

СІД МЕЄР

ЦИВІЛІЗАЦІЯ[®]

НОВИЙ СВІТАНОК



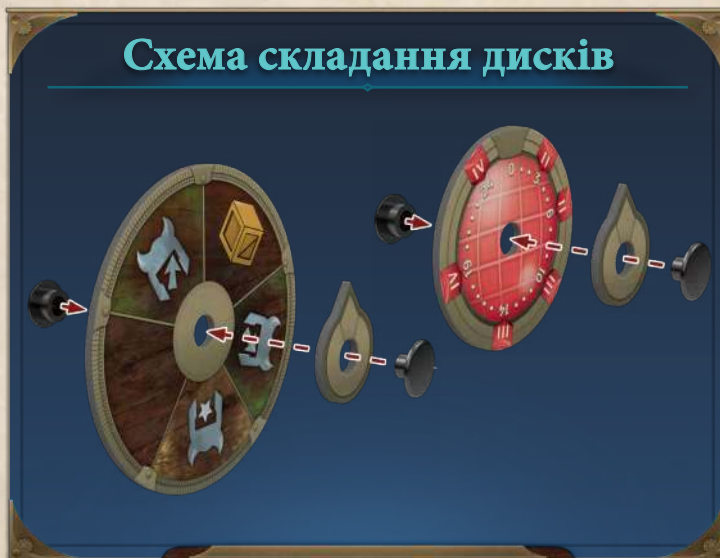
Правила гри

ОГЛЯД ГРИ

«Кожен із нас обтесує камінь, зводить колону чи складає вітражі, щоб створити те, що затьмарить нас самих».

— Адрієнна Кларксон

«Цивілізація. Новий світанок» — це стратегічна настільна гра, у якій від двох до чотирьох гравців стають лідерами найвідоміших цивілізацій світу. Протягом гри вони будуть розширяти свої володіння, досліджувати нові технології та зводити найвеличніші чудеса світу. Врешті-решт одна цивілізація випередить інші, залишивши помітний слід в історії.



ВМІСТ ГРИ



8 планшетів лідерів



16 плиток ігрового поля



1 диск подій (трек та стрілка)



80 карт дій (по 20 на гравця)



4 диски технологій (4 треки та 4 стрілки)



16 карт дипломатії полісів



16 карт дипломатії гравців (по 4 на гравця)



5 карт перемоги



24 карти чудес світу



24 жетони чудес світу



1 жетон напрямку набігів варварів



4 жетони полісів (двосторонні)



8 жетонів водойм



4 жетони чудес природи (двосторонні)



124 жетони контролю (по 31 на гравця)



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



32 жетони ресурсів (по 8 кожного виду)



9 жетонів варварів



34 жетони торгівлі



2 кубики

4 лінійки дій (по 1 на гравця)



ПРИГОТУВАННЯ ДО ВАШОЇ ПЕРШОЇ ГРИ

Щоб швидше навчитися гри, радимо вам використовувати в першій партії заздалегідь створене нами ігрове поле. Перш ніж переходити до приготувань, описаних на наступній сторінці, гравці складають ігрове поле так, як зображено нижче. Кожна плитка позначена числом і літерою. Числа на малюнку нижче відповідають номерам плиток. Для простоти в першій грі використані лише сторони «А» плиток.

Спершу гравці кладуть плитки, обведені червоним. Якщо гравців троє, вони додають плитки, обведені жовтим. Якщо гравців четверо, вони додають плитки, обведені жовтим і синім.

Коли ігрове поле складене, кожен гравець бере столицю вибраного кольору й ставить її на символ столиці на полі, розташований найближче до нього. Колір столиці визначає колір гравця в першій грі (під час кроку 1 на наступній сторінці гравці вже не повинні вибирати колір).



Столиця



Символ столиці



Номер і літера плитки

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Щоб приготуватися до гри, виконайте такі кроки:

- 1. Виберіть лідера та колір.** Кожен гравець бере один випадковий планшет лідера. Після цього кожен гравець вибирає колір і бере міста, каравани, жетони контролю, диск технологій, карти дипломатії та карти дій цього кольору. Потім кожен гравець виставляє стрілку на своєму диску технологій на поділці «0».

Ігрові компоненти блакитного гравця



Диск технологій

Карти дій



Жетони контролю

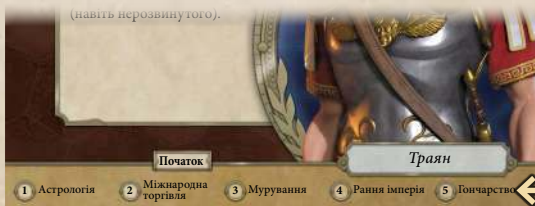
Каравани

Міста



Карти дипломатії

- 2. Утворіть ряд дій.** Кожен гравець кладе лінійку дій свого кольору під планшетом лідера, бере п'ять карт дій із цифрою «I» на звороті та кладе їх горілиць під відповідними комірками лінійки дій. На кожному планшеті лідера вказаний порядок розташування карт. Після цього кожен гравець кладе фігурку каравану на свою карту «Міжнародна торгівля».



Початковий порядок карт дій Риму



- 3. Складіть ігрове поле.** Гравці складають ігрове поле з плиток. У своїй першій грі вони складають поле так, як показано на с. 3. У наступних партіях гравці складають поле за спеціальними правилами, наведеними на с. 14.
- 4. Заповніть ігрове поле.** Гравці кладуть жетони на відповідні символи на полі. На кожен символ варварів покладіть жетон варварів із відповідною літерою. На кожен символ поліса покладіть жетон поліса з відповідним символом на чорному тлі. Форма рамки (ромбічна або кругла) також повинна збігатися.
- 5. Покладіть карти полісів.** За кожен розміщений на полі поліс покладіть обидві карти дипломатії цього поліса одну на одну й розташуйте біля поля так, щоб їх було видно всім гравцям. Решту карт дипломатії полісів поверніть у коробку.



Чудо природи (Велика столова гора)



Поліс (Буенос-Айрес: символ шестерні, ромбічна рамка)



Карти дипломатії поліса (Буенос-Айрес)



Мармур (ресурс)



Варвари «I»

6. **Розташуйте жетон напрямку набігів варварів та підготуйте диск подій.** Вибраний навмання гравець кладе жетон напрямку набігів варварів упритул до будь-якого краю поля (байдуже, куди направлені стрілки). Далі цей гравець кладе диск подій поруч зі своїм планшетом лідера. Стрілка диска повинна вказувати на шолом із зіркою. Це буде **ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ**. Він виконає перший хід у грі.



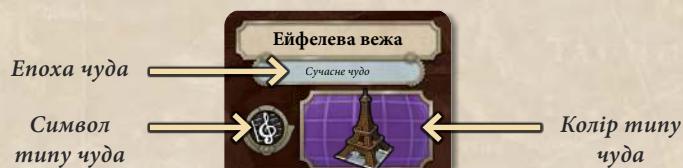
7. **Розділіть карти чудес світу.** Розділіть карти чудес світу на чотири стоси за типами. Тип карти позначений її кольором і символом ліворуч від зображення.

