

«ЦИВИЛИЗАЦИЯ» СИДА МЕЙЕРА

CIVILIZATION

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ДОПОЛНЕНИЕ

«УДАЧА И СЛАВА»

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

«Удача и слава» — это первое дополнение для стратегической настольной игры «Цивилизация Сиды Мейера». Оно открывает перед игроками новые возможности развития цивилизаций: превращать столицы в мегаполисы, пользоваться талантами исторических личностей, инвестировать монеты в развитие науки и промышленности. Кроме того, здесь вы найдете все необходимые карточки и фишки для пятого игрока.

Мы рекомендуем использовать дополнение целиком, включив в базовую игру все его элементы. Однако вы также можете применять колоды великих людей и карточки инвестиций как отдельные модули, добавляя их в игру или убирая из игры по желанию участников.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила дополнения
- 4 листа цивилизаций
- 4 диска торговли
- 4 диска экономики
- 4 пластиковых стержня для соединения листов цивилизаций с дисками торговли и экономики
- 4 маркера уровня культуры (по 1 на цивилизацию)
- 4 домашних участка карты (по 1 на цивилизацию)
- 7 нейтральных участков карты
- 3 маркера реликтов
- 6 пластиковых армий (для пятого игрока)
- 2 пластиковых скаута (для пятого игрока)
- 1 пластиковый белый скаут испанцев
- 152 карточки, а именно:
 - » 41 карточка для пятого игрока (1 памятка, 4 правительства, 36 технологий)
 - » 4 карточки технологии «Полет» (на замену)
 - » 1 карточка чуда «Ангкор-Ват» (на замену)
 - » 5 боевых памяток (по 1 на игрока)

- » 20 новых карточек технологий (по 4 на игрока)
- » 10 новых карточек культурных событий
- » 9 новых карточек чудес
- » 42 карточки великих людей
- » 20 карточек инвестиций (по 4 на игрока)
- 9 маркеров чудес (по 3 древних, средневековых и современных)
- 23 маркера инвестиций
- 5 маркеров мегаполисов (по 1 на игрока)
- 10 новых маркеров хижин (2 мирных варваров, 1 благовония, 1 железо, 1 туземное искусство, 1 шелк, 1 шпион, 1 учитель, 2 зерна)
- 5 новых маркеров деревень (1 мирные рабочие, 1 туземное искусство, 1 шпион, 1 уран, 1 богатство)
- 15 маркеров укреплений/караванов
- 8 маркеров бедствий
- 23 пятикратных жетона культуры
- 10 маркеров для пятого игрока (7 военных технологий, 3 города)
- 4 жетона ресурсов
- 1 справочный лист (для пятого игрока)



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

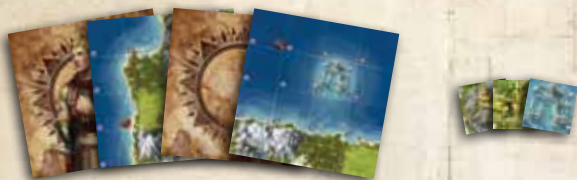
Теперь расскажем подробнее о компонентах, входящих в состав дополнения.

НОВЫЕ ЛИСТЫ ЦИВИЛИЗАЦИЙ, ДИСКИ ТОРГОВЛИ И ЭКОНОМИКИ, МАРКЕРЫ УРОВНЯ КУЛЬТУРЫ



Эти компоненты вводят в игру четыре новые цивилизации: арабов, греков, индийцев и испанцев. Прикрепите диски к листам, как описано в правилах базовой игры.

НОВЫЕ УЧАСТКИ КАРТЫ И МАРКЕРЫ РЕЛИКТОВ



В дополнение «Удача и слава» входят четыре новых домашних участка карты (с лидером одной из новых цивилизаций на обороте) и семь нейтральных участков. На некоторых нейтральных участках есть новые особые квадраты — реликты. Этим квадратам соответствуют три маркера реликтов. О реликтах читайте на стр. 9.

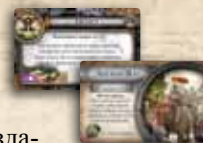
БЕЛЫЙ СКАУТ ИСПАНЦЕВ

Белая фишка скаута применяется испанцами. Подробности — в описании новых цивилизаций на стр. 6.



КАРТОЧКИ НА ЗАМЕНУ: «ПОЛЕТ» И «АНГКОР-ВАТ»

Эти карточки заменяют «Полет» и «Ангкор-Ват» из предыдущих изданий базовой игры. Просто уберите старые карточки и вложите в соответствующие колоды новые.



