

SID MEIER'S
CIVILIZATION
THE BOARD GAME

Перевод: Юрий Тапилин
<http://www.BoardGamer.ru>



RULES OF PLAY

SID MEIER'S CIVILIZATION® THE BOARD GAME

...И наконец, возникли существа, называемые людьми. И забрезжила искра разума.

*Плодов разумной деятельности было немало:
огонь, орудия труда, оружие,
охота, сельское хозяйство, добыча пищи,
семья, селение, племя.*

*Но кое-чего не хватало: великого лидера,
способного объединить враждующие племена, и
использовать землю, чтобы создать наследие,
способное выдержать испытание временем:
цивилизацию.*

Описание игры

“Будущее принадлежит тем, кто верит в красоту своей мечты.”

—Элеонора Рузельт

В Цивилизацию Сида Мейера могут играть от двух до четырёх игроков (рекомендуемое количество игроков - четыре). Каждый игрок возглавляет одну из цивилизаций и сделать её самой великой.

Начиная с цивилизации, состоящей из небольшого города, и не владеющей никакими технологиями, игрок пытается развить её, закладывая новые города и обустраивая их, изучая новые технологии, повышая культурный уровень цивилизации и добывая различные ресурсы.

В процессе строительства новых городов и исследования новых территорий игрокам предстоит вступить в контакт с менее развитыми цилизациями. Некоторые из таких встреч закончатся сражениями, а некоторые - миром. Игроки смогут поглотить эти цивилизации, получив за это награду.

В конечном счёте цивилизациям игроков предстоит столкнуться друг с другом. Игроки могут воевать, вести закулисные переговоры или как можно скорее построить величественные чудеса света, чтобы в конечном итоге стать доминирующей цивилизацией на Земле.

Цель игры

“Давайте верить в то, что сила - на стороне правды; и пусть эта вера поможет нам исполнить наш долг так, как мы его понимаем.”

—Абраам Линкольн

В Цивилизации Сида Мейера можно победить четырьмя способами.

Культурная победа: нужно добраться до конца шкалы культуры. Для этого потребуются очки культуры, которые можно заработать, развивая в городах искусства. Шкала культуры подробно описана на стр. 17-18.

Технологическая победа: нужно разработать технологию Полётов в космос. Для этого игрок должен развить пирамиду технологий до V уровня. Пирамида технологий подробно описана на стр. 11 и 21–22.

Экономическая победа: нужно накопить 15 монет. Монеты - это мерило экономического развития, зарабатывая их, цивилизация становится более эффективной. Монеты и способы их получения подробно описаны на стр. 26.

Военная победа: нужно захватить столицу любого другого игрока. Сражения и захват городов подробно описаны на стр. 23–26.

Более детально условия победы описаны в разделе "Победа в игре" на стр. 22–23.

Состав игры

В этом разделе перечисляются и описываются компоненты *Цивилизации Сида Мейера*.

- эти правила;
- поле рынка;
- 6 листов цивилизаций;
- 6 дисков торговли;
- 6 дисков экономики;
- 6 пластиковых креплений (для дисков торговли и экономики);
- 6 стартовых участков карты (по 1 на цивилизацию);
- 14 нейтральных участков карты;
- 12 жетонов городов (по 3 на игрока);
- 24 пластиковых фишек армий (по 6 на игрока);
- 8 пластиковых фишек разведчиков (по 2 на игрока);
- 1 белая пластиковая фишкa русской армии;
- 55 квадратных боевых карт, в т.ч.:
 - » 15 карт артиллерии;
 - » 15 карт пехоты;
 - » 15 карт кавалерии;
 - » 8 карт авиации;
 - » 2 карты боевых бонусов;
- 224 маленькие карты, в т.ч.:
 - » 4 стартовые карты (по 1 на игрока);
 - » 16 карт форм правления (по 4 на игрока);
 - » 144 карты технологий (по 36 на игрока);
 - » 1 карта технологии "Полёты в космос";
 - » 47 карт культурных событий;
 - » 12 карт чудес света;
- 12 жетонов чудес света (по 4 древн., среднев., совр.);
- 6 фишек уровня культуры (по 1 на цивилизацию);
- 18 жетонов выдающихся деятелей;
- 28 жетонов уровня юнитов (по 7 на игрока);
- 49 жетонов зданий, в т.ч.:
 - » 10 жетонов портов;
 - » 6 жетонов торговых постов;
 - » 6 жетонов мастерских/шахт;
 - » 6 жетонов библиотек/университетов;
 - » 6 жетонов амбаров/водопроводов;
 - » 5 жетонов рынков/банков;
 - » 5 жетонов храмов/соборов;
 - » 5 жетонов казарм/академий;
- 20 жетонов хижин;
- 10 жетонов деревень;
- 12 жетонов катастроф (равнин/пустынь);
- 1 жетон первого игрока;
- 16 жетонов ресурсов;
- 90 жетонов культуры;
- 28 жетонов ран;
- 75 жетонов монет;
- 4 памятки (по 1 на игрока);

Описание компонентов

В этом разделе рассказывается о всех компонентах *Цивилизации Сида Мейера*.

Поле рынка

Это поле состоит из двух частей: **рыночной** и **культурной**. В верхней части (рынок) размещаются доступные для покупки игроками чудеса света, здания и юниты. В нижней части (культура) расположена шкала культуры, на которой отмечается продвижение игроков к культурной победе. Под шкалой культуры выладываются три стопки карт культурных событий.



Листы цивилизаций

Каждый игрок получает лист цивилизации, на котором обозначены особенности его цивилизации. Более подробно листы цивилизации описаны на стр. 7.



Диски торговли, экономики и пластиковые крепления

Диски торговли и экономики крепятся к листам цивилизаций. С их помощью обозначается текущее количество очков торговли и монет каждой цивилизации.



Участки карты

Участки карты используются для создания игрового поля и делятся на стартовые и нейтральные. Каждый участок состоит из 16 квадратов местности. Подробнее см. раздел "Описание участков карты и значков" на стр. 7.

Стартовые участки

Для каждой цивилизации в игре есть свой стартовый участок карты (на его обратной стороне изображён лидер цивилизации). В начале игры цивилизация каждого игрока зарождается на соответствующем стартовом участке.



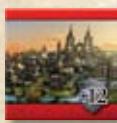
Нейтральные участки карты

14 нейтральных участков карты не относятся к какой-либо цивилизации. В начале игры из них создаётся игровое поле. Они перемешиваются в выкладываются лицом вниз в случайном порядке.



Жетоны городов

С их помощью на поле отмечается расположение городов. Каждый игрок получает 3 жетона: столицу и 2 обычных города. На обороте жетонов нарисованы города со стенами.



Столица



Город



Столица со стенами



Город со стенами

Пластиковые фишки армий и разведчиков

Пластиковые флаги - это **армии** игрока, т.е. его вооружённые силы. Пластиковые тележки - это **разведчики**, не относящиеся к вооружённым силам.

Примечание: правила использования белой фишкой русской армии содержатся в разделе "Подготовка к игре" на стр. 10–11.



Фишки армий



Фишки разведчиков

Карты юнитов

Каждая карта юнита - это одна боевая единица артиллерии, пехоты, кавалерии или авиации. На всех картах (кроме авиации) изображено по четыре варианта юнита. Из этих вариантов игрок использует тот, который соответствует уровню развития технологий его цивилизации. Карты юнитов подробнее описаны на стр. 23.



Карты боевых бонусов

Эти карты используются в начале сражения для напоминания о военном превосходстве одного игрока над другим.



Стартовые карты

На стартовых картах перечислено всё, чем располагает игрок в начале партии. На обороте указано, что он может приобрести в начале игры, а также наиболее важные стартовые показатели цивилизации, например, скорость перемещения.



Карты форм правления

С помощью этих карт обозначается текущая форма правления цивилизации. Все эти карты двухсторонние, обе стороны содержат разные формы правления. На листе каждой цивилизации указана её начальная форма правления. Подробнее см. на стр. 14.



Карты технологий

Эти карты - это технологии и открытия, открывающие цивилизациям доступ к новым зданиям, юнитам, общественным строям и другим возможностям. Всем игрокам выдаются одинаковые колоды технологий для учёта научного прогресса их цивилизаций. Более подробно карты и пирамида технологий описаны на стр. 11 и 21-22.

Примечание: Полёты в космос - это особая технология 5 уровня, с открытием которой игра завершается. Поэтому в комплект игры включена только одна такая карта.



Карты культурных событий

Эти карты делятся на три колоды: древнюю (одна колонна), средневековую (две колонны) и современную (три колонны). Игроки получают карты культуры за продвижение по шкале культуры.

Карты культуры помогают игрокам развивать цивилизацию и позволяют навредить противникам. Культурные события подробно описаны на стр. 18.



Карты и жетоны чудес света

Чудеса света - это выдающиеся строения или достижения, оставляющие след в истории человечества. В игре есть карты и жетоны чудес света. На картах обозначены цены и свойства чудес, а жетонами обозначается их местонахождение на игровом поле. Подробнее о чудесах света см. на стр. 17.



Карты чудес света



Жетоны чудес света

Жетоны уровня культуры

Этими жетонами обозначается положение игроков на шкале культуры. Подробнее см. в разделе "Б. Искусство" на стр. 17.



Жетоны выдающихся деятелей

Жетоны выдающихся деятелей - это известные или ключевые личности из различных цивилизаций. В игре есть шесть видов выдающихся деятелей:



Художник



Строитель



Полководец



Гуманитарий



Магнат



Учёный

Выдающиеся деятели обеспечивают городам приток ресурсов. Обычно игроки получают выдающихся деятелей за продвижение по шкале культуры. Подробнее см. на стр. 18.

Жетоны уровня юнитов

Эти жетоны используются для обозначения уровня юнитов игрока. Подробнее см. раздел "Улучшение юнитов" на стр. 21.



Жетоны зданий

Этими жетонами обозначаются построенные в городе здания. Как правило они увеличивают количество приносимых городом в начале каждого хода очков торговли и производства и жетонов культуры, но могут давать и другие бонусы Подробнее см. на стр. 16-17.



Жетоны хижин и деревень

Исследуя игровое поле, игроки могут столкнуться с неразвитыми цивилизациями. **Хижины** - это миролюбивые цивилизации, которые можно легко покорить. **Деревни** - это воинственные цивилизации, их необходимо завоевать силой. Подробнее о хижинах и деревнях см. на стр. 20.



Хижина



Деревня

Жетоны катастроф

Жетоны катастроф (с равниной на одной стороне и пустыней на другой) нужны, чтобы отмечать эффекты карт культурных событий *Вырубка лесов* и *Засуха*. Подробнее о культурных событиях см. на стр. 18.



Жетон первого игрока

Этот жетон напоминает о том, кто из игроков действует первым в каждую фазу хода.



Жетоны ресурсов

На игровом поле можно обнаружить ресурсы, которые можно добыть, а затем использовать для оплаты свойств технологий. В игре есть четыре основных ресурса:



Пшено



Шёлк



Благовония



Железо

Есть ещё два вида ресурсов, которые нельзя добывать на игровом поле:



Шпион



Уран

Шпионы и уран не встречаются на игровом поле, их можно найти только в хижинах и деревнях. Причём, уран можно найти только в деревнях, и то - очень редко.

Жетоны культуры

Эти жетоны обозначают запас культуры игрока и тратятся на продвижение по шкале культуры. Игроки получают жетоны культуры за развитие в городах искусства (подробнее см. на стр. 17).



Жетоны ран

Этими жетонами в сражениях отмечаются раны, нанесённые юнитам. Подробнее о сражениях см. на стр. 23–26.



Жетоны монет

Жетонами монет обозначается доход от некоторых технологий, например, *Демократии*. Если технология приносит игроку монету, на её карту выкладывается один жетон монеты, а значение диска экономики игрока увеличивается на один. Подробнее о монетах см. на стр. 26.



Памятки

На одной стороне памятки кратко изложен порядок хода, а на другой - некоторые важные правила.



Описание листа цивилизации

На каждом листе цивилизации указано название цивилизации (А), её лидер (Б), особые свойства (В), начальная форма правления (Г) и стартовые технологии (Д).

