

МЭТТЮ ДАНСТЕН

МОНУМЕНТАЛЬНОСТЬ

MONUMENTAL™

-ДУГА-



ШПИОНАЖ



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

144 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 шпионажа (2 обычные и 8 продвинутых)
- 10 карт протестов
- 3 разделителя эпох
- 4 памятки (2 памятки по победным очкам, 2 памятки по действиям)
- 1 карта преимущества

70 жетонов ресурсов:

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

13 жетонов действий

28 жетонов победных очков

6 кубиков агентов

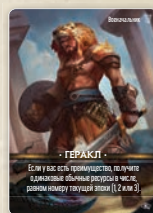
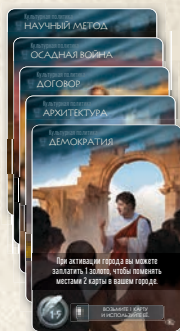
3 жетона строительства чуда

1 маркер первого игрока

СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ



14 карт зданий и 1 карта знания

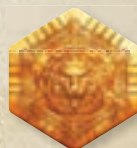


1 карта
военачальника



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
победного
очка

СТРУКТУРА КАРТЫ

Карты знаний



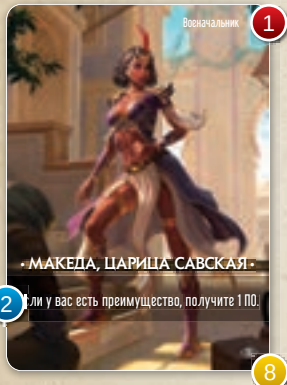
Карты зданий



Карты чудес



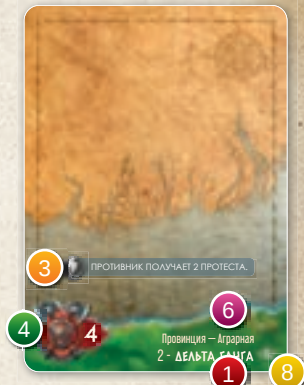
Карты персонажей



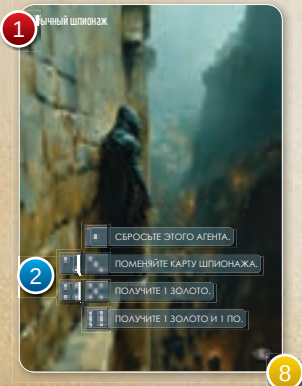
Карты культурных политик



Карты провинций



Карты шпионажа



1 Название/Тип — Эпоха/ Цивилизация

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 («Шпионаж»)



Греки



Аксумиты



Моголы



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Монументальность. Дуэль» каждый участник возглавляет одну цивилизацию. Развивайте свою цивилизацию, возводя в своём городе новые здания и чудеса света, повышайте 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 середине — 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

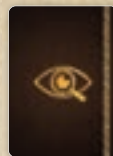


Разделители

Сложите карты протестов в стопку лицевой стороной вверх ④

• КАРТЫ ШПИОНАЖА

Каждый игрок получает 5 карт шпионажа (1 обычная и 4 продвинутые карты № 1–4). Сложите карты шпионажа в стопку лицевой стороной вверх возле своего города. Порядок карт в стопке может быть любым, однако наверху должна быть обычная карта шпионажа. Вы можете в любое время просматривать свою стопку шпионажа, не меняя верхней карты ⑤



• 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).

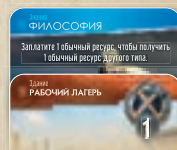
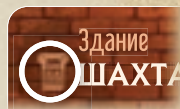
Возьмите компоненты для вашей цивилизации:

- 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. Выкладываете карты по одной, двигаясь слева направо от верхнего ряда к нижнему ⑥

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 ⑦



Поместите карты разведчика и военачальника лицевой стороной вверх рядом с городом **8**.

Оставьте рядом с разведчиком место для стопки провинций **9**.