БОЕВЫЕ ПАМЯТКИ

Для вашего удобства на этих справочных карточках собрана вся информация, необходимая в битвах: модификаторы размера боевого соединения, боевые бонусы, трофеи победителя.



НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КУЛЬТУРНЫЕ СОБЫТИЯ

Вложите в соответствующие колоды эти карточки. Они откроют перед вами новые игровые возможности, в том числе строительство мегаполисов (см. стр. 10).



НОВЫЕ КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ ЧУДЕС

Вложите новые карточки в колоду чудес, а маркеры держите вместе с маркерами из базовой игры. Если вы играете с новыми чудесами, перед игрой подготовьте колоду, как описано на стр. 5.



КАРТОЧКИ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Эти карточки позволяют вам заручиться помощью выдающихся исторических лиц: от Архимеда и Шекспира до Эйнштейна и Жак-Ива Кусто. Подробности — на стр. 11.



КАРТОЧКИ И МАРКЕРЫ ИНВЕСТИЦИЙ

С помощью этих карточек и маркеров игроки отмечают капиталовложения цивилизаций. Об инвестициях читайте на стр. 13.



МАРКЕРЫ МЕГАПОЛИСОВ



Технология «Земледелие» позволяет игрокам развить столицу до мегаполиса (см. стр. 10).

НОВЫЕ МАРКЕРЫ ХИЖИН И ДЕРЕВЕНЬ

Добавьте эти маркеры к хижинам и деревням из базовой игры. Эффекты новых хижин и деревень описаны на стр. 8.



МАРКЕРЫ УКРЕПЛЕНИЙ/КАРАВАНОВ

С помощью этих маркеров вы можете временно увеличить производство или защиту города. Читайте об этом на стр. 8.



НОВЫЕ МАРКЕРЫ БЕДСТВИЙ

Эти маркеры (лес на одной стороне, вода на другой) нужны, чтобы отмечать воздействия культурного события «Наводнение» и технологии «Экология».



ПЯТИКРАТНЫЕ ЖЕТОНЫ КУЛЬТУРЫ

Для удобства игроков мы вводим пятикратные жетоны культуры. Каждый такой жетон равен пяти обычным жетонам культуры из базовой игры. Вы можете разменивать жетоны в любое время.



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПЯТОГО ИГРОКА



Все необходимое для того, чтобы вы смогли сыграть в «Цивилизацию Сида Мейера» пятером: пластиковые фишки, справочный лист, памятка, 4 карточки правительства, комплект карточек технологий, маркеры и дополнительный набор рыночных ресурсов. Форму карты для пяти игроков ищите на стр. 6.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

При необходимости вы можете отделить компоненты дополнения от базовой игры, ориентируясь на этот символ.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде чем приступить к подготовке, описанной в базовых правилах, объедините компоненты дополнения и базовой игры следующим образом:

1. **Новые цивилизации.** С помощью пластиковых стержней прикрепите к листам новых цивилизаций диски торговли и экономики. Листы новых цивилизаций, а также их маркеры уровня культуры держите вместе с аналогичными элементами базовой игры.
2. **Карточки новых технологий, боевые памятки, маркеры мегаполисов.** Добавьте по 4 новых карточки соответствующего цвета в каждую колоду технологий. Маркеры мегаполисов положите рядом с маркерами городов того же цвета. Каждый игрок получает боевую памятку (наряду с обычной).
3. **Новые участки карты, маркеры хижин, деревень и реликтов.** Новые домашние участки карты держите вместе с домашними участками из базовой игры. Новые нейтральные участки, маркеры хижин и деревень перемешайте вместе с соответствующими компонентами базовой игры. Маркеры реликтов положите рядом с маркерами хижин и деревень.
4. **Новые чудеса и культурные события.** Замешайте новые карточки чудес и событий в аналогичные колоды из базовой игры. Обратите внимание, что перед каждой партией вам надо будет собирать колоду чудес по правилам, приведенным справа.
5. **Карточки на замену.** Замените старые карточки «Полет» и «Ангкор-Ват» новыми.
6. **Компоненты для пятого игрока.** Отделите от остальных компонентов фишки, карточки и маркеры для пятого игрока. Форму карты в игре на пятерых вы найдете на стр. 6.
7. **Колода великих людей.** Эти карты используются по правилам со стр. 11. Если вы решили играть без этой колоды, уберите ее в коробку.
8. **Инвестиции.** Как использовать эти карты, рассказано на стр. 13. Если вы не хотите играть с инвестициями, уберите все карточки и маркеры инвестиций в коробку.

