

• МАТТЮ ДАНСТЕН •

МОНУМЕНТАЛЬНОСТЬ

MONUMENTAL™

-ДУГА-



ТОРГОВАЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

134 карты:

- 66 стартовых карт цивилизаций (14 зданий, 1 знание, 5 культурных политик, 1 разведчик и 1 военачальник для каждой из трёх цивилизаций)
- 12 карт развития эпохи I
- 12 карт развития эпохи II
- 6 карт развития эпохи III
- 20 карт обычных зданий («Мастерских», «Лабораторий», «Стрельбищ» и «Баррикад»)
- 10 карт вольных городов
- 3 разделителя эпох
- 4 памятки (2 памятки по победным очкам, 2 памятки по действиям)
- 1 карта преимущества

64 жетона ресурсов:

- 13 жетонов производства
- 13 жетонов науки
- 13 жетонов войск
- 10 жетонов культуры
- 15 жетонов золота

13 жетонов действий

6 жетонов типов провинций ацтеков

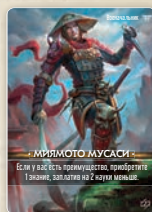
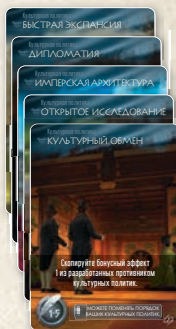
3 жетона строительства чуда

1 маркер первого игрока

СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ



14 карт зданий и 1 карта знания

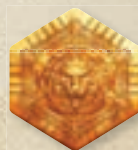


1 карта
военачальника



1 карта
разведчика

5 карт
культурных
политик



Жетон
золота

ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ



Жетон
науки



Жетон
войска



Жетон
производства



Маркер
первого
игрока



Жетон
действия



Жетон
культуры



Жетон
строительства
чуда



Жетон
типа
провинции
ацтеков

СТРУКТУРА КАРТЫ

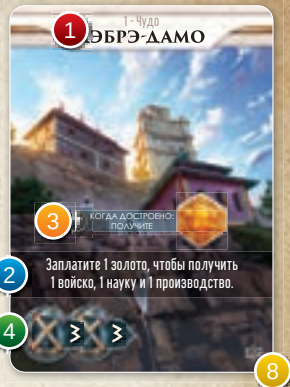
Карты знаний



Карты зданий



Карты чудес



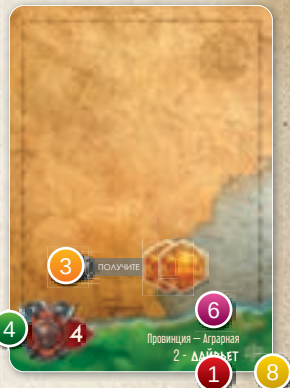
Карты персонажей



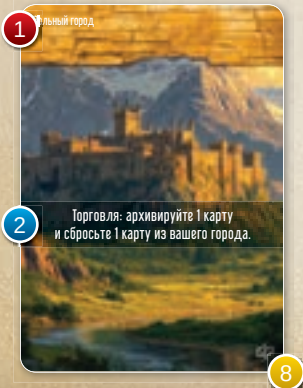
Карты культурных политик



Карты провинций



Карты вольных городов



- 1 Название/Тип — Эпоха/ Цивилизация → Японцы
- 2 Эффект при использовании карты
- 3 Бонусный эффект
- 4 Стоимость приобретения
- 5 Ресурсы, получаемые при активации
- 6 Тип провинции
- 7 Дополнительное значение обороны провинции
- 8 Символ коробки («Торговля») →

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Монументальность. Дуэль» каждый участник возглавляет одну цивилизацию. Развивайте свою цивилизацию, возводя в своём городе новые здания и чудеса света, повышая уровень научных знаний и культуры, а также используйте военную мощь для завоевания новых провинций.

Управляйте городом осматрительно: расширяйте его возможности, поддерживайте существующие постройки и избавляйтесь от устаревших элементов.

В конце игры побеждает участник с наибольшим количеством победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Рассортируйте карты развития по эпохам (I, II и III) и перемешайте каждую получившуюся стопку по отдельности лицевой стороной вниз. Положите поверх каждой стопки разделитель соответствующей эпохи (I, II и III). Затем сложите эти 3 стопки в колоду развития, поместив вниз стопку современности (III), в середину — стопку средневековья (II), а наверх — стопку классического периода (I).

Поместите колоду развития лицевой стороной вниз рядом с игровой областью. Возьмите из неё 6 верхних карт и выложите их лицевой стороной вверх в ряд справа от колоды развития — это ряд развития ①.

Оставьте возле ряда развития место для стопки сброса развития ②.

• КАРТЫ ОБЫЧНЫХ ЗДАНИЙ

Рассортируйте карты обычных зданий по типам («Мастерские», «Лаборатории», «Стрельбища», «Баррикады»). Поместите 4 получившиеся стопки в ряд лицевой стороной вверх под рядом развития ③.



Разделители

• КАРТЫ ВОЛЬНЫХ ГОРОДОВ

Перемешайте карты вольных городов и сложите их в колоду лицевой стороной вниз между городами противников. Создайте ряд вольных городов, взяв из колоды 3 верхние карты и выложив их лицевой стороной вверх между игроками.

Оставьте рядом с каждой картой место со сторон обоих городов ④.



• ПОДГОТОВКА ГОРОДА

Каждый игрок выбирает одну из доступных цивилизаций. Верните в коробку карты оставшейся цивилизации.

ВАЖНО: в каждой коробке серии «Монументальность. Дуэль» представлены новые цивилизации. В дуэли могут участвовать любые цивилизации (подробнее см. на с. 6).