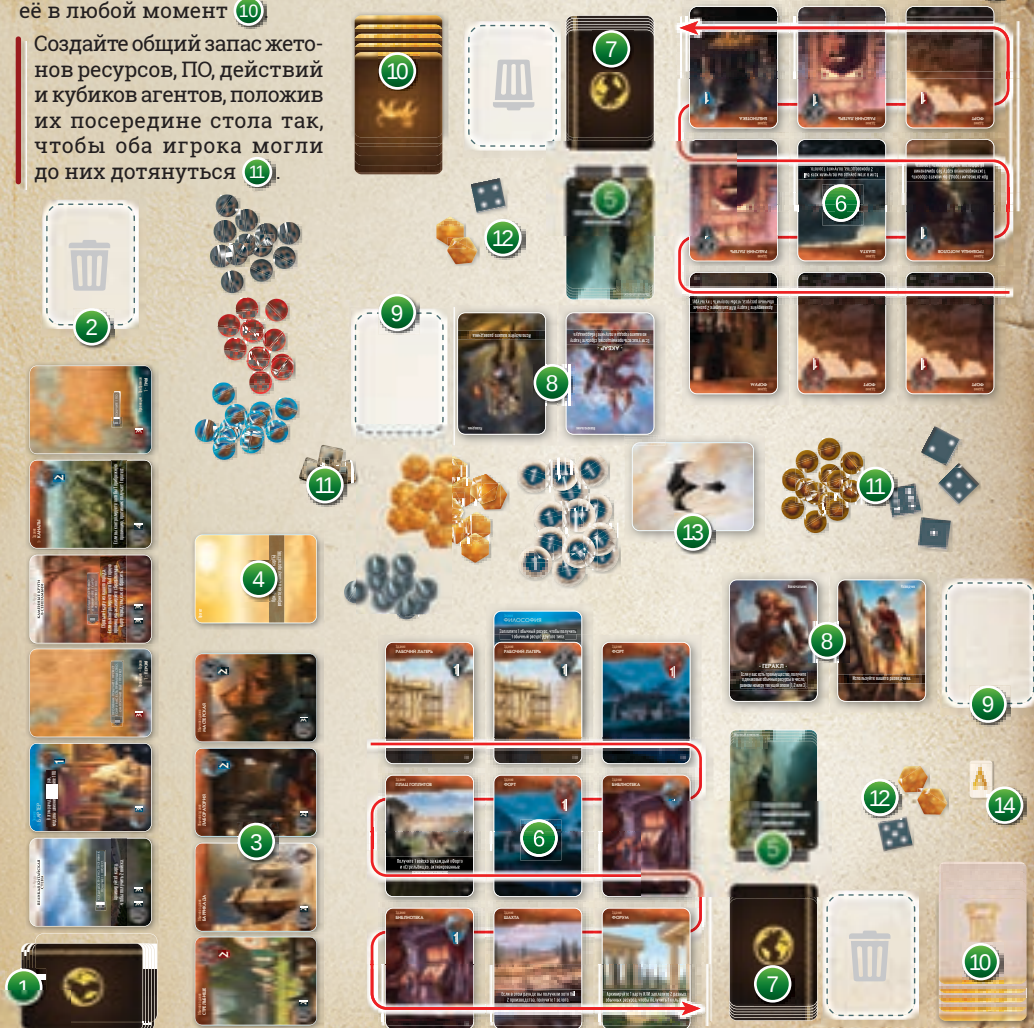
Поместите карты культурных политик лицевой стороной вниз рядом с городом — это ваша колода культуры. Вы можете просматривать её в любой момент **10**.

Создайте общий запас жетонов ресурсов, ПО, действий и кубиков агентов, положив их посередине стола так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться **11**.

Возьмите 2 золота и 1 кубик агента и положите в личный запас рядом с вашим городом **12**.

Поместите карту преимущества посередине стола так, чтобы стрелка не указывала ни на кого из игроков **13**.

Первым ходит тот, кто последним был за границей. Он получает маркер первого игрока **14**.



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.

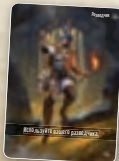


Вы также можете создать собственную колоду развития, руководствуясь следующей таