Владя Хватіл

Крізь епохи

Нова історія цивілізації

У цій книжці ви знайдете всі правила гри *«Крізь епохи. Нова історія цивілізації»*, докладно описані пункт за пунктом. Це особливо зручно, якщо вам треба швидко знайти певне правило. Гравцям, які вивчають гру, не слід починати з цієї книжки правил. Натомість варто спершу ознайомитися з *довідником*, що містить тематичні обґрунтування правил і детальні приклади.

У першій половині цієї книжки описано, що відбувається протягом гри, а в другій наведено визначення термінів і понять.

Перебіг гри

- Приготування до гри. (Див. *«Приготування до гри»* на с. 2.)
- Гра складається з раундів.
- Щораунду гравці почергово виконують ходи, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою. (Див. *«Ваш хід»* на с. 3.)
  - Перший раунд відрізняється від інших. (Див. *«Перший хід»* на с. 3.)
  - Увага! Зазвичай ні на початку, ні наприкінці раунду не відбувається нічого особливого.
- Протягом гри відбувається поступова зміна епох — спершу епоха A, потім епохи I, II, III і насамкінець епоха IV. (Див. *«Поповніть ряд карт»* на с. 3.)
  - Якщо епоха III завершується під час ходу першого гравця, то поточний раунд стає останнім.
  - Якщо епоха III завершується під час ходу будь-якого іншого гравця, то останнім стає наступний раунд.
- Гра закінчується після завершення останнього раунду. Протягом гри всі виконують однакову кількість ходів. Потім настає остаточний підрахунок очок:
  - Гравці в довільному порядку розігрують усі події епохи III з поточної та майбутньої колод подій. (Див. *«Розігрування події»* на с. 7.)
  - Гравці отримують бонуси кінця гри (див. карту *«Білл Ґейтс»*).
  - Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок культури.
    - Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу.

Приготування до гри

Ігрові поля

Розмістіть ігрові поля культури, науки, поточної епохи та військової сили посередині столу так, як вам зручно.

Приготування колод

Кожна з епох (A, I, II та III) має свою цивільну й військову колоди. Отже, у грі є 8 окремих колод з різними зворотами.

Цивільні колоди

Військові колоди

- У грі вдвох чи втрьох ви повинні вилучити з колод певні карти, бо ви їх не використовуватимете.
  - Перед грою втрьох:
    - 4 У цивільних колодах епох I, II та III є по 3 карти з таким символом. Вилучіть їх із гри.

  - Перед грою вдвох:
    - 3+ 4 У цивільних колодах епох I, II та III є по 9 карт з одним із цих символів. Вилучіть їх із гри.
    - У військовій колоді епохи I є 2 карти пактів, а у військових колодах епох II та III — по 4. Вилучіть їх із гри.

Компоненти гравця

Кожен гравець вибирає колір і бере компоненти цього кольору.

Планшет гравця

На планшеті зображено 6 початкових карт технологій: *«Воїни»*, *«Землеробство»*, *«Бронза»*, *«Філософія»*, *«Релігія»* і *«Деспотизм»*.

- Покладіть по 1 синьому кубику в кожну з 16 комірок синього банку.
- Покладіть по 1 жовтому кубику в кожну з 18 комірок у жовтому банку та в кожну з 6 комірок карт технологій. Також покладіть 1 жовтий кубик у запас робітників.
- На початковій карті форми правління (*«Деспотизм»*) зображено 4 цивільних і 2 військові дії. Покладіть біля карти (але не на неї!) 4 білі та 2 червоні кубики.

Маркери параметрів

Ви маєте 4 маркери свого кольору, якими позначаєте значення параметрів своєї цивілізації.

- Покладіть свій маркер науки на поділку «+1» шкали приросту науки (поле науки).
- Покладіть свій маркер культури на поділку «0» шкали приросту культури (поле культури).
- Покладіть свій маркер сили на поділку «1» шкали сили (поле військової сили).
- Покладіть свій маркер щастя на поділку «0» шкали щастя на своєму планшеті.

Увага! Початкові параметри цивілізації визначаються розміщенням робітників на ваших початкових картах технологій. (Див. *«Параметри»* на с. 10.)

Фішки очок

- Покладіть свою фішку очок науки на поділку «0» треку очок науки.
- Покладіть свою фішку очок культури на поділку «0» треку очок культури.

Стяги тактики

- Покладіть свій стяг тактики в зону загальних тактик на полі військової сили. Це означає, що на цю мить ви не маєте поточної тактики.

У коробці

Після приготувань у коробці залишиться кілька синіх, жовтих, червоних і білих кубиків. Інколи вони можуть знадобитися протягом гри. У такому разі про них говоритиметься як про компоненти «в коробці».

Приготування колоди подій

- Перетасуйте військову колоду епохи A.
  - Візьміть з неї стільки карт, скільки є гравців, а також ще 2 карти. Покладіть ці карти долілиць на відповідне місце поля військової сили як колоду поточних подій.
  - Поверніть решту карт у коробку, не переглядаючи їх.

Перший гравець

Будь-яким способом виберіть першого гравця. Перший гравець не змінюватиметься протягом гри. Можете позначити першого гравця, підклавши під його планшет долілиць одну з невикористаних військових карт епохи A.

Початкові дії

- У свій перший хід перший гравець матиме 1 доступну цивільну дію. На позначення цього він кладе один зі своїх білих кубиків на карту *«Деспотизм»* свого планшета.
- Кожен наступний за годинниковою стрілкою гравець має на 1 цивільну дію більше, ніж попередній гравець. Тобто решта гравців кладуть на свої карти *«Деспотизм»* 2, 3 і 4 білі кубики відповідно.
- У свій перший хід гравці не мають доступних військових дій. Усі червоні кубики залишаються біля планшетів гравців.

Приготування ряду карт

- Перетасуйте цивільну колоду епохи A.
  - Викладіть горілиць 13 карт у комірки ряду карт.
  - Покладіть решту колоди на світлу половину поля поточної епохи.
- Решту колод покладіть неподалік, бо вони знадобляться вам пізніше.

Ваш хід...

Структура ходу

Ваш хід складається з таких фаз і кроків:

- Процедура початку ходу:
  - Поповнити ряд карт.
  - Провести війну (за потреби).
  - Зробити власну тактику доступною (за потреби).
- Фаза політики.
- Фаза дій.
- Процедура кінця ходу:
  - Скинути надлишкові військові карти.
  - Фаза виробництва (пропустити в разі повстання).
  - Узяти військові карти.
  - Оновити цивільні та військові дії.

Перший хід

Ваш перший хід відрізняється від решти ходів:

- Ви починаєте з обмеженою кількістю цивільних дій. (Див. *«Початкові дії»* на с. 2.)
- Ви пропускаєте процедуру початку ходу та фазу політики.
- Протягом своєї фази дій ви можете виконувати лише такі дії:
  - Узяти в руку карту з ряду карт, якщо це не чудо.
  - Узяти чудо з ряду карт і негайно ввести його в гру як своє недобудоване чудо.

Процедура початку ходу

Поповнити ряд карт

Увага! У першому раунді ви не поповнюєте ряд карт.

Ви починаєте свій хід з поповнення ряду карт.

- Скиньте всі карти, що залишилися в крайніх лівих комірках:
  - у перших 3 комірках, якщо ви граєте вдвох;
  - у перших 2 комірках, якщо ви граєте втрьох;
  - у першій комірці, якщо ви граєте вчотирьох;
  - якщо хтось капітулював (див. с. 4), рахуйте лише тих гравців, які залишилися в грі, а не їхню початкову кількість.
- Посуньте решту карт ліворуч, щоб між ними не залишилося порожніх комірок.
- Зліва направо заповніть порожні комірки картами з поточної цивільної колоди. (Пропустіть це в епосі IV, бо в ній немає цивільної колоди.)

Кінець епохи

Під час поповнення ряду карт може настати кінець епохи:

- **Епоха A закінчується,** коли ряд карт поповнюється вперше.
  - Увага! Це відбувається на початку 2-го ходу першого гравця.
  - Виклавши цивільні карти епохи A в порожні комірки, вилучіть решту колоди епохи A з гри (покладіть її в коробку).
  - Перетасуйте цивільну й військову колоди епохи I та покладіть їх на поле поточної епохи. Тепер це поточні цивільна й військова колоди.
  - Якщо ви виклали всі карти з цивільної колоди епохи A, проте в ряді карт усе ще залишаються порожні комірки, поповніть ряд картами з цивільної колоди епохи I.
- **Епохи I, II та III закінчуються,** коли ви викладаєте в ряд карт останню карту з відповідної поточної цивільної колоди. Після цього негайно починається наступна епоха.
  - Карти епох, які передували щойно закінченій епосі (але не карти щойно закінченої епохи), стають застарілими:
    - Гравці скидають усі застарілі карти з рук.
    - Усіх застарілих лідерів вилучають із гри.
    - Усі застарілі недобудовані чудеса вилучають із гри. (Викладені на них сині кубики повертають у сині банки їхніх власників.)
    - Усі застарілі пакти вилучають із гри.
    - Увага! Усі інші карти у грі (технології, колонії, збудовані чудеса, особисті та загальні тактики, оголошені війни) залишаються у грі, навіть якщо стають застарілими.
  - Кожен гравець втрачає 2 жовті кубики.
  - Перетасуйте цивільну колоду розпочатої епохи. Покладіть її на поле поточної епохи. Тепер вона стає цивільною колодою поточної епохи.
    - Далі заповнюйте порожні комірки ряду карт, якщо такі ще є.
    - Якщо почалася епоха IV, то нової цивільної колоди не буде, і ви не заповнюєте порожні комірки.
  - Вилучіть військову колоду попередньої епохи. Перетасуйте військову колоду нової епохи й покладіть її на поле поточної епохи.
    - Якщо почалася епоха IV, то нової військової колоди немає. В епосі IV гравці не беруть військових карт.
  - Епоха IV — це **епоха кінця гри**. Коли починається епоха IV, визначте, який раунд буде останнім.
    - Якщо епоха IV почалася під час ходу першого гравця, то це буде останній раунд.
    - Якщо епоха IV почалася під час ходу будь-якого іншого гравця, то це буде наступний раунд.