Возьмите компоненты для вашей цивилизации:

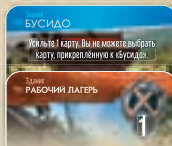
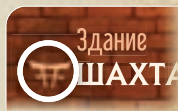
- 15 карт цивилизации,
- 5 карт культурных политик,
- 1 карту разведчика,
- 1 карту военачальника.

Перемешайте 15 карт цивилизации и выложите 9 карт лицевой стороной вверх в 3 ряда по 3 карты — это ваш ГОРОД. Выкладывайте карты по одной, двигаясь слева направо от верхнего ряда к нижнему ⑤.

Выложив карту знания, поместите поверх неё следующую карту так, чтобы был виден эффект карты знания.

Поместите неиспользованные карты цивилизации лицевой стороной вниз рядом с городом — это ваша колода города. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса ⑥.

Поместите карты разведчика и военачальника лицевой стороной вверх рядом с городом ⑦.



Оставьте рядом с разведчиком место для стопки провинций **8**

Игрок за ацтеков помещает рядом со своим разведчиком стартовую провинцию и 6 жетонов типов провинций (см. с. 16) **8**

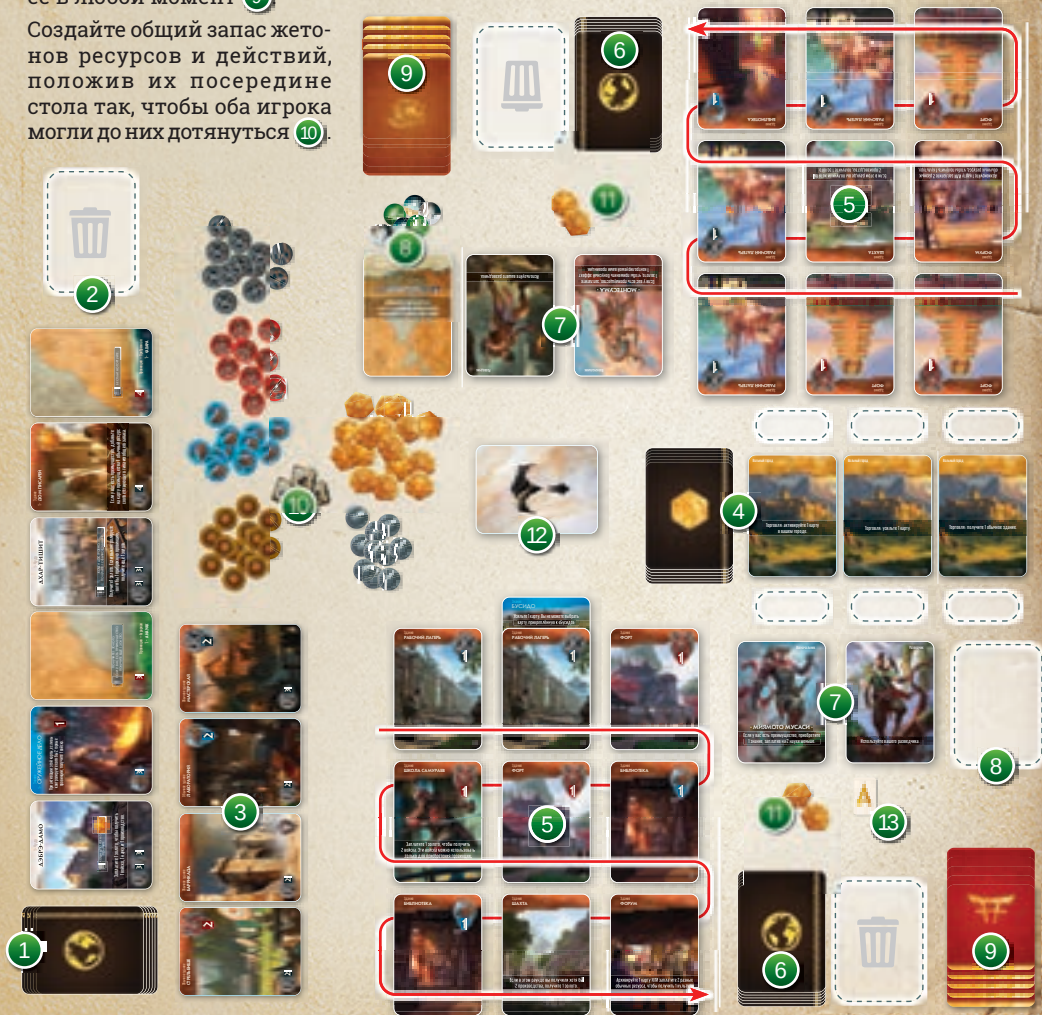
Поместите карты культурных политик лицевой стороной вниз рядом с городом — это ваша колода культуры. Вы можете просматривать её в любой момент **9**

Создайте общий запас жетонов ресурсов и действий, положив их посередине стола так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться **10**

Возьмите 2 золота и положите в личный запас рядом с вашим городом **11**

Поместите карту преимущества посередине стола так, чтобы стрелка не указывала ни на кого из игроков **12**

Первым ходит тот, кто последним был за границей. Он получает маркер первого игрока **13**



ОБЪЕДИНЕНИЕ КОРОБОК

Серия игр «Монументальность. Дуэль» — это несколько коробок, в каждой из которых представлены новые цивилизации и игровые модули.

Если вы уже знаете, как играть в одну коробку, можете пропустить общие правила и перейти к отличиям, отмеченным вертикальной красной линией в остальных книгах правил.

Каждая цивилизация совместима со всеми коробками («Исследование», «Торговля», «Шпионаж») и их комбинациями.

Кроме того, вы можете смешать колоды развития из двух-трёх коробок. Для этого рассортируйте карты развития из каждой коробки по эпохам и типам (знания, здания, чудеса и провинции). Для сохранения игрового баланса рекомендуем использовать готовый набор карт. Отсканируйте QR-код, чтобы ознакомиться с предлагаемыми вариантами.



