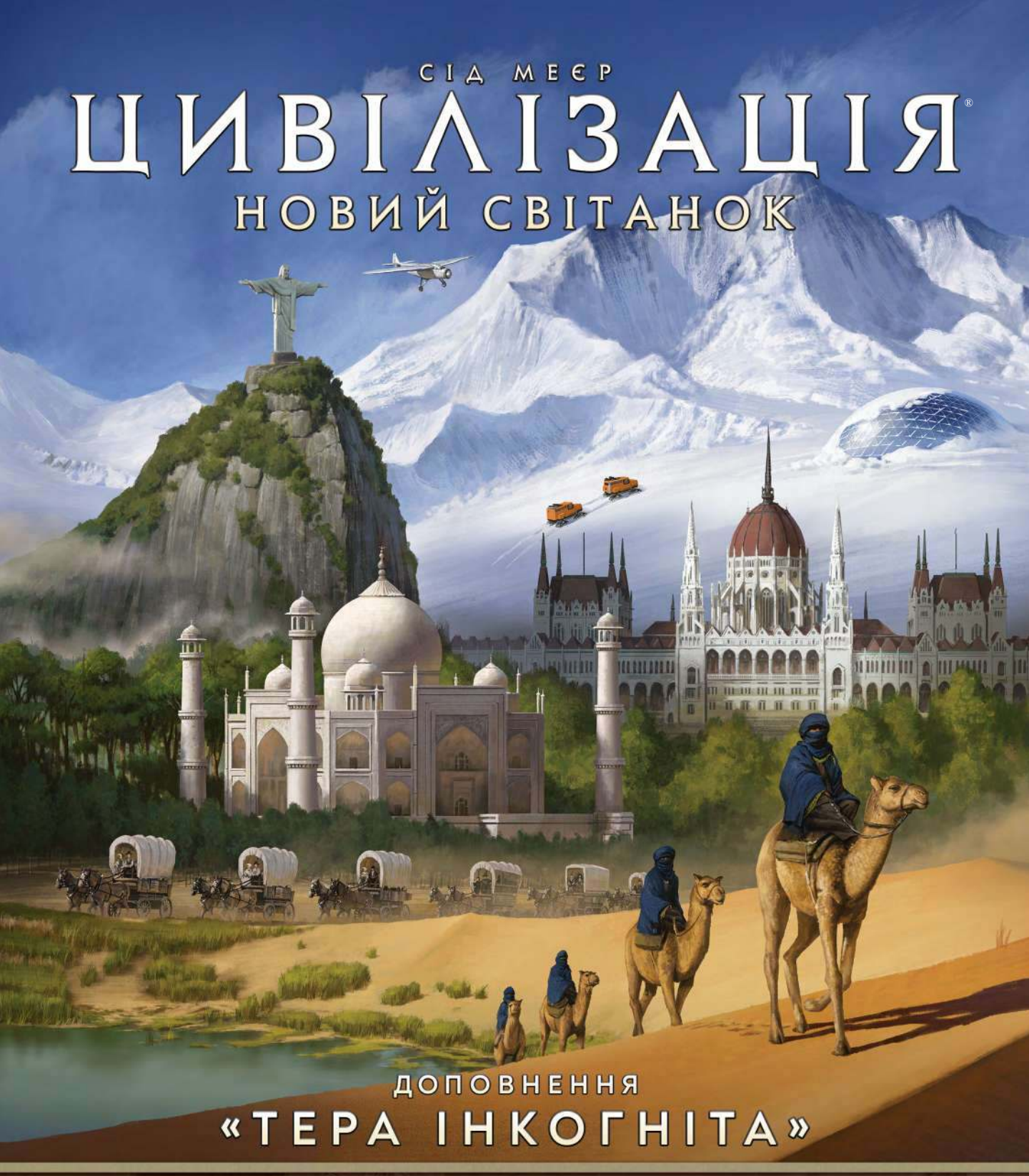

СІД МЕЄР
ЦИВІЛІЗАЦІЯ®
НОВИЙ СВІТАНОК
ДОПОВНЕННЯ
«ТЕРА ІНКОГНІТА»

Правила гри

ОГЛЯД ГРИ

На світанку цивілізації ваш народ не покидав власні землі, інші території завжди були для нього чужими. Однак настав час відправити торговців і воїнів у далекі краї, щоб дізнатися, що приховує ця «тера інкогніта».

«Тера інкогніта» — це доповнення до гри «Цивілізація. Новий світанок», що додає правила дослідження світу та нові фігурки армій, а також дозволяє будувати спеціалізовані райони. У грі з'являються нові лідери. Тепер у кожного лідера, зокрема лідерів з базової гри, буде особлива карта дії, яка допоможе йому прокласти свій власний шлях у «тера інкогніта».

ВИКОРИСТАННЯ ДОПОВНЕННЯ

Перш ніж грати з цим доповненням, виконайте такі кроки для поєднання компонентів доповнення і базової гри (див. «Вміст доповнення» на наступній сторінці, щоб дізнатися, як виглядають нові компоненти):

1. Додайте плитки ігрового поля з доповнення до базових плиток.
2. Додайте планшети лідерів із доповнення до базових планшетів.
3. Додайте жетони чудес світу та природи, варварів, водойм, торгівлі, ресурсів і полісів, а також карти полісів до відповідних компонентів із базової гри.
4. Замініть диск подій і лінійки дій з базової гри відповідними компонентами з доповнення.
5. Вилучіть карти чудес світу «Пентагон» і «Мачу-Пікчу» з базової гри, до решти додайте карти чудес світу з доповнення.
6. Вилучіть карту перемоги «Технофіл/Науковець» із базової гри, до решти додайте карти перемоги з доповнення.
7. Додайте блакитні, зелені, оранжеві та червоні жетони контролю у відповідні запаси з базової гри.
8. Вилучіть такі карти з колоди дій кожного гравця: «Валюта», «Тваринництво» та всі карти війська.
9. Відокремте особливі карти дій (з портретами лідерів на зворотах) від решти карт дій з доповнення. Відсортуйте решту карт дій за кольорами та додайте їх до відповідних карт дій з базової гри.
10. Вилучіть карти дипломатії «Відкриті кордони» з базової гри, до решти додайте карти дипломатії з доповнення.

СИМВОЛ ДОПОВНЕННЯ

Кожна карта з цього доповнення позначена символом доповнення «Тера інкогніта», щоб відрізнити від карт із базової гри та інших доповнень до гри «Цивілізація. Новий світанок».

П'ЯТИЙ ГРАВЕЦЬ

«Тера інкогніта» містить набір фіолетових компонентів, які можна використовувати для гри вп'ятьох. Їх можна використовувати лише разом із рештою елементів доповнення «Тера інкогніта».

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

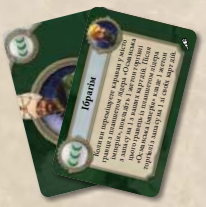
10 планшетів лідерів (з пам'яткою про райони на звороті)

5 плиток ігрового поля

18 особливих карт дій

40 карт дій гравців

1 диск подій (трек і стрілка)



1 карта «Ібрагім»

8 карт дипломатії полісів

8 карт дипломатії гравців

8 карт перемоги (6 стандартних, 2 з фортом)

14 карт чудес світу

8 пластикових фігурок армій

20 жетонів районів

12 жетонів контролю

12 жетонів чудес світу

30 жетонів форми правління

8 жетонів ресурсів (по 2 кожного виду)

2 жетони полісів (двосторонні)

5 жетонів фортів

2 жетони чудес природи (двосторонні)

8 жетонів водойм

26 жетонів торгівлі

2 жетони варварів

5 розширених лінійок дій

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ П'ЯТОГО ГРАВЦЯ

24 карти дій

5 карт дипломатії

1 диск технологій (трек і стрілка)

13 пластикових фігурок (1 столиця, 7 міст, 3 каравани та 2 армії)

5 жетонів районів

34 жетони контролю

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Щоб приготуватися до гри з доповненням «Тера інкогніта», виконайте такі кроки (замість кроків, указаних у книжці правил базової гри).

1. **Виберіть лідера та колір** у такому порядку:
   - **а.** Кожен гравець бере один випадковий планшет лідера та особливу карту дії з зображенням цього лідера на звороті.
   - **б.** Кожен гравець вибирає собі колір і бере всі **ФІГУРКИ** (міста, армії, каравани), жетони (районів і контролю), карти (дій і дипломатії) та диск технологій цього кольору.
   - **в.** Кожен гравець бере по одному жетону форми правління кожного з 6 типів. Також кожен гравець бере один з невибраних планшетів лідерів з доповнення «Тера інкогніта» й кладе його зворотним боком, на якому вказана пам'ятка про райони.
   - **г.** Кожен гравець виставляє стрілку на своєму диску технологій на поділку «0».

Ігрові компоненти фіолетового гравця

Планшет лідера

Особлива карта дій

Карти дій

Міста

Армії

Каравани

Карти дипломатії

Жетони районів

Жетони контролю

Диск технологій

Жетони форм правління

---

2. **Утворіть ряд дій.** Кожен гравець кладе лінійку дій свого кольору під планшетом лідера. Після цього кожен гравець бере шість карт дій з цифрою «I» на звороті та кладе їх горілиць у комірки під лінійкою дій у вказаному на планшеті лідера порядку. Карту «Іригація» покладіть у крайню ліву комірку з номером «1».
   - **а.** Якщо в гравця є особлива карта дії технологічного рівня I, він замінює нею карту дії відповідного типу.
   - **б.** Кожен гравець розміщує одну зі своїх армій на карті війська та один зі своїх караванів на карті економіки.

Карта «Іригація»

Армія

Караван

Особлива карта рівня I

3. **Складіть ігрове поле.** Виконайте такі кроки:

а. Роздайте кожному гравцю по жетону форту та одній випадковій плитці, що містить символ столиці (зірку). Решту таких плиток і жетонів фортів поверніть у коробку.

Жетон форту

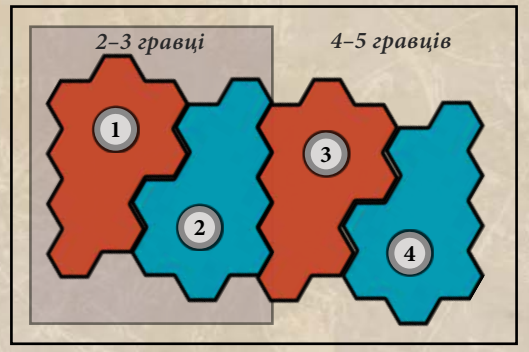
б. Випадковим способом виберіть першого гравця. Він отримує диск подій.

в. Перемішайте решту плиток поля і покладіть їх стосом біля того місця, де буде поле.