Провести війну

Якщо ви не маєте у грі карти війни, то пропустіть цей крок. Однак якщо у вашій ігровій зоні є військова карта, ви повинні тепер провести війну.

- Порівняйте силу своєї цивілізації з силою гравця, якому ви оголосили війну.
  - Якщо певна карта у грі дає вам бонус під час атаки цього гравця, то врахуйте цей бонус.
- Якщо сила цивілізації одного гравця більша за силу іншого, то цей гравець стає **переможцем**, а інший гравець — **переможеним**. Різниця між силами цивілізацій, що брали участь у війні, визначає **обсяг контрибуції**. Виконайте всі вказівки на карті.
  - Якщо переможець повинен украсти особливу технологію, то забирає карту з ігрової зони переможеної цивілізації та кладе її у власну ігрову зону.
  - Гравець не може вкрасти особливу технологію, яку вже має в руці чи у грі.
  - Якщо ви крадете особливу технологію того ж типу, який маєте у грі, то залишаєте у грі карту вищого рівня, а іншу скидаєте.
- Якщо сили цивілізацій гравців однакові, то війна закінчується без будь-яких ефектів.
- У будь-якому разі ви скидаєте карту війни.

Увага! Жодна зі сторін не може використовувати карти військових бонусів, щоб збільшити свою силу у війні.

Зробити тактику доступною

Якщо ви маєте у грі особисту карту тактики, то повинні тепер зробити її доступною.

- Покладіть свою карту тактики в зону загальних тактик на полі військової сили.
  - У зоні загальних тактик може бути будь-яка кількість карт.
  - Якщо в зоні загальних тактик уже є така сама карта, то ви можете покласти свою карту поверх неї або вилучити одну з них з гри. Однак ви не кладете цю карту у скид. (Див. *«Скинути чи вилучити з гри»* на с. 8.)
  - Увага! Ваш стяг тактики залишається на карті тактики, і вона залишається поточною тактикою вашої цивілізації.

Фаза політики

Під час своєї фази політики ви можете виконати щонайбільше 1 політичну дію, якщо хочете:

- Підготувати подію.
- Здійснити агресію.
- Оголосити війну (не в останньому раунді).
- Запропонувати пакт (не у грі вдвох).
- Скасувати пакт (не у грі вдвох).
- Капітулювати (не в епосі IV).

Цей символ на військовій карті означає, що її грають як політичну дію.

Підготувати подію

Подія — це зелена військова карта, позначена символом у верхньому правому куті. Щоб підготувати подію, виконайте таке:

- Покладіть свою карту події долілиць на верх колоди майбутніх подій (або на її місце, якщо воно порожнє).
- Отримайте кількість очок культури, що дорівнює рівню карти. Відкрийте верхню карту колоди поточних подій і застосуйте її ефект. Якщо це територія, розіграйте колонізацію. (Див. *«Поточні події»* на с. 7.)
- Якщо ви відкрили останню карту в колоді поточних подій:
  - Перетасуйте колоду майбутніх подій.
  - Потім посортуйте карти долілиць і складіть їх колодою так, щоб карти ранніх епох лежали зверху карт пізніших епох.
  - Покладіть колоду на місце колоди поточних подій. Відтепер це колода поточних подій.

Увага! Подія, яку ви підготовлюєте зараз, буде відкрита й розіграна протягом одного з наступних ходів.

Здійснити агресію

Агресія — це коричнева військова карта зі словом «агресія» в назві. Щоб розіграти таку карту:

- Відкрийте карту.
- Витратьте вказану на ній кількість військових дій (зображену біля символу корони).
- Оголосіть, якого гравця ви атакуєте. Цей гравець стає вашим **суперником**.
  - Ви не можете атакувати гравця, з яким уклали пакт, що забороняє вам атакувати.
  - Ви не можете атакувати гравця, чия сила цивілізації дорівнює або перевищує вашу.
    - Не забудьте врахувати всі бонуси, які активуються, коли ви атакуєте іншого гравця.
    - Не враховуйте бонуси від пактів, які перестають діяти в разі вашої атаки.
- Якщо ви з суперником уклали пакт, який перестає діяти в разі вашої атаки, то вилучіть цей пакт із гри.
- Суперник може захиститися від вашої агресії, додавши стільки тимчасових бонусів до своєї сили цивілізації, що вона стане рівна вашій силі або більша за неї.
  - Ваш суперник може розіграти одну або більше карт військових бонусів. **Значення захисту**, зазначене у верхній половині такої карти, суперник додає до сили своєї цивілізації. (Ці карти скидають після врахування їхніх бонусів.)

  - Ваш суперник може отримати +1 до сили за кожну свою військову карту, скинуту долілиць із руки.
  - Обмеження! Суперник може розіграти чи скинути таку кількість карт, яка не перевищує його загальної кількості військових дій.
- Якщо сила цивілізації суперника після цього дорівнює або перевищує вашу силу, то він відбиває вашу агресію. Карту агресії скидають без жодного ефекту.
- Якщо суперник не може або не хоче збільшити силу так, щоб вона дорівнювала чи перевищувала вашу силу, то він не розігрує і не скидає ніяких карт, а вашу агресію вважають успішною:
  - Застосуйте ефект карти агресії.
    - Якщо ефект стосується вартості карти, враховуйте вартість, зазначену на карті, ігноруючи будь-які модифікатори.
  - Скиньте карту агресії.

Оголосити війну

Війна — це сіра військова карта зі словами «Війна за» в назві. Щоб оголосити війну, виконайте таке:

- Відкрийте карту.
- Витратьте вказану на ній кількість військових дій (зображену біля символу корони).
- Оголосіть, якого гравця ви атакуєте. Цей гравець стає вашим **суперником**.
  - Якщо на будь-якій карті написано, що ви не можете атакувати цього гравця, то ви не можете оголосити йому війну.
- Якщо ви з суперником уклали пакт, який перестає діяти в разі вашої атаки, то вилучіть цей пакт із гри.
- Покладіть карту війни у свою ігрову зону так, щоб верхня частина карти вказувала на суперника.
- Ви проведете війну на початку свого наступного ходу.
- Обмеження! В останньому раунді не можна оголошувати війну.

Запропонувати пакт

Пакт — це синя військова карта з символом рукостискання над назвою. У грі вдвох пактів немає. Щоб запропонувати пакт, виконайте таке:

- Відкрийте карту.
- Оголосіть, якому гравцеві ви пропонуєте укласти пакт.
- Якщо в пакті є сторони A і B, оголосіть, якою стороною (A чи B) будете ви.

Потім гравець вирішує, укласти з вами пакт чи ні.

- Якщо він відмовиться від пропозиції, поверніть карту пакту в руку. Однак ви все одно витрачаєте в цей хід політичну дію.
- Якщо гравець погоджується на пропозицію, пакт вступає в гру:
  - Будь-який інший пакт у вашій ігровій зоні перестає діяти, байдуже, укладали ви його з тим самим гравцем чи ні. Вилучіть карту попереднього пакту з гри.
    - Увага! Ви все ще можете залишатися учасником пактів, карти яких викладені в ігрових зонах інших гравців.
  - Покладіть щойно укладений пакт у свою ігрову зону, розвернувши його карту так, щоб відповідна сторона (A чи B або будь-яка сторона, якщо вони не позначені) вказувала на іншого учасника пакту.
  - Новий пакт починає діяти негайно.
    - Увага! Пакт, що запобігає атакам або оголошенню війни, не скасовує вже оголошені війни.

Скасувати пакт

Ця дія дає змогу скасувати пакт, стороною якого ви виступаєте. Деякі описані вище політичні дії також можуть призвести до скасування пакту. Щоб скасувати пакт, виконайте таке:

- Виберіть пакт, стороною якого ви виступаєте. Це не обов'язково пакт у вашій ігровій зоні.
- Вилучіть карту пакту з гри. Він більше не діє ні на вас, ні на іншого учасника пакту.

Капітулювати

Можете витратити політичну дію, щоб капітулювати.

