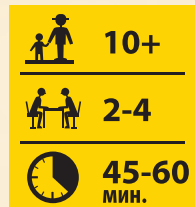


ЦИВИЛИЗАЦИЯ ОТ НАЧАЛА ВРЕМЁН

ПРАВИЛА ИГРЫ



Карточная игра о восхождении и падении цивилизаций!

ИЗ КАМЕННОГО ВЕКА В НОВЫЙ ВЕК!

«Цивилизация от начала времен» покажет историю человечества менее, чем за 1 час.

Игра включает две основные части: *Новый Мир* и *Ренессанс*.

Новый Мир проведет вас по истории от зарождения сельского хозяйства и натурального обмена к рыцарям, паровым двигателям и атомным подводным лодкам. Сможете ли вы правильно использовать ресурсы, адаптируясь к новым, развивающимся технологиям? Сумеете ли вы стать первым мировым лидером, который задаст тон новой эре человеческой истории? Пройдет ли ваша цивилизация проверку временем?

Ренессанс предлагает игрокам динамичный мир, в котором все меняется, и прогресс не остановить. Новые технологии составят конкуренцию традиционным ценностям. Вместе споднимающейся волной ренессанса вам выпадет много испытаний. С великой силой приходит и великая ответственность – новое дается не для разрушения, а для созидания, для стабильности, защиты и наступления нового золотого века. Оставьте ли вы свой след в развитии цивилизации?

СОСТАВ ИГРЫ

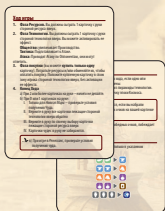
«Цивилизация от начала времен» содержит два набора карточек, разделенных на темы: *Новый Мир* и *Ренессанс*. Начните вашу первую игру с *Нового Мира*, чтобы быстрее понять принцип игры. Только затем переходите к *Ренессансу*, так как каждый набор карточек рассчитан на разные игровые стратегии. После того как вы сыграете по несколько партий в каждый из наборов по отдельности, вы сможете смешать наборы и заново освоить неожиданные стратегические возможности игры.

100 игровых карточек разделены на:

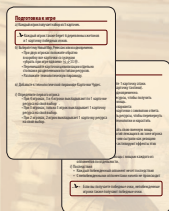
20 Стартовых карточек Цивилизации
по 5 карточек 4 разных цветов игроков (C01-C05)



6 карточек Памяток



4 карточки Победных очков
для *Ренессанса*



24 жетона
по 6 жетонов игроков 4-х
разных цветов для *Ренессанса*



Карточки для *Нового Мира*

25 карточек Цивилизации для 5 Эпох:

7х Лошади (C06-C12)

6х Порох (C13-C18)

5х Нефть (C19-C23)

4х Информация (C24-C27)

3х Космос (C28-C30)

10 карточек Чудес Света (W01-W10)



Карточки для *Ренессанса*

25 карточек Цивилизации для 5 Эпох:

7х Лошади (C31-C37)

6х Порох (C38-C43)


5х Нефть (C44-C48)

4х Информация (C49-C52)

3х Космос (C53-C55)

10 карточек Чудес Света (W11-W20)



Дальнейшие правила относятся и к *Новому Миру*, и к *Ренессансу*. Правила, которые относятся только к *Ренессансу* будут находиться в рамке со значком , точно такой же как эта рамка.

КАРТОЧКИ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Все **карточки цивилизации** имеют двойное назначение: с одной стороны карточки находится **сторона ресурса**, с другой – **сторона технологии**.

Игроки будут разыгрывать карточки цивилизации перед собой в линию, это – зона игрока. Карточки цивилизации играют как ресурсы в фазу ресурсов и как технологии в фазу технологий. Перевернуть карточки цивилизации на другую сторону в зоне игрока можно только с помощью определенных правил и эффектов игры.

В конце своего хода игрок может забрать обратно в руку все карточки цивилизации, лежащие в его зоне игрока стороной технологии вверх, если у него на руках осталась только 1 карточка или карточек нет совсем. Также игрок может забрать обратно любое количество карточек цивилизации (можно не все) лежащих вверх стороной ресурсов.