Также на листе есть два диска (E). На внешнем диске отмечается количество очков торговли (), а на внутреннем - количество монет ().



Описание участков карты и значков на них

Каждый участок карты состоит из 16 клеток местности. В клетках встречаются значки и символы ресурсов - это то, что может принести данная клетка игрокам.



На клетках местности бывают следующие значки:



Торговля



Производство



Культура



Монета

На клетках местности бывают следующие символы ресурсов:



Пшено



Шёлк



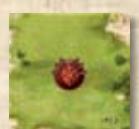
Благовония



Железо



Хижина (мирная)



Деревня
агрессивная)



Вход на участок карты



Рекомендуемое место для
столицы (подсказка для
новичков)

Подготовка к первой партии

"The past is but the beginning of a beginning, and all that is or has been is but the twilight of the dawn."

—Г.Д.. Уэллс

Перед первой партией в *Цивилизацию Сида Мейера* аккуратно выдавите из картонных листов все компоненты и убедитесь, что до них не смогут добраться маленькие дети или животные.

Затем возьмите листы цивилизаций и прикрепите к ним диски торговли и экономики, как это показано на рисунке.



В первый раз рекомендуется сыграть в ознакомительный вариант игры. Для этого уберите в коробку **Египет** и **Рим**, а также все **чудеса света** (и карты, и жетоны), и не учитывайте правила, относящиеся к чудесам света. Играйте по обычным правилам пока кто-нибудь не построит третий город, а затем (если у вас достаточно времени и есть на то желание) сыграйте ещё одну партию, уже с Египтом, Римом и чудесами света. В ознакомительной партии не бывает победителей и проигравших, её задача - познакомить игроков с игрой.

Золотое правило

Эффекты многих способностей и карт позволяют игрокам не соблюдать те или иные правила. Если текст карты или события противоречит правилам, действует текст карты.

Подготовка к игре

В этом разделе описана процедура подготовки к игре.

1. Выбор цивилизации и цвета

Каждый игрок берёт в случайном порядке лист цивилизации и кладёт его перед собой лицом вверх. Если все на это согласны, каждый игрок может сам выбрать себе цивилизацию. Оставшиеся листы уберите в коробку. Затем каждый игрок выбирает себе цвет.

2. Распределение компонентов

Каждый игрок берёт следующие компоненты своего цвета:

- 8 пластиковых фишек (6 армий и 2 разведчика);
- 3 жетона городов (1 столица и 2 города);
- 4 жетона уровня юнитов;
- 1 колоду из 36 карт технологий;

Игроки также получают:

- 1 памятку;
- 1 стартовую карту;
- 1 колоду форм правления (4 карты).

3. Подготовка поля рынка

Поместите на край стола поле рынка, как это показано на рисунке на стр. 9, а затем выложите на него:

A. Карты юнитов

Разложите эти карты в стопки по типам: артиллерия, пехота, кавалерия, авиация. Замене перемешайте каждую стопку и положите её на соответствующую область поля рынка. **Раздайте всем игрокам по 1 артиллерию, 1 пехоте, 1 кавалерии.** Эти карты юнитов выкладываются в стопку перед игроком лицом вниз и называются **регулярными войсками**.

B. Жетоны уровня юнитов

Каждый игрок берёт свои жетоны 1 уровня артиллерии, пехоты и кавалерии (с одной полоской на одной стороне и двумя на обороте) и кладёт их под соответствующие колоды юнитов стороной с одной полоской вверх. Затем все игроки кладут свои жетоны авиации под колоду авиации стороной со звездой вниз. Остальные жетоны пока отложите в сторону.

C. Жетоны зданий

Разложите одинаковые здания по стопкам и поместите их на соответствующие поля. На обратной стороне некоторых жетонов изображены усовершенствованные варианты зданий (у них рядом с названием изображена стрелка).

D. Карты чудес света (в ознакомительной игре не используются)

Разложите по стопкам древние, средневековые и современные чудеса. Перемешайте стопку современных чудес и положите её на верхнюю клетку на рынке чудес лицом вниз. Перемешайте стопку средневековых чудес и положите её на стопку современных чудес (тоже лицом вниз). Затем разложите на 4-х клетках рынка лицом вверх карты древних чудес.

Исключение: Египет начинает игру со случайным древним чудом. Если в игре есть Египет, выдайте ему случайное древнее чудо, а потом выложите на рынок 3 древних и 1 средневековое.

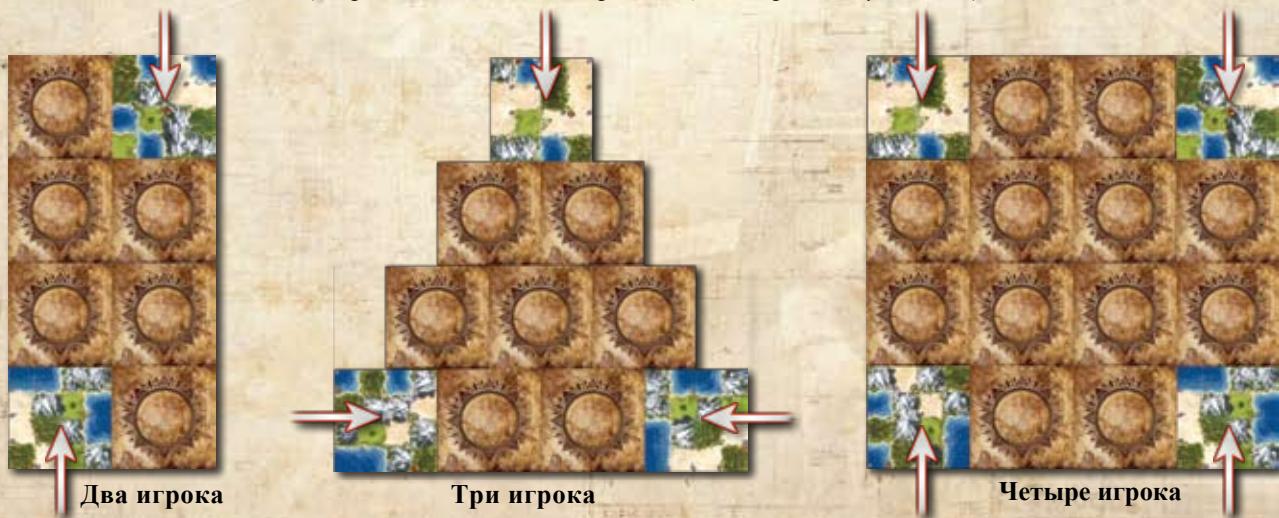
Подготовка к игре

(числа соответствуют подразделам раздела "Подготовки к игре")



Игровые поля для различного числа игроков

(Стрелками обозначена ориентация стартовых участков)



Д. Жетоны чудес света (не используются в ознакомительной игре)

Найдите жетоны четырёх выложенных на рынок древних чудес, и поместите их на рынок рядом с картами этих чудес.

Е. Карты культурных событий

Разделите карты культурных событий на три стопки: древние (одна колонна), средневековые (две колонны) и современные (три колонны). Перемешайте стопки и поместите их снизу поля рынка (места стопок обозначены под шкалой культуры).

Ж. Жетоны уровня культуры

Игроки берут жетоны уровня культуры с изображением своих лидеров и кладут их в начало шкалы культуры.

4. Подготовка ресурсов

Возьмите столько жетонов каждого вида ресурсов, сколько игроков участвует в игре. Положите их около поля рынка, а остальные уберите. Например, если игроков трое, используются только по три жетона каждого ресурса, а остальные убираются.

5. Создание игрового поля

Каждый игрок получает стартовый участок карты (с изображением лидера цивилизации на обороте) и выкладывает его перед собой, как это показано на рисунке со схемами игрового поля для различного числа игроков. Остальные стартовые участки уберите в коробку. Затем перемешайте нейтральные участки карты и выложите из них игровое поле, как это показано на рисунке на стр. 9. Остальные участки уберите в коробку, никому их не показывая.

6. Подготовка великих деятелей

Положите жетоны великих деятелей лицом вниз рядом с игровым полем и перемешайте их, не вскрывая. Точно также перемешайте жетоны хижин и деревень.

7. Создание банка жетонов

Сложите все жетоны культуры, ран и монет в три отдельные кучки рядом с полем рынка.

8. Подготовка особых карт и жетоны

Поместите карты боевых бонусов, карту *Полётов в космос* и жетоны катастроф лицом вверх рядом с полем рынка.

9. Выбор первого игрока

Выберите, кто из игроков будет ходить первым. Это может быть игрок, который знает своих самых дальних предков, либо игрок, выбранный случайным образом. Выдайте ему жетон первого игрока. Теперь каждый игрок должен подготовить к игре свою цивилизацию (см. следующий раздел).

Подготовка игрока

Каждый игрок должен выполнить следующие приготовления:

1. Размещение столицы

Каждый игрок выбирает один из четырёх центральных квадратов на стартовом участке карты и помещает на него свою столицу. В ознакомительной игре желательно выбрать рекомендуемую клетку (на рисунке снизу она выделена красным цветом).



Игрок выкладывает на выбранную клетку жетон столицы повернув его вверх той стороной, на которой нет стен. Эта клетка называется **центр города**, а восемь клеток вокруг неё (на рисунке на них указывают стрелки) – это его **окраины**.



2. Получение стартовых бонусов

Каждый игрок получает стартовый бонус, указанный на листе его цивилизации. В игре есть следующие бонусы:

Америка

Америка начинает игру со случайным великим деятелем. Он выставляется на окраину столицы в конце подготовки (в ознакомительной игре его рекомендуется поместить на равнину рядом со столицей).

Китай

Китай начинает игру со стенами в столице. В отличие от остальных цивилизаций жетон китайской столицы выкладывается на поле стороной со стенами вверх.

Египет

Египет начинает игру со случайно выбранным древним чудом света. Чудо выдаётся Египту на этапе подготовки поля рынка и выставляется на окраину столицы (в ознакомительной игре его рекомендуется поместить на равнину рядом со столицей).

Германия

Германия начинает игру с двумя дополнительными пехотинцами. Они берутся с поля рынка и добавляются к её регулярным войскам.

Рим

В отличие от остальных цивилизаций, начальная форма правления Рима - *Республика* (у остальных цивилизаций - *Деспотизм*). Подробнее см. далее в разделе 5.

Россия

Россия начинает игру с дополнительной фишкой армии белого цвета. Эта фишка выставляется на поле вместе с остальными, как это описано в разделе 3 (см. ниже). Кроме того, начальная форма правления России - *Коммунизм* (у остальных цивилизаций - *Деспотизм*). Подробнее см. далее в разделе 5.

3. Выставление фишек

Каждый игрок берёт 1 фишку разведчика и 1 фишку армии и выставляет их на любые клетки (можно обе фишки на одну клетку) на окраине столицы, кроме клеток с водой (в начале игры ставить фишки на воду нельзя).

4. Исследование технологий

Каждый игрок получает карты технологий, указанные в нижней части листа его цивилизации. Эти карты нужно найти в колоде технологий и положить перед собой так, чтобы рядом с ними оставалось свободное место.

Примечание: уровень технологии при подготовке стартовых технологий не учитывается. Все стартовые технологии всегда выкладываются в основании пирамиды технологий игрока. Для остальных игроков уровень этих технологий учитывается (подробнее см. разделы "Пирамида технологий" на этой странице и "Исследования" на стр. 20).

Пирамида технологий

В ходе партии цивилизации должны развиваться в социальной и технической сферах, в противном случае им будет нечего противопоставить более развитым соперникам. Развитие в игре моделируется при помощи карт технологий.

Карты изученных игроком технологий выкладываются в форме пирамиды. Технологии I уровня (а также любые стартовые технологии) формируют первый ряд пирамиды, технологии

II уровня - второй ряд и т.д. до V уровня. Технологии I уровня у игрока может быть сколько угодно. Для каждой технологии II уровня должно быть свободное место над двумя технологиями I уровня, как показано на рисунке снизу. Точно также же, для технологий III уровня должно быть место над двумя технологиями II уровня и т.д. Подробнее см. раздел "Исследования" на стр. 20.



5. Определение формы правления

Все игроки кладут перед собой стопку карт форм правления. Наверх стопки выкладывается карта *Деспотизм/Республика*, так, чтобы сторона с *Деспотизмом* оказалась сверху стопки. Затем эта стопка кладётся на лист цивилизации.

Исключение: стартовая форма правления Рима - *Республика*, а России - *Коммунизм*. У этих цивилизаций сверху стопок строя вместо *Деспотизма* должны лежать эти карты.

Примечание: все карты в колоде общественного строя - двухсторонние. Если игрокам не удаётся найти карточку какого-нибудь строя, посмотрите на обороте!

6. Получение очков торговли

Каждый игрок подсчитывает символы торговли (⊗) на восьми клетках вокруг его столицы и устанавливает значение диска торговли (большой диск) напротив получившейся суммы. Например, если в окрестностях столицы игрока находятся три символа торговли, значение диска торговли устанавливается на "3".

Примечание: в 1-м ходу символы торговли в окрестностях снова подсчитываются и увеличиваются значение показателя торговли.

7. Определение количества монет

Каждый игрок устанавливает значение своего диска экономики (маленький диск) на "0".

Примечание: возможно, что кто-то из игроков получит монеты за клетки местности или великих деятелей. В этом случае уровень экономики этого игрока равняется количеству полученных монет.

8. Подготовка доступных покупок

Каждый игрок помещает на лист своей цивилизации 1 жетон города, а также оставшиеся фишки армий и разведчика. Всё это можно будет построить (или купить) в ходе игры. Второй жетон города откладывается в торону и становится доступным только после изучения *Иrrигации*.

Ход игры

Партия в Цивилизации состоит из игровых **ходов**, каждый из которых делится на пять **фаз**. Эти фазы разыгрываются последовательно. В каждой фазе все игроки могут выполнять предусмотренные для данной фазы действия. Первым всегда действует первый игрок, затем игрок, сидящий слева от него и т.д. (по часовой стрелке). Ход состоит из следующих фаз:

1. Начало хода
2. Торговля
3. Управление городами
4. Перемещение
5. Исследования

1. Начало хода

В этой фазе жетон первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке (в первом ходу это правило не применяется). Этот игрок выполняет любое действие фазы начала хода (обычно это действия, указанные на картах чудес света или культурных событий), строит новые города (см. стр. 13), и может изменить свою форму правления (см. стр. 14). После первого игрока действия выполняет следующий игрок по часовой стрелке и т.д., пока действия не выполнят все игроки.

2. Торговля

В эту фазу игроки получают очки торговли за свои города, после чего могут заключать друг с другом сделки, обмениваться ресурсами и давать обещания (см. стр. 14–15). Для экономии времени в фазу торговли всем игрокам рекомендуется действовать не по очереди, а одновременно.

3. Управление городами

В эту фазу первый игрок совершает одно действие в каждом из своих городов. В городе можно что-нибудь построить (фишку, чудо, здание или юнита), развивать искусство (чтобы получить жетоны культуры), или добывать ресурс (см. стр. 15–18). После первого игрока действия выполняет следующий игрок по часовой стрелке и т.д., пока действия не выполнят все игроки.

4. Перемещение

В эту фазу первый игрок двигает все свои фишки (разведчиков и армии). Максимальное количество клеток, которое может пройти за один ход фишкой игрока, равняется скорости перемещения цивилизации. В начале игры она равна двум, а затем может быть увеличена с помощью некоторых технологий, например, *Навигации*. Перемещая фишки можно атаковать противников и исследовать закрытые участки карты (см. стр. 19). После первого игрока действия выполняет следующий игрок по часовой стрелке и т.д., пока действия не выполнят все игроки.

5. Исследования

В эту фазу каждый игрок может изучить одну новую технологию, оплатив её очками торговли. Карта изученной технологии добавляется к пирамиде технологий игрока (см. стр. 20). В отличие от остальных фаз, в этой фазе все игроки действуют не по очереди, а одновременно.

Описание хода игры

В этом разделе подробно описываются все фазы хода.

1. Начало хода

В эту фазу игроки могут расширять границы своей цивилизации и менять форму правления. Сначала действия выполняет первый игрок, после него действует следующий игрок по часовой стрелке и т.п., пока не походят все игроки.

Строительство новых городов

“Великий город не следует путать с густонаселённым.”

—Аристотель

Чтобы выбиться в лидеры, игроки не должны зацикливаться на своих стартовых участках игрового поля, им следует расширять географические границы своих цивилизаций. Для этого игрокам необходимо создавать новые города, что, в свою очередь, позволяет выполнять больше городских действий каждый ход.

Если количество городов у игрока меньше максимального (обычно - 2, если исследовать *Иrrигацию* - 3), в фазу начала хода он может построить один или несколько городов. Новый город можно построить только на клетке, где стоит фишка разведчика. Кроме того, для строительства городов есть ряд условий:

- города нельзя строить на воде;
- рядом с городом должно быть 8 открытых клеток (т.е. города нельзя строить на краях игрового поля и рядом с закрытыми участками карты);
- города нельзя строить рядом с хижинами и деревнями (чтобы построить город нужно удалить жетоны хижин и деревень).
- города нельзя строить рядом с фишками противников армиями и разведчиками). На клетках со своими фишками города строить можно (и тем более - на клетках с разведчиками).
- до ближайшего городка должно быть хотя бы 3 клетки (окраины городов не могут пересекаться, поэтому минимальное расстояние между городами - 2 клетки).

Если эти требования выполняются, игрок убирает с поля фишку разведчика на свой лист цивилизации и ставит на её место жетон города (без стен). Как уже было сказано, клетка с жетоном города называется **центр города**, а восемь соседних клеток - это **окраины**.

Примечание: клетка с центром города не приносит указанных на ней значков и символов ресурсов, их дают только окраины.

Если игрок строит город на клетке, где помимо фишки разведчика есть и другие его фишки, он должен сразу же подвинуть их на соседнюю клетку (или разные клетки).

Построенный город сразу же приносит очки торговли во вторую фазу хода (см. стр. 14), а также позволяет уже в этом же ходу выполнить городское действие в фазу управления городом (см. стр. 15–18).

Пример строительства города: зелёным цветом на рисунке обозначены клетки, подходящие для строительства города клетки. Красным - неподходящие. Для каждой красной клетки указано, почему на ней нельзя построить город.

- А города нельзя строить на воде;
- Б рядом находится жетон деревни (чтобы построить город на клетке Б нужно сначала удалить с поля эту деревню);
- В рядом находится закрытый участок карты;
- Г рядом находится армия противника (зелёная фишка);
- Д до соседнего города (сверху) всего 2 клетки.



Смена формы правления

"A great wind is blowing, and that gives you either imagination or a headache."

—Екатерина Великая

Форма правления характеризует цели и задачи цивилизации, а также её общий настрой. Со временем форма правления цивилизации может меняться. В игре формы правления моделируются с помощью карт форм правления, доступ к которым игроки получают при изучении новых технологий (см. стр. 21). Каждая форма правления даёт игроку ряд бонусов и штрафов и позволяет более эффективно реализовывать какую-либо игровую стратегию. В начале партии игрокам доступна лишь одна форма правления — *Деспотизм*, с которым все цивилизации и начинают игру.

Исключение: Риму и России изначально доступны другие формы правления, с которыми они и начинают игру.

Открыв при изучении новой технологии новую форму правления, игрок может сменить форму правления уже в следующем ходу (в фазу начала хода). Для этого игрок должен выбрать из колоды форм правления необходимую карту и положить её в открытую наверх колоды.

Мгновенно изменить форму правления можно только в следующем ходу сразу же после её открытия. Если же игрок захочет сделать это позже, то ему сначала придётся временно сменить форму правления на *Анархию*. Эта промежуточная форма правления олицетворяет изменения, происходящие в цивилизации, и не позволяет игроку выполнять городское действие в столице. После установления *Анархии* в следующем ходу в фазу начала хода игрок может выбрать для своей цивилизации любую доступную форму правления.

Примечание: после изменения формы правления все штрафы и бонусы, которые давала игроку предыдущая форма правления, отменяются и больше не действуют.

2. Торговля

В фазу торговли игроки получают очки торговли, а также могут заключать сделки и вести переговоры. В целях экономии времени все игроки в эту фазу могут действовать одновременно.

Получение очков торговли

В фазу торговли все игроки подсчитывают символы торговли (⟳) на окраинах своих городов и прибавляют результат к имеющимся очкам торговли цивилизации, проворачивая диск торговли на соответствующее количество делений (вплоть до максимального значения — 27). Например, если у игрока есть два города, у одного из которых на окраинах четыре символа торговли, а у другого — восемь, игрок поворачивает свой диск торговли на 12 позиций. В отличие от очков производства (см. стр. 15), торговые очки можно копить (а не тратить в том же ходу, в котором они получены).

Примечание: некоторые деления на диске торговли обозначены римскими цифрами “I”, “II”, “III”, “IV”, и “V”. При повороте диска их нужно учитывать наряду с обычными делениями. Например, если игрок с показателем торговли “3” получает 3 очка торговли, диск проворачивается до значения “I” (а не до 7).

Разведчики и блокада

Игроки также получают очки торговли за клетки, на которых находятся их разведчики. Подробнее см. раздел “Добыча разведчиков” на стр. 26.

Игроки не получают очки торговли за клетки окраин города, занятые фишками противника (и армиями и разведчиками). Подробнее см. раздел “Блокада” на стр. 27.

Торговля (⟳) и Производство (🔨)

Очки торговли (⟳) отражают коммерческий и торговый прогресс цивилизации. Ими оплачивается изучение новых технологий. Очки производства (🔨) — это промышленность городов. Ими оплачивается строительство фишек, юнитов, зданий и чудес света. Ниже указаны отличия очков торговли и производства.

| Очки торговли | Очки производства |
|--|--|
| Начисляются сразу за все города. | Каждый город тратит свои очки производства по отдельности. |
| Их не обязательно тратить сразу и можно копить (они учитываются на диске торговли). | Их нельзя копить. Неиспользованные очки производства теряются. |
| Их можно конвертировать в очки производства (см. раздел “Конвертирование торговли в производство” на стр. 15). | Их нельзя преобразовать в очки торговли. |

Переговоры и торговля

"Politics is war without bloodshed, while war is politics with bloodshed."

—Mao Zedong

Как правило, цивилизациям выгодно торговать между собой и заключать друг с другом союзы. С помощью торговли можно добывать дефицитные или недостающие ресурсы. После получения очков торговли игроки могут вести переговоры и заключать сделки. Вот перечень возможных предметов торга:

- обещания (выполнять их не обязательно);
- очки торговли;
- неиспользованные жетоны культуры (см. стр. 17);
- жетоны ресурсов (добытые как на рынке так и в хижинах и в деревнях);
- карты культурных событий (см. стр. 18).

Примечание: если в результате сделки количество карт культурных событий у игрока превышает максимально допустимое, лишние карты нужно сразу же сбросить.

Некоторые карты и способности позволяют игрокам расширить перечень предметов торга (по сравнению с приведённым выше списком).

3. Управление городом

"Waste neither time nor money, but make the best use of both. Without industry and frugality, nothing will do, and with them everything."

—Benjamin Franklin

В эту фазу игроки выполняют очень сложную задачу - управляют производственными мощностями своей цивилизации. Игрок может либо равномерно развивать производство, культуру и добычу ресурсов, либо сконцентрироваться на одном из этих направлений в ущерб остальным. Сначала действия выполняет первый игрок, после него действует следующий игрок по часовой стрелке и т.п., пока не походят все игроки. В fazu управления городом игроки могут выполнять следующие действия:

Городские действия

В fazu управления городами игрок выполняет одно действие в каждом из своих городов. В каждом городе можно выполнить **только одно действие** из следующего списка:

- Построить фишку, юнита, здание или чудо света;
- Развить искусства;
- Добыть ресурс.

A. Построить фишку, юнита, здание или чудо света

Производство городов работает во благо всей цивилизации. За один ход город может привести только **одну** вещь, цена которой **не превышает** (т.е. меньше либо равна) количеству символов производства () на окраинах города. Город должен самостоятельно оплатить своё производство **полностью**, складывать производство нескольких городов нельзя. Неиспользованные очки производства теряются, сохранить их на будущее нельзя. Так, на рисунке снизу показан город с 5 символами производства () на окраинах. За ход этот город может построить одну любую вещь, стоимостью не более 5 .