- Ваша цивілізація негайно покидає гру. Ви програли.
- Скиньте карти з руки й вилучіть усі карти зі своєї ігрової зони. Якщо ви учасник будь-якого пакту в ігровій зоні іншого гравця, вилучіть цей пакт із гри.
- Якщо вам були оголошені війни, то гравці, які їх оголосили, вилучають свої карти війни з гри й отримують по 7 очок культури.
- Якщо в грі залишається тільки один гравець, то гра закінчується і цей гравець перемагає.
- Якщо у грі залишається двоє чи більше гравців, вони продовжують без вас:
  - Вони не міняють поточні колоди. (Отже, у поточній колоді можуть бути карти, розраховані на більшу кількість гравців.)
  - Перш ніж перейти до епохи II чи епохи III, гравці готують колоди для нових епох так, ніби виконують приготування до гри для нової кількості гравців. (Див. *«Приготування колод»* на с. 2.)
  - Якщо у грі залишилося тільки двоє гравців, то для розігрування подій вони використовують правила для двох гравців. (Див. *«Розігрування події»* на с. 7.)
- Виняток! **Ви не можете капітулювати в епосі IV.**

Фаза дій

Протягом фази дій ви можете витрачати свої цивільні та військові дії на виконання будь-якої комбінації дій, описаних у цьому розділі, у довільному порядку.

- **У свій перший хід** ви можете лише брати карти з ряду карт. (Якщо ви берете чудо, то негайно вводите його у гру.)
- Ви не можете виконати жодної дії, якщо не можете виконати всі потрібні для цього кроки та оплатити всі потрібні витрати.
- Ви можете завершити свою фазу дій, навіть якщо у вас ще залишилися цивільні чи військові дії.

Деякі з описаних у цьому розділі дій також можуть бути виконані внаслідок ефектів певних карт. **Якщо дія є ефектом карти:**

- На виконання такої дії ви не витрачаєте ніяких цивільних чи військових дій, якщо тільки на карті не вказано інакше. (Виняток: див. *«Оголосити революцію»* на с. 5.)
- Якщо на виконання дії потрібні інші витрати (як-от їжі, ресурсів або очок науки), ви повинні витратити все потрібне, якщо на карті не вказано, що дія безплатна.

Узяти карту з ряду карт (крім чуда)

- Виберіть з ряду карт будь-яку карту, крім чуда.
- Витратьте 1, 2 або 3 цивільні дії, як зазначено під вибраною картою, в нижній частині ряду карт.
- Візьміть карту на руку.
- Обмеження:
  - Ви не можете взяти жодної карти (крім чуда), якщо кількість цивільних карт у вашій руці дорівнює або перевищує загальну кількість ваших цивільних дій.
  - Ви не можете взяти карту технології, якщо у вашій руці чи ігровій зоні вже є карта з такою назвою.
  - Якщо ви вже взяли лідера, то не можете взяти іншого лідера тієї ж епохи. Це правило діє, навіть якщо узятий вами раніше лідер покинув гру.

Узяти чудо з ряду карт

Чудо — це фіолетова карта з рядом чисел у нижній частині ілюстрації. Числа позначають, скільки ресурсів треба для завершення кожного етапу чуда. Чудо входить у гру відразу після того, як ви його берете:

- Виберіть чудо з ряду карт.
- Витратьте кількість цивільних дій, вказану під вибраною картою, а також ще по 1 цивільній дії за кожне збудоване вами чудо. (Зокрема й за чудеса, що стали руїнами через ефекти таких подій, як *«Руйнівний вплив часу»*.)
- Введіть карту чуда в гру, розвернувши її на 90 градусів (горизонтально), щоб показати, що це ваше **недобудоване чудо**.
- Обмеження! Ви не можете взяти чудо, якщо на цю мить уже маєте у грі недобудоване чудо.
- Увага! Ви можете взяти чудо, навіть якщо досягли ліміту карт на руці.
- Увага! Ви можете застосовувати ефекти чуда лише після того, як збудуєте його.

Збільшити чисельність населення

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте кількість їжі, позначену білою цифрою під крайньою правою зайнятою секцією вашого жовтого банку.
- Візьміть крайній правий жовтий кубик зі свого жовтого банку й покладіть його у свій запас робітників. (Він стає незалученим робітником.)
- Увага! Якщо в жовтому банку немає кубиків, ви не можете збільшити чисельність населення.

Побудувати ферму, шахту або міську будівлю

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Виберіть 1 зі своїх карт землеробської, добувної чи містобудівної технології, що перебувають у грі.
- Витратьте кількість потрібних ресурсів, зазначених на цій карті.
  - Увага! Особливі архітектурні технології зменшують витрати лише на будівництво міських будівель.
- Перемістіть 1 свого незалученого робітника на цю карту.
- Якщо треба, оновіть параметри своєї цивілізації.
- Обмеження! У правому нижньому куті вашої карти форми правління вказано **ліміт міських будівель**. Якщо ви вже збудували стільки або більше будівель певного типу, то не зможете побудувати нову міську будівлю цього типу.

Поліпшити ферму, шахту або міську будівлю

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Виберіть 1 зі своїх ферм, шахт або міських будівель (їх представлено робітниками на картах відповідних технологій).
- Виберіть іншу карту технології того самого типу та вищого рівня, яку ви маєте в грі.
- Витратьте кількість ресурсів, що дорівнює різниці значень потрібних ресурсів двох карт.
  - Якщо ці значення на одній чи обох картах можна змінити за допомогою модифікаторів, то зробіть це перед обчисленням різниці.
- Перемістіть робітника на карту вищого рівня.
- Якщо треба, оновіть параметри своєї цивілізації.

Знищити ферму, шахту або міську будівлю

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Виберіть 1 зі своїх ферм, шахт або міських будівель (їх представлено робітниками на картах відповідних технологій).
- Перемістіть робітника з карти у свій запас робітників. (Він стає незалученим робітником.)
- Якщо треба, оновіть параметри своєї цивілізації.

Зіграти карту лідера

Лідер — це зелена цивільна карта з портретом відомого історичного діяча у правому верхньому куті.

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Виберіть карту лідера з руки.
- Введіть лідера у гру.
- Якщо ви вже маєте лідера у грі, то його треба **замінити**.
  - Скиньте попереднього лідера.
  - Отримайте назад 1 цивільну дію.
- Ефекти нового лідера застосовують негайно. Якщо треба, оновіть свої показники.

Завершити етап чуда

- Ви можете зробити це лише тоді, коли маєте у грі недобудоване чудо.
- Витратьте 1 цивільну дію.
- Витратьте кількість ресурсів, що дорівнює крайньому лівому незакритому числу на карті чуда.
- Накрийте це число синім кубиком зі свого синього банку.
  - Якщо у вашому синьому банку немає кубиків, візьміть синій кубик з однієї зі своїх карт технологій.
- Якщо ви накрили всі числа на карті чуда, то воно стає **збудованим**.
  - Поверніть усі сині кубики з чуда у свій синій банк.
  - Розверніть карту вертикально.
  - Тепер застосовуйте ефекти чуда. Якщо треба, оновіть свої показники.
- **Якщо якась карта дає вам змогу завершити кілька етапів чуда за одну дію,** то виконуйте всі кроки так само. Витратьте загальну кількість ресурсів, потрібних для завершення всіх бажаних етапів, і накрийте ці числа синіми кубиками.

Розвинути технологію

Карти технологій, які ви тримаєте в руці, відрізняються від інших карт кількістю потрібних очок науки, вказаною в лівому верхньому куті. Типи карт технологій описано в розділі *«Карти технологій у грі»* (с. 9).

- Витратьте 1 цивільну дію.
- Виберіть карту технології з руки.
- Витратьте кількість очок науки, зазначену на цій карті.
  - Граючи карту технології форми правління (управлінської технології), ви витрачаєте більше з двох значень очок науки.
- Введіть карту технології у гру.
  - Граючи карту особливої технології (синю) того ж типу, який ви вже маєте у грі, то ви залишаєте у грі лише карту вищого рівня.
    - Зазвичай нова карта замінює стару.
    - У рідкісних випадках ви вилучаєте щойно зіграну карту. Для ефектів інших карт (як-от *«Айнштайн»*) це також вважають розігруванням технології.
  - Зігравши карту технології форми правління, накрийте нею стару форму правління або просто вилучіть стару форму правління з гри.
- Ефекти особливих технологій і форм правління застосовують негайно. Якщо треба, оновіть свої показники.

Оголосити революцію

Оголошення революції — це особливий спосіб розвитку технології форми правління.

- Виберіть карту технології форми правління з руки.
- Витратьте кількість цивільних дій, що дорівнює загальній кількості ваших цивільних дій.
  - Якщо карта події (*«Розвиток цивілізації»*) дає вам змогу розвинути технологію, можете оголосити революцію, витративши загальну кількість своїх цивільних дій.
  - Якщо карта дії (*«Науковий прорив»*) дає вам змогу розвинути технологію, можете оголосити революцію, витративши замість 1 цивільної дії (на розігрування карти дії) загальну кількість своїх цивільних дій.
  - Увага! Зазвичай це означає, що ви не можете оголосити революцію, поки вам не будуть доступні всі ваші цивільні дії.
- Витратьте кількість очок науки, що дорівнює меншому зі значень очок науки на карті форми правління.
- Введіть карту форми правління у гру. Замініть

стару карту форми правління, вилучивши її з гри або накривши новою картою.

- ⊳ Застосуйте всі ефекти нової карти форми правління.
  - Якщо треба, оновіть свої показники.
  - Якщо завдяки революції ви збільшили загальну кількість своїх цивільних дій, покладіть нові білі кубики біля карти (у цьому раунді ви вже не маєте доступних цивільних дій).
- ⊳ У цей момент застосуйте ефекти, що активуються під час розвитку технології («*Да Вінчі*», «*Ньютон*», «*Айнштайн*»). (Наприклад, карта «*Ньютон*» дасть вам 1 доступну цивільну дію.)

Зіграти карту дії

Карта дії — це жовта цивільна карта.