Сторона ресурсов

- 1 Получение 1 ресурса указанного типа, при трате этой карточке
- 2 Победные очки, получаемые в конце игры (указаны на стороне технологии)
- 3 Напоминание значком ресурса о том, что это сторона ресурса этой карточки



Существует 2 способа использования ресурсов в вашей зоне игрока:

- **Потратить:** Вы можете потратить ресурс, перевернув карточку со стороны ресурса на сторону технологии. При трате ресурса вы не можете использовать эффект стороны технологии. Ресурсы используются для следующих эффектов (а-г):

- а) В фазу Покупки для оплаты требуемой стоимости карточки цивилизации. Это единственный случай, когда вы действительно тратите ресурсы.
- б) В фазу Технологии, чтобы получить эффект от сыгранной технологии.
- в) В качестве ответа на Атаку, для того, чтобы сыграть карточку Тактики или Атаки.
- г) Когда вы побеждены атакой оппонента.

• **Восстановить:** Переворот карточки цивилизации со стороны технологии на сторону ресурса восстанавливает ресурс. Восстановление ресурса возможно только при эффектах определенных карточек технологии, которые позволяют восстановить или указанный ресурс (переворот технологии с указанным ресурсом) или любой ресурс (переворот технологии с ресурсом на ваш выбор).

Важно! Для того, чтобы использовать ресурс, в вашей зоне игрока должна лежать карточка цивилизации стороной ресурса вверх. Вы можете оставить неиспользованные ресурсы в вашей зоне игрока, до тех пор, пока они вам не понадобятся в будущих ходах.

Ресурс Информация может быть использован как любой другой ресурс. 1 ресурс Космос равен 2 ресурсам Информация, это означает, что вы можете использовать 1 ресурс Космос как любые другие 2 ресурса не-Космос по вашему выбору. Вы можете использовать их как 2 одинаковых ресурса или как 2 разных. Во время игры, вы можете смотреть на обе стороны карточек, которые лежат в вашей зоне игрока, но перевернуть вы их сможете только при срабатывании определенных эффектов игры.



Сторона технологии

- 1 Название карточки, рисунок и номер карточки
- 2 Тип ресурса на обратной стороне
- 3 Тип технологии
- 4 Победные очки, получаемые в конце игры
- 5 Военная мощь
- 6 Реакция
- 7 Базовая стоимость карточки для покупки
- 8 Значок «убрать при игре вдвоем»
- 9 Значок эффекта и текст



Существует 3 типа технологии: **Общество**, **Атака** и **Тактика**. Некоторые технологии позволяют разыгрывать их как **Ответ**. **Вы можете активировать эффект технологии, разыгрывая карточку цивилизации только в фазу Технологии** или активировать повторно технологию, которая уже лежит в вашей зоне игрока с помощью эффекта другой технологии.



Общество: У этих карточек зеленый фон, они улучшают ваше производство. Некоторые такие карточки дают ресурс, который вы можете использовать в этот же ход и не можете сохранить для будущих ходов.



Тактика: У этих карточек голубой фон, они позволяют вам разыгрывать дополнительные карточки Атаки и активировать карточки Атаки, которые уже лежат в вашей зоне игрока или на руке.



Атака: У этих карточек красный фон, они позволяют атаковать всех игроков одновременно. Вы побеждаете оппонента, если вся ваша военная мощь больше, чем вся военная мощь оппонента.



Ответ: Если оппонент атакует вас, карточка с Ответом, может быть разыграна вне очереди, для того чтобы увеличить вашу военную мощь.



Существуют эффекты, которые воздействуют одновременно не только на вас, но и на оппонентов.

КАРТОЧКИ ЧУДЕС

Карточки чудес кладутся возле зоны игрока при проверке выполненных условий получения этих карточек. Игрок никогда не может взять в руку карточки чудес, но они могут сменить владельца в результате эффекта атаки.

Лицевая сторона

- 1 Название карточки, рисунок, номер карточки
- 2 Эпоха
- 3 Значок Чуда
- 4 Значок «убрать при игре вдвоем»
- 5 Победные очки, получаемые в конце игры
- 6a Условия для постройки Чуда



6b Условия для установки жетона славы.

7 Требуемое число жетонов славы для постройки Чуда.