Вы также можете создать собственную колоду развития, руководствуясь следующей таблицей:

Тип/Эпоха	Эпоха I	Эпоха II	Эпоха III
Знание	3	3	2
Чудо	3	3	2
Провинция	3	3	2
Здание	3	3	0

Объединяя коробки, используйте все соответствующие модули разведчиков. Для каждой используемой коробки подготовьте соответствующий модуль разведчика по обычным правилам («Исследование», «Торговля», «Шпионаж»). Таким образом, если вы используете 2–3 коробки, у вас будет 2–3 модуля разведчиков в игре.

Каждый раз, когда вы используете разведчика, выбирайте действие, которое он выполнит: исследование, торговлю или шпионаж. Каждый раунд разведчик выполняет только одно из указанных действий.



РЕСУРСЫ

• ОБЫЧНЫЕ РЕСУРСЫ

Для достижения своей цели вы будете использовать обычные ресурсы 3 типов: производство, науку и войско.



ПРОИЗВОДСТВО используется для строительства зданий и чудес.



НАУКА используется для приобретения новых знаний и совершения НАУЧНОГО ПРОГРЕССА.



ВОЙСКО используется для завоевания провинций из ряда развития и стопки противника.

Во время игры, получая обычные ресурсы, берите указанное количество жетонов соответствующего типа из общего запаса и кладите их в личный запас рядом с городом.

ОБЫЧНЫЕ РЕСУРСЫ НЕЛЬЗЯ ПЕРЕНОСИТЬ ИЗ РАУНДА В РАУНД. Вы должны использовать их в течение раунда. В конце раунда все неиспользованные обычные ресурсы сгорают — верните их в общий запас.

ПРИМЕЧАНИЕ: количество обычных ресурсов не ограничено. Если у вас закончились жетоны, используйте любую подходящую замену (например, пуговицы или монеты).

• ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Помимо обычных, в игре есть дополнительные ресурсы 2 типов: культура и золото.



КУЛЬТУРА используется для разработки культурных политик.



ЗОЛОТО может заменить собой любой обычный ресурс (производство, наука или войско), но не культуру.

Получая золото или культуру, берите соответствующие жетоны из общего запаса и кладите их в личный запас.

В отличие от обычных ресурсов, дополнительные ресурсы не сгорают в конце раунда. Вы можете потратить их в любой момент текущего или любого последующего раунда.

ХОД ИГРЫ

• ФАЗЫ

Игра продолжается в течение нескольких раундов, каждый из которых состоит из следующих фаз:

- АКТИВАЦИЯ ГОРОДА
- ДЕЙСТВИЯ
- КОНЕЦ РАУНДА

Переходите к следующей фазе, только полностью разыграв предыдущую. После того как будут разыграны все фазы, начинается новый раунд.

• АКТИВАЦИЯ ГОРОДА

Первым свой город активирует первый игрок, а затем — его противник.

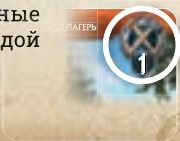
Активируя город, выберите 1 РЯД и 1 СТОЛБЕЦ карт, которые вы будете использовать в этом раунде, и поверните каждую карту.

Активировав карту, прикрепленную к карте знания, активируйте также соответствующую карту знания.

Активировав карту с эффектом «При активации этой карты», примените этот эффект и положите на карту жетон действия как напоминание о том, что это действие было выполнено.

Если у вас есть активированная карта или активная культурная политика с эффектом «При активации города», примените этот эффект и положите на карту жетон действия как напоминание о том, что это действие было выполнено.

Получите ресурсы, указанные в верхнем правом углу каждой активированной карты.



ПРИМЕР. Игрок за японцев активирует центральный столбец и верхний ряд своего города. Он активирует 2 «Рабочих лагеря», 2 «Форта» и 1 «Библиотеку». Это приносит ему 2 производства, 2 войска и 1 науку, которые он кладёт в личный запас.

Карта знания, расположенная за вторым «Рабочим лагерем», не приносит ресурсов, но её действие будет доступно в следующей фазе.

• ДЕЙСТВИЯ

Каждая фаза действий состоит из нескольких ходов игроков. Начиная с первого игрока, каждый игрок в свой ход выбирает и выполняет одно действие.

Выполнив действие, игрок завершает свой ход, после чего начинается ход противника. Так продолжается до тех пор, пока оба игрока не спасуют.

Список доступных действий:

- Приобрести карту развития или обычного здания
- Достроить чудо
- Разработать культурную политику
- Применить эффект активной культурной политики
- Завоевать провинцию противника
- Применить эффект активированной карты в городе
- Совершить научный прогресс
- Получить преимущество
- Использовать военачальника
- Использовать разведчика
- Спасовать

Большинство карт можно использовать только один раз за раунд. Используя карту, положите на неё **жетон действия** как напоминание о том, что её эффект уже был применён и не может быть снова применён в этом раунде.

Некоторые действия могут активировать автоматические эффекты карт (например, эффекты «Каждый раз»). Такие эффекты не считаются действиями и должны быть полностью применены до окончания хода игрока.

Спасовав, вы больше не сможете выполнять действия в текущем раунде. Ваш противник может выполнить сколько угодно действий, пока не спасует, после чего фаза действий завершается и начинается фаза конца раунда.

ПОМНИТЕ: вы можете заменить 1 золотом 1 любой обычный ресурс (производство, наука или войско), но не культуру, которая не считается обычным ресурсом.

• ПРИОБРЕСТИ КАРТУ РАЗВИТИЯ ИЛИ ОБЫЧНОГО ЗДАНИЯ

Для развития вашего города вы можете приобретать новые карты зданий, знаний, провинций или чудес как из ряда развития, так и из стопок обычных зданий.

