

Введение

От начала цивилизаций через исторические эпохи прогресса, человечество жило, боролось и строилось вместе в нациях. Великие нации защитили и обеспечили себя, в борьбе с другими и самой природой. Нации должны иметь продовольствие для растущего населения, строить продуктивную экономику и удивлять мир большими достижениями, чтобы создать свое наследие как величайшей нации в истории человечества.

Компоненты:



- 1) 33 фишки (12 перебросов, 9 золота, 3 еды, 3 силы, 3 книги, 3 камня)
 - 2) 44 6-гранных кубика (20 белых, 8 синих, 8 оранжевых, 8 красных)
 - 3) 1 4-гранный куб (для соло игры)
 - 4) 8 деревянных жетонов игроков (по 2 четырех цветов)
 - 5) 12 тайлов событий (по 3 на четыре эпохи)
 - 6) 60 тайлов прогресса (по 15 на четыре эпохи)
 - 7) 4 карты приказов/подсказок
 - 8) 4 планшета игроков
 - 9) 1 планшет подсчета
 - 10) 1 планшет прогресса
- Книга правил



Подготовка

Перемешайте и разложите тайлы прогресса на 4 стопки (по 15 для каждой эпохи) и 4 стопки событий (по 3 для каждой эпохи).



Перемешайте и случайным образом раздайте карты приказов/подсказок каждому игроку, в этой партии. Затем каждый игрок берет планшет игрока, 5 белых кубиков, 1 фишку золота и 1 переброста и размещает их рядом со своим планшетом.



Разместите жетоны игроков на треке Подсчета очков на значение «0», и на треке Книга согласно порядку приказов (1-й игрок на значение «1», 2-й на «2», 3-й на «3» и 4-й на «4»). При игре на двоих, 2-й игрок становится на значение «3» вместо «2». Для соло игры смотрите в конце книги правил.



Остальные компоненты остаются в резерве.

Обзор игры

На протяжении 4 раундов своей истории, вы будете развивать свою нацию и соперничать с другими игроками. Игра занимает 10-15 минут на игрока. Вы будете использовать свои кубики для покупки строений и войск. Вы будете возводить чудеса и захватывать колонии для получения победных очков и ресурсов, нанимать советников для получения дополнительных перебростов и конкурировать за накопление большего числа Книг, избегать голода и выигрывать войну. Кубики и фишки, которые лежат рядом с вашим планшетом, не использованы. Кубики и фишки на большой цветной площади (зона потребления) на планшете игрока – использованы.

Каждый раунд появляются новые тайлы, игроки выполняют действия, пока все не спасуют, подсчитывают книги и выполненные условия событий. Определяется новый порядок хода игроков, и разрешаются войны. После 4 раундов, игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает.

Новые тайлы и события

В начале каждого раунда, удалите все тайлы прогресса с планшета прогресса и разместите новые, в соответствии с текущей эпохой (раунд 1 = эпоха 1, раунд 2 = эпоха 2, раунд 3 = эпоха 3, раунд 4 = эпоха 4). Заполните 4 столбца при игре на четверых и 3 при игре от одного до трёх. Уберите старый тайл события и разместите новый, в соответствии с текущей эпохой. Верните убранные тайлы в коробку.

Переместите все использованные фишки и кубики с зоны потребления на место рядом планшетом игрока. Поверните вашу карту приказов, так, чтобы слово «Пас» было сбоку, а не перед вами.

Кубики торговли

В любой момент, когда вы захотите получить 1 золотой, или 1 еду или 1 камень вы можете использовать 2 не потраченных кубика (любых цветов, ресурсов и комбинаций). Переместите эти кубики в свою зону потребления. Это можно делать неограниченное число раз и это не считается действием. Вы не можете получить Книгу или Силу таким образом. Фишки нельзя использовать этим способом.

Действия

Действия происходят в порядке очереди, начиная с 1-го игрока. Когда игрок спасовал (и карта игрока развернута соответствующей стороной) он/она не могут более действовать в этом раунде. Раунд продолжается, пока все не спасуют.

Доступные действия:

- переброс;
- покупка тайла;
- постройка чуда.

Перед тем как совершить действие в раунде, вам необходимо бросить все свои кубики, и только потом выполнить свой первый ход.

Выполнив одно действие, 1-й игрок передает ход следующему по рангу игроку. Когда последний игрок выполнил свое действие, 1-й игрок снова может действовать.

Жетон победных очков, во время игры, вы перемещаете за Книги, Голод и Войну. Победные очки за тайлы начисляются в конце игры.

Переброс

Для выполнения переброса переместите фишку в зону потребления на своем планшете игрока (большая площадь с вашим игровым цветом). Затем вы можете взять один или более неиспользованных кубиков и перебросить их. Вы не можете покупать тайлы, строить чудеса или делать другой переброс в этом же действии, вы должны дождаться, когда снова наступит ваша очередь ходить.

Покупка тайла

Для покупки тайла необходимо заплатить цену в золоте или силе, указанную в левой стороне тайла. Стоимость зависит от того, в каком ряду находится тайл.

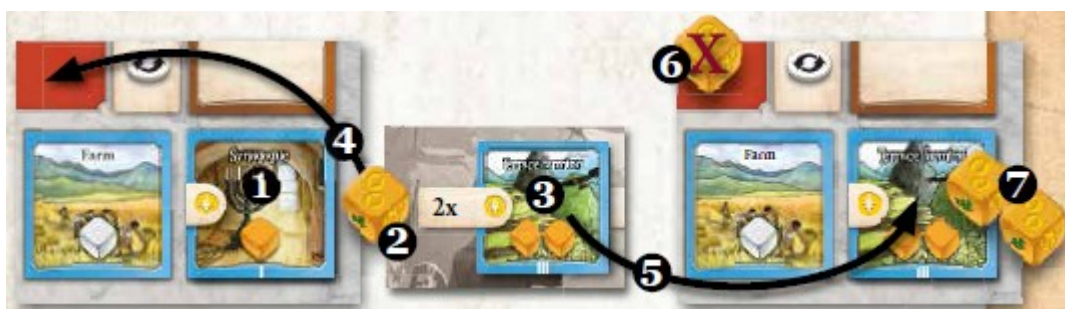
Ряд 3: цена 3 золота/силы

Ряд 2: цена 2 золота/силы

Ряд 1: цена 1 золота/силы

Для оплаты переместите в зону потребления один или больше кубиков и/или фишек из своих запасов, так чтобы сумма была равна или больше требуемой. Вы должны оплачивать целыми частями, вы не можете отложить значение, если например, оплачиваете кубом с 3 золотыми, тайл стоимостью в 2 золотых.

Постройка заменяет другую постройку на вашем планшете. Когда вы делаете так, то должны вернуть кубики, указанные на старой постройке в запас. Вы выбираете какие кубики вернуть (но они должны быть того же цвета), использованные, неиспользованные или вперемешку. Затем возьмите кубики, производимые новой постройкой из резерва (например, возьмите красный куб, если на тайле изображен красный куб и т.д.) и тут же бросьте их. Они смогут быть использованы позже в этом раунде.



Пример: У вас есть постройка, дающая вам 1 оранжевый кубик (1). На кубике (2) грань с изображением 2 золотых, вы покупаете постройку, которая дает вам два оранжевых кубика (3), а кубик перемещаете в зону потребления (4). Вы размещаете новую постройку поверх старой (5), возвращая кубик, который только, что потратили (6), доберите два новых оранжевых кубика (7), затем бросьте все три кубика, которые получили.

Советники размещаются в верхнем левом углу планшета игрока. Если у вас уже есть советник, то он/она заменяется и переброс, который он/она приносили, возвращается в запас. Вы выбираете переброс из использованных, неиспользованных или вперемешку. Новые перебросы могут быть использованы позднее, в этом раунде.

Колонии размещаются рядом с вашим планшетом игрока. Вы можете владеть неограниченным числом колоний. Возьмите фишку изображенную снизу из резерва (если есть) и положите в свой запас. Она может быть использована позднее в этом раунде.

Чудо должно быть размещено в правом верхнем углу планшета игрока. Если у вас уже есть чудо, то оно убирается в коробку. Чудо на этом месте доступно к строительству, но его эффекты не доступны и не принесут победных очков в конце игры. Чтобы построить чудо нужно выполнить действие Построить чудо в этом или следующем раунде.

Постройка чуда

Если у вас есть чудо под строительство, вы можете заплатить цену в камне указанную в левом нижнем углу тайла, под символом оплаты, чтобы соорудить его. Для оплаты переместите один или несколько кубиков и/или фишек из запаса в свою зону потребления, сумма должна быть равна или более требуемой.

Поместите завершенное чудо рядом со своим планшетом. Вы можете иметь неограниченное количество завершенных чудес. Возьмите фишку, изображенную снизу, из резерва (если есть) и положите в свой запас. Она может быть использована позднее в этом раунде.

Спасовать

Если вы не можете или не хотите действовать в этом раунде, вы пасуете. Поверните свою карту приказов стороной «Пас» к вам лицом. Этот раунд для вас окончен. Остальные игроки продолжают ходить, пока все не спасуют. Затем происходит сбор и подсчет Книг.

Книги

Все игроки начиная с последнего и в обратном порядке, могут использовать кубики и фишки с изображением Книг. Для каждой использованной Книги переместите жетон игрока по треку Книг на одно деление за каждую Книгу. Кубики и фишки, использованные таким способом, помещаются в зону потребления.

Затем Книги подсчитываются. Каждый игрок получает 1 победное очко за каждого другого соперника, у которого Книг меньше чем у него (2 очка в соло и игре на двоих). Вы не получаете победных очков, за игроков у которых значение Книг, такое же как и у вас.



Пример: Красный получает 3 ПО, желтый 2 ПО, фиолетовый и зеленый по нулям.

Голод

Все игроки начиная с последнего, в обратном порядке, могут использовать кубики и фишки изображающие Еду. Если вы используете столько Еды, сколько обусловлено событием, вы получаете указанное количество ПО в награду. (1 ПО в первой эпохе, 2 ПО во 2-й, 3ПО в 3-й и 4 ПО в 4-й). Кубики и фишки, используемые таким способом, перемещаются в зону потребления. Если вы заплатите больше необходимого или только часть, то это не принесет вам дополнительной или частичной выгоды.

Приказы

Определите новый порядок хода игроков. Игрок с наибольшей суммой неиспользованной Силы ходит первым, второй – вторым и т.д. При равенстве значений у игроков, порядок сохраняется. Каждый игрок получает карту приказа, согласно своему новому положению. Кубики и фишки не перемещаются в зону потребления, при определении порядка хода.



Война

Все игроки начиная с последнего, в обратном порядке, могут использовать кубики и фишки изображающие Силу. Если вы используете столько Силы, сколько обусловлено событием, вы получаете указанное количество ПО в награду. (1 ПО в первой эпохе, 2 ПО во 2-й, 3 ПО в 3-й и 4 ПО в 4-й). Кубики и фишки, используемые таким способом, перемещаются в зону потребления. Если вы заплатите больше необходимого или только часть, то это не принесет вам дополнительной или частичной выгоды.

Конец игры

После 4 раундов игры, игроки считают ПО со своих построенных чудес, колоний, зданий и советников, и отмечают их на треке подсчета. Не построенные чудеса не учитываются. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. При ничье, побеждает тот, у кого выше ранг приказа (1-ый игрок выше 2-го и т.д.).

Соло режим

Вы играете против условного противника, который собирает Книги и покупает тайлы. Вы вдвоем начинаете со значения 1 по Книгам. Используете 3 ряда на планшете прогресса. Вы всегда первый игрок.

Когда вы берете тайл события, то бросаете 1 синий куб за эпоху (1 в 1-й, затем 2, 3 и 4) и выпавший результат Книг засчитываете оппоненту. Игнорируйте любые камни.

После каждого своего действия вы бросаете 4-гранный куб. Значения от 1 до 3, соответствуют ряду на планшете прогресса, с этого ряда вы убираете самый дешевый тайл, считая слева. Если выпало 4 или ряд пуст, то ничего не происходит.

Hall of fame

- » 50 Trajan
- » 40 Ashoka
- » 35 Wu Zetian
- » 30 Saladin
- » 25 Victoria
- » 20 Charles V
- » 15 Cleopatra
- » 10 Dan Quayle

Вы получаете 2 ПО, если в конце раунда у вас больше Книг, чем у оппонента.

В конце игры сравните свое значение с показателями в Зале Славы. Постарайтесь набрать больше в следующий раз. Для усложнения игры, перебросьте любые 4 значения, которые вы выбросили за оппонента.

Неофициальный перевод: Sharp

Credits

Game design

Rustan Håkansson

Graphic design, rulebook

Jere Kasanen

Game box cover, colony tile art

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Tile art

Frida Lögdberg (www.fridalogdberg.se)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Publisher

© Lautapelit.fi 2014 (www.lautapelit.fi)

Thank you for help and suggestions

Anna Call, Andrea Novicky, Brent Lloyd, Daniel Hammond, David Stenbeck, Evelina Olsson, Ingalisa Novicky, Jere Kasanen, Johan Falk, Johan Sebring, Johanna Linders, Jonathan Madison, Justin Zera, Lena Viktorsson, Lewis Wagner, Marcus Lagré, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Rafael Hannula, Ronald Novicky, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Torsten Linders, Yann Wenz.

Special thanks

Nina Håkansson, Robert Rosén, Einar Rosén.

Textures

www.cgtextures.com

Пример игровой ситуации:



- 1 – Чудо на стадии подготовки к строительству
- 2 – Использованные кубики и фишки в зоне потребления
- 3 – Купленные Здания, заменившие стартовые
- 4 – Нанятый Советник
- 5 – Колонии и возведенные Чуда
- 6 – Неиспользованные фишки игрока
- 7 – Неиспользованные кубики игрока
- 8 – Карта приказ/подсказка игрока
- 9 – Планшет прогресса
- 10 – Тайл события на этот раунд
- 11 – Резерв фишек
- 12 – Резерв кубиков
- 13 – События и тайлы прогресса на следующий раунд
- 14 – Планшет подсчета