

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

CIVILIZATION

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

*...И венцом развития стало появление человека.
Он начал несмело, осторожно применять свой разум.
И это принесло богатые плоды:
разум укротил огонь, создал орудия труда и войны,
научил человека добывать еду, выращивать ее и делиться ею.
Семьи объединились в племена и основали поселения.
Оставалось найти немногое.
Человечеству был нужен могучий вождь,
чтобы примирить враждующие племена и покорить окрестные земли,
чтобы создать наследие, способное пережить века, —
ЦИВИЛИЗАЦИЮ.*

СУТЬ ИГРЫ

«Будущее принадлежит тем, кто верит в красоту своей мечты».

Элеонора Рузвельт

Настольная игра «Цивилизация Сиды Мейера» приглашает от двух до четырех соперников в возрасте от 13 лет и старше возглавить великие цивилизации человеческой истории и привести их к новым высотам развития. Оптимальное число игроков — четверо.

В начале игры вы получаете цивилизацию в зачаточном состоянии: один город, полное отсутствие технологий, население можно пересчитать по пальцам. Исследуйте окрестности, закладывайте и развивайте новые города, открывайте новые технологии, повышайте культуру трудящихся масс и добывайте ценные ресурсы, чтобы ваш народ стал самой великой цивилизацией в мире.

По мере того как территория вашей державы будет расти, вашим скаутам встретятся другие народы, как мирные, так и воинственные. Вы сможете присоединять их к своей цивилизации, всякий раз получая за это особую награду.

Но самое интересное начнется, когда ваша империя столкнется с государствами других игроков. Лишь теперь вы сможете окончательно решить вопрос, чья цивилизация будет править миром. Истребляйте противников на поле брани, заключайте теневые соглашения, воздвигайте чудеса света и не забывайте, что историю пишут победители.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Уверюем же, что праведность дела дарует силу, и в вере нашей до конца исполним наш долг — так, как понимаем его».

Авраам Линкольн

Игрок может одержать победу в «Цивилизации» одним из четырех способов.

КУЛЬТУРНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ достигается развитием искусств и расходом полученных за это очков для продвижения по треку культуры до самого конца. В деталях о треке культуры читайте на стр. 16–17.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ приносит победу игроку, который откроет секрет *Космического полета*. Для этого ему надо будет выстроить пирамиду технологий так, чтобы получить доступ к технологиям 5-го уровня. Подробнее о пирамиде технологий читайте на стр. 10 и 20–21.

ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО вознесет на верх могущества державу, накопившую 15 монет. Монеты — это мерило экономической мощи страны, от их количества зависит эффективность державы. О монетах и их получении читайте на стр. 25.

ВОЕННАЯ ПОБЕДА достается тому, кто захватит столицу одного из соперников. Детальное описание битв и захвата городов вы найдете на стр. 22–25.

Более подробно о том, как победить в игре, рассказывается в соответствующем разделе на стр. 21–22.

СОСТАВ ИГРЫ

Все, что вы найдете в коробке с игрой «*Цивилизация Сиды Мейера*».

- Правила игры
- Рыночный планшет
- 6 листов цивилизаций
- 6 дисков торговли
- 6 дисков экономики
- 6 пластиковых стержней для соединения листов цивилизаций с дисками торговли и экономики
- 6 домашних участков карты (по одному на цивилизацию)
- 14 нейтральных участков карты (ничейные земли)
- 12 маркеров городов (по 3 на игрока)
- 24 пластиковые армии (по 6 на игрока)
- 8 пластиковых скаутов (по 2 на игрока)
- 1 пластиковая белая армия русских
- 55 квадратных боевых карточек, а именно:
 - » 15 карточек артиллерии
 - » 15 карточек пехоты
 - » 15 карточек кавалерии
 - » 8 карточек авиации
 - » 2 карточки боевых бонусов
- 224 карточки, а именно:
 - » 4 памятки (по 1 на игрока)
 - » 16 карточек правительства (по 4 на игрока)
 - » 144 карточки технологий (по 36 на игрока)
 - » 1 карточка Космического полета
 - » 47 карточек культурных событий
 - » 12 карточек чудес
- 12 маркеров чудес (по 4 древних, средневековых и современных)
- 6 маркеров уровня культуры (по 1 на цивилизацию)
- 18 маркеров великих людей
- 28 маркеров военных технологий (по 7 на игрока)
- 49 маркеров построек, а именно:
 - » 10 маркеров гаваней
 - » 6 маркеров факторий
 - » 6 маркеров мастерских / рудников
 - » 6 маркеров библиотек / университетов
 - » 6 маркеров амбаров / акведуков
 - » 5 маркеров рынков / банков
 - » 5 маркеров храмов / соборов
 - » 5 маркеров казарм / академий
- 20 маркеров хижин
- 10 маркеров деревень
- 12 маркеров бедствия
- 1 маркер первого игрока
- 16 жетонов ресурсов
- 90 жетонов культуры
- 28 жетонов ран
- 75 жетонов монет
- 4 справочных листа (по 1 на игрока)

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Теперь расскажем чуть подробнее о перечисленных компонентах игры.

РЫНОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

Рыночный планшет состоит из двух частей: **рынок** и **трек культуры**. На рынке игрокам предлагаются для покупки чудеса, постройки и солдаты. Трек культуры в нижней части планшета помогает следить за ростом культурного уровня соперничающих цивилизаций. Кроме того, здесь размещаются колоды культурных событий.



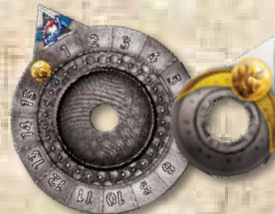
ЛИСТЫ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Каждый игрок получает лист выбранной им цивилизации с полным перечнем особых возможностей этого народа. Подробности — на схеме «Лист цивилизации», стр. 6.



ДИСКИ ТОРГОВЛИ И ЭКОНОМИКИ

При помощи пластикового стержня особой конструкции прикрепите на лист каждой цивилизации два диска: диск торговли и диск экономики. Эти шкалы показывают текущее состояние торговли и количество накопленных в национальной казне монет.



УЧАСТКИ КАРТЫ

Из этих участков складывается основное игровое поле, то есть карта мира. Каждый участок состоит из 16 квадратов с определенным ландшафтом. Разобраться в структуре карты поможет схема «Карта и знаки на ней» на стр. 6.

ДОМАШНИЕ УЧАСТКИ

Каждый из шести таких участков принадлежит одной из игровых цивилизаций. На обороте участка изображен вождь нации, владеющей этими землями. В начале партии домашний участок выкладывается на стол в том месте карты, откуда начинается свое развитие цивилизация.



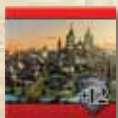
НЕЙТРАЛЬНЫЕ УЧАСТКИ

Эти участки карты не принадлежат ни одной цивилизации. При подготовке игры их перемешивают и выкладывают лицом вниз между домашними участками.



МАРКЕРЫ ГОРОДОВ

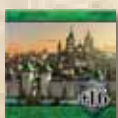
Ими на карте отмечаются города. У каждого игрока по три маркера: одна столица и два простых городов. Маркеры двусторонние: на обороте город защищен крепостной стеной.



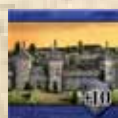
Столица



Город



Столица со стеной



Город со стеной

АРМИИ И СКАУТЫ

Пластиковые фишки изображают войска цивилизации и условно-мирные отряды разведчиков и переселенцев. Флажки — это армии, а фургоны — скауты.

Примечание: белая фишка армии используется только русскими (см. «Подготовка игрока», стр. 9–10).



Армии



Скауты

КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ

Каждый отряд относится к одному из четырех родов войск: артиллерии, пехоте, кавалерии или авиации. Карточка отряда разделена на четыре сектора, которые соответствуют четырем рангам. Изучая определенные технологии, игрок получает доступ к более высоким рангам своих отрядов. Карточки отрядов в деталях описаны на стр. 22.



КАРТОЧКИ БОЕВЫХ БОНУСОВ

С помощью этих карточек в начале сражения отмечаются все возможные преимущества одной стороны над другой.



ПАМЯТКИ

На одной стороне памятки перечислены компоненты, с которыми игрок начинает партию, а на другой указано, что он может построить в начале игры, а также даны стартовые параметры его цивилизации.



КАРТОЧКИ ПРАВИТЕЛЬСТВА

С их помощью игроки выбирают политическую систему для своих цивилизаций. Эти карточки двусторонние, на каждой стороне — своя форма правления. На листе цивилизации указано, с каким правительством она вступает в игру, а о том, как сменить строй, читайте на стр. 13.



КАРТОЧКИ ТЕХНОЛОГИЙ

Это доступные цивилизациям технологии и открытия. Ваш народ сможет вести исследования, которые позволят возводить новые постройки, создавать новые виды войск, внедрять новые формы правления. В комплекте четыре идентичные колоды технологий — по одной для каждого игрока. Полное описание этих карт и технологической пирамиды вы найдете на стр. 10 и 20–21.

Важно: карточка технологии 5-го уровня — «Космический полет» — в игре только одна, так как ее открытие завершает партию.



КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

Эти карточки разделены на три колоды по эпохам: древние (с одной колонной на рубашке), средневековые (с двумя колоннами) и современные (с тремя колоннами). Игроки получают такие карты, продвигаясь по треку культуры.

У культурных событий самые разные последствия. Они могут как помочь вашей цивилизации, так и помешать сопернику. Подробнее о культурных событиях — на стр. 17.



КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ ЧУДЕС

Чудеса — это грандиозные памятники или сооружения, благодаря которым память о цивилизации живет в веках. Игровое чудо состоит из карточки с его ценой и описанием, а также маркера, который показывает местоположение чуда на карте. Подробности — на стр. 16.



КАРТОЧКИ ЧУДЕС



МАРКЕРЫ ЧУДЕС

МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ

Фиксируют позиции игроков на треке культуры. Читайте раздел «Б. Посвящение искусствам» на стр. 17.



МАРКЕРЫ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Это выдающиеся умы в шести сферах деятельности, которые могут появиться на территории вашей державы.



Художник



Строитель



Генерал



Гуманист



Промышленник



Ученый

Великие люди приходят к игроку по мере продвижения его цивилизации по треку культуры и увеличивают производительность того города, где находятся. Больше о великих людях вы узнаете на стр. 17.

МАРКЕРЫ ВОЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Отмечают прогресс цивилизации в области военных технологий. Больше информации по этой теме ищите на стр. 20 в разделе «Развитие отрядов».



МАРКЕРЫ ПОСТРОЕК

Ими отмечаются здания, возведенные игроком на окраинах его городов. Обычно постройки увеличивают культуру, производство или доход от торговли города, но могут давать и другие преимущества. Полное описание маркеров построек ищите на стр. 15–16.



МАРКЕРЫ ХИЖИН И ДЕРЕВЕНЬ

По мере исследования карты игроки будут находить малые цивилизации. Хижина показывает место обитания мирного народа, который легко покорить, а вот в деревнях живут воинственные племена, которых без применения силы не подчинить. Хижины и деревни описаны на стр. 19.



Хижина



Деревня

МАРКЕРЫ БЕДСТВИЙ

С одной стороны такого маркера изображена равнина, с другой — пустыня. Маркерами бедствий отмечают последствия культурных событий «Обезлесение» и «Засуха».



МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА

Показывает, какой игрок ходит первым в каждой фазе текущего раунда.



ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

На карте встречаются особые ресурсы, которые можно добыть и использовать для особых свойств технологий. Основных ресурсов четыре:



Зерно



Шелк



Благовония



Железо

Еще два ресурса нельзя обнаружить на карте и получить обычным путем.



Шпион



Уран

Эти ресурсы цивилизация получает разово и случайным образом. Шпионы встречаются в подчиненных хижинах и деревнях, а уран можно отыскать исключительно в деревнях и притом крайне редко.

ЖЕТОНЫ КУЛЬТУРЫ

Эти жетоны показывают, сколько неиспользованных единиц культуры осталось в распоряжении каждого игрока. Обычно вы получаете жетоны, посвящая города искусству (см. стр. 16), и тратите их на продвижение маркера своей цивилизации по треку культуры.



ЖЕТОНЫ РАН

Используются в ходе битвы, чтобы отмечать полученные отрядами повреждения. Подробнее читайте в описании боевой системы на стр. 22–25.



ЖЕТОНЫ МОНЕТ

Отмечают монеты, полученные с помощью ряда технологий, например «Демократии». Когда такая технология приносит монету, на карточку технологии кладется жетон, а диск экономики цивилизации сдвигается на единицу. Подробнее о монетах читайте на стр. 25.



СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ

На одной стороне справочного листа вы найдете порядок действий в раунде, а на обороте указаны цены построек и некоторые особо важные правила.



Лист цивилизации

На листе цивилизации указаны ее название (А), портрет вождя (Б), особые свойства (В), начальная форма правления (Г) и стартовая технология (Д).

Также на лист крепятся два диска (Е).

Большой диск показывает уровень торговли (☞), малый — сумму монет в казне цивилизации (☺).



КАРТА И ЗНАКИ НА НЕЙ

Каждый участок карты состоит из 16 квадратов. На многих из них стоят знаки, показывающие, какую выгоду можно извлечь из обладания этими землями.

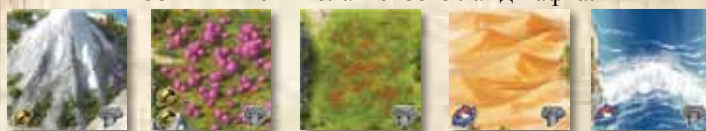


Всего на карте пять видов ландшафта:



Горы Лес Равнина Пустыня Вода

Природные чудеса приносят культуру (♥) вдобавок к обычным символам своего ландшафта:



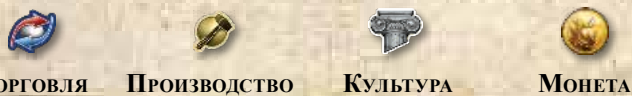
Горы Лес Равнина Пустыня Вода

Еще несколько важных символов:



ХИЖИНА (МИРНАЯ) ДЕРЕВНЯ (ВРАЖДЕБНАЯ) ВХОДНАЯ СТОРОНА УЧАСТКА

Знаки могут быть следующими:



Торговля Производство Культура Монета

Кроме того, на квадратах карты встречаются ресурсы:



Зерно Шелк Благовония Железо



РЕКОМЕНДОВАННЫЕ
ДЛЯ НОВИЧКОВ МЕСТА
ПОД СТОЛИЦЫ

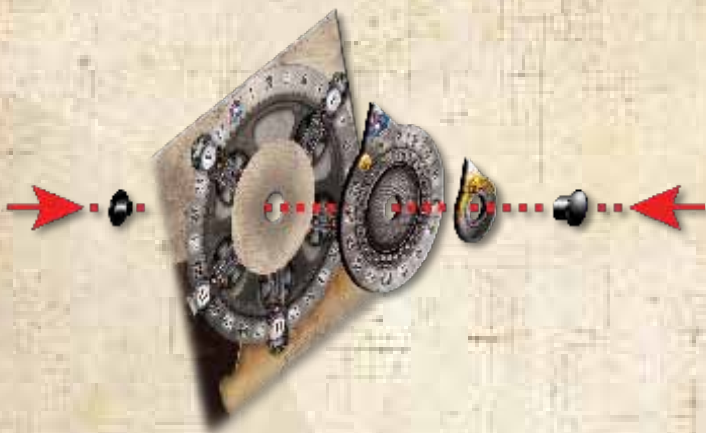
ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

«Прошлое — лишь начало начал, а все, что есть и что было, — лишь сумерки перед рассветом».

Герберт Уэллс

Перед первой партией в «*Цивилизацию Сиды Мейера*» аккуратно выдавите из листов картонные жетоны. Берегите детали игры от животных и маленьких детей.

Прикрепите к листам цивилизаций диски торговли и экономики, как показано ниже.



Первую партию мы рекомендуем играть по упрощенным правилам. Уберите в коробку листы цивилизаций **египтян** и **римлян**, а также все карточки и маркеры **чудес**. В ходе игры не применяйте правила, относящиеся к чудесам. Играйте до тех пор, пока в какой-нибудь цивилизации не будет основан третий город, а затем завершите партию. В этой ознакомительной игре не будет победителей и проигравших, все участники получают возможность спокойно освоить нюансы правил, и в следующий раз вы сможете сесть за полноценную партию, с египтянами, римлянами и чудесами.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

В ходе партии вы не раз встретитесь с указаниями, которые противоречат правилам игры. В таком случае поступайте, как велит карточка или особое свойство, а не правила.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры участники делают следующее.

1. ВЫБОР ЦИВИЛИЗАЦИИ И ЦВЕТА

Каждый игрок берет лист одной из цивилизаций и кладет перед собой. Листы можно тянуть втемную или выбирать по договоренности. Лишние листы верните в коробку. Затем каждый участник выбирает цвет, которым будет играть.

2. РАЗДАЧА КОМПОНЕНТОВ

Каждый игрок берет себе компоненты выбранного цвета:

- 8 фигурок (6 армий и 2 скаута)
- 3 маркера городов (1 столица и 2 города)
- 4 маркера военных технологий
- колоду из 36 карточек технологий

Также каждый игрок получает:

- справочный лист
- памятку
- 4 карточки правительства

3. РЫНОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

Разложите планшет на одном краю стола, как показано на схеме на стр. 8. Выложите на него следующие компоненты:

А. КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ

Разделите карточки отрядов по типам: артиллерия, пехота, кавалерия, авиация. Перемешайте карточки каждого типа по отдельности и сложите стопками на соответствующих полях рынка. **После этого каждый игрок тянет по одной карточке артиллерии, пехоты и кавалерии.** Полученные карточки игрок складывает одной стопкой лицом вниз перед собой — это его **РЕГУЛЯРНАЯ АРМИЯ**.

Б. МАРКЕРЫ ВОЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Каждый игрок берет маркеры военных технологий низкого ранга (шеврон на одной стороне, двойной шеврон на другой) для артиллерии, пехоты и кавалерии и размещает их одинарным шевроном вверх в серой зоне ниже карточек соответствующих отрядов. Маркеры авиации положите звездами вниз в серой зоне ниже карточек авиации. Прочие маркеры военных технологий отложите в сторону.

В. МАРКЕРЫ ПОСТРОЕК

Разделите маркеры построек по типам и выложите их стопками на указанные клетки рынка. Обратите внимание, что эти маркеры двусторонние, на обороте — улучшенные версии построек, обозначенные стрелками возле названий.

Г. КАРТОЧКИ ЧУДЕС (КРОМЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ)

Перетасуйте по отдельности карточки древних, средневековых и современных чудес. Современные чудеса положите лицом вниз в верхнюю ячейку рынка чудес. На них положите средневековые чудеса (тоже лицом вниз), а древние выложите лицом вверх в четырех ячейках рынка ниже колоды чудес.

Исключение: если кто-то играет египтянами, он получает одно случайное древнее чудо до заполнения рынка чудес. Затем на замену взятому чуду на рынок в открытую выкладывается средневековое чудо.

Д. МАРКЕРЫ ЧУДЕС (КРОМЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ)
Рядом с карточками четырех вышедших на рынок чудес выложите соответствующие маркеры.

Е. КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ
Разделите карточки событий по трем эпохам (у древних на рубашке одна колонна, у средневековых — две колонны, у современных — три). Перетасуйте получившиеся колоды по отдельности и выложите их лицом вниз на соответствующие места под треком культуры у нижнего края рыночного планшета.

Ж. МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ
Каждый игрок берет маркер культурного уровня с портретом вождя своей цивилизации и ставит его на стартовое деление трека культуры.

4. РЕСУРСЫ

Положите рядом с рыночным планшетом жетоны ресурсов — по одному каждого вида на игрока. Остальные жетоны верните в коробку. Например, в партии на троих выложите рядом с рынком по три жетона каждого ресурса.

5. КАРТА

Каждый игрок берет свой домашний участок карты (с портретом вождя своей цивилизации на обороте) и кладет его лицом вверх так, как показано на предыдущей странице. Не забудьте сориентировать участки по стрелке. Оставшиеся домашние участки уберите в коробку. Затем перемешайте нейтральные участки и выложите их на стол в закрытую, руководствуясь схемой на стр. 8. Лишние ничейные участки не глядя уберите в коробку.

6. ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ И ПОСЕЛЕНИЯ

Перемешайте маркеры великих людей и положите их лицом вниз рядом с рынком. То же самое сделайте с маркерами хижин и маркерами деревень.

7. БАНК ЖЕТОНОВ

Положите рядом с рынком отдельными кучками жетоны культуры, ран и монет.

8. ОСОБЫЕ КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ

Разместите рядом с рынком карточки боевых бонусов, технологию «Космический полет» и маркеры бедствий.

9. ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА

Решите, кто будет ходить первым: либо отдайте первенство тому, кто сможет дальше других проследить историю своей семьи, либо киньте жребий. Выбранному игроку отдайте маркер первого игрока. На этом общая подготовка к игре завершается, и игроки переходят к личной подготовке, о которой рассказывается в следующей главе.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок делает первые шаги по развитию своей цивилизации.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ СТОЛИЦЫ

Для размещения столицы игрок выбирает один из четырех центральных квадратов на своем домашнем участке карты. Для новичков на карте есть подсказки: квадрат со стрелкой (выделенный красным на схеме ниже) считается наиболее удачным для размещения столицы.



На выбранный квадрат положите маркер столицы обычной (без стены) стороной вверх. Квадрат под маркером называется центром города, восемь окружающих квадратов называются окраинами города (на схеме эти квадраты указаны красными стрелками).



2. ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ

Игрок изучает лист своей цивилизации и получает те или иные бонусы. Полный список бонусов приведен ниже.

АМЕРИКАНЦЫ

Американцы начинают партию с великим человеком. В конце подготовки возьмите случайный маркер великого человека и положите его на окраине столицы (в первой игре мы рекомендуем поставить его на равнину рядом с городом).

ЕГИПТЯНЕ

Египтянам повезло с чудесами. Они получают случайное древнее чудо в начале игры. Его маркер надо взять с рынка во время общей подготовки и поставить на окраине столицы (в первой игре выгоднее всего поставить его на равнину рядом с городом).

КИТАЙЦЫ

Китайцы начинают игру со стенами вокруг столицы. Маркер их столицы следует перевернуть стороной со стеной вверх, в отличие от всех прочих столиц.

НЕМЦЫ

Немцы берут с рынка два добавочных отряда пехоты, увеличивая свою регулярную армию.

РИМЛЯНЕ

Рим начинает игру с *республикой* вместо *деспотизма*. Подробности — в описании 5-го этапа подготовки игрока.

РУССКИЕ

Русские берут белую фишку армии и добавляют ее к своим войскам. При расстановке фишек на 3-м этапе подготовки русские выставляют и эту армию. Кроме того, эта цивилизация начинает игру при *коммунизме* вместо *деспотизма* — но об этом позже.

3. РАССТАНОВКА ФИШЕК

Игрок выставляет одну армию и одного скаута на окраины своей столицы. Фишки могут стоять как в одном квадрате, так и в разных. В начале игры фишки нельзя ставить на водные квадраты.

4. ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В нижней части листа цивилизации указано, какая технология уже изучена этим народом. Игрок находит нужную карточку в колоде технологий и кладет ее перед собой лицом вверх. Вокруг карточки должно быть достаточно места: это первый кирпичик в основании технологической пирамиды.

Важно: уровень стартовой технологии при подготовке не важен, она всегда лежит в основе пирамиды. Однако для остальных игроков эта технология сохраняет свой обычный уровень (см. «Пирамида технологий» ниже на этой странице и «Исследования» на стр. 19).

ПИРАМИДА ТЕХНОЛОГИЙ

В ходе игры цивилизации развиваются, достигая новых социальных и научных высот, но одним это удастся лучше, чем другим. Достижения народов показаны карточками технологий и технологической пирамидой.

Изучая новые технологии, игрок строит пирамиду из соответствующих карточек. В нижнем ряду лежат технологии 1-го уровня (а также стартовая технология цивилизации).

Технологии 2-го уровня образуют второй ряд, и так далее, вплоть до 5-го уровня. Игрок может изучить сколько угодно технологий 1-го уровня. Каждая карточка следующего уровня должна опираться на две карточки уровня предыдущего. Например, для изучения технологии 3-го уровня в пирамиде должны быть две технологии 2-го уровня. Подробнее о технологиях читайте в разделе «Исследования» на стр. 19.



5. УСТАНОВЛЕНИЕ ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

Игрок складывает свои карточки правительства в стопку так, чтобы верхней лежала карточка деспотизма / республики вверх *деспотизмом*. Стопка помещается в особую ячейку на листе цивилизации.

Исключения: римляне начинают с *республикой*, а русские — с *коммунизмом*. Соответствующие карточки должны лежать верхними в стопках правительства этих цивилизаций (вместо *деспотизма*).

Важно: на каждой карточке правительства две разные формы правления. Если вы не можете отыскать нужную, посмотрите на оборотной стороне карточек.

6. ДИСК ТОРГОВЛИ

Игрок подсчитывает все знаки торговли на восьми окраинах своей столицы и выставляет полученное значение на диске торговли (большой из двух дисков) на листе своей цивилизации. Например, если на окраинах столицы три знака торговли, то и диск надо выставить на 3.

Важно: в первом раунде игроки еще раз получают торговлю за эти знаки.

7. ДИСК ЭКОНОМИКИ

Как правило, в начале игры у цивилизации нет монет, поэтому диск экономики (меньший) выставляется на 0.

Важно: если уже на этапе подготовки в окрестностях столицы есть одна или несколько монет (на квадрате карты или на маркере великого человека), игрок отмечает это количество на диске экономики.

8. РЕЗЕРВ ФИШЕК

Наконец, игрок создает рядом с листом своей цивилизации резерв фишек, куда входят пять армий, один скаут и один маркер города. Второй маркер города добавляется к резерву только после того, как цивилизация изучит «Орошение».



ОБЗОР РАУНДА ИГРЫ

Игра состоит из раундов, а в каждом раунде пять фаз. Эти фазы выполняются в неизменном порядке. Действия в каждой фазе начинаются с первого игрока, а потом право хода передается по часовой стрелке. У каждого игрока будет возможность воспользоваться каждой фазой. Вот эти фазы:

1. **Старт**
2. **Торговля**
3. **Город**
4. **Поход**
5. **Исследования**

1. СТАРТ

В этой фазе первый игрок прошлого раунда передает маркер соседу слева (в первом раунде такого действия нет). Новый первый игрок выполняет все доступные ему действия начала раунда (от чудес или культурных событий), основывает новые города (см. стр. 12) и, если хочет, меняет форму правления (см. стр. 13). После того как первый игрок завершает свои действия старта, к этой фазе приступает его сосед слева. Так продолжается, пока все игроки не пройдут фазу старта.

2. ТОРГОВЛЯ

В этой фазе игроки собирают плоды торговли со всех своих городов, после чего могут вести переговоры, обмениваясь карточками, ресурсами и даже обещаниями (см. стр. 13–14). **Для экономии времени игроки могут одновременно выполнять действия этой фазы.**

3. ГОРОД

В фазе города первый игрок (а после него все остальные по часовой стрелке) выполняет одно действие в каждом своем городе. Городское действие можно потратить на то, чтобы создать или воздвигнуть что-либо (например, постройку или отряд), собрать ресурс или получить жетоны культуры (см. стр. 14–17). Когда все игроки завершат действия этой фазы, начинается фаза похода.

4. ПОХОД

Эта фаза начинается с того, что первый игрок передвигает каждую свою фишку на карте (армии и скауты) на расстояние, не превышающее походную скорость его цивилизации. Этот параметр начинается с двух квадратов и увеличивается с открытием определенных технологий вроде «Мореходства». Походы могут привести к битвам между народами и раскрытию новых участков карты (см. стр. 18–19). После того как первый игрок завершит все свои походы, право действия передается налево, и так продолжается, пока все игроки не пройдут эту фазу.

5. ИССЛЕДОВАНИЯ

В этой фазе игрок может изучить новую технологию, для чего ему придется потратить торговлю. Он добавляет полученную карточку к своей пирамиде технологий (см. стр. 20). **В отличие от прочих фаз, исследования всегда ведутся всеми игроками одновременно.**

РАУНД В ПОДРОБНОСТЯХ

Здесь мы в деталях разберем фазы раунда.

1. СТАРТ

В этой фазе игроки могут основывать города и менять форму правления цивилизации. У первого игрока будет возможность осуществить эти действия раньше других. Когда он выполнит все, что хотел, право хода передается его соседу слева, который пользуется этим правом в том объеме, который считает нужным. Это продолжается, пока все игроки не пройдут фазу старта.

ОСНОВАНИЕ ГОРОДА

«Великий город не должно путать с густонаселенным».

Аристотель

На пути к величию своего народа игрок обязан расширить пределы державы, выйдя за границы пусть милой, но весьма провинциальной родины. Это действие позволяет игроку заложить новый город своей цивилизации и таким образом получить больше действий в фазе города.

В фазе старта игрок может основать один или несколько новых городов, если при этом не будет превышено максимальное число городов в его цивилизации (по умолчанию этот предел равен двум, но если цивилизация изучила технологию «Орошение», то трем городам). Игрок может основать город только в том квадрате, где присутствуют его скауты (поселенцы). Также квадрат должен отвечать ряду условий:

- Он не может быть водным.
- Все восемь квадратов вокруг него должны быть уже открытыми (то есть город нельзя основать ни на краю карты, ни рядом с закрытым участком).
- По соседству с ним не должно лежать маркеров хижин или деревень (квадрат, с которого был снят такой маркер, не создает препятствий для основания).
- По соседству с ним не должно быть вражеских фишек (ни армий, ни скаутов). Свои фишки в соседнем или даже в том же самом квадрате основанию города не мешают.
- Квадрат должен отстоять от любого другого города хотя бы на три квадрата, включая дистанцию по диагонали, то есть окраины городов не должны пересекаться.

Если эти условия соблюдены, игрок возвращает фишку скаута с карты в свой резерв и ставит на ее место маркер города обычной стороной вверх (без стен). Этот квадрат становится **ЦЕНТРОМ** нового города, а восемь окрестных квадратов — его **ОКРАИНАМИ**.

Важно: центр города ничего не приносит цивилизации. Все знаки на этом квадрате блокируются маркером города. Какие-либо выгоды цивилизация получает только за знаки и ресурсы окраин.

Если в квадрате будущего города есть другие фишки помимо скаута, который закладывает город, они выдвигаются на любые квадраты окраин, где могут завершить движение по обычным правилам похода.

Город начинает приносить единицы производства и торговли с момента основания, так что уже в текущем раунде игрок сможет получить торговые выгоды (см. стр. 13) и выполнить действие в фазе города (см. стр. 14–17).

Пример основания города: на схеме ниже город можно основать только в зеленых квадратах. Красным выделены наиболее характерные примеры мест, где основать город нельзя. Почему? Позвольте объяснить.

- **А:** водный квадрат, строиться нельзя.
- **Б:** в соседнем квадрате справа лежит жетон деревни (но если убрать жетон, тут можно будет основать город).
- **В:** по соседству с этим квадратом находится еще не открытый участок карты.
- **Г:** в соседнем квадрате (справа внизу) присутствует зеленая фишка вражеской армии.
- **Д:** слишком близко к городу, который основан чуть выше (и чуть раньше).



СМЕНА ПРАВИТЕЛЬСТВА

«Когда дует великий ветер, у одних разыгрывается воображение, у других случается головная боль».

Екатерина Великая

Форма правления цивилизации определяет ее характер и обозначает ее цели; с течением времени народ может сменить множество типов правительства по мере того, как меняется характер державы. В этой игре форму правления, выбранную цивилизацией, показывают особые карточки правительства. Исследуя определенные технологии, цивилизация осваивает новые формы правления (см. стр. 20). Как правило, каждое правительство требует сосредоточить усилия народа на определенной стратегии, обычно в ущерб другим направлениям развития. В начале игры у большинства цивилизаций освоена только одна форма правления — *деспотизм* (римлянам также доступна *республика*, а русским — *коммунизм*).

Если в результате изучения технологии (например, в фазе исследований) игрок освоил новую форму правления, в фазе старта следующего раунда он может установить ее в своей цивилизации. Для этого игрок просто находит новую форму правления на своих карточках и кладет ее поверх остальных в стопке правительств. Так цивилизация переходит от одной формы правления к другой.

Однако у игрока есть только один шанс безболезненно сменить форму правления. Если он захочет ввести новое правительство не в следующем раунде после освоения, а позже, ему придется провести свой народ через переходный период *анархии*. Это особая форма отсутствия правления: при ней цивилизация переживает волнения, а в ее столице нельзя выполнять действия. В фазе старта следующего после наступления *анархии* раунда цивилизация сможет перейти к любой форме правления, которую она освоила.

Важно: цивилизация получает преимущества выбранной формы правления, такие как свойства *республики* или монеты за *феодализм*, только до тех пор, пока этот тип правительства остается на верху стопки.

2. ТОРГОВЛЯ

В фазе торговли игроку доступны следующие действия: сбор плодов торговли, переговоры и обмен. Для экономии времени все игроки могут действовать одновременно.

ПЛОДЫ ТОРГОВЛИ

В фазе торговли игрок считает, сколько знаков торговли (☞) присутствует на окраинах его городов, и отмечает эти поступления на диске торговли (не превышая максимального значения в 27 единиц). Например, в окрестностях одного города цивилизации 4 знака торговли, вокруг второго их 8. Следовательно, диск торговли движется на 12 делений вперед. В отличие от производства (см. стр. 14), торговля накапливается от раунда к раунду (если игрок ее не расходует).

Важно: изменяя положение диска торговли, учитывайте деления, отмеченные римскими цифрами I, II, III, IV, V. Хотя они отмечены иначе, чем большинство делений, они участвуют в подсчете на обычных правах. Так, если игрок добавляет к трем имеющимся единицам торговли еще три, он должен установить диск так, чтобы стрелка показывала на I (что соответствует 6 единицам торговли), а не на 7.

СКАУТЫ И БЛОКАДА

Фишка скаута в каждом раунде может собирать плоды торговли с квадрата, в котором стоит. Все детали этого процесса ищите в разделе «Добыча скаутов» на стр. 25.

Если в квадрате на окраине города присутствует вражеская фишка (скаут или армия), такой квадрат не приносит плодов торговли хозяину города. Подробнее об этом читайте на стр. 26 в разделе «Блокада».

ТОРГОВЛЯ (☞) И ПРОИЗВОДСТВО (🔨)

Торговля (☞) отражает коммерческий и научный рост цивилизации. Главным образом торговля расходует на исследование новых технологий.

Производство (🔨) символизирует индустриальное развитие города. Требуется для создания новых фишек, отрядов, построек или чудес.

Ниже мы сравним торговлю и производство.

ТОРГОВЛЯ	ПРОИЗВОДСТВО
Единый доход для всей цивилизации.	Строго привязано к городу.
Может накапливаться на диске торговли цивилизации от одного раунда к другому.	Не накапливается. Не израсходованные в течение раунда единицы производства сгорают.
Может быть переведена в производство (см. раздел «Производство за счет торговли» на стр. 14).	Не конвертируется в торговлю.

ПЕРЕГОВОРЫ И ОБМЕН

«Политика — это бескровная война, а война — кровопролитная политика».

Мао Цзэдун

Для цивилизаций война не является единственной формой общения. Можно обмениваться чем-нибудь ненужным на кое-что полезное, можно даже заключать союзы, получая помощь в самый критический момент истории. Переговоры и обмены между цивилизациями обычно начинаются после сбора плодов торговли. Переговоры ведутся открыто, а на кон можно выставить любое из следующего списка:

- необязывающие обещания;
- единицы торговли;
- нерастроченные жетоны культуры (см. стр. 16);
- жетоны ресурсов, как полученные с рынка, так и найденные в деревнях и хижинах;
- карточки культурных событий (см. стр. 17).

Важно: если из-за обмена у игрока становится больше карточек культуры, чем он может держать на руке, он тут же должен сбросить излишки.

То, чего нет в вышеприведенном списке, **нельзя** выставлять на обмен, если только карточка или иное свойство не позволяет вам это сделать.

3. ГОРОД

«Не трать впустую ни время, ни деньги, но пользуйся ими наилучшим образом. Без трудолюбия и бережливости не будет ничего».

Бенджамин Франклин

Управлять промышленными мощностями цивилизации непросто; в игре под это отведена целая фаза города. В ней игрок должен оценить потенциал своих городов и выбрать наилучший способ его приложения. Первый игрок выполняет свои действия в фазе города, затем право хода передается по часовой стрелке, и это продолжается, пока все соперники не пройдут эту фазу. В ней игрокам доступны следующие действия (для каждого города можно выбрать один из трех возможных вариантов).

ДЕЙСТВИЯ

В фазе города в каждом городе своей цивилизации игрок получает право выполнить **одно и только одно** действие:

А. Создать фишку или отряд, воздвигнуть чудо или постройку.

Б. Посвятить город искусствам.

В. Собрать ресурс.

А. Фишки, отряды, постройки и чудеса

Город может направить свои производственные мощности на создание полезных улучшений. Когда город занимается производством, он может создать **один** объект, стоимость которого **не превышает** общего количества знаков производства (♣) на окраинах этого города. **Вся** цена объекта должна идти из того города, который его производит. Города не могут объединять производственные усилия. Все неизрасходованные единицы производства сгорают; оставить их на следующий раунд нельзя. Например, город на схеме внизу получает 5 ♣ в раунд, и его мощности могут в каждом раунде быть использованы для создания объекта со стоимостью 5 ♣ или меньше.



СКАУТЫ И БЛОКАДА

Скаут может собрать знаки производства с того квадрата, где он находится, и передать их в город. Подробности — в разделе «Добыча скаутов» на стр. 25.

Квадрат на окраинах города, в котором стоит вражеская фишка (скаут или армия), не приносит производства. Ищите подробности в разделе «Блокада» на стр. 26.

ПРОИЗВОДСТВО ЗА СЧЕТ ТОРГОВЛИ

Если город не приносит достаточно единиц производства, чтобы создать нужный предмет, игрок может покрыть нехватку единицами торговли по курсу три к одному. **За каждые 3 деления, на которые игрок сдвигает назад диск торговли, он получает единицу производства в любом своем городе в текущем раунде.** Такой обмен можно совершать сколько угодно раз, пока у игрока хватает торговли.

СОЗДАНИЕ ФИШЕК

Рано или поздно в истории цивилизации наступает пора собрать армию или, по меньшей мере, послать разведчиков во внешний мир или посольство к соседям. В качестве городского действия игрок может приобрести фишку армии или скаута. Чтобы сделать это, в резерве цивилизации должна быть хотя бы одна фишка нужного типа, а на окраинах города игрока должно быть достаточно знаков производства для оплаты стоимости фишки. Создав фишку, игрок берет ее из резерва и выставляет на окраину того города, в котором она была создана. Фишки нельзя ставить на водные квадраты, если цивилизация не изучила технологию, позволяющую завершать поход на воде (такие как «Мореходство», «Паровой двигатель» или «Полет»). Новые фишки можно поставить в один квадрат с дружескими, но их общее количество в квадрате не должно превышать **предел соединения** (см. «Массовые походы и предел соединения», стр. 18).

Армии

Фишка армии представляет собой войско цивилизации и в производстве стоит 4 🗡️. Только армии могут участвовать в битвах и вторгаться в хижины и деревни.

Скауты

Фишка скаута представляет собой мирных поселенцев и стоит 6 🗡️. Скауты основывают новые города (см. стр. 12) и собирают добавочные единицы торговли и производства или ресурсы (см. «Добыча скаутов» на стр. 25).

Скауты не могут войти в квадраты с хижинами и деревнями; при атаке врага они погибают без сопротивления, если их не сопровождают дружелюбные армии.

Создание отрядов

Война была и остается основным занятием цивилизации. Для войны народу нужны войска, которые состоят из отдельных отрядов. Карточки отрядов показывают, какие именно солдаты находятся на службе той или иной цивилизации. Чтобы создать отряд, игрок проверяет, хватает ли его городу производства для приобретения определенного отряда, а потом тянет случайную карточку из соответствующей стопки и кладет ее в стопку своей регулярной армии.

Артиллерию, пехоту и кавалерию можно создавать с самого начала игры, а вот авиационные отряды нельзя покупать, пока цивилизация не изучит технологию «Полет». Если стопка отрядов пуста, этот род войск недоступен: игроку придется ждать, пока нужный ему отряд погибнет и вернется в стопку. Если стопка отрядов дошла до карточек, которые возвращались под нее лицом вверх, их следует перевернуть и перемешать, подготовив новую стопку.

Чтобы понять, сколько стоит отряд, игрок смотрит, насколько развиты его войска данного типа. Чем лучше развиты войска, тем дороже отряд.

- Артиллерия, пехота или кавалерия 1-го ранга стоит 5 🗡️.
- Артиллерия, пехота или кавалерия 2-го ранга стоит 7 🗡️.
- Артиллерия, пехота или кавалерия 3-го ранга стоит 9 🗡️.
- Артиллерия, пехота или кавалерия 4-го ранга стоит 11 🗡️.
- Авиация всегда стоит 12 🗡️.

Важно: из-за дороговизны отрядов высокого ранга более выгодно создавать дешевые отряды, а потом улучшать их (об улучшении отрядов читайте на стр. 20).

Возведение построек

Постройки не просто служат укрытием от непогоды для граждан державы. Это центры индустрии, коммерции, науки — опоры успеха любой цивилизации. Прежде чем возвести постройку, игрок должен освоить ее, изучив определенную технологию. Цена возведения постройки в единицах производства (🗡️) указана на карточке соответствующей технологии и на рыночном планшете. Например, изучив «Гончарное дело», вы узнаете, как возводить амбары за 5 🗡️.



СЛОВО О ПОЛКУ...

Не все отряды созданы равными. Одни мощнее, другие чуть послабее. Сила отрядов 1-го ранга лежит в диапазоне от 1 до 3 и возрастает на 1 с переходом на каждый следующий ранг. Средняя сила обычного отряда 1-го ранга — 2.

Как и отряды, постройки ограничены наличием компонентов. Если на рыночном планшете закончились постройки какого-либо типа, никто не сможет возводить их, пока не будет разрушена хотя бы одна из созданных ранее.

Постройка, возведенная в городе, размещается на его окраине. Ландшафт этого квадрата должен подходить постройке. Типы ландшафта, на которых можно ставить постройку, указаны на рыночном планшете. Обычно в городе можно возвести сколько угодно одинаковых построек, пока им хватает места.

Исключения: в каждом городе может быть только одна постройка со звездой (см. стр. 16).

Постройка	Где ставить
Гавань	Вода
Фактория	Пустыня
Мастерская (рудник)	Горы
Библиотека (университет) Амбар (акведук)	Равнины
Рынок (банк) Храм (собор) Казармы (академия)	Где угодно, кроме воды (одна постройка из этого списка на город)

Важно: в скобках стоит название улучшенного варианта постройки. Обе формы постройки — обычная и улучшенная — изображены на разных сторонах одного и того же маркера. Об улучшении построек читайте на стр. 21.

Знаки на маркере возведенной постройки заменяют все знаки на занятом ею квадрате окраины.

Важно: водный квадрат, занятый гаванью, остается водным для целей похода.

Например, если игрок строит храм в лесу, который ранее давал городу две единицы производства (🗡️), вместо этого квадрат начинает приносить 2 единицы культуры (👤).



Значимые постройки

Некоторые постройки отмечены звездой в верхнем правом углу маркера — это **значимые** постройки. Их можно разместить почти на любом ландшафте, но **в каждом городе может быть только одна значимая постройка**. Например, в городе с рынком нельзя возвести храм, поскольку обе эти постройки значимые.

Стены

Изучив технологию «Каменная кладка», игрок может возводить стены вокруг своих городов. **Стены считаются обычной постройкой, но они ставятся в центре города**. Возведя стены, просто переверните маркер города вверх стороной со стенами. В городе можно возвести только одни стены.

Стены служат отличной защитой города, когда ему угрожают вражеские войска. Эта постройка дает +4 к общей силе войск игрока при защите города и вынуждает агрессора первым вводить отряд в битву (см. стр. 22–23).

Возведение чудес

Цивилизации создают великие чудеса, которые переживают своих создателей в веках, проходя сквозь время физически, как великие пирамиды Египта, или сохраняясь в легендах и мифах, как висячие сады царицы Семирамиды. Тот, кто построит чудо, получает серьезные преимущества в игре. Игрок может использовать действие своего города, чтобы возвести одно из чудес, лежащих на рынке в открытую. Цена возведения чуда указана на его карточке. Многие чудеса обходятся дешевле тем цивилизациям, которые изучили ту или иную технологию. Так, возведение «Колосса» в обычных условиях стоит 15 ⚔, но для игрока, знающего секреты «Обработки металла», его цена падает до 10 ⚔.

Важно: помните, что города не могут объединять свои производственные мощности при создании объектов.

Всю цену чуда должен выплатить один город — тот, где оно строится. Увеличить производительность города позволят карточки культурных событий, ресурсоемкие свойства технологий и обмен торговли на производство.

Возвигнув чудо, игрок кладет его карточку перед собой, а маркер размещает на окраине города, построившего чудо. После этого на рынок выкладывается новое чудо, взятое из колоды чудес. Чудеса можно ставить на любой ландшафт, и в каждом городе может быть только одно чудо. Чудо и значимая постройка могут находиться в одном и том же городе.

Важно: свойства, которые влияют на постройки, не действуют на чудеса, если это не оговорено особо.

Устаревшие чудеса

Некоторые технологии позволяют игрокам делать чудеса устаревшими, отменяя их свойства до конца игры (подробности на стр. 26).

Замена построек и чудес

Игрок вправе заменить возведенным чудом или постройкой свое старое чудо или постройку (можно заменить чудо постройкой или наоборот). Новое чудо или постройка должны подходить к квадрату окраин, на котором стояло заменяемое чудо или постройка. Игрок не вправе заменять постройки и чудеса, принадлежащие сопернику.

Для замены сперва уберите с квадрата старую постройку или чудо. Постройка возвращается на рынок, маркер и карточка чуда убираются в коробку до конца игры.

После того как маркер старой постройки или старого чуда снят с карты, поставьте только что возведенное чудо или постройку в освободившийся квадрат окраины.

Б. ПОСВЯЩЕНИЕ ИСКУССТВАМ

«Призыв к миру будет воплем в глуши, пока дух ненасилия не возобладает в миллионах мужчин и женщин».

Махатма Ганди

Величие цивилизации проявляется еще и в том, что помимо войн и территорий от нее остаются памятники изящного искусства, литературы, музыки. Соответственно, в фазе города игрок может посвятить свой город искусствам. Выбрав такое действие, игрок получает один жетон культуры и еще по одному за каждый знак культуры (🎨) на окраинах города, посвященного искусствам.

Скауты и блокада

Скаут может забирать знаки культуры с квадрата, в котором стоит. Подробности на стр. 25 в разделе «Добыча скаутов».

Квадрат на окраинах города, в котором стоит вражеская фишка (скаут или армия), не приносит культуры. Ищите подробности в разделе «Блокада» на стр. 26.

Расходование культуры

По мере того как творческая интеллигенция создает все новые памятники литературы и искусства, цивилизация становится все более известной по всему миру. Размер славы и культурного влияния народа на остальной мир выражается положением маркера на треке культуры. Чтобы сдвинуть маркер уровня культуры дальше по треку, игрок должен израсходовать жетоны культуры.

В любой момент своей фазы города игрок может потратить сколько угодно жетонов культуры на движение маркера своей цивилизации по треку культуры.

На каждом делении трека указано, сколько жетонов культуры требуется, чтобы передвинуть на него маркер цивилизации. Чем дальше зашла цивилизация по треку культуры, тем сложнее сделать следующий шаг, тем больше жетонов требуется сбросить. Однако каждое новое деление дает цивилизации определенные преимущества. Игрок сбрасывает необходимое количество жетонов культуры (указанное на том делении, куда он идет, а не на том, которое покидает), сдвигает свой маркер уровня культуры и получает вознаграждение, описанное на следующей странице.

Обратите внимание, что на высотах культурного развития для перехода с одного деления на следующее понадобится потратить не только жетоны культуры, но и единицы торговли. Обе цены надо оплатить в полной мере (единицы торговли расходуются с диска торговли).

За один раунд игрок может пройти по треку культуры сколько угодно делений — пока у него хватает жетонов культуры (и торговли, если необходимо). Маркеры культуры разных цивилизаций могут занимать одно деление трека.

На треке культуры встречаются деления трех видов, о которых мы сейчас расскажем.

Деления культурных событий

Когда игрок перемещает свой маркер культуры на такое деление, он берет на руку, никому не показывая, карточку культурного события из соответствующей стопки. Если из-за этого у игрока на руке стало больше карточек культуры, чем положено (обычный предел 2, растет за счет технологий), он должен немедленно сбросить излишки (он не может играть карточки, пока не сделает этого).