Стоимость приобретения карты указана в её нижнем левом углу (см. раздел «Структура карты» на с. 3).



КАРТА ЗДАНИЯ

Приобретая карту здания (из ряда развития или стопки обычных зданий), оплатите указанную на ней стоимость в производстве. Затем возьмите карту и положите её **лицевой стороной вниз на верх вашей колоды города**.

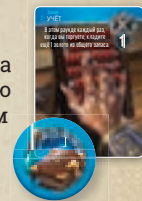
Исключением являются «Баррикады»: кладите их в вашу стопку провинций (см. раздел «Карта провинции» далее).

Если в стопке обычных зданий закончились карты, вы больше не можете приобрести здания данного типа.



КАРТА ЗНАНИЯ

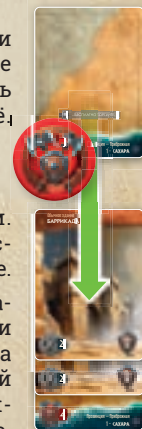
Приобретая карту знания из ряда развития, оплатите указанную на ней стоимость в науке. Затем возьмите карту и положите её **лицевой стороной вниз на верх вашей колоды города**.



КАРТА ПРОВИНЦИИ

Приобретая карту провинции из ряда развития, оплатите указанную на ней стоимость в войсках, чтобы завоевать её. Затем возьмите карту и положите её **лицевой стороной вверх на верх вашей стопки провинций рядом с городом**. Немедленно примените бонусный эффект, указанный на карте.

Каждый раз, когда вы приобретаете очередную карту провинции или «Баррикаду», кладите её на верх вашей стопки провинций так, чтобы были видны нижние части всех карт в стопке. Не меняйте порядок карт до конца игры.



ВАЖНО: малийцы завоёвывают провинции, платя только золото, но не войска. Завоевав провинцию, малийцы также получают 1 золото.

В игре есть 3 типа провинций: прибрежная, горная и аграрная. Некоторые карты приносят бонусы за контроль над провинциями определённого типа. Эти карты учитывают все контролируемые вами провинции, а не только верхнюю карту в стопке.



Аграрная, прибрежная и горная

КАРТА ЧУДА

Строительство чуда состоит из 2 этапов: приобретения чуда и его достраивания в последующий ход (см. далее).

Приобретая карту чуда из ряда развития, оплатите стоимость в левом кружке в нижнем левом углу карты. Затем поместите карту лицевой стороной вверх рядом с городом и положите жетон строительства чуда на левый кружок в её нижнем левом углу. Вы построили первую часть чуда.

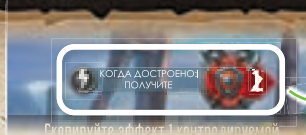
ВАЖНО: вы можете одновременно строить только одно чудо. Если вы хотите начать строить чудо, не достроив предыдущее, выберите чудо, которое вы оставите, и положите другое в стопку сброса развития.

• ДОСТРОИТЬ ЧУДО

Чтобы достроить чудо, которое вы начали строить, оплатите стоимость, указанную в правом кружке в нижнем левом углу карты.

Достроив чудо, немедленно примените указанный на карте бонусный эффект. Если вы получаете обычные ресурсы, берите их из общего запаса. Положите карту чуда **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ НА ВЕРХ ВАШЕЙ КОЛОДЫ**. Верните жетон строительства чуда в общий запас.

ПРИМЕЧАНИЕ: у некоторых карт есть эффект «Постройте 1 часть чуда», который означает, что вы также можете построить вторую часть чуда (если первая часть уже построена), соблюдая требования карты.



ПРИМЕР. Игрок за ацтеков достроил чудо «Колосс Родосский». Применив бонусный эффект, он немедленно получает 2 войска. Затем он кладёт карту чуда на верх своей колоды города.

• РАЗРАБОТАТЬ КУЛЬТУРНУЮ ПОЛИТИКУ

Вы можете разработать любую культурную политику из вашей колоды культуры, заплатив жетоны культуры из личного запаса. Стоимость разработки политики увеличивается с каждой новой политикой. Так, разработка первой политики стоит 1 культуру, второй — 2 культуры и так далее.

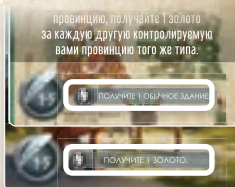
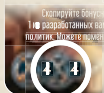
Разработав первую культурную политику, положите выбранную карту **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ РЯДОМ С ВАШИМ ГОРОДОМ**. Немедленно примените бонусный эффект карты (указан в её нижней части).

Некоторые культурные политики имеют длительный эффект, действующий до тех пор, пока вы не разработаете новую культурную политику. Другие политики обладают активируемым эффектом, который вы можете применить в качестве действия в свой ход (см. с. 10).

Разработав новую культурную политику, положите её карту лицевой стороной вверх на карту предыдущей политики, оставив видимым её бонусный эффект. Затем примените бонусные эффекты всех ранее разработанных культурных политик.

Однако длительный эффект будет действовать только один — с последней разработанной культурной политики (верхней карты в стопке).

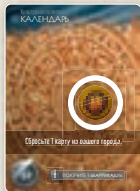
ПРИМЕР. Игрок за ацтеков разработал вторую культурную политику «Кодекс». Он помещает её поверх предыдущей политики и применяет бонусные эффекты обеих карт.



• ПРИМЕНИТЬ ЭФФЕКТ АКТИВНОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ

Если ваша активная культурная политика обладает активируемым эффектом, вы можете применить его в качестве действия в свой ход. Положите на карту жетон действия как напоминание.

ПРИМЕР На карте политики ацтеков «Календарь» сказано: «Сбросьте 1 карту из вашего города». Если эта политика является активной (верхней картой), вы можете один раз за раунд применить её эффект в качестве действия. Сделав это, положите на карту жетон действия.