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ЧУДЕС

Это дополнение вводит в игру несколько новых чудес, однако в каждой партии участвует только 12 из них (по 4 из каждой эпохи). На третьем этапе общей подготовки к игре составьте колоду чудес следующим образом:

1. Перетасуйте карточки современных чудес и положите 4 из них лицом вниз в верхнюю ячейку рынка чудес. Остальные современные чудеса не глядя уберите в коробку.
2. Прodelайте то же со средневековыми чудесами, положив 4 случайно выбранные карточки поверх современных чудес.
3. Наконец, повторите процесс с древними чудесами: 4 случайных карточки должны лечь на средневековые чудеса.

Когда колода чудес сформирована, египтяне, если они участвуют в партии, берут себе верхнюю карточку, после чего четыре верхние карточки из колоды раскрываются и выкладываются на рынок чудес.

НОВЫЕ ТЕРМИНЫ

В «Удаче и славе» появляются два новых понятия.

Обычные постройки. То же самое, что и не улучшенные постройки. Амбар — обычная постройка, акведук — нет.

Иммунитет к анархии. Игрок с иммунитетом к анархии не обязан переживать период *анархии*. Его не могут вынудить к этому культурные события, и он вправе перейти к новой форме правления (даже если та не была освоена на предыдущем ходу) без переходного этапа *анархии*.

СВОЙСТВА НОВЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

В начале партии новые цивилизации получают следующие преимущества.

АРАБЫ

Арабы берут по одному жетону каждого рыночного ресурса (1 благовоние, 1 железо, 1 зерно, 1 шелк). Кроме того, они знают «Математику», поэтому их артиллерия начинает игру со 2-го ранга (положите маркер артиллерии двойным шевроном вверх).

ГРЕКИ

Греки начинают игру с *демократией* вместо обычного *деспотизма*. Благодаря знанию «Демократии» их пехота начинает игру со 2-го ранга (положите маркер пехоты двойным шевроном вверх).

ИНДИЙЦЫ

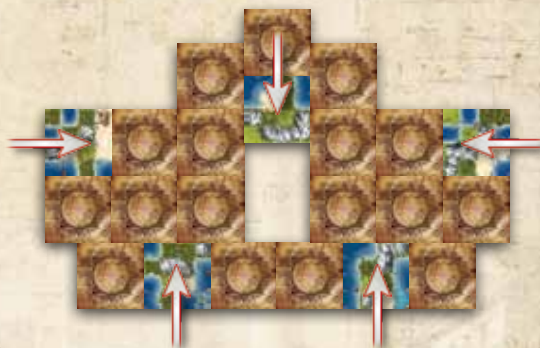
Вместо обычной столицы индийцы начинают с мегаполисом, который занимает два из четырех соседних (не по диагонали) центральных квадратов на их домашнем участке карты. Особенности мегаполиса описаны на стр. 10.

ИСПАНЦЫ

В начале игры испанцы получают добавочную белую фишку скаута и выставляют ее на карту (наряду с двумя другими фишками). Как и в случае с русской армией, это увеличивает общее число испанских фишек, которые могут одновременно находиться на карте. Однако, в отличие от русских, у испанцев изначально не увеличен предел соединения, поэтому в начале игры они не могут поставить все три фишки на один квадрат.

ФОРМА КАРТЫ ДЛЯ ПЯТИ ИГРОКОВ

Как и в базовой игре, стрелками показана ориентация участков. Центральный разрыв в карте не может быть преодолен никаким образом. Кроме того, он считается внутренним, а не внешним краем карты (таким образом, свойство Галилео Галилея не действует на квадраты, граничащие с этим разрывом).



АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Если вы играете с колодой великих людей (см. стр. 11), американцы в начале партии берут карточку великого человека таким же образом, как если бы получили великого человека в ходе игры.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Все изложенные в этой брошюре правила обязательны к применению, когда вы играете с дополнением «Удача и слава». В тех случаях, когда новые правила противоречат инструкциям из базовой игры, следует отдавать предпочтение новым правилам. В этом разделе собраны изменения базовых правил «Цивилизации Сиды Мейера»; мы рекомендуем придерживаться их, даже если вы играете без дополнения.

УСТАРЕВАНИЕ ЧУДЕС НА РЫНКЕ

Делая чудо устаревшим с помощью технологии, игрок вправе выбрать целью этого свойства чудо, еще находящееся на рынке. В этом случае карточка и маркер устаревшего чуда сбрасываются с рынка, и ему на замену на рынок выходит следующее чудо.

ХОДЫ В БИТВЕ

На третьем шаге битвы («Вступление в битву») ее участники по очереди делают ходы, начиная с жертвы. Исключение — атака на город со стеной, когда первым ходит агрессор. Игрок может использовать боевые свойства (например, с карточек технологий или событий) только во время своего хода. Ход в битве состоит из следующих этапов:

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

ДОБЫЧА ПОБЕДИТЕЛЯ

После завершения битвы ее участники несут потери, как описано в базовых правилах. Однако добыча победителя определяется по новой системе, с помощью трофеев.

- Если в квадрате битвы находились одна или несколько фишек побежденного, победитель получает 1 трофей.

- Если побежденный защищал свой город (кроме столицы), победитель получает 2 трофея.
- Если побежденный защищал свою столицу, победитель тут же одерживает военную победу в игре.

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

ЭФФЕКТЫ СТОИМОСТЬЮ 1 ТРОФЕЙ

- Забрать с диска побежденного до трех единиц торговли.
- Забрать у побежденного до трех жетонов культуры (пятикратный жетон из этого дополнения считается пятью жетонами культуры).
- Забрать у побежденного один жетон ресурса. При этом победитель вправе забрать лежащий лицом вниз маркер хижины или деревни, но должен выбросить его, не глядя на лицевую сторону.
- Заставить побежденного сбросить один жетон монеты по выбору победителя. При этом нельзя сбросить жетон инвестиции.

ЭФФЕКТЫ СТОИМОСТЬЮ 2 ТРОФЕЯ

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

ПРАВИЛА ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Все изложенные в этой брошюре правила обязательны к применению, когда вы играете с дополнением «Удача и слава». Если вы решили не использовать карточки великих людей или инвестиции, соответствующие части правил вам не пригодятся. Этот раздел посвящен тем элементам игры, которые впервые появились в дополнении «Удача и слава».

НОВЫЕ ХИЖИНЫ И ДЕРЕВНИ

Маркеры из дополнения позволяют игрокам обнаруживать в хижинах и деревнях новые находки, а не только ресурсы и великих людей.




Богатство. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его, чтобы взять из банка монету и поместить ее на лист своей цивилизации.



Мирные варвары. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его. Затем либо бесплатно создайте один освоенный отряд и добавьте его к своей регулярной армии, либо бесплатно создайте фишку и выведите ее на тот квадрат, где нашли мирных варваров (не превышая предел соединения; новая фишка не передвигается в этом раунде).



Мирные рабочие. Раскройте и сбросьте этот маркер в фазе города, чтобы один из ваших городов принес в этом раунде дополнительно 4 .



Туземное искусство. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его, чтобы получить столько жетонов культуры, сколько указано на маркере (3 или 6).



Учитель. Раскройте и сбросьте этот маркер в фазе старта, чтобы бесплатно изучить технологию 1-го уровня.

РАСФОРМИРОВАНИЕ ФИШЕК, УКРЕПЛЕНИЯ И КАРАВАНЫ


Это дополнение позволяет игрокам добровольно расформировывать свои армии и скаутов, снимая фишки с карты. Чтобы сделать это, игрок должен привести фишку в центр своего города, а затем вернуть ее с карты в резерв. Расформирование происходит строго по желанию игрока: фишки по-прежнему могут беспрепятственно двигаться через центры своих городов, если не завершают там движение. После расформирования армии в городе появляются укрепления, а распущенные скауты считаются пришедшим в город караваном.

УКРЕПЛЕНИЯ

Если игрок расформировал в городе армию, он может укрепить этот город. Для этого он кладет на центр города маркер укреплений/каравана — вверх той стороной, на которой изображены укрепления. Защищая город с укреплениями, игрок получает добавочный боевой бонус +2.

Если укрепленный город успешно отбил нападение, с него сбрасывается маркер укреплений (если же город пал, он разрушен вместе со всеми своими маркерами). Одновременно в городе не может быть больше одного маркера укреплений. Кроме того, в городе не могут одновременно находиться и маркер укреплений, и маркер каравана.

КАРАВАНЫ

Если игрок расформировывал в городе скаута, он может привести караван в этот город. Для этого он кладет на центр города маркер укреплений/каравана — вверх той стороной, на которой изображен караван. Когда игрок использует действие города с караваном, чтобы произвести (создать, воздвигнуть) что-нибудь, он может сбросить с него маркер каравана, чтобы данный город принес в этом раунде дополнительно 2 .

Одновременно в городе не может быть больше одного маркера каравана. Кроме того, в городе не могут одновременно находиться и маркер укреплений, и маркер каравана.

Игрок не обязан ставить в город маркер укреплений/каравана после того, как расформировал там фишку. Если в городе уже есть караван или укрепления, в нем по-прежнему можно расформировывать фишки, однако это не даст никаких дополнительных маркеров или бонусов. В городе не может быть одновременно и укреплений, и каравана, однако игрок вправе заменить караван на укрепления, и наоборот. Для этого ему надо расформировать армию в городе с караваном (скаута в городе с укреплениями) и перевернуть маркер укреплений/каравана другой стороной вверх.