Оборотная сторона

- 1 Название карточки, рисунок, номер карточки
- 3 Значок Чуда
- 5 Победные очки, получаемые в конце игры




Чудеса приносят дополнительные победные очки в конце игры. Лицо карточки Чуда (нераскрашенная сторона) показывает, какие условия вы должны выполнить, чтобы получить его. В конце каждого своего хода вы будете делать проверку, чтобы определить, выполнили ли вы все условия получения Чуда. Если условия выполнены, возьмите эту карточку, переверните на раскрашенную сторону и положите рядом с вашей игровой зоной.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- а) Каждый игрок выбирает себе цвет и получает 5 стартовых карточек цивилизации соответствующего цвета (*цветные полосы на стороне ресурсов стартовых карточек цивилизации отмечены разными цветами игроков*). 5 стартовых карточек производят 3 Еды и 2 Железа и это все, что доступно вам на начало игры.



Каждый игрок также получает 6 жетонов своего цвета и 1 карточку победных очков. Положите 1 жетон на поле «0» на карточке победных очков для того, чтобы отмечать ваши победные очки. Остальные 5 жетонов являются вашими жетонами Славы.

- б) Выберите одну из двух тем (*Новый мир* или *Ренессанс*) и отберите карточки цивилизации в соответствии с их стороной ресурсов. При игре вдвоем, уберите из игры все карточки со значком  и положите их обратно в коробку. Перемешайте каждую стопку карточек ресурсов отдельно друг от друга и сформируйте из них пирамиду: вначале положите в ряд 7 карточек ресурсов Лошади, выше положите в ряд 6 карточек Порох, еще выше 5 карточек Нефть, затем 4 карточки Информация и, наконец, 3 карточки Космос. Каждый ряд карточек должен быть смещен по горизонтали на половину карточки так, чтобы под каждой карточкой (кроме ряда карточек лошадей) было по 2 карточки нижнего ряда.
- в) Используя 10 карточек Чудес этой же темы положите по одной из двух карточек чудес для каждой эпохи (Лошади, Порох, Нефть, Информация, Космос) слева от соответствующей эпохи. На каждой паре карточек Чудес для каждой эпохи есть значок в верхнем правом углу нераскрашенной стороны карточки. Для каждой соответствующей эпохи используйте карточку Чуда, значок которой соответствует изображению на рисунке карточки технологии, которая находится левее всех. Оставшиеся карточки Чудес положите обратно в коробку.



Пример: Чудеса Международная Космическая Станция и проект Аполлон соответствуют одной эпохе, у них обоих изображен значок Космос в верхнем левом углу карточки. В правом верхнем углу Международной Космической Станции есть значок Атомной Подводной Лодки, в правом верхнем углу проекта Аполлон изображен значок Компьютера. В ряду карточек технологий Атомная Подводная Лодка находится левее остальных, это означает, что чудом этой эпохи будет Международная Космическая Станция, а проект Аполлон надо вернуть обратно в коробку.

г) Определите первого игрока. Ход передается по часовой стрелке (игроку слева). Теперь до начала игры, в зависимости от количества участников, некоторые игроки могут сыграть 1 стартовую карточку цивилизации как ресурс, в свою зону игрока.

При игре вчетвером, только третий и четвертый игрок могут сыграть по 1 ресурсу каждый по их выбору.

При игре втроем, только третий игрок может сыграть 1 ресурс на свой выбор.

При игре вдвоем, только второй игрок может сыграть 1 ресурс на свой выбор.

д) Теперь вы готовы к игре!

Пример: технологическая пирамида для 3 или 4 игроков.



Космос



Информация



Нефть



Порох



Лошади

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проходя через различные эпохи, вы должны управлять ресурсами и технологиями так, чтобы получить новые карточки цивилизации. Эти карточки будут приносить вам ресурсы более высокого качества и новые технологии. В то же время, вы можете построить великолепные Чудеса. Это непростая задача и ваши оппоненты не дремлют. И даже построив Чудо, не забывайте, что его еще надо сохранить.

Игрок, набравший больше всех победных очков, побеждает!

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, все игроки выполняют следующие 4 действия. После того как игрок совершит все свои 4 действия, его ход считается законченным и переходит к следующему игроку.

1. Фаза Ресурсов
2. Фаза Технологии
3. Фаза Покупки
4. Конец хода

1. ФАЗА РЕСУРСОВ

Если у вас есть карточки на руке, вы должны сыграть 1 из них как ресурс в свою зону игрока. Вы можете позже потратить этот ресурс, для определенного эффекта или в качестве платы за новую карточку цивилизации.

