

ЦИВИЛИЗАЦИЯ СИДА МЕЙЕРА

Вступление.

Добро пожаловать, О Великий!

Ты собираешься вести свой народ сквозь тысячелетия в будущее. Дипломатия, война, экономический рост, и технические достижения – все эти инструменты в твоём распоряжении. Поддерживай баланс этих четырех элементов и увидишь свой народ процветающим. Ошибешься, и твоя цивилизация будет сокрыта под пылью времен.

Цивилизация Сиды Мейера: Настольная игра базируется на знаменитой серии компьютерных игр. В эту настольную игру вы можете играть за своим столом с еще пятью игроками. *Цивилизация Сиды Мейера: Настольная Игра* также более коротка по времени – она может быть закончена за один присест. Но так же, как и классическая компьютерная версия, на которой она базируется, *Настольная игра* предоставляет вам широкий выбор действий, и вы должны мудро выбирать между ними. Удачный правитель должен балансировать между экспансией, экономическим развитием, торговлей, научными исследованиями, дипломатией и военной силой.

Приступим. Слава и процветание ждет!

Обзор

Цивилизация Сиды Мейера: Настольная игра длится четыре эры. Самая ранняя – древняя эра, далее следует средневековье, пороховая/индустриальная эра, и, наконец, современная эра. Каждая эра имеет свои собственные, уникальные военные силы, городские постройки, технологии, и чудеса света, и в каждой последующей они превосходят достижения предыдущей эпохи.

Правила

Цивилизация Сиды Мейера: Настольная игра имеет два различных набора правил и соответственно два различных принципа игры:

Стандартные правила: стандартные правила предназначены для быстрой и возбуждающей игры, роста Цивилизаций и взаимодействий между ними.

Усложненные правила: усложненные правила включают в себя больше количество функций без принесения в жертву играбельности. С добавлением дополнительных функций усложненные правила приобретают большую схожесть с компьютерной игрой.

Усложненные правила построены на базе стандартных правил. Когда возникают вопросы, правила которыми вы пользуетесь имеют преимущество перед любой конфликтующей информацией из другого набора. Например, если вы используете набор усложненных правил, и промышленность в них описана по другому, чем в стандартных правилах, игнорируйте стандартные правила.

Содержание

Каждая Цивилизация Сида Мейера: Настольная игра включает:

- Одна игровая карта 36" на 46"
- Шесть пластиковых литников, в шести различных цветах
- Восемь коричневых пластиковых литников
- Один лист исследований и монеты (золото)
- 78 карточек технологий и чудес света
 - 15 древних технологий
 - 10 средневековых технологий
 - 10 пороховых/индустриальных технологий
 - 18 современных технологий
 - 7 древних чудес света
 - 5 средневековых чудес света
 - 5 пороховых/индустриальных чудес света
 - 8 современных чудес света
- 2 бланка для карточек на замену
- 61 квадратная карточка городов
- 64 квадратные карточки городских строений
- 3 квадратных карточки плодородия
- Одну карту древа знаний
- Одну карточку-памятку
- Четыре кубика (два красных и два белых)
- Этот свод правил

Игровая карта:

Игровая карта разбита на области с целью обозначить передвижения войск и разделить промышленность. Области на земле такие как Ориноко или Гоби, называются регионами. Синие области - это океаны и они разбиты на моря.

Игровые фишки:

Существует четыре типа игровых фишек в этой игре:

- Поселения (четырёх размеров)
- Военные юниты (16 типов)
- Поселенцы
- Знаменосцы

Поселения:

Поселение может быть основано любой из цивилизаций. Народ проживает в поселениях, и с ростом его культурного уровня растут и поселения. Поселение может быть четырех различных уровней:













- Деревня (поселение единичного размера)
- Город (поселение второго размера)
- Большой город (поселение третьего размера)
- Мегалополис (поселение четвертого размера)

Важно! Однажды основав поселение, вы уже не сможете его передвинуть.



Военные юниты:

Военным юнитом является любая армия или техника. Для каждой эры существует своя специфичная армия. Армии разделены на пехоту, кавалерию или артиллерию. Техника также разделена на флот и самолеты. В таблице ниже показан каждый юнит и классифицирован по типу и эре.

| Таблица военных юнитов | | | | | |
|------------------------------|---|---|--|--|--|
| | Армии | | | Техника | |
| | Пехота | Кавалерия | Артиллерия | Флот | Самолеты |
| Древняя эра |  Мечник |  Конник |  Катапульта |  Галера | - |
| Средневековье |  Пикинер |  Рыцарь |  Катапульта |  Каравелла | - |
| Пороховая/индустриальная эра |  Мушкетер |  Драгун |  Пушка |  Фрегат | - |
| Современная эра |  Автоматчик |  Танк |  Гаубица |  Линкор |  Истребитель |

Во время вашего хода вы можете перемещать ваши военные юниты по игровой карте.

- Армии могут ходить на любой смежный регион (1 Очко Перемещений)
- Самолеты могут двигаться на расстояние в три смежных региона и/или моря. (3 ОП)
- Галеры могут двигаться на любое смежное море (1 ОП)
- Каравеллы и фрегаты могут двигаться на расстояние в два смежных моря (2 ОП)
- Линкоры могут двигаться на расстояние в три смежных моря (3 ОП)

Только военные юниты могут сражаться в боях. Смотрите раздел правил Сражаясь в боях, что бы узнать как они происходят.

Примечание: Флот не может атаковать армии, ни быть ею атакованным.



Поселенцы:

Поселенцы похожи на армии. Наибольшее отличие в том что они не могут сражаться в боях.

Тем не менее, поселенцы очень важны. Поселенцы это единственная игровая фишка которую вы можете использовать для исследования земель и постройки поселений.

Когда ваш поселенец заканчивает свое передвижение на регионе с перевернутым исследовательским маркером, вы можете поднять исследовательский маркер и взглянуть на него. Исследовательский маркер показывает содержит ли регион ресурсы, специальный тип местности, местное племя, или другие спецместа. Все это объяснено более детально ниже, в разделе правил *Исследовательские маркеры*.

Вы можете построить поселение во время производственной фазы игрового хода. Что бы построить поселение замените поселенца на поселение и заплатите соответствующую цену в банк. Больше информации об этом вы сможете найти в разделе *Производство* стандартных и усложненных правил. **На каждом регионе может быть только одно поселение!**

Поселенцы могут передвигаться на расстояние до двух регионов. (2 ОП)



Знаменосцы:

Все военные юниты в игре одного цвета. Знаменосцы используются для того что бы определить принадлежность военных юнитов. Когда вы передвигаете свои военные юниты на регион (море) на котором не расположен один из ваших городов, выставляйте вместе с ними знаменосца, чтобы показать что эти юниты принадлежат вам. Используемые только в этом качестве, знаменосцы не имеют других целей в игре.

Игровые маркеры:

В Цивилизации Сиды Мейера: Настольной игре существует два различных типа маркеров:

Исследовательские маркеры:



Монеты:



Исследовательские маркеры:

Исследовательские маркеры могут открыть ваши поселенцы в регионе с таким маркером. Бывает четыре основных типа исследовательских маркеров:

- 1) Ресурсы
- 2) Событие
- 3) Местность
- 4) Беспольный

Ресурсы:

Существует восемь различных типов ресурсов которые вы можете найти на исследовательском маркере: вино, лошади, железо, драгоценные камни, специи, нефть, уголь, и редкие металлы. Когда вы находите ресурс, положите исследовательский маркер обратно на регион. Он остается перевернутым пока в этом регионе не будет построено поселение. Когда поселение построено, переверните исследовательский маркер лицом вверх. Маркер прикреплен к региону, и хозяин поселения в этом регионе получает карточку города со значком такого ресурса на ней. Как описано в усложненных правилах, городская карточка со значком ресурса производит больше золота в фазу производства.

Вот значки ресурсов:

Вино:



Лошади:



Железо:



Драгоценные камни:



Специи:



Нефть:



Уголь:



Редкие металлы:



События:

Существует четыре типа событий которые могут быть найдены на исследовательских маркерах: бесплатная технология, сокровища, местное племя и чума. Когда вы находите событие, объявите какого типа оно и уберите его с игровой карты. Эффекты событий бывают следующие:



Бесплатная технология: Ваши мудрые люди сделали великое открытие! Вы немедленно и бесплатно получаете технологию из текущей эры. Если вы играете по усложненным правилам, то вы сможете выбрать только из тех технологий на которые есть пререквизиты.



Сокровища: Ваши поселенцы открыли богатую, но небольшую жилу золота! Вы немедленно и бесплатно получаете 10 монет золота.



Местное племя: Ваш поселенец может обнаружить местное племя. Когда вы переворачиваете этот маркер, все игроки, включая вас, кидают два кубика и прибавляют к получившемуся числу количество своих поселений. Тот у кого сумма получится больше получает контроль над местным племенем. Он немедленно устанавливает новую деревню и новый военный юнит в этом регионе (он может выбирать любой юнит из доступных на данный момент).



Чума: Чума является вспышкой заболевания, и ее эффект зависит от степени развития. Во время древней эры чума действует только на регион, где этот маркер был найден. В средневековье, чума действует на регион, где маркер был найден, а также на все соседние регионы. В пороховую/индустриальную эру, чума действует на регион, где был найден маркер, а также на глубину в два региона на все смежные. В современную эру чума действует на регион, где маркер был найден и на глубину в три региона на все смежные.

Эффект чумы очень силен. Все военные юниты и поселенцы в регионе подверженном чуме устраняются. Сокращается уровень поселений подверженных чуме на один, в случае если это не деревня (поселение единичного размера). Деревни не могут быть уничтожены чумой. Эффект чумы не может проникать или пересекать моря.

Пример: Пороховая/индустриальная эра. У Анжелы город в Таганьике, деревня в Эретрии, два драгуна в Калахари, и поселенец с неоткрытым маркером в Фуне. У Брэда один мушкетер и одна пушка в Атлантии, и большой город в Нигерии. У Хрисы поселенец, пушка, и город в Ефрате.

Анжела решила взглянуть на исследовательский маркер в Фуне и открыла чуму. Анжела объявляет об этом всем игрокам. Поселенец Анжелы в Фуне и два драгуна в Калахари уничтожены чумой, также как и мушкетер и пушка Брэда в Атлантии. Поселенец и пушка Хрисы в Ефратах находятся в трех регионах от Фуны и поэтому уцелели.

Город Анжелы в Таганьике сократился до деревни, но ее деревня в Эретрии выжила, потому что деревни не могут быть сокращенными/уничтоженными чумой. Большой город Брэда в Нигерии также сократился на один уровень до города. Так же как поселенец и пушка Хрисы в Ефрате, ее город находится в трех регионах и поэтому выжил.

Местность:

Различная местность может сделать заселение региона более простым или сложным. Существуют четыре типа местности: пустыня, горы, джунгли/лес, и плодородная. Объявите о типе местности и положите маркер назад на регион лицом вверх. Эффекты местности:



Пустыня: Эта местность не поддерживает поселений, поэтому вы не можете размещать деревень в этом регионе.



Горы: Эта местность не поддерживает поселений больше деревни. Нельзя развить поселение до уровня крупнее изначальной деревни.



Джунгли/Лес: Эта местность не поддерживает поселений выше города. Однажды развив деревню до города, вы больше не сможете развить поселение.



Плодородность/Продуктивность: Поселение построенное в плодородном регионе производит больше обычного. Когда определяете количество продукции для поселения построенного в этом регионе:

Считайте так как будто ваше поселение на один размер больше чем по стандартным правилам.

Используйте значение в скобках (следующее, с символом шестеренки в карточке города) когда используете усложненные правила. Разместите карточку Продуктивность следующей под картой города что бы обозначить экстр-продуктивность.



Нет события: Исследовательский маркер с точкой содержащейся на нем не несет открытий. Вы можете выбирать убирать маркер или нет.

Замечание: Количество маркеров “Нет события” в конкретной игре может быть сокращено для обеспечения большего количества ресурсов и событий. Перед началом игры, уберите по два маркера “Нет события” со стола на каждого игрока в игре.

Чума, пустыни, и местное племя не имеют эффекта и игнорируются если они открыты в одном из начальных регионов игрока. Просто уберите их.