- ⊳ Витратьте 1 цивільну дію.
- ⊳ Виберіть карту дії з руки, але не ту, яку ви взяли в поточній фазі дій.
- ⊳ Відкрийте карту й застосуйте її ефект:
  - Якщо дія карти вказує вам виконати іншу дію, дотримуйтеся звичайних правил щодо цієї дії, але не витрачайте на неї ні цивільних, ні військових дій.
    - Якщо карта зменшує кількість потрібних ресурсів до значення, меншого за 0, то ви витрачаєте 0 ресурсів.
    - Якщо карта містить текст «*розвинути технологію*», ви можете оголосити революцію. Однак за використання карти ви витрачаєте не 1 цивільну дію, а загальну кількість своїх цивільних дій. (Див. *«Оголосити революцію»* на с. 5.)
    - Якщо карта містить текст «завершіть один етап чуда», ви можете завершити лише 1 етап, навіть якщо інші ваші карти в грі дають змогу завершити кілька етапів за 1 цивільну дію.
    - Якщо ви не можете виконати дію, вказану на карті, то й не можете зіграти цю карту.
  - Якщо карта дає вам щось «протягом поточного ходу», то ви не враховуєте цей бонус до параметрів своєї цивілізації, а також не представляєте фізичними компонентами.
    - Увага! Бонусну військову дію можна використати, щоб узяти військову карту в кінці свого ходу. (Див. *«Узяти військові карти»* на с. 6.)
- ⊳ Застосувавши ефект карти, скиньте її.

Створити військовий загін

- ⊳ Витратьте 1 військову дію.
- ⊳ Виберіть 1 зі своїх карт технологій військових загонів, яку маєте у грі.
- ⊳ Витратьте кількість потрібних ресурсів, зазначених на цій карті.
- ⊳ Перемістіть 1 свого незалученого робітника на цю карту.
- ⊳ Оновіть параметри своєї цивілізації.

Поліпшити військовий загін

- ⊳ Витратьте 1 військову дію.
- ⊳ Виберіть 1 зі своїх загонів (представлених робітниками на картах технологій військових загонів).
- ⊳ Виберіть 1 зі своїх технологій військових загонів того ж типу, але вищого рівня.
- ⊳ Витратьте кількість ресурсів, що дорівнює різниці значень потрібних ресурсів, зображених на цих двох картах.
  - Якщо ці значення на одній чи обох картах можна змінити за допомогою модифікаторів, то зробіть це перед обчисленням різниці.
- ⊳ Перемістіть робітника на карту вищого рівня.
- ⊳ Оновіть параметри своєї цивілізації.

Розформувати військовий загін

- ⊳ Витратьте 1 військову дію.
- ⊳ Виберіть 1 зі своїх загонів (представлених робітниками на картах технологій військових загонів).
- ⊳ Перемістіть робітника з карти у свій запас робітників. (Він стає незалученим робітником.)
- ⊳ Оновіть параметри своєї цивілізації.

Зіграти карту тактики

Тактика — це червона військова карта з символами загонів у нижній частині карти.

- ⊳ Витратьте 1 військову дію.
- ⊳ Виберіть карту тактики з руки.
- ⊳ Покладіть її у свою ігрову зону. Це буде ваша особиста тактика.
- ⊳ Покладіть на неї свій стяг тактики. Тепер це ваша **поточна тактика**.
- ⊳ Оновіть силу своєї цивілізації. (Див. *«Карти тактики»* на с. 9.)
- ⊳ Обмеження! Зіграти чи скопіювати тактику можна лише 1 раз за хід.

Скопіювати тактику

- ⊳ Витратьте 2 військові дії.
- ⊳ Виберіть карту загальної тактики на полі військової сили.
- ⊳ Покладіть на неї свій стяг тактики. Тепер це ваша поточна тактика.
- ⊳ Оновіть силу своєї цивілізації. (Див. *«Карти тактики»* на с. 9.)
- ⊳ Обмеження! Зіграти чи скопіювати тактику можна лише 1 раз за хід.

Процедура кінця ходу

Оголосивши про закінчення своєї фази дій, дотримуйтеся процедури кінця ходу.

Тільки перший крок вимагатиме від вас певного рішення. Після того як ви виберете військові карти для скидання, усе інше робиться автоматично. Щоб не затягувати гру, наступний гравець може почати свій хід одразу після того, як ви скинете карти.

Скинути надлишкові військові карти

- ⊳ Якщо кількість військових карт у вашій руці перевищує загальну кількість ваших військових дій, скиньте долілиць будь-які надлишкові карти.

Перевірити, чи є повстання

- ⊳ Якщо кількість ваших невдоволених робітників перевищує кількість незалучених робітників, у вашій цивілізації виникає повстання і ви пропускаєте фазу виробництва. (Див. *«Невдоволені робітники»* на с. 10.)

Фаза виробництва

Якщо в цивілізації немає повстання, виконайте ці кроки в зазначеному порядку.

- ⊳ **Отримайте очки науки й культури**
  - Отримайте кількість очок науки, що дорівнює значенню вашого показника приросту науки.
  - Отримайте кількість очок культури, що дорівнює значенню вашого показника приросту культури.
- ⊳ **Корупція**
  - Крайня ліва комірка кожної секції вашого синього банку позначена від'ємним числом.
    - Якщо всі ці числа накриті синіми кубиками, у цивілізації немає корупції.
    - В іншому разі крайнє ліве відкрите від'ємне число — це ваше значення **корупції**.
  - Втратьте кількість ресурсів, що дорівнює значенню корупції.
  - Якщо ви не маєте достатньої кількості ресурсів, то втратьте всі ресурси, а замість кожного ресурсу, якого вам бракує, втратьте по 1 їжі.
- ⊳ **Виробництво їжі**
  - За кожного робітника на картах землеробських технологій перемістіть по 1 синьому кубику з синього банку на ці карти.
    - Якщо в банку бракує кубиків, перемістіть усі, які там є, почавши з карт землеробських технологій найвищого рівня.
- ⊳ **Споживання їжі**
  - Крайня ліва комірка кожної секції вашого жовтого банку позначена від'ємним числом.
    - Якщо всі ці числа накриті жовтими кубиками, населення здатне себе прогодувати.
    - В іншому разі крайнє ліве відкрите від'ємне число — це ваше значення **споживання**.
  - Втратьте кількість їжі, що дорівнює значенню вашого споживання.
  - Якщо ви не маєте достатньої кількості їжі, то втратьте всю їжу, а замість кожної їжі, якої вам бракує, втратьте по 4 очки культури.
- ⊳ **Виробництво ресурсів**
  - За кожного робітника на картах добувних технологій перемістіть по 1 синьому кубику з синього банку на ці карти.
    - Якщо в банку бракує кубиків, перемістіть усі, які там є, почавши з карт добувних технологій найвищого рівня.

Узяти військові карти

- ⊳ Візьміть по 1 карті з військової колоди поточної епохи за кожну доступну військову дію.
  - Обмеження! Протягом цього кроку ви можете взяти щонайбільше 3 карти.
  - В епосі IV немає військової колоди, тож ви не берете військових карт.
  - Увага! У першому раунді гравці не мають доступних військових дій, тому не беруть військових карт.
- ⊳ Якщо ви взяли останню військову карту, перетасуйте скид військової колоди поточної епохи (див. с. 8) і покладіть її на поле поточної епохи. Тепер це нова військова колода.
  - Якщо ви ще не взяли всі карти, які повинні були взяти, то доберіть їх із нової колоди.

Оновити дії

- ⊳ Перемістіть свої витрачені червоні та білі кубики назад на свою карту форми правління. Усі ваші військові та цивільні дії знову вам доступні. Деякі події можуть вимагати від вас витратити частину з цих дій ще до початку вашого наступного ходу.

Поточні події

Після того як гравець політичною дією покладе карту події в колоду майбутніх подій, він відкриває верхню карту колоди поточних подій і застосовує її ефект. Деякі події передбачають відкриття нових **територій**. У назвах таких карт є слово «територія». Ефекти інших карт подій описано на них самих.

- ⊳ Якщо карта поточної події має ефект, застосуйте його, як зазначено.
- ⊳ Якщо карта поточної події — це нова територія, спробуйте колонізувати її.

Розігрування події

Виконайте всі вказівки на карті.

- ⊳ Якщо карта вимагає певних рішень від кількох гравців, то вони ухвалюють їх за порядком ходів, починаючи з гравця, що відкрив карту події.
- ⊳ Якщо карта вимагає від гравців порівняти певний показник їхніх цивілізацій, то можливі нічиї розв'язують таким способом:
  - Вважайте, що поточний гравець або найближчий до нього гравець за годинниковою стрілкою має більше значення.
    - Увага! У деяких ситуаціях (див. карти «*Тероризм*» або «*Варвари*») це може бути невигідно.
  - Якщо ефект події застосовують наприкінці гри, то під час розв'язання нічиїх поточним гравцем вважають першого гравця.
  - Однак якщо ефект карти стосується «всіх цивілізацій» з найбільшою чи найменшою кількістю чогось (*див. карту «Імміграція»*), то будь-які нічиї залишаються нічиїми.
- ⊳ **Гра вдвох.** Якщо ефект карти стосується двох цивілізацій з найбільшою чи найменшою кількістю чогось, то він діє лише на одну цивілізацію. Наприклад, якщо текст ефекту містить формулювання «дві найсильніші цивілізації», трактуйте його як «найсильніша цивілізація».
- ⊳ Якщо ефект дає змогу гравцеві виконати дію, яку можна вибрати під час фази дій, гравець дотримується звичайних правил для цієї дії, за винятком того, що він не витрачає цивільних чи військових дій, якщо тільки на карті не зазначено інакше.
  - Виняток. Якщо карта містить текст «розвинути технологію», гравець може оголосити революцію, але все одно витрачає на це всі свої цивільні дії. (Див. *«Оголосити революцію»* на с. 5.)
- ⊳ Застосувавши ефект карти, покладіть її у скид минулих подій. Ви не кладете її у скид військових карт і не зможете зіграти повторно.

Колонізація

Якщо поточною подією ви відкрили територію, усі гравці мають нагоду колонізувати її. Гравці роблять ставки за можливість відправити найбільші колонізаційні війська.

- ⊳ Ставка — це завжди ціле число, більше за нуль і за попередню ставку (якщо така є).
  - Гравець не може зробити ставку, що перевищує силу його можливих колонізаційних військ.
- ⊳ Гравці роблять ставки по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який відкрив карту території.
  - У свій хід гравець може зробити ставку або спасувати. Спасувавши, гравець покидає аукціон.
  - Якщо ніхто не робить ставки, ви кладете карту події території у скид минулих подій, і колонізація завершується.
  - Якщо принаймні один гравець робить ставку, аукціон триває, поки його не покинуть усі гравці, крім одного. Цей гравець повинен колонізувати територію.
- ⊳ Переможець аукціону повинен сформувати **колонізаційні війська**, сила яких повинна дорівнювати останній ставці або перевищувати її.
  - Гравець повинен відправити один або кілька військових загонів. Сума сил відправлених загонів — це базове значення сили колонізаційних військ.
  - Відправлені загони можна об'єднати в армії відповідно до поточної тактики гравця. Силу карти тактики ви додаєте до сил колонізації. (Див. *«Карти тактики»* на с. 9.)
    - Для підрахунку сил цивілізації на цю мить не має значення, як саме ви об'єднали загони в армії.
  - Модифікатор колонізації додають до сили колонізаційних військ. (Див. *«Модифікатор колонізації»* на с. 10.)
  - Гравець може зіграти будь-яку кількість карт військових бонусів і додати їхнє **значення колонізації** (у нижній частині карти) до сили колонізаційних військ.

  - Увага! Неможливо сформувати колонізаційні війська, використовуючи лише бонуси й модифікатори. Гравець повинен відправити принаймні 1 військовий загін.
  - Увага! Ефекти, що змінюють силу цивілізації (див. карти «*Наполеон*» або «*Олександр*»), не впливають на колонізаційні війська.
- ⊳ Після того як гравець оголосить склад своїх колонізаційних військ:
  - Усі відправлені загони вважають **пожертвуваними**, а їхні жовті кубики повертають у жовтий банк гравця.
  - Усі використані карти військових бонусів скидають.
- ⊳ Гравець бере карту території та викладає її у своїй ігровій зоні. Тепер це його **колонія**.
  - Гравець оновлює свої показники, зокрема:
    - Активує постійні ефекти, зазначені в нижній частині нової карти колонії.
    - Перераховує силу своєї цивілізації (після втрати пожертвуваних загонів).
  - Потім гравець застосовує негайний ефект, зазначений у центрі карти:
    - Отримує зазначену кількість ресурсів.
    - Отримує зазначену кількість їжі.
    - Отримує зазначену кількість очок науки.
    - Отримує зазначену кількість очок культури.
    - Збільшує чисельність населення на 1 за кожен такий символ.
    - Бере зазначену кількість карт з військової колоди поточної епохи, ігноруючи будь-які ліміти. В епосі IV карти не беруть.
  - Увага! Порядок застосування ефектів важливий. Постійний ефект може дати гравцеві жовті або сині кубики, завдяки яким він зможе застосувати негайний ефект.

Ваші карти

У цьому розділі ви ознайомитеся з загальними правилами, які стосуються взяття, розігрування і скидання карт. Основні функції деяких типів карт описано на наступних сторінках.

Рівень карти

Рівень карти — це число, що відповідає епосі карти: рівень карт епохи A = 0, епохи I = 1, епохи II = 2, а епохи III = 3.

Рівень військового загону, ферми, шахти чи міської будівлі відповідає рівню технології, на якій є робітник. Якщо в тексті йдеться про вашу **найкращу шахту, лабораторію, бібліотеку** і т. д., то це означає карту відповідного типу найвищого рівня, на якій є робітник.

Ваша рука

Ви можете тримати в руці як цивільні, так і військові карти.

Цивільні карти

Ви берете цивільні карти з ряду карт. (Див. *«Узяти карту з ряду карт (крім чуда)»* на с. 5.)

Цивільні карти завжди беруть відкрито, тому гравці можуть домовитися про те, що інформація про цивільні карти на руці кожного є загальнодоступною.

Ліміт цивільних карт на руці визначається вашою загальною кількістю цивільних дій. Коли ви досягли ліміту або перевищили його, то ні в якому разі не можете отримати нову цивільну карту. Однак якщо з будь-якої причини на вашій руці опинилося більше карт, ніж дозволено, вам не треба скидати надлишкові цивільні карти.

Військові карти

Військові карти гравці беруть таємно з військової колоди поточної епохи. Інші гравці не бачать ваших військових карт, поки ви їх не зіграєте.

Ліміт військових карт на руці визначається вашою загальною кількістю військових дій. Ви можете брати карти, що перевищують цей ліміт, але скидатимете надлишкові карти під час певного кроку процедури кінця ходу. (Див. *«Скинути надлишкові військові карти»* на с. 6.)

Карти у грі

Карта **у грі** — це карта, що лежить горілиць на столі або в ігровій зоні однієї з цивілізацій, або як карта загальної тактики на полі військової сили.

Усі інші карти (на руках гравців, у скидах, у колодах, у ряді карт) не перебувають у грі.

Якщо не вказано інше, то правило чи ефект, які стосуються лідерів, колоній, чудес чи технологій, стосуються лише карт у грі.

Скинути або вилучити з гри

Скинути зазвичай означає скинути карту з руки. **Вилучити з гри** означає скинути карту, яка була у грі. У будь-якому разі ви відкладаєте карту в те саме місце.

Якщо ви скидаєте чи вилучаєте з гри цивільну карту, то вона більше не повертається у гру.

Якщо ви скидаєте чи вилучаєте з гри військову карту, то кладете її долілиць у **скид** відповідної епохи. Якщо ви скидаєте карту, не зігравши її, то не показуєте її іншим гравцям.

Якщо вичерпується поточна військова колода, то перетасуйте скид поточної епохи, щоб створити нову поточну військову колоду.

Увага! Розіграні карти подій кладуть у скид минулих подій, і цей скид — не скид військових карт.

Ваша ігрова зона

Рекомендоване розміщення компонентів у вашій ігровій зоні

Карти технологій у грі

Більшість ваших карт у грі — це карти технологій. До них відносять:

- Усі цивільні карти, у лівому верхньому куті яких зазначені потрібні очки науки.
- Ваші **початкові технології**, надруковані на вашому планшеті. Їх вважають картами у грі для будь-яких цілей.

Символ у правому верхньому куті карти визначає **тип** технології.

Землеробські та добувні технології

Ці технології дають змогу будувати ферми або шахти, а також зберігати їжу та ресурси.

Ферма

Шахта

Ферми та **шахти**. Кожен робітник на карті землеробської чи добувної технології у грі представляє одну ферму або шахту відповідного рівня. Ви можете мати будь-яку кількість ферм чи шахт.

Ферми та шахти ніяк не впливають на параметри вашої цивілізації. Протягом фази виробництва кожна ферма або шахта виробляє їжу або ресурси. (Див. *«Фаза виробництва»* на с. 6.)

Ви зберігаєте вироблену **їжу та ресурси** на відповідних картах технологій. Кожен синій кубик на карті відповідає кількості їжі або ресурсів, зазначеній унизу карти. Кількість синіх кубиків на карті не обмежена. (Див. *«Їжа та ресурси»* на с. 11.)

Увага! Їжа та ресурси можуть зберігатися на картах, навіть якщо на них немає робітників.

Містобудівні технології

Ці технології дають змогу будувати міські будівлі.

Лабораторія

Храм

Бібліотека

Театр

Арена

Міська будівля. Кожен робітник на карті містобудівної технології у грі представляє міську будівлю відповідного рівня і типу.

Максимальна кількість міських будівель кожного типу, які ви можете мати, вказана в нижній частині вашої карти форми правління.

Кожна міська будівля (тобто кожен робітник на картах містобудівних технологій) змінює параметри цивілізації, як позначено символами внизу карти. (Див. *«Ваші показники»* та *«Параметри»* на с. 10.)

Військові технології

Ці технології дають змогу створювати загони.

Піхота

Кіннота

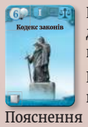
Артилерія

Авіація

Військовий загін. Кожен робітник на карті військової технології представляє військовий загін відповідного рівня і типу. Ви можете мати будь-яку кількість військових загонів.

Кожен військовий загін (тобто кожен робітник на карті військової технології) збільшує параметр сили вашої цивілізації відповідно до значення, зображеного внизу його карти. Військові загони можна об'єднувати в армії відповідно до вашої поточної тактики. (Див. *«Карти тактики»* на с. 9.)