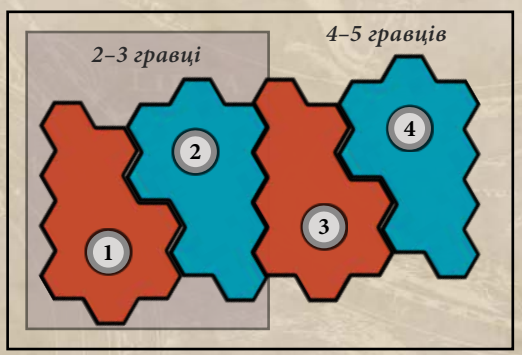
г. Візьміть **чотири плитки (або дві, якщо ви граєте вдвох або втрьох)** з низу стосу плиток поля. Це будуть плитки центральної частини.

д. Визначте, якою стороною викладати плитки центральної частини, кинувши кубик. Якщо результат 1–3, викладайте стороною «A», інакше — сторону «B».

е. Складіть центральну частину поля з плиток центральної частини, викладаючи їх по одній. Кладіть плитки в такому порядку та орієнтації, як зображено нижче (залежно від визначеної сторони). Після цього покладіть на кожну з них один жетон торгівлі, щоб позначити їх як плитки центральної частини.

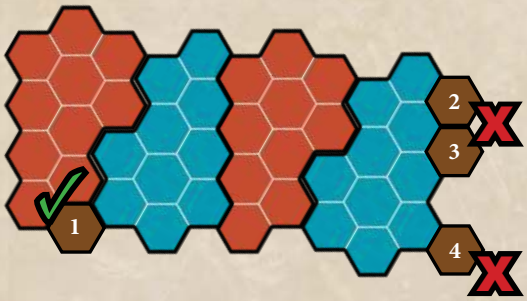


Плитки центральної частини стороною «A»



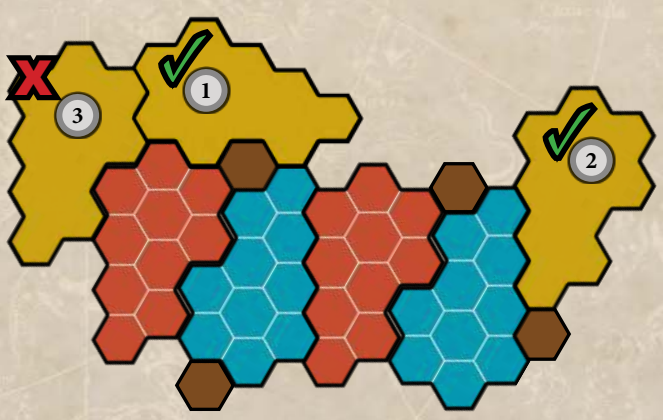
Плитки центральної частини стороною «B»

ж. Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець розміщує свій жетон форту так, щоб він дотикався щонайменше двох клітинок центральної частини. Жетон форту не може дотикатися до іншого жетона форту чи клітинки з полісом.



Форт 1 розміщений правильно. Форти 2 та 3 розміщені неправильно, бо вони суміжні один з одним. Форт 4 розміщений неправильно, бо він дотикається лише до однієї клітинки центральної частини.

к. Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець розміщує свою плитку з символом столиці. Плитку можна розмістити будь-якою стороною, але вона повинна дотикатися щонайменше чотирьох клітинок центральної частини та/або жетонів фортів. Після того як гравець розмістить свою плитку, він викладає свою столицю на символ столиці цієї плитки.



Плитки 1 та 2 розміщені правильно. Плитка 3 розміщена неправильно, бо вона повинна дотикатися до чотирьох клітинок центральної частини та/або жетонів фортів (не рахуйте клітинки плиток з символами столиць інших гравців).

л. Приберіть жетони торгівлі з ігрового поля.

4. **Заповніть ігрове поле.** На кожну клітинку поля, що містить символ, покладіть відповідний жетон. Дотримуйтеся таких правил:

   а. Кладіть жетони варварів так, щоб їхні літери відповідали літерам символів на клітинках поля.

   б. Кладіть поліси так, щоб символ і форма рамки (зірка, ромб або коло) на жетоні відповідали символу та формі рамки на клітинці.

5. **Покладіть карти полісів.** Для кожного розміщеного на полі поліса покладіть обидві карти дипломатії цього поліса одну на одну біля ігрового поля, щоб їх було видно всім гравцям. Невикористані карти дипломатії полісів складіть у стос і відкладіть убік.

Чудо природи (Мертве море)

Ресурс «нафта»

Карти дипломатії поліса (Паленке)

Варвари «J»

Поліс (Паленке: символ колби, рамка — зірка)

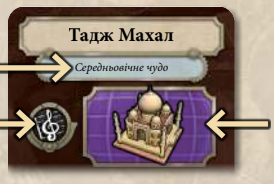
6. **Розташуйте жетон напрямку набігів варварів та підготуйте диск подій.** Перший гравець кладе жетон напрямку набігів варварів упритул до будь-якого краю поля (орієнтація поділок на жетоні не має значення). Далі цей гравець виставляє стрілку на диску подій так, щоб вона вказувала на шолом із зіркою.

Початкова поділка

7. **Розділіть карти чудес світу.** Виконайте такі кроки:

   а. Розділіть карти чудес світу на чотири стоси за типами. Тип карти позначений її кольором і символом ліворуч від зображення.

   б. Розділіть кожен стос на три стоси згідно з епохами чудес і покладіть кожен з цих стосів долілиць. Перетасуйте стос кожної епохи й вилучіть по одній карті зі стосу стародавньої та середньовічної епохи. Вилучені карти поверніть у коробку, не дивлячись на них.



Епоха чуда

Символ типу чуда

Колір типу чуда

Потрібна кількість карт чудес кожної епохи для кожного типу чудес

Стародавня *Середньовічна* *Сучасна*

8. **Створіть колоди чудес світу.** Для кожного стосу карт чудес виконайте такі кроки:

   а. Покладіть карти сучасної епохи долілиць.