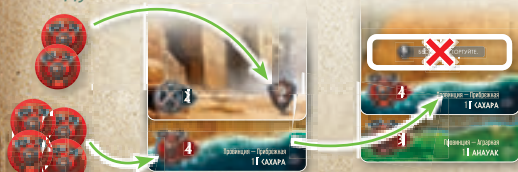
• ЗАВОЕВАТЬ ПРОВИНЦИЮ ПРОТИВНИКА

Вы можете завоевать верхнюю провинцию в стопке провинций противника. Для этого заплатите количество войск (вернув в общий запас), равное её стоимости.

Оплатив стоимость, заберите завоёванную провинцию и положите на верх вашей стопки провинций, не применяя её бонусный эффект.

Если поверх карты провинции в стопке противника лежит одна или несколько «Баррикад», стоимость её завоевания увеличивается на 2 войска за каждую «Баррикаду». Вы можете завоевать провинцию, только если в состоянии оплатить всю стоимость завоевания с учётом «Баррикад». Оплатив полную стоимость, верните «Баррикады» с верха завоёванной провинции в стопку зданий соответствующего типа.

ПРИМЕР Игрок за японцев хочет завоевать контролируемую противником «Сахару». Ему нужно оплатить стоимость провинции — 4 войска — и ещё 2 войска за «Баррикаду» на ней.



Заплатив 6 войск (4 + 2), игрок устанавливает контроль над этой провинцией и кладёт её поверх своей предыдущей провинции, не применяя бонусный эффект.

• ПРИМЕНИТЬ ЭФФЕКТ АКТИВИРОВАННОЙ КАРТЫ В ГОРОДЕ

Выберите 1 карту в вашем городе, которая была активирована в этом раунде, и примените её эффект. Положите на неё жетон действия как напоминание.



Эффекты некоторых карт города действуют постоянно или активируются при выполнении определённых условий. Такие эффекты начинают действовать, как только была активирована (повернута) соответствующая карта. Для их применения не требуется выполнять действие.

Вы не обязаны применять эффект карты.

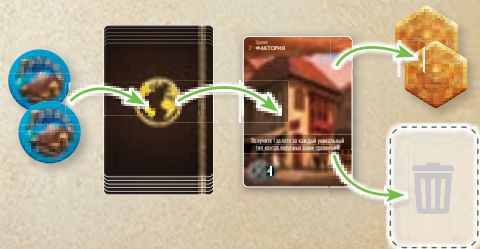
ПРИМЕР К «Шахте» в городе майяцев прикреплена карта знания «Региональные подати». Поскольку обе они были активированы (повернуты) при активации города, игрок за майяцев может применить эффект любой из них в качестве действия в свой ход.



• СОВЕРШИТЬ НАУЧНЫЙ ПРОГРЕСС

Заплатите 2 НАУКИ, чтобы ВЗЯТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ верхнюю карту из вашей колоды города.

Использував карту, включая применение её эффекта и получение её ресурсов, положите её в стопку сброса города.



ПРИМЕР. Игрок за японцев платит 2 науки, чтобы взять верхнюю карту из колоды своего города. Он открывает «Факторию» и получает 2 золота, а затем кладёт карту в стопку сброса своего города.

• ПОЛУЧИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

В начале партии ни у кого из игроков нет преимущества. Однако обладание преимуществом позволяет вам выполнять действие военачальника, а также может усилить эффекты других карт в вашем городе.

Для того чтобы получить преимущество, заплатите сколько угодно обычных ресурсов **одного типа** (можете использовать золото как замену) и положите соответствующее количество жетонов этого ресурса на карту преимущества. Затем поверните стрелку на карте преимущества в вашу сторону, чтобы показать, что у вас есть преимущество. Пока стрелка указывает на вас, преимущество сохраняется за вами.

Если преимущество на стороне противника, вы должны заплатить обычные ресурсы того же типа, что и ресурсы на карте, но в большем количестве. Уберите все жетоны ресурсов с карты преимущества в общий запас. Положите заплаченные вами жетоны на карту, затем поверните стрелку в вашу сторону.

ПРИМЕР. Преимущество у игрока за майяцев, на карте преимущества лежат 2 войска. Игрок за ацтеков платит 3 войска в качестве действия в свой ход, чтобы получить преимущество.

Игрок за ацтеков сбрасывает с карты преимущества 2 войска и взамен кладёт на неё 3 запла-

ченных войска, а затем поворачивает стрелку на карте преимущества в свою сторону.

• ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

У военачальника каждой цивилизации есть уникальное действие.

Если у вас есть преимущество, вам доступно действие вашего военачальника, которое вы можете выполнить один раз за раунд. Выполняя действие военачальника, положите жетон действия на его карту как напоминание и примените её эффект.

• ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАЗВЕДЧИКА

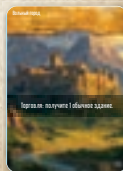
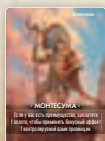
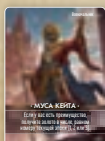
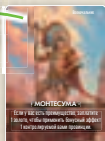
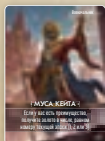
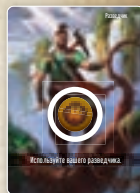
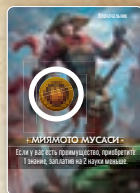
Один раз за раунд вы можете выполнить действие своего разведчика. Используя разведчика, положите жетон действия на его карту как напоминание. Действие разведчика зависит от модуля, который используется в текущей игре.

Действие разведчика «Торговля»

Этот модуль позволяет посылать разведчика в вольные города, чтобы торговать с ними и, возможно, заручаться их поддержкой.

