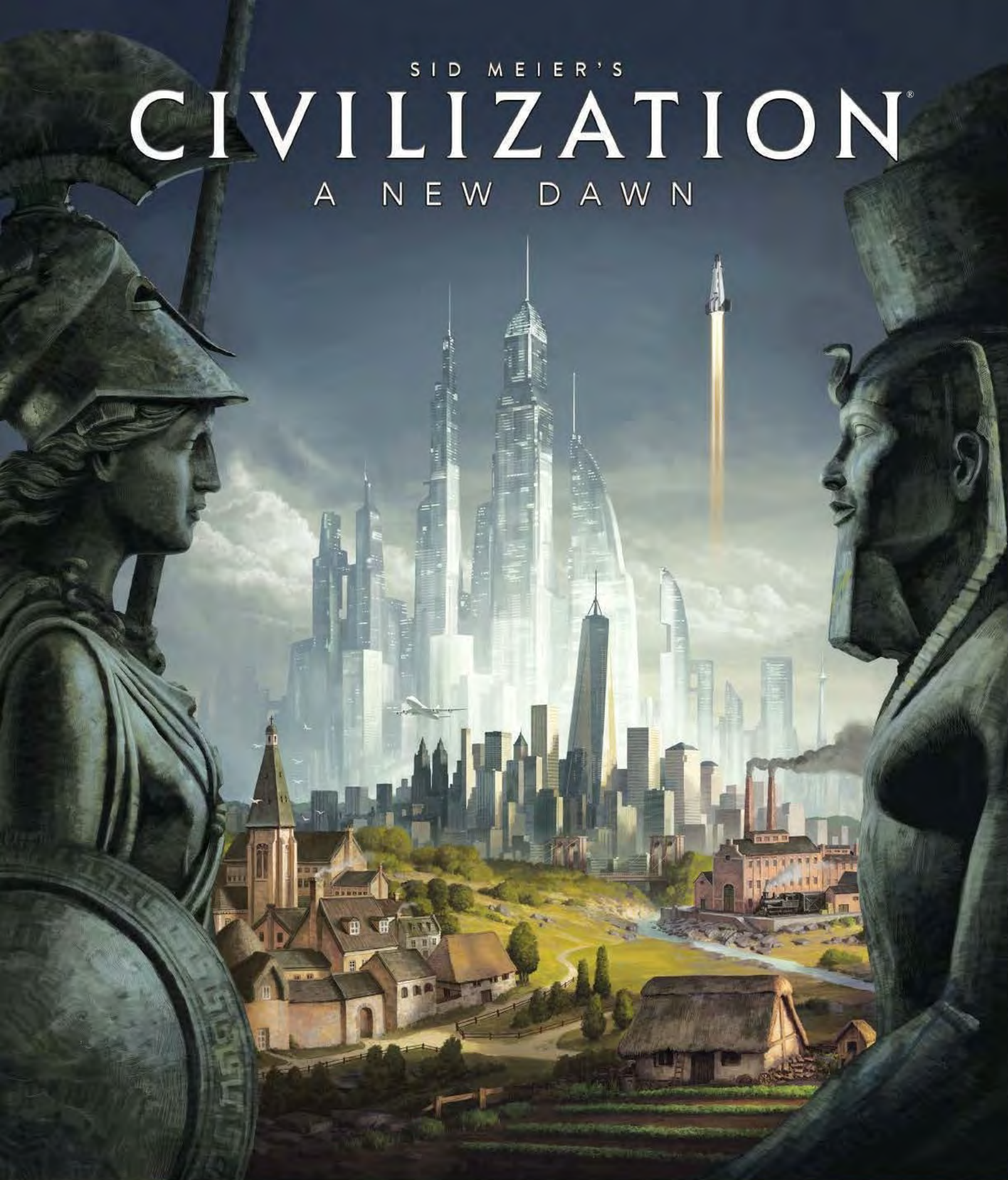


SID MEIER'S
CIVILIZATION[®]
A NEW DAWN



Правила гри

ОГЛЯД ГРИ

"Кожен з нас різьбить по каменю, зводить колону, або вирізує вітраж, будуючи щось більше за нас самих"

—Адрієн Кларксон

"Цивілізація: Новий світанок" від Сіда Меєра – це стратегічна настільна гра, у якій гравці стануть на чолі найбільш пам'ятних цивілізацій людської історії. В процесі гри вони будуть розширювати свої володіння, вивчати нові технології та будувати найвеличніші чудеса людства. В кінці гри одна цивілізація підніметься над усіма, щоб залишити незгладимий слід в історії.

КОМПОНЕНТИ ГРИ



8 листів лідерів



16 компонентів мапи



1 диск подій
(циферблат та стрілка)



80 карт фокусу
(по 20 на гравця)



4 диски технологій
(4 циферблати та 4 стрілки)



16 карт дипломатії
полісів



16 карт дипломатії
гравців
(по 4 на гравця)



5 карт умов
перемоги



24 карти
чудес світу



24 жетони
чудес світу



1 жетон на пряму
набігів варварів



4 двосторонні
жетони
полісів



8 жетонів
води



4 двосторонні
жетони чудес
природи



124 жетони
контролю
(по 31 на гравця)



44 пластикові фігурки
(по 1 столиці, 7 міст та 3
каравани на гравця)



32 жетони ресурсів
(по 8 кожного типу)



9 жетонів
варварів



34 жетони
торгівлі



2 кубики

4 шкали фокусу
(по 1 на гравця)



ДЛЯ ПЕРШОЇ ПАРТІЇ

Для самої першої гри рекомендується використовувати заздалегідь визначену мапу. Це полегшить навчання грі. Перш, ніж перейти до фази підготовки до гри, описаної на наступній сторінці, гравці складають мапу так, як показано нижче. Кожен компонент мапи позначений цифрою та буквою; номери на ілюстрації нижче відповідають номерам на компонентах мапи. Для першої партії використовується лише сторона А.

В залежності від кількості гравців, викладають компоненти, виділені на ілюстрації наступними кольорами: при грі на 2-х – **червоним**; при грі на 3-х – додають компоненти з **жовтим** обідком; для 4-х гравців докладають також компоненти з **блакитним** обідком.

Після того, як мапа сконструйована, кожен гравець вибирає столицю та розміщує її на найближчій мітці столиці. Колір вибраної столиці й буде кольором гравця (тобто на 1-му кроці підготовки, що описана на наступній сторінці, колір вибрати не потрібно).



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Компоненти блакитного гравця

Підготовка до гри "Цивілізація: Новий світанок" від Сіда Меєра складається з наступних кроків:

1. Вибір лідера та кольору гравця

Кожен гравець бере один лист лідера випадковим чином. Тоді кожен гравець вибирає собі колір та бере наступні компоненти цього кольору: міста, каравани, жетони контролю, диск технологій, карти дипломатії та карти фокусу. Стрілка диску технологій встановлюється на позначці "0".



Лист лідера



Диск технологій



Карти фокусу



Жетони контролю



Каравани



Міста



Карти дипломатії

2. Конструювання ряду фокусу

Шкала фокусу кладеться під листом лідера. Кожен гравець розміщує під шкалою 5 карт фокусу рівня "I" в порядку, зазначеному на листі лідера. Потім кожен гравець розміщує 1 караван на свою карту "Foreign Trade" (Зовнішня торгівля).