   б. Покладіть карти середньовічної епохи долілиць на карти сучасної епохи.

   в. Покладіть карти стародавньої епохи долілиць на карти середньовічної епохи.

   г. Переверніть верхню карту утвореної колоди горілиць і покладіть колоду так, щоб її було видно всім гравцям.

9. **Розкладіть жетони чудес світу.** Біля кожної колоди чудес світу покладіть усі жетони чудес світу з відповідними символами та кольорами.

10. **Розкладіть карти перемоги.** Покладіть дві бойові карти перемоги («Фортифікатор» і «Завойовник») біля ігрового поля. Після цього покладіть ще 3 випадкові карти перемоги горілиць поруч із бойовими картами перемоги. Решту карт перемоги поверніть у коробку.

11. **Створіть загальний запас.** Покладіть жетони торгівлі та решту жетонів ресурсів біля поля. Це загальний **ЗАПАС**.

На цьому етапі приготувань завершується. Можна починати гру.

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ

Доповнення «Тера інкогніта» додає деякі нові правила в гру «Цивілізація. Новий світанок». У разі суперечності між цими правилами та правилами базової гри, дотримуйтеся правил цього доповнення.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Щоб перемогти в грі, гравець повинен досягти однієї цілі на **чотирьох** з п'яти карт перемоги, що лежать біля ігрового поля. Перевіряйте виконання умови перемоги в грі наприкінці кожного раунду **до** застосування ефекту диска подій.

Якщо більше ніж один гравець виконує умову перемоги в грі, переможцем стає той, хто має більше жетонів контролю на картах перемоги. У разі нічиєї використовуйте способи визначення переможця за правилами базової гри.

Бойові карти перемоги

Бойові карти перемоги — новий тип карт перемоги. На відміну від звичайних карт перемоги, кожна бойова карта перемоги містить лише одну ціль: контролювати певну кількість фортів (див. «Форти» на с. 11). Крім того, досягнувши цілі на такій карті, гравець повинен й надалі виконувати вимогу цієї цілі. Якщо гравець утрачає контроль над фортом і більше не виконує вимогу певної цілі, цей гравець забирає свій жетон контролю з відповідної карти перемоги.

Карта перемоги «Фортифікатор» (ліворуч) вимагає від гравця контролювати один або більше фортів. Карта перемоги «Завойовник» (праворуч) вимагає від гравця контролювати два або більше фортів.

ОСОБЛИВІ КАРТИ ДІЙ

«Тера інкогніта» містить по одній особливій карті дії для кожного лідера. Ці карти грають так само, як і звичайні карти дій.

Особлива карта дії Шаки (лице та зворот)

Якщо гравець має особливу карту дії технологічного рівня I, він замінює нею відповідну карту дії рівня I у своєму ряді дій. Якщо гравець має особливу карту дії рівня II або вище, він може вибрати цю карту в будь-який момент, коли він отримуватиме карту дії відповідного технологічного рівня.

КАРТИ ДІЙ ТИПУ «ПРОГРЕС»

Усі гравці починають гру з картою прогресу технологічного рівня I «Іригація». Карти прогресу дозволяють гравцям будувати райони, про це читайте на наступній сторінці.

Карта прогресу рівня I

Карти прогресу також дають змогу гравцям посилювати жетони контролю — карти війська більше не виконують цю функцію.

Коли гравець грає карту прогресу, він може витратити з неї жетони торгівлі, щоб посилити один жетон контролю за кожен витрачений жетон торгівлі. Це можна зробити незалежно від того, чи був застосований ефект карти для посилення жетонів контролю.

РОЗШИРЕНИЙ РЯД ДІЙ

Лінійки дій з цього доповнення розширюють ряд дій, додаючи ще одну комірку з номером «1». Вважайте обидві комірки з номером «1» першою коміркою. Коли ви оновлюєте карту дії, ви повинні перемістити її в крайню ліву комірку ряду дій.

Якщо вам треба зіграти карту дії «так, наче вона розташована в першій комірці», зіграйте її так, наче вона розташована в крайній лівій комірці. Комірки з номерами «2», «3», «4» та «5» вважають другою, третьою, четвертою та п'ятою комірками.

РАЙОНИ

Райони — це новий тип жетонів контролю, якими позначають спеціалізовані місця вашої цивілізації. На райони поширюються ті самі правила, що й на жетони контролю, крім таких винятків:

- Щоб розмістити район, треба зіграти карту прогресу. Жетони районів не можна викладати за допомогою ефектів, які дозволяють розміщувати жетони контролю.
- Жетони районів розміщують за тими самими правилами, що й жетони контролю. Однак, розмістивши район, гравець може замінити ним один зі своїх жетонів контролю. У такому разі жетон району кладуть непосиленою стороною догори, навіть якщо замінений жетон контролю був посиленим.
- Якщо під час атаки район знищено, нападник замінює жетон району своїм жетоном контролю, розміщуючи його непосиленою стороною догори.
- Ефекти, які замінюють жетон контролю одного гравця жетоном контролю іншого гравця, можуть замінювати райони. У такому разі жетон району замінюють жетоном контролю.

Символ районів на диску подій

Кожен тип району має власний ефект. Гравці застосовують ефекти своїх районів, коли стрілка диска подій зупиняється на символі району. Гравці застосовують ефекти своїх районів по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Кожен гравець застосовує ефекти своїх районів у будь-якому порядку.

Зазвичай ефекти районів дозволяють гравцю виконати якусь дію на певній відстані від цього району. Застосовуючи такий ефект, гравець рахує відстань через будь-які клітинки, зокрема ворожі клітинки та водойми, ігноруючи прохідність типу місцевості.