- ♦ **У грі втрьох.** Якщо ви граєте втрьох, поверніть у коробку по одній випадковій карті чудес стародавньої епохи з кожного стосу, не дивлячись на них.
- ♦ **У грі вдвох.** Якщо ви граєте вдвох, поверніть у коробку по одній випадковій карті чудес стародавньої епохи та середньовічної епохи з кожного стосу, не дивлячись на них.

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

- Перетасуйте карти сучасної епохи й покладіть їх долілиць.
- Перетасуйте карти середньовічної епохи й покладіть їх долілиць на карти сучасної епохи.
- Перетасуйте карти стародавньої епохи й покладіть їх долілиць на карти середньовічної епохи.
- Переверніть верхню карту створеної колоди горілиць і покладіть колоду так, щоб її було видно всім гравцям.

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



10. **Розкладіть карти перемоги.** Візьміть 3 випадкові карти перемоги й покладіть їх горілиць біля поля. Решту цих карт поверніть у коробку.

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



ПЕРЕБІГ ГРИ

У грі «Цивілізація. Новий світанок» гравці по черзі виконують ходи. Вони грають карти, щоб розбудувати свої цивілізації. Гравці починають з невеликих міст, але протягом гри намагаються створити величезні імперії з чудесами світу й доскональними технологіями.

Гравця з диском подій вважають **ПЕРШИМ ГРАВЦЕМ**. Він ходить першим. Далі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою аж до кінця гри. Наприкінці гри перемагає той, хто досягне однієї цілі на кожній карті перемоги. Повні правила гри наведені на с. 12.

Крім того, у грі час від часу відбуваються світові події, які впливають на ситуацію на ігровому полі та на всіх гравців (наприклад, напад варварів). Перед кожним своїм ходом (крім першого ходу в грі) перший гравець переміщує стрілку на диску подій, після чого зазвичай відбувається одна з таких подій. Докладніше про диск подій і його ефекти дивіться на с. 12.

РЯД ДІЙ

Ігрова механіка заснована на використанні **ряду дій**. Це ряд з п'яти карт під лінійкою дій. Ряд дій символізує різні види діяльності нації, як-от наукові дослідження, розвиток культури та посилення війська. Ряд дій має п'ять **КОМІРОК**, по одній на карту.



Протягом гри карти в ряді дій зміщуються в інші комірки. Зазвичай карта поступово зміщується в бік п'ятої комірки, поки не буде використана — тоді вона переміщується в першу комірку. Звідти вона знову буде поступово переміщуватися в бік п'ятої комірки.

Цей процес символізує витрачений на діяльність час: зіграна з п'ятої комірки карта має більший вплив, ніж карта, зіграна з першої. Ключова стратегія в грі — визначення найкращого моменту, коли варто зіграти карту: можна зіграти карту з комірки з меншим номером, щоб застосувати її ефект негайно, а можна почекати, щоб зіграти карту з максимальним ефектом.

ХІД ГРАВЦЯ

Хід гравця складається з трьох кроків:

1. Виберіть карту. Гравець вибирає одну з п'яти карт у ряді дій та зміщує її вниз, показуючи, що ця карта вибрана.



2. Зіграйте карту. Гравець застосовує ефект вибраної карти.



3. Оновіть карту. Гравець бере зіграну карту, зміщує всі карти з комірок з меншими номерами на одну комірку праворуч, після чого кладе зіграну карту в першу комірку ряду.



Оновивши зіграну карту, гравець завершує свій хід. Далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою.

Докладніше про кожен тип карт дивіться в розділі «Карти дій» на с. 8. Утім, перш ніж переходити до цього розділу, гравці повинні спершу ознайомитися з основними поняттями гри, описаними на наступній сторінці.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Гравці повинні ознайомитися з цими термінами, щоб знати, як грати карти дій.

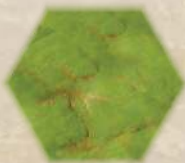
КЛІТИНКИ ТА МІСЦЕВІСТЬ

Кожен окремих шестикутник на ігровому полі називається **КЛІТИНКОЮ**. Клітинки на полі відповідають різним типам **МІСЦЕВОСТІ**, що відрізняються візуальним оформленням. П'ять основних типів місцевості пов'язані з комірками лінійки дій: луки (1), пагорби (2), ліси (3), пустелі (4) та гори (5). Номер комірки місцевості — це її **ПРОХІДНІСТЬ**.

Тип місцевості має значення в різних ігрових ситуаціях. Загалом клітинки з більшим значенням прохідності складніше приєднувати й захоплювати.

Шостого типу місцевості — водойм — немає на лінійці дій. Прохідність водойм — 1, але зазвичай гравці не можуть виконувати дії на клітинках із водоймами, крім випадків, коли про це сказано на карті.

Коли клітинка має більше ніж один тип місцевості, її місцевість — це та, що займає більшу частину клітинки.



Луки (1)



Пагорби (2)



Ліси (3)



Пустелі (4)



Гори (5)



Водойми (1)



ДРУЖНІ ТА ВОРОЖІ

Багато карт посилаються на **дружні** чи **ворожі** клітинки або ігрові елементи. Усі жетони контролю та пластикові фігурки кольору гравця — дружні для цього гравця, а всі жетони контролю та пластикові фігурки решти кольорів — ворожі для цього гравця. Так само клітинки, які містять міста чи жетони контролю гравця — дружні для цього гравця, а клітинки, що містять міста чи жетони контролю решти кольорів — ворожі для цього гравця.

Каравани на клітинці **не** перетворюють її на дружню чи ворожу.

ПОРОЖНІ КЛІТИНКИ

Клітинку вважають порожньою, якщо вона не містить ніяких жетонів або фігурок.

РЕСУРСИ ТА ЧУДЕСА ПРИРОДИ

Ресурси та чудеса природи дають можливість створювати дивовижні чудеса світу. У грі чотири види ресурсів:



Мармур



Ртуть



Нафта



Діаманти

Гравці можуть збирати жетони ресурсів з поля і витратити їх на створення чудес світу. Коли гравець витрачає жетон ресурсу, він повертає його в загальний запас.

Жетон чуда природи можна витратити як ресурс, зображений на цьому жетоні. Однак коли гравець витрачає жетон чуда природи, він не повертає його в запас. Жетон чуда природи можна витратити знову в наступні ходи. Його не можна витратити більше ніж один раз за хід.



Чудо природи
«Озеро Крейтер»

Клітинки, що містять чудеса природи, не мають певного типу місцевості, але їхня прохідність дорівнює 5.

МІСТА Й РОЗВИНУТІ МІСТА

Міста — це ключові пункти, навколо яких будуються імперії. Завдяки містам гравці поширюють свій вплив на нові території ігрового поля. Розвинуті міста — це повністю облаштовані міста, від яких ще більше залежить добробут цивілізації. Час від часу вони дають жетони торгівлі (про них буде розказано пізніше) й служать відправними пунктами для караванів.