Монеты:

Так же как и в компьютерной игре, валютой в игре является “золото” (даже если некоторые из монет медные или серебряные). Монеты используются для обозначения продукции каждой цивилизации. Когда вы суммируете ходовую продукцию своей

цивилизации, вы получаете дополнительное золото. Во время фазы покупок игрового хода, вы можете использовать ваши монеты для покупки военных юнитов, поселенцев, поселений, городских улучшений, и новых технологий.

Примечание: В компьютерной версии есть три разных вида продукции: еда (прирост популяции), щиты (прирост производства) и коммерция (деньги). Коммерция же зависит от трёх различных ресурсов — исследований, налогов и развлечений. Все эти факторы очень сложно отобразить в настольной версии, поэтому мы решили их объединить. В настольной игре ваша цивилизация производит один вид ресурса - «золото». Вы можете тратить его на расширение популяции (увеличивать ваши поселения), производство (постройка подразделений и их улучшения) и исследования (технологии).

Игровые карточки:

В *Цивилизации Сиды Мейера: Настольной игре* существует четыре различных типа игровых карточек:

- 1) Карточки технологий
- 2) Карточки чудес света
- 3) Карточки городов
- 4) Карточки улучшений

Замечание: Не все игровые карточки используются во всех наборах правил!

Карточки технологий:

Карточки технологий представляют собой различные достижения цивилизации. В игре существует 53 различных карточек технологий.



Примечание: Ключевые исследования символизируют открытия, являющиеся технологическим прорывом, позволяющим человечеству шагнуть на следующую ступень развития технологии. Три из них (Алфавит/Письменность, Печатный Пресс, Компьютеры) были важным этапом в развитии способностей человека к записи, организации и распространению идей, что стимулировало развитие остальных областей. Четвёртая (Паровой Двигатель) вытеснила ограничивающий фактор мышечной силы из производства и открыла новую эру быстрых путешествий и индустриальной продуктивности. Открытия этих технологий даёт цивилизации, завершившей исследования, большой престиж. Хотя концепция ключевых исследований не существует в компьютерной версии, она схожа с концепциями чудес и «культуры». Великие цивилизации совершают великие открытия и их помнят веками.

Карточки чудес света:

Карточки чудес представляют некоторые из различных достижений вашей цивилизации которые вы можете совершить.

В игре существует 25 различных карточек чудес света.

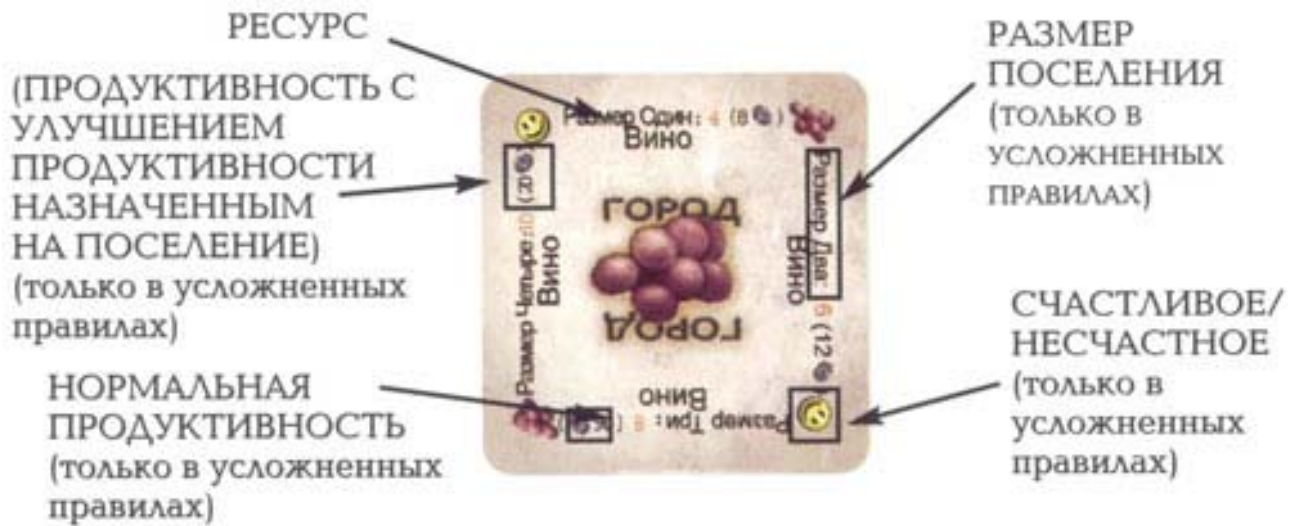


Примечание: Чудеса: За исключением Колониального Корабля, в отличие от компьютерной версии, чудеса в настольной игре не строятся. В настольной версии они — престижные награды для цивилизаций на грани технологического прорыва. Такое упрощение сделано, чтобы упростить и ускорить игру, сохранив при этом свойства и функции чудес из компьютерной версии.

Карточки городов:

Карточки городов имеют два принципа использования в игре в зависимости от правил. В стандартных правилах, карточки городов используются для отображения ресурсов. Используются только карточки городов с ресурсами.

В усложненных правилах, карточки городов используются для каждого поселения в вашей цивилизации. Каждый раз когда вы основываете новое поселение, вы получаете карточку города для отображения этого поселения. Разместите эту карточку перед собой с надписью “Размер один” сверху.



Карточки улучшений:

Карточки улучшения описывают различные строения которое имеет ваше поселение. Карточки улучшений бывают двух типов: **улучшение счастья** или **улучшение продуктивности**. Эти карточки используются только в усложненных правилах.



Карта-памятка:

В Цивилизации Сиды Мейера: Настольной игре существует две карты-памятки:

- 1) Одна карточка с полезной информацией
- 2) Одна карточка развития технологий

1) Карта-памятка с полезной информацией:

Карта отображает полезную информацию, такую как стоимость военных юнитов, количество их ходов и т.д.

2) Карточка развития технологий:

Карточка развития технологий отображает как бы дерево технологий или какие технологии необходимы для того, что бы совершить еще более продвинутое открытие. Карточка развития технологий используется только в усложненных правилах.

Замечания:

Если у вас закончились поселения, поселенцы, или знаменосцы вы можете использовать таковых неиспользованного цвета. Количество единиц вашего цвета не является ограничивающим фактором.

Уничтоженные единицы возможно построить заново.

Вы можете разменять ваше золото на более крупные или мелкие монеты бесплатно и в любой момент игры.

Переговоры за столом разрешены и поощряются. Однако вы не обязаны держать свое слово.

Возможны перемещения с левого края карты на правый и наоборот. Другими словами, карта соединена своими левым и правым краем.

Стандартные правила

Обзор игры

Целью игры является создание наиболее внушительной цивилизации на конец игры. Во время игрового хода вы будете иметь возможность передвигать свои войска, воевать в боях, торговать, открывать новые технологии, и создавать новые военные юниты, поселенцев и поселения. Умело совмещая экономическое развитие, военную мощь, дипломатию, и выгодную торговлю вы сможете создать величающую цивилизацию и победить в игре!

Примечание: Грамотное использование военных сил может помочь вам в росте вашей цивилизации или в защите ее границ. Однако непрекращающийся рост вооружений может подорвать мощь вашей цивилизации и вызвать ее падение на фоне более миролюбивых и

процветающих культур. Война это только один из инструментов в вашем распоряжении. Не полагайтесь на нее слишком сильно.

Кроме того, постоянные перемещения войск существенно замедлят игру. Технологическое развитие будет сокращаться по мере расходования золота на нужды армии.

Эры:

Игра разделена на четыре эры:

- 1) Древняя эра
- 2) Средневековье
- 3) Пороховая/Индустриальная эра
- 4) Современная эра

Игра начинается в древнюю эру. Эта эра заканчивается когда:

- Любой из игроков покупает свою третью технологию из текущей эры, или
- Любой из игроков покупает последнюю оставшуюся технологию из текущей эры.

Следующая эра начинается в начале следующего хода. Чудеса света, технологии, и военные юниты доступны только в течение соответствующей эры. Таким образом, вы можете закупать рыцарей, галеоны, и средневековые технологии только в течение средневековой эры. Когда эра закончилась, все ее чудеса света, технологии, и военные юниты становятся недоступными.

Технологии:

В стандартных правилах, все карточки технологий из одной эры являются “родовыми” и считаются одинаковыми. Игнорируйте описания каждой технологии на карточках. Несмотря на то, что являются “родовыми”, технологии это главное что необходимо для успеха в стандартной игре. Технологии помогают вашим войскам сражаться лучше, увеличивают продуктивность вашей цивилизации и приносят победные очки в конце игры.

За каждые две технологии, которые у вас есть (вне зависимости от их эры), ваши военные юниты могут прибавить себе +1 к значению, которое выпало на кубиках.

В течение фазы производства, для того, чтобы подсчитать какое количество золота вы произвели, вы должны перемножить общее количество принадлежащих вам технологий на общее количество ваших уникальных ресурсов.

Каждая технология, которая вам принадлежит, принесет вам два победных очка в конце игры.

Чудеса света:

В стандартных правилах, все чудеса света из одной эры считаются одинаковыми. Игнорируйте описание каждого чуда света на карточках.

Когда вы достигаете одного из ключевых моментов текущей эры (описаны ниже), объявите об этом всем остальным игрокам и расположите одну из карточек чудес света перед собой. Достижение ключевого момента не достаточно – вы должны также сделать объявление. Если другой игрок сделает объявление перед вами, это игрок получает чудо света, даже если вы достигли ключевого момента раньше него!

Каждое чудо света может принадлежать только одному из игроков (всего 12 чудес света, по 3 на эру). Если два и более игроков претендуют на чудо света одновременно, они кидают по два кубика. Игрок с наибольшей суммой получает чудо света.

Помните! Как только эра закончилась, любые чудеса света из этой эры становятся недоступными.

Ключевые моменты:

| Древняя эра | Средневековье | Пороховая/ индустриальная эра | Современная эра |
|----------------------|-------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| 6 деревень | 2 средневековых технологии | 2 пороховых технологии | 10 Мегполисов |
| 2 древних технологии | 2 средневековых флота | 2 пороховых флота | 2 Современные технологии |
| 8 древних армий | 60 золота | 80 золота | 100 золота |

Растановка

Перед началом игры перемешайте все исследовательские маркеры и разместите по одному, лицом вниз, на каждом регионе игрового поля. Не смотря на них, соберите все оставшиеся разложенные маркеры и сложите их обратно в игровую коробку.

Раздайте каждому игроку по двадцать (20) золота, две деревни, два мечника, и два поселенца выбранного игроком цвета.

Теперь каждый игрок бросает по два кубика. Тот, кто выбросил наибольший результат ходит первым. Если получилась ничья, киньте кубики снова.

Первый игрок выбирает свой начальный регион. Другие игроки также по очереди выбирают начальный регион по часовой стрелке вокруг стола. Каждый из них ставит деревню, мечника,

и поселенца в выбранный регион. Когда все игроки выбрали начальный регион, последний выбиравший игрок указывает сразу свой второй регион и размещает на нем свои вторую деревню, мечника и поселенца. Размещение теперь продолжается в обратную сторону, против часовой стрелки, пока каждый из игроков не выберет по два начальных региона.

Пример: Анжела является первым игроком. Она выставляет деревню, мечника и поселенца в Миссиссипи. Бред – второй игрок. Он ставит свою деревню, мечника и поселенца в Степи. Хриса третий и последний игрок. Она ставит свою деревню, мечника и поселенца в Гран Чако. Теперь порядок расстановки меняется на обратный. Хриса ставит свою оставшуюся деревню, мечника и поселенца в Ориноко. Бред следующий и выбирает Юннан для размещения своих оставшихся фишек. Анжела последняя и выбирает Мексику в качестве своего второго начального региона.

Теперь каждый переворачивает исследовательский маркер на своих начальных регионах. Они начинают действовать немедленно. Однако если вы находите местное племя, пустыню, и/или чуму, уберите исследовательский маркер обратно в игровую коробку. Эти события игнорируются и не имеют эффекта, если были открыты при расстановке.

После того как каждый расставит свои начальные фишки на карте, снова кидаются два кубика. Тот, кто выбросил наибольший результат ходит первым. В случае ничьи, кидайте заново. Игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола. Теперь вы готовы начать игру!

Последовательность ходов.

Игровой ход разделен на игровые фазы. В течение каждой фазы все игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, могут совершить все действия этой фазы игры. Когда все фазы закончены, ход считается законченным. Игрок слева от первого игрока данного хода становится первым игроком и игровая последовательность повторяется.