2. ФАЗА ТЕХНОЛОГИИ

Если у вас есть карточки на руке, вы должны сыграть 1 из них как технологию в свою зону игрока. Теперь вы можете активировать эффект технологии этой карточки. Если вы это делаете, вы должны выполнить все эффекты, если только это возможно. Если вы решили не активировать эту технологию, вы не сможете использовать ее эффект до тех пор, пока не сыграете снова эту карточку с руки или не активируете ее с помощью эффекта другой технологии.

Некоторые эффекты воздействуют на ваших оппонентов. Если это так, все эффекты должны быть выполнены, если это возможно.

Каждый из 3 типов Технологии дает вам разные типы эффектов.

Эффекты Общества

Эффекты Общества улучшают ваше производство. Некоторые такие карточки дают ресурс, который вы можете использовать в этот же ход и не можете сохранить для будущих ходов.

Вы можете использовать эффект карточки для самой себя.

Пример: *Вы можете использовать карточки Добычи, Сельского хозяйства и Свода Законов на эти же карточки, так как ресурсы этих карточек цивилизации соответствуют требуемым ресурсам.*

Если вам нужен 1 ресурс для активации эффекта, и вы выбрали Космос для его активации, вы используете Космос полностью. В этом случае вы не можете сохранить 1 ресурс для фазы покупки.

Если только один другой игрок является целью эффекта, вы должны выбрать именно того игрока, на которого он подействует. Если все игроки подвержены эффекту, вы все равно можете выполнить действия эффекта даже, если никто из других игроков не удовлетворяет условиям.

Пример: Для Торговли и Дани вы должны выбрать 1 оппонента, который имеет как минимум 1 ресурс в его зоне игрока, чтобы использовать этот ресурс. В случае с Календарем или Теологией, вы получаете победные очки или восстанавливаете ресурсы, даже если ни один из остальных игроков не может восстановить ресурс (из-за того, что у них нет карточек в зоне игрока или все карточки цивилизации лежат стороной ресурса вверх).

Эффекты Тактики

Эффекты Тактики позволяют вам разыграть как дополнительные атаки с руки, так и активировать эффекты атаки в вашей зоне игрока.

Если у вас есть 1 эффект тактики, который позволяет вам сыграть карточку или карточки атаки и активировать их, вы должны и сыграть, и активировать карточку (карточки).

Пример: Если вы сыграли как минимум 1 карточку атаки с помощью эффекта Флангового удара, Блицкрига или Спутника, вы должны активировать ее.

Эффекты Атаки



Карточки Атаки позволяют вам атаковать всех ваших оппонентов для того, чтобы забрать или потратить их ресурсы.



Вы атакуете всех оппонентов, чтобы получить победные очки или потратить их ресурсы.

Ваша военная мощь равна всем значкам военной мощи на карточках в вашей игровой зоне, которые лежат стороной технологии вверх. Карточки, которые лежат стороной ресурса вверх, не принимаются в расчет военной мощи и не могут быть перевернуты, только если какой-либо эффект не позволит это сделать.

Каждый из ваших оппонентов может прореагировать на вашу атаку одним из двух способов и, если это возможно, использовать оба способа одновременно:

- а) Оппонент может сыграть с руки карточки, на которых есть изображение значка ответа . Это возможно сделать, даже если он имеет более высокую военную мощь на карточках в своей зоне игрока или он все равно проиграет после того как сыграет эту карточку ответа .
- б) Оппонент может потратить любые ресурсы по своему выбору в своей зоне игрока, чтобы перевернуть их для эффектов со стороны технологии. Таким образом могут быть открыты и карточки без значка ответа.

Военная мощь оппонентов подсчитывается только на карточках технологии, которые лежат в их зоне игрока и карточек, которые они сыграли в зону игрока в качестве ответа на атаку. Оппоненты не активируют эффекты этих карточек.

Оппоненты делают свой выбор ответа на атаку по очереди, по часовой стрелке от атакующего игрока. После того как все оппоненты определились с ответом на вашу атаку, необходимо сравнить вашу военную мощь с их военной мощью по отдельности. Если ваша военная мощь больше, чем мощь оппонента, он считается побежденным и страдает от последствий, указанных на карточке атаки. Если военная мощь оппонента равна или больше вашей, он считается непобежденным, и ни с ним, ни с вами ничего не происходит.