Особливі технології



Ефекти цих технологій діють без участі робітників.

Закон

Військова справа

Дослідження

Архітектура

Ефект кожної технології зазначено на її карті. Пояснення символів див. у розділі *«Ваші показники»* на с. 10.

Обмеження! У своїй ігровій зоні ви можете мати щонайбільше 1 особливу технологію кожного типу. Якщо у вашій ігровій зоні опинилося 2 особливі технології одного типу, ви негайно вилучаєте з гри карту нижчого рівня.

Форми правління (управлінські технології)

Форма правління забезпечує більшу частину ваших цивільних і військових дій. Ви не розміщуєте робітників на карті форми правління.

Ви можете мати у грі лише 1 карту форми правління. Ви починаєте гру з картою *«Деспотизм»*. Щоразу, коли ви вводите в гру нову карту форми правління, вона заміняє стару. Крім нових дій, деякі форми правління також дають вам інші ефекти. (Див. *«Ваші показники»* на с. 10.)

Число в правому нижньому куті визначає **максимальну кількість міських будівель** одного типу, які можуть бути у вашій ігровій зоні.

Інші цивільні карти у грі

Чудеса

Чудеса будують поетапно. (Див. *«Завершити етап чуда»* на с. 5.)

Карту чуда вводять у гру розвернутою горизонтально, щоб показати, що чудо недобудоване. Недобудовані чудеса не мають ефектів. Ви можете мати у грі щонайбільше 1 недобудоване чудо. Ви можете мати будь-яку кількість збудованих чудес. (Див. *«Узяти чудо з ряду карт»* на с. 5.)

Після завершення останнього етапу чуда ви розвертаєте його карту вертикально, а ефект чуда починає діяти.

- На чудесах епохи III зазначено: *«Ви негайно отримуєте»*. Це одноразовий ефект, який ви застосовуєте відразу після того, як збудуєте чудо.
- Виняток! Ефект карти чуда *«Тадж-Махал»* застосовують, поки воно перебуває в ряді карт.

Лідери

Лідер дає вашій цивілізації особливу властивість. Ви можете мати у грі щонайбільше 1 лідера. Узявши лідера з ряду карт, ви вже не зможете взяти будь-якого іншого лідера цієї ж епохи. (Див. *«Узяти карту з ряду карт (крім чуда)»* на с. 5.)

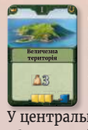
Коли ви вводите в гру лідера, ефект його карти починає діяти негайно. (Див. *«Зіграти карту лідера»* на с. 5.)

Карти дій

Карти дій ніколи не вводять у гру. Вони мають одноразовий ефект, і їх скидають одразу після застосування їхнього ефекту. (Див. *«Зіграти карту дії»* на с. 6.)

Військові карти у грі

Колонії



Деякі події передбачають відкриття нових територій. Якщо ви колонізуєте територію, то переміщуєте її карту у свою ігрову зону, й вона стає вашою колонією. (Див. *«Колонізація»* на с. 7.)

У центральній частині карти зазначено її негайний ефект, який застосовують у момент її першої колонізації. (Див. *«Колонізація»* на с. 7.)

Унизу карти колонії також зазначено її постійний ефект. (Див. *«Ваші показники»* на с. 10.)

Постійний ефект діє, поки ви маєте цю колонію. Якщо ви втрачаєте свою колонію, то вилучаєте її з гри та втрачаєте її постійний ефект. Якщо інший гравець краде вашу карту колонії, то переміщує її у свою ігрову зону. Ви втрачаєте постійний ефект цієї колонії, а новий власник його отримує. В обох випадках (коли карту вилучають із гри чи крадуть) ви ігноруєте її негайний ефект.

Карти тактики

Карти тактики дають змогу формувати армії.

Поточну тактику своєї цивілізації ви позначаєте стягом тактики. Поточною може стати **карта особистої тактики** (у вашій ігровій зоні) або **карта загальної тактики** (в зоні загальних тактик на полі військової сили). На початку гри ви не маєте поточної тактики.

(Див. *«Зіграти карту тактики»* та *«Скопіювати тактику»* на с. 6, а також *«Зробити тактику доступною»* на с. 3.)

Формування армій. На карті поточної тактики зображено низку символів типів військових загонів. Щоб сформувати армію, вам треба мати вказану кількість загонів певного типу. (Увага! Армії формуються віртуально, ви не переміщуєте на них кубики робітників.)

У нижній частині карти вказано число, що визначає **тактичну силу** кожної армії. Тактичні сили всіх ваших армій додають до вашого параметра сили цивілізації. Кожна армія може також мати **1 загін авіації**. Авіація подвоює тактичну силу армії.

Увага! 1 загін може бути у складі щонайбільше 1 армії.

Застарілі армії. На картах тактики епох II та III вказано два значення тактичної сили. Якщо у складі армії є принаймні 1 загін, рівень якого на 1 чи 2 нижчий за рівень карти тактики, то цю армію вважають застарілою і вона додає менше з 2 значень тактичної сили. Застаріла армія з авіацією дає цивілізації менше з 2 значень тактичної сили, помножене на 2.

Ваші армії завжди формуються так, щоб дати цивілізації найбільше сили. Ви не можете сформувати їх якось інакше. (Див. *«Сила цивілізації»* на с. 10.)

Пакти

Пакти дають змогу співпрацювати з іншими цивілізаціями. У вашій ігровій зоні може бути щонайбільше 1 карта пакту. Однак ви можете бути учасником пактів, карти яких лежать в ігрових зонах інших гравців. (Див. *«Запропонувати пакт»* та *«Скасувати пакт»* на с. 4.)

Війни

Коли карта війни входить у гру, її ефект ще не діє. Усі ці карти мають одноразовий ефект, який застосовують лише на початку наступного раунду. Після цього їх вилучають із гри. (Див. *«Оголосити війну»* на с. 4 та *«Провести війну»* на с. 3.)

Інші військові карти

Усі інші військові карти ніколи не вводять у гру. Вони мають лише одноразовий ефект.

Агресія

Ефект карти агресії застосовують під час її розігрування, а потім карту скидають. (Див. *«Здійснити агресію»* на с. 4.)

Події

Ефект карти події застосовують, коли її відкривають з колоди поточних подій. Потім карту кладуть у скид минулих подій. (Див. *«Підготувати подію»* на с. 4 та *«Розігрування події»* на с. 7.)

Карти військових бонусів

Карти військових бонусів грають для отримання одноразового бонусу під час колонізації та для захисту від агресії. Після цього їх скидають. (Див. *«Здійснити агресію»* на с. 4 та *«Колонізація»* на с. 7.)

Ваші показники

Ваші показники визначаються вашими картами у грі та розміщенням ваших кубиків.

Символи внизу карти визначають, як змінюються ваші показники:

- Якщо на карті повинні бути робітники, то символи в нижній частині карти визначають, що дає кожен робітник на цій карті. (Якщо на такій карті немає робітника, вона нічого не дає.)
- Якщо на карті не повинно бути робітників, то символи в нижній частині карти визначають усе, що дає карта.
  - Виняток! На карті тактики вказано, на яку величину збільшується сила цивілізації від кожної армії. (Див. «*Карти тактики*» на с. 9.)
  - Чудо не дає нічого, поки воно не буде збудоване. (Див. «*Завершити етап чуда*» на с. 5.)

Ефекти певних карт у грі **можуть впливати** на показники вашої цивілізації.

Коли правило з цієї книжки нагадує вам про **оновлення показників**, переконайтеся, що будь-які зміни ваших показників відтворені на відповідних шкалах і поточною кількістю червоних, білих, синіх і жовтих кубиків.

Параметри

Ваша цивілізація має 4 параметри, значення яких ви відстежуєте на 4 шкалах. (Див. «*Маркери параметрів*» на с. 2.) Ці шкали потрібні для зручності, бо ви завжди можете підрахувати значення будь-якого параметра за картами у своїй ігровій зоні та робітниками.

Приріст науки

Цей символ показує, скільки науки виробляє кожен робітник на карті або сама карта. Загальна кількість усієї вироблюваної науки (разом з усіма модифікаторами) визначає науку цивілізації. Цей параметр не може бути від'ємним (у такому разі він дорівнює 0). Однак його максимальне значення необмежене.

Приріст культури

Цей символ показує, скільки культури виробляє кожен робітник на карті або сама карта. Загальна кількість усієї вироблюваної культури (разом з усіма модифікаторами) визначає культуру цивілізації. Цей параметр не може бути від'ємним (у такому разі він дорівнює 0). Однак його максимальне значення необмежене.

Увага! Ефект, який дає змогу отримати очки культури за певних обставин, не впливає на параметр цивілізації.

Сила цивілізації

На карті тактики цей символ показує тактичну силу кожної армії. (Див. «*Карти тактики*» на с. 9.) На будь-якій іншій карті він показує, скільки сили дає кожен робітник на цій карті. Загальна кількість усієї вироблюваної сили (разом з усіма модифікаторами) визначає силу вашої цивілізації. Цей параметр не може бути від'ємним (у такому разі він дорівнює 0). Однак його максимальне значення необмежене.

Увага! Сила цивілізації завжди містить сили загонів, навіть якщо вони об'єднані в армії.

Щастя цивілізації

Кожен такий символ представляє 1 щастя, вироблюване кожним робітником на карті або самою картою.