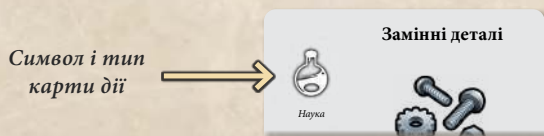
Місто стає розвинутим, коли кожна суміжна з ним клітинка містить або дружній жетон контролю, або водойму. Міста на краю ігрового поля стають розвинутими швидше, бо мають менше суміжних клітинок.



Місто оранжевого гравця розташоване на краю поля, тому воно має лише чотири суміжні клітинки. Ці чотири клітинки містять або дружні жетони контролю, або водойми, отже, це місто вважають розвинутим.

КАРТИ ДІЙ

У грі є п'ять **типів** карт дій. Тип карти дії позначений символом у її лівому верхньому куті. Ряд дій кожного гравця містить по одній карті кожного типу.



Протягом гри гравці отримують поліпшені версії своїх початкових карт дій, які змінюють перебіг гри. Поліпшені карти грають за тими ж правилами, що й початкові версії цих карт, однак вони можуть мати додаткові ефекти (наприклад, дозволяють караванам перетинати водойми).

Далі докладно пояснені правила розіграшу кожного типу карт дій.

КУЛЬТУРА

Карти культури дають змогу гравцям розміщувати на полі жетони контролю, щоб розширювати територію та отримувати ресурси. Комірка ряду дій, у якій розташована карта, визначає, на яких типах місцевості гравець може розміщувати жетони контролю.

Щоб розмістити жетон контролю, гравець бере один зі своїх невикористаних жетонів контролю і розміщує його на суміжній з дружнім містом клітинці. Якщо на цій клітинці є ресурс або жетон чуда природи, гравець кладе цей ресурс або жетон поруч зі своїм планшетом лідера.

Гравець повинен дотримуватися таких правил:

- ♦ Не можна розміщувати жетони контролю на водоймах або на клітинках, тип місцевості яких відповідає комірці з більшим номером, ніж номер комірки зіграної карти культури. Прохідність усіх чудес природи дорівнює 5.
- ♦ Вибрана клітинка не може містити жетонів варварів, міст, полісів або інших жетонів контролю.
- ♦ Жетон треба розміщувати «непоширеною» стороною дуги (без білого кола навколо символу).



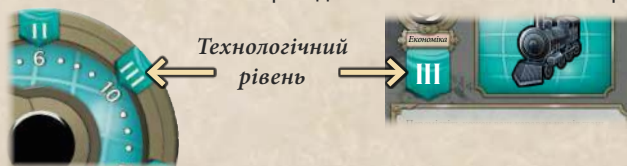
Якщо червоний гравець зіграє карту культури з другої комірки, то зможе розмістити свій жетон контролю на луках або пагорбах.

НАУКА

Карти науки переміщують стрілку на диску технологій вперед, завдяки чому гравець може відкривати нові технології. Номер комірки, з якої грають карту дії, визначає кількість поділок, на яку переміщується стрілка.

Зігравши карту, гравець переміщує стрілку диска за годинникову стрілкою на кількість поділок (крапок і чисел), що дорівнює номеру комірки, з якої була зіграна карта.

Кожна карта дії має **ТЕХНОЛОГІЧНИЙ РІВЕНЬ**. Деякі поділки на диску технологій визначають перехід на новий технологічний рівень:



Коли стрілка досягає поділки технологічного рівня (або проходить далі), гравець може отримати нову карту дії. Він може вибрати будь-яку карту зі своєї колоди дій, технологічний рівень якої точно відповідає рівню, якого досягла стрілка на диску. Вибрана карта замінює карту відповідного типу в ряді дій. Замінену карту гравець повертає в колоду.



Стрілка на диску технологій блакитного гравця досягла поділки технологічного рівня IV. Цей гравець вибирає карту «Авіація», тому вилучає стару карту війська — «Обробка заліза».

ЕКОНОМІКА

Карти економіки дозволяють гравцю переміщувати його каравани в поліси й ворожі міста. Комірка ряду дій, у якій розташована карта, визначає типи місцевості, на які може переміститися караван.

Кожен гравець починає гру з одним караваном на своїй карті економіки. Протягом гри гравець може отримати поліпшені карти економіки, які збільшують кількість доступних йому караванів. У такому разі гравець розміщує додаткові каравани на карті економіки.



Щоб перемістити караван, гравець переміщує фігурку каравану на кількість клітинок, що не перевищує вказану на карті кількість. Протягом такого переміщення караван щоразу переміщується з поточної клітинки на суміжну. Забираючи караван з карти економіки, гравець переміщує його **зі своєї столиці або свого розвинутого міста** так, наче він уже розташовувався там. Якщо караван не досягає поліса або ворожого міста за один хід, то він залишається на полі. Гравець зможе перемістити його знову, коли наступного разу зіграє карту економіки.

Гравець повинен дотримуватися таких правил:

- ♦ Він не може розташовувати або переміщувати каравани на водойми чи на типи місцевості з більшим номером, ніж номер комірки, з якої була зіграна карта економіки.
- ♦ Каравани не можна переміщувати на клітинки з варварами.
- ♦ Гравець не може перемістити більше ніж один караван у те саме місто або поліс протягом одного ходу.

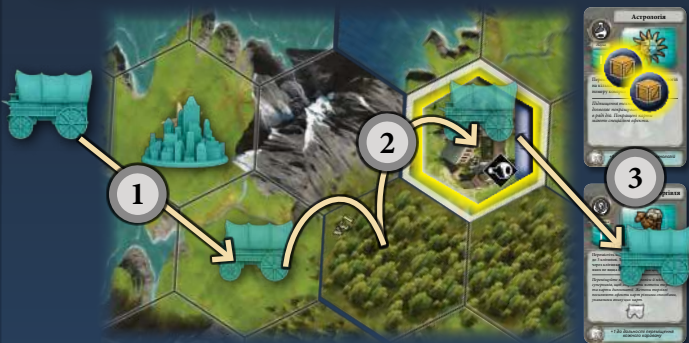
Коли гравець переміщує караван у поліс або вороже місто, він виконує такі кроки залежно від місця, куди прибув:

1. Гравець повертає караван на свою карту економіки.
2. Гравець отримує два жетони торгівлі з запасу.
 - a. **Поліс.** Гравець кладе жетони торгівлі на ту карту в ряді дій, яка має такий же символ, як і поліс.
 - b. **Вороже місто.** Гравець кладе жетони торгівлі на будь-які карти в ряді дій.
3. Гравець може взяти одну карту дипломатії.
 - a. **Поліс.** Якщо поруч з ігровим полем є карта дипломатії цього поліса, гравець бере її та кладе біля свого планшета лідера. Гравець не може взяти цю карту, якщо він уже має карту дипломатії цього поліса.
 - b. **Вороже місто.** Гравець вибирає одну з доступних карт дипломатії цього суперника та кладе її біля свого планшета лідера. Якщо гравець уже має одну з карт дипломатії цього суперника, він повинен повернути її, перш ніж брати іншу карту.