Если побежденный игрок должен потерять 2 ресурса, он может потратить 1 ресурс Космос в своей зоне игрока, который считается как 2 ресурса Информация.

Если побежденный игрок должен отдать вам карточку Чуда, а у него их больше 1, он выбирает Чудо, которое отдаст. Если вы победите несколько оппонентов с помощью этой атаки, вы получите Чудо от каждого из них.



Вы получаете победные очки за определенные атаки, вне зависимости от того, победили ли вы игроков. Все непобежденные игроки также будут получать победные очки, указанные на карточке во время этой атаки.

Пример:

Вы сыграли Атомную Подводную Лодку и атаковали с общей военной мощью 7.



У Коли военная мощь 3, и он решил не отвечать на атаку.



Катя сыграла 2 карточки со своей руки – Рыцари и Натиск в качестве ответа, и все равно проиграла, несмотря на увеличение своей военной мощи.



Андрей сыграл с руки Блицкриг и потратил 1 ресурс Информация в своей зоне игрока, чтобы перевернуть его на сторону технологии Танк. Это дало ему военную мощь 7, что сделало его непобежденным.



Коля отдает вам свое Чудо Тадж-Махал. У Кати есть два Чуда, и она отдает одно из них – Пирамиды Гизы.



Вы получаете победные очки от определенных эффектов технологий. Вы отмечаете ваши победные очки жетоном на вашей карточке победных очков. У вас не может быть меньше 0 победных очков, поэтому вы не можете использовать какие-либо эффекты, которые могут снизить ваши победные очки ниже 0.

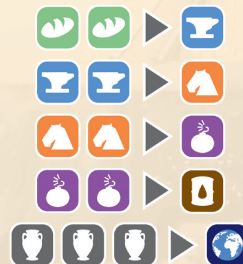
3. ФАЗА ПОКУПКИ

Вы можете купить 1 карточку цивилизации из пирамиды технологий.

Вы можете использовать ресурсы, как те, которые вы получили в фазу технологии, так и тратить ресурсы (переворачивать на сторону технологии) лежащие в вашей зоне игрока. Это не активирует эффект технологии, которая только что была перевернута.

Примечание: когда эффекты карточек используют карточки ресурсов, вы не получаете указанный ресурс.

Вы можете обменивать одни ресурсы на другие, только в соответствии с приведенной таблицей: 2 одинаковых ресурса на 1 более ценный ресурс или 3 любых ресурса на 1 ресурс Информация. Ресурсы нельзя обменивать в обратном направлении.



Пример:

Вы можете обменивать 2 Еды на 1 Железо. Но вы не можете обменивать 1 Нефть на 2 Пороха.

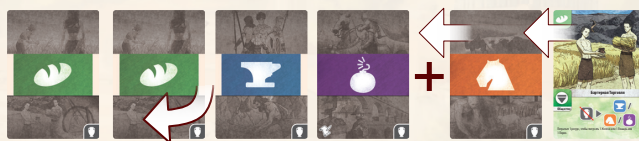
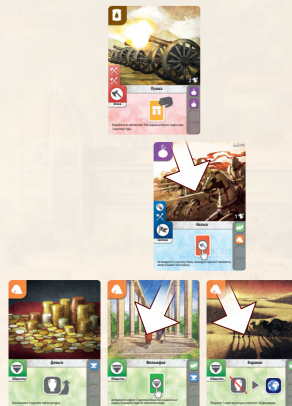


Стоимость карточки зависит от того, сколько других карточек связано ниже с этой карточкой:

- Вы всегда должны платить полную базовую стоимость карточки цивилизации как указано на ней.
- Если 1 или более карточек соединены ниже (даже в нескольких рядах), вы должны заплатить 1 дополнительный ресурс по вашему выбору за каждую такую карточку.