На звороті планшетів лідерів з доповнення «Тера інкогніта» містяться пам'ятки про ефекти районів. Повні правила ефектів кожного району наведені нижче.

Університетський кампус

Щоб застосовувати ефект університетського кампусу, покладіть по одному жетону торгівлі з запасу на вашу карту науки за кожні гори чи чудо природи, розташовані на клітинці з університетським кампусом або на суміжних з ним дружніх клітинках.

Центр торгівлі

Застосовуючи ефект центру торгівлі, виберіть **один** з цих варіантів:

- Покладіть по одному жетону торгівлі з запасу на ваші карти дій за кожне ваше розвинуте місто.
- Покладіть по одному жетону торгівлі з запасу на вашу карту економіки за кожну пустелю на клітинці з центром торгівлі або на суміжних з ним дружніх клітинках.

Табір

Застосовуючи ефект табору, виконайте або **один**, або **обидва** варіанти:

- Знищте варварів або ворожу армію в межах двох клітинок від табору. Якщо ви знищили варварів, покладіть жетон торгівлі на карту дії як зазвичай.
- Посильте дружній жетон контролю в межах двох клітинок від табору.

Промислова зона

Застосовуючи ефект промислової зони, виберіть **один** з варіантів:

- Покладіть по одному жетону торгівлі з запасу на вашу карту промисловості за кожен ліс на клітинці з промисловою зоною або на суміжних з нею дружніх клітинках.
- Скиньте три жетони торгівлі з карти промисловості, щоб збудувати місто на дозволеній клітинці в межах двох клітинок від дружньої клітинки.

Театральна площа

Застосовуючи ефект театральної площі, виберіть **один** з варіантів:

- Покладіть жетон контролю на клітинку в межах двох клітинок від театральної площі.
- Покладіть жетон контролю на клітинку в межах двох клітинок від дружнього міста з чудом світу.

АРМІЇ

Армії — це новий тип фігурок. Кількість доступних гравцю армій вказана на його поточній карті війська. Якщо гравець отримує карту війська з більшою кількістю армій, ніж на його попередній карті, він розміщує додаткову армію на новій карті війська. Гравець, який контролює більше ніж одну армію, повинен завершити переміщення однієї з них (і також можливу атаку), перш ніж починати переміщення іншої.

За допомогою нових карт війська гравці переміщують армії по ігровому полю. Гравець переміщує фігурку своєї армії по одній клітинці за раз на відстань, указану на карті війська. Забираючи фігурку армії з карти війська, гравець починає переміщувати її зі столиці або розвинутого міста, наче вона вже там.

Коли армія переміщується на клітинку з варварами, полісом або **КОМПОНЕНТАМИ** суперника, ця армія зупиняється, втрачаючи решту очок переміщення, і виконує атаку.

Атаки виконують за правилами виконання атак із базової гри з такими відмінностями (покроковий опис виконання атаки наведений на с. 16):

Початок атаки

- Ігноруйте всі правила з базової гри щодо підрахунку відстані до цілі атаки або обмежень для атаки з клітинки. Тепер атаки виконують тільки під час переміщення армій.
- Якщо армія атакує клітинку з кількома **КОМПОНЕНТАМИ**, нападник вибирає ціллю атаки один з цих компонентів. Якщо армія атакує клітинку з варварами, ціллю атаки повинні бути варвари.

Під час атаки

- Армія або караван, які стали ціллю атаки, мають бонус до бойової сили, що дорівнює прохідності типу місцевості їхньої клітинки. Ці фігурки не отримують бонус від посилених жетонів контролю.
- Якщо на клітинці цілі атаки є принаймні одна дружня армія (і вона не ціль атаки), оборонець додає 2 до бойової сили.
- Витрачений під час бою жетон торгівлі дозволяє або додати 1 до бойової сили, або перекинути кубик.
  - Гравець вирішує, чи витрачати жетони торгівлі після кидка кубика чи перекиду.
  - Нападник повинен витратити всі бажані жетони торгівлі, перш ніж оборонець почне витрачати свої жетони торгівлі.

Після атаки

- Якщо перемагає оборонець, армія нападника переможена — поверніть її на карту війська.
- Якщо перемагає нападник, дотримуйтеся правил із базової гри, але з такими змінами:
  - Якщо ціль атаки це:
    - **Караван або армія.** Ціль атаки знищена — поверніть її на відповідну карту дії.
    - **Район.** Нападник замінює його своїм непосиленим жетоном контролю.
    - **Місто або жетон контролю (зокрема жетон району).** Усі ворожі армії та каравани на цій клітинці знищені — поверніть їх на відповідні карти дій.
  - Після атаки армія нападника залишається на атакованій клітинці. Виняток — якщо та не містить поліс, незахоплений форт або ворожий компонент (наприклад, якщо гравець звільнив поліс або атакував клітинку з кількома ворожими компонентами). Тоді нападник повертає армію на останню клітинку, яку армія займала перед атакою, на якій немає варварів, поліса чи ворожих компонентів. У будь-якому разі армія втрачає решту очок переміщення.