Стартовий порядок карт фокусу для Риму



3. Конструювання мапи

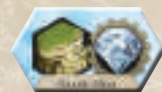
Із відповідних компонентів гравці складають ігрову мапу. Для першої гри використовується мапа, описана на сторінці 3. Для подальших ігор використовуються розширені правила конструювання мапи, описані на сторінці 14.

4. Наповнення мапи

На кожен гекс на мапі, що містить якусь мітку, гравці кладуть відповідний жетон. Зверніть увагу: буква на жетоні варвара повинна відповідати букві мітки на мапі; тип (культурна, промислова, т.п.) та форма чорного фону (кругла чи ромбовидна) піктограма поліса повинна відповідати типу та формі мітки на карті.

5. Розміщення карт міст-держав

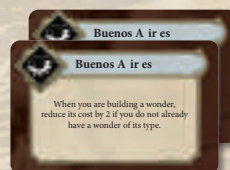
Для кожного жетона поліса, викладеного на мапу, потрібно взяти 2 відповідні дипломатичні карти та покласти їх одна на одну лицем догори в межах досяжності кожного гравця поряд з мапою. Невикористані карти дипломатії полісів повертаються до коробки.



Чудо природи (Grand Mesa)



Поліс Buenos Aires: промисловий тип піктограми, ромбовидний чорний фон



Карти дипломатії поліса (Buenos Aires)



Мармур



Варвар "I"

6. Розміщення жетона напряму набігів варварів та диску подій

Випадковий гравець розміщує жетон напряму набігів варварів на краю мапи (неважливо, куди вказує кожна цифра). Тоді цей же гравець кладе поруч себе диск подій, стрілка на якому має вказувати на шолом із зіркою. Гравець з диском подій вважатиметься першим гравцем.



7. Розбір карт чудес світу

Розділіть карти чудес світу за типом на 4 стопки. Тип визначається кольором карти та піктограмою ліворуч зображення чуда.

Гра на 3-х: з кожної стопки поверніть до коробки по 1-й випадковій карті античності, не розкриваючи її.

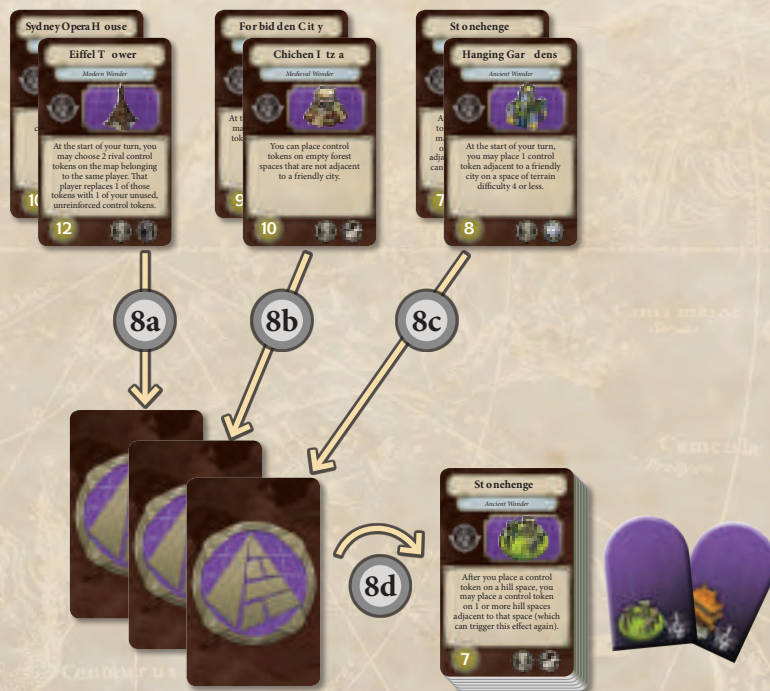
Гра на 2-х: з кожної стопки поверніть до коробки по 1-й випадковій карті античності та по 1-й випадковій карті середньовіччя, не розкриваючи їх.



8. Створення колод карт чудес світу

Для кожної стопки карт чудес виконайте наступне:

- Перемішайте карти сучасності (Modern Wonder) та покладіть лицем донизу.
- Перемішайте карти середньовіччя (Medieval Wonder) та покладіть лицем донизу на карти сучасності.
- Перемішайте карти античності (Ancient Wonder) та покладіть лицем донизу на карти середньовіччя.
- Переверніть верхню карту щойно створеної колоди лицем догори, розмістіть колоду в межах досяжності кожного гравця.



9. Організація жетонів чудес

Поряд з кожною колодою чудес розмістіть відповідні жетони чудес. Піктограма типу та колір на жетонах і колодах чудес світу повинні співпадати.

10. Вибір карт перемоги

Довільним чином виберіть 3 карти умов перемоги та покладіть їх поряд з мапою в полі видимості всіх гравців. Зайві карти поверніть до коробки.

11. Створення резерву

Розмістіть жетони торгівлі та решту жетонів ресурсів поряд з мапою у межах досяжності кожного гравця. Це ваш спільний резерв.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

У "Цивілізації: Новий світанок" від Сіда Меєра гравці ходять по черзі. У кожен свій хід потрібно зіграти одну карту. Таким чином будуються нові цивілізації, де з одного єдиного міста виростають величні імперії, повні чудес та технологічних досягнень.

Першим ходить гравець, у якого знаходиться диск подій. До кінця гри усі продовжують ходити за годинниковою стрілкою. Мета гри – виконати **по 1-й умові** з кожної карти умов перемоги. *Повні правила гри описані на сторінці 12.*

Крім того, періодично відбуваються глобальні події, що впливають на ігрову мапу та усіх гравців, як от напад варварів. Принцип, за яким виникають глобальні події, такий: перший гравець перед кожним своїм ходом (окрім самого першого) переводить стрілку диску подій на наступну секцію, в результаті чого і може трапитися якась глобальна подія.

Диск подій та його ефекти детально описані на сторінці 12.

ШКАЛА ФОКУСУ

Хід гравця базується на концепції ряду фокусу, тобто 5-ти карт під шкалою фокусу. Ці карти репрезентують можливі заходи розвитку нації, як от науковий прогрес, розвиток культури чи військового виробництва. Кожен ряд фокусу містить 5 слотів, по 1-му для кожної карти:



З кожним ходом гравця карти ряду фокусу переміщуються між слотами. В загальному, карта зміщуються в напрямку 5-го слота до тих пір, поки її не зіграють, після цього вона повертається до 1-го слота, звідки знову поволі пересуватиметься до 5-го.

Цей процес являє собою інвестування в часі; карта, зіграна з 5-го слота, має більший вплив, ніж зіграна з 1-го. Ключовою стратегією гри є розуміння того, коли варто зіграти карту з нижчого слота для негайного ефекту, а коли зачекати, щоб зіграти карту з максимальним ефектом.