Пример:

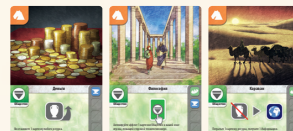
Чтобы купить Пушки, вы должны заплатить указанную стоимость 2 Пороха и дополнительные 3 ресурса на ваш выбор, за карточки, связанные с пушкой и отмеченные белыми стрелочками. Карточка под пушкой слева уже была куплена, поэтому больше связанных карточек нет. В начале вашего хода у вас есть 2 Еды, 1 Железо и 1 Порох в вашей зоне игрока. Чтобы получить все необходимые ресурсы для покупки Пушки, вы играете 1 ресурс Лошади из руки в фазу Ресурсов. Затем вы играете Бартерная торговля в фазу Технологий и тратите 1 Еду, чтобы получить 1 Порох.



Теперь в фазу Покупки, вы платите 2 Пороха и 3 дополнительных ресурса, тратя все свои ресурсы и добавляете карточку Пушки в свою игровую зону.

Пример:

Если бы **Натиск** был уже куплен, вы смогли бы приобрести Пушку всего за 2 Пороха, так как под Пушкой не было бы связанных карточек.



Пример:

Вы хотите приобрести Компьютер. Так как все карточки из ряда Информации уже были куплены, вам нужно только оплатить базовую стоимость – 1 Лошадь, 1 Порох и 2 Нефти. В начале вашего хода у вас есть 1 Еда, 1 Лошадь и 1 Нефть в вашей зоне игрока. В фазу ресурсов вы играете 1 Нефть, а в фазу технологии Обработку Металлов, чтобы получить 2 Железа.



Вы тратите все свои ресурсы и превращаете 2 Железа и 1 Еду в Информацию, которую используете как Порох. Таким образом, вы покупаете компьютер и кладете его в свою зону игрока.

4. КОНЕЦ ХОДА

После того как вы закончите фазу ресурсов, технологии и покупки, вы должны пройти фазу Конца хода.

При игре в *Новый мир*, совершите следующие шаги в таком порядке:

- а) Если у вас на руке осталось 2 или более карточек, переходите к шагу **в**).
- б) Если у вас на руке осталась 1 или ни одной карточки:
 - I. Проверьте, выполняются ли условия одного или нескольких Чудес для их постройки. Если условия выполнены, вы берете 1 из этих Чудес и кладете его рядом с вашей зоной игрока лицом вверх.
 - II. Возьмите в руку все карточки цивилизации в вашей зоне игрока которые лежат стороной технологии.
 - III. По вашему выбору заберите в руку любое количество карточек, лежащих в вашей зоне игрока стороной ресурса вверх.
 - IV. Карточки Чудес забирать в руку нельзя!
- в) Если у вас остались какие-либо ресурсы от эффектов, они пропадают. Вы можете рассчитывать только на ресурсы, представленные карточками, лежащими стороной ресурса вверх, в вашей зоне игрока.
- г) Проверьте, не закончилась ли игра. Если нет, следующий игрок начинает свой ход.

В очень редких случаях вы начинаете свой ход всего с одной карточкой на руке, вы должны сыграть ее как ресурс в фазу Ресурсов и пропустить фазу Технологии. Если у вас нет ни одной карточки на руке на начало хода, пропустите две первые фазы и перейдите непосредственно к фазе Покупки, в которой вы можете воспользоваться только ресурсами, лежащими в вашей зоне игрока.

Пример:

В конце своего хода у вас не осталось карточек на руке. В первую очередь вы проверяете, не выполняется ли условие какого-либо из Чудес.

В этом примере у вас есть 2 Лошадь и 3 карточки Тактики в вашей зоне игрока.



У вас выполняются условия получения двух Чудес – Замок Химэдзи и Висячих Садов. Вы выбираете Замок Химэдзи, так как он дает больше победных очков.



Затем вы берете в руку все карточки, лежащие стороной технологии вверх в вашей зоне игрока. После чего вы решили оставить все карточки, лежащие стороной ресурса вверх в вашей зоне игрока. Следующий игрок начинает свой ход.



При игре в *Ренессанс*, совершите следующие шаги в этом порядке:

- а) Если у вас на руке осталось 2 или более карточек, переходите к шагу **в**).
- б) Если у вас осталось на руке осталась 1 или нет ни одной карточки:
 - I. Возьмите в руку все карточки цивилизации в вашей зоне игрока, которые лежат стороной технологии.
 - II. По вашему выбору заберите в руку любое количество карточек, лежащих в вашей зоне игрока стороной ресурса вверх.
 - III. Карточки Чудес забирать в руку нельзя!