РЕЛИКТЫ

На трех нейтральных участках карты из этого дополнения есть особые квадраты с реликтами — древними руинами или затерянными городами. Открыв такой участок, положите на квадрат с реликтом соответствующий маркер. Пока маркер реликта остается на квадрате, его нельзя застроить или изменить любыми способами (культурными событиями, технологиями и т. п.). Кроме того, рядом с маркером реликта нельзя основать город, а скауты (даже при республике) не могут зайти на квадрат с маркером реликта без армейского сопровождения.

Игрок, чья армия останавливается на квадрате с маркером реликта, убирает с карты этот маркер и получает разовый бонус, указанный ниже. Квадрат, с которого был удален маркер реликта, разрешается застраивать и изменять, как и любой другой.

АТЛАНТИДА

Игрок, убравший маркер Атлантиды, в начале следующего хода бесплатно изучает одну технологию на свой выбор. В его пирамиде должно быть место для этой технологии. Атлантида считается водным квадратом.



КАРАВАН

Фиолетовый игрок расформировывает скаута в центре города.



Затем он кладет маркер каравана на центр города.

СЕМЬ ЗОЛОТЫХ ГОРОДОВ

Игрок, убравший маркер семи золотых городов, в начале следующего хода бесплатно инвестирует две монеты (то есть получает два маркера инвестиций, не тратя на это свои монеты). Семь золотых городов считаются лесным квадратом.



Примечание: арабы при этом продвигаются на два деления вперед по треку культуры, как если бы инвестировали монеты обычным образом.

ШКОЛА КОНФУЦИЯ

Убрав маркер школы Конфуция, игрок немедленно получает одного великого человека. Школа Конфуция считается горным квадратом.



МЕГАПОЛИСЫ

В этом дополнении появляется технология «Земледелие», позволяющая игроку превратить свою столицу в мегаполис. Мегаполис крупнее обычного города и обладает следующими преимуществами:

- Окраины мегаполиса занимают на два квадрата больше.
- Когда мегаполис посвящен искусствам, он сам по себе приносит два жетона культуры вместо одного (плюс по жетону за каждый знак культуры на окраинах).
- Защищая мегаполис, игрок получает добавочный боевой бонус +2.
- Один из квадратов центра мегаполиса может располагаться на воде, тогда этот квадрат не считается водным при движении: владелец мегаполиса может использовать его как импровизированный мост.

Оба квадрата, занятые маркером мегаполиса, считаются центром города, а 10 окружающих квадратов — его окраинами (окраины отмечены стрелками на схеме ниже).

ОКРАИНЫ МЕГАПОЛИСА

Окраины мегаполиса состоят не из восьми, а из десяти квадратов.



СОЗДАНИЕ МЕГАПОЛИСА

Как только игрок изучает «Земледелие», его столица, если это возможно, становится мегаполисом. Игрок убирает с карты маркер столицы, заменяя его маркером мегаполиса по следующим правилам:

- Маркер мегаполиса выкладывается на тот квадрат, где находился маркер столицы, а также на любой из четырех соседних квадратов (не по диагонали). Этот второй квадрат называется **квадратом расширения**.
- В квадрате расширения не должно быть вражеских фишек.
- Если в квадрате расширения есть дружественные фишки, игрок тут же выводит их в любой соседний квадрат, где эти фишки имеют право остановиться.
- Если в квадрате расширения есть чудо, великий человек или постройка, поступите с ними по правилам замены маркеров из базовой игры (чудо сбрасывается в коробку, постройка возвращается на рынок, великий человек уходит в резерв игрока).
- Квадрат расширения может быть водным. В этом случае данный квадрат больше не считается водным при движении.
- Новые окраины мегаполиса не должны ни пересекаться с окраинами другого города, ни выходить за пределы открытой карты, ни содержать маркеры хижин, деревень, реликтов.

Если сразу после изучения «Земледелия» игрок может превратить свою столицу в мегаполис, соблюдая перечисленные условия, он обязан это сделать. Если же хотя бы одно из этих условий не соблюдается, игрок временно остается с обычной столицей. Он должен будет превратить столицу в мегаполис в фазе старта ближайшего раунда, когда все помехи будут устранены.

ПРИМЕР ВОЗНИКНОВЕНИЯ МЕГАПОЛИСА

Фиолетовый игрок хочет превратить столицу в мегаполис. Квадраты А и Б подходят для расширения. Квадраты В и Г — не подходят: если расширять город на квадрат В, окраины мегаполиса выйдут за край карты, а в квадрате Г стоит вражеская фишка.