Кожен такий символ представляє -1 щастя, вироблюване кожним робітником на карті або самою картою. (Увага! Карту з цим символом не вважають картою, яка дає щастя.)

Загальна кількість усього вироблюваного щастя (разом з від'ємним щастям) визначає щастя цивілізації. Щастя цивілізації буває в межах від 0 до 8. Якщо кількість щастя менша за 0, то вважайте, що воно дорівнює 0. Якщо ця кількість перевищує 8, то все одно дорівнює 8.

Кількість символів **щасливих облич** також називають вашим **параметром щастя**.

Модифікатор колонізації

Карти з цим символом можуть дати вам модифікатор колонізації. Модифікатор може бути зазначений у тексті карти. Якщо ви не маєте таких карт, ваш модифікатор колонізації дорівнює 0. Модифікатор колонізації діє лише під час колонізації. (Див. «*Колонізація*» на с. 7.)

Цивільні та військові дії

Загальна кількість дій

Загальна кількість цивільних дій — це кількість цих символів на ваших картах у грі. Це всі символи на вашій карті форми правління, а також у нижній частині інших карт.

Загальна кількість військових дій — це кількість цих символів на ваших картах у грі. Це всі символи на вашій карті форми правління, а також у нижній частині інших карт.

Витрачання дій

Кількість ваших білих і червоних кубиків повинна дорівнювати загальній кількості ваших цивільних і військових дій відповідно. Поки ці кубики на вашій карті форми правління, їх вважають **доступними** діями, які можна витратити. Коли ви **витрачаєте** дію, то забираєте з карти кубик відповідного кольору. Цей кубик стає недоступним.

Якщо вам бракує кількості дій на виконання будь-чого, то ви не можете це виконати.

Деякі ефекти дають вам змогу **повернути дію**. У такому разі ви повертаєте витрачений кубик на свою карту форми правління, і він знову стає доступним. Якщо ви не маєте витрачених дій, нічого не відбувається.

Тимчасові дії. Якщо певний ефект дає вам одну чи кілька дій на хід, то ви витрачаєте ці дії відразу ж після застосування ефекту. Вони не впливають на загальну кількість ваших дій.

Зміна загальної кількості дій

Загальна кількість ваших дій змінюється тільки тоді, коли карта входить у гру або покидає її. Це впливає на ваші витрачені та доступні дії:

- Якщо кількість ваших дій збільшується, візьміть відповідну кількість червоних або білих кубиків з коробки й покладіть їх на свою карту форми правління. Вони представляють доступні дії.
- Якщо загальна кількість ваших дій зменшується, поверніть відповідну кількість червоних або білих кубиків у коробку. Насамперед поверніть витрачені кубики. Якщо витрачених кубиків замало, то поверніть доступні кубики.

Якщо карта виходить із гри, бо її заміняє інша карта, що входить у гру, змініть кількість кубиків один раз (після завершення заміни). Не трактуйте це як два окремі кроки.

Сині та жовті кубики

Ви починаєте гру з певною кількістю синіх і жовтих кубиків на своєму планшеті, більшість із них розміщуються у ваших синьому та жовтому банках.

Ваші банки завжди заповнюються зліва направо. Кожен кубик займає одну комірку. Якщо всі комірки заповнені, додаткові кубики можна зберігати в крайній правій секції. Там може бути будь-яка кількість кубиків.

Більшість операцій із синіми й жовтими кубиками полягає в переміщенні кубиків між вашим планшетом і картами у вашій ігровій зоні. Винятки:

- Якщо карта з будь-яким із цих символів у нижній частині потрапляє у вашу ігрову зону, ви отримуєте стільки ж синіх чи жовтих кубиків. Якщо ця карта покидає вашу ігрову зону, ви втрачаєте стільки ж кубиків.
- Якщо карта з будь-яким із цих символів у нижній частині потрапляє у вашу ігрову зону, ви втрачаєте стільки ж синіх чи жовтих кубиків. Якщо ця карта покидає вашу ігрову зону, ви отримуєте стільки ж кубиків.
- Деякі карти вказують гравцеві отримати нові кубики, повернути кубики в коробку або забрати їх в іншого гравця.

Якщо ви **отримуєте сині або жовті кубики**, то кладете їх у свій синій або жовтий банк відповідно.

Якщо ви **втрачаєте сині кубики**, то повертаєте їх зі свого синього банку в коробку. Якщо у вашому синьому банку замало кубиків, ви також повертаєте кубики з будь-яких своїх шахт і ферм.

Якщо ви **втрачаєте жовті кубики**, то повертаєте їх зі свого жовтого банку в коробку. Якщо їх замало, ви повертаєте все, що є у вашому жовтому банку, але не більше.

Якщо ви повинні **забрати жовті кубики** в іншого гравця, то берете їх з його жовтого банку й додаєте у свій. Якщо в банку іншого гравця їх замало, ви забираєте всі, що там є, але не більше.

Робітники та населення

Робітник — будь-який жовтий кубик у вашій ігровій зоні, але не у вашому жовтому банку.

Незалучений робітник — робітник, не розміщений на жодній карті. Він може бути у вашому запасі робітників або як маркер на шкалі щастя (див. нижче).

Якщо ефект указує вам **отримати 1 населення**, перемістіть 1 жовтий кубик зі свого жовтого банку у свій запас робітників. Цей кубик стає робітником. Ви не витрачаєте їжу на це.

Якщо ефект указує вам **збільшити своє населення**, дотримуйтеся тих самих правил, що й під час виконання відповідної дії (Див. «*Збільшити чисельність населення*» на с. 5). Зазвичай ви витрачаєте на це їжу.

Якщо ефект указує вам **втратити 1 населення**, перемістіть 1 незалученого робітника у свій жовтий банк. Якщо ви не маєте незалученого робітника, то повинні взяти одного з робітників на своїх картах. Те саме відбувається, коли ви повинні **втратити робітників**.

Невдоволені робітники

Ваш жовтий банк розділено на підсекції, над кожною з яких зображено число й символ щастя (щасливе обличчя). Число над крайньою лівою порожньою підсекцією вказує, скільки щастя треба вашому населенню. Якщо значення щастя цивілізації менше за значення цієї поділки, то їхня різниця — це **кількість невдоволених робітників**. Якщо значення щастя дорівнює значенню цієї поділки або більше за неї, то у вас немає невдоволених робітників. (Див. «*Щастя цивілізації*» на с. 10.)

Якщо наприкінці вашого ходу кількість невдоволених робітників перевищуватиме кількість незалучених робітників, то виникне повстання і ви вимушено пропустите фазу виробництва. (Див. «*Перевірити, чи є повстання*» на с. 6.)

Бухгалтерська порада. У вас не повинно бути порожніх підсекцій ліворуч від вашого маркера щастя. В іншому разі розміщуйте по 1 незалученому робітникові над кожною такою підсекцією. Якщо вам бракує незалучених робітників, то у вашій цивілізації виникатиме повстання, аж поки ви не розв'яжете цю проблему. Робітників, розміщених над секціями, як і раніше, вважають незалученими (тобто доступними).

Увага! У грі не відстежується, які саме робітники невдоволені. Для таких карт подій, як «*Заколот*», «*Масові заворушення*», «*Еміграція*» і «*Вплив населення*» важлива тільки їхня кількість. Байдуже, накриті поділки шкали щастя незалученими робітниками чи ні.

Їжа та ресурси

Ваша їжа і ресурси — це сині кубики на картах землеробських і добувних технологій, які ви маєте у грі. Кожен синій кубик відповідає кількості їжі чи ресурсів, зазначеній у нижній частині карти.

Отримання їжі чи ресурсів

Зазвичай ви виробляєте їжу та ресурси під час фази виробництва (див. с. 6), але деякі карти дають змогу отримати їх унаслідок негайного ефекту.

Щоразу, коли ефект указує вам **отримати їжу або ресурси,** перемістіть 1 або кілька синіх кубиків зі свого синього банку на свої карти землеробських або добувних технологій. Підсумок повинен відповідати кількості їжі або ресурсів, яку ви повинні отримати.

Якщо у вашому синьому банку бракує кубиків, щоб отримати потрібну кількість, ви отримуєте найближчу меншу кількість їжі або ресурсів. Якщо синій банк порожній, ви не зможете отримати їжу чи ресурси. Якщо ефект одночасно дає вам їжу й ресурси, отримуйте їх у порядку, зазначеному на карті.

Втрата їжі чи ресурсів

Коли вам треба **витратити** або **втратити** їжу чи ресурси, можливі три варіанти:

- Повернути синій кубик з карти землеробської чи добувної технології у свій синій банк, витративши таким способом суму, зазначену на цій карті.
- Перемістити синій кубик з карти землеробської чи добувної технології на карту технології того ж типу, що дає менше їжі та ресурсів, витративши таким способом різницю між їхніми значеннями.
- Витратити їжу або ресурси (як описано вище), а потім отримати назад їжу або ресурси (менше загальної кількості), таким способом сплативши різницю між витраченою кількістю та отриманою.

Виконуйте одну або кілька з цих операцій стільки разів, скільки треба. Загальна кількість витраченої їжі повинна дорівнювати кількості, яку вам треба витратити.

Якщо загальна кількість усіх ваших кубиків менша за потрібну, ви не можете витратити їжу або ресурси на виконання дії, що передбачає оплату.

У рідкісних ситуаціях, якщо ви не зможете витратити рівно стільки, скільки треба, то вам доведеться **переплатити**. У такому разі ви можете переплачувати, поки ваш синій банк не спорожніє.