в) Проверьте, не выполняется ли условие одного или нескольких Чудес.

- I. Если выполняется, положите 1 жетон Славы на одно соответствующее Чудо. Если выполняются условия более чем 1 карточки Чуда, вы можете выбрать – на какое именно Чудо положить жетон Славы. Если все 5 жетонов Славы уже лежат на разных Чудесах, вы можете переложить один жетон на другую карточку Чудо, условия которого вы выполняете.
- II. Если у вас есть необходимое количество жетонов Славы на Чуде, положите его цветной раскрашенной стороной вверх возле вашей зоны игрока. Все жетоны славы, лежащие на этом Чуде, возвращаются их владельцам.

Пример:

В конце вашего хода, у вас не осталось карточек на руке. Сначала вы берете в руку все карточки, лежащие стороной технологии вверх в вашей зоне



игрока. Вы также решаете забрать в руку 1 ресурс Нефть. Вы решили оставить все остальные карточки, лежащие стороной ресурса вверх в вашей зоне игрока.

Вы забрали обратно в руку карточки на общую сумму победных очков 6 и положили 1 жетон Славы на Сиднейский Оперный Театр. Теперь у вас есть 3 необходимых жетона Славы, поэтому вы забираете себе это Чудо и кладете его раскрашенной стороной вверх возле вашей зоны игрока.



- г) Если у вас остались какие-либо ресурсы от эффектов, вы теряете их. Вы можете оставить только ресурсы, представленные карточками в вашей зоне игрока, лежащими стороной ресурса вверх.
- д) Проверьте, не закончилась ли игра. Если нет, следующий игрок начинает свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце вашего хода, если одно или несколько условий будут выполнены:

- Вы забрали последнее Чудо из пирамиды технологии
- Вы купили последнюю карточку эпохи Космоса



Игра также заканчивается, если вы набрали 15 или больше победных очков на вашей карточке победных очков.

Если одно из этих условий выполнено, игра тут же заканчивается и все подсчитывают свои победные очки. Игрок, набравший больше всех победных очков побеждает!

- Подсчитайте все победные очки на ваших карточках в зоне игрока и на руке, а также победные очки от чудес



Добавьте победные очки со своей карточки победных очков.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ТЕМ ИГРЫ

После того как вы сыграете несколько партий с каждой темой по отдельности и узнаете все эффекты и возможности, вы можете попробовать сыграть, собрав комбинацию из тем *Новый Мир* и *Ренессанс*.

В основном будут действовать правила *Ренессанса*. Существуют 2 важных отличия при игре с объединенными темами.

Подготовка к игре

Перемешайте все карточки цивилизации отдельно по эпохам, но с объединенными темами. Теперь составьте малую технологическую пирамиду, используя следующее количество карточек для каждой эпохи: 6 Лошадей, 5 Пороха, 4 Нефти, 3 Информации и 2 Космоса. Положите все оставшиеся карточки стопками, разделенными по эпохам рядом с карточками советующей эпохи. Это проекты разработки.

Используйте только карточки Чудес из *Ренессанса*. Если ни одна карточка в пирамиде технологий не соответствует значку, изображенному на одном из двух Чудес, выберите Чудо случайным образом.

Пирамида технологий



Проекты разработки



Ход игры – Фаза покупки

Вместо покупки 1 карточки цивилизации из пирамиды технологии, вы также можете выбрать и купить верхнюю карточку одной из стопок проектов Разработки. Вы должны оплатить базовую стоимость карточки цивилизации плюс 1 ресурс на ваш выбор за каждую карточку в предыдущих эпохах, оставшихся в пирамиде технологии.

Пример:

Вы хотите купить Конных Лучников из проектов Разработки эпохи Пороха. Осталось еще 2 карточки цивилизации в эпохе Лошадей в технологической пирамиде. Поэтому вам необходимо оплатить как базовую стоимость 1 Железо и 1 Лошадь, так и 2 ресурса на ваш выбор.



© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de, under license of
Moaideas Game Design. All rights reserved.
MOAIDEAS Game Design, Pegasus Spiele

Автор игры: Джесси Ли
Иллюстрации: YLAR, mango, GUOXY