Пример: Анжела выкинула одиннадцать после расстановки и становится первым игроком. Бред сидит слева от нее, и Хриса сидит слева от Бреда и справа от Анжелы.

После первого игрового хода, Бред становится первым игроком. Когда закончен второй ход, Хриса становится первым игроком. После третьего хода Анжела снова становится первым игроком.

Примечание: Так как первый игрок будет постоянно меняться в течение игры, вы можете захотеть выдать текущему первому игроку какой-либо маркер для того, что бы обозначить, что именно он/она является первым игроком.

Фазы игрового хода:

Игровой ход разделён на четыре фазы:

1. Фаза передвижения и боя
2. Фаза торговли
3. Фаза производства
4. Фаза покупок

Каждая из этих фаз более детально описана ниже.

Фаза перемещений и боя:

Военные юниты:

К военным юнитам относятся армии и техника. В каждой эре существуют свои специфические армии и техника. Армии разделены на пехоту, кавалерию и артиллерию. Техника также разделена на флот и авиацию. Таблица ниже показывает каждый юнит и его принадлежность к типу и эре.

| Таблица военных юнитов | | | | | |
|------------------------------|------------|-----------|------------|-----------|-------------|
| | Армии | | | Техника | |
| | Пехота | Кавалерия | Артиллерия | Флот | Самолеты |
| Древняя эра | Мечник | Конник | Катапульта | Галера | |
| Средневековье | Пикинер | Рыцарь | Катапульта | Каравелла | |
| Пороховая/индустриальная эра | Мушкетер | Драгун | Пушка | Фрегат | |
| Современная эра | Автоматчик | Танк | Гаубица | Линкор | Истребитель |

Обратите внимание что древняя и средневековая эра имеют одинаковую фигурку для

артиллерийского юнита. Древняя артиллерия (катапульта) - единственный юнит, который модернизируется автоматически с приходом новой эры.

Передвижения:

В течение фазы передвижений и фазы боев вы можете передвигать часть или все свои военные юниты и поселенцев. Они могут быть перемещены на такое количество регионов, сколько у них есть очков перемещений (ОП). Вы можете перемещать юниты в регионы или моря с фишками, принадлежащими другому игроку. Юниты более чем одного игрока могут находиться в одном регионе и не сражаться друг с другом. Сражения начинаются, когда любому из игроков с военными юнитами в регионе захочется биться в сражении. **Как только вы начали биться в сражении, вы не можете больше перемещать сражающиеся фигурки! Убедитесь что вы закончили все перемещения, перед тем как драться. Также, взглянув на исследовательский маркер, вы не можете более передвигать своего поселенца на другой регион!**

Для передвижения армий и/или поселенцев через моря, вам необходимо иметь флот на море примыкающем к ним. Ваши армии и поселенцы должны потратить одну единицу передвижения на то чтобы попасть или сойти с флота. Таким образом, армии всегда тратят как минимум один ход на погрузке/разгрузке флота, но для поселенцев возможно загрузиться и разгрузиться с флота за один и тот же ход.

Пример: Анжела начинает свою фазу передвижений и сражений с двумя поселенцами и катапультой в регионе Меконг. Она двигает свою каравеллу на одну морскую зону в район между Меконгом и Танами. Теперь она размещает свою катапульта и поселенцев в морской зоне на каравелле. Анжела может:

- Передвинуть своих поселенцев в Танами и посмотреть там на исследовательский маркер.
- Передвинуть одного из своих поселенцев в Танами, посмотреть там на исследовательский маркер, и передвинуть другого своего поселенца в Тасманию.
- Передвинуть своего поселенца в Танами, посмотреть там на исследовательский маркер, и передвинуть свою каравеллу и катапульта на море соприкасающееся с Явой и Тасманией.
- Передвинуть каравеллу, поселенца, и катапульта в морскую зону соприкасающуюся с Явой и Тасманией и далее передвинуть своего поселенца в Тасманию и посмотреть там на исследовательский маркер.
- Передвинуть свою каравеллу, поселенца и катапульта в другую морскую зону и оставить их всех в этой новой морской зоне.

Обратите внимание, что если бы поселенец Анжелы начал фазу в Гималаях, она должна была бы сначала передвинуть поселенца в Меконг и затем на море с каравеллой. Она не сможет затем высадить поселенца в другой регион после погрузки на каравеллу, потому что она уже совершила своим поселенцем два перемещения за эту фазу.

Важно! Каждый юнит флота может нести на борту до трех армий и/или поселенцев! Размещайте флот и юниты поближе друг к другу, что бы обозначить какой флот что везет.

Примечание: Карта мира соединена левым и правым краем. В связи с этим возможны

перемещения с морей у правого края на моря у левого и наоборот.

Воздушные перемещения:

Вы можете передвигать истребители на расстояние в три смежных региона или моря. Истребители должны закончить свое перемещение в регионе с военным юнитом или поселенцем, или на море с одним из ваших военных кораблей.

Сражения:

Когда вы заканчиваете свои перемещения, вы сражаетесь в объявленных сражениях. Сражения в игре могут случиться в двух случаях:

1. Когда **вы закончили свои перемещения**, вы можете объявить о сражении в любом месте, где у вас имеются военные юниты.
2. Когда вы передвигаете любые игровые фигурки в место, где один или более игроков уже имеют военные юниты, любой из этих игроков может объявить о сражении. Разместите свои игровые фигурки на своей стороне что бы обозначить что о сражении было объявлено.

Когда другой игрок объявляет о сражении против вас, игровые фигурки которые вошли в область, где было объявлено о сражении прекращают свои перемещения. Однако вы можете передвигать любые игровые фигурки, которые еще не передвигали, пока у вас не закончатся легальные ходы. **Все сражения проходят после того как вы закончите передвижения.**

Как только о сражении будет объявлено, все другие игроки с военными юнитами в этом месте могут присоединиться к любой из сторон. Однако, в течении сражения эти игроки передают контроль над своими юнитами оригинальному защищающемуся или наступающему. Если более одного игрока в области хотят сражаться против игрока который передвинул военные юниты в данную область, то игрок у которого большее количество юнитов будет управлять сражением. Если два или более игроков имеют одинаковое число военных юнитов, то кидайте два кубика. Игрок с наибольшим результатом будет возглавлять сражение.

Как происходят сражения:

Каждый, и наступающий, и обороняющийся должен:

1. Убрать все военные юниты с области, где происходит сражение.
2. Поставить экран между вами и вашим оппонентом (карта-памятка для этого вполне подходит).
3. Вы и ваш оппонент должны выбрать по одному военному юниту для сражения и поставить их перед остальными.
4. Убрать экран.
5. Кинуть соответствующее число кубиков для выбранного военного юнита, и прибавить модификаторы к полученному результату.
6. Игрок с наибольшим результатом выигрывает бой. В случае ничьи, оба юнита считаются уничтоженными.

Как только сражение началось, ни одна из сторон не может отступить! Повторяйте пункты со второго по шестой (один раунд сражения) пока у одного из вас не закончатся юниты. Если вы сражаетесь флотами в море, любой военный юнит и/или поселенец

перевозимый флотом, который был уничтожен, так же считается уничтоженным. Сухопутные юниты в море не могут сражаться против вражеских флотов (они считаются беззащитным грузом).

Примечание: Авиация является исключением. Она может сражаться и поддерживать боевые корабли в бою (см. ниже).

Примечание: Город может быть захвачен только тогда, когда у его хозяина не осталось военных юнитов в этом регионе.

Кубики и модификаторы:

В каждом бою для выбранного военного юнита каждый игрок кидает соответствующее количество кубиков и добавляет соответствующий модификатор перед тем как сравнивать полученный результат.

Кубики:

Для военных юнитов из **древней эры** кидается по **одному кубику**.

Для военных юнитов из **средневековья** кидается по **два кубика**.

Для военных юнитов из **пороховой/индустриальной эры** кидается по **три кубика**.

Для военных юнитов из **современной эры** кидается по **четыре кубика**.

Модификаторы:

Всего три типа модификаторов может быть добавлено к результату выпавшему на кубиках.

Превосходство на поле боя:

Каждый тип армий (пехота, кавалерия, артиллерия) превосходит один из других типов и уступает другому. Если юнит, который вы выбрали, превосходит тип, который выбрал ваш оппонент, вы можете добавить номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках (от 1 до 4).

Когда **кавалерия сражается с пехотой**, добавляйте номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках для кавалерии.

Когда **пехота сражается с артиллерией**, добавляйте номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках для пехоты.

Когда **артиллерия сражается с кавалерией**, добавляйте номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках для артиллерии.

(Текущая эра: Древняя эра – 1, Средневековье – 2, Пороховая эра – 3, Современная эра – 4).

Примечание: Вы можете легко запомнить, какая из армий имеет превосходство, запоминанием трех букв **КПА**: **К**(авалерия) превосходит: **П**(ехоту) превосходящую: **А**(ртиллерию) превосходящую кавалерию.

Научное превосходство:

Добавьте по одной единице за каждые две технологии которыми вы владеете (владели за раунд до этого).

Авиация:

Авиация, в отличие от армий и флотов, не сражается непосредственно против других военных юнитов. Вместо этого вы можете приказать авиации и военному юниту сражаться вместе. Авиация добавляет один кубик к броске за военный юнит. Все остальные модификаторы продолжают действовать. Если вы проигрываете бой, оба (и армия, и

авиация) считаются уничтоженными!

Авиация может двигаться на три региона/моря в ход. Хотя вы можете передвигать свои воздушные силы как через наземные регионы так и через моря, тем не менее вы должны закончить их перемещение в регионе который содержит один из ваших городов, или в регионе который содержит одну из ваших армий, или на море которое содержит один из ваших боевых кораблей.

Авиация не может быть остановлена и атакована юнитами другого игрока во время перемещения. Это значит, что она может летать над пространством занятым противником совершенно беспрепятственно.

Авиация считается автоматически уничтоженной, в случае если при нападении вражеской армии или флота вместе с ней не оказалось дружественной армии или флота.

Пример: Бред подвинул два танка (кавалерия), гаубицу (артиллерия) и истребитель (авиация) в Ориноко. У Хрисы там мушкетер (пехота), один танк (кавалерия), одна пушка (артиллерия), три поселенца, и мегаполис. Бред решил сразаться с Хрисой.

После размещения своей армии за экраном Бред выбирает один из своих танков и истребитель для схватки. Хриса выбирает пушку. Теперь они убирают экран.

Бред бросает пять кубиков: 4 кубика на танк, армию современной эры, плюс один экстра кубик за свой истребитель. Результат – двадцать. Хриса кидает три кубика, так как пушка относится к пороховой/индустриальной эре, и добавляет четыре к результату, потому что ее артиллерия пороховой/индустриальной эры сражается с кавалерией (танк является современной кавалерией). Хриса выкидывает шестнадцать, когда она добавляет свой бонус четыре (текущей эрой является современная) к результату броска кубиков, то конечный результат равен двадцати. Так как результатом оказалась ничья, то все три военных юнита считаются уничтоженными.

Далее Бред выбирает другой свой танк. Хриса тоже выбирает танк. Когда они убирают экран, оба кидают по четыре кубика, без бонусов. Бред выкидывает семнадцать. Хриса выкидывает двенадцать. Танк Хрисы считается уничтоженным.

Бред теперь может выбрать между оставшимся танком или гаубицей. Так как он знает, что у Хрисы остался только один военный юнит – мушкетер, он выбирает свой танк против мушкетера, что бы получить бонус к своему броску. После удаления экрана, Бред кидает четыре кубика и выбрасывает тринадцать. После добавления бонуса у Бреда получается семнадцать. У Хрисы остается одна надежда – выкинуть восемнадцать на трех кубиках, но она выкидывает двенадцать. Бред выигрывает сражение!

Так как Бред теперь контролирует Ориноко, он уничтожает трех поселенцев Хрисы и обменивает ее мегаполис на собственный.

Пример: Хриса передвигает два линкора в морскую зону, где у Бреда находится фрегат и каравелла. У Бреда на каравелле, кроме того, располагаются автоматчик и гаубица. Считается что каравелла их перевозит.

Хриса выбирает один из своих линкоров. Бред выбирает фрегат. После этого убирается экран. Хриса кидает четыре кубика и выкидывает семь! Бред кидает три кубика и выкидывает шесть. Фрегат Бреда уничтожен.