Увага! Ніколи не можна переміщувати сині кубики з технологій, що дають меншу кількість їжі або ресурсів, на технології, що дають більше.

Тимчасові ресурси. Якщо певний ефект дає вам ресурси на 1 хід або для певної цілі, то ви насамперед витрачатимете ці тимчасові ресурси.

Втрата їжі або ресурсів. Відбувається за тими ж правилами, що й витрачання їжі й ресурсів, але якщо ви повинні втратити більше, ніж маєте, то ви просто втрачаєте все, що маєте.

Отримання їжі або ресурсів від іншого гравця означає, що він втрачає їх, а ви отримуєте. Ви отримуєте рівно стільки, скільки втрачає інший гравець. (Увага! Кожен гравець рахує свої втрати й надбання окремо. Гравці не переміщують кубики між собою.)

Очки науки й культури

Ви відстежуєте свої очки науки й культури за допомогою фішок на треках науки й культури. Ви отримуєте очки під час фази виробництва (див. с. 6). Одноразові ефекти деяких карт дають змогу отримати їх раніше. Ви можете мати будь-яку кількість очок науки й культури.

Отримання та . Щоразу, коли ви отримуєте очки, переміщуйте відповідну фішку вперед на вказану кількість поділок.

Втрата та . Втрачаючи очки з будь-якої причини, перемістіть фішку на відповідну кількість поділок назад, але зупиніться на поділці «0». Значення очок науки й культури ніколи не може бути від'ємним.

Витрачання очок науки. Відбувається за тими ж правилами, що й втрата очок. Якщо ви не маєте потрібної кількості очок науки, ви не можете виконати дію, що потребує витрачання.

Тимчасові очки науки. Якщо ефект дає вам очки науки на 1 хід або для певної цілі, то ви насамперед витрачатимете ці тимчасові очки.

Отримання очок науки або культури від іншого гравця. Інший гравець втрачає очки, а ви їх отримуєте. Якщо в нього менше очок, ніж треба, то він втрачає стільки очок, скільки має, а ви їх отримуєте.

Опис карт

Цивільні карти

Військові карти

Додаток

Лідери

Гомер

Вважайте, що чудо з картою «*Гомер*» дає на 1 щастя більше. (На таке чудо діє ефект карти «*Мікеланджело*». «*Базиліка Св. Петра*» додає до цього чуда ще 1 щастя, але не 2 щастя, якщо чудо вже має символ щастя.)

Якщо внаслідок ефекту події «*Руйнівний вплив часу*» карту чуда перевертають долілиць, то карти «*Гомер*» це не стосується. Хоч і зруйноване, чудо далі виробляє щастя.

Чингісхан

У грі вдвох вираз «одна з двох найсильніших» слід розуміти як «найсильніша». (Нічиї, як і раніше, розв'язуються на вашу користь.)

Щоб отримати найбільшу силу цивілізації, під час формування армій кожен загін піхоти можна вважати або кіннотою, або піхотою (але не обома водночас). Для всіх інших карт (як-от «*Великий мур*») загони піхоти вважають піхотою незалежно від їхньої ролі у формуванні армій.

Увага! Символ на карті «*Чингісхан*» не впливає на приріст культури.

Максиміліан Робесп'єр

Поки ваш лідер *Робесп'єр*, ви витрачаєте на свої революції військові дії. Революція відбувається за звичними правилами, за винятком того, що ви витрачаєте на неї всі свої військові дії, а будь-які військові дії, отримані внаслідок зміни форми правління, вважають витраченими. Ви, як завжди, можете отримати військові дії, зігравши пізніше певні карти. Додаткові військові дії від карти «*Патріотизм*» не витрачаються на революцію, бо їх не вважають частиною загальної кількості ваших військових дій. Якщо для оголошення революції ви використовуєте карту «*Наукові відкриття*», то, як завжди, витрачаєте всі свої військові дії, але не витрачаєте цивільну дію на використання карти «*Наукові відкриття*».

Ісаак Ньютон

Він повертає вам витрачену цивільну дію, навіть якщо ви розвиваєте технологію внаслідок ефекту такої карти, як «*Наукові відкриття*». Оголошення революції також вважають розвитком технології, тому карта «*Ньютон*» дає вам змогу отримати 1 цивільну дію і після революції.

Йоганн Себастьян Бах

Використовуйте звичайні правила поліпшення (ви витрачаєте різницю в потрібних ресурсах), за винятком того, що дві містобудівні технології не повинні бути одного типу й можуть бути того самого рівня. Якщо на будівлю, яку ви хочете поліпшити, витрачено більше або стільки ж ресурсів, скільки на театр, на який ви його перетворюєте, то на поліпшення ви витрачаєте 0 ресурсів.

Вам усе одно не можна перевищувати свою максимальну кількість міських будівель.

Білл Ґейтс

Використовуйте свої лабораторії рівня I або вище так само як і шахти: додавайте по 1 синьому кубику за кожного робітника, коли шахти виробляють ресурси. Кубик дає кількість ресурсів відповідно до рівня лабораторії. Ви можете використовувати лабораторії для накопичення та видавання решти.

Якщо карта «*Білл Ґейтс*» покидає гру, ваші лабораторії більше не вироблятимуть ресурси, але ви можете до кінця гри використовувати ресурси з лабораторій.

Подія «*Вплив промисловості*» не враховує виробництво ресурсів лабораторіями.

Чудеса

Базиліка Св. Петра

Вважайте, що на всіх ваших картах у грі, що мають принаймні один символ щастя, є ще 1 символ щастя.

Голлівуд

Ефекти, що змінюють виробництво культури театрами й бібліотеками (як-от карти «*Шекспір*», «*Бах*», «*Чаплін*»), також враховують.

Інтернет

Ефекти, що змінюють виробництво культури (як-от «*Шекспір*», «*Бах*», «*Чаплін*»), науки («*Ньютон*», «*Айнштайн*») або того й іншого (карта «*Меєр*») театрами й бібліотеками, також враховують.

Події

Розвиток цивілізації

Ви не витрачаєте цивільної дії, але витрачаєте все потрібне, зменшуючи кожну кількість на 1. Ви також можете оголосити революцію, витративши на 1 очко науки менше, але ви все одного витрачаєте всі свої цивільні дії.

Руйнівний вплив часу

Для всіх ігрових цілей зруйноване чудо вважають збудованим чудом відповідної епохи. Це означає, що ви витрачаєте 1 додаткову цивільну дію, коли берете нове чудо з ряду карт; подія «*Вплив чудес*» враховує це чудо; інший гравець отримує від нього перевагу, уклавши з вами пакт «*Міжнародний туризм*» і т. д.

Міжнародна угода

Застосовуються звичайні правила отримання карт. Якщо поточний гравець бере карти й серед них опиняються карти дій, то він може використати їх протягом поточного ходу.

Поповнення ряду карт відбувається за звичайними правилами, однак ви не скидаєте карти з перших комірок. Якщо внаслідок поповнення закінчується епоха III, то це активує кінець гри. Якщо це стається під час ходу першого гравця, то це останній раунд гри.

Найсильніший гравець може скористатися цією можливістю навіть в останньому раунді.

Гра від Владі Хватіла

Художник: Мілан Вавронь
Дизайн компонентів: Якуб Політцер
Графічний дизайн: Філіп Мурмак
3D-художник: Радім Пех
Переклад англійською: Джейсон Голт
Головний тестувальник: Віт Водичка

Локалізовано FEELINDIGO
Керівник: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Коректор: Анатолій Хлівний

Тестувальники: Вітек, Філіп, Водка, Вазоун, Кржупін, Ніно, Лефі, P.A., Есе, Матюш, Кретен, Марцела, Давид, Янча, Вітик, Дежене, Маркета, Міхал, Гонча, Мірек, Піґін, Ярда, Румун, Монча, Гекон і багато інших.

Онлайн-тестувальники: Ґері Пен, simple Klaus, olaf drake, Давид Сеґовіано, Кріс Лайнекер, Стівен Кершоу, TT S, Пол Ґроґан, Фландре Скарлет, Lord Widłak, nexpyru, Дональд Ваґнер, Губерт Бартош, Бранко Превіч, clyde kruskal, floe huang, Кенні Фок, Паоло Коул, Дон Люк, Дін Фабіч, Джейсон Чу, Артур Єдлінський, florian monod, Ґреґорі Д., Джо П., Кеннет Троуп, Патрік Чжан, razer, Крейґ Янґ, Дерек Андерсон, Ченґ Лап, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, charles clairet, cheung suet, Вай-Джей Чен, Алесь Роновський, Амірал Траун, Йонас Гавреґлід, Міхал Д., Рафал Щепковський, T Bow та багато інших.

Дякуємо: Вітеку Водічці, Філіпу Мурмаку, Вацлаву Жидеку та Іржі Гофіреку за безліч чудових онлайн- і офлайн-партій і незліченні години обговорень, Мілану Вавроню за прекрасні ілюстрації, Джейсону Голту за відмінну роботу над правилами й текстами, а також Петру Мурмаку та всім працівникам CGE за створення цієї нової версії.

Особлива подяка: Ніколасу д'Аллюену за створення приголомшливого онлайн-прототипу на сайті www.boardgaming-online.com, а також усім, хто грав в оригінальну гру й насолоджувався нею протягом багатьох років.

© Czech Games Edition, липень 2023.
www.CzechGames.com