Разведчики и блокада

Город игрока также получает очки производства за клетки, на которых находятся разведчики игрока. Подробнее см. раздел “Добыча разведчиков” на стр. 26.

Игроки не получают очки производства за клетки окраин города, занятые фишками противника (и армиями и разведчиками). Подробнее см. раздел “Блокада” на стр. 27.

Конвертирование торговли в производство

Если у города не хватает очков производства для строительства, игрок может оплатить недостающие очки производства очками торговли. За **каждое очко производства** игрок **должен заплатить 3 очка торговли**, уменьшив значение диска торговли на соответствующее число делений. За один ход можно приобрести сколько угодно очков производства.

Строительство фишек

В истории каждой цивилизации есть немало моментов, когда она вынуждена созывать армии или отправлять за пределы своих границ исследователей и дипломатов. Если у игрока на листе цивилизации есть фишки армий или разведчиков, он может их построить. Для этого игрок оплачивает цену фишк производственными очками одного из своих городов, берёт соответствующую фишку со своего листа цивилизации и ставит её на любую клетку окраин города, в котором она построена. Построенные фишк нельзя ставить на воду, если только игрок не изучил технологию, позволяющую перемещаться по клеткам с водой (например *Мореходство*, *Паровая мага*, *Полёты*). В одну и ту же клетку можно ставить несколько фишек, но их число не должно превышать максимальный **размер группы** цивилизации (см. раздел “Групповое перемещение и размер группы” на стр. 19).

Армии

Армии - это вооружённые силы цивилизаций. Каждая армия стоит 4 ⚔. Армии способны вступать в сражения и исследовать хижины и деревни.

Разведчики

Разведчики - это невоенные силы цивилизации. Каждый разведчик стоит 6 ⚔. С их помощью можно строить новые города (см. стр. 13), а также получать дополнительные очки торговли и производства и добывать ресурсы в уже существующих городах (см. раздел "Добыча разведчиков" на стр. 26). Разведчики не могут заходить на клетки с хижинами и деревнями и сразу же умирают, если на них нападает армия противника (за исключением случая когда на клетке с разведчиком есть союзная армия).

Строительство юнитов

Одно из важнейших мест в судьбе каждой цивилизации всегда занимали и продолжают занимать войны. Чтобы вести войну, цивилизации требуются армии, состоящие из небольших подразделений - юнитов. Отдельные отряды в армии представлены в игре картами юнитов. Чтобы построить юнита игрок должен оплатить его стоимость очками производства одного из своих городов. Затем игрок набирает случайную карту из соответствующей колоды юнитов и кладёт её к своим регулярным войскам.

Артиллерия, пехота и кавалерия доступны с начала игры, а для строительства авиации необходимо изучить технологию *Полёты*. Если в колоде юнитов закончились карты, нужно перемешать карты из отбоя и сформировать новую колоду. Если в отбое карт нет, юнитов соответствующего типа можно будет построить только когда один из таких юнитов погибнет и его карта попадёт в отбой.

Цена строительства юнитов указана на поле рынка и зависит от уровня юнита (чем лучше юнит, тем дороже он стоит).

- артиллерию, пехоту и кавалерию 1 уровня стоят 5 ⚔.
- артиллерию, пехоту и кавалерию 2 уровня стоят 7 ⚔.
- артиллерию, пехоту и кавалерию 3 уровня стоят 9 ⚔.
- артиллерию, пехоту и кавалерию 4 уровня стоят 11 ⚔.
- авиацию стоит 12 ⚔.

Примечание: высокоуровневые юниты стоят достаточно дорого, поэтому чтобы сэкономить можно строить дешёвых юнитов, а затем улучшать их (см. стр. 21).

Строительство зданий

Здания в игре - это не просто строения. Это места сосредоточения промышленности, коммерции и науки всей цивилизации, без которых ей не достичь успеха. Чтобы что-то построить, игроку нужно изучить технологию, открывающую доступ к соответствующему зданию. Цена строительства зданий (⚔) указана на картах технологий, а также на поле рынка. Например, на карте технологии *Гончарное дело*, позволяющей построить Амбар, указана его цена - 5 ⚔.



О юнитах

Юниты в игре не равны по силе. Некоторые немного сильнее, некоторые - слабее. Сила юнитов 1 уровня разнится от 1 до 3, и увеличивается на 1 за каждый уровень юнита до максимума - 4. Средняя сила юнита 1 уровня - 2.

Как и в случае с юнитами, количество доступных для строительства зданий ограничено числом доступных жетонов. Если какие-то жетоны закончились, здание такого вида можно построить только когда будет уничтожено одно из уже построенных зданий.

Жетоны зданий выкладываются на окраины города, в котором они построены. Для строительства зданий есть некоторые ограничения по видам местности (они перечислены на поле рынка, а также приведены ниже). При соблюдении этих условий в одном городе можно построить несколько одинаковых зданий.

Исключение: в каждом городе можно построить только одно уникальное здание (здание со звёздочкой на жетоне). Подробнее см. на стр. 17.

| Здания | Подходящая местность |
|---|--|
| Порт | Вода |
| Торговый пост | Пустыня |
| Мастерская/Шахта | Горы |
| Библиотека/Университет Амбар/Водопровод | Равнина |
| Рынок/Банк Храм/Собор Казармы/ Академия | любая, кроме воды (только 1 здание в городе) |

Примечание: через косую черту ("/") написаны названия обычного и улучшенного вариантов одного и того же здания (они изображены на разных сторонах одного и того же жетона). Подробнее об улучшении зданий см. стр. 22.

Здание приносит городу указанные на его жетоне значки и символы. Значки и символы, изображённые на клетке местности, где построено здание, не учитываются.

ВАЖНО: клетка с водой, на которой построен порт, считается водой при перемещении фишек.

Например, после строительства храма на клетке с лесом, она больше не приносит нарисованных на ней двух очков производства (⚔), зато даёт два очка культуры (🧠).



Уникальные здания

В правом верхнем углу некоторых жетонов зданий есть звёздочка. Это - **уникальные здания**. Их можно построить практически на любой местности, но зато для них есть строгое ограничение: **в городе можно построить только одно уникальное здание**. Например, если игрок уже построил в городе Рынок, он уже не может построить в нём Храм (т.к. оба этих здания уникальны).

Стены

С помощью технологии *Каменная кладка* игрок может построить в своих городах стены. **Стены - это такое здание, как и все остальные, только строится оно не на окраинах, а прямо в центре города.** После строительства стен жетон города нужно перевернуть обратной стороной (стороной со стенами) вверх. В каждом городе можно построить только одни стены.

Стены - отличное средство для защиты, их рекомендуется строить если городу угрожает нападение. Стены дают +4 к силе города при обороне и заставляют нападающего действовать в сражении первым (см. стр. 23–24).

Строительство чудес света

Некоторые цивилизации создают грандиозные сооружения, входящие в мифы и легенды, и переживающие своих создателей (например - Висячие сады Семирамиды). Строительство чудес света даёт игрокам различные преимущества. В ходе игры любой игрок может построить любое доступное на поле рынка чудо света. Построить его можно при помощи городского действия. Цена строительства чудес света указана на картах чудес света. Также там указаны технологии, дающие скидку на строительство чуда. Например, Колосс Родосский стоит 15 ⚡, но если игрок изучил *Обработку металла*, за него нужно заплатить всего 10 ⚡.

Примечание: помните, что строительство нужно полностью оплатить производственными очками одного города, складывать очки нескольких городов нельзя. Увеличить количество производственных очков города можно сконвертировав торговые очки в производственные, а также при помощи ресурсов и некоторых карт культурных событий.

Оплатив строительство чуда света, игрок выкладывает его жетон на окраины города, в котором оно построено, и берёт себе карту этого чуда света. После этого из колоды чудес на поле рынка выкладывается новое чудо. Чудеса можно строить на любой местности, кроме воды. Как и уникальные здания, чудеса можно строить на любой местности, и в каждом городе можно построить только одно чудо. В одном городе можно построить и чудо, и уникальное здание.

ВАЖНО: чудеса света не являются зданиями, и к ним не применяются свойства карт, касающиеся зданий (кроме случаев, когда это прямо предусмотрено в тексте карты).

Забвение чудес света

Некоторые технологии позволяют игроку предавать чудеса света забвению. Подробнее см. на стр. 27.

Замена зданий и чудес света

При создании нового здания или чуда игрок может построить его на месте, занятом другим зданием или чудом (здание можно заменить на чудо света и наоборот).

Заменяемое здание или чудо должно находиться на местности, подходящей для размещения нового здания или чуда. Заменять чужие здания и чудеса света нельзя.

Заменяемое здание или чудо света удаляется с поля. При замене здания, оно возвращается на рынок и может быть вновь построено любым игроком. При замене чуда света оно убирается в коробку и больше не может быть построено.

После удаления заменяемого здания или чуда света на освободившуюся клетку местности выкладывается жетон нового здания или чуда.

Б. Развитие искусства

"The cry for peace will be a cry in the wilderness, so long as the spirit of nonviolence does not dominate millions of men and women."

—Махатма Ганди

Многие цивилизации оставили след в истории не из-за завоеваний или строительства, а благодаря своим искусствам, песням, и литературе. Соответственно, второй вид городских действий в игре - это развитие искусства. При совершении этого действия игрок получает из банка 1 жетон культуры плюс ещё столько жетонов, сколько символов культуры (█) находится на окраинах города, в котором развивается искусство.

Разведчики и блокада

Игроки также получают жетоны культуры за клетки с символами культуры, на которых находятся их разведчики. Подробнее см. раздел “Добыча разведчиков” на стр. 27.

Игроки не получают жетоны культуры за клетки окраин города, занятые фишками противника (и армиями и разведчиками). Подробнее см. раздел “Блокада” на стр. 27.

Использование жетонов культуры

Создание великих произведений искусства может принести цивилизации мировую известность. Уровень известности и культурного влияния цивилизации отмечается с помощью жетона уровня культуры на шкале культуры. При использовании очков культуры жетон уровня культуры продвигается вперёд.

В фазу управления городом игрок может в любой момент использовать сколько угодно жетонов культуры для продвижения по шкале культуры.

Стоимость перемещения на следующую позицию на шкале культуры обозначена на поле рынка. Она зависит от того, насколько цивилизация уже продвинулась по шкале культуры. Оплатив стоимость перемещения (за поле, на которое перемещается жетон уровня культуры, а не за которое он покидает), игрок перемещает свой жетон уровня культуры и получает награду, указанную на достигнутом поле на шкале культуры (подробнее см. на следующей странице).

За высокое развитие культуры придётся заплатить не только жетонами культуры, но и очками торговли. На некоторых клетках культуры цена обозначена и очками торговли и жетонами культуры. За продвижение на такие клетки нужно оплатить и то, и другое (при оплате очками торговли нужно уменьшить значение диска торговли игрока).

За один ход игрок может продвинуться по шкале культуры на любое количество клеток. На одной клетке на шкале культуры могут находиться жетоны уровня культуры разных игроков

На шкале культуры есть клетки трёх типов.

Клетки культурных событий

Если жетон уровня культуры игрока перемещается на такую клетку, игрок получает карту культурного события из колоды, указанной этой клетке. Игрок берёт карту себе в руку, не показывая соперникам. Если после получения карты число карт культурных событий у игрока в руке превышает лимит (обычно - 2, но он может быть увеличен с помощью некоторых технологий), то лишние карты сразу же сбросить.



Клетки великих деятелей

Если жетон уровня культуры игрока перемещается на такую клетку, игрок получает жетон великого деятеля. Игрок выбирает случайный жетон из стопки таких жетонов, а затем может либо сразу же выставить его в любой из своих городов, либо сохранить и использовать в будущем.



Клетка культурной победы

Если жетон уровня культуры игрока перемещается на такую клетку, игрок сразу же побеждает.

Карты культурных событий

“Fortune, which has a great deal of power in other matters but especially in war, can bring about great changes in a situation through very slight forces.”