Каждый игрок один раз за раунд может выполнить действие разведчика «Торговля». Положите жетон действия на вашего разведчика и выберите неконтролируемый вольный город (лежащий лицевой стороной вверх между игроками). Положите рядом с ним с вашей стороны 1 золото из личного запаса и 1 жетон действия. Затем активируйте эффект торговли этого города.

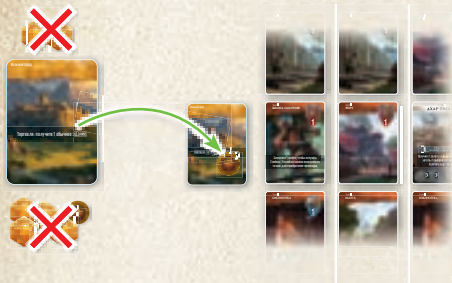
ПРИМЕР. Игрок за ацтеков использует своего разведчика для торговли с вольным городом. Он кладёт 1 жетон действия на своего разведчика и 1 золото + 1 жетон действия рядом с вольным городом со своей стороны. Затем он применяет эффект вольного города, бесплатно получив 1 обычное здание.



У некоторых карт развития есть эффект **«Бесплатно торгуйте»**. Используя такую карту, возьмите 1 золото из общего запаса и 1 жетон действия и положите их рядом с вольным городом с вашей стороны. Затем немедленно активируйте эффект торговли этого города.

Если рядом с вольным городом с вашей стороны находится **не менее 4 золота**, заберите этот город. Сбросьте в общий запас всё золото и все жетоны действий, лежащие с обеих сторон этого города, поместите его карту лицевой стороной вверх рядом с вашим городом и положите на неё жетон действия. Затем выложите в ряд вольных городов новую карту из колоды вольных городов.

Рядом с вашим городом может быть несколько карт вольных городов.



ПРИМЕР. Игрок за малийцев использует своего разведчика, чтобы в 4-й раз торговать с вольным городом. Применив эффект этого города, игрок сбрасывает все лежащие возле него жетоны, помещает его карту рядом со своим городом и кладёт на неё жетон действия.

Если рядом с вашим городом есть карта **вольного города**, вы можете выполнить действие разведчика в этом вольном городе. В таком случае не платите золото. Не забудьте положить жетон действия на карту и на разведчика как напоминание о том, что их нельзя снова использовать в этом раунде. Когда вы применяете к такой карте эффект **«Бесплатно торгуйте»**, выполняйте это действие, **НЕ** уплачивая золото.

ВАЖНО: вы можете торговать с каждым вольным городом не более 1 раза за раунд.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы объединили коробки серии, то можете выполнить действие разведчика из любого модуля на ваш выбор (см. с. 6).

• СПАСОВАТЬ

В свой ход вместо того, чтобы выполнить действие, вы можете спасовать.

Спасовав, вы больше не сможете выполнять действия в текущем раунде и должны сбросить все активированные карты города, все жетоны действий и все обычные ресурсы из личного запаса (сохранив золото и жетоны культуры).

Если оба игрока спасовали, перейдите к фазе конца раунда.

• КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда выполните следующие этапы, прежде чем приступить к следующему раунду:

- Пополнить город
- Пополнить ряд развития
- Уменьшить преимущество
- Передать маркер первого игрока

• ПОПОЛНИТЬ ГОРОД

Заполните пустые участки в вашем городе, выложив на них новые карты из колоды города. Всегда выкладывайте новые карты по одной, заполняя пустые участки слева направо и сверху вниз.



ВЫЛОЖИВ КАРТУ ЗНАНИЯ, поместите поверх неё следующую карту так, чтобы был виден

эффект карты знания (как при подготовке к игре). Если следующей картой снова окажется карта знания, выберите, какую карту вы оставите, и сбросьте другую. Продолжайте так делать до тех пор, пока не выложите карту, не являющуюся картой знания.

Если вам нужно выложить карту из колоды города, а в ней закончились карты, перемешайте стопку сброса города, сформировав новую колоду.

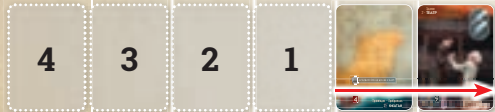
Если в стопке сброса тоже закончились карты, просто оставьте пустые участки в городе незаполненными. Может получиться так, что к карте знания не будет прикреплена никакая карта. В таком случае — и только в таком — карта знания остаётся в вашем городе и может быть активирована сама по себе.

В редком случае, если в вашей стопке сброса остались только карты знаний, не перемешивайте её и оставьте пустые участки в городе незаполненными.

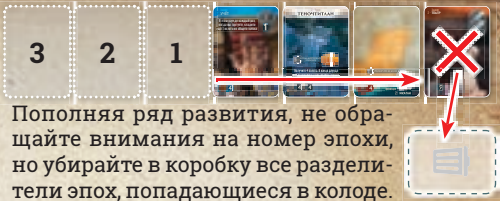
ВАЖНО: вы можете перемешивать стопку сброса только на этапе пополнения города. Если вам нужно взять карту из колоды города в фазе действий, а в ней закончились карты, просто не берите карты.

• ПОПОЛНИТЬ РЯД РАЗВИТИЯ

ЕСЛИ В РЯДУ РАЗВИТИЯ ОСТАЛОСЬ НЕ БОЛЕЕ 3 КАРТ, сдвиньте оставшиеся карты вправо и заполните пустые участки в ряду новыми картами из колоды развития, двигаясь справа налево, пока в ряду не будет 6 карт.



ЕСЛИ В РЯДУ РАЗВИТИЯ ОСТАЛОСЬ БОЛЕЕ 3 КАРТ, то, начиная с крайней правой карты, кладите карты в стопку сброса развития лицевой стороной вверх и перпендикулярно ряду развития, пока в ряду не останется только 3 карты. Затем сдвиньте оставшиеся карты вправо и заполните пустые участки в ряду новыми картами из колоды развития, двигаясь справа налево.