Фиолетовый игрок выбирает квадратом расширения квадрат Б и сносит гавань, возвращая ее на рынок, как описано в правилах базовой игры. Затем он убирает с карты маркер своей столицы, заменяя его маркером мегаполиса.



КАРТОЧКИ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Карточки великих людей позволяют игрокам привлекать на свою сторону выдающихся деятелей человечества всех времен и народов. Кроме того, это еще один стимул развивать культурный потенциал цивилизации. Перед началом игры все участники должны договориться, будут ли они использовать карточки великих людей в этой партии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На шестом этапе общей подготовки к игре не перемешивайте маркеры великих людей лицом вниз. Вместо этого рассортируйте маркеры по типу (художники, строители, генералы, гуманисты, промышленники, ученые) и сложите отдельными стопками лицом вверх рядом с полем. Затем соберите все карточки великих людей в колоду, перетасуйте ее и положите лицом вниз рядом с маркерами.

ПОЛУЧЕНИЕ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Когда игрок получает великого человека, он тянет верхнюю карточку из колоды великих людей, не показывая ее соперникам, и берет себе маркер великого человека **с такой же иллюстрацией**, как на вытянутой карточке. Обратите внимание, что тип, указанный внизу карточки великого человека, не всегда совпадает с типом маркера (например, карточке «Делец или путешественник» соответствует маркер промышленника), поэтому игрокам следует ориентироваться именно на иллюстрацию. Маркеры великих людей используются по базовым правилам: получив такой маркер, игрок вправе поместить его на карту или оставить у себя в резерве, чтобы выложить позже. Вытянутую карточку великого человека игрок держит **лицом вниз** в тайне от соперников, раскрывая ее только в момент применения.

Если игрок взял карточку великого человека, а маркеров нужного типа не осталось, он возвращает карточку под колоду великих людей лицом вверх и тянет новые карточки, пока не найдет такую, для которой есть маркер. Если ничейных маркеров великих людей не осталось вовсе, игрок не получает великого человека.

Пример. Игрок-римлянин получает великого человека и тянет карточку из колоды. Ему достается ученый Архимед, но маркеров ученых нет, поэтому карточка Архимеда лицом вверх уходит под колоду великих людей. Игрок тянет новую карточку — это гуманист Джим Хенсон. Маркеры гуманистов еще остались, так что римлянин забирает один из них, а карточку «Джим Хенсон» кладет лицом вниз рядом с листом своей цивилизации.

Примечание: когда греки получают великого человека, они тянут карточки до тех пор, пока не вытянут две карточки доступных типов, а затем выбирают одну из них.

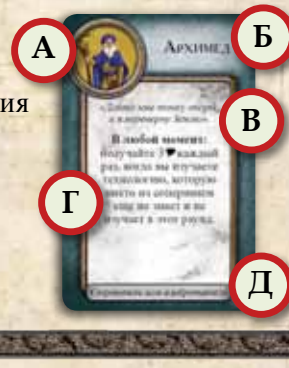
Если игроки добрались в колоде великих людей до карточек, лежащих лицом вверх, все эти карточки следует перевернуть, перетасовать и использовать как колоду.

СВОЙСТВА ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Свойства на карточках великих людей в целом аналогичны свойствам чудес, только послабее. Кроме того, нередко для их использования нужно сбросить карту. В описании свойства указано, когда его можно применить. Чтобы использовать свойство великого человека, игрок переворачивает карточку лицом вверх, показывая всем соперникам, и делает то, что указано. Если карточку надо сбросить, она уходит под колоду великих людей лицом вниз. В противном случае карточка остается перед владельцем, но лежит уже лицом вверх.

Примечание: игрок не может применить свойство великого человека, если у него на карте нет хотя бы одного маркера того же типа. Например, чтобы воспользоваться свойством Шекспира, игрок должен держать на карте хотя бы один маркер художника.

КАРТОЧКА ВЕЛИКОГО ЧЕЛОВЕКА



А. Иллюстрация

Б. Имя

В. Цитата

Г. Свойство

Д. Тип

СМЕРТЬ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ

Если маркер великого человека уничтожен (как правило, культурным событием или захватом города), игрок должен проверить, не стало ли у него слишком много карточек данного типа. За каждый свой маркер великого человека (на карте или в резерве цивилизации) игрок вправе держать перед собой только одну карточку того же типа (все равно, закрытую или открытую). Например, если у игрока два маркера художников, он может держать не больше двух карточек «Великий художник или мыслитель». Если у игрока становится больше карточек определенного типа, чем таких же маркеров, он должен случайным образом сбрасывать карточки этого типа по одной, пока их не станет столько же, сколько у него маркеров данного типа. Сброшенные карточки уходят под колоду великих людей лицом вверх.