Про поліси, жетони торгівлі та карти дипломатії читайте на с. 13.

Приклад переміщення каравану

Щоб отримати бонус від розташованого неподалік Сеула, блакитний гравець грає карту економіки «Міжнародна торгівля» з третьої комірки.



1. Він розміщує караван на клітинці біля своєї столиці. Він не може розмістити його на сусідній горі, бо для цього потрібен більший номер комірки в ряді дій.
2. Він переміщує караван на клітинку з лісом, а потім у поліс.
3. Він повертає караван на свою карту економіки й кладе два жетони торгівлі на свою карту науки. Після цього він бере одну з карт дипломатії Сеула.

ПРОМИСЛОВІСТЬ



Кarti промисловості дають змогу гравцю збудувати **або** нове місто, **або** чудо світу. Якщо гравець будує місто, номер комірки, з якої зіграна карта, визначає типи місцевості, на яких гравець може це зробити. Якщо гравець будує чудо світу, номер комірки впливає на вартість будівництва.

Будівництво міст

Щоб збудувати нове місто, гравець бере одне зі своїх невикористаних міст і розміщує його на порожній клітинці на тій відстані від будь-якої дружньої клітинки, яка не перевищує відстані, указаної на карті промисловості.

Гравець повинен дотримуватися таких правил:

- ♦ Гравець не може будувати місто на клітинці, що містить будь-які компоненти гри, крім караванів і дружніх жетонів контролю. Якщо на клітинці розташований караван, то він залишиться на клітинці зі збудованим містом. Якщо на клітинці розташований дружній жетон контролю, то гравець повертає собі цей жетон.
- ♦ Місто не можна будувати на клітинці, суміжній з полісом або іншим містом.
- ♦ Не можна будувати місто на клітинках або рахувати відстань через клітинки, що містять водойми, або тип місцевості яких відповідає комірці з більшим номером, ніж номер комірки, з якої була зіграна карта промисловості.
- ♦ Не можна рахувати відстань через ворожі клітинки або жетони варварів.

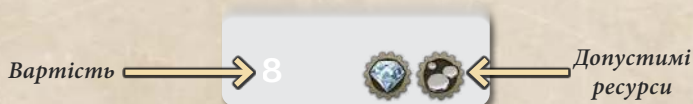


Якщо червоний гравець зіграє карту промисловості «Гончарство» з другої комірки (нагорби та луки), він зможе збудувати місто лише на вказаних клітинках.

Будівництво чудес світу

Чудеса світу надають нові можливості гравцям, які їх контролюють.

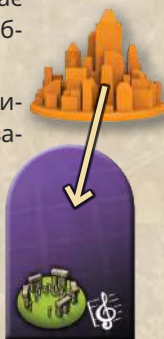
ВАРТІСТЬ чуда — це кількість очок виробництва, указана в лівому нижньому куті карти чуда. Ресурси, які гравець може витратити для отримання очок виробництва, зображені в правому нижньому куті.



Щоб збудувати чудо, гравець вибирає одну з карт, що лежать горілиць зверху колоди чудес, і сплачує її вартість очками **ВИРОБНИЦТВА**.

- ◆ Номер комірки, з якої була зіграна карта промисловості, дає відповідну кількість очок виробництва.
- ◆ Кожен допустимий ресурс, який витрачає гравець, дає два очки виробництва.
- ◆ Кожен жетон торгівлі, який гравець витрачає з карти промисловості, дає одне очко виробництва.

Якщо гравець має достатню кількість очок виробництва для будівництва чуда, його збудовано. Гравець кладе карту чуда біля свого планшета лідера, а відповідний жетон підкладає під дружнє місто, яке ще не має жетона чуда. Після цього гравець відкриває наступне чудо цього типу, перевертаючи горілиць верхню карту відповідної колоди чудес.



Якщо всі міста гравця вже мають жетони чуда, то він не може збудувати нове чудо.

Усі чудеса світу докладно описані на с. 13.

Приклад будівництва чуда світу

Вартість Забороненого міста — 9. Щоб збудувати Заборонене місто гравець повинен мати дев'ять очок виробництва, а також місто без жетона чуда.

Гравець грає карту промисловості з третьої комірки, тому отримує 3 очки виробництва. Йому потрібно ще шість, тому він витрачає 1 жетон мармуру та 2 жетони нафти. Кожен жетон дає йому 2 очки виробництва, отже, тепер він має дев'ять очок виробництва. Гравець будує Заборонене місто: кладе його карту біля свого планшета лідера, а жетон — під одне зі своїх міст, що не містить жетона чуда світу.



ВІЙСЬКО

Кarti війська дозволяють гравцю **або** посилити оборону, **або** атакувати. Номер комірки визначає кількість жетонів контролю, які можна посилити, або силу кожної атаки.

Посилення жетонів контролю

Посилені жетони контролю — це потужні інструменти оборони, якими можна обороняти важливі території та міста з чудесами світу.

Щоб посилити жетони контролю, гравець вибирає кількість жетонів, що не перевищує номер комірки, з якої була зіграна карта війська, і перевертає їх посиленою стороною догори.



Непосилена сторона



Посилена сторона

Посилені жетони контролю допомагають захиститися від варварів. Якщо варвари переміщуються на клітинку з посиленим жетоном контролю, то вони повертаються на клітинку, на якій були, а гравець перевертає жетон контролю непосиленою стороною догори.

Коли гравець обороняється, він повинен визначити бойову силу (див. наступну сторінку) компонента, який він захищає. Посилений жетон контролю збільшує бойову силу на 1, а також збільшує бойову силу кожного суміжного дружнього міста або жетона контролю на 1. Ці бонуси додають, що може значно посилити оборону — місто, навколо якого кілька посилених жетонів контролю, захопити складно.



Якщо блакитний гравець зіграє свою карту війська з другої комірки, то зможе перевернути будь-які 2 свої жетони контролю посиленою стороною догори.

Атаки

Гравці виконують атаки, щоб перемагати варварів, завойовувати поліси чи захоплювати ворожі території. Виконуючи атаку, гравець вибирає клітинку, з якої хоче атакувати, і ціль, яка повинна бути в межах дальності, узазаної на карті війська (рахуючи від дружньої клітинки).

Гравець повинен дотримуватися таких правил:

- ♦ **Оборонцем** (ціллю атаки) може бути жетон варварів, поліс, вороже місто або ворожий жетон контролю.
- ♦ Не можна рахувати відстань через клітинки з водоймами, ворожі клітинки чи жетони варварів. Гравець може рахувати відстань через клітинки з будь-яким типом місцевості суші, незалежно від комірки, з якої була зіграна карта війська.
- ♦ Гравець не може атакувати з клітинки, яку він атакував і захопив у поточний хід.

Після визначення цілі атаки нападник і оборонець кидають по одному кубіку, щоб визначити свою **бойову силу**. Якщо ціль атаки — це варвари чи поліс, то за оборонця кубик кидає гравець праворуч від нападника.

Бойова сила нападника дорівнює сумі результату кидка його кубика та номера комірки, з якої була зіграна карта війська. Також нападник додає всі бонуси до атаки зі своїх карт та планшета лідера.

Бойова сила оборонця дорівнює сумі результату кидка його кубика та бонуса, що залежить від типу цілі атаки.

- ♦ **Поліс:** бонус дорівнює 8.
- ♦ **Варвари:** бонус дорівнює прохідності типу місцевості атакованої клітинки.
- ♦ **Жетон контролю:** бонус дорівнює сумі прохідності типу місцевості атакованої клітинки та всіх бонусів до оборони з карт та планшета лідера оборонця. Також додайте +1 за кожен дружній посиленний жетон контролю, суміжний з ціллю атаки (а також за саму ціль атаки, якщо це посилений жетон контролю).
- ♦ **Місто:** бонус такий самий, як і за жетон контролю, але з подвоєним значенням прохідності типу місцевості (наприклад, гори дають бонус +10, а не +5).

Після визначення бойових сил нападник може витратити жетони торгівлі зі своєї карти війська. Після цього оборонець може витратити жетони торгівлі зі своєї карти війська. Кожен витрачений жетон збільшує бойову силу на 1.

Перемагає сильніший гравець (у разі нічиєї перемагає оборонець). Якщо перемагає оборонець, то нічого не відбувається. Якщо перемагає нападник, він застосовує ефект залежно від цілі атаки:

- ♦ **Поліс.** Нападник завойовує поліс. Він кладе його жетон на свою карту дії того ж типу (жетони полісів пояснені пізніше). Після цього нападник розміщує одне зі своїх невикористаних міст на клітинці поліса. Обидві карти дипломатії цього поліса перевернуть долілиць і покладіть збоку від ігрового поля.

- ♦ **Варвари.** Нападник прибирає жетон варварів з ігрового поля і кладе один жетон торгівлі на будь-яку карту дії у своєму ряді дій.
- ♦ **Жетон контролю.** Нападник замінює цей жетон контролю одним зі своїх невикористаних жетонів контролю (непосиленою стороною догори). Якщо на клітинці розташоване чудо природи, нападник забирає його жетон в оборонця.
- ♦ **Місто (не столиця).** Нападник замінює місто одним зі своїх невикористаних міст. Якщо це клітинка поліса, нападник завойовує або звільняє цей поліс (див. «Поліси» на с. 13).
- ♦ **Столиця.** Нападник бере до двох жетонів торгівлі з карт дій оборонця і кладе їх на будь-які карти у своєму ряді дій.

Якщо нападник захоплює місто, яке містить жетон чуда світу, то цей жетон залишається на місці (під новим містом нападника). Нападник бере відповідну карту чуда. Якщо це місто — столиця, нападник повинен покласти жетон чуда світу під одне зі своїх міст. Якщо нападник не може це зробити (бо всі його міста вже мають жетони чуда світу), то нападник не отримує жетон і карту цього чуда світу.

Приклад атаки

Червоний гравець атакує жетон контролю блакитного гравця, розташований на клітинці з лісами. Він грає карту війська «Обробка заліза» з другої комірки.



1. Червоний гравець викинув «5» на кубіку. Його бойова сила становить 8 (2 за номер комірки, 1 з карти «Обробка заліза» та 5 за кидок кубика).
2. Блакитний гравець викинув «3» на кубіку. Його бойова сила становить 9 (3 за прохідність місцевості, 1 за ціль атаки (посилений жетон контролю), 2 за суміжні посилені жетони контролю і 3 за кидок кубика).
3. Червоний гравець витрачає 2 жетони торгівлі зі своєї карти війська. У блакитного гравця немає жетонів торгівлі на його карті війська, тому червоний гравець перемагає з підсумковою бойовою силою 10.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Кожна карта перемоги поділена на дві **цїлі**. Мета гравців — досягти по **одній** цїлі на **кожній** карті перемоги, що лежить біля ігрового поля. Значення символу кожної цїлі пояснене на останній сторінці книжки правил.

Коли гравець досягає цїлі, він кладе один зі своїх жетонів контролю біля цієї карти перемоги. Навіть якщо пізніше гравець уже не виконуватиме умов даної цїлі, його жетон усе одно залишається біля цієї карти перемоги. Гравець не повинен знову досягати цїлі цієї карти перемоги.

На початку ходу першого гравця перевірте, чи не досяг хтось із гравців однієї цїлі на кожній карті перемоги. Якщо такий гравець є, він перемагає у грі. У разі нічиєї перемагає гравець, який має найбільше чудес світу. Якщо знову нічия, перемагає гравець, який має найбільше дружніх клітинок.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі наведені додаткові правила, які докладно описують деякі аспекти гри.

ДИСК ПОДІЙ

Диск подій відповідає за ефекти, які не залежать від ходів гравців (як-от активність варварів). Перед початком кожного свого ходу (крім першого ходу в грі) перший гравець переміщує стрілку диска подій на одну поділку за годинниковою стрілкою. Якщо на поділці зображено символ, перший гравець застосовує ефект цього символу. Після цього перший гравець виконує свій хід. Усі символи диска подій пояснені нижче.

Переміщення варварів

Варвари кочують по ігровому полю в пошуках караванів, які можна пограбувати, і міст, які можна спустошити. Якщо стрілка вказує на цей символ, треба перемістити кожен жетон варварів на полі. Щоб визначити напрямок руху кочівників, перший гравець кидає кубик. Випалий результат визначає напрямок на жетоні напрямку набігів варварів. Кожен жетон варварів треба перемістити на **одну** клітинку в указаному напрямку.



Якщо жетон варварів потрапляє на клітинку, яка містить ігровий компонент гравця, цей гравець застосовує відповідний ефект:

- ♦ **Караван.** Караван знищено — поверніть його фігурку на карту економіки.
- ♦ **Непосилений жетон контролю або місто (не столиця).** Цей жетон або місто знищено — поверніть його у свій запас.
- ♦ **Посилений жетон контролю.** Переверніть жетон непосиленою стороною догори. Жетон варварів повертається на клітинку, з якої він перемістився.
- ♦ **Столиця.** Гравець скидає два жетони торгівлі з будь-яких карт дій.

Якщо варвари переміщуються на клітинку з водоймою, вони продовжують переміщення в цьому ж напрямку, поки не досягнуть клітинки з сушею. Якщо варвари вже досягли межі ігрового поля, вони починають переміщуватися в протилежному напрямку.

Приклад переміщення варварів

Перший гравець викинув «2» під час руху варварів. Кожен жетон варварів переміщують у напрямку, позначеному цифрою «2» на жетоні напрямку набігів варварів.



1. Варвари «D» переміщуються на клітинку з містом гравця і знищують це місто.
2. Варвари «F» переміщуються на клітинку з водоймою. Вони не можуть зупинитися на ній, тому продовжують рух у тому ж напрямку, поки не досягнуть суші.