Пополняя ряд развития, не обращайте внимания на номер эпохи, но убирайте в коробку все разделители эпох, попадающиеся в колоде.

ВАЖНО: пополняйте ряд развития только в конце раунда. Не заполняйте пустые участки, когда берёте карты из ряда развития.

• УМЕНЬШИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

Если у одного из игроков в текущий момент есть преимущество, уберите с карты преимущества 1 жетон ресурса в общий запас.

Если после этого на карте преимущества остались жетоны ресурсов, игрок сохраняет преимущество в следующем раунде.

Если вы убрали с карты последний жетон ресурса, поверните карту так, чтобы стрелка не указывала ни на кого из игроков. Теперь ни у кого нет преимущества.



• ПЕРЕДАТЬ МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА

Текущий первый игрок передаёт маркер первого игрока противнику, который будет первым игроком в следующем раунде. Затем начинается новый раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если после пополнения ряда развития в нём находится не более 4 карт, разыграйте финальный раунд и завершите игру.

После окончания финального раунда подсчитайте свои победные очки (ПО) следующим образом:

За каждую контролируемую **ПРОВИНЦИЮ**: 1 ПО.

За каждое приобретённое **ЗНАНИЕ**: 1 ПО.

За каждое достроенное **ЧУДО**: 2 ПО.

За каждую разработанную **КУЛЬТУРНУЮ ПОЛИТИКУ**: 2 ПО.

За каждый **ВОЛЬНЫЙ ГОРОД** рядом с вашим городом: 2 ПО.

Архивированные карты, «Баррикады», недостроенные чудеса, золото и жетоны культуры **не приносят** ПО.

• **Господство**

Кроме того, каждый игрок получает ПО за следующие категории, требования которых выполнил:

Наибольшее число контролируемых **ПРОВИНЦИЙ**: 3 ПО.

Наибольшее число приобретённых **ЗНАНИЙ**: 3 ПО.

Наибольшее число достроенных **ЧУДЕС**: 3 ПО.

Наибольшее число разработанных **КУЛЬТУРНЫХ ПОЛИТИК**: 3 ПО.

ВАЖНО: архивированные карты и недостроенные чудеса не учитываются при определении господства.

В случае ничьей при определении господства оба игрока получают по 3 ПО за эту категорию.

Побеждает тот, кто набрал больше ПО.

В случае ничьей **ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, У КОГО В ТЕКУЩИЙ МОМЕНТ ЕСТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО.**

Если ни у кого нет преимущества и ничья сохраняется, побеждает тот, у кого осталось больше золота. Если по-прежнему ничья, побеждает тот, у кого осталось больше жетонов культуры. Если после всех 3 проверок ничья сохраняется, игроки делят победу.

ТЕРМИНЫ

АКТИВНАЯ КУЛЬТУРНАЯ ПОЛИТИКА: верхняя карта культурной политики, то есть последняя из разработанных вами.

АРХИВИРУЙТЕ: уберите из игры неактивированную карту в вашем городе. Если вы архивируете карту, к которой прикреплена карта знания, сбросьте эту карту знания. Складывайте архивированные карты под карту военачальника.

БОНУСНЫЙ ЭФФЕКТ: эффект карты, который немедленно применяется, когда вы её доста-

иваете (чудо), приобретаете из ряда развития (провинция) или разрабатываете (культурная политика). Бонусный эффект культурной политики также применяется каждый раз, когда разрабатывается каждая последующая культурная политика.

ВОЗЬМИТЕ X КАРТ: возьмите указанное количество карт с верха вашей колоды города. Если вам нужно взять карту из колоды города в фазе действий, а в ней закончились карты, просто не берите карты.

В ПЕРВЫЙ РАЗ: такой эффект автоматически активируется при выполнении определённого условия. Вы не тратите на это действие. Применив эффект, положите на карту жетон действия.

ВЫ МОЖЕТЕ: вы не обязаны применять эффект, начинающийся с этих слов. Такие эффекты считаются постоянными, и вы не тратите действие на их применение. Вы можете использовать эти карты несколько раз за раунд.

ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧИЛИ: эффекты некоторых карт (например, «Шахты») можно применить, только если вы в текущем раунде получили определённое количество ресурсов либо при активации города, либо после неё. Не платите эти ресурсы для выполнения условия — вы сможете использовать их после применения этого эффекта. Если вы уже заплатили указанные на карте ресурсы, то по-прежнему можете применить эффект, так как получили эти ресурсы до применения эффекта.

ЗАПЛАТИТЕ: возьмите указанные ресурсы из личного запаса и верните их в общий запас.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ: используя карту, немедленно получите все ресурсы, которые она приносит (в верхнем правом углу). Можете также применить её эффект (если есть). Затем положите карту в соответствующую стопку сброса.

КАЖДЫЙ РАЗ: такой эффект автоматически активируется в ход игроков и может применяться несколько раз.

КОНТРОЛИРУЕМАЯ ПРОВИНЦИЯ: вы контролируете провинцию, если её карта находится в стопке провинций рядом с вашим городом.

ОБЫЧНЫЕ ЗДАНИЯ: «Мастерские», «Лаборатории», «Стрельбища» и «Баррикады».

ОБЫЧНЫЕ РЕСУРСЫ: производство, наука и войско. Золото и культура не являются обычными ресурсами.

ПОЛУЧИТЕ КАРТУ: приобретите карту, не оплачивая её стоимость.

ПОЛУЧИТЕ ПРЕИМУЩЕСТВО: получите преимущество, не оплачивая стоимость этого действия. Уберите с карты все жетоны ресурсов.