Теперь Бред выбирает каравеллу для боя с одним из линкоров Хрисы. Бред кидает два кубика и выкидывает двенадцать! Хрисы кидает четыре кубика и выкидывает шестнадцать. Каравелла Бреда и его автоматчик с гаубицей уничтожены.

Торговая фаза:

В течение торговой фазы вы можете заключать сделки с другими игроками (в независимости от того, где они находятся на карте). Наиболее распространенные торговые сделки это одна карточка ресурсов на другую. Эта сделка длится до тех пор, пока не закончится фаза производства. Главной причиной вступления в торговлю ресурсами является получение производственных преимуществ. Игроки которые контролируют три, четыре или пять одинаковых карточек ресурсов получают дополнительное золото в течении фазы производства. Также у вас есть возможность торговать ресурсами, которые могут оказаться критическим ресурсом в фазу производства.

Постоянные торговые соглашения на другие вещи также разрешаются. Поселенцы, военные юниты, города, золото, технологии и даже чудеса света могут быть использованы в торговле. Сделки не обязательно должны быть равными, и любые данные обещания сдерживать не обязательно. Однако любое соглашение, которое может быть выполнено в этой фазе (торговля золотом и/или карточками, например) должно быть выполнено. Карточки ресурсов должны быть возвращены владельцу в конце фазы производства.

Фаза производства:

В течение фазы производства вы подсчитываете, сколько золота ваша цивилизация произвела. Существует три компонента доходов вашей цивилизации.

1. Производство городов и критический ресурс.
2. Технологии и уникальный ресурс.
3. Монополии.

Все три компонента учитываются при вычислении суммарного дохода вашей цивилизации.

Производство городов и критический ресурс:

Каждый город производит золото в соответствии с его размером. Таким образом деревня производит одну единицу золота, город производит два золота, большой город – три, а мегаполис – четыре. Помните о том, что поселение в регионе с плодородием считается так словно оно на один уровень больше! Таким образом мегаполис в плодородном регионе будет производить пять единиц золота.

Просуммируйте доход от всех городов. Игрок начинавший ход теперь бросает два кубика и сверяется с таблицей критических ресурсов приведенной ниже. Критическим ресурсом на этот ход будет являться тот, чей номер выпал на кубиках в соответствии с текущей эрой.

Если у вас имеется карточка города с данным видом ресурса, вы удваиваете общую сумму произведенную вашими городами!

| Таблица критических ресурсов | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|-------------------|--------|-------------------|--------|
| | Результат броска кубиков | | | | |
| | 2-3 | 4-5 | 6-8 | 9-10 | 11-12 |
| Древняя эра | Вино | Лошади | Железо | Драгоценные камни | Специи |
| Средневековье | Вино | Драгоценные камни | Специи | Железо | Лошади |
| Пороховая/ Индустриальная эра | Нефть | Драгоценные камни | Уголь | Железо | Лошади |
| Современная эра | Уголь | Редкие металлы | Нефть | Нефть | Железо |

Пример: Средневековье. Анжела начальный игрок. У нее три деревни, каждая в регионе с исследовательским маркером с вином.

Анжела складывает продукцию своих городов: каждая деревня приносит по одному золоту, итого 3 золота.

У Бреда одна деревня в регионе с исследовательским маркером с вином, город в регионе с исследовательским маркером со специями и город в регионе с исследовательским маркером плодородия.

Бред складывает продукцию своих городов: его деревня в регионе с исследовательским маркером с вином приносит одно золото, его город в регионе с исследовательским маркером со специями приносит два золота, и его город в регионе с исследовательским маркером плодородия приносит золота на одну единицу больше чем обычный, т.е. три золота. Итоговая продукция городов Бреда шесть золота.

У Хрисы два города, один в регионе без ресурсов и другой в регионе с нефтяным исследовательским маркером.

Хрису суммирует продукцию своих городов, которые приносят по два золота каждый и в итоге получает четыре золота

Теперь Анжела кидает два кубика, выкидывает восемь, и смотрит таблицу критических ресурсов выше. Восемь соответствуют специи. Бред - единственный игрок, имеющий карточку города со специями. Бред удваивает продукцию своих городов и получает двенадцать золота.

Технологии и уникальные ресурсы:

Перемножьте общее число уникальных ресурсов (не количество индивидуальных карточек

с ресурсами) на общее число технологических карточек имеющихся у вас.

Пример: Продолжаем предыдущий пример, Анжела имеет три городских карточки с вином. Так как Анжела имеет три идентичных ресурса (вино), у ней только один тип ресурсов. Она также имеет две технологии (одна из древней эры и одна из средневековья). Она перемножает один (свой уникальный ресурс) на два (ее технологии) и в результате получает два, т.е. она получает дополнительно два золота.

У Бреда одна карточка города с вином и одна карточка со специями (два уникальных ресурса). У Бреда также есть четыре технологии (две из древней эры и две из средневековья). Он перемножает два уникальных ресурса на четыре технологии и результатом будет сколько дополнительно золота он получит: восемь единиц золота.

Хриса имеет одну карточку города с нефтью и четыре технологии (три из древней эры и одну из средневековья) Она перемножает один тип ресурсов на четыре технологии и результатом будет сколько дополнительно золота она получит: четыре единицы золота.

Добавляем это золото к предыдущему результату. У Анжелы теперь пять монет, у Бреда двадцать и у Хрисы восемь монет.

Монополии:

Если у вас три или более карточки ресурсов одного типа, вы получаете бонус за монополию.

Если вы имеете...

Три одинаковых карточки, вы получаете дополнительно двадцать (20) золота.

Четыре одинаковых карточки, вы получаете дополнительно сорок (40) золота.

Пять одинаковых карточек, вы получаете дополнительно восемьдесят (80) золота.

Пример: В примере, приведенном выше, только Анжела имеет много ресурсов одного вида. Ее три карточки ресурсов с вином означают, что она получает еще двадцать золота дополнительно к своей сумме. Таким образом, Анжела теперь получает двадцать пять золота, тогда как у Бреда и Хрисы все еще двадцать и восемь соответственно.

Минимальное производство золота:

Ваша цивилизация никогда не может получать менее чем десять золота в этой фазе. Если вы производите золота девять или меньше, вы получаете десять золота в конце этой фазы.

Пример: В примере, приведенном выше, доход Хрисы составлял восемь золота, но она получает полных десять монет из банка. Таким образом, окончательное производство таково:

Анжела: двадцать пять золота

Бред: двадцать золота

Хриса: десять золота

После суммирование всех трех типов производства, игроки получают из банка свое золото и добавляют его к уже имеющемуся у них с предыдущего хода золоту.

Фаза покупок:

В течение фазы покупок вы используете накопленное вами золото для покупки военных юнитов, поселенцев, поселений, технологий, и так далее. Таблица ниже показывает сколько стоит каждый предмет в зависимости от эры.

Обычно, вы просто складываете общую стоимость всех вещей которые вы хотите приобрести и заплатив ее в банк, вы получаете свои новые приобретения. Однако часть вещей подчиняется специальным правилам:

| Таблица покупок | | | | |
|--|--|---------------|-------------------------------------|-----------------|
| | Древняя эра | Средневековье | Пороховая/ индустриальная эра | Современная эра |
| Армии | 5 | 10 | 15 | 20 |
| Флот | 10 | 20 | 30 | 40 |
| Авиация | - | - | - | 40 |
| Поселенцы | 5 | 10 | 15 | 20 |
| Деревни | 5 | 10 | 15 | 20 |
| Расширение до следующего уровня поселений | 5 (с деревни до города) 10 (с города до большого города) 20(с большого города до мегаполиса) | | | |
| Технологии | 10 + 10 за каждую имеющуюся у вас технологию | | | |

Покупка военных юнитов:

Вы можете покупать военные юниты только текущей эры. Таким образом в течение средневековья вы можете приобрести только пикинеров, рыцарей, катапульты, и каравеллы.

Покупка новых поселений:

Для постройки новых поселений вы должны иметь поселенца в регионе в котором вы хотите разместить новую деревню. Обменяйте поселенца на деревню, и оплатите стоимость деревни в банк.

Примечание: Поселенцы убираются с карты после того как были использованы для создания новой деревни.

Улучшение поселений:

Вы можете улучшить любое количество поселений каждую фазу покупок, но вы можете улучшать каждое поселение только на один уровень за ход. Стоимость улучшения поселения не увеличивается каждую новую эру, но постоянно увеличивается в зависимости от текущих размеров поселения.

Покупка технологий:

Вы можете приобретать технологии только текущей эры. Ваша первая технология стоит десять золота и каждая последующая технология, которую вы приобретаете, будет стоить на десять золота больше. Таким образом, ваша первая технология стоит десять золота, вторая двадцать, третья тридцать и так далее.

Когда эра закончилась (смотрите Эры, выше) вы можете закупать технологии новой эры в фазу покупок на следующий игровой ход. Технологии старой эры могут быть куплены до конца хода.

Когда каждый игрок закончил свою фазу покупок, не забудьте вернуть карточки ресурсов,

которые вы выторговали во время фазы торговли их владельцам.

Конец и Победа в игре:

Цивилизация Сиды Мейера: Настольная игра заканчивается в конце игрового хода, когда любой из игроков владеет тремя технологиями современной эры. Когда все игроки закончили свою фазу покупок, подсчитайте сколько победных очков вы набрали. Игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает игру.

Победные очки:

Вы получаете победные очки за:

1. Количество и размер ваших поселений
2. Количество технологий которыми вы владеете, и
3. Количество чудес света имеющихся у вас.

1) Размер поселений

Вы получаете победные очки за каждое поселение которое вы контролируете:

Каждая деревня приносит одно победное очко.

Каждый город приносит по два победных очка.

Каждый большой город приносит по три победных очка.

Каждый мегаполис приносит по четыре победных очка.

2) Технологии

Вы получаете по два победных очка за каждую имеющуюся у вас технологию.

3) Чудеса света

Вы получаете по три победных очка за каждое чудо света, которым вы владеете.

Пример: Бред имеет две технологии современной эры. В течение фазы покупок он покупает третью современную технологию, заканчивая игру. Как только Хриса закончит свою фазу покупок, все игроки подсчитывают свои победные очки.

У Анжелы две деревни, один город, два больших города, и один мегаполис. У нее также есть восемь технологий, и одно чудо света. Ее победные очки составляют:

Два победных очка за две деревни

Два победных очка за ее город

Шесть победных очков за два больших города

Четыре победных очка за мегаполис

Шестнадцать победных очков за восемь технологий

Три победных очка за мировое чудо света

Ее итоговый результат составил тридцать три (33) победных очка.

У Бреда нет деревень, городов, но есть четыре больших города и три мегаполиса. У него также двенадцать технологий и четыре чуда света. Его победные очки составляют:

Двенадцать победных очков за четыре больших города
Двенадцать победных очков за три мегаполиса
Двадцать четыре победных очка за двенадцать технологий
Двенадцать победных очков за четыре чуда света

Его итоговый результат составил шестьдесят (60) победных очков.

Хриса улучшила все свои поселения и купила новые технологии для того, что бы увеличить свой результат. У нее нет деревень, но есть два города, три больших города и три мегаполиса.

У нее также одиннадцать технологий и пять чудес света. Ее победные очки составляют:

Четыре победных очка за ее города
Девять победных очков за ее три больших города
Двенадцать победных очков за ее три мегаполиса
Двадцать два очка победных очка за одиннадцать технологий
Пятнадцать победных очков за пять чудес света

Ее итоговый результат составил шестьдесят два (62) победных очка.

Хриса имеет больше всех победных очков и выигрывает игру!

Это конец стандартных правил.

Усложненные правила

Обзор игры

Целью в *Цивилизации Сиды Мейера: Настольной игре* - является создание самой большой, наиболее развитой, и наиболее мощной цивилизации. В течение игрового хода вы

получаете возможность передвигать свои игровые фишки, драться в боях, торговать, открывать новые технологии, и строить новые военные юниты, поселенцев и поселения. В усложненных правилах, вы получаете больше контроля над будущим вашей цивилизации, но вам все еще необходимо осторожно балансировать все нужды своего народа и отношения с другими цивилизациями для того чтобы выиграть.