Поява варварів

Протягом гри варвари регулярно з'являються знову. Коли стрілка зупиниться на цьому символі, поверніть кожен переможений жетон варварів на поле.



На кожному жетоні варварів є літера. Якщо жетон варварів треба повернути на поле, покладіть його на символ варварів з тією ж літерою.

Варвари з'являються знову, лише якщо клітинка з відповідною літерою порожня або на ній розташований караван (у такому разі караван знищено). У решті випадків варвари не з'являються на полі, чекаючи наступної появи.

Торгівля

Розвинуті міста дають своїм цивілізаціям жетони торгівлі. Коли стрілка зупиняється на цьому символі, кожен гравець бере з запасу жетони торгівлі та кладе їх на будь-які свої карти дій. Кожен гравець бере стільки жетонів торгівлі, скільки має розвинутих міст.



ПОЛІСИ

Поліс — це незалежне місто-держава, нейтральне до всіх гравців. Поліси — важливі торгові партнери, туди вигідно відправляти каравани. Кожен поліс має дві карти дипломатії, назва яких відповідає назві поліса.



Сеул,
науковий
поліс

Коли гравець переміщує караван у поліс, то кладе два жетони торгівлі на ту карту дії, яка відповідає типу поліса. Якщо в гравця ще немає карти дипломатії цього поліса, він бере одну з його карт і кладе її біля свого планшета лідера. Гравець не може забрати карту поліса в іншого гравця.

Тип місцевості клітинок усіх полісів — луки, але бонус до бойової сили під час оборони поліса дорівнює 8.

Гравець не може переміщувати більше ніж один караван в одне місто чи поліс за один хід.

Завоювання та звільнення полісів

Гравці можуть отримати деякі бонуси, завоювавши поліс або звільнивши його від контролю іншого гравця.

Коли гравець завойовує поліс, він розміщує на його місці одне зі своїх невикористаних міст, а жетон поліса кладе на свою карту дії відповідного типу. Потім він бере **усі** карти дипломатії цього поліса і відкладає їх долілиць збоку від ігрового поля.

Коли гравець грає карту дії, на якій лежить жетон поліса, то може витратити цей жетон як жетон торгівлі. Він залишає жетон на карті, а не повертає в запас, однак цей жетон можна використати лише один раз за хід.

Якщо гравець захоплює вороже місто, розташоване на місці завойованого поліса, то може або завоювати його (як описано на с. 11), або звільнити. Якщо гравець звільняє його, то бере в суперника жетон поліса й повертає його на місце (він не розміщує там своє місто). Після цього гравець перевертає карти дипломатії цього поліса горілиць і бере собі одну з них.

КАРТИ ДИПЛОМАТІЇ

Карти дипломатії дають корисні бонуси гравцям, які відправляють каравани в поліси та ворожі міста. Кожен гравець має набір карт дипломатії свого кольору. Кожен поліс має по дві власні карти дипломатії.

Гравець **не отримує ніяких бонусів від власних карт дипломатії**, однак він може використовувати карти дипломатії полісів або інших гравців. Гравець може мати щонайбільше одну карту дипломатії кожного поліса та кожного іншого гравця.

Якщо гравець атакує поліс чи ворожу клітинку, він повинен повернути карту дипломатії цього поліса чи суперника.

ЖЕТОНИ ТОРГІВЛІ



Жетон
торгівлі

Жетони торгівлі посилюють ефекти карт дій. Гравці отримують жетони торгівлі, відправляючи каравани в поліси та ворожі міста, а також коли стрілка диска подій зупиняється на символі торгівлі.

Коли гравець грає карту дії, він може витратити будь-яку кількість жетонів торгівлі з цієї карти. Кожен витрачений жетон дає ефект, указаний внизу карти дії.



Культура. Можна розмістити один додатковий жетон контролю.



Військо. Збільшує бойову силу гравця під час атаки або оборони на 1.



Наука. Збільшує на 1 значення диска технологій.



Промисловість. Під час будівництва чуда світу дає одне очко виробництва.



Економіка. Кожен караван може додатково переміститися на 1 клітинку.

Витрачені жетони торгівлі повертайте в загальний запас.

Карта дії може містити **не більше ніж 3** жетони торгівлі (не рахуючи жетони полісів). Кожен зайвий жетон негайно повертайте в запас.

ЧУДЕСА СВІТУ

Чудеса світу дають потужні ефекти своїм власникам. У гри є чотири типи чудес світу: культурні, економічні, наукові та військові. Тип чуда позначений на його карті та жетоні символом і кольором. Тип чуда визначає колоду, до якої воно належить.



Символ і колір
культурного
чуда світу



Гравці будують чудеса світу за допомогою карт промисловості з ряду дій. Збудувавши чудо, гравець кладе його карту біля свого планшета лідера, а жетон — під дружнє місто, яке ще не містить жетон чуда світу. Після цього гравець відкриває наступне чудо цього типу, перевертаючи верхню карту відповідної колоди горілиць.

Гравець контролює чудо світу, доки жетон цього чуда розташований під дружнім містом (у рідкісних випадках — під дружнім жетоном контролю). Інший гравець може атакувати ворожу клітинку, що містить чудо світу, щоб здобути над ним контроль, як це описано на с. 11.

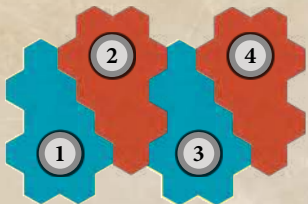
Якщо варвари зруйнували місто, що містить чудо світу, жетон цього чуда залишається на місці. Будь-який гравець може здобути над ним контроль, розмістивши на цій клітинці місто або жетон контролю.

СТВОРЕННЯ ВЛАСНОГО ПОЛЯ

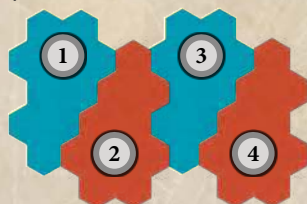
Після своєї першої партії гравці використовують правила створення власного ігрового поля. Ці правила розширюють можливості стратегічного планування і дозволяють створювати неповторне ігрове поле в кожній партії. Гравці складають початкову частину поля, яка називається **ЦЕНТРАЛЬНОЮ**, після чого по черзі додають до неї плитку, розташовуючи їх найвигідніше для себе.

Щоб створити власне ігрове поле, виконайте такі кроки:

1. Роздайте кожному гравцю по одній випадковій плитці, що містить символ столиці (зірку). Решту таких плиток поверніть у коробку.
2. Навмання візьміть дві плитки з чудесами природи та дві плитки з полісами й перемішайте їх. Це буде центральна частина поля.
3. Усі плитки центральної частини викладають однією стороною догори. Щоб визначити сторону, киньте кубик. Якщо результат 1–3, викладайте плитки стороною «А», інакше — стороною «В».
4. Складіть центральну частину: беріть випадкові плитки центральної частини по одній. Викладіть усі плитки визначеною стороною так, як зображено нижче. Після цього покладіть на кожну з цих плиток жетон торгівлі, щоб пам'ятати, що це плитки центральної частини.