ХІД ГРАВЦЯ

Хід гравця складається з 3-х кроків:

1. Вибір карти. Гравець вибирає одну із 5-ти карт ряду фокусу та зміщує її донизу (щоб позначити свій вибір).



2. Розігрування карти. Гравець застосовує ефект вибраної карти.



3. Скидання карти. Гравець перекладає щойно зіграну карту на 1-й слот, посунувши всі інші карти вправо, одна за одною.



Хід гравця завершується після переміщення усіх карт. Далі черга наступного, за годинниковою стрілкою.

Детальні правила для кожного типу карти описані в розділі "КАРТИ ФОКУСУ", що починається на сторінці 8. Але перед прочитанням цього розділу варто вивчити ключові концепції гри, що описані на наступній сторінці.

КЛЮЧОВІ КОНЦЕПЦІЇ

Гравці повинні ознайомитися з приведеними поняттями для того, щоб розуміти, як можна розігрувати карти фокусу.

ГЕКСИ та ЛАНДШАФТ

(SPACES and TERRAIN)

Ігрова мапа складається з гексів (шестикутників). Кожен гекс має ландшафт, представлений артом на ньому. Гра містить 5 базових типів ландшафту, кожен з яких відповідає слоту на шкалі фокусу: луги (1), пагорби (2), ліси (3), пустелі (4) та гори (5). Складність ландшафту визначається номером слота.

Ландшафт впливає на купу аспектів гри. Загалом, чим складніший ландшафт, тим важче його присвоїти чи завоювати.

Шостий тип ландшафту, що не представлений на шкалі фокусу – це вода. **Складність води 1.** Зазвичай, гравці не взаємодіють з водою, крім випадків, коли якась карта конкретно це дозволяє.

Іноді арт на гексі містить більше одного ландшафту. Вибирається той, що явно домінує.



Луги (1)



Пагорби (2)



Ліси (3)



Пустелі (4)



Гори (5)



Вода (1)



ДРУЖНІЙ та КОНКУРУЮЧИЙ

(FRIENDLY and RIVAL)

Багато карт у грі згадують гекси чи певні компоненти гри як **дружні (friendly)** чи **конкуруючі (rival)**. Жетони контролю та пластикові фігурки кольору гравця є дружніми цьому гравцю. Відповідно, жетони контролю та фігурки інших кольорів – конкуруючими. Аналогічно, дружніми є гекси, на яких знаходяться міста гравця чи його жетони контролю, а конкуруючими – гекси, зайняті іншими гравцями.

Караван не робить гекс дружнім чи конкуруючим.

ПОРОЖНІ ГЕКСИ

Гекс вважається порожнім, якщо на ньому немає ніякого жетона чи пластикової фігурки.

РЕСУРСИ ТА ЧУДЕСА ПРИРОДИ

Ресурси та чудеса природи роблять можливим створення чудес світу. Є 4 типи ресурсів:



Мармур



Ртуть



Нафта



Діамант

Гравці збирають ресурси з ігрової мапи та витрачають їх для будівництва чудес світу. Використані жетони повертаються у резерв.

Жетон чуда природи можна використати в якості ресурсу, зображеного на ньому. Однак, він не повертається у запас і може бути використаний так само наступного ходу. Жетон природного чуда можна використовувати тільки 1 раз за хід.



Чудо природи
"Crater Lake"

Гекси з чудесами природи не мають ландшафту. **Складність території чуда природи дорівнює 5.**

МІСТА та РОЗВИНУТІ МІСТА

(CITIES and MATURE CITIES)

Міста є координаційними центрами, навколо яких будуються імперії. Вони дозволяють гравцям розширювати свої території на мапі. Водночас, **розвинуті** міста сприяють добробуту цивілізації гравця. Вони періодично генерують жетони торгівлі (коли стрілка диску подій повертається на піктограму торгівлі) та являються стартовими пунктами караванів.

Розвинутим (mature) вважається таке місто, яке оточене з усіх сторін дружніми жетонами контролю або водою. Міста на краю мапи стають розвинутими швидше, оскільки вони межують з меншою кількістю шестикутників.

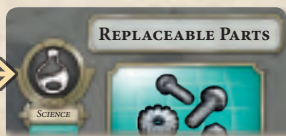


Оскільки місто **оранжевого** гравця знаходиться на краю мапи, то воно має лише чотири суміжні гекси, 2 з яких є водою, а інші 2 вже містять дружні жетони контролю, тому місто вважається розвинутим.

КАРТИ ФОКУСУ

У грі є 5 типів карт фокусу. Тип карти фокусу позначається піктограмою у її лівому верхньому куті. В ряду фокусу кожного гравця може бути тільки 1 карта кожного типу.

Карта фокусу:
Піктограма та
тип



В процесі гри можна вдосконалювати карти фокусу. Вдосконалена версія карти розігрується так само, але вона може мати додатковий ефект (як от, дозволити караванам перетинати воду).

У наступних розділах описуються правила для кожного типу карт фокусу.

КУЛЬТУРА



Карти культури дозволяють гравцям розмішувати **жетони контролю**, розширюючи тим самим свою територію та захоплюючи ресурси. Слот, з якого розігрується карта, визначає, на яких **ландшафтах** дозволено розмішувати жетони контролю.

Щоб розмістити жетон контролю, гравець бере один із невикористаних жетонів та кладе його на гекс, прилеглий до дружнього міста. При цьому, якщо жетон кладеться на гекс, що містить **ресурс** чи **чудо природи** (до речі, складність ландшафту чуда 5), то гравець забирає його собі та кладе поряд з листом лідера.

При розміщенні жетонів контролю, гравець повинен дотримуватися наступних правил:

- ♦ Гравець не може розмістити жетон на воді чи на ландшафті більшої складності, ніж складність слота, з якого розіграна карта культури. Всі **чудеса природи** мають складність ландшафту 5.
- ♦ Гекс не повинен містити жетона варвара, міста, поліса чи чужого жетона контролю.
- ♦ Жетон кладеться **неукріпленою** стороною (тобто такою, яка не містить білого кола навколо піктограми).



Якщо **червоний** гравець розігрує карту культури з 1-го чи 2-го слота, то він може викладати жетони контролю лише на луги та пагорби.

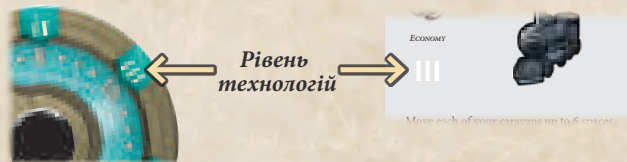
НАУКА



Карти науки просувають гравця по **диску технологій**, відкриваючи таким чином нові. Номер слота визначає, **на скільки поділок** потрібно просунутися.

Просування по диску технологій фактично означає поворот вказівника за годинниковою стрілкою на таку кількість поділок, яка відповідає номеру слота, з якого розігрується карта науки.

Кожна карта фокусу має **технологічний рівень**, а певні поділки диску технологій відповідають новому рівню:



Коли стрілка на диску технологій пересікає цифру технологічного рівня, гравець має право замінити будь-яку свою карту фокусу (будь якого рівня) на її вдосконалену версію, що точно відповідає новому технологічному рівню. Замінена карта повертається до колоди карт фокусу. Жетони зі старої карти переносяться на нову.



Стрілка на диску технологій **блакитного** гравця дійшла до рівня IV. Гравець вирішує отримати "Flight" (Політ) IV рівня. Він повинен замінити військову карту "Iron Working" (Металургія) II рівня свого рядка фокусу на карту "Flight" (Політ).

ЕКОНОМІКА



Карти економіки дозволяють гравцеві взаємодіяти з полісами та містами-конкурентами шляхом відсилення до них караванів. Слот рядка фокусу визначає **типи місцевості**, по яких можуть пересуватися каравани.

Кожен гравець починає гру з одним караваном на карті економіки. Під час гри, можна вдосконалити карти економіки, що збільшить кількість доступних караванів. Коли це відбувається, гравець кладе щойно розблоковані каравани собі на карту економіки.

Кількість
доступних
караванів



Відсилення каравану фактично означає переміщення відповідної фігурки по гексах на таку їх кількість, яка вказана на карті. Точкою відправлення каравану виступає **столиця гравця** або будь-яке його **розвинуте місто**. Якщо за один хід караван не досягнув місця призначення, то він залишається на полі і його рух можна продовжити наступного разу, коли розіграватиметься карта економіки.

При відсиланні караванів, гравець повинен дотримуватися наступних правил:

- ♦ Гравець не може перемістити караван на воду чи на ландшафт більшої складності, ніж складність слота, з якого розіграна карта економіки.
- ♦ Гекс не повинен містити жетон варвара.
- ♦ Гравець не може відіслати більше 1-го каравана до одного і того ж самого місця призначення за хід.

Коли гравець відсилає караван до поліса чи до міста-конкурента, він виконує наступні кроки відповідно до місця призначення:

1. Гравець повертає караван на свою карту економіки.
2. Гравець отримує **два жетони торгівлі** з резерву.
 - a. **Поліс:** Жетони торгівлі кладуться на карту шкали фокусу, що відповідає типу цього поліса.
 - b. **Конкуруюче місто:** Гравець розподіляє жетони торгівлі між своїми картами фокусу як заманеться.
3. Гравець може взяти одну карту дипломатії.
 - a. **Поліс:** Гравець бере 1 карту дипломатії поліса (якщо така ще доступна) та кладе поряд зі своїм листом лідера. Заборонено брати карту дипломатії, якщо її копія вже є у гравця.
 - b. **Конкуруюче місто:** Гравець вибирає одну із наявних карт дипломатії суперника та кладе поряд зі своїм листом лідера. Якщо гравець вже має карту дипломатії цього суперника, то він повинен її повернути, перш ніж взяти іншу.

Поліси, жетони торгівлі та карти дипломатії описані на сторінці 13.

Відсилання каравана

Щоб отримати вигоду від сусіднього "Seoul" (Сеула), **блакитний** гравець розіграє свою карту економіки "Foreign Trade" (Зовнішня торгівля) з 2-го слота.



- 1 крок: гравець розміщує караван на лузі біля своєї столиці; він не може розмістити караван на сусідній горі, бо це вимагає вищого рівня фокусу.
- 2 крок: гравець переміщує караван до лісу, а потім до поліса.
- 3 крок: гравець повертає караван на свою карту економіки; розміщує 2 жетони торгівлі на свою карту науки; бере одну з доступних карт дипломатії Сеула.

ПРОМИСЛОВІСТЬ



(INDUSTRY)

Кarti промисловості дозволяють гравцеві будувати нові міста або чудеса світу. При цьому, номер слота, з якого розігрується карта, означає: якщо будується **місто** – то **ландшафт**, на якому дозволено будуватися; якщо будується **чудо** – то **початковий внесок** гравця у вартість зведення чуда.

Будування міст

Щоб побудувати нове місто, гравець бере одну із невикористаних фігурок міст та розміщує її на дозволеному гексі на такий відстані від будь-якого дружнього гекса, яка не перевищує номер слота, з якого розігрується карта промисловості.

При будівництві міста, гравець повинен дотримуватися наступних правил:

- ♦ Гравець не може будувати на гексі, який містить будь-який компонент, крім каравана (*дружнього чи конкуруючого, який потрібно ігнорувати*) або дружнього жетона контролю (*який повертається гравцеві*).
- ♦ Гравець не може будувати на гексах, прилеглих до міста чи міста-держави.
- ♦ Гравець не може будувати на воді чи рахувати через воду або будь-який гекс, чий ландшафт відповідає вищому слоту рядка фокусу.
- ♦ Гравець не може рахувати через конкуруючий гекс або жетон варвара.



Якщо **червоний** гравець розіграє свою карту промисловості "Pottery" (Гончарна справа) з 2-го слота (пагорби або нижче), то місто можна збудувати лише на зазначених гексах.

Будування чудес світу

Чудеса світу забезпечують гравців, що їх контролюють, потужними властивостями.

Вартість чуда – це цифра, надрукована у нижньому лівому куті карти. Ресурси, які гравець може витратити на будівництво чуда, відображаються в нижньому правому куті.



Щоб збудувати чудо, гравець вибирає одну відкриту карту із доступних 4-х колод чудес світу та оплачує її вартість **виробництвом**, що складає суму:

- ♦ номер слота, з якого розіграна карта промисловості,
- ♦ по 2 виробництва за кожен витрачений прийнятний ресурс,
- ♦ по 1 виробництва за кожен жетон торгівлі, витрачений з карти промисловості.

Якщо в результаті підрахунку виробництво гравця дорівнює або перевищує вартість чуда, чудо будується. Гравець розміщує карту чуда поряд зі своїм листом лідера, а жетон чуда – під своє місто, яке ще немає жетона чуда. Нарешті, гравець відкриває наступне чудо в колоді.

Гравець не може будувати чудо, якщо всіх його міста вже мають жетони чудес.



Чудеса світу докладно описані на сторінці 13.

ВОЄННА СИЛА



Військові карти фокусу призначені для зміцнення оборони або здійснення нападу. При цьому, номер слота означає кількість жетонів контролю, які можна укріпити, або військову силу кожної атаки.

Укріплення жетонів контролю

Укріплені жетони контролю являються потужною силою захисту важливих територій та міст, в тому числі з чудесами світу.

Для укріплення, жетони контролю потрібно перевернути на так звану укріплену сторону. Кількість жетонів, які можна укріпити, не повинна перевищувати номер слота, з якого розіграна військова карта.



Неукріплена сторона



Укріплена сторона

Укріплені жетони контролю також захищають проти варварів. Якщо варвар здійснює набіг на такий жетон, то нападник повертається на своє попереднє місце, а жетон в свою чергу перевертається на неукріплену сторону.

Також укріплені жетони допомагають при обороні. Коли гравець обороняється, то повинен визначити військову міць (*дивитися наступну сторінку*) компонента, який він обороняє. Укріплений жетон контролю збільшує на 1 свою власну військову міць, а також військову міць прилеглого міста та жетона контролю. Ці бонуси накопичуються, суттєво збільшуючи захист – тому місто, оточене кількома укріпленими жетонами контролю, важко завоювати.