Эры:

Игра разделена на четыре эры:

- 1) Древняя
- 2) Средневековье
- 3) Пороховая/индустриальная
- 4) Современная

Игра начинается в древней эре. Эра заканчивается по окончанию хода в котором игрок покупает первую технологию из следующей эры. Новая эра начинается по началу следующего хода.

Когда новая эра начинается, имеют место следующие вещи:

Все оставшиеся технологии из прошлой эры имеют стоимость в половину обычной цены
Все чудеса света из прошлой эры больше не имеют эффекта. (Но сохраняйте их, так как они приносят победные очки в конце игры)

Городские улучшения из прошлой эры больше не действуют. Верните карточки для того, что бы они могли быть снова использованы. (Каждая карточка имеет одно из улучшений для каждой эры и соответственно может быть использована в каждой эре).

Цены на новые юниты и улучшения увеличиваются.

Карточки городов:

Каждое ваше поселение представлено карточкой города. Когда вы строите новую деревню в регионе с ресурсом, вы получаете карточку города с данным ресурсом отображенным на ней. Если вы строите деревню в регионе без какого-либо ресурса ваша карточка города не будет отображать ресурсов.

Каждая карточка города квадратная и имеет четыре грани. Каждая грань соответствует размеру поселения. Когда вы строите деревню вы получаете новую карточку города. Разместите карточку перед собой с надписью “размер один” на верхней грани. Когда вы увеличиваете поселение до второго размера (города), поверните карточку так, что бы грань с надписью “размер два” была сверху.

Каждая карточка города также имеет две поверхности. Одна поверхность обозначает то, что поселение является “счастливым” (желтое улыбающееся лицо), а другая обозначает, что

поселение “несчастно” (красное хмурящееся лицо). Вы можете сделать поселения счастливыми путем назначения городских улучшений делающих поселения счастливыми (такими как Храм и Суд) или чудо света (такие как “Сикстинская Капелла” или “Всеобщее Избирательное Право”).

Счастьливость:

Все поселения начинают как “несчастные” и могут быть сделаны счастливыми (за исключением поселений с вином или драгоценными камнями – они всегда автоматически

счастливы). Вы можете сделать ваши поселения счастливыми следующими путями:

1. *Выбрать одно из несчастливых поселений как ваше единственное “бесплатно” счастливое поселение:* Каждая цивилизация получает одно “бесплатно” счастливое поселение в дополнение к поселениям с вином и драгоценными камнями.
2. *Назначить осчастливливающее городское улучшение или чудо света к одному из несчастливых поселений:* Просто разместите городское улучшение или чудо света следующим за карточкой выбранного города и переверните карточку города с несчастной стороны на счастливую.

Эти назначения не постоянны и могут быть изменены в любое время.

Если на улучшении или чуде света нарисованы два счастливых лица, оно может быть использовано для превращения двух поселений в счастливые.

Примечание: Карточки технологий не могут быть использованы для превращения поселений в счастливые. Счастливые лица на карточках технологий означают, что после приобретения данной технологии можно будет строить новое осчастливливающее городское строение.

Пример: Анжела имеет три поселения. Одно из них деревня в регионе с маркером винного ресурса. Другое поселение – город в регионе с нефтяным маркером. Ее третье поселение – деревня в регионе без маркера ресурса.

Деревня Анжелы производит вино, поэтому это поселение автоматически счастливо. Она выбирает свой город производящий нефть, как свое “бесплатно” счастливое поселение и переворачивает его карточку на счастливую поверхность. Последняя деревня без ресурсов остается несчастной. Таким образом у нее есть два счастливых и одно несчастное поселение. Если она построит храм, она может назначить его на последнюю деревню и также сделать ее счастливой.

Продуктивность:

Цифры на каждой грани городской карточки показывают сколько золота город способен произвести когда он достигнет такого размера. Красные цифры используются большую часть времени. Черные цифры в скобках с символом шестеренки используются когда поселение имеет городское улучшение увеличивающее продуктивность или специальное чудо света.

(На таких улучшениях продуктивности или Чудесах света нарисована маленькая шестеренка.)

Назначение городского улучшения продуктивности, карточки плодородной местности, и чудес света увеличивающих продуктивность различным поселениям: Просто разместите улучшение, плодородие или карточку чуда света следующей за соответствующим поселением. Поселение теперь становится продуктивным и цифры в скобках могут быть использованы при подсчете производства золота для этого города.

Эти назначения не постоянны и могут быть изменены в любой момент (за исключением плодородной земли – смотрите ниже)

Если на улучшении или чуде света нарисованы две шестеренки, они могут быть использованы для улучшения продуктивности сразу в двух поселениях.

Карточка плодородия должна быть назначена городу который соответствует поселению на карте. (Тому, которому на карте соответствует маркер плодородной земли).

Городские улучшения:

Городские улучшения могут влиять на счастливость и продуктивность поселений. На осчастливливающих улучшениях напечатаны счастливые лица, а на улучшениях

продуктивности напечатаны шестеренки. Также как и карточки городов, каждая грань карточек городских улучшений несет на себе имя улучшения. Когда вы покупаете городское улучшение, возьмите карточку с напечатанным на ней данным городским улучшением и разместите ее перед собой, с городским улучшением которое вы только что купили на верхней грани карточки. Три другие грани силы не имеют. Только улучшение на верхней грани карточки (из текущей эры) находится в игре.

Вы не можете иметь два или более одинаковых городских улучшений. Каждый игрок может купить только одно городское улучшение каждой разновидности. Вы можете иметь замок и кафедральный собор, но не два замка или два кафедральных собора. Также, на каждое поселение можно назначить только одно улучшение данного типа – одно осчастливливающее улучшение и одно улучшение продуктивности.

Что бы назначить городское улучшение на поселение просто положите карточку улучшения под карточку выбранного города. Осчастливливающее поселение улучшение позволяет вам перевернуть карточку города на который она назначена на счастливую сторону. Улучшение продуктивности позволяет вам использовать значение большей продуктивности на городской карточке на которую оно было назначено (черное число в скобках). Городское улучшение с двумя счастливыми лицами или двумя шестеренками может быть использована сразу для двух различных поселений.

Нельзя торговать городскими улучшениями. Если одно из ваших поселений было захвачено, вы не теряете какие-либо улучшения назначенные на данное поселение. Они просто переназначаются на другой город.

Технологии:

В усложненных правилах технологии имеют различную стоимость и различное действие. Стоимость приобретения каждой технологии приведена на правой грани карточки технологий внутри изображения бронзовой монетки. Как только вы покупаете технологию, вы получаете карточку технологии и любую пользу указанную на карточке с надписью “владелец”. Вы также в праве собирать плату с игроков которые используют вашу технологию.

Платежи:

Каждый военные юнит или городское улучшение в игре соответствует технологии. Когда любой из игроков покупает соответствующую технологию, каждый игрок может покупать

военный юнит или городское улучшение соответствующее этой технологии (но не ранее). Однако если вы не владелец этой технологии и вы покупаете военный юнит и/или городское улучшение соответствующее ей, за это придется платить определенное количество золота владельцу технологии. Количество (или плата) равна 5 золота в Древнюю эру и Средневековье, и 10 золота в Пороховую/Индустриальную и Современную эру. Это плата является частью обычной стоимости, не являясь добавочной стоимостью. Примечание: Владелец технологии не вносит плату, но платит полную стоимость юнита или улучшения в банк.

Пререквезиты:

Большинство технологий имеют пререквезиты и не могут быть куплены, пока необходимые технологии, которые доступны ранее, не будут куплены. Эти пререквезиты отображены на каждой карточке технологии после надписи: “требования”.

Последовательность технологий и пререквезиты можно увидеть на карточке развития технологий (“дерева технологий”).

Бонус владельца:

Большинство технологий дают игроку который их покупает бонус, обычно это военные юниты или чудо света. Бонус написан внизу карточки технологии после слова “Владелец”. Бонус получается сразу же после приобретения технологии.

Ключевое открытие:

Четыре технологии помеченные “ключевое открытие” (звездочка). Эти технологии, в добавление к пользе которую они могут нести, также приносят четыре победных очка в конце игры.

Чудеса света:

В Цивилизации Сиды Мейера: Настольной игре - существует 25 чудес света. Вы получаете чудо света, когда приобретаете определенную технологию в течение фазы покупок игрового хода. Если вы купили технологию с чудом света, возьмите соответствующую карточку чуда света и положите ее перед собой.

Все эффекты чуда света начинают действовать немедленно. Если вы покупаете технологию, которая дает вам чудо света, и эффектом этого чуда света являются новые игровые фишки, вы получаете эти фишки сразу же, как только получаете чудо света. Напротив, если технология награждает вас игровым преимуществом, вы можете использовать это преимущество только до конца эры.

Пример: Анжела покупает Феодализм. Она получает чудо света “Военная академия Сун Тзы” в то же время. “Военная академия Сун Тзы” сразу же предоставляет своему владельцу два бесплатных средневековых пехотных юнита, Анжела сразу же получает их, так словно она приобрела их в фазу покупок.

Бред покупает Строительство. Он сразу же получает чудо света “Великая Стена”. Так как “Великая Стена” награждает своего владельца бонусом +2 при защите поселений вместо обычного +1, он получает этот бонус до конца Древней эры и начала Средневековья. Когда Средневековье начнется, Бред потеряет свой бонус +2 и останется с обычным бонусом +1.

Потеря поселений:

Когда вы теряете поселения после их захвата другим игроком, тот игрок получает вашу карточку города, но не какие-либо карточки городских улучшений или чудес света которые вы назначили на этот город.

Если вы потеряете последнее поселение, ваша цивилизация падет и вы покидаете игру.

Если это случится:

Игрок, который вас уничтожил, получает все ваше золото и чудеса света.

Ваши технологии поступают в банк. Даже если ими никто не владеет, они все равно могут быть использованы для строительства юнитов, городских улучшений и как пререквезиты.

Растановка

Длина игры:

Перед расстановкой на игровой доске, решите какую по длине игру вы хотите играть.

1. Короткая игра: короткая игра длится между двумя и тремя часами.
2. Средняя игра: средняя игра длится между тремя и четырьмя часами.
3. Длинная игра: длинная игра длится между четырьмя и шестью часами.

Короткая игра заканчивается в средневековье. Когда игрок покупает средневековую технологию, кидайте один кубик. Если выпавший результат равен или меньше количества средневековых технологий всех игроков, то игра кончается на этом ходу.

Средняя игра заканчивается в Пороховую/Индустриальную эру. Когда игрок покупает технологию Пороховой/Индустриальной эры, кидайте один кубик. Если результат равен или меньше, чем число технологий Пороховой/Индустриальной эры всех игроков, то игра кончается этим же ходом.

Длинная игра заканчивается, когда случается одно из приведенных ниже событий:

1. Тотальное завоевание.
2. Дипломатическая победа.
3. Военная победа.
4. Технологическая/космическая победа.

Дипломатическая, Военная и Технологическая/космическая победы каждая присуждает различное количество победных очков в добавление к обычным победным очкам полученным в конце игры (смотри “Побеждая в Игре” ниже)

Тотальное завоевание:

Если в конце хода существует только один игрок, у которого остались поселения на карте, этот игрок объявляется победителем.

Дипломатическая победа:

Если вы владеете чудом света “Организация Объединенных Наций”, вы можете объявить игру законченной в любой момент. В конце хода, в котором вы сделали заявление, все игроки подсчитывают победные очки и объявляется победитель.

Военная победа:

Если вы владеете чудом света “Программа Аполлон”, вы можете в любой момент объявить, что игра закончена. В конце хода, в котором вы сделали заявление, все игроки подсчитывают победные очки и объявляется победитель.

Технологическая/космическая победа:

Когда любой игрок покупает чудо света “Колонизационный корабль Альфа Центавра”, игра заканчивается немедленно в тот же ход.

Примечание: Чудо света “Колонизационный корабль Альфа Центавра” является единственным чудом света, которое можно купить. Как только соответствующая технология (делающая доступным “Колонизационный корабль Альфа Центавра”) будет куплена, любой игрок может купить колонизационный корабль за 200 золота.

Подготовка к игре:

Как только вы определились с продолжительностью игры, перемешайте все исследовательские маркеры, разместите по одному, перевернутому лицом вниз, на каждом, имеющем название, регионе на карте. Не смотря на них, соберите все оставшиеся маркеры и положите обратно в игровую коробку.