Плитки центральної частини стороною «А»



Плитки центральної частини стороною «В»

5. Перемішайте невикористані плитки й роздайте по дві плитки кожному гравцю. Решту поверніть у коробку.

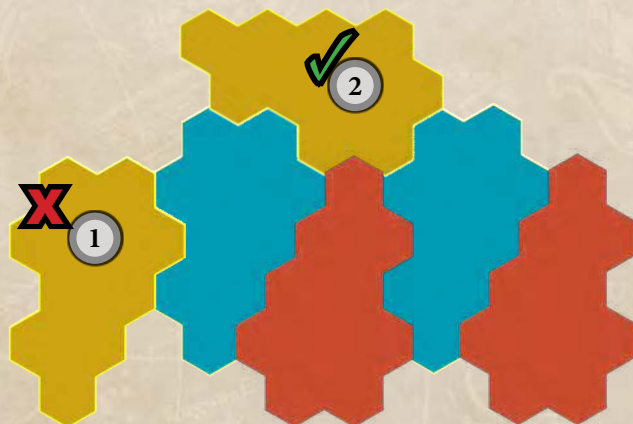
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

атака, 11
бойова сила, 11
будівництво міст, 9
будівництво чудес світу, 10
варвари
оборона, 11
переміщення, 12
поява, 12
виробництво, 10
водойми, 7
переміщення варварів, 12
розвинуті міста, 7
диск подій, 12
диск технологій, 8
проходження кількох рівнів, 15
проходження повз «24», 15
дружній, 7
жетон напрямку набігів варварів
переміщення варварів, 12
приготування, 5

жетони контролю посилення, 10
розташування, 8
жетони торгівлі, 13
витрачання, 13
з ворожих міст, 13
з полісів, 13
з символу торгівлі, 12
обмеження кількості на карту, 13
загальний запас, 5
звільнення полісів, 13
знищення, 15
каравани
переміщення, 8
переміщення у поліси, 9
переміщення у ворожі міста, 9
карти дій, 8
карти війська, 10
карти дипломатії, 13
карти економіки, 8

6. Починаючи з вибраного навмання першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець додає до центральної частини одну зі своїх трьох плиток. Плитки можна класти **будь-якою стороною догори**, але гравці повинні дотримуватися таких правил:

- ♦ Плитка повинна дотикатися до щонайменше чотирьох клітинок раніше викладених плиток.
- ♦ Плитка повинна дотикатися до центральної частини, навіть якщо для цього її треба покласти іншою стороною. Якщо це взагалі неможливо, вона повинна дотикатися до плитки, суміжної з центральною частиною.
- ♦ Якщо гравець кладе плитку з символом столиці, він повинен розмістити свою столицю на цьому символі столиці.
- ♦ Якщо на полі утворилося обмежене з усіх боків порожнє місце, заповніть його жетонами з водоймами.



Плитка 1 розташована неправильно, бо не дотикається до чотирьох клітинок раніше викладених плиток.
Плитка 2 розташована правильно.

7. Гравці повторюють крок 6, поки не розмістять усі свої плитки. Після цього вони прибирають жетони торгівлі з центральної частини й продовжують звичайні приготування.

карти культури, 8
карти науки, 8
карти промисловості, 9
клітинки, 7
комірки, 6
місцевість, 7
обмеження кількості компонентів, 15
оновлення карти дії, 6
перемога в грі, 12
перший гравець, 6
поліси, 13
атака, 11
варвари, 15
порожні клітинки, 7
посилення, 10
прохідність місцевості, 7
ряд дій, 6
ресурси, 7
вартість чуда світу, 10
розіграш карти дії, 6
розвинуті міста, 7

переміщення караванів, 8
жетони торгівлі, 12
створення власного поля, 14
столиці
втрата чуда світу, 11
переміщення караванів, 8
суперник, 7
технологічний рівень, 8
хід гравця, 6
цілі
значення символів, 16
перемога в грі, 12
приготування, 5
ціль атаки, 11
чудеса природи, 7
атака жетона контролю, 11
чудеса світу, 13
атака міста, 11
будівництво, 10
гра втрьох, 5
гра вдвох, 5
обмеження кількості, 10

УТОЧНЕННЯ ДО ПРАВИЛ

У цьому розділі пояснені ситуації, які можуть статися під час гри.

Атака

- ♦ Якщо атака гравця не була успішною, він може знову атакувати ту саму ціль у цей же хід.
- ♦ Якщо гравець завойовує місто або поліс, але він не має невикористаного міста, щоб розмістити на цій клітинці, натомість він кладе посиленний жетон контролю. Якщо жетон контролю лежить на клітинці поліса, а гравець атакує і завойовує цей поліс, то він повинен покласти на цю клітинку своє місто, якщо це можливо.
- ♦ Якщо гравець повинен розмістити жетон контролю (замість міста) на клітинку з полісом чи жетоном чуда світу, він усе одно завойовує такий поліс або отримує контроль над цим чудом світу.

Варвари

- ♦ Якщо варвари змінюють напрямок руху, дійшовши до краю ігрового поля або до клітинки з посиленням жетоном контролю, після чого потрапляють на клітинку з водоймою, то вони продовжують рух у тому ж напрямку, поки не досягнуть клітинки суші.
- ♦ Поки жетон варварів на клітинці поліса, каравани не можуть увійти в нього, а поліс не можна атакувати.
- ♦ Якщо після переміщення варварів на одній клітинці опинилося кілька жетонів варварів, то киньте кубик і перемістіть один з цих жетонів у напрямку відповідної стрілки. Повторюйте це, доки не залишиться клітинок із кількома жетонами варварів.

Каравани

- ♦ Каравани можна переміщувати через поліси та ворожі міста, але їх не можна зупиняти й залишати на таких клітинках.
- ♦ Коли ви переміщуєте караван на клітинку з завойованим полісом, вражайте, що він перемістився у вороже місто.
- ♦ Коли ви повертаєте караван на карту економіки, ви більше не можете переміщувати його в цей хід.

Жетони контролю

- ♦ Розміщуючи жетони контролю, ви можете покласти їх на клітинки, що межують із різними містами.
- ♦ Якщо гравець повинен розмістити жетон контролю, але в нього закінчилися жетони контролю в запасі, він може забрати дружній жетон контролю з ігрового поля.
- ♦ Якщо гравець забирає жетон контролю з клітинки з чудом природи внаслідок ефекту карти або нападу варварів, поверніть жетон цього чуда природи на його клітинку.

Карти дій, ряд дій і диск технологій

- ♦ Коли гравець замінює карту в ряді дій, він переміщує всі жетони торгівлі з заміненої карти на нову карту.
- ♦ Якщо стрілка диска технологій проходить більше ніж один технологічний рівень за один хід, гравець застосовує ефекти усіх пройдених рівнів.
- ♦ Якщо стрілка диска технологій гравця повинна пройти повз поділку «24», то наступною поділкою буде поділка «15». Далі стрілка переміщується як завжди, а гравець може отримати більше карт дій рівня IV.
- ♦ Гравець може зіграти карту дії без застосування її ефекту.
- ♦ Якщо всі гравці погодяться, то, поки гравець вибирає нову карту з колоди дій, вони можуть продовжувати гру.