Деления великих людей

Когда игрок перемещает свой маркер на такое деление, он тянет случайный маркер из стопки великих людей. Затем он либо выставляет этот маркер на окраине своего города, либо оставляет его в резерве (подробности чуть дальше).



Деление культурной победы

Когда маркер культуры игрока входит на это деление, его цивилизация тут же побеждает в игре.



КАРТОЧКИ КУЛЬТУРНЫХ СОБЫТИЙ

«Фортуна, которая так сильно влияет на множество деяний, и в особенности на войну, может привести к великим переменам без приложения значительных сил».

Гай Юлий Цезарь

Карточки культурных событий игрок получает при движении по треку культуры. У каждой карточки есть название (А), срок (Б) и эффект (В).



Игрок держит свои карточки культурных событий на руке, не показывая их соперникам. В начале партии на руке игрока может быть не больше двух карточек. Этот лимит можно увеличить за счет технологий (таких как «Гончарное дело»). Если игрок превысил свой предел культуры, он должен немедленно сбросить лишние карточки (он не может разыгрывать карточки, пока не сделает этого). И еще: хоть в правилах и сказано, что у игрока может быть не больше двух карточек в начале игры, он не получает карточек, пока не начнет двигаться по треку культуры.

Разыграть карточку культурного события можно только в той фазе, для которой она предназначена, то есть в свой срок (он указан под буквой Б на нашей иллюстрации). При розыгрыше надо зачитать вслух название и эффект карточки, выполнить эффект и сбросить карточку.

Сбрасывайте карточки культуры лицом вверх под стопку соответствующего типа. Когда закрытые карточки в стопке закончатся, переверните сброшенные, перетасуйте их и сделайте новую стопку карточек культурных событий.

ВЕЛИКИЕ ЛЮДИ

«Цивилизацию надо судить не по переписи населения, не по размеру городов, не по собранному урожаю — нет, но по людям, которых она дала».

Ральф Уолдо Эмерсон

В каждой цивилизации есть выдающиеся персонажи. Эти великие герои направляют усилия всего народа и создают историю. В свете игровой механики маркеры великих людей ничем не отличаются от построек. Полученный маркер можно тут же разместить на окраине любого города цивилизации, в любом квадрате, кроме водного. Великий человек может заменить постройку или чудо (см. стр. 16).

Но есть у великого человека преимущество перед сооружениями: когда игрок заменяет великого человека чудом или постройкой, его маркер не сбрасывается, а возвращается в резерв на листе цивилизации. В фазе старта любого раунда игрок может взять великого человека из резерва и выставить его на окраину любого своего города. Великий человек в резерве не дает никакой выгоды цивилизации.

В. СБОР РЕСУРСА

Ценные ресурсы важны для роста цивилизации. Без доступа к стратегическому сырью и предметам роскоши держава слабеет и уступает пальму первенства соседям с лучшим снабжением. Отсюда и третий тип действия, доступный игроку в фазе города: собрать ресурс с карты. Естественно, для этого на окраинах города должен иметься квадрат со знаком ресурса. Если такой знак есть, игрок берет один жетон ресурса нужного типа с рынка и кладет в свой резерв на лист цивилизации. Помните, что получить ресурс, который отсутствует на рынке, нельзя, а **город может получить только один ресурс за одно действие**.

Например, если в городе есть знаки шелка и железа, игрок может использовать действие этого города, чтобы взять либо жетон шелка, либо жетон железа, если таковые есть на рынке. И даже если на окраинах города два знака шелка, игрок все равно может взять только один жетон шелка.

Ресурсы важны для применения особых свойств ряда технологий. Каждое применение такого ресурсоемкого свойства требует расхода определенного набора ресурсов, показанного на карточке технологии рядом со свойством. Подробности читайте на стр. 21.

СКАУТЫ И БЛОКАДА

Скаут может собрать ресурс с квадрата, в котором стоит. Подробности ищите на стр. 25 в разделе «Добыча скаутов».

Квадрат на окраинах города, в котором стоит вражеская фишка (скаут или армия), не приносит ресурс. Ищите подробности в разделе «Блокада» на стр. 26.

4. Поход

*«Мы будем скитаться мыслью
И в конце скитаний придем
Туда, откуда мы вышли,
И увидим свой край впервые».*

Т. С. Элиот

В любом племени есть непоседа, которому хочется узнать, что скрывается за горизонтом. Чем крупнее племя, тем любопытных больше. Так цивилизация обзаводится скаутами и армиями. Они смогут вволю попутешествовать в фазе похода. Когда до игрока дойдет очередь действия в этой фазе (по часовой стрелке от первого игрока), он может передвинуть все свои фишки, по одной за раз. Каждая фишка может пройти количество квадратов, не превышающее походную скорость. Изначально этот параметр равен 2, его увеличивают технологии вроде «Верховой езды». **Фишки не ходят по диагонали.** Начав движение, фишка должна завершить его, прежде чем другая сможет отправиться в поход.

МАССОВЫЕ ПОХОДЫ И ПРЕДЕЛ СОЕДИНЕНИЯ

Игрок может двигать несколько своих фишек сразу, если в начале фазы похода они стоят в одном квадрате. Так и битву проще выиграть (см. стр. 22), и скаутов можно защитить (см. стр. 19). Фишки, стоящие в одном квадрате, не обязаны двигаться вместе.

Кроме того, у цивилизации есть **ПРЕДЕЛ СОЕДИНЕНИЯ**. Это максимальное количество фишек (армий и скаутов) игрока, которое может быть в одном квадрате одновременно. И этот параметр начинается с 2 и увеличивается с изучением технологий вроде «Каменной кладки».

ФОРСИРОВАНИЕ

В начале игры фишки не могут входить в водные квадраты. Но с изучением особых технологий они получают право и на это. «Навигация» позволяет пройти водный квадрат, если движение не заканчивается в нем, то есть игрок не может намеренно начинать поход, который приведет к тому, что его фишка остановится в водном квадрате.

А вот такие технологии, как «Мореходство», позволяют фишкам игрока не только ходить через водные квадраты, но и завершать там движение. После того как игрок изучит такую технологию, его фишки смогут игнорировать водные преграды. Кроме того, он сможет выставлять на водные квадраты только что созданные фишки.

НЕРАСКРЫТЫЕ УЧАСТКИ КАРТЫ

Пока участок карты лежит лицом вниз, фишки через него не ходят ни при каких обстоятельствах, эффекты карточек культурных событий и технологий на него и через него не распространяются и сами квадраты нераскрытого участка карты считаются несуществующими.

ОТКРЫТИЕ УЧАСТКА КАРТЫ

Игрок может открыть участок карты, лежащий лицом вниз, если потратит один квадрат движения одной своей фишки, которая стоит вплотную (и не по диагонали) к закрытому участку карты. **Вместо перехода на соседний квадрат игрок вскрывает участок карты.** Затем участок надо сориентировать таким образом, чтобы его входная сторона (отмеченная белой стрелкой) прилегалла к тому участку, где стоит раскрывшая его фишка.

Затем игрок размещает на только что открытом участке карты маркеры хижины и деревень. На каждый квадрат со знаком деревни игрок кладет случайно вытянутый маркер деревни лицом вниз, на знак хижины — случайный маркер хижины лицом вниз. Смотреть, что скрывается за маркерами, при их размещении нельзя.

Например, фишка красной армии тратит свое движение (один квадрат), чтобы открыть участок карты справа.



Участок карты переворачивается лицом вверх. Игрок ориентирует открытый участок так, чтобы белая стрелка показывала направо, то есть от красной армии.



Наконец, игрок берет по одному маркеру хижины и деревни и, **не глядя на их оборотные стороны**, выкладывает их лицом вниз на квадраты с соответствующими знаками.



На рисунке ниже показано, как ориентировать квадраты по белым стрелкам.



ВТОРЖЕНИЯ В ХИЖИНЫ И ДЕРЕВНИ

Скаут не может войти в квадрат с маркером хижины или деревни. Когда в такой квадрат входит армия, она **должна тут же остановиться**: начинается вторжение.

При вторжении в хижину ее обитатели мирно покоряются цивилизации. Игрок смотрит на лицевую сторону маркера и в закрытую кладет его в резерв на лист своей цивилизации. На лицевой стороне хижин изображены ресурсы: такой маркер можно потратить так же, как и полученный с рынка жетон ресурса, только после этого маркер хижины сбрасывается в коробку, а не возвращается на рынок.

Деревня сначала пытается отбить вторжение. Игрок, сидящий слева от того, кто вторгается в деревню, выступает за **варваров**. Он тянет из стопок отрядов на рыночном планшете по одной карточке артиллерии, пехоты и кавалерии (если в какой-либо стопке нет карточек, он сам решает, какой отряд взять вместо этого). Набранные войска игрок-варвар держит отдельно от отрядов своей цивилизации. После этого происходит битва между силами вторжения и варварами. Варвары защищаются, у всех их отрядов 1-й ранг (лучник, копейщик и всадник). Правила битвы читайте на стр. 22.

Если в битве побеждают силы вторжения, игрок забирает маркер деревни и смотрит, что ему досталось. Если это великий человек, игрок сбрасывает маркер деревни и берет случайный маркер великого человека. В противном случае маркер деревни дает какой-нибудь ресурс и ничем не отличается от маркера хижины или жетона ресурса.



Деревня с великим человеком

Если варвары отбили вторжение, фишка (или фишки) армии вторжения уходит в резерв: силы игрока погибают. Однако никаких других пагубных последствий у этого поражения нет, в отличие от битвы, проигранной сопернику.

Подсказка: атаковать варваров теми силами, которые игрок получает на старте партии, крайне рискованно. Советуем построить побольше отрядов, развить их, атаковать группой армий или разыграть ресурсоемкое свойство технологии, например «Обработки металла».

ВРАЖЕСКИЕ ФИШКИ

Скауты не могут войти в квадрат с фишками соперника. Армия при входе в такой квадрат тут же завершает поход. Если там находился вражеский скаут, он тут же погибает, и напавший игрок получает добычу так же, как после выигранной битвы (см. стр. 24). Если в квадрате стоит хотя бы одна вражеская армия, происходит битва (см. стр. 22). Если в квадрате стоят и армии, и скауты врага, скауты погибнут только после того, как армии будут разбиты в битве; затем победитель получит добычу.

Пример: армия входит в квадрат с двумя армиями и скаутом врага. В битве побеждает нападавший игрок. Обе армии и скаут уничтожены, победитель получает добычу.

СВОИ И ЧУЖИЕ ГОРОДА

Игрок может перемещать свои фишки через центр любого своего города, но не может там останавливаться. **Скауты** могут зайти на окраины чужих городов, но в центр им дорога закрыта. **Армии** могут входить как на окраины, так и в центр чужого города, но в центре они завершают движение и начинают штурм города (см. стр. 22).

5. ИССЛЕДОВАНИЯ

«Все религии, искусства и науки суть ветви одного и того же дерева. Все эти стремления облагораживают жизнь человека, поднимая ее над сферой простого физического существования и направляя личность к свободе».

Альберт Эйнштейн

Успех многих цивилизаций зависит от развития науки и технологий. Начиная с «Гончарного дела» и заканчивая «Космическим полетом», новые технологии меняют самый облик цивилизации. В фазе исследований игрок делает новые открытия, получая карточки технологий. Действие исследования позволяет изучить одну технологию.

На карточке технологии есть название (А), иллюстрация (Б), уровень (В) и от одного до трех свойств (Г).



Чтобы исследовать технологию, у игрока должен быть определенный запас единиц торговли, а также подходящее место для новой карточки в пирамиде технологий (см. стр. 19). Если оба условия соблюдены, игрок выкладывает карточку новой технологии в пирамиду лицом вниз. Когда все игроки выбрали технологии, которые хотят исследовать в этом раунде, они одновременно раскрывают свои карточки.

Технология, изученная игроком, идет на пользу только его цивилизации. Если римляне изучили «Инженерное дело», это еще не значит, что оно стало известно и египтянам. Каждый игрок должен самостоятельно изучать технологию для своей пирамиды.

СТОИМОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЙ

Чтобы исследовать технологию того или иного уровня, у игрока должно иметься определенное количество единиц торговли. Эти значения для каждого уровня отмечены римскими цифрами на диске торговли: чтобы исследовать технологию 1-го уровня, игроку нужно не меньше 6 единиц торговли, 2-го уровня — не меньше 11 единиц, 3-го — не меньше 16 единиц, 4-го — не меньше 21 единицы и для технологии 5-го уровня — не меньше 26 единиц торговли.

Исследование технологии расходует всю торговлю игрока, сколько бы ее ни было перед открытием. Однако если у игрока есть монеты, при исследовании он вправе сохранить по одной единице торговли на диске за каждую свою монету. Текущий уровень торговли монеты не поднимают, они лишь уменьшают расходы. Другие правила по обращению с монетами ищите на стр. 25.

Пример 1: игрок исследует «Мореходство» (2-й уровень). На его диске торговли 18 единиц торговли из необходимых для открытия 11. В пирамиде технологий игрока есть место для открытия 2-го уровня, и он выкладывает карточку «Мореходство» на второй ярус своей пирамиды, а диск торговли крутит назад до нуля: сгорают все 18 единиц!

Пример 2: и тут этот игрок обнаруживает в своей казне четыре монеты! Они спасут его от ненужных потерь: диск останавливается на делении 4.

ПИРАМИДА ТЕХНОЛОГИЙ

Вторым условием для изучения новой технологии служит подходящее место в пирамиде технологий. Открытия 1-го уровня всегда ставятся в пирамиду без проблем, образуя нижний ярус. Но уже технология 2-го уровня должна опираться на две карточки предыдущего ряда, то же верно для более высоких уровней. По мере развития науки карточки изученных технологий будут выстраиваться в пирамиду.



Вершина технологического развития — «Космический полет». Тот, кто изучит эту технологию, победит в игре. Обратите внимание, что для изучения технологии 5-го уровня пирамида должна стоять как минимум на пяти карточках 1-го уровня (а в целом для победы потребуется изучить не менее пятнадцати технологий).

Исключение: стартовая технология цивилизации (указанная на ее листе) всегда ставится на нижний уровень пирамиды, независимо от ее действительного уровня.

СВОЙСТВА ТЕХНОЛОГИЙ

От любой изученной технологии игрок получает какую-либо выгоду: новые свойства, возможности производства, развитие уже имеющихся построек, отрядов и свойств. Обо всем этом подробнее мы поговорим в следующих разделах.

ОСВОЕНИЕ ОТРЯДОВ, ПОСТРОЕК И ПРАВИТЕЛЬСТВ

Изучение технологий открывает игроку доступ к новым типам отрядов, постройкам или формам правления. Этот процесс называется освоением. В начале игры освоенными считаются оба вида фишек (армии и скауты), три типа отрядов (артиллерия, пехота и кавалерия 1-го ранга) и стартовая форма правления (обычно *деспотизм*). Все остальное придется осваивать, исследуя новые технологии.

Пример: изучив «Свод законов» (ниже), игрок освоит *республику* (в центре вверху) и фактории (справа внизу).

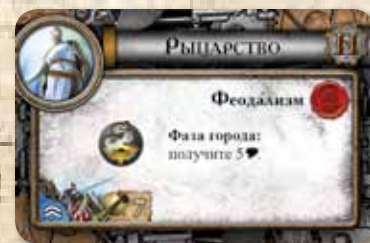


УЛУЧШЕНИЕ ОТРЯДОВ

В процессе изучения технологий цивилизация может улучшать свои отряды. Изучив технологию, которая улучшает определенный род войск, игрок сначала должен убедиться, что у него нет более сильного улучшения для данного рода войск, и затем перевернуть нужным рангом вверх свой маркер военной технологии под соответствующей стопкой отрядов на рыночном планшете.

Важно: на одном маркере военной технологии обозначены 1-й и 2-й ранги, на втором — 3-й и 4-й (звезда).

Например, изучив «Рыцарство», игрок проверяет состояние своей кавалерии. Если верховые отряды цивилизации еще не ушли от исходного 1-го ранга (один шеврон), игрок переворачивает свой маркер военной технологии под стопкой кавалерии 2-м рангом вверх.



Все уже созданные игроком отряды данного типа тут же автоматически улучшаются. Однако впоследствии создание улучшенных отрядов обойдется игроку дороже.

Всадники игрока из предыдущего примера были развиты до 2-го ранга и стали рыцарями. И если ранее созданные кавалерийские отряды превращаются в рыцарскую конницу автоматически, то создание новых рыцарей будет стоить 7 ⚔ вместо 5 ⚔.

УЛУЧШЕНИЕ ПОСТРОЕК

У некоторых построек есть обычная и улучшенная формы: например, амбар можно улучшить до акведука. Две формы постройки изображены с разных сторон ее маркера. На рыночном планшете улучшенные постройки отмечены стрелкой рядом с названием. Изучив технологию, которая дает доступ к улучшенной форме постройки, игрок тут же переворачивает все маркеры этой постройки на окраинах своих городов улучшенной стороной вверх. Например, изучив «Инженерное дело», игрок тут же переворачивает все жетоны амбаров в своих городах на сторону акведуков.



Однако, как и при развитии отрядов, освоив улучшенные формы построек, игрок теряет возможность возводить их обычные версии, а улучшенные постройки стоят дороже.

После изучения «Инженерного дела» игрок из предыдущего примера научится возводить акведуки (8 ⚡), но больше не сможет строить дешевые амбары (5 ⚡).

Важно: чтобы освоить улучшенную форму постройки, вам **не обязательно** знать технологию возведения обычного варианта этой постройки. Например, вы можете изучить «Инженерное дело» и возводить акведуки, не зная «Гончарного дела» (которое нужно для строительства амбаров).

РЕСУРСОЕМКИЕ СВОЙСТВА

Некоторые технологии (например, «Деньги») дают игроку право использовать свои особые свойства за счет расходования ресурсов. Такие свойства называются **ресурсоемкими**. На карточке технологии с таким свойством указаны ресурсы (А), необходимые для его применения (или знак вопроса, если можно потратить любой ресурс), фаза раунда (Б), в которой оно применяется, и описание свойства (В).



Так, технология «Деньги» позволяет игроку потратить один жетон благовоний, чтобы получить три жетона культуры в фазе города.

Каждое ресурсоемкое свойство применяется цивилизацией только раз в раунд, независимо от того, сколько жетонов ресурсов есть у игрока. Но если игрок изучил несколько технологий с одинаковыми свойствами (например, «Деньги» и «Рыцарство»), он может применить свойство каждой технологии раз в раунд.

ПРОЧИЕ СВОЙСТВА

Технологии могут увеличивать параметры цивилизации (походную скорость, предел соединения) или давать постоянные возможности (так, с «Инженерным делом» можно разделять производственные мощности города, чтобы создать два объекта одним действием). В конце правил вы найдете описания всех обозначений, которые встречаются на карточках технологий.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Есть четыре пути победить в «Цивилизации Сиды Мейера». Для достижения победы игрок должен сосредоточить все свои силы на одном направлении.

КУЛЬТУРНОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ

Этот вид победы одержит тот, кто дойдет до конца трека культуры (см. стр. 16–17). Стоит маркеру цивилизации переместиться на последнее деление трека, и победа одержана.

Игрок, нацелившийся на культурное доминирование, должен добавлять к городам знаки культуры и чаще прочих посвящать города искусствам. Позже игроку понадобятся еще и вложения торговли. Для такой победы важно открыть технологии со свойствами, работающими от благовоний (например, «Деньги»), и освоить возведение построек, дающих культуру (технология «Богословие»). Также полезно создать чудо, увеличивающее поступление культуры (Стоунхендж).

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ

Этот вид победы достается тому, кто первым открывает «Космический полет», единственную технологию 5-го уровня в игре. Для этого надо изучить как минимум пять технологий 1-го уровня, четыре технологии 2-го уровня, три технологии 3-го уровня и две технологии 4-го уровня. Таким образом, для технологического прорыва нужно не меньше 15 технологий.

Игрок, который нацелен на такую победу, должен увеличивать количество знаков торговли в городах и искать способы изучить больше одной технологии в раунд (например, за счет карточек культурных событий). Из технологий полезны те, что открывают торговые постройки («Свод законов») или обладают дающими торговлю свойствами («Верховая езда»). Из чудес полезна Статуя Свободы, ускоряющая изучение технологий.

ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО

Игрок, накопивший 15 монет на диске экономики, создает в своей цивилизации экономическое чудо и побеждает. Монеты приносят квадраты карты, постройки («Монеты на карте», стр. 25) и технологии («Жетоны монет», стр. 25).

Экономическая победа потребует распыления сил по нескольким направлениям: игрок должен заботиться и о торговле, и о ресурсах, и о культуре, и об армии. Монеты можно получать за постройки (банки), но для ускорения накопления надо выполнять особые условия ряда технологий («Гончарное дело», «Свод законов», «Печатный станок», «Демократия»). Кроме того, есть и чудеса, к примеру Панамский канал, которые помогают копить монеты.

ВОЕННАЯ ПОБЕДА

Для победы силой оружия надо захватить столицу другого игрока (см. «Битва» ниже). Военные кампании потребуют уделить серьезное внимание технологиям и отрядам.

Как усилить войска? Придется постоянно создавать все новые отряды, развивать их за счет технологий (таких как «Порох»), увеличивать предел соединения (например, за счет «Биологии»), копить боевые бонусы (их дают генералы и академии). Игрок-милитарист должен следить за тем, как влияют на него культурные события. Наконец, такие чудеса, как замок Химэдзи, помогут одержать победу.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Давайте поговорим об остальных важных правилах игры.

БИТВА

«Не речами и постановлениями большинства решаются великие современные вопросы, а железом и кровью».

Отто фон Бисмарк

В стремлении к превосходству немногие цивилизации могут обойтись без сражений с соперниками. В игре битвы будут происходить всякий раз, когда армия входит в квадрат карты с армией либо городом врага или с деревней. Игрок, чья армия входит в спорный квадрат, становится агрессором, а тот, чьи войска или владения атакованы, — жертвой. При вторжении в деревню за жертву выступает игрок слева от агрессора. Обычно жертва находится в уязвимом положении: на стороне агрессора эффект неожиданности. Перед началом битвы обе стороны готовят свои силы.

1. БОЕВОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Каждый участник битвы тасует карточки своей регулярной армии и набирает **случайное** боевое соединение. Состав соединения по умолчанию равен трем карточкам, но есть способы увеличить этот параметр:

- +2 к составу за каждую дружескую армию в квадрате, помимо первой (не забывайте о пределе соединения);
- +1 к составу при *фундаментализме*;
- +3 к составу при защите города/столицы.

На карточке отряда есть по сектору для каждого из четырех рангов. В каждом секторе есть название (А), ранг (Б), сила (В), знак козыря (Г) и тип отряда (Д).



В битве отряд пользуется параметрами того ранга, который указан маркером военной технологии для данного рода войск. Так, если ваш маркер военной технологии для кавалерии лежит двумя шевронами вверх, ваши конники идут в битву с показателями рыцаря — кавалерийского отряда 2-го ранга. В этом примере сила отряда равна 2.



Важно: первые три ранга военной технологии показаны шевронами (одна, две или три «галочки»), четвертый ранг символизирует звезда.

Собрав боевое соединение, можно повернуть карточки отрядов на руке используемым рангом вверх, но показывать их сопернику нельзя, пока не придет черед разыграть их.

Подсказка 1: состав армии позволяет лучше всего оценить шансы на победу, но только в том случае, если в регулярной армии игрока достаточно карточек, чтобы заполнить все вакансии. Надо стараться всегда держать численность регулярной армии на уровне ожидаемого состава сил в бою.

Подсказка 2: когда в регулярной армии слишком много отрядов, это может быть плохо. Поскольку игрок набирает войска случайно, при большом количестве карточек его шансы получить нужные отряды становятся меньше.

2. ПОДСЧЕТ БОЕВЫХ БОНУСОВ

Теперь соперники подсчитывают возможные боевые бонусы. Тот, у кого этот показатель больше, берет себе карточку боевого бонуса и кладет перед собой. Из своего бонуса он вычитает бонус соперника и получает размер актуального боевого преимущества. Например, у агрессора бонус +12, у жертвы +8. Карточку боевого бонуса получает агрессор. Значение преимущества $(+12) - (+8) = +4$.