Додаткові правила для армій

На армії також поширюються такі правила:

- Міста можна будувати на клітинках із дружніми арміями, але не з ворожими.
- Жетони контролю та районів не можна розміщувати на клітинках із ворожими арміями.
- Каравани можуть зупинятися на клітинках і проходити через клітинки як із дружніми, так і з ворожими арміями.
- Ефекти, що вилучають компоненти або замінюють компоненти одного гравця на компоненти іншого, не можна застосовувати, якщо на такій клітинці є армія.
- Армія на клітинці з символом варварів не заважає появі варварів на цій клітинці. Якщо варвари з'являються на клітинці з армією, то вони відразу знищують цю армію — поверніть її на карту війська.
- Якщо варвари переміщуються на клітинку з армією, то вони відразу знищують цю армію (поверніть її на карту війська). Після цього перемістіть варварів на останню клітинку суші, яку вони займали до переміщення на клітинку з армією. Отже, армія захищає від варварів будь-яке місто або жетон контролю/району на своїй клітинці — вилучіть тільки армію і залиште на клітинці місто або жетон контролю/району.

ФОРТИ

Жетон форту

Форти — це оборонні споруди. Під час приготувань до гри жетони фортів розміщують на полі. Клітинки фортів вважають лісами з прохідністю 3. Гравці не можуть будувати міста на суміжних з фортами клітинках і не можуть розміщувати жетони контролю/районів на фортах. Каравани та армії можуть переміщуватися на клітинки з фортами, але якщо армія переміщується на клітинку з фортом, який не контролює жоден гравець, то вона закінчує переміщення і виконує атаку.

Коли армія атакує форт, не контрольований жодним гравцем, цей форт отримує +6 до бойової сили. Якщо нападник перемагає, він розміщує одне зі своїх невикористаних міст на жетон форту (після цього воно стає звичайним містом).

Поки гравець має місто на клітинці з фортом, цей гравець контролює цей форт. Контроль над одним або кількома фортами наближає гравця до перемоги — це цілі нових бойових карт перемоги (див. «Перемога в грі» на с. 8).

Приклад використання армії

Червоний гравець переміщує свою армію, щоб атакувати блакитного гравця, зігравши карту війська з третьої комірки.

1. **Червоний гравець переміщує армію через клітинки з луками та лісами, бо для переміщення через клітинки гір треба зіграти карту війська з комірки з більшим номером.**
2. **Армія закінчує переміщення на клітинці з армією та містом блакитного гравця. Червоний гравець вибирає ціллю атаки армію блакитного гравця.**
3. **Червоний гравець перемагає в бою. Блакитний гравець повертає свою армію на карту війська. Армія червоного гравця не може перебувати на клітинці з ворожим містом, тому повертається на останню клітинку, яку займала до атаки.**

ДОСЛІДЖЕННЯ

У доповненні «Тера інкогніта» під час приготувань гравці не створюють ігрове поле повністю. Натомість вони досліджують світ протягом гри за допомогою караванів та армій.

Якщо під час переміщення каравану чи армії така фігурка опиняється на крайній клітинці поля, водночас перебуваючи **на плитці зі столицею**, гравець може витратити одне очко переміщення (на одну клітинку) для **дослідження** територій.

Для дослідження територій виконайте такі кроки:

1. Візьміть нижню плитку зі стосу плиток поля.
2. Розмістіть її так, щоб вона дотикалася до **чотирьох клітинок** раніше розміщених плиток, **зокрема клітинки, з якої гравець досліджує території**. Нову плитку можна покласти будь-якою стороною. Якщо плитку неможливо розмістити за вищевказаним правилом, покладіть її зверху стосу плиток поля. Дослідження на цьому завершується.
3. Заповніть нову плитку варварами, ресурсами, чудесами природи та полісами, зображеними на ній, за правилами 4-го кроку приготувань до гри на с. 6. Якщо ви поклали жетон поліса, покладіть біля ігрового поля його карти.
4. Якщо на полі утворилося обмежене з усіх боків порожнє місце, заповніть його жетонами з водоймами.

Якщо розмістити нову плитку заважає жетон напрямку набігів варварів, перемістіть його в інше місце.

Після дослідження територій армія або караван може продовжувати своє переміщення, використовуючи позосталі очки переміщення, але більше не може досліджувати території в цей хід.

Приклад дослідження

Блакитний гравець досліджує території своєю армією (плитка та клітинка з армією виділені жовтим кольором). Нову плитку не можна розмістити в позиції номер 1, бо вона не дотикається до клітинки з фігуркою, яка досліджує території. Також нову плитку не можна розмістити в позиції номер 2, бо плитка дотикається лише до 2 клітинок.

Гравець вирішує розташувати плитку так, як зображено нижче.

Примітка. Коли блакитний гравець переміщуватиме свій караван у наступний хід, він не зможе дослідити території з клітинки, де караван розташований зараз, бо він не розташований на плитці зі столицею.

ФОРМИ ПРАВЛІННЯ

У доповненні «Тера інкогніта» гравці вибирають форму правління для своєї цивілізації. Форми правління представлені шістьма типами жетонів форм правління.

Жетон форми правління

Гравці починають гру без форми правління. Коли стрілка диска подій досягає символу форм правління, кожен гравець отримує можливість змінити форму правління. Для цього гравець вибирає одну зі своїх карт дій у перших комірках і кладе на цю карту жетон форми правління відповідного типу. Якщо у гравця був жетон форми правління на іншій карті, він повинен скинути його.

Символ форм правління диска подій

Коли гравець грає карту з жетоном форми правління, він грає її так, наче вона розташована на X комірок правіше від своєї поточної комірки, де X — кількість стрілок на цьому жетоні форми правління. Детальніше про це див. нижче.

РОЗІГРАШ КАРТ ДІЙ «НА X КОМІРОК ПРАВІШЕ»

Деякі ефекти дозволяють гравцю грати карти дій «на X комірок правіше». Для цього гравець відраховує вказану кількість комірок правіше від поточної комірки цієї карти, а потім грає карту так, наче вона розташована в цій комірці (див. приклад нижче). Якщо карту треба зіграти з комірки з більшим номером ніж 5, то вважають, що вона розташована в 5-й комірці.