Інше

- ♦ Усі ігрові компоненти, крім жетонів торгівлі, обмежені наявною в коробці кількістю.
- ♦ Якщо гравець бере карту дипломатії в суперника, її колір повинен відповідати кольору цього суперника — і вона повинна бути в поточній колоді дипломатії цього суперника.
- ♦ Якщо компонент гравця знищено, цей гравець повертає його собі. Потім він може використати даний компонент знову.

НЕОБОВ'ЯЗКОВЕ ПРАВИЛО «ЕПІЧНА ГРА»

Якщо досвідчені гравці хочуть зіграти довшу партію, то вони можуть використати правило «епічної гри». Для цього під час приготування біля ігрового поля покладіть чотири карти перемоги (а не три). Інші правила не змінюються — гравець повинен досягти по одній цілі на кожній карті перемоги.

ТВОРЦІ З FANTASY FLIGHT GAMES

Автор гри: Джеймс Ніффен

Продюсер: Джейсон Валден

Редактор: Адам Бейкер

Коректор: Кріс Меєр

Графічний дизайн: Віл Спрінґер і Майкл Сілсбі

Менеджер з графічного дизайну: Браян Шомбург

Художник обкладинки та плиток поля: Андерс Файнер

Графічний дизайн: Енді Крістенсен

Скульптор: Ніл Гаґре

Координатор зі скульптури: Ніклас Норман

Керівниця з графічного дизайну: Мелісса Шетлер

Координатор із контролю якості: Зак Тевалтомас

Старший проєкт-менеджер: Джон Франц-Віхлач

Головний менеджер із розробки продукту: Кріс Гербер

Виконавчий дизайнер гри: Корі Конечка

Креативний директор: Ендрю Наваро

ТВОРЦІ З ASMODEE NORTH AMERICA

Координаторка ліцензування: Шеррі Анісі

Керівник із ліцензування: Саймон Елліотт

Керівники з виробництва: Джейсон Будаун і Меґан Дуен

Видавець: Крістіан Т. Петерсен

ТВОРЦІ З FIRAXIS

Художній керівник студії: Арне Шмідт

Директорка з маркетингу: Ліндсі Ріел

Менеджери з маркетингу: Пітер Мюррей і Кевін Шульц

ТВОРЦІ З 2K & TAKE-TWO INTERACTIVE

Керівництво, маркетинг: Метт Ноулз

Менеджерка з продукції: Дженні Тем

Керівник із цифрових продажів: Макс Шенкейн

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Володимир Хільченко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

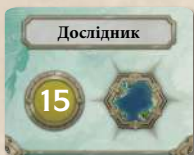


Українське видання ©2023 Geekach • www.geekach.com.ua
© 1994-2017 Корпорація Take-Two Interactive Software та її дочірні компанії. © 2017 Fantasy Flight Games. Civilization, Firaxis Games, логотип Firaxis Games, 2K, логотип 2K Games і Take-Two Interactive Software — торгові марки та/або зареєстровані торгові марки корпорації Take-Two Interactive Software в США та інших країнах. Fantasy Flight Supply — торгова марка Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games і логотип FFG — зареєстровані торгові марки Fantasy Flight Games Будь-яке відтворення матеріалів цієї гри без дозволу власників заборонено. Fantasy Flight Games розташована за адресою: 55113, 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113. Телефон: 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено в Китаї. ЦЕЙ ПРОДУКТ — НЕ ІГРАШКА. НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ОСІБ ВІКОМ ДО 13 РОКІВ.

ПАМ'ЯТКА ГРАВЦЯ

Користуйтеся цією пам'яткою, щоб не забути основні моменти гри.

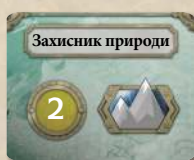
ЦІЛІ



Дослідник: контролювати 15 клітинок, суміжних із водоймами або краєм поля.



Естет: контролювати 2 культурні чуда світу.



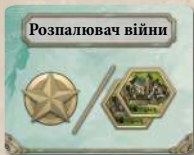
Захисник природи: контролювати 2 чуда природи.



Науковець: контролювати 2 наукові чуда світу.



Параноїк: контролювати 2 військові чуда світу.



Розпалювач війни: успішно атакувати 1 ворожу столицю або контролювати 2 завойовані поліси.



Скнара: контролювати 2 економічні чуда світу.



Технофіл: досягнути поділки «24» на диску технологій.



Урбанізатор: контролювати 5 розвинутих міст.



Цивілізатор: мати 8 своїх міст на полі.

СИМВОЛИ ДИСКА ПОДІЙ



Кожен гравець кладе по 1 жетону торгівлі на карту дії за кожне дружнє розвинуте місто.



Поверніть кожен переможений жетон варварів на клітинку з відповідною літерою на полі (якщо на такій клітинці немає міста чи жетона).



Киньте кубик і перемістіть кожен жетон варварів у випалому напрямку.

БУДІВНИЦТВО ЧУДА СВІТУ

Виберіть 1 карту, що лежить горілиць на одній з колод чудес світу. Заплатіть її вартість очками виробництва, отриманими за:

- ♦ Номер комірки, з якої була зіграна карта промисловості (від +1 до +5).
- ♦ Кожен витрачений допустимий ресурс (+2).
- ♦ Кожен жетон торгівлі, витрачений з карти промисловості (+1). Гравець повинен мати місто, яке не містить жетона чуда світу.

АТАКА

- Виберіть ціль.** Нападник вибирає клітинку, з якої атакуватиме, і ціль атаки.
- Кидок нападника.** Нападник кидає кубик і додає до результату такі бонуси:
 - ♦ Номер комірки, з якої зіграна карта війська.
 - ♦ Бонуси з карт і планшета лідера.
- Кидок оборонця.** Оборонець кидає кубик і додає бонуси залежно від типу цілі:
 - ♦ **Поліс:** бонус = 8.
 - ♦ **Варвари:** бонус = прохідності типу місцевості атакованої клітинки.
 - ♦ **Ворожа клітинка:** бонус = сумі цього:
 - ♦ Прохідність типу місцевості атакованої клітинки (подвоєна, якщо ціль — це місто).
 - ♦ +1 за кожен суміжний дружній посилений жетон контролю.
 - ♦ +1 якщо ціль — це посилений жетон контролю.
 - ♦ Бонуси з карт і планшета лідера.
- Витратьте жетони торгівлі.** Спершу нападник, а потім оборонець один раз витрачають жетони торгівлі зі своїх карт війська. За кожен витрачений жетон вони отримують +1 до бойової сили.
- Порівняйте бойові сили.** Перемагає сильніший гравець (у разі нічиєї — оборонець).