Боевые бонусы бывают такими:

- +2 за каждые возведенные игроком казармы;
- +4 за каждую возведенную игроком академию;
- +4 за каждого великого генерала у игрока на карте;
- +6 при защите города;
- +12 при защите столицы;
- +4 при защите любого города со стенами (складывается с бонусами за защиту города / столицы).

Подсказка: каждые 4 единицы боевого бонуса примерно равны участию в битве одного отряда. Конечно, сила отрядов изменяется по ходу игры, но это правило в среднем статистически верно.

3. ВСТУПЛЕНИЕ В БИТВУ

Теперь игроки поочередно, начиная с жертвы нападения, делают ходы, пока все боевые соединения обоих участников битвы не будут выложены. Игрок может использовать боевые свойства (например, с карточек технологий или событий) только во время своего хода.

Исключение: при атаке на город со стеной агрессор первым выкладывает отряд.

Ход в битве состоит из следующих этапов:

1. Игрок может воспользоваться боевым свойством.
2. Игрок выкладывает отряд.
3. Игрок может воспользоваться боевым свойством.
4. Конец хода.

Выложив первую карточку, игрок создает фронт. После этого каждый новый отряд, вступающий в битву, должен либо открывать новый фронт, либо атаковать противника на существующем (если есть кого атаковать).

ОТКРЫТИЕ ФРОНТА

Чтобы открыть фронт, достаточно сыграть карточку отряда, не атакуя на отряд врага. Сыгранная карточка остается в битве до конца сражения или до своей гибели. Больше одного отряда на фронте с одной стороны быть не может.

Пример 1: игрок А выложил конника с силой 3. Игрок Б не хочет атаковать его своим конником с силой 2 и создает новый фронт ниже. Враги не встретились, атаки нет.



АТАКА НА ВРАЖЕСКИЙ ФРОНТ

Для атаки на существующий фронт игрок кладет свой отряд перед карточкой, сыгранной противником ранее в битве. Два отряда тут же вступают в схватку. Отряд наносит врагу число ран, равное своей силе. Получив количество ран, равное своей силе, отряд погибает. Его карточку тут же кладут лицом вверх под стопку отрядов этого типа. Если отряд пережил атаку, на него надо положить жетоны ран в объеме полученного вреда. **После битвы все раны с выживших отрядов снимаются.**

Пример 2: На этот раз отряд игрока Б с силой 2 вошел в битву первым, и избежать атаки не получится. Игрок А выкладывает свой отряд с силой 3 перед карточкой игрока Б, и начинается схватка. Отряд с силой 3 наносит три раны сопернику и уничтожает его, но в процессе получает две раны. Этого урона недостаточно для гибели, так что отряд остается на фронте, но с двумя ранами. Если отряд не будет добит вражескими войсками в ходе битвы, он вылечит все свои раны.



Даже раненый отряд наносит урон противнику своей максимальной силой.

Пример 3: раненый отряд игрока А подвергся атаке другого отряда игрока Б с силой 3. Даже с двумя ранами отряд игрока А наносит три раны противнику, и потому оба отряда погибают в этой атаке.



АРМИИ И ОТРЯДЫ

Разница между армией и отрядом важна для ведения войны в «Цивилизации Сиды Мейера».

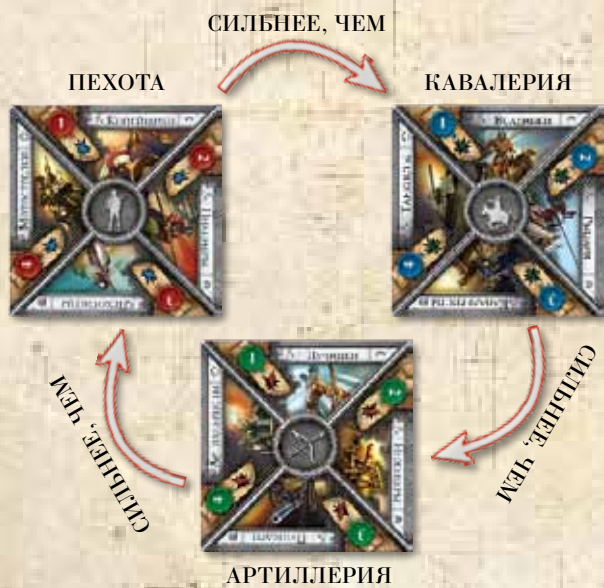
Армия — это пластиковая фишка, которая движется по карте и показывает, в какой точке мира находятся войска цивилизации. Однако без отрядов в составе регулярной армии игрок не сможет побеждать в битвах, даже если все его фишки выйдут на карту.

Отряды — это карточки, которые участвуют в битвах; они показывают состав вооруженных сил. Но по карте отряды сами собой не перемещаются: чтобы вывести их за пределы городов, игроку нужны армии.

Поэтому игрок должен создавать как армии, так и отряды, если не хочет разгрома в войне.

Козыри

Любой вид войск уступает другому и превосходит третий, независимо от силы. Артиллерия, кавалерия и пехота взаимодействуют по принципу «камень-ножницы-бумага».



Эти связи указаны на карточках отрядов знаками козырей. Например, на карточке пехоты стоит знак кавалерии: он означает, что пехота — козырь для конников. Когда козырной отряд в атаке встречает соперника, знак которого стоит на его карточке, он бьет соперника первым. Если при этом битый отряд погибает, козырной не получает вреда.

Пример 4: если бы в примере 3 игрок Б атаковал раненого конника пехотинцем, он побил бы его, не получив урона. Для успешной атаки хватило бы даже пехотного отряда с силой 1, так как раненому коннику достаточно нанести 1 рану.



Подсказка: очевидно, что игрок окажется в ущербном положении, если враг будет постоянно бить его войска за счет козырей. Поэтому надо следить за тем, какие отряды создают соперники, и реагировать соответственно.

Боевые свойства

В битвах можно применять некоторые карточки событий, а также ресурсоемкие свойства ряда технологий. Это можно сделать только в свой ход, до или после выкладывания отряда, но не во время этого.

Авиация

После изучения «Полета» игрок сможет создавать авиацию. Отряды авиации весьма мощны (сила от 5 до 7), но в системе козырей не вписаны: самолетам все равно, кого бомбить.

4. Исход битвы

После того как все отряды с обеих сторон выложены на стол, битва завершена. С выживших отрядов снимаются все раны. Затем каждый соперник суммирует силы своих выживших войск, добавляя значение своего боевого бонуса, если он есть. Игрок с наибольшей суммой побеждает. При равенстве результатов битву выигрывает жертва нападения.

Потери победителя

Победитель теряет по одной фишке армии в квадрате битвы за каждые два своих отряда, погибших в сражении. При этом не может быть потеряна последняя армия в квадрате.

Добыча победителя

В зависимости от обстоятельств битвы, победитель получает один или два трофея:

Если в квадрате битвы была одна или несколько фишек побежденного, все фишки побежденного игрока погибают и уходят с поля в его резерв (их придется покупать заново). Затем победитель получает 1 трофей.

Если побежденный защищал свой город, этот город взят штурмом и разрушен. Его маркер, а также все маркеры построек, великих людей и чудес с его окраин уходят с карты (город в резерв игрока, постройки на рынок, чудеса и великие люди в коробку). Фишки победителя остаются в квадрате, где был центр города, и он получает 2 трофея.

Если побежденный защищал столицу, победитель тут же одерживает военную победу в игре!

Подсказка: поскольку в игре побеждает тот, кто захватывает вражескую столицу, постарайтесь не ослаблять противника, у столицы которого стоят войска другого соперника.

Получив трофеи, победитель немедленно тратит их на эффекты из приведенного ниже списка. Получив несколько трофеев, игрок может приобрести столько эффектов, на сколько ему хватает трофеев (при этом разрешается взять один и тот же эффект несколько раз). Например, за 2 трофея игрок может либо взять один эффект стоимостью 2, либо взять два разных эффекта стоимостью 1, либо дважды взять один эффект стоимостью 1.

Эффекты стоимостью 1 трофей

- Забрать с диска побежденного до трех единиц торговли.
- Забрать у побежденного до трех жетонов культуры.
- Забрать у побежденного один жетон ресурса. При этом победитель вправе забрать лежащий лицом вниз маркер хижины или деревни, но должен выбрать его, не глядя на лицевую сторону.
- Заставить побежденного сбросить один жетон монеты по выбору победителя.

Эффекты стоимостью 2 трофея

- Бесплатно изучить одну технологию, которую знает побежденный. В пирамиде победителя должно быть подходящее место для этой технологии.
- Забрать у побежденного одну карточку культурного события. При этом победитель вытягивает карточку в закрытую, видя только рубашки карточек.
- Забрать у побежденного один жетон монеты и поместить его на лист своей цивилизации.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если битва не завершила игру, выжившие отряды обеих сторон возвращаются в стопки регулярных армий своих цивилизаций. Погибшие отряды кладутся лицом вверх под стопки карточек соответствующих родов войск.

Подсказка: нападать на сильную жертву опасно. Штурм города, например, требует серьезной подготовки. Надо увеличить состав соединения, создать достаточное число отрядов, подкрепить их технологиями, получить бонусы. Однако победа приносит крайне серьезные плоды: успешная военная кампания может переломить ход игры.

МОНЕТЫ И ЭКОНОМИЧЕСКАЯ МОЩЬ

«Не рассказывайте мне о своих предпочтениях. Покажите, на что вы тратите деньги, и я сам вам все расскажу.»

Джеймс Фрик

Какие бы смелые мечты ни лелеял вождь в отношении своей страны, очень немного толку будет от его мыслей без трудолюбивого народа и природных богатств, без здоровой экономики. В игре экономическая мощь державы измеряется в монетах, которые можно получить за знаки на карте и маркерах построек либо за выполнение особых условий ряда технологий (например, «Свод законов»).

Получая монету, игрок сдвигает на одно деление вперед свой диск экономики. При потере монет диск крутится в обратную сторону на нужное число делений.

Монеты двояко влияют на игру. Во-первых, они помогают экономить торговлю при исследовании технологий. Так, игрок с пятью монетами в экономике остановит диск торговли на делении 5 после исследования новой технологии. Однако во всех прочих ситуациях, когда игрок расходует торговлю, монеты не помогают. Например, торговля может опуститься ниже количества монет, если игрок тратит торговлю для производства или соперник отнимает ее после битвы. И еще раз: монеты не увеличивают торговлю, а лишь помогают сохранить уже накопленные единицы.

Во-вторых, 15 накопленных монет в казне цивилизации приводят ее к созданию экономического чуда и к победе.

Свойства некоторых технологий (например, «Компьютеров») также зависят от числа монет в казне цивилизации.

МОНЕТЫ НА КАРТЕ

Монеты, приходящие в казну с карты — от золотых копей в горах или от построек на окраинах городов, — учитываются на диске экономики до тех пор, пока игрок сохраняет контроль над квадратом с источником монеты (он находится на окраине города или занят скаутом державы). Если вражеская фишка блокирует квадрат с монетой, эта монета считается потерянной для экономики игрока, пока враг не уйдет (см. стр. 26). Также монета теряется (то есть диск экономики сдвигается на деление назад), если будет разрушена постройка, ее обеспечивавшая.

ЖЕТОНЫ МОНЕТ

На карточки некоторых технологий можно выложить жетон монеты, выполнив определенное условие. Такой жетон точно так же увеличивает экономику цивилизации, как и монета на карте. Как правило, получить такой жетон от одной технологии можно не больше установленного количества раз. Заметное преимущество жетона монеты в том, что он не может быть заблокирован вражескими фишками или потерян иным способом.

ДОБЫЧА СКАУТОВ

Скауты жизненно важны для цивилизации. Одной из их задач является добыча ресурсов, монет, торговли, культуры и производства в местах, отдаленных от городов державы. В каждом раунде, начиная со следующего после входа скаута в игру, он собирает содержимое с занятого квадрата. В фазе старта раунда игрок заявляет, в какой город державы его скаут посылает собранную добычу, после чего до конца раунда все знаки занятого скаутом квадрата считаются находящимися на окраине указанного города. Так можно увеличить производство города, торговлю, культуру и т. д.



На окраинах этого города следующие знаки:



В каждом раунде он добавляет красному игроку 3 в фазе торговли. Городское действие этого города можно применить одним из трех способов:

- создать предмет ценой не больше 5;
- получить 1 (за город, добавочных знаков нет);
- взять либо жетон шелка, либо жетон благовоний.