Будування Чуда світу

Заборонене місто (Forbidden City) коштує 9. Щоб його збудувати, гравцеві потрібно мати 9-й рівень виробництва та місто, яке ще не має жетона чуда світу.

Карта промисловості була розіграна з 3-го слота, тобто гравець має 3-й рівень виробництва. Потрібно ще 6: гравець витрачає 1 жетон мармуру (+2) та 2 нафти (+4), що дає необхідний 9-й рівень.

Він будує Заборонене місто, розмістивши його карту поруч із своїм листом лідера та поклавши відповідний жетон цього чуда світу під одне зі своїх міст, у якого ще немає жетона чуда світу.



Якщо **блакитний** гравець розіграє військову карту з 2-го слоту, то він може укріпити будь-які два дружні жетони контролю, перевернувши їх.

Атака

Гравцеві може знадобитися атакувати для таких цілей: розгрому варварів, підкорення полісів, захоплення територій конкурентів. Щоб здійснити атаку, гравець вибирає гекс, звідки атакувати, та ціль атаки, яка повинна знаходитися на відстані, що не перевищує зазначену на військовій карті, рахуючи від найближчого дружнього шестикутника.

При здійсненні атаки гравець повинен дотримуватися наступних правил:

- ❖ Ціллю атаки можуть бути: жетон варвара, поліс, конкуруюче місто, конкуруючий жетон контролю.
- ❖ Гравець не може рахувати через воду, гекси суперника або жетон варвара. Гравець може рахувати через будь-які ландшафти, незалежно від номера слота військової карти.
- ❖ Гравець не може атакувати з шестикутника, захопленого цього ж ходу.

Якщо ціль атаки – варвар чи поліс, то роль захисника виконує **гравець праворуч** від атакуючого. Обоє, нападник та оборонець, кидають 1 кубик та визначають свою військову силу.

Військова сила атакуючого складається з 1) результату кидка кубика, 2) номера слота, з якого зіграно військову карту, 3) бонусів з карт, 4) бонуса з листа лідера.

Військова сила захисника рівна результату кидка кубика та бонусів залежно від типу компонента, що обороняється:

- ❖ **Поліс:** 8 бонусних балів.
- ❖ **Варвар:** бонус визначається складністю ландшафту.
- ❖ **Жетон контролю:** бонус рівний сумі складності ландшафту, плюс бонуси захисту з карт гравця та його листа лідера. Додатково +1 бал за кожен дотичний укріплений жетон контролю (*включаючи цей жетон, якщо він укріплений*).
- ❖ **Місто:** бонуси калькулюються аналогічно жетонам контролю, але складність ландшафту береться подвоєна (*наприклад, для гір бонус рівний 10-ти, а не 5-ти*).

Після цього атакуючий має право використати свої торговельні жетони з військової карти. За ним – те ж саме може зробити гравець, що захищається. Кожен жетон торгівлі збільшує військову силу на 1.

Бій виграє гравець з більшою військовою силою. При нічійї перемагає той, хто захищався. Нічого не відбувається, коли перемагає захисник. В разі перемоги атакуючого, ефект залежить від цілі атаки:

- ❖ **Поліс:** атакуючий знаменує завоювання поліса тим, що кладе жетон цього поліса на свою карту фокусу такого ж типу (*жетони полісів будуть описані пізніше*). Потім ставить своє місто на гекс поліса. Обидві карти дипломатії цього поліса перевертаються лицем донизу та кладуться поряд з мапою.

- ❖ **Варвар:** атакуючий прибирає жетон варвара з мапи та отримує 1 жетон торгівлі, який може розмістити на будь-яку карту фокусу.
- ❖ **Жетон контролю:** атакуючий замінює цей жетон на свій, кладучи його неукріпленою стороною. Якщо жетон знаходиться на місці з чудом природи, атакуючий забирає відповідний жетон чуда природи у переможеного гравця.
- ❖ **Місто (не столиця):** атакуючий заміняє місто своїм. Якщо це місто-держава, то він або завойовує його, або звільняє (*дивитися розділ "Міста-держави" на сторінці 13*).
- ❖ **Столиця:** атакуючий забирає в переможеного 2 жетони торгівлі, довільним чином розподіляючи їх між своїми картами фокусу.

Завоювання міста з чудом світу означає завоювання і самого чуда. Чудо лишається в завойованому місті, і атакуючий забирає відповідну карту. Якщо місто було столицею суперника, чудо переноситься до одного з міст завойовника. Якщо всі міста завойовника вже мають по чуду, він не отримує це чудо та його карту.

Атака

Червоний гравець атакує жетон контролю **блакитного** гравця у сусідньому лісі. Він розігрує військову карту "Iron Working" (Металургія) з 2-го слоту.



1. **Червоний** гравець викидає на кубиках "5". Його сумарна військова міць рівна 8 (2 за номер слоту, 1 за Металургію як бонус, та 5 за кубики).
2. **Блакитний** гравець викидає на кубиках "3". Його сумарна військова міць рівна 9 (3 за складність лісу, 1 за те, що атакований жетон є укріпленням, 2 за суміжні укріплені жетони, та 3 за кубики).
3. **Червоний** гравець додатково витрачає 2 торговельні жетони зі своєї військової карти. **Блакитний** гравець не має жетонів торгівлі на своїй військовій карті, тому **червоний** перемагає з сумарною військовою міццю рівною 10.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Кожна карта умов перемоги містить 2 завдання. Мета гравців – виконати по **одному** завданню з **кожної** карти. Значення кожної піктограми на картах умов перемоги описано на звороті цих правил.

Коли гравець виконує одне із завдань на карті, він розміщує свій жетон контролю поряд з цією картою. Навіть якщо пізніше гравець перестає задовольняти цю умову перемоги, жетон лишається, повторно виконувати завдання не потрібно.

Якщо на початку ходу першого гравця стає зрозуміло, що хтось виконав по одному завданню з кожної карти, то він оголошується переможцем. У випадку нічиєї, перемагає той із гравців з нічиєю, у кого більше чудес світу. Якщо знову нічия, перемагає той з них, у кого більше дружніх шестикутників.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Цей розділ описує додаткові правила, необхідні під час гри.

ДИСК ПОДІЙ

Диск подій керує ефектами, що не є частиною ходу будь-кого із гравців, наприклад, активність варварів. За диск подій відповідальний так званий "перший гравець". Перед кожним своїм ходом (за винятком *першого*), він повинен перевести вказівник за годинниковою стрілкою на наступну секцію. Якщо в цій секції є піктограма, то потрібно застосувати її ефект. Значення кожної піктограми описано далі.

Набіги варварів

Варвари постійно блукають мапою, шукаючи караванів, щоб сплюндрувати, та міст, щоб зруйнувати. Коли стрілка на диску подій вказує на цю піктограму, кожен варвар на мапі переміщується. Перший гравець кидає кубика та визначає напрям цього переміщення згідно жетона напряму набігів варварів. Кожен жетон варвара рухається на один гекс у визначеному напрямку.



Якщо, в результаті переміщення, варвар потрапляє на гекс із компонентом гравця, то такий набіг вирішується наступним чином в залежності від компонента:

- ♦ **Караван:** компонент знищується та повертається на карту економіки гравця.
- ♦ **Неукріплений жетон контролю або місто (не столиця):** компонент знищується та повертається гравцеві.
- ♦ **Укріплений жетон контролю:** жетон перевертається на неукріплену сторону а варвар - на гекс, з якого прийшов.
- ♦ **Столиця:** гравець скидає до резерву 2 жетони торгівлі, вибравши, з яких саме карт ряду фокусу їх скидати.

Якщо, в результаті переміщення, варвар потрапляє у воду, він продовжує рухатися у тому ж напрямку, доки не досягне суходолу. Якщо, в результаті переміщення, варвар досягає краю мапи, він продовжує рухатися у зворотному напрямку.

Набіги варварів

Перший гравець викинув "2" на кубиках. Тому кожен варвар здійснює набіг в напрямку, позначеному цифрою "2" на жетоні напряму набігів варварів.



1. Варвар "D" переміщується на гекс, що містить місто **оранжевого** гравця, руйнуючи його.
2. Варвар "F" рухається у воду. Оскільки він не може зупинитися у воді, то продовжує рухатися далі в тому ж напрямку та зупиняється у лісі.

Відродження варварів

Варвари регулярно відроджуються протягом гри. Коли стрілка на диску подій вказує на цю піктограму, всі жетони переможених варварів повертаються на мапу.



Кожен жетон варвара містить букву. Коли варвар відроджується, то його жетон кладеться на мітку на карті, яка відображає ту саму букву.

Варвар відроджується тільки тоді, коли відповідне місце на мапі є вільним (на ньому немає міста чи жетона контролю) або містить караван (який при цьому знищується); інакше жетон варвара залишається поза мапою, чекаючи наступної можливості відродитися.

Торгівля

Однією з переваг розвинутого міста є генерація ним жетонів торгівлі. Коли стрілка на диску подій вказує на цю піктограму, кожен гравець отримує по 1-му жетону торгівлі за кожне своє розвинуте місто, розміщуючи жетони на свій розсуд на картах фокусу (але не більше 3-х на карті).



ПОЛІСИ

Поліс – це невелика суверенна держава, нейтральна по відношенню до гравців. Поліси є цінними торговими партнерами для гравців, що відправляють до них свої каравани. Кожен поліс має дві дипломатичні карти, на яких зазначено його назву.



Сеул, наукове місто-держава

Коли гравець відправляє караван до поліса, він отримує 2 **жетони торгівлі**, які дозволено розміщувати на своїх картах фокусу того ж типу, що і цей поліс. Також гравець отримує **карту** цього поліса, якщо такої в нього ще немає. Карта кладеться поряд з листом лідера. Забирати карту цього поліса у іншого гравця заборонено.

Незважаючи на те, що поліси завжди розміщені на луках, їх бонус захисту рівний 8.

Заборонено відправляти більше 1-го каравана до того ж самого міста чи поліса під час одного і того ж ходу.

Завоювання та звільнення міст-держав

Гравці можуть отримати певну вигоду від завоювання поліса чи звільнення його з-під ярма іншого гравця.

Коли гравець атакує і завоює поліс, він ставить там своє місто (якщо можливо) та забирає собі жетон цього поліса, розміщуючи його на своїй карті фокусу аналогічного типу. Потім **усі** дипломатичні карти цього поліса кладуться збоку мапи лицем донизу.

Жетон поліса на карті фокусу гравця відіграє роль жетона торгівлі, що можна використовувати 1 раз за хід, і який не потрібно повертати до резерву.

Якщо гравець успішно завершує атаку на завоюваний суперником поліс, він вправі сам захопити його (як описано на сторінці 11), або звільнити його. Якщо гравець звільняє поліс, він повертає жетон міста-держави на гекс, перевертає карти цього міста-держави лицем догори і бере одну з них.

КАРТИ ДИПЛОМАТІЇ

Кожен гравець має 4 карти дипломатії свого кольору. Поліси мають по 2 карти. Кожна карта дипломатії дає певні бонуси гравцеві, що її отримує. Відсилення караванів до конкуруючих міст та полісів – це, фактично, спосіб отримання карт дипломатії.

Гравцям немає користі від власних карт дипломатії, проте вони можуть користуватися бонусами, які дають карти дипломатії полісів чи суперників. Від кожного гравця, як і від кожного поліса, дозволено отримати тільки 1 карту дипломатії.

Напад на поліс чи конкуруючі об'єкти (тобто об'єкти інших гравців) розриває дипломатичні стосунки і нападник зобов'язаний повернути відповідну карту дипломатії.

ЖЕТОНИ ТОРГІВЛІ



Жетон торгівлі

Жетони торгівлі посилюють ефекти карт фокусу. Гравці отримують жетони:

- 1) коли відсилають каравани до полісів та міст суперників,
- 2) від своїх розвинутих міст тоді, коли диск подій вказує на піктограму торгівлі.

При розігруванні карти фокусу гравцеві дозволено витратити довільну кількість (максимум 3) жетонів торгівлі з цієї карти. Ефект жетона зазначено знизу карти:



Культура: +1 до кількості жетонів контролю.



Воєнна сила: +1 до військової сили.



Наука: +1 поділکا повороту диску технологій.



Промисловість: +1 до рівня виробництва гравця.



Економіка: +1 дальності ходу каравана.

Використані жетони торгівлі повертаються в резерв.

На карті фокусу може лежати не більше ніж 3 жетони торгівлі, зайві одразу повертаються до резерву. **Жетони полісів не враховуються** в цьому обмеженні.

ЧУДЕСА СВІТУ

Чудеса світу надають потужні, унікальні ефекти гравцям, що їх контролюють. Існує чотири типи чудес світу: культурні, економічні, наукові та військові. Колір фону та піктограма (зазначені як на карті чуда, так і на його жетоні) вказують на тип чуда. Тип чуда визначає, до якої колоди належить чудо.



Культурне Чудо:
Піктограма типу
та Колір



Гравці будують чудеса світу розігруванням карти промисловості. Якщо чудо збудовано, гравець: 1) бере карту цього чуда та кладе поряд з листом лідера, 2) жетон чуда гравець розміщує під своїм містом, що ще не має чуда, 3) відкриває наступну карту з колоди чудес світу.

Гравець контролює чудо світу, якщо жетон чуда знаходиться під містом гравця (зрідка, під жетоном контролю гравця). Суперники можуть напасти та відвоювати чудо світу (як описано на сторінці 11).

Якщо варвари руйнують місто з чудом світу, жетон чуда лишається на місці, і його знову можна взяти під свій контроль, розмістивши на ньому своє місто чи жетон контролю.

КОНСТРУЮВАННЯ МАПИ

Для всіх ігор, окрім самої першої, рекомендується використовувати мапу, сконструйовану згідно правил, описаних в цьому розділі. Таким чином, щогри буде інша, нова мапа, у створенні якої беруть участь всі грав, що, в свою чергу, дозволяє планувати стратегію ще до початку партії. Спочатку складається так зване ядро мапи, до якого гравці по черзі тактично додаватимуть компоненти, переслідуючи кожен свою мету.