ПОСТРОЙТЕ 1 ЧАСТЬ ЧУДА: либо приобретите карту чуда из ряда развития и постройте первую часть чуда, либо достройте чудо, построив его вторую часть. Сделать и то и другое за одно действие нельзя.

ПРИ АКТИВАЦИИ ГОРОДА: применяйте такие эффекты во время активации города в любом порядке. Применив эффект, положите на карту жетон действия.

ПРИБРЕТИТЕ: получите карту, оплатив её стоимость, и положите её на верх колоды вашего города, если это карта развития. «Баррикады» и провинции кладите на верх стопки провинций.

СБРОСЬТЕ: положите карту в соответствующую стопку сброса.

Сбрасывая карту из ряда развития, кладите её в стопку сброса возле ряда развития лицевой стороной вверх и перпендикулярно ряду развития.

Сбрасывая карту из города, выберите любую неактивированную карту в городе и положите её в стопку сброса города. Не путайте эту стопку сброса со стопкой сброса развития.

Вы можете в любой момент просматривать карты в вашей стопке сброса.

СКОПИРУЙТЕ: примените эффекты другой карты, даже той, которая уже была активирована в текущем раунде. Вы повторно получаете все ресурсы, которые приносит активация карты (в верхнем правом углу). Вы можете скопировать эффекты карт только в вашем городе или уже разработанной вами культурной политики, если не указано иное.

УСИЛЬТЕ: разверните активированную карту в городе, чтобы в конце раунда не сбрасывать её. В таком случае карта останется в городе в следующем раунде. Усилив карту, к которой прикреплена карта знания, сбросьте эту карту знания.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: МЭТТЮ ДАНСТЕН.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Funforge studio.

РЕДАКТОРЫ ПРАВИЛ: Мэттью Данстен, Томас Багги-Сани, Клод Амардейл и Герсенда Шейлан.

ХУДОЖНИКИ: Пол Мафайон, Жорж Gorg Бушелагем, Фаджарека Сетиаван, Агри Каруниаван, Асеп Ариянто, Мазрель Хибадита, Тей Бартолом, Жюстин Крус, Вин Лакабра, Раф Ломотан, Брайан Валеца, Чан-Вей Чень, Андреас Роша, Марко Горлеи, Хендри Иванага, Филипп Ноура, Шарль-Викторьен Кэнг, Graft Studio, Иван Севиц, Роман Тишенин, Пётр Дура, Евгения Фирс, Джордан Альбро, Орион Ван, Эсмайл Залат, Урош Шливич, Хен Тан, Томислав Ягнич, Алишер Мирзоев, Туан Нгуен, Александр Мохов, Goodname Studio, Мартин Моттет.

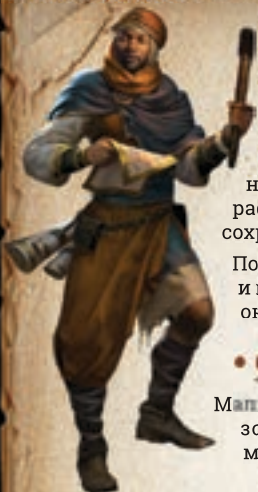


www.funforge.fr



**Русская версия игры
подготовлена компанией
«Лавка Геймз».**

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Антона Абашкина, Александра Абрамовича, Глеба Андросова и Анастасию Ефремову за помощь в подготовке игры к изданию.



МАЛИЙЦЫ



Империя Мали в Западной Африке располагалась на пересечении торговых путей, проходивших вдоль реки Нигер и через Сахару, и богатела, торгуя золотом, солью, медью и слоновой костью. Империя достигла наибольшего расцвета при Мусе Кейте, когда она расширила границы и пережила культурный подъём благодаря торговле и исламскому влиянию. Несмотря на попытки распространения ислама за счёт строительства мечетей и медресе, в Мали сохранялись традиционные верования.

После смерти Мусы обострившиеся внутренние конфликты, внешнее давление и изменение торговых путей привели к краху империи, положив конец её региональному господству.

• ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Малийцы завоёвывают провинции, платя только золото, но не войска. Завоевав провинцию, малийцы получают 1 золото.



АЦТЕКИ

Мало что известно об истории ацтеков до XII в., когда они появились как малочисленное племя охотников и собирателей на севере Мексики, прежде чем осесть в Мезоамерике. Позже, в XV–XVI вв., Тройственный союз ацтеков, куда вошли Теночтитлан, Тескоко и Тлакопан, стал доминирующей державой. При правлении Монтесумы I ацтекское государство значительно расширило границы и развернуло активную строительную деятельность.

В 1519 году испанский мореплаватель Эрнан Кортес, которого сочли реинкарнацией Кетцалькоатля, прибыл на побережье Атлантики. Воспользовавшись недовольством местного населения политикой ацтеков, Кортес сумел пленить и казнить Монтесуму II, что в итоге привело к закату ацтекской цивилизации.

• ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Ацтеки могут применить бонусный эффект провинции «Озеро Тескоко», только используя своего военачальника. У них также есть 6 жетонов типов провинций. Используя карту знания «Землепользование», они могут поместить жетон типа провинции на карту провинции, чтобы добавить ей этот тип. У каждой провинции может быть несколько типов, но все они должны быть разными.

ЯПОНЦЫ



История Японии тесно связана с наследием самураев, которые заняли видное место в X–XI вв. и положили начало феодальной эпохе страны. Самурай, служившие воинами, телохранителями или генералами, пользовались своим влиянием в межклановых конфликтах, достигших пика в конце XI в. Сёгуны, власть которых превосходила власть самого императора, управляли страной в периоды как мира, так и ожесточённых конфликтов.

Революция Мэйдзи в 1868 г. ознаменовала конец сёгуната. Но даже спустя столетия легенды о японских самураях, пусть и романтически приукрашенные, продолжают жить, сохраняя важное культурное значение для страны.