Читайте подробности о сборе единиц торговли на стр. 13, а об управлении городами — на стр. 14–17.

Пример 1: скаут в лесу отправляет добычу в вышеописанный город. Благодаря этому производство города увеличивается на 2 единицы на этот раунд.



Пример 2: скаут оказался в квадрате с природным чудом. Он отправляет свою добычу в вышеописанный город. В этом раунде вождь нации посвящает город искусствам, и квадрат с чудом помимо двух единиц производства приносит еще один добавочный жетон культуры.

Обратите внимание, что город получает от скаута еще и две единицы производства, но из-за выбранного действия они не приносят никакой пользы.



Пример 3: скаут посылает в вышеописанный город жетон зерна. Игрок в этом раунде выбирает действием сбор ресурса, и потому его выбор увеличивается: так как квадрат со скаутом считается окраиной города, игрок может взять жетон зерна, шелка или благовония, смотря что сейчас нужнее его державе.



БЛОКАДА

Грамотно расставленные фишки врага могут лишить город его законных поступлений. Так, квадрат на окраине города, в котором стоит хотя бы одна фишка врага (будь то скаут или армия), не приносит производства, торговли, культуры, монет и ресурсов хозяину города. Даже квадрат с постройкой или великим человеком может быть блокирован.

Чудеса тоже страдают от блокады. Пока в одном квадрате с маркером чуда стоит вражеская фишка, игрок не может использовать свойство чуда и получать за него культуру.

Приобретенные постройки, чудеса, великие люди, скауты не могут войти в игру через блокированный квадрат. Новая фишка армии может быть выставлена в квадрат под блокадой, но это тут же приведет к битве, в которой войско блокады будет жертвой агрессии (см. стр. 22 о сторонах битвы).

Скаут, блокирующий квадрат на окраине города врага, может собрать там добычу и отослать ее в любой город по выбору своего хозяина. Фактически на этот раунд квадрат становится частью города, куда скаут посылает добычу.

Пример: скаут встал в лес на окраине вышеописанного города и отправляет добычу в один из своих городов. В этом раунде производство города скаута вырастет на 2, а производство блокированного города на ту же величину сокротится.



УСТАРЕВАНИЕ ЧУДЕС

*«Я Озимандия. Я царь царей.
Моей державе в мире места мало!»*

*«Озимандия», Перси Биши Шелли
(перевод В. Микушевича)*

«Монархия» и «Порох» позволяют игроку сделать определенные чудеса устаревшими. Когда чудо устаревает, его карточка должна быть перевернута лицом вниз. При этом маркер чуда остается на месте: устаревшее чудо лишается особого свойства, но продолжает приносить культуру городу, когда игрок посвящает его искусствам. Если устаревшим стало чудо, которое находится на рынке, его карточка и маркер сбрасываются с планшета в коробку, и ему на замену открывается следующее чудо.

СЛОВАРЬ

Агрессор: сторона, армия которой вошла в квадрат с противником и тем самым начала битву.

Армия: фишка, которая представляет вооруженные силы державы на карте.

Блокада: присутствие вражеской фишки в квадрате на окраине города, из-за чего квадрат перестает быть частью города.

Боевое соединение: карточки отрядов одной стороны в битве.

Варвары: племена из деревень. Не победив варваров, нельзя получить ресурсы деревни. Варвары всегда 1-го ранга. Воюет за них игрок слева от агрессора.

Великий человек: выдающийся деятель, способный вписать свою страницу в историю державы. Великие люди действуют так же, как постройки.

Деревня: воинственное племя на карте.

Жертва: сторона в битве, подвергшаяся нападению.

Значимая постройка: отмечена звездой. В каждом городе может быть только одна значимая постройка.

Исследование: изучение новой технологии в фазе исследований, оплаченное единицами торговли.

Козырь: превосходство одного типа отряда над другим. Козырь бьет определенный род войск, то есть наносит урон отряду данного типа первым и может убить его до того, как тот успеет ответить.

Культура: мерило развития искусств и философии в стране. Нужна прежде всего для продвижения по треку культуры.

Ландшафт: тип местности на карте (пустыня, лес, равнины, горы, вода). Определяет место для возведения построек.

Монета: мерило экономического благосостояния державы. Делает более эффективными торговлю и производство державы при определенных технологиях.

Окраины города: восемь квадратов вокруг центра города. Приносят городу торговлю, производство, культуру и т. п.

Освоенный: доступный для приобретения или создания. Отряды, формы правления, постройки обычно осваиваются после изучения определенных технологий.

Отряд: карточка, представляющая часть войск игрока.

Пирамида технологий: карточки технологий складывают в пирамиду по мере исследования и в зависимости от их уровня. Технология каждого следующего уровня должна опираться на две технологии предыдущего уровня.

Походная скорость: количество квадратов, которое может пройти фишка цивилизации за один раунд.

Правительство (форма правления): система и философия правления державой. Определяет характер и устанавливает цели цивилизации. С течением времени может изменяться.

Предел культуры: максимальное количество карточек культурных событий на руке игрока.

Предел соединения: количество фишек цивилизации, которое может стоять в одном квадрате. Представляет собой уровень развития связи и организации.

Природное чудо: квадрат на карте, отображающий необычайно прекрасное или загадочное место. Природные чудеса приносят культуру помимо обычных ресурсов.

Производство: мерило индустриального развития державы. Необходимо для построек, отрядов, фишек и чудес.

Раны: урон, который отряд получает в битве. Все раны исцеляются в конце каждой битвы.

Раскрытие: переворачивание участка карты лицом вверх за счет одного квадрата движения стоящей рядом фишки.

Регулярная армия: стопка карточек отрядов. Перед битвой из нее случайно вытягивается состав боевого соединения.

Ресурсоемкое свойство: свойство, применение которого требует расходования ресурсов.

Ресурсы: жетоны, которые нужны для применения особых свойств с карточек технологий.

Сила: общий уровень боеспособности отряда.

Скаут: фишка разведчика, переселенца, добытчика.

Состав: количество карточек отрядов в боевом соединении.

Столица: стартовый город игрока.

Технология: открытие или изобретение. По мере изучения карточки технологий выкладываются в пирамиду. Только тот, кто изучил технологию, применяет ее в своей державе.

Торговля: степень научного прогресса цивилизации. Нужна для изучения технологий.

Улучшение: свойство технологии, которое усиливает отряд или усовершенствует постройку, по существу открывая новый вид отряда или постройки.

Фронт: участок битвы, содержащий не более одного отряда с каждой стороны. Отряд, выходящий на один фронт с противником, немедленно атакует врага.

Хижина: мирное племя на карте.

Центр города: центральный квадрат города. Ничего игроку не приносит.

Чудо света: восхитительная постройка или потрясающее сооружение, которое приносит цивилизации-создателю величайшую известность. Чудеса дают и культуру, и особые свойства.

ИСПРАВЛЕНИЯ И УТОЧНЕНИЯ

Обработка металла (технология 1-го уровня). Используйте свойство этой технологии перед тем, как выкладывать отряд, чтобы тот получил +3 к силе до конца битвы.

Железная дорога (технология 3-го уровня). На этой карточке должна быть изображена монета.

Металлургия (технология 3-го уровня). На этой карточке не должно быть монеты.

Ангкор-Ват (средневековое чудо). Свойством этого чуда может воспользоваться любой ваш город, а не только тот, где находится чудо.

Фарфоровая башня (средневековое чудо). Снижает необходимый минимум для исследования технологий: вы можете исследовать 1-й уровень, имея 1 и больше, 2-й уровень — 6 и больше, и т. д. Это чудо не сокращает реальные траты на исследование технологий. Ограничение на одну технологию в раунд распространяется только на исследования: в другие фазы вы можете свободно изучать технологии (с помощью чудес, культурных событий и т. п.), так и все остальные игроки.

Панамский канал (современное чудо). Кладите монеты на карточку этого чуда (не на маркер). Если квадрат с этим чудом заблокирован, сократите показание диска экономики таким образом, как будто у вас нет этого чуда (не сбрасывая монет с карточки). Когда чудо будет разблокировано, все его монеты вернутся на ваш диск.

ЗНАКИ И СВОЙСТВА ТЕХНОЛОГИЙ



ОСВОЕНИЕ ПОСТРОЙКИ

Технология позволяет игроку возводить военную постройку за указанную цену в .



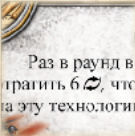
ОСВОЕНИЕ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Игрок может установить в державе освоенную форму правления. В раунде сразу после изучения такой технологии правительство можно сменить без проблем, позже придется сперва провозгласить *анархию*.



РОСТ ПРЕДЕЛА КУЛЬТУРЫ

Игрок может держать на руке на одну карточку культурного события больше. Эффекты таких свойств суммируются.



ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Технология постоянно дает цивилизации указанное свойство. Если не сказано иного, пользоваться свойством можно сколько угодно часто.



УЛУЧШЕНИЕ ПОСТРОЙКИ

От освоения отличается серой стрелкой слева от названия. Позволяет возводить улучшенную форму постройку за указанную цену в и тут же превращает все ранее возведенные обычные формы этой постройку в улучшенные.



УЛУЧШЕНИЕ ОТРЯДА

Повышает ранг всех уже созданных игроком отрядов определенного типа. Ранг отрядов никогда не понижается; ранги можно пропускать.



ПОЛУЧЕНИЕ МОНЕТЫ

При изучении технологии игрок получает одну монету.



РЕСУРСОЕМКОЕ СВОЙСТВО

Карточка технологии позволяет игроку потратить указанный ресурс, чтобы применить ее свойство в указанной фазе раунда. Свойство применяется раз в раунд.

Ресурсы, которые могут быть найдены на карточках технологий:



БЛАГОВОЛИЯ



ЖЕЛЕЗО



ШЕЛК



ШПИОН



УРАН



ЗЕРНО



ЛЮБОЙ
РЕСУРС

АВТОРЫ

Разработчик: Кевин Уилсон

Особая благодарность Тому Эберту, Д. Р. Годвину, Джеймсу Хата, Майклу Хёрли, Пэм Ванмюйен, Теат ХУZZY. Кроме того, невероятно большое спасибо Сиду Мейеру и добрым людям из Firaxis за то, что дали поюзаться с их игрушками.

Продюсер: Салли Хоппер • **Редактор:** Марк О'Коннор • **Вычитка:** Джеймс Хата, Майкл Хёрли, Патриция Мередит • **Дизайн:** Эндрю Наваро, Уил Спрингер • **Художественный директор:** Зои Робинсон
Карта и постройки: Хеннинг Людвигсен • **Портрет Авраама Линкольна:** Том Гарден • **Обложка:** Джанг Парк • **Дизайн фишек:** Джейсон Бодуан

Большое количество арта мы извлекли из архивов Firaxis. Спасибо всем художникам за их вклад в игру.

В тестовых играх участвовали: К. Бьянкерия, Брайан Борнмюллер, Мэтт Кэри, Джозеф Л. Казадонте-мл., Энтони Допнер, Шон Доннели, Кен Дрейк, Jean9 Данкан, Том Эберт, Д.Р. Годвин, Кайл Хаф, Джон Гулнаф, Эрик Хэнсон, Джеймс Хата, Стив Хорват, Майкл Хёрли, Дэвид Джонсон, Салли Хоппер, Трой Каркула, Эван Кинни, Джей Литтл, Тайм Людвиг, Уолтер Маккиннон, Митч Меликсон, Эндрю Мередит, Сеана Миллер, Алан Р. Мун, Эрин А. О'Мэлли, Ричард Науэрц, Скотт Николсон, Марио Павловски, Таад Пауэлл, Гай Рид, Брэди Сэдлер, Джон Скогербо, Роб Смолка, Антон Торрес, Пэм Ванмюйен, БриЭнн Восберг, Питер Вокен, Кевин Вуд, Мишель Зентис

Производственный менеджер: Эрик Найт

Ведущий продюсер FFG: Майкл Хёрли

Ведущий девелопер FFG: Кори Коничка

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО FIRAXIS

Арт-директор: Стив Огден • **Директор по маркетингу:** Келли Гилмор
Помощник по маркетингу: Питер Мюррей • **Игроки-испытатели Firaxis:** Эд Бич, Дэвид Макдонаф, Питер Мюррей, Брайан Вэйд

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ 2K

Директор цифровых продаж: Пол Крокет

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners.

Fantasy Flight Games is located at
1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA
and can be reached by telephone at +1-651-639-1905.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».