(Примечание: Если вы хотите играть в мире с большим количеством ресурсов, перед тем как разместить исследовательские маркеры, уберите по два “бесполезных” маркера на

каждого игрока в игре)

Раздайте каждому игроку по двадцать (20) золота, две деревни, два мечника, и два поселенца выбранного цвета.

Теперь каждый игрок бросает по два кубика. Тот, кто выкинет максимальный результат будет выбирать первым. В случае ничьи перекиньте результат.

Первый игрок выбирает один начальный регион. В ваш ход вы сделаете тоже самое. Просто разместите деревню, мечника и поселенца в выбранной вами области. Когда все игроки выбрали один начальный регион, последний выбиравший игрок выбирает второй регион и ставит свою вторую деревню, мечника и поселенца. Размещение теперь продолжается против часовой стрелки, до тех пор пока каждый игрок не выберет себе два начальных региона.

Каждый игрок начинает игру с одной древней технологией. Соберите все древние технологии на которых нет пререквезитов. Перемешайте их и раздайте по одной каждому игроку.

Пример: Анжела является первым игроком. Она выставляет деревню, мечника и поселенца в Миссиссипи. Бред – второй игрок. Он ставит свою деревню, мечника и поселенца в Степи. Хриса третий и последний игрок. Она ставит свою деревню, мечника и поселенца в Гран Чако. Теперь порядок расстановки меняется на обратный. Хриса ставит свою оставшуюся деревню, мечника и поселенца в Ориноко. Бред следующий и выбирает Юннан для размещения своих оставшихся фишек. Анжела последняя и выбираете Мексику в качестве своего второго начального региона.

Теперь Анжела тасует карточки технологий Колесо, Каменная кладка, Обработка бронзы, Алфавит/Письменность, Гончарное дело/Специализация и Церемония Сожения. Она раздает каждому по одной. Анжеле достается технология Каменной кладки. Бред получает Обработку Бронзы, и Хриса получает Гончарное Дело/Специализация.

Теперь каждый переворачивает исследовательский маркер на своих начальных регионах. Они начинают действовать немедленно. Однако, если вы найдете местное племя, пустыню, и/или чуму, уберите исследовательский маркер обратно в игровую коробку. Эти события игнорируются и не имеют эффекта, когда были открыты в течении расстановки.

Как только все растравят свои игровые фишки на карте, снова кидайте два кубика. Тот, кто выкинет наивысший результат, будет ходить первым. В случае ничьи перекиньте кубики. Игра будет продолжаться по часовой стрелке вокруг стола. Теперь вы готовы начать игру!

Процесс игрового хода

Игровой ход разделен на игровые фазы. В течение каждой фазы все игроки начиная с первого и далее по часовой стрелке могут совершить все действия этой фазы игры. Когда все фазы закончены, ход считается законченным. Игрок слева от первого игрока данного хода становится первым игроком и игровая последовательность повторяется.

Пример: Анжела выкинула одиннадцать после расстановки и становится первым игроком. Бред сидит слева от нее, и Хриса сидит слева от Бреда и справа от Анжелы.

После первого игрового хода, Бред становится первым игроком. Когда закончен второй

ход, Хриса становится первым игроком. После третьего хода Анжела снова становится первым игроком.

Примечание: Так как первый игрок будет постоянно меняться в течение игры, вы можете захотеть выдать текущему первому игроку какой-либо маркер для того что бы обозначить что именно он/она является первым игроком.

Фазы игрового хода:

Игровой ход разделён на четыре фазы:

1. Фаза передвижения и боя
2. Фаза торговли
3. Фаза производства
4. Фаза покупок

Каждая из этих фаз более детально описана ниже.

Фаза перемещений и боя:

Передвижения:

В течение фазы передвижений и фазы боев вы можете передвигать часть или все свои военные юниты и поселенцев. Они могут быть перемещены на такое количество регионов, сколько у них есть очков перемещений (ОП). Вы можете перемещать юниты в регионы или моря с фишками принадлежащими другому игроку. Юниты более чем одного игрока могут находиться в одном регионе и не сражаться друг с другом. Сражения начинаются, когда любой из игроков с военными юнитами в регионе захочет биться в сражении. **Как только вы начали биться в сражении, вы не можете больше перемещать сражающиеся фишки! Убедитесь что вы закончили все перемещения перед тем как драться. Также, взглянув на исследовательский маркер, вы не можете более передвигать своего поселенца в другой регион!**

Для передвижения армий и/или поселенцев через моря, вам необходимо иметь флот в море примыкающем к ним. Ваши армии и поселенцы должны потратить одну единицу передвижения на то чтобы попасть или сойти с флота. Таким образом, армии всегда тратят как минимум один ход на погрузку/разгрузку с флота, но для поселенцев возможно загрузиться и разгрузиться с флота за один и тот же ход.

Пример: Анжела начинает свою фазу передвижений и сражений с двумя поселенцами и катапультой в регионе Меконг. Она двигает свою каравеллу на одну морскую зону в район между Меконгом и Танами. Теперь она размещает свою катапульта и поселенцев в морской зоне на каравелле, Анжела может:

- Передвинуть своих поселенцев в Танами и посмотреть там на исследовательский маркер,
- Передвинуть одного из своего поселенца в Танами, посмотреть там на исследовательский маркер, и передвинуть другого своего поселенца в Тасманию.

- Передвинуть своего поселенца в Танами, посмотреть там на исследовательский маркер, и передвинуть свою каравеллу и катапульту на море соприкасающееся с Явой и Тасманией.
- Передвинуть каравеллу, поселенца, и катапульту в морскую зону соприкасающуюся с Явой и Тасманией и далее передвинуть своего поселенца в Тасманию и посмотреть там на исследовательский маркер.
- Передвинуть свою каравеллу, поселенца и катапульту в другую морскую зону и оставить их всех в этой новой морской зоне.

Обратите внимание, что если бы поселенец Анжелы начал фазу в Гималаях, она должна была бы сначала передвинуть поселенца в Меконг и затем на море с каравеллой. Она не сможет затем высадить поселенца в другой регион после погрузки на каравеллу, потому что она уже совершила своим поселенцем два перемещения за эту фазу.

Важно! Каждый юнит флота может нести на борту до трех армий и/или поселенцев! Размещайте флот и юниты поближе друг к другу, что бы обозначить какой флот что везет.

Примечание: Карта мира соединена левым и правым краем. В связи с этим возможны перемещения с морей у правого края на моря у левого и наоборот.

Воздушные перемещения:

Вы можете передвигать истребители на расстояние в три смежных региона или моря. Истребители должны закончить свое перемещение в регионе с военным юнитом или поселенцем, или на море с одним из ваших авианосцев.

Сражения:

Когда **вы заканчиваете свои перемещения**, вы сражаетесь в объявленных сражениях. Сражения в игре могут случиться в двух случаях:

1. Когда вы закончили свои перемещения, вы можете объявить о сражении в любом месте, где у вас имеются военные юниты.
2. Когда вы передвигаете любые игровые фигурки в место, где один или более игроков уже имеют военные юниты, любой из этих игроков может объявить о сражении. Разместите свои игровые фигурки на своей стороне, что бы обозначить, что о сражении было объявлено.

Когда другой игрок объявляет о сражении против вас, игровые фигурки, которые вошли в область, где было объявлено о сражении прекращают свои перемещения. Однако вы можете передвигать любые игровые фигурки которые еще не передвигали, пока у вас не закончатся легальные ходы. **Все сражения проходят после того как вы закончите передвижения.**

Как только о сражении будет объявлено, все другие игроки с военными юнитами в этом месте могут присоединиться к любой из сторон. Однако в течении сражения эти игроки передают контроль над своими юнитами оригинальному защищаемому или наступающему. Если более одного игрока в области хотят сражаться против игрока, который передвинул военные юниты в данную область, то игрок у которого большее количество юнитов будет управлять сражением. Если два или более игроков имеют одинаковое число военных юнитов, то кидайте два кубика. Игрок с наибольшим результатом будет возглавлять сражение.

Как происходят сражения:

Каждый и наступающий и обороняющийся должен:

1. Убрать все военные юниты с области, где происходит сражение.
2. Поставить экран между вами и вашим оппонентом (карта-памятка для этого вполне подходит).
3. Вы и ваш оппонент должны выбрать по одному военному юниту для сражения и поставить их перед остальными.
4. Убрать экран.
5. Кинуть соответствующее число кубиков для выбранного военного юнита, и прибавить модификаторы к полученному результату.
6. Игрок с наибольшим результатом выигрывает бой. В случае ничьи, оба юнита считаются уничтоженными.

Как только сражение началось ни одна из сторон не может отступить! Повторяйте пункты со второго по шестой (один раунд сражения) пока у одного из вас не закончатся юниты. Если вы сражаетесь флотами в море, любой военный юнит и/или поселенец перевозимый флотом, который был уничтожен, так же считается уничтоженным. Не флотские юниты в море не могут сражаться против вражеских флотов (они считаются бесполезным грузом).

Примечание: Авиация является исключением. Она может сражаться и поддерживать боевые корабли в бою (см. ниже).

Примечание: Города могут быть захвачены только тогда, когда у его хозяина не осталось военных юнитов в этом регионе.

Кубики и модификаторы:

В каждом бою для выбранного военного юнита каждый игрок кидает соответствующее количество кубиков и добавляет соответствующий модификатор перед тем как сравнивать полученный результат.

Кубики:

Для военных юнитов из древней эры кидается по одному кубику.

Для военных юнитов из средневековья кидается по два кубика.

Для военных юнитов из пороховой/индустриальной эры кидается по три кубика.

Для военных юнитов из современной эры кидается по четыре кубика.

Модификаторы:

Три типа модификаторов могут быть добавлены к результату броска кубиков.

Защищая Поселения:

Когда защищается армия в регионе с одним из ваших поселений, добавьте один к результату броска кубиков.

Превосходство на поле боя:

Каждый тип армий (пехота, кавалерия, артиллерия) превосходит один из других типов и уступает другому. Если юнит который вы выбрали превосходит тип который выбрал ваш оппонент, вы можете добавить номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках (от 1 до 4).

Когда **кавалерия сражается с пехотой**, добавляйте номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках для кавалерии.

Когда **пехота сражается с артиллерией**, добавляйте номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках для пехоты.

Когда **артиллерия сражается с кавалерией**, добавляйте номер текущей эры к результату выпавшему на кубиках для артиллерии.

(Текущая эра: Древняя эра – 1, Средневековье – 2, Пороховая эра – 3, Современная эра – 4).

Примечание: Вы можете легко запомнить, какая из армий имеет превосходство, запоминанием трех букв **КПА**: **К**(авалерия) превосходит: **П**(ехоту) превосходящую: **А**(ртиллерию) превосходящую кавалерию.

Модификаторы Юнитов:

Некоторые типы юнитов имеют специальные модификаторы. Это показано после значка плюс (+) в описании юнита на карточке технологии и в таблице ниже.

Модернизация военных юнитов:

Военные юниты не могут быть модернизированы для следующей эры (в другую фигурку) за исключением катапульты которые все модернизируются в требушеты сразу же, как только средневековая технология “Инженерное дело (Engineering)” будет куплена (потому что одинаковая фигурка используется для обоих юнитов).

Военные юниты автоматически модернизируются до лучшего типа доступного в их эре. Как только покупается новая технология которая позволяет строить новый, лучший тип данной эры, все старые типы из этой же эры автоматически модернизируются.

Пример: У Бреда есть 2 Мечника (древняя пехота), 1 Колесница (древняя кавалерия), и 1 Катапульта (древняя артиллерия)

Хриса покупает Верховую Езду. Колесница Бреда автоматически модернизируется до Всадника.

Позднее, Анжела покупает Феодализм, который делает доступными Пикинеров (средневековая пехота). Мечники Бреда не модернизируются, так как Пикинеры – пехотные юниты из другой эры в которой используется другая фигурка.