—Юлий Цезарь

Карты культурных событий - это особые карты действий, получить которые можно при продвижении по шкале культуры. На каждой карте есть название (А), указано когда её можно сыграть (Б) и содержится описание её эффекта (В).



Игрокам запрещается показывать свои карту культурных событий друг другу. В начале игры каждый игрок может держать в руке 2 карты культурных событий. Этот лимит можно увеличить, изучив некоторые технологии (например, Гончарное дело). Как уже было сказано, если количество карт культурных событий в руке у игрока превышает допустимый лимит, игрок должен сразу же сбросить лишние карты и только после этого может разыграть карту культурного события. Игрошки начинают партию без карт культурных событий. Чтобы их получить, им придётся продвигаться по шкале культуры.

Использовать карты культурных событий можно только в фазу, указанную на карте (см. "Б" на предыдущей иллюстрации). При использовании карты культурного события игрок зачитывает вслух её название и описание её эффекта, выполняет содержащиеся в тексте карты инструкции, а потом кладёт эту карту в отбой.

Разыгранные карты культурных событий выкладываются в стопку лицом вверх рядом с колодой карт культурных событий. Если в колоде культурных событий кончатся карты, нужно перемешать отбой и сформировать новую колоду.

Великие деятели

“Истинный показатель цивилизации - не уровень богатства и образования, не величина городов, не обилие урожая, а облик человека, воспитываемого страной.”

—Ральф Уолдо Эмерсон

В каждой цивилизации есть известные личности, великие деятели, определяющие направление развития цивилизации, и способные изменить ход истории. Жетоны великих деятелей действуют также, как и здания. Такой жетон можно выложить на окраины города на любую местность, кроме воды. Жетон великого деятеля можно выложить на здание или чудо света, в этом случае оно заменяется им как описано на стр. 17.

У великих деятелей есть одно преимущество перед зданиями. Если на месте, занятом жетоном великого деятеля построить здание, чудо или положить другого великого деятеля, то он не сбрасывается, а возвращается игроку. В любом ходу в фазу начала хода игрок может выложить сколько угодно доступных жетонов великих деятелей на окраины своих городов. Великие деятели приносят игроку выгоду только будучи выложенными на игровое поле.

В. Добыча ресурсов

Для развития цивилизации требуются ресурсы. Без них цивилизация угаснет и проиграет более обеспеченным соседям. Поэтому третий вид городских действий в игре - это добыча ресурсов. Выполнить это действие можно только если на окраинах города есть хотя бы одна клетка с символом ресурса. В этом случае игрок берёт с поля рынка один жетон соответствующего ресурса и помещает его на лист своей цивилизации. Если на поле рынка закончились жетоны ресурсов какого-либо вида, игрок не может добывать эти ресурсы. **За одно действие в каждом городе можно добывать только один ресурс.**

Например, если на окраинах есть значки двух разных ресурсов (шёлка и железа), за один ход город может добывать только один ресурс - либо 1 шёлк, либо 1 железо. Если же на окраинах есть два значка шёлка, город может добывать только 1 шёлк.

Ресурсы нужны чтобы оплачивать использование свойств некоторых технологий. Количество ресурсов, которое нужно оплатить за использования технологий, указано на картах технологий. Подробнее см. стр. 22.

Разведчики и блокада

Игроки также могут получать ресурсы за клетки с символами ресурсов, на которых находятся их разведчики. Подробнее см. раздел “Добыча разведчиков” на стр. 26.

Игроки не могут получать ресурсы за клетки окраин города, занятые фишками противника (и армиями и разведчиками). Подробнее см. раздел “Блокада” на стр. 27.

4. Перемещение

*"We shall not cease from exploration
And the end of all our exploring
Will be to arrive where we started
And know the place for the first time."*

—T. S. Eliot

Цивилизации отправляют во внешний мир воинов и исследователей с древних времён и до наших дней. Армии и разведчики могут перемещаться по карте мира в фазу перемещения. В эту фазу игроки поочерёдно перемещают свои фишку. Максимальное количество клеток, которое может пройти фишку, равно **скорости перемещения** цивилизации. В начале игры скорость перемещения всех цивилизаций равна двум, а затем её можно увеличить с помощью некоторых технологий (например, *Верховая езда*). **Фишку нельзя двигать по диагонали.** Фишку перемещаются строго по очереди (нельзя походить одной фишкой, потом подвинуть вторую, а потом — снова первую).

Групповое перемещение и размер группы

Если в начале фазы перемещения несколько фишек игрока стоят на одной клетке, их можно (но не обязательно) перемещать вместе, группой. Групповое перемещение увеличивает силу юнитов в бою (см. стр. 23) и позволяет армиям защищать разведчиков (см. стр. 20).

У каждой цивилизации есть **размер группы** — это максимальное число фишек (армий и разведчиков), которые могут находиться на одной клетке. Как и скорость перемещения, размер группы в начале игры равен 2, но его можно увеличить с помощью изучения некоторых технологий, например *Каменной кладки*.

Движение по воде

В начале игры фишку не могут двигаться по клеткам с водой. Перемещаться по воде можно только с помощью изучения некоторых технологий. При изучении *Навигации* игрок может двигать свои фишку через клетки с водой, но не останавливаться на них (фишка игрока не может закончить ход на клетке с водой).

Некоторые высокоразвитые технологии (например, *Мореходство*) позволяют фишкам и двигаться через воду, и останавливаться на клетках с ней. После изучения любой из таких технологий игрок может двигать свои фишку по воде и выставлять на клетки с водой построенные фишку.

Закрытые участки карты

Фишку игрока не могут заходить на закрытые участки карты. На закрытые участки карты нельзя применять свойства технологий или культурных событий. Другими словами, закрытые участки карты не участвуют в игре.

Исследование закрытых участков

Чтобы **открыть** закрытый участок карты, игрок должен подвести к его границе свою фишку, а потом потратить одно очко перемещения этой фишкой. В этом случае **закрытый участок карты переворачивается лицевой стороной вверх, а фишка никак не двигается**. Этот участок карты выкладывается таким образом, чтобы рядом с открывшей его фишкой была граница участка с нарисованной на ней стрелкой.

Если на клетках открытого участка карты есть изображения хижин и деревень, на эти клетки рубашкой вверх (никто из игроков не должен видеть что изображено на лицевой стороне этих жетонов) выкладываются случайно выбранные жетоны хижин и деревень.

Пример: армия красного игрока тратит одно очко перемещения чтобы открыть закрытый участок карты справа от неё.



Участок переворачивается и выкладывается таким образом, чтобы сторона со стрелкой оказалась рядом с фишкой армии, открывшей этот участок.



После этого игрок берёт жетоны деревни и хижины и, **не глядя на их лицевую сторону**, выкладывает их на соответствующие клетки открытого участка.



На рисунке показано как должны выкладываться участки карты при открытии их красными фишками (белая стрелка всегда должна быть рядом с фишкой, открывшей участок).



Исследование хижин и деревень

На клетки с хижинами и деревнями могут заходить только армии (разведчики - не могут). Если армия заходит на клетку с хижиной или деревней, она **останавливается и заканчивает своё перемещение**, после чего переходит к исследованию хижины или деревни.

Хижины - это миролюбивые неразвитые цивилизации, которые сдаются без боя. Встав на клетку с хижиной, игрок берёт жетон хижины, смотрит на его лицевую сторону и кладёт его на свой лист цивилизации рубашкой вверх. На лицевой стороне жетонов хижин изображены ресурсы - их можно использовать точно также, как и ресурсы, добытые на рынке. После использования жетоны хижин удаляются из игры.

Деревни - это воинственные цивилизации, способные дать отпор захватчикам. Когда фишка игрока становится на клетку с деревней, следующий игрок по часовой стрелке берёт на себя роль "варвара". Он набирает по одной карте из колод артиллерии, пехоты и кавалерии (если в какой-то колоде закончились карты, игрок-варвар добирает недостающие карты из других колод по своему выбору). Эти три юнита называются **варварами** (игрок-варвар не должен смешивать их со своими юнитами). Затем между игроком, исследующим деревню, и тремя варварами разыгрывается сражение. Игрок-варвар считается обороняющимся. Юниты у варваров всегда 1 уровня (лучник, копейщик, всадник).

Подробнее о сражениях см. раздел "Бои" на стр. 23.

Если бой выигрывает игрок, исследующий деревню, ему достаётся жетон деревни. Если на его лицевой стороне изображён символ великого деятеля, игрок получает случайно выбранный жетон великого деятеля. Если на жетоне изображён ресурс, он кладётся на лист цивилизации игрока (также как и жетоны хижин).

Если исследующий деревню игрок проигрывает бой, его фишка (или группа фишек) погибает и возвращается на его лист цивилизации. В отличие от боёв с другими игроками, в этом случае никаких штрафов за поражение игрок не получает.

Совет: нападать на варваров стартовыми юнитами очень рискованно. Желательно построить дополнительных юнитов, улучшить их, атаковать группой, или иметь туза в рукаве (например, технологию *Обработка металла* и жетон железа).

Клетки с фишками противника

На клетки, занятые фишками противников, могут заходить только армии (разведчики - не могут). Если на клетку с фишками противника заходит армия игрока, она останавливается и заканчивает своё перемещение. Если на этой клетке есть только вражеские разведчики, они автоматически погибают, а нападающий получает награду за победу (см. стр. 25). Если на этой клетке есть вражеская армия, разыгрывается сражение (см. стр. 23). Если на одной клетке встречаются армии и разведчики двух игроков, то разыгрывается сражение. Проигравший теряет и армии и разведчиков, а победитель получает награду.

Пример: армия игрока заходит на клетку с двумя армиями и разведчиком противника. Разыгрывается сражение, игрок побеждает. Армии и разведчик противника погибают, победитель получает награду.

Перемещение по городам

Фишки игрока могут двигаться через его города, но не могут останавливаться на клетке с центром города. **Разведчики** могут заходить на окраины вражеских городов, но не в центр города. **Армии** могут заходить и на окраины и в центр вражеских городов. Перемещение армии в центр вражеского города - это нападение на город (см. стр. 23).

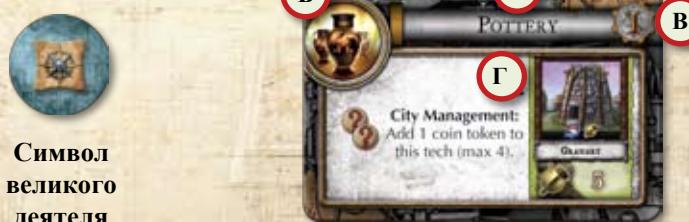
5. Исследования

"Религии, искусство и наука — это ветви одного и того же дерева. Все они направлены на облагораживание жизни человека и помогают ему покинуть сферу судьбы и свободы."

—Альберт Эйнштейн

Изучая новые технологии, цивилизации получают новые способности и возможности. И каждая из них, начиная с Гончарного дела и заканчивая Полётами в космос, способна изменить цивилизацию. В fazu исследования игроки могут изучать новые технологии, представленные в игре в виде карт. В эту fazu каждый игрок может изучить одну технологию.

На каждой карте технологии указаны: её название (А), пиктограмма (Б), уровень (В) и от одного до трёх свойств (Г).



Символ великого деятеля

Для изучения технологии у игрока должно быть необходимое количество очков торговли, а также свободное место в пирамиде технологий (см. далее). Если эти условия соблюдены, игрок выкладывает выбранную карту технологии лицом вниз в свою пирамиду технологий. Когда выбор сделают все игроки, карты изученных технологий одновременно вскрываются.

Технологию может использовать только тот игрок, который её изучил. Например, Египет не может использовать изученное Римом Инженерное дело. Пирамида технологий у каждого игрока своя.

Стоимость в очках торговли

Для изучения технологий у игрока должно быть определённое количество очков торговли (их количество зависит от уровня изучаемой технологии). Так, чтобы изучить технологию I уровня, у игрока должно быть как минимум 6 торговых очков. Чтобы игрокам было проще ориентироваться в ценах технологий, на диске торговли простираены римские цифры (вместо арабской "6" простираена римская "I" - цена технологии I уровня). Каждый следующий уровень технологий стоит на 5 очков дороже (II уровень - 11, III - 16, IV - 21 и V - 26).

За изучение технологии игрок платит все свои очки торговли, и у него остаётся 0 очков торговли. Единственное исключение - монеты. После изучения технологии игрок получает столько очков торговли, сколько у него есть монет. Монеты не увеличивают количество очков торговли у игрока, а лишь позволяют частично их "восстановить" после изучения технологии. Подробнее о монетах см. на стр. 26.

Пример 1: Игрок хочет изучить *Мореходство* (технологию II уровня). Для этого нужно как минимум 11 очков торговли. У игрока есть 18 очков и свободное место в пирамиде технологий. Он прокручивает диск торговли до 0 и изучает *Мореходство*.

Пример 2: Если бы у игрока из примера 1 было 4 монеты, после изучения *Мореходства* он бы получил 4 очка торговли.

Пирамида технологий

Для изучения новой технологии у игрока также должно быть для неё свободное место в пирамиде технологий. Для технологий I уровня место есть всегда, из них складывается нижний ряд пирамиды. При изучении технологии II уровня игрок должен положить её над двумя картами технологий I уровня, технологию III уровня нужно класть над двумя картами II уровня и т.д. (низкоуровневые технологии - это база, необходимая для изучения более продвинутых технологий). При изучении технологий выкладываемые игроком карты формируют пирамиду, как это показано на иллюстрации ниже и на схеме "Пирамида технологий" на стр. 11.



Самая высокая технология в игре - это *Полёты в космос* (V уровень). Если её кто-то изучает, игра сразу же заканчивается технологической победой этого игрока. Учтите, что для изучения технологии V уровня потребуется 5 технологий I уровня (для технологической победы нужно изучить как минимум 15 технологий, см. стр. 22).

Исключение: стартовые технологии цивилизаций всегда выкладываются в самый нижний ряд, независимо от их уровня.

Свойства карт технологий

Каждая технология открывает перед изучившим её игроком новые возможности: позволяет строить новые здания или юнитов или улучшать уже построенные, даёт использовать новые свойства или улучшает имеющиеся и т.п. Эти возможности подробно описаны в следующих разделах.

Доступ к зданиям, юнитам и формам правления

При изучении технологии, на которой обозначены новые юнит, здание или форма правления, игрок получает возможность строить таких юнитов и здания или изменить форму правления (это называется получить **доступ**). В начале игры доступны только три базовых типа юнитов (артиллерия, пехота и кавалерия) и форма правления *Деспотизм*. Доступ ко всему остальному можно получить только с помощью изучения технологий.

Пример: изучив *Свод законов* (см. ниже), открывающий доступ к зданию Торговый пост (см. правый нижний угол карты) и *Республике* (справа вверху), игрок может строить Торговые посты и сменить форму правления на *Республику*.



Улучшение юнитов

При изучении технологии, открывающей доступ к более высокому уровню юнитов определённого типа, игрок получает жетон юнитов этого типа соответствующего уровня. Этот жетон выкладывается на поле рынка и демонстрирует, что все принадлежащие игроку юниты данного типа улучшены до соответствующего уровня.

Примечание: для каждого типа войск есть по 2 двухсторонних жетона. На одном из них с двух сторон изображены символы 1 и 2 уровня (полоски), а на втором - символы 3 и 4 уровня (звезда).

Пример: если у игрока ещё нет жетона кавалерии 3 или 4 уровня, при изучении *Рыцарства*, открывающего доступ к кавалерии 2 уровня, игрок переворачивает свой жетон кавалерии 1 уровня на обратную сторону (на которой изображён 2 уровень).



Если игрок получает доступ к новому уровню юнитов, все его юниты соответствующего типа улучшаются до нового уровня (уровни не требуется изучать последовательно, можно "перескакивать" с 1 на 3 и т.п.). Теперь игрок может создавать юниты этого типа только нового уровня. Чем выше уровень юнита, тем он сильнее и тем дороже он стоит.

Возвращаемся к предыдущему примеру: вся кавалерия игрока превращается в юнитов второго 2 уровня - рыцарей, но теперь строительство юнита кавалерии стоит для игрока 7 ↘, а не 5 ↘.

Улучшение зданий

На некоторых жетонах зданий на разных сторонах изображены обычные и улучшенные варианты (например, Амбар и Водопровод). Опознать такие здания на поле рынка просто - у них рядом с названием изображена стрелка. Если игрок изучает технологию, открывающую доступ к улучшенным зданиям, все здания соответствующего типа в его городах сразу же улучшаются (их жетоны переворачиваются на другую сторону).

Например, при изучении *Инженерного дела*, открывающее доступ к Водопроводу, все Амбары игрока превращаются в Водопроводы.



Как и в случае с юнитами, после получения доступа к улучшенным формам игрок может строить только такие (более дорогие) здания, создавать обычные здания он больше не может.

Возвращаемся к приведённому выше примеру: после изучения *Инженерного дела* игрок больше не может строить Амбара за 5 ⚡, а вместо них может создавать только Водопроводы за 8 ⚡.

Примечание: чтобы изучить технологию, открывающую доступ к улучшенному варианту здания, **не требуется** исследовать технологию, открывающую обычный вариант здания .

Платные свойства

Многие технологии (к примеру, *Валюта*) обладают свойствами, которые можно активировать, заплатив определённое количество ресурсов. Такие свойства называются **платными свойствами**. На каждой карте с платными свойствами изображены ресурсы, которые нужно оплатить для использования свойства (A), или указан знак вопроса (это означает, что свойство можно оплатить любым ресурсом по выбору игрока), указана фаза хода, в которую срабатывает свойство (Б), и содержится описание свойства (В).



Например, *Валюта* (см. выше) позволяет игроку в фазу управления городом получить три очка культуры за один ресурс.

Каждое платное свойство можно использовать только один раз за ход. Если у игрока есть похожие платные свойства (например *Валюта* и *Рыцарство*), за один ход можно использовать все такие свойства (но каждое - только один раз).

Прочие свойства

У карт технологий бывают и другие свойства, помимо платных. Например, технологии могут увеличить скорость перемещения цивилизации (*Верховая езда*) или максимальное количество армий (*Каменная кладка*). Бывают и постоянные свойства, например *Инженерное дело* позволяет строить в городе сразу две вещи. На картах технологий изображены различные значки. Их описание содержится в конце правил .

Победа в игре

Как уже упоминалось, победить в *Цивилизации Сида Мейера* можно четырьмя способами. Все они требуют от цивилизации сконцентрировать свои усилия на развитии той или иной сферы.

Культурная победа

Для достижения культурной победы нужно затратить необходимое количество жетонов культуры и очков торговли для продвижения до конца шкалы культуры на поле рынка (см. стр. 17–18). Игрок побеждает, если его жетон уровня развития культуры достигнет клетки "культурная победа".

Для этого в городах игрока должно быть как можно больше символов культуры, и в них нужно развивать искусство. Позже потребуется, чтобы города приносили достаточно очков торговли. Не помешают и технологии, которые открывают доступ к приносящим жетоны культуры зданиям (например, *Теология*), или сами их приносят (например, *Валюта*). Могут помочь и приносящие жетоны культуры чудеса света (*Стоунхедж*).

Технологическая победа

Для достижения технологической победы нужно изучить единственную в игре технологию V уровня - *Полёты в космос*. Игроку, желающему достичь технологической победы, потребуется изучить как минимум пять технологий I уровня, четыре - II-го, три - III-го и две - IV-го (всего 15 технологий, включая *Полёты в космос*).

Для этого в городах игрока должно быть как можно больше очков торговли. Желательно также изучать больше одной технологии в ход (это позволяют сделать некоторые карты событий). Не помешают и технологии, которые открывают доступ к приносящим очки торговли зданиям (например, *Свод законов*), или сами их приносят (например, *Верховая езда*). Могут помочь и приносящие очки торговли чудеса света (*Статуя свободы*).

Экономическая победа

Для достижения экономической победы нужно накопить 15 монет на диске экономики. Монеты игроку приносят клетки местности и здания (см. "Монеты на игровом поле" на стр. 26), а также некоторые технологии (см. "Монеты" на стр. 26).

Чтобы достичь экономической победы игроку придётся понемногу заниматься всем: развивать торговлю и культуру, добывать ресурсы и вести боевые действия. Часть монет игроку могут принести здания (например, *Банки*), а часть - технологии. Некоторые технологии (*Гончарное дело*, *Свод законов*, *Печатный станок* и *Демократия*) приносят игроку монеты при выполнении определённых условий. Монеты приносят некоторые чудеса света (*Панамский канал*).

Военная победа

Для достижения военной победы нужно захватить столицу любого противника (см. далее раздел "Сражения"). Для этого игроку потребуются военные технологии и вооружённые силы.

Стремящемуся к военной победе игроку понадобится сильная армия. Ему нужно будет построить много солдат, изучать технологии, позволяющие улучшать юнитов (например, *Порох*) и увеличить максимальный размер группы (например, *Биология*), а также задействовать другие боевые бонусы (например от Академий). Полезными могут оказаться и некоторые чудеса света (Замок белой цапли). Сконцентрировавшимся на боевых действиях игрокам следует опасаться культурных событий.

Прочие правила

В этом разделе описываются остальные правила игры.

Сражения

"Великие вопросы времени решаются не постановлениями большинства, а железом и кровью!"

—Otto фон Бисмарк

Борьба за доминирование часто приводит к сражениям между цивилизациями. Сражения происходят когда армия игрока заходит на клетку с деревней, армией противника или его городом. Игрок, армия которого зашла на клетку, становится **нападающим**, а противник, против армии или города которого направлена атака - **обороняющимся**. При нападении на деревню обороняющимся становится игрок, сидящий слева от атакующего. В игре у атакующего игрока обычно есть преимущество, так как на его стороне эффект неожиданности. Каждое сражение состоит из нескольких последовательных этапов:

1. Подготовка армий

Каждый участвующий в сражении игрок перемешивает карты своих регулярных войск и **в случайном порядке** сдаёт себе карты в количестве равном **размеру армии**. В начале игры размер армии всех цивилизаций равняется трём. Увеличить его можно следующими способами:

- +2 к размеру армии даёт каждая фишка армии в группе помимо первой (помните, максимальное количество фишек на одной клетке не может превышать размер группы цивилизации);
- +1 к размеру армии даёт общественный строй *Фундаментализм*;
- +3 к размеру армии даётся при обороне города.

Карты юнитов состоят из четырёх частей. На каждой части обозначены название юнита (А), его уровень (Б), сила (В), символ "коэффициента" - типа войск, против которого этот юнит особенно эффективен (Г) и тип самого юнита (Д).



В бою игрок может использовать только одну часть карты юнита - ту, что соответствует военному уровню его цивилизации (он обозначается жетонами уровней юнитов). Так, если уровень кавалерии игрока равен 2 (жетон с двумя полосками), игрок может использовать 2-ю часть карты кавалерии, т.е. рыцарей. Применительно к карте изображённой внизу это рыцарь с силой 2.



Примечание: первый, второй и третий уровень юнитов обозначаются одной, двумя и тремя полосками, а четвёртый - звездой.

После раздачи карт юнитов игроки берут их себе в руку не показывая противнику и поворачивают их активной стороной вверх.

Совет: Чем больше у цивилизации размер армии, тем сильнее она в бою. Но без регулярных войск размер армии - ничто. Желательно, чтобы регулярных войск у игрока было не меньше, чем размер армии (а лучше - больше).

Совет: Иметь слишком мало войск - опасно. Слишком много солдат - тоже не всегда хорошо. Поскольку в каждом сражении участвуют случайно выбранные войска, чем больше у игрока юнитов, тем меньше шансов на то, что в бою ему придут нужные карты.

2. Подсчёт боевых бонусов

Игроки проверяют, есть ли у них какие-нибудь боевые бонусы. Игрок, у которого больше бонусов, получает карту боевого бонуса и кладёт её перед собой, повернув так, чтобы на её верхней стороне оказалась разность боевых бонусов игроков. Например, если бонус одного игрока +12, а второго - +8, то первый игрок получает карту бонуса и кладёт её перед собой так, чтобы на верхней стороне было +4. Игрок получает следующие боевые бонусы:

- +2 за каждые казармы;
- +4 за каждую академию;
- +4 за каждого великого полководца на игровом поле;
- +6 при обороне города (не столицы);
- +12 при обороне столицы;
- +4 за стены в городе или столице (суммируется с бонусом за оборону города или столицы).

Совет: Игрокам желательно запомнить, что боевой бонус +4 примерно равен одному юниту. Хотя сила юнитов и изменяется с течением партии, это правило остаётся в силе.

3. Бои между юнитами

Теперь, начиная с обороняющегося, игроки по очереди выкладывают перед собой по одному юниту из руки лицом вверх до тех пор, пока у игроков на руках не кончатся карты юнитов.

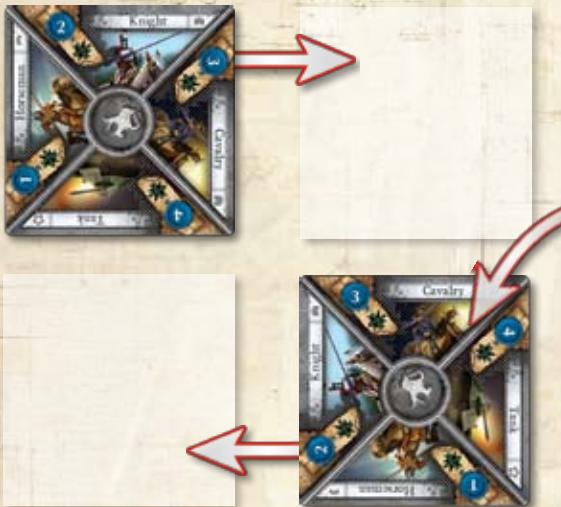
Исключение: при нападении на город со стенами первым выкладывает юнита не обороняющийся, а нападающий игрок.

Первый выложенный в сражении юнит создаёт первый **фронт**. Каждая последующая карта юнита должна либо создавать новый фронт, либо атаковать юнита противника на одном из ранее созданных фронтов.

Создание нового фронта

Новый фронт создаётся каждый раз, когда игрок выкладывает карту и не атакует своим юнитом юнит противника. Выложенный юнит принимает участие в сражении до его окончания и выбывает из него, если будет убит. На одном фронте может быть только один юнит.

Пример 1: Игрок А выложил кавалерию силой 3. Игрок Б не хочет её атаковать и выкладывает в стороне свою кавалерию силой 2 (создаётся новый фронт). Боёв в данном случае не происходит, т.к. у юнитов на обоих фронтах нет противников.



Армии и юниты

Важно, чтобы игроки понимали разницу между армиями и юнитами в *Цивилизации Сида Мейера*.

Армии - это пластиковые фишки (флажки), которые перемещаются по игровому полю и обозначают местонахождение войск игрока. Однако воевать армия способна только если в ней есть юниты.

Юниты - это квадратные карты, с помощью которых разыгрываются сражения. Именно от юнитов зависит сила войск игрока. Юниты не способны самостоятельно перемещаться по игровому полю, их можно использовать только в сражениях между армиями и при обороне городов.

Таким образом, для военной победы игроку потребуются и армии, и юниты.

Атака юнитов противника

Чтобы атаковать юнита противника игрок должен выложить свою карту юнита перед юнитом противника. Эти юниты сразу же атакуют друг друга. Каждый юнит наносит противнику **раны**, в количестве равном своей **силе**. Если количество нанесённых юниту ран больше или равно его силе, юнит погибает; его карта помещается под низ колоды юнитов лицом вверх. Если в результате атаки юнит не убит, для учёта нанесённых повреждений на него выкладываются жетоны ран. В конце сражения все полученные юнитами раны сбрасываются.

Пример 2: Игрок А выложил кавалерию силой 3. Игрок Б хочет атаковать её и выкладывает перед ней свою карту кавалерии силой 2. Юниты вступают в бой. Кавалерия силой 3 наносит противнику 3 раны и убивает его, получая в ответ 2 раны. Так как сила этой кавалерии - 3, чтобы убить её двух ран недостаточно. Для учёта нанесённых повреждений на юнит выкладываются 2 жетона ран. Если он не погибнет в бою, в конце сражения все раны сбрасываются.



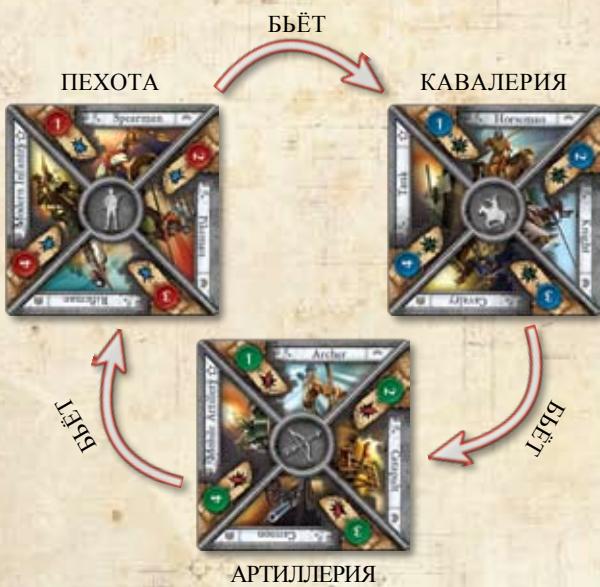
Ранения не уменьшают силу юнита. Раненые юниты атакуют противника в полную силу.

Пример 3: уничтожив юнита противника силой 2, кавалерия игрока А силой 3 получила 2 раны (см. пример 2). После этого её атакует другой юнит игрока Б силой 3. Раненая кавалерия игрока А по-прежнему имеет силу 3 и наносит в бою 3 повреждения. В результате юниты наносят друг другу по 3 раны и оба погибают.



"Козыри"

Каждый тип юнитов в игре особенно эффективен против другого типа. Артиллерия, пехота и кавалерия "бьёт" друг друга по принципу "камень-ножницы-бумага" как показано ниже:



На каждой карте юнита есть специальный символ, указывающий на тип юнитов, которых "бьёт" этот юнит. Например, пехота эффективно сражается против кавалерии (копейщики против рыцарей), так что на каждой карте пехоты изображён символ кавалерии. Если юнит **вступает в бой** (т.е. атакует или атакован) с юнитом, которого он "бьёт", то он наносит повреждения **первым**, и если его атака убивает противника, сам он повреждений не получает (противник не успевает ударить в ответ). Т.е. "козырные" юниты атакуют первыми.

Пример 4: если бы в примере 3 у игрока Б была бы не кавалерия, а пехота силой 3, она бы убила раненую кавалерию игрока А, вообще не получив повреждений (пехота атакует кавалерию первой).



Совет: У игрока мало шансов выйти из сражения победителем, если армия противников состоит из юнитов, которые "бьют" его войска. Поэтому желательно следить за тем, каких юнитов строят противники, чтобы им было что противопоставить

Боевые свойства

В сражениях можно использовать платные свойства некоторых технологий. Они используются либо до, либо после своей атаки (но не атаки противника). Эффекты некоторых свойств могут действовать во время атаки юнита.

Авиация

После изучения технологии *Полёты* игрок получает доступ к строительству юнитов нового типа - авиации. Это очень мощные юниты (силой от 5 до 7), которых никто "не бьёт", и которые никого "не бьют" сами. Это означает, что авиационный юнит гарантированно наносит врагу повреждения (и получает повреждения сам), кого бы против него не выставил противник.

4. Определение результата сражения

Сражение заканчивается после того, как игроки сыграют все свои карты юнитов. После этого со всех выживших юнитов удаляются жетоны ран, а затем каждый игрок подсчитывает силу своего войска и прибавляет к результату боевой бонус (если он у него есть). У кого сила войска оказалась больше, тот и побеждает в сражении. В случае ничьей победителем считается обороняющийся игрок.

Потери победителя

За каждые 2 погибших в сражении юнита победитель теряет 1 фишку армии (из фишек, участвующих в сражении). Если у игрока осталась последняя фишка армии, она не теряется.

Награда победителя

Награда победителя зависит от того, где состоялось сражение, и кто в нём победил.

Если сражение состоялось не в городе, либо если игрок напал на город противника и проиграл бой:

Все участвовавшие в сражении фишки проигравшего игрока погибают и удаляются с поля (впоследствии их снова можно построить). Затем победитель может забрать у проигравшего (можно выбрать только **один** вариант):

- либо от одного до трёх очков торговли (с диска торговли);
- либо от одного до трёх жетонов культуры;
- либо один жетон любого ресурса (в т.ч. можно брать с листа цивилизации проигравшего игрока жетоны хижин и деревень, но нельзя смотреть что изображено на их лицевой стороне).

Если игрок проиграл битву за свой город:

Город проигравшего игрока уничтожается. Его жетон возвращается на лист цивилизации проигравшего игрока. Все здания с окраин уничтоженного города возвращаются на поле рынка, а чудеса и великие деятели удаляются из игры. Фишки победителя становятся на клетку, где был центр города, а затем победитель может (можно выбрать только **один** вариант):

- либо бесплатно изучить одну из известных проигравшему игроку технологий (у победителя должно быть для неё место в пирамиде технологий, см. стр. 21);
- либо наугад вытянуть из руки проигравшего игрока одну карту культурного события (можно смотреть на их рубашки);
- либо забрать у проигравшего игрока два жетона любых ресурсов (в т.ч. можно брать жетоны хижин и деревень, но нельзя смотреть что изображено на их лицевой стороне)

Если игрок проиграл битву за свою столицу:

Нападающий игрок побеждает в игре (военная победа).

Совет: поскольку в игре можно победить, захватив чужую столицу, игрокам не рекомендуется нападать на противника, рядом со столицей которого находятся вражеские армии.

После сражения

Выжившие в сражении юниты обоих игроков возвращаются в колоды регулярных войск своих владельцев. Карты погибших юнитов помещаются лицом вверх под низ колод юнитов соответствующего типа.

Совет: Чтобы сокрушить мощную оборону (например, завоевать столицу или разбить сильную армию противника) игроку нужно увеличивать свой размер армии, улучшать своих юнитов, зарабатывать боевые бонусы, а также построить достаточно юнитов. За успешную атаку на город игроку причитается крупная награда, так что исход всей игры может зависеть от одного удачного маневра.

Монеты и экономика

“Don’t tell me where your priorities are. Show me where you spend your money and I’ll tell you what they are.”

—James W. Frick

У лидера цивилизации могут быть огромные амбиции, но чтобы их реализовать требуется процветающая экономика, которую обеспечивает труд многих людей. В игре экономическая мощь определяется монетами. Они встречаются на зданиях и на игровом поле, могут добываться с помощью некоторых технологий (например, Свод законов) или выдаваться в награду за выполнение определённых заданий.

При получении монет игрок увеличивает значение своего диска экономики. Если игрок теряет монету, значение диска экономики уменьшается.

У монет есть два основных свойства. Во-первых, после изучения технологии игрок может сохранить столько очков торговли, сколько у него есть монет. Например, если у игрока есть пять монет, то после оплаты технологии у него остаётся пять очков торговли. Сохранять очки торговли с помощью монет можно только при оплате технологий (число очков торговли может стать меньше количества монет если игрок, например, конвертирует торговлю в производство или теряет очки торговли за поражение в бою). Учтите, что монеты не увеличивают количество очков торговли у игрока — они лишь позволяют сохранить часть потраченных очков.

Во-вторых, монеты позволяют победить в игре. Если игрок накопит 15 монет, он сразу же выигрывает (экономическая победа) (см. раздел “Победа в игре” на стр. 22).

От количества имеющихся у игрока монет также зависят эффекты некоторых технологий (*Компьютеры*).

Монеты на игровом поле

Игрок получает монеты, изображённые на игровом поле (как на клетках местности, так и на построенных зданиях), только в двух случаях: если клетка с монетой находится на окраинах его города или если на клетке с монетой находится разведчик игрока. Если на клетку, приносящую игроку монету, встаёт фишка противника, монета теряется до тех пор, пока фишка противника не уйдёт с клетки с ней (см. стр. 27). Монета также теряется, если уничтожено здание, которое её приносило.