Конструювання мапи складається з наступних кроків:

1. Кожен гравець отримує 1 компонент мапи з міткою столиці на ній (з ірочкою). Решта компонентів зі столицями повертаються до коробки.
2. Випадковим чином беруться 2 компоненти з чудом природи та 2 компоненти з полісом. Перетасовані разом, ці 4 компоненти мапи складуть її ядро.
3. Усі компоненти ядра викладаються однією стороною, А або В. Киньте кубик: якщо результат кидка – цифра 1 або 2 або 3, то викладайте стороною А, інакше – стороною В.
4. Для формування ядра мапи компоненти викладаються по черзі, згідно порядку та орієнтації, вказаних на ілюстраціях нижче. Покладіть на кожен компонент по жетону торгівлі, як тимчасовий маркер для гравців, щоб розуміти, де ядро.



Компоненти ядра—сторона А

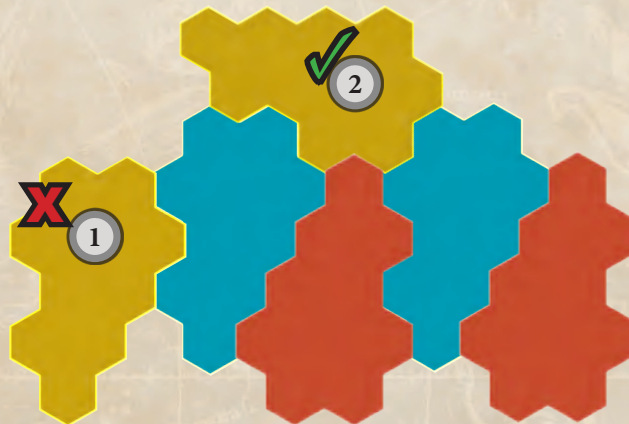


Компоненти ядра—сторона В

5. Перетасуйте всі компоненти карти, що лишилися, та роздайте випадковим чином по 2 кожному гравцю. Зайві – до коробки.

6. Починаючи з випадкового, гравці за годинниковою стрілкою, по черзі приєднують до ядра мапи один зі своїх компонентів. Класти компоненти можна довільною стороною (А або В), дотримуючись наступних правил:

- ◆ При викладанні, компонент повинен торкатися щонайменше 4-х гексів уже викладених компонентів.
- ◆ Компонент повинен обов'язково торкатися ядра, навіть якщо для цього його потрібно перевернути на якийсь конкретний бік. Якщо компонент не може торкатися ядра через намагання гравця дотриматися попереднього обмеження, він повинен торкатися компонента, що торкається ядра.
- ◆ Коли гравець викладає свій компонент мапи із міткою столиці (отриманий на кроці 1), він повинен одразу розмістити там свою столицю.
- ◆ Повністю оточена компонентами прогалина в мапі закривається жетоном води.



Компонент мапи 1 викладений неправильно, так як не торкається 4-х гексів вже викладеної мапи.
Компонент 2 викладений правильно.

7. Гравці повторюють крок 6 доти, доки не викладуть всі свої компоненти мапи. Жетони торгівлі з компонентів ядра прибираються в останню чергу.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

атака, 11
атака на жетон контролю, 11
будування міст, 9
будування чудес світу, 10
варвари
руйнування від набігів, 11
переміщення варварів, 12
відродження варварів, 12
виробництво, 10
вода, 7
переміщення варварів по воді, 12
розвинуті міста, 7
військова сила, 11
гекси, 7
диск подій, 12
диск технологій, 8
перехід позначки "24", 15
кілька рівнів за хід, 15
дружній, 7

жетон напряду набігів варварів
переміщення варварів, 12
розміщення жетона, 5
жетони контролю
розміщення, 8
укріплення, 10
жетони торгівлі, 13
від полісів, 13
від конкуруючих міст, 13
підтограма жетона, 12
ліміт жетонів на карті фокусу, 13
витрачання жетонів торгівлі, 13
захисник, 11
звільнення міст-держав, 13
знищення компонентів гравців, 15
каравани
переміщення, 8
прихід у поліс, 9
прихід у місто суперника, 9
карти воєнної сили, 10
карти дипломатії, 13

карти економіки, 8
карти культури, 8
карти науки, 8
карти промисловості, 9
конкуруючий, 7
конструювання мапи, 14
ландшафт, 7
ліміт компонентів гри, 15
поліси, 13
атака на поліс, 11
варвари у полісі, 15
перемога у грі, 12
скидання карти фокусу, 6
перший гравець, 6
порожній гекс, 7
резерв, 5
ресурси, 7
вартість чуда світу, 10
розвинуті міста, 7
відсилення каравану з міста, 8
торгівля, 12

розігрування карти фокусу, 6
шкала фокусу, 6
складність ландшафту, 7
слоти карт, 6
столиці
втрата чуда світу, 11
відсилення каравану зі столиці, 8
технологічний рівень, 8
укріплення, 10
умови перемоги
значення піктограм, 16
вибір карт умов, 5
виконання завдань, 12
хід гравця, 6
чудеса природи, 7
чудеса світу, 13
атака на місто з чудом, 11
будування чудес, 10
ліміт чудес для гравця, 10
гра на 3-х гравців, 5
гра на 2-х гравців, 5

РОЗ'ЯСНЕННЯ ПРАВИЛ

Цей розділ роз'яснює ситуації, які можуть виникнути під час гри.

Атака

- ♦ Якщо гравець невдало атакує ціль, він може знову напасти на неї під час одного і того ж ходу.
- ♦ Якщо гравець завойовує місто чи поліс, але у нього більше не лишилося фігурок міст, то взамін він розміщує укріплений жетон контролю. Якщо завойований поліс захопить чи звільнить інший гравець, він, якщо можливо, повинен замінити жетон контролю на фігурку міста.
- ♦ Якщо гравець кладе жетон контролю (*а не своє місто*) на жетон поліса чи чуда природи, все-одно вважається, що він його завоював.

Варвари

- ♦ Якщо варвар змінює напрям набігу на протилежний (*в зв'язку з досягненням краю мапи чи укріпленого жетону контролю гравця*) і потрапляє у воду, то він продовжує рухатися в цьому напрямку, поки не досягне землі.
- ♦ Коли варвар перебуває на гексі поліса, каравани не можуть приходити туди і цей поліс не може бути атакованим.
- ♦ Якщо в результаті набігів кілька варварів опинилися на одному гексі, то шляхом кидання кубика одного з них потрібно перемістити. Повторіть, поки усі гекси не міститимуть лише 1 варвара.

Каравани

- ♦ Каравани можуть пересуватися крізь поліси та міста суперників, але вони не можуть там зупинятися і залишатися.
- ♦ Коли караван приходить у завойований поліс, це розігрується як прихід до міста суперника.
- ♦ Після того, як караван повернеться на свою карту економіки, його не можна відряджати знову у цей же хід.

Жетони контролю

- ♦ В один хід жетони контролю можна викладати навколо будь-яких своїх міст, а не тільки якогось одного.
- ♦ Якщо гравцеві потрібно розмістити жетон контролю, але жетонів в резерві гравця більше немає, то йому дозволено взяти будь-який дружній жетон з мапи.
- ♦ Якщо жетон контролю гравця знімається із гекса з чудом природи (*через ефект якоїсь карти чи набіг варвара*), гравець зобов'язаний повернути жетон цього чуда на мапу.