Вскоре Бред покупает Инженерное дело (engineering), который позволяет строить Требушеты. Его катапульта автоматически модернизируется до Требушета. (другая эра, но одинаковая фигурка).

| Таблица силы военных юнитов | | | | | |
|--|------------|------------------------------------|--|-----------|-----------|
| Эра | Тип юнита | Уровень 1 | Уровень 2 | Уровень 3 | Уровень 4 |
| Древняя | Пехота | Копейщик (1 куб.) | Мечник (1 куб. +1) | - | - |
| | Кавалерия | Колесница (1 куб.) | Всадник (1 куб. +1) | - | - |
| | Артиллерия | Катапульта (1 куб. +1) | - | - | - |
| | Флот | Галера (1 куб.) | - | - | - |
| Средне- вековье | Пехота | Пикинер (2 куб.) | - | - | - |
| | Кавалерия | Рыцарь (2 куб.) | - | - | - |
| | Артиллерия | Требушет (2 куб.) | - | - | - |
| | Флот | Каравелла (2 куб.) | Галеон (2 куб. +2) | - | - |
| Поро- ховая/ Индустри- альная | Пехота | Мушкетер (3 куб.) | Стрелок (3 куб. +2) | - | - |
| | Кавалерия | Драгун (3 куб.) | - | - | - |
| | Артиллерия | Пушка (3 куб. +1) | Артиллерия (3 куб. +3) | - | - |
| | Флот | Фрегат (3 куб.) | Броненосец (3 куб. +2) | - | - |
| Совре- менная | Пехота | Автоматчик (4 куб.) | Механизированная пехота (4 куб. +2) | - | - |
| | Кавалерия | Танк (4 куб.) | Современный танк (4 куб. +3) | - | - |
| | Артиллерия | Ракетная артиллерия (4 куб. +2) | Крылатая ракета (4 куб. +4) | - | - |
| | Флот | Линкор (4 куб. +1) | Авианосец (4 куб.) | - | - |

| | | | | | |
|--|---------|------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|--|
| | Авиация | Биплан (добавляет 1 куб.) | Моноплан (добавляет 2 куб.) | Реактивный (добавляет 3 куб.) | Самолет- невидимка (добавляет 4 куб.) |
|--|---------|------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|--|

Авиация:

Авиация, в отличие от армий и флотов, не сражается непосредственно против других военных юнитов. Вместо этого вы можете приказать авиации и военному юниту сражаться вместе. Авиация добавляет дополнительные кубики к броску за военный юнит. Все остальные модификаторы продолжают действовать. Если вы проигрываете бой, оба (и армия, и авиация) считаются уничтоженными!

Авиация может двигаться на три региона/моря в ход. Хотя вы можете передвигать свои воздушные силы как через наземные регионы так и через моря, тем не менее вы должны закончить их перемещение в регионе который содержит один из ваших городов, или в регионе который содержит одну из ваших армий, или на море которое содержит один из ваших авианосцев.

Авиация не может быть остановлена и атакована юнитами другого игрока во время перемещения. Это значит, что она может летать над пространством занятым противником совершенно беспрепятственно.

Авиация считается автоматически уничтоженной, в случае если при нападении вражеской армии или флота вместе с ней не оказалось дружественной армии или флота.

Пример: Бред подвинул два танка (4 куб.), артиллерию (3 куб. +3) и моноплан (добавляет 2 куб.) в Ориноко. У Хрисы там есть мушкетер (3 куб.), один танк (4 куб.), одна пушка (3 куб. +1), три поселенца, и мегаполис. Бред решил сражаться с Хрисой.

После размещения своей армии за экраном Бред выбирает один из своих танков и моноплан для схватки. Хриса выбирает пушку. Теперь они убирают экран.

Бред бросает шесть кубиков: 4 кубика на танк, армию современной эры, плюс два экстра кубика за свой моноплан. Результат – двадцать.

Хриса кидает три кубика и добавляет один (пушка дает 3 куб. +1), добавляет четыре к результату, потому что ее артиллерия пороховой/индустриальной эры является превосходящим типом для танка Бреда (танк является современной кавалерией). Хриса добавляет также еще одно очко к результату, так как она обороняется в регионе с одним из своих поселений. Хриса выкидывает четырнадцать, когда она добавляет свои модификаторы (+6), то конечный результат равен двадцати. Так как результатом оказалась ничья, то все три военных юнита считаются уничтоженными.

Далее Бред выбирает другой свой танк. Хриса тоже выбирает танк. Когда они убирают экран, оба кидают по четыре кубика. Хриса опять получает плюс один к своему броску. Бред выкидывает семнадцать. Хриса выкидывает двенадцать и плюс один к результату (защищаясь в поселении) получает тринадцать. Танк Хрисы считается уничтоженным. Бред теперь может выбрать между оставшимся танком или артиллерией. Так как он знает, что у Хрисы остался только один военный юнит – мушкетер, он выбирает свой танк против мушкетера, что бы получить плюс четыре к своему броску. После удаления экрана, Бред кидает четыре кубика и выбрасывает четырнадцать. После добавления бонуса у Бреда получается восемнадцать. Хриса кидает двенадцать на трех кубиках и добавляет один за оборону поселения. Тринадцать явно недостаточно и она теряет свой последний военный юнит. Бред выигрывает это сражение!

Так как Бред теперь контролирует Ориноко, он уничтожает трех поселенцев Хрисы и обменивает ее мегаполис на собственный.

Пример: Хриса передвигает два линкора (4 куб. +1) в морскую зону, где у Бреда находится фрегат (3 куб.) и каравелла (2 куб.). У Бреда на каравелле, кроме того располагаются автоматчик и гаубица, считается что каравелла их перевозит.

Хриса выбирает один из своих линкоров. Бред выбирает фрегат. После этого убирается экран. Хриса кидает четыре кубика и выкидывает девять. Она добавляет одно очко и в результате получает десять. Бред кидает три кубика и выкидывает шесть. Фрегат Бреда уничтожен.

Теперь Бред выбирает каравеллу для боя с одним из линкоров Хрисы. Бред кидает два кубика и выкидывает двенадцать! Хриса кидает четыре кубика и выкидывает шестнадцать. Каравелла Бреда с его автоматчиком и гаубицей уничтожены.

Торговая фаза:

В течение торговой фазы вы можете заключать сделки с другими игроками, если их цивилизации находятся на расстоянии дальности торговли. Наиболее распространенные торговые сделки это одна карточка ресурсов на другую. Эта сделка длится до тех пор, пока не закончится фаза производства. Главной причиной вступления в торговлю ресурсами является получение производственных преимуществ. Игроки которые контролируют три, четыре или пять одинаковых карточек ресурсов получают дополнительное золото в течение фазы производства. Также у вас есть возможность торговать ресурсами, которые могут оказаться критическим ресурсом в фазу производства.

Постоянные торговые соглашения на другие вещи так же разрешаются. Поселенцы, военные юниты, города, золото, технологии и даже чудеса света могут быть использованы в торговле. Сделки не обязательно должны быть равными, и любые данные обещания сдерживать не обязательно. Однако, любое соглашение которое может быть выполнено в этой фазе (торговля золотом и/или карточками, например) должно быть выполнено. Карточки ресурсов должны быть возвращены владельцу в конце фазы производства.

Дальность торговли:

Когда используются продвинутые правила, торговля может происходить только между игроками у которых поселения находятся достаточно близко друг к другу. Это расстояние изменяется с уровнем развития технологий. Таблица дальностей торговли показывает какая технология увеличивает дальность торговли.

Регионы показывают сколько регионов от ближайшего поселения игрока может быть до вашего поселения для того, что бы торговля между вами могла состояться.

Морские зоны показывают сколько морей от ближайшего поселения игрока может быть до вашего поселения для того что бы торговля между вами могла состояться.

| Необходимая технология | Дальность торговли | |
|------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| | Регионы | Морские зоны между городами |
| Начало игры | 1 (город в смежном регионе) | Нет морской торговли |
| Торговля/ Картография | 1 | 1 |
| Астрономия | 1 | 2 |
| Навигация | 1 | 3 |
| Паровая сила | 4 | 3 |
| Полеты | Неограничено | |

Примечание: Сухопутные и морские дальности не могут быть комбинированы при определении дальности.

Фаза производства:

В течение фазы производства вы подсчитываете сколько золота ваша цивилизация произвела. Существует четыре компонента доходов вашей цивилизации.

1. Производство городов
2. Критический ресурс
3. Ресурсы
4. Монополии

Производство городов:

Карточки городов объясняют сколько золота производит каждое поселение. Каждое поселение производит различное количество золота, в зависимости от размера поселения, “счастья”, и продуктивности. Для того, что бы отследить продукцию вашего города, положите карточку города правильной счастливой/несчастной стороной кверху, и правильным размером поселения вверху карточки. Также разместите городские улучшения которые вы назначили на данный город положив их под соответствующую карточку города. Будьте осторожны при использовании чисел для обычного поселения, и черных чисел для поселения с улучшениями продуктивности.

Пример: Средневековье. Анжела начальный игрок. У нее три деревни, каждая в регионе с исследовательским маркером с вином. Все три деревни автоматически счастливы. У Анжелы так же есть городское улучшение амбар, соответственно увеличивается продуктивность одной из деревень.

Анжела складывает продукцию своих городов: две деревни приносят по четыре золота каждая, и деревня с амбаром приносит 8, в результате она получает 16 золота.

У Бреда одна деревня в регионе с исследовательским маркером с вином, его город в регионе с исследовательским маркером со специями, и еще город в регионе с исследовательским маркером плодородия. Деревня Бреда с вином автоматически счастлива.

Он выбирает город со специями как единственное бесплатно счастливое поселение, и он использует свое городское улучшение суд, что бы сделать свой плодородный город счастливым. Все три поселения Бреда счастливы. Он не имеет городских улучшений увеличивающих производительность, однако его город с “плодородным”

исследовательским маркером позволяет ему использовать продуктивную величину для данного города.

Бред складывает продукцию своих городов: его винная деревня приносит 4 золота, его город со специями приносит 6 золота, и его город с исследовательским маркером плодородия приносит также 6 золота. Итоговая продукция городов Бреда 16 золота.

У Хрисы два города, один в регионе без ресурсов и другой в регионе с нефтяным исследовательским маркером. У нее также есть амбар, который она назначила на нефтяной город.

Хриса суммирует продукцию своих городов: Хриса выбрала сделать нефтяной город счастливым (ее бесплатно счастливый город) и продуктивным (с амбаром), и в результате он приносит 12 золота. Ее другой город несчастен, не продуктивен, т.е. он приносит только 1 золото. Итоговое производство городов Хрисы 13 золота.

Критический ресурс:

В начале каждой фазы производства определяется новый критический ресурс. Игрок, начинавший ход, теперь бросает два кубика и сверяется с таблицей критических ресурсов приведенной ниже. Любой игрок у которого есть карточка города с выпавшим ресурсом получает дополнительно пятнадцать золота! Он получает бонус за критический ресурс даже если его ресурс временен так как является результатом торговли. (Примечание: Игрок который потерял критический ресурс в результате торговли этим ходом бонусов не получает)

| Таблица критических ресурсов | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|-------------------|--------|-------------------|--------|
| | Результат броска кубиков | | | | |
| | 2-3 | 4-5 | 6-8 | 9-10 | 11-12 |
| Древняя эра | Вино | Лошади | Железо | Драгоценные камни | Специи |
| Средневековье | Вино | Драгоценные камни | Специи | Железо | Лошади |
| Пороховая/ Индустриальная эра | Нефть | Драгоценные камни | Уголь | Железо | Лошади |
| Современная эра | Уголь | Редкие металлы | Нефть | Нефть | Железо |

Пример: Продолжаем пример выше. Теперь Анжела кидает два кубика, выкидывает восемь, и смотрит таблицу критических ресурсов выше. Восьми соответствуют специи. Бред единственный игрок имеющий карточку города со специями. Бред получает дополнительные пятнадцать золота.

Теперь у Анжелы – 16 золота, у Бреда – 31 золота, и у Хрисы – 13 золота.

Ресурсы:

Теперь подсчитывайте сколько уникальными ресурсами (не ресурсными карточками) вы обладаете. Каждый уникальный ресурс приносит по три дополнительных золота.

Пример: Продолжая пример выше, у Анжелы три городских карточки с винным ресурсом. Не смотря на то, что у Анжелы три идентичных ресурса (вино), у нее только один тип

ресурсов. Она получает дополнительно три золота.

У Бреда один винный город и один со специями (два уникальных ресурса). Он получает шесть золота дополнительно.

У Хрисы только одна карточка с нефтяным ресурсом. Она получает три золота дополнительно.

Добавляя это золото к их суммам получаем: у Анжелы – 19 золота, у Бреда – 37 золота, у Хрисы – 16 золота.

Монополии:

Если у вас три или более карточки ресурсов одного типа, вы получаете бонус за монополию.

Если вы имеете...