Жетоны монет

На некоторые карты технологий при выполнении указанных на них условий можно выкладывать определённое количество жетонов монет. Эти жетоны учитываются наряду с обычными монетами на игровом поле, но в отличие от последних, игрок не может их лишиться.

Добыча ресурсов разведчиками

Разведчики очень важны для цивилизаций. Одна из главнейших их задач — добыча очков торговли и производства, жетонов культуры, монет и ресурсов. В начале каждого хода разведчики добывают всё, что изображено на клетке, где они находятся. В фазу начала хода игрок должен объявить, в какой из его городов разведчик “отправляет” свою добычу. Этот город может получить всё, что изображено на клетке, занимаемой разведчиком (в т.ч. очки торговли, производства, жетоны культуры, монеты и ресурсы).



В городе на иллюстрации имеются следующие символы:



Таким образом, каждый ход в фазу торговли этот город приносит своему владельцу 3 (игрок увеличивает значение своего диска торговли). В фазу управления городами этот город может выполнить одно из следующих действий:

- построить здание, юнита или фишку стоимостью не дороже 5 ,
- получить 1 (только 1 за сам город, дополнительных символов в нём нет);
- добыть либо шёлк, либо благовония.

Подробнее см. разделы “Получение очков торговли” на стр. 14 и “Управление городами” на стр. 15–18.

Пример 1: Разведчик, находящийся в лесу, отправляет свою добычу в изображённый на предыдущей странице город. В этом ходу город получает два дополнительных очка производства.



Пример 2: Разведчик, находящийся на клетке с чудом природы, отправляет свою добычу в изображённый на предыдущей странице город. В этом ходу в городе развиваются искусства. Так как город получает все значки с клетки с разведчиком, он приносит один дополнительный жетон культуры (всего два жетона).

Учтите, что хотя город и получает два дополнительных очка производства, они не приносят ему никакой пользы, т.к. действие города тратится на развитие искусства.



Пример 3: Разведчик, находящийся на клетке со значком зерна, отправляет свою добычу в изображённый на предыдущей странице город. В этом ходу город тратит своё действие на добычу ресурсов и может получить либо шёлк, либо благовония, либо зерно.



Блокада

Враги способны помешать городу получать очки торговли и производства, задействовать построенные в нём здания и великих деятелей. Если на клетке на окраинах города находится фишка противника (разведчик или армия), данная клетка ничего не приносит городу: ни очков производства, ни очков торговли, ни жетонов культуры, ни монет, ни ресурсов. Блокировать можно любые клетки: пустые, со зданиями, с великими деятелями.

Подвержены блокаде и чудеса света. Если фишка противника стоит на клетке с чудом света, игрок не может использовать свойство этого чуда и получать за него жетоны культуры.

На блокированную противником клетку нельзя выставлять построенные здания, великий деятелей и разведчиков. Поставить туда можно лишь только что построенную армию. В этом случае сразу же разыгрывается сражение, в котором обороняется игрок, блокирующий клетку (см. раздел “Сражения” на стр. 23).

Разведчик, блокирующий клетку в городе противника, “приносит” одному из своих городов всё её содержимое.

Пример: Вражеский разведчик встал на клетку с лесом на окраине города игрока и отправляет свою добычу в один из своих городов. В этом ходу город игрока не получает за лес два очка производства. Их получает город противника, в который разведчик отправляет свою добычу.



Забвение чудес света

“Я - Озимандис, царь царей,
Взгляни, надменный, на мои труды и ужаснись!”

– Озимандис, Перси Бииши Шелли

Некоторые технологии (*Монархия* и *Порох*) позволяют игроку предавать забвению чудеса света. Если чудо предано забвению, его жетон остаётся лежать на игровом поле, а его карта переворачивается лицом вниз. Игрок больше не может использовать свойство этого чуда. Однако когда игрок развивает искусства в городе с чудом, оно по-прежнему приносит жетоны культуры.

Игровые термины

Армия: пластиковая фишка (флажок), которой на игровом поле обозначаются вооружённые силы игрока.

Блокада: присутствие чужой фишки на окраинах города. Город не может действовать клетку окраины, занятую противником.

Варвары: дикие племена, живущие в деревнях. Чтобы получить их ресурсы, варваров надо победить. Юниты у варваров всегда 1 уровня. Ими управляет следующий по часовой стрелке игрок .

Великие деятели: выдающиеся личности, меняющие ход истории. В игре действуют практически также, как и здания.

Деревня: воинственное поселение на игровом поле.

Доступ: возможность строить новые виды зданий и юнитов, а также устанавливать новые формы правления. Доступ к ним открывают технологии.

Исследования: позволяют цивилизациям изучать новые технологии, благодаря которым цивилизации становятся более развитыми и сильными.

"Козырь": тип юнитов, который более эффективен против юнитов определённого типа.

Количество карт культурных событий: максимальное число карт культурных событий, которые игрок может держать в руке.

Культура: мерило художественного и философского прогрессам цивилизации. Используется для продвижения по шкале культуры.

Местность: на игровом поле встречается пять типов местности: пустыня, лес, равнина, горы и вода. На каждом типе местности можно строить только определённые здания.

Монеты: мерило экономического благосостояния цивилизации. Позволяют получать больше торговых очков (а с помощью некоторых технологий - и очков производства).

Нападающий: игрок, который передвинул свою армию и начал сражение.

Обороняющийся: игрок, на которого напали. Тот, кто не начинал бой.

Окраины города: восемь клеток вокруг центра города. Приносят очки торговли и производства, жетоны культуры и т.п.

Открытие: переворачивание закрытых участков карты лицом вверх при перемещении одной из своих фишек.

Отряд: карты юнитов, набранные игроком перед началом сражения.

Очки производства: мерило промышленного развития цивилизации. Ими оплачивается строительство зданий, фишек, юнитов и чудес света.

Очки торговли: мерило научного прогресса цивилизации. Ими оплачивается изучение технологий.

Пирамида технологий: карты технологий выкладываются в форме пирамиды, у которой может быть пять этажей. Для изучения технологии нового уровня в пирамиде должно быть свободное место над двумя технологиями более низкого уровня.

Платные свойства: свойства технологий, использование которых оплачивается ресурсами.

Разведчик: пластиковая фишка (обоз), которой на игровом поле обозначаются невоенные силы игрока.

Размер армии: количество карт юнитов, которые набирает игрок из своей колоды вооружённых сил перед началом сражения.

Размер группы: максимальное количество фишек игрока, которые могут находиться на одной клетке игрового поля. Отображает уровень развития коммуникаций и организованности цивилизации.

Раны: ранения, нанесённые юнитам в бою. В конце сражения все раны излечиваются.

Регулярные войска: колода юнитов игрока. В начале сражения из неё сдаются карты, участвующие в бою (отряд).

Ресурсы: особые жетоны, которыми оплачиваются свойства некоторых технологий.

Сила: общая характеристика силы юнита в бою.

Скорость перемещения: количество клеток на игровом поле, на которое может передвинуться каждая фишка игрока за один ход.

Столица: стартовый город игрока.

Технологии: открытия и изобретения цивилизации. Изученные технологии выкладываются в пирамиду технологий. Использовать технологию может только тот игрок, который её изучил.

Улучшение: свойство технологии, улучшающее определённый вид юнитов или зданий.

Уникальные здания: здания, помеченные звёздочкой. В каждом городе можно построить только одно уникальное здание.

Форма правления: форма правления цивилизации. Определяет характер цивилизации и её общие задачи. Со временем цивилизации меняют формы правления в зависимости от своих текущих целей.

Фронт: одна из областей сражения. На каждом фронте может быть только по 1 юниту каждого игрока. Юниты, оказавшиеся на одном фронте, сразу же атакуют друг друга.

Хижина: мирное поселение на игровом поле.

Центр города: центральная клетка города. Игроку она ничего не приносит.

Чудо природы: клетка карты с необычным (красивым) участком местности. Чудеса природы помимо очков торговли или производства приносят ещё и жетоны культуры

Чудо света: удивительное сооружение или изобретение, приносящее цивилизации славу. Чудеса света приносят жетоны культуры и обладают различными свойствами.

Юнит: карта, обозначающая одну боевую единицу игрока.

Условные обозначения на картах технологий



Доступ к зданиям

Технология позволяет игроку строить изображённое на карте здание за указанную в ⚡ цену.



Доступ к форме правления

Технология позволяет игроку установить новую форму правления, указанную на карте. Это можно сделать в начале следующего хода бесплатно, либо потом, предварительно сменив форму правления на *Anarхию*.



Увеличение количества карт культурных событий

Каждая такая технология позволяет игроку держать в руке одну дополнительную карту культурного события.



Постоянное свойство

Технология позволяет игроку использовать указанное на её карте свойство.



Улучшение зданий

Технология позволяет игроку строить изображённое на ней улучшенное здание за указанную в ⚡ цену и улучшить все здания игрока определённого типа (см. поле рынка). Улучшенные здания обозначены стрелкой около названия.



Улучшение юнита

Технология улучшает всех юнитов игрока определённого типа до уровня, указанного на карте. Ухудшить юнитов уже нельзя.



Монета

Технология приносит игроку одну монету.



Платное свойство

Технология позволяет игроку в определённую фазу хода использовать указанное на её карте свойство за обозначенный ресурс. Каждое платное свойство можно использовать только один раз в ход.

На картах технологий встречаются следующие обозначения ресурсов:



Благовония



Железо



Шёлк



Шпион



Уран



Зерно



Любой ресурс

Алфавитный указатель

Анархия, см. Формы правления

Армии
Перемещение 19

Строительство 15

и юниты 24

Варвары 20

Великие деятели 18

Деревни

Размещение 19

Исследование 20

Варвары 20

Добыча ресурсов 18

Хижины

Размещение 19

Исследование 20

Получение в деревнях 20

Жетоны культуры

Блокада 27

Получение, см. Разв. иска-ва

Награда за победу 25

Добыча разведчиками 26

Использование 17

Здания

Стены в городе 17

Уникальные 17

Строительство 16

Замена 17

Подходящая местность 16

Золотое правило 8

Исследования 20–21

Карты культурных событий

Получение 17–18

Количество карт в руке 17

Карты технологий

Свойства 21–22, см. также верхнюю часть этой страницы

Лист цивилизации

Монеты 26

Ознакомительная игра 8

Описание хода игры 12

Очки производства

Блокада 27

Конвертирование торговли 15

Добыча разведчиков 26

Использование 15–17

и очки торговли 14

Очки торговли

Блокада 27

Получение 14

Добыча разведчиков 26

и очки производства 14

Перемещение

По городам 20

По воде 19

Открытие участков карты 19–20

Фишки противника 20

Исследование хижин и деревень 20

Групповое перемещение 19

Размер группы 19

Пирамида технологий

11, 21 Подготовка к игре

Общие приготовления

8–10 Подготовка игроков

10–12 Иллюстрация 9

Разведчики

Добыча 26

Перемещение 19

Строительство 15

Развитие искусства 17

Ресурсы

Блокада 27

Сбор, см. Добыча ресурсов

Награда в боях 25

Добыча разведчиков 26

Использование 17

Сражения

Авиация 25

Боевые свойства 25

Размер армии 23

Бонусы 23

Фронты и атаки 24

Поражение и награда 25

Результат сражения 25

"Козыри" 25

Компоненты 3–6

Стены, см. Здания

Строительство городов 13

Ограничения и примеры 13

Условия победы

2, 22–23 Культурная победа 22

Экономическая победа 22

Военная победа 23

Технологическая победа 22

Участки карты

Исследование 19

Описание значков 7

Фаза исследования

Описание 13

Пирамида технологий 11, 21

Стоимость в очках торговли 21

Фаза начала хода 13–14

Описание 13

Строительство

городов 13

Фаза торговли

Описание 14

Получение 14

Переговоры и торговля 15

Фаза управления городами

Описание 15

Развитие искусства 17

Строительство

зданий 16

Фишек 15–16

Юнитов 16

Чудес света 17

Формы правления

Анархия 14

Смена 14

Чудеса света

Скидки 17

Забвение 27

Строительство 17

Шкала культуры

Продвижение 17

Клетки 18

Юниты

Описание 23

В сражении 24

Строительство 16

и армии 24