Кarti фокусу, Ряд фокусу, та Диск технологій

- ♦ Коли гравець оновлює карту в своєму ряду фокусу, всі жетони торгівлі з цієї карти переміщуються на нову.
- ♦ Якщо гравець досягає декількох технологічних рівнів за 1 хід, він отримує ефект від них усіх.
- ♦ Якщо стрілка диску технологій перетинає позначку 24, то далі вона повертається на позначку 15. Тоді стрілка може рухатися вгору знову, дозволяючи гравцеві отримати нові карт IV рівня.
- ♦ Гравець може розіграти карту фокусу, навіть якщо це не матиме ефекту.
- ♦ За спільною домовленістю, гравці можуть продовжувати гру в той час, доки поточний вибирає, яку карту фокусу зіграти.

Інше

- ♦ Кількість усіх компонентів гри, крім жетонів торгівлі, обмежена наявними у коробці.
- ♦ Коли гравець бере карту дипломатії іншого гравця, то її колір повинен відповідати кольору того гравця, і ця карта повинна бути в колоді карт дипломатії того гравця.
- ♦ Коли компонент гравця знищений, він повертається тому гравцю і може бути використаний ним знову.

ПРАВИЛА "ЕПІЧНОЇ ГРИ"

Досвідчені гравці можуть спробувати свої сили у "епічній грі". "Епічна гра" триває довше за рахунок того, що беруться **4 карти умов перемоги** (*а не 3*). Правила перемоги лишаються такими ж – потрібно виконати по 1-й умові з кожної карти.

FANTASY FLIGHT GAMES CREDITS

Game Design and Development: James Kniffen
Producer: Jason Walden
Editing: Adam Baker
Proofreading: Chris Meyer
Graphic Design: WiL Springer with Michael Silsby
Graphic Design Manager: Brian Schomburg
Cover and Map Tile Art: Anders Finér
Art Direction: Andy Christensen
Sculpting: Neil Hagre
Sculpting Coordinator: Niklas Norman
Managing Art Director: Melissa Shetler
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Creative Director: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA CREDITS

Licensing Coordinator: Sherry Anisi
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn
Publisher: Christian T. Petersen

FIRAXIS CREDITS

Studio Art Director: Arne Schmidt
Marketing Director: Lindsay Riehl
Marketing Managers: Peter Murray and Kevin Schultz

2K & TAKE-TWO INTERACTIVE CREDITS

Director, Marketing: Matt Knoles
Product Manager: Jenny Tam
Director of Digital Sales: Max Schenkein

PLAYTESTER CREDITS

Justin Beers, Dane Beltrami, Federico Castelo, Chris J Davis, Pablo Espinosa, Petra Exnarova, Tino Gouvras, Michael Hurley, Nathaniel Kaplan, Nick Kingery, Hunter Lewis, Federico Martinez, Eric Montag, Robert Parkinson, Tom Parry, Matthew Ryan, Dan Smith, AJ Swanson, Paul Winchester, and Luke Wolaszek.

Special thanks to all of our diligent beta testers.

Art was used from the Firaxis archives. Thanks to all of these artists for their contributions.

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ

Ярослав "Yaro" Грабар, h.yaroslav@gmail.com, 2020 рік

This translation of the rulebook is not officially endorsed by rightholders. All rights still remain with rightholders. All illustrations are courtesy of rightholders and used with permission.

Цей переклад не є офіційним. Всі права належать компаніям-правовласникам. Усі ілюстрації надано правовласниками та використовуються з їх дозволу.

© 2017 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2017 Fantasy Flight Games. Civilization is a trademark of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

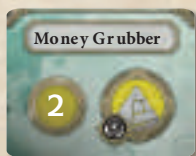
ШВИДКА ДОВІДКА

Примайте під рукою!

УМОВИ ПЕРЕМОГИ



Розмістіть усі свої 8 міст на мапі.



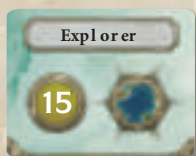
Контролюйте 2 економічні чуда світу.



Завойуйте 1 столицю суперника або 2 поліси.



Контролюйте 2 військових чуда світу.



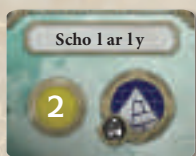
Контролюйте 15 гексів, прилеглих до води або краю мапи.



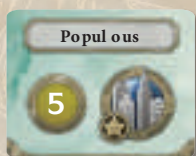
Контролюйте 2 культурних чуда світу.



Досягніть 24-го рівня розвитку технологій.



Контролюйте 2 наукових чуда світу.



Контролюйте 5 розвинутих міст.



Контролюйте 2 чуда природи.

ПІКТОГРАМИ ДИСКУ ПОДІЙ



Кожен гравець отримує по 1-му жетону торгівлі за кожне своє **розвинуте місто**, розміщуючи жетони на свій розсуд на картах фокусу (але не більше 3-х на карті).



Відродіть кожного переможеного варвара у відповідній мітці на мапі (згідно букви на жетоні) за умови, що на мітці немає **міста** або **жетона контролю**.



Киньте кубик та перемістіть кожного варвара у напрямку, що відповідає цифрі на жетоні напряму набігів варварів.

БУДУВАННЯ ЧУДА СВІТУ

Виберіть 1 карту чуда світу з тих, що лежать лицем догори зверху відповідних колод. Для оплати вартості чуда, рівень продуктивності цивілізації гравця розраховується наступним чином:

- ♦ номер слота, з якого розігрується карта промисловості;
- ♦ +2 за кожен витрачений прийнятний ресурс;
- ♦ +1 за кожен жетон торгівлі, витрачений з карти промисловості.

У гравця повинно бути місто, яке ще не має жетона чуда світу.

АТАКА

- Вибір цілі.** Атакуючий вибирає, звідки атакувати та ціль атаки.
- Атака.** Атакуючий кидає кубики і до результату додає бонуси з наступних джерел:
 - ♦ номер слота військової карти фокусу;
 - ♦ бонус з листа лідера.
- Оборона.** Для оборони, кидаються кубики і до результату додаються бонуси згідно типу захисту:
 - ♦ **Поліс:** бонус = 8.
 - ♦ **Варвар:** бонус = складність ландшафту.
 - ♦ **Конкуруючий гекс:** бонус = сума наступного:
 - ♦ складність ландшафту (подвійна, якщо це місто)
 - ♦ +1 за кожен суміжний дружній укріплений жетон контролю.
 - ♦ +1 якщо обороняється безпосередньо укріплений жетон
 - ♦ бонуси на картах
 - ♦ бонус з листа лідера
- Бонус від жетонів торгівлі.** Атакуючий та той, хто обороняється, можуть додати собі по +1 військовому балу за кожен жетон торгівлі зі своєї військової карти фокусу.
- Порівняння військової міці.** Бій виграє гравець з більшою сумою бойових балів. У випадку нічий перемога присуджується тому, хто оборонявся.