Три одинаковых карточки, вы получаете дополнительно двадцать (20) золота.

Четыре одинаковых карточки, вы получаете дополнительно сорок (40) золота.

Пять одинаковых карточек, вы получаете дополнительно восемьдесят (80) золота.

Пример: В примере приведенном выше, только Анжела имеет много ресурсов одного вида. Ее три карточки ресурсов с вином означают, что она получает еще двадцать золота дополнительно к своей сумме. Таким образом, Анжела теперь получает 39 золота, тогда как у Бреда и Хрисы все еще 37 и 16 соответственно.

Минимальное производство золота:

Ваша цивилизация никогда не может получать менее чем десять золота в этой фазе. Если вы производите золота девять или меньше, вы получаете десять золота в конце этой фазы.

Фаза покупок:

В течение фазы покупок вы используете накопленное вами золото для покупки военных юнитов, поселенцев, поселений, технологий, и так далее. Таблица ниже показывает сколько стоит каждый предмет в зависимости от эры.

| Таблица покупок | | | | |
|-----------------|-------------|---------------|-------------------------------------|--------------------|
| | Древняя эра | Средневековье | Пороховая/ индустриальная эра | Современная эра |
| Армии | 10 | 15 | 20 | 25 |
| Флот | 20 | 30 | 40 | 50 |
| Авиация | - | - | - | 50 |

| | | | | |
|--|---|----|----|----|
| Часть юнита или стоимость улучшения выплачиваемая владельцу технологии | 5 | 5 | 10 | 10 |
| Поселенцы | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Основание новой деревни | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Расширение до следующего уровня поселений | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Городское улучшение | 10 | 15 | 20 | 25 |
| Технологии текущей эры | Стоимость указана на карточках | | | |
| Технологии предыдущей эры | Половина стоимости указанной на карточках | | | |

Обычно вы просто складываете общую стоимость всех вещей которые вы хотите приобрести и заплатив ее в банк, вы получаете свои новые приобретения. Однако часть вещей подчиняется специальным правилам:

Покупка военных юнитов:

Вы можете покупать военные юниты только из текущей эры. В добавок, вы не можете покупать военные юниты до тех пор пока кто-то из игроков не приобретет технологию позволяющую их строить. Как только любой из игроков покупает соответствующую технологию, каждый игрок может покупать данный тип военного юнита. Если вы не обладаете технологией военного юнита который вы хотите купить, игрок который ею владеет, получает часть от закупочной цены каждого данного военного юнита который вы закупаете. Однако, если вы обладаете технологией вы все равно платите полную цену в банк.

Пример: Анжела владеет технологической карточкой Кавалерия. Бред владеет технологией Феодализма. Никто не обладает технологией Инженерное дело.

В свою фазу покупок, Анжела решает купить двух пикинеров, трех рыцарей, и одну катапульту. Анжела платит в банк двадцать золота и платит десять золота Бреду, так как Бред владеет Феодализмом, который позволяет строить пикинеров. Далее Анжела платит в банк сорок пять золота, так как она владеет технологией Кавалерии. Она не может сохранить какую-либо часть золота или заплатить себе плату, даже когда она владеет соответствующей технологией. Наконец, так как никто не владеет технологией Инженерное дело, она не может купить катапульту, которую хотела приобрести.

Каждый ход, вы можете разместить в регионе столько игровых фишек, каков размер поселения, которым вы там владеете. Таким образом, вы можете разместить одну игровую фигурку в регионе с деревней, две игровых фигурки в регионе с городом и так далее. Флоты могут быть размещены в морских зонах смежных с одним из ваших поселений и они добавляются к общему количеству фигурок для этого поселения.

Продажа военных юнитов:

Вы можете продать военные юниты из предыдущей эры обратно в банк за одну пятую от их цены. Таким образом, как только игра переходит в средневековье вы можете продать своих всадников обратно в банк за два золота каждый.

Покупка новых поселений:

Для постройки новых поселений вы должны иметь поселенца в регионе в котором вы хотите разместить новую деревню. Обменяйте поселенца на деревню и оплатите десять золота в банк.

Улучшение поселений:

Когда любой из игроков покупает технологию позволяющую улучшать поселения (до следующего уровня), все игроки могут улучшить свои поселения. **Однако, игрок который владеет технологией позволяющей улучшать поселения не получает какие-либо деньги от игроков которые улучшают свои поселения!** Вы можете улучшить любое количество поселений каждую фазу покупок, но вы можете улучшать каждое поселение только на один уровень за ход. Деревни не могут быть улучшены тем же ходом что и основаны.

Покупка городских улучшений:

Вы можете приобрести городские улучшения текущей эры. В добавление, вы не можете покупать городские улучшения пока игрок не купит технологию которая позволяет строить их. Как только любой игрок покупает соответствующую технологию, любой из игроков сможет купить данный тип городского улучшения. Если вы не обладаете технологией для городского улучшения которое вы хотите купить, игрок который ею владеет получает часть закупочной цены данного городского улучшения. Однако если вы владеете данной технологией вы все равно платите полную стоимость в банк.

Каждый игрок может купить только по одному каждому городскому улучшению.

Пример: Хриса может купить ангар, рынок, храм, и суд, но не может приобрести по два любого из них. Если она покупает ангар, она не может купить второй.

Городские улучшения становятся не эффективными с приходом новой эры. Все игроки возвращают свои старые городские улучшения, для того, чтобы они могли быть снова использованы в новой эре.

Покупка технологий:

Для покупки технологии вы должны оплатить стоимость указанную на карточке и все пререквезиты указанные внизу карточки должны быть уже в игре. Другими словами, вы не обязаны иметь все пререквезиты, но кто-то должен их иметь.

Вы можете покупать технологии из предыдущей эры за половину от указанной стоимости, если все их пререквезиты уже в игре. Даже если вы не получите максимум отдачи от этой технологии, вы все еще набираете очки к концу игры и получаете специальный бонус владельца.

Вещи для запоминания:

Когда все игроки закончат свои фазы покупок, верните выторгованные ресурсы обратно их владельцам.

Когда эра закончена, верните все городские улучшения предыдущей эры.

Когда эра кончилась, все эффекты чудес света из предыдущей эры теряются. Однако сохраняйте все свои старые чудеса света в целях накопления очков к концу игры.

Победа в игре.

Если игра закончилась не глобальным завоеванием, все игроки подсчитывают победные очки, которые успели накопить. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает игру.

Победные очки:

Вы получаете победные очки за:

1. Количество и размер ваших поселений
2. Количество технологий, которыми вы владеете
3. Количество чудес света имеющихся у вас
4. Специальный бонус победных очков в зависимости от того, как закончилась игра (дипломатическая, военная, или технологическая/космическая победа)

1. Размер поселений:

Вы получаете победные очки за каждое поселение, которое вы контролируете:

Каждая деревня приносит одно победное очко.

Каждый город приносит по два победных очка.

Каждый большой город приносит по три победных очка.

Каждый мегаполис приносит по четыре победных очка.

2. Чудеса света:

Вы получаете по два (2) победных очка за каждое чудо света, которым вы владеете.

3. Ключевые открытия:

Вы получаете по четыре (4) очка за каждое ключевое открытие, которыми владеете.

4. Бонусные победные очки:

- Если игра закончилась дипломатической победой, игрок который владеет

Объединенными Нациями получает дополнительно пять (5) победных очков.

- Если игра закончилась военной победой, все игроки получают по одному (1) очку за каждый военный юнит которым владеют.

- Если игра закончилась технологической/космической победой, все игроки получают по одному (1) очку за каждую технологию которой владеют.

Пример: Бред владеет “Объединенными Нациями” и “Программой Аполлон”, но решает попытаться достигнуть победы в игре с технологическими/ космическими условиями победы

которые дают дополнительные очки за технологии (которых у него было много), а не за военные юниты (которых у Анжелы и Хрисы было больше). Он копил свое золото три хода и затем объявил что покупает Атомную технологию и “Колонию на Альфа Центавре”.

Он заканчивает игру с технологическими/космическими условиями победы. Другие игроки заканчивают свои покупки и все подсчитывают победные очки:

У Анжелы одна деревня, два города, три больших города, и три мегаполиса. У нее также есть восемь технологий, и одно чудо света. Ее победные очки составляют:

26 победных очков за поселения

8 победных очка за ее технологии

2 победных очков за ее чудо света

Ее общее количество очков составляет тридцать шесть (36) победных очка.

У Бреда нет деревень, городов, но есть четыре больших города и шесть мегаполисов. У него также пятнадцать технологий (три из них ключевые открытия) и восемь чудес света. Его победные очки составляют:

36 победных очков за его поселения
15 победных очков за его технологии
12 победных очка за его ключевые открытия
16 победных очков за его чудеса света
Его итоговый результат составил семьдесят девять (79) победных очков.

У Хрисы нет деревень, но есть два города, четыре больших города, и восемь мегаполисов.
У нее также семь технологий (1 ключевое открытие), и пять чудес света. Ее победные очки составляют:

48 победных очков за ее поселения
7 победных очков за ее технологии
4 победных очка за ее ключевые открытия
10 победных очков за пять ее чудес света
15 победных очков за пять чудес света
Ее итоговый результат составил шестьдесят девять (69) победных очка.

Бред имеет больше всех победных очков и выигрывает игру!

Это конец продвинутых правил.

Примечание автора

Я являлся фанатом Цивилизации Сиды Мейера с тех пор как я получил альфа версию оригинальной компьютерной игры в канун 1991 года. Когда я загрузил игру и начал исследование, я удивился масштабу и размаху новой игры, я удивился богатству детализировки. Я играл часами и когда день превращался в ночь я начинал понимать, что, то на что я смотрю это сногшибательный продукт который позволяет игрокам отбросить повседневные страхи и вступить в виртуальную реальность. Они могут стать не только королями на день; они могут стать управляющим духом над целой цивилизацией на всем протяжении истории. Это игра дает игрокам опыт доселе неизвестный в мире электронных игр.

Тогда я был управляющим продаж в MicroProse и работал с такими пионерами индустрии как Сид Мейер и Брюс Шелей. Несмотря на то, что я не был вовлечен в разработку продуктов, мне все равно повезло понаблюдать за этим процессом изнутри. И естественно когда я продавал продукты я мечтал, что когда-нибудь я буду их проектировать. И когда я вспоминаю те дни, я понимаю, что мне повезло, что я смог что-то добавить к Цивилизации, и открыть для игроков совершенно новый путь для наслаждения этой удивительной игрой.

Гленн Дровер, Август, 2002

“Цивилизация: Настольная игра” посвящение.

Я бы хотел посвятить эту игру, которую я создал “Цивилизацию: Настольную игру”

моей прекрасно помогавшей и любящей семье. Моей прекрасной жене, Терри, твое сострадание и любовь к жизни каждый день вдохновляют меня. Я словно пустой без тебя. Двум моим ужасающим детям, Скотту и Анне, каждый момент что вы были в моей жизни был благословением. Я не могу сосчитать их все. Новое прибавление к семье Нимейеров, Халин, нашему приемному сыну из Казахстана. Шанс для тебя научить меня.

Пол Е. Нимейер, Август, 2002

В создании принимали участие:

Игровая концепция и дизайн: Гленн Дровер

Игровая карта: Пол Нимейер

Графика и дизайн: Джеймс Провензал, Джекоби О'Конор, Ассоциация Fast Forward Design

Локализация: ООО «Алегрис»

Редакция: Филиппов Андрей

Вёрстка русской версии: Евтюшкин Антон

Сборник правил: Альфредо Лоренто и Гленн Дровер

Права: Джек Провензал, Провензал и Критер

Продукция и сборка: Нил Чукерман, Chukerman Packakig

Производство пластика: Мэтт Джекобс, Advanced Molding Solutions

Игровой тестинг: Гленн Дровер, Теодор Кун, Брайан Ритзентхалер, Джек Провензал, Пол Нимейер, Альфредо Лоренте, Патрик Провензал, Геофф Зойлер, Ник Жегеди, Пьер Жегеди, Майк МакМахон, Бил Мейерс, Натили Мейерс, Рик Лоргус, Джон Поскин, Джеймс Провензал, Девид Кронистер, Правиин Косури, Джефф Витоус, Самуель Е. Либерт, Ден Крапп.

Специальное спасибо: Ен Лич, Рахель Хоагленд, Сид Мейер, Джефф Бриггс, Ден Магаха.