Форма правління «монархія» дозволяє грати карту прогресу на дві комірки правіше, тому її грають, наче вона розташована в 5-й комірці, а не в 3-й.

Якщо кілька ефектів змінюють номер комірки карти, гравець сам вибирає, у якому порядку їх застосувати.

Якщо ефект залежить від того, з якої комірки ви граєте карту (наприклад, «Якщо ви зіграли цю карту з п'ятої комірки»), зіграйте карту так, наче вона розташована на X комірок правіше.

Якщо треба зіграти карту з указаної комірки (наприклад, «Зіграйте цю карту так, наче вона розташована в першій комірці»), а один з ефектів указує зіграти карту на X комірок правіше, то цей ефект впливає на номер указаної комірки (див. приклад нижче). Ефекти, що вказують зіграти карту дії «так, наче вона розташована в першій комірці», стосуються крайньої лівої комірки ряду дій.

Приклад зміни номера комірки

Фіолетовий гравець хоче зіграти карту «Капіталізм» з таким ефектом: «Один раз за хід після оновлення цієї карти виберіть іншу карту в ряді дій. Зіграйте цю карту так, наче вона розташована в першій комірці, але не оновлюйте її».

1. **Гравець грає та оновлює карту «Капіталізм».**
2. **Гравець вирішує застосувати ефект карти «Капіталізм», щоб зіграти свою карту культури.**
3. **Ефект карти «Капіталізм» вказує зіграти карту культури «так, наче вона розташована в першій комірці», тобто в крайній лівій комірці.**
4. **На карті культури розташований жетон форми правління «Республіка», тому гравець грає цю карту так, наче вона розташована на дві комірки правіше. Отже, гравець грає цю карту культури, наче вона розташована в другій комірці.**

ДИСК ПОДІЙ

Це доповнення містить новий диск подій, який замінює диск подій з базової гри. На ньому вказані символи переміщення та появи варварів з базової гри, але не вказаний символ торгівлі (розвинуті міста тепер дають жетони торгівлі завдяки ефекту району «Центр торгівлі», як це пояснено на с. 9). Новий диск також містить три нові символи, описані нижче.

Символ районів

Коли стрілка диска вказує на цей символ, гравці по черзі, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, застосовують ефекти всіх своїх районів (див. «Райони» на с. 9).

Символ форми правління

Коли стрілка диска вказує на цей символ, гравці отримують можливість змінити форму правління (див. «Форми правління на с. 13).

Символ чудес світу

Коли стрілка диска вказує на цей символ (за винятком приготувань до гри), застосуйте його ефект після застосування ефектів інших символів на цій поділці диска. Покладіть жетон торгівлі з запасу на кожну розташовану горілиць карту чуда світу в колодах чудес світу. Якщо на таку карту треба покласти другий жетон торгівлі, натомість вилучіть цю карту з гри (жетон торгівлі поверніть у запас) і переверніть горілиць наступну карту в такій колоді.

Вартість будівництва чуда світу, що містить на своїй карті жетон торгівлі, менша на 1. Після будівництва такого чуда світу поверніть жетон торгівлі в запас.

ТЕРМІНИ

У цьому розділі пояснені деякі поширені ігрові терміни.

- **Дозволена клітинка.** Під час будівництва міста дозволені клітинки — це клітинки суші, не суміжні з містами, полісами або фортами. Вони не повинні містити ніяких ігрових компонентів, крім караванів, дружніх армій або дружніх жетонів контролю.
- **Захоплювання чудес світу.** Чудо світу захоплене тоді, коли гравець забирає його карту внаслідок успішної атаки.
- **Компоненти.** Це армії, каравани, міста, жетони контролю та жетони районів.
- **Може/можете.** Ефект зі словом «може»/«можете» або надає вказаному гравцю нові можливості, або дозволяє застосувати необов'язковий ефект.
- **Після цього.** Указує на порядок дій під час застосування кількох ефектів. Ефект після слів «після цього» застосовують після застосування всіх попередніх ефектів, але його можна застосувати у будь-якому разі, навіть якщо попередні ефекти не були застосовані.
- **Фігурки.** Це армії та каравани.

УТОЧНЕННЯ

- **Аккад.** Гравець із картою дипломатії Аккаду все одно повинен атакувати, якщо його армія завершила переміщення на клітинці з ворожим жетоном контролю.
- **Антананаріву.** Гравець із картою дипломатії Антананаріву може будувати чудо світу на клітинці з жетоном цього поліса так, наче це дружнє місто. Контроль над цим чудом переходить до іншого гравця під час його ходу, якщо він теж має карту дипломатії Антананаріву.
- **Ібрагім.** Карта «Ібрагім» — це особлива карта, яку використовують разом із планшетом лідера «Османська імперія», на якому пояснено її використання.
  - Якщо гравець отримує карту «Ібрагім» від гравця з планшетом лідера «Османська імперія», він може застосовувати ефекти цієї карти, а гравець із планшетом лідера «Османська імперія» не може застосовувати ефекти цієї карти.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Перед початком гри гравці можуть домовитися використовувати деякі з цих додаткових правил.

МИРНА ГРА

Гравці, яким не дуже подобається агресивний стиль гри, можуть грати без використання бойових карт перемоги. Однак гравці все одно повинні використовувати жетони фортів. На форти поширюються звичайні правила, але їх не треба контролювати для перемоги в грі. Умови перемоги в «Мирній грі» такі самі, як і в базовій грі.