Пример. У римлян на карте два художника, а перед игроком лежат карточки «Уильям Шекспир» (открытая) и «Джерри Гарсия» (закрытая). Египтяне уничтожают культурным событием один маркер римского художника, и теперь у римлян одна лишняя карточка типа «Великий художник или мыслитель». Игрок не глядя берет одну карточку этого типа (это оказывается «Джерри Гарсия») и сбрасывает ее лицом вверх под колоду великих людей.

КАРТОЧКИ ИНВЕСТИЦИЙ

С помощью инвестиций игроки могут направлять свое экономическое развитие в новое русло, вкладывая монеты в развитие науки и культуры, военного дела и промышленности. Перед началом игры все участники должны договориться, будут ли они использовать инвестиции в этой партии.

Примечание: если в партии участвуют арабы, инвестиции используются обязательно, поскольку с ними связано свойство этой цивилизации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На втором этапе общей подготовки к игре каждый участник получает комплект из четырех разных карточек инвестиций. В ходе всей партии карточки инвестиций лежат перед игрокам лицом вверх.

ИНВЕСТИРОВАНИЕ МОНЕТ

В фазе старта каждого раунда каждый игрок может инвестировать одну (и только одну) монету. Инвестируются только жетоны монет: если монета напечатана на квадрате карты, на карточке технологии, на постройке и т. п., ее инвестировать нельзя. Инвестируя монету, игрок сбрасывает один свой жетон монеты (понижая на 1 показатель диска экономики) и берет один маркер инвестиции. Затем игрок кладет этот маркер на любую свою карточку инвестиции так, чтобы всем игрокам было видно, сколько маркеров лежит на каждой его карточке.

На каждой карточке инвестиции может лежать сколько угодно маркеров. Игрок не обязан последовательно инвестировать в одну и ту же карточку: он может всякий раз выбирать новый объект для инвестиций или сосредоточиться на одном — как считает нужным.

Маркеры инвестиций не считаются монетами. Они не идут в счет 15 монет, требующихся для экономической победы. Кроме того, соперники никаким способом не могут сбросить маркеры инвестиций игрока.

СВОЙСТВА КАРТОЧЕК ИНВЕСТИЦИЙ

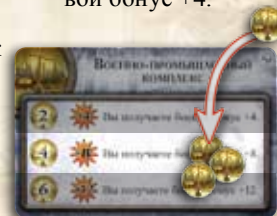
Выкладывая маркер на карточку инвестиции, игрок проверяет, не активируется ли свойство этой карточки. Для активации свойства количество маркеров на карточке инвестиции должно сравняться с числом слева от описания свойства (или превзойти его). Однако только самое дорогостоящее из активных свойств карточки оказывает влияние на игру. Как только активируется следующее по ценности свойство карточки, предыдущее перестает действовать.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ СВОЙСТВА



У игрока три маркера на карточке инвестиции «Военно-промышленный комплекс». Верхнее свойство этой карточки активно, игрок получает боевой бонус +4.

В начале хода игрок делает очередную инвестицию в «Военно-промышленный комплекс». Как только на карточке появляется четвертый маркер, активируется следующий уровень свойства: игрок получает боевой бонус +8 вместо бонуса +4, который давало ему менее ценное свойство той же карточки.



АВТОРЫ

Разработчик: Кевин Уилсон

Особая благодарность Джеймсу Хата и Team XYZZY. Кроме того, невероятно большое спасибо Сиду Мейеру и всем славным людям из Firaxis.

Продюсеры: Салли Хоппер и Марк О'Коннор

Редактура и корректура: Майк Монтеза, Марк О'Коннор, Джулиан Смит
Дизайн: Крис Бек, Брайан Шомбург, Майкл Силсби • **Арт-директор:** Эндрю Наваро • **Иллюстрации на карте:** Хеннинг Людвигсен • **Портреты лидеров и обложка:** Том Гарден • **Дизайн фишек:** Джейсон Бодуан

В игре использованы иллюстрации из архива Firaxis.

Спасибо всем художникам за их вклад.