ФОРА

Якщо гравці мають різний досвід у цій грі, менш досвідчені учасники можуть почати гру з жетонами торгівлі на своїх картах дій, щоб підвищити свої шанси на перемогу. Кожен з менш досвідчених гравців починає гру з одним жетоном торгівлі на кожній карті дії.

Якщо цим гравцям потрібна більша фора, вони можуть отримати більшу кількість жетонів торгівлі. Усі ці жетони торгівлі вони повинні розділити якомога рівномірніше між картами дій, починаючи з крайньої лівої карти.

ТВОРЦІ З FANTASY FLIGHT GAMES

Автор доповнення: Тоні Фанчі
Продюсер: Джейсон Валден
Редактор: Адам Бейкер
Коректори: Моллі Ґловер і Кріс Меєр
Менеджер настільної гри: Джеймс Ніффен
Графічний дизайн: Шон Бойке та Тужер Муа
Менеджер з графічного дизайну: Крістофер Гош
Дизайн обкладинки та плиток поля: Андерс Файнер
Художній редактор: Джефф Лі Джонсон
Керівник із графічного дизайну: Тоні Бредт
Скульптор: Адам Мартін
Головний скульптор: Корі Девор
Координатор зі скульптури: Деррік Фукс
Координатори з контролю якості: Ендрю Джанеба та Зак Тевалтомас
Координатори з ліцензування: Шеррі Анісі та Зак Голмс
Керівник із ліцензування: Саймон Елліот
Керівники з виробництва: Джастін Енґер і Джейсон Ґлаве
Візуальний креативний директор: Браян Шомбурґ
Старший проєкт-менеджер: Джон Франц-Віхлач
Віцепрезидент із розробки продукту: Кріс Ґербер
Виконавчий дизайнер гри: Нейт Френч
Керівник студії: Ендрю Наваро

©2020 Корпорація Take-Two Interactive Software. *Sid Meier's Civilization*, *Civilization*, 2K, Firaxis Games та їхні відповідні логотипи — це торгові марки Take-Two Interactive Software, Inc. © 2020 Fantasy Flight Games — це торгова марка Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games і логотип FFG — це зареєстровані торгові марки Fantasy Flight Games. Будь-яке відтворення матеріалів цієї гри без дозволу власників заборонене. Fantasy Flight Games розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA. Телефон: 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

ТВОРЦІ З FIRAXIS

Художній керівник студії: Арне Шмідт
Керівництво, маркетинг: Пітер Мюррей
Менеджер із продукції: Кевін Шульц

ТВОРЦІ З 2K

Керівник, глобальний маркетинг: Метт Ноулз
Менеджер, глобальний маркетинг: Бенджі Ген

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проєкту: Володимир Рибаков
Перекладач: Володимир Хільченко
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання ©2023 Geekach
03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4, Україна
www.geekach.com.ua

ПАМ'ЯТКА ГРАВЦЯ

На цій сторінці вказана важлива інформація для нагадування основних моментів під час гри.

АТАКА

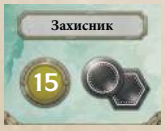
1. **Виберіть ціль.** Нападник вибирає клітинку, з якої атакуватиме, і ціль атаки.
2. **Кидок нападника.** Нападник кидає кубик і додає до результату такі бонуси:
   - Номер комірки, з якої зіграна карта війська.
   - Бонуси з карт і планшета лідера.
3. **Кидок оборонця.** Оборонець кидає кубик і додає бонуси залежно від типу цілі:
   - **Незайнятий форт:** бонус = 6.
   - **Поліс:** бонус = 8.
   - **Варвари:** бонус = прохідність типу місцевості атакованої клітинки.
   - **Компонент суперника:** бонус = сумі бонусів залежно від типу цілі:
     - **Місто:** подвоєна прохідність типу місцевості атакованої клітинки, +1 за кожен суміжний дружній посилений жетон контролю.
     - **Жетон контролю/району:** прохідність типу місцевості атакованої клітинки, +1, якщо ціль атаки посилений жетон, +1 за кожен суміжний дружній посилений жетон контролю.
     - **Армія або караван:** прохідність типу місцевості атакованої клітинки.
     - **Крім того:** +2 якщо на клітинці розташована принаймні 1 дружня армія (не ціль атаки), а також бонуси з карт і планшета лідера.
4. **Витратьте жетони торгівлі.** Спершу нападник, а потім оборонець один раз витрачають жетони торгівлі зі своїх карт війська. За кожен витрачений жетон можна перекинути кубик або отримати +1 до бойової сили.
5. **Порівняйте бойові сили.** Перемагає сильніший гравець (у разі нічиєї — оборонець).

ЦІЛІ

Архітектор: мати 5 районів на ігровому полі.

Дипломат: мати карти дипломатії 4 різних гравців та/або полісів.

Експансіоніст: контролювати по одному місту на 6 різних плитках поля (жетони фортів — це окремі плитки).



Захисник: мати 15 посилених жетонів контролю.

Інвестор: контролювати 3 різні типи чудес світу.

Меценат: контролювати 2 чуда світу однієї епохи.

Науковець: контролювати 2 наукові чуда світу.

Новатор: контролювати по 1 чуду світу кожної епохи.

Правитель: мати по 1 розвинутому місту на 4 різних плитках поля (жетони фортів — це окремі плитки).

Руйнівник: стати переможцем як нападник із загальною бойовою силою 16 або більше.

Спекулянт: мати 5 жетонів ресурсів та/або чудес природи.

Технофіл: мати 3 карти IV технологічного рівня в ряді дій (замінює однойменну ціль із базової гри).