Игру тестировали: Шон Доннели, Джеймс Хата, Крис Гербер, Джон Гуденаф, Эван Кинни, Эндрю Либерко, Лукас Лицзингер, Тайм Людвиг, Даллас Мельхофф, Адам Сэдлер, Брэди Сэдлер

Координатор лицензирования: Деб Бек • **Производственный менеджер:** Эрик Найт • **Исполнительный разработчик:** Кори Конишка • **Исполнительный продюсер:** Майкл Херли • **Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО FIRAXIS

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

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ 2K

Директор цифровых продаж: Пол Крокет

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design and Fame and Fortune © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA and can be reached by telephone at +1-651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • **Перевод:** Алексей Перерва
Редактура: Петр Тюленев • **Верстка:** Дарья Смирнова

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

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

УКАЗАТЕЛЬ

Атлантида 9
Боевые памятки 3
Великие люди 11, 12
Деревни 8
Замена «Полета» и «Ангкор-Вата» 3
Земледелие 4, 6, 10
Знак дополнения «Удача и слава» 4
Изменения базовых правил 7
Иммунитет к анархии 5
Инвестиции 13
Караваны 8
Карта для игры впятером 6
Компоненты 2
Маркеры бедствия 4
Мегаполисы 10
Новые термины 5
Обзор дополнения 2
Обычная постройка 5
Описание компонентов 2
Подготовка дополнения 5
Правила дополнения 8
Расформирование 8
Реликты 9
Свойства цивилизаций 6
Семь золотых городов 9
Создание колоды чудес 5
Трофеи 7
Укрепления 8
Хижины 8
Чудеса 7
Школа Конфуция 9

ИСПРАВЛЕНИЯ И УТОЧНЕНИЯ

Летом 2013 года некоторые компоненты как базовой игры, так и этого дополнения подверглись изменениям для улучшения игрового процесса. Ниже вы найдете список этих исправлений, а также иные разъяснения.





КАРТОЧКИ

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


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

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

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

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

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

Архимед (великий человек из дополнения). Вы получаете жетоны культуры, только если изучили технологию в фазе исследований, заплатив за нее  (но не за технологии, изученные другим путем).

Георгий Жуков (великий человек из дополнения). Наносите рану сразу после того, как противник выложил отряд, из-за которого погиб ваш отряд. Это происходит, прежде чем противник получает возможность воспользоваться боевым свойством.

Леонид (великий человек из дополнения). Дает дополнительный боевой бонус +8, только если вы жертва (и при этом у вас меньше отрядов, чем у противника).

Фонд искусств (инвестиция из дополнения). Свойства этой карты пересмотрены:



НОВЫЕ ХИЖИНЫ И ДЕРЕВНИ



Богатство. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его, чтобы взять из банка монету и поместить ее на лист своей цивилизации.



Мирные варвары. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его. Затем либо бесплатно добавьте к регулярной армии один освоенный отряд, либо бесплатно создайте фишку на том квадрате, где были найдены мирные варвары (не превышая предел соединения; новая фишка не передвигается в этом раунде).



Мирные рабочие. Раскройте и сбросьте этот маркер в фазе города, чтобы один из ваших городов принес в этом раунде дополнительно 4 ⚒.



Туземное искусство. Получив этот маркер, раскройте и сбросьте его, чтобы получить столько жетонов культуры, сколько указано на маркере (3 или 6).



Учитель. Раскройте и сбросьте этот маркер в фазе старта, чтобы бесплатно изучить технологию 1-го уровня.

РЕЛИКТЫ

На нейтральных участках карты из этого дополнения есть три квадрата с реликтами. Игрок, чья армия остановилась на квадрате с маркером реликта, убирает этот маркер и получает разовый бонус, указанный ниже.

Атлантида. Игрок, убравший этот маркер, в начале следующего хода бесплатно изучает одну технологию на свой выбор. В его пирамиде должно быть место для этой технологии. Атлантида считается водным квадратом.



Семь золотых городов. Игрок, убравший этот маркер, в начале следующего хода бесплатно инвестирует две монеты (то есть получает два маркера инвестиции, не тратя на это свои монеты). Семь золотых городов считаются лесным квадратом.



Школа Конфуция. Убрав этот маркер, игрок немедленно получает одного великого человека. Школа Конфуция считается горным квадратом.



ПРЕИМУЩЕСТВА МЕГАПОЛИСА

Мегаполис крупнее обычного города и отличается следующими преимуществами:

- Окраины мегаполиса занимают на два квадрата больше.
- Когда мегаполис посвящен искусствам, он сам по себе приносит два жетона культуры вместо одного (плюс по жетону за каждый знак культуры на окраинах).
- Защищая мегаполис, игрок получает добавочный боевой бонус +2.
- Один из квадратов центра мегаполиса может располагаться на воде, и тогда этот квадрат не считается водным при движении: владелец мегаполиса может использовать его как импровизированный мост.

Оба квадрата, занятые маркером мегаполиса, считаются центром города, а 10 окружающих квадратов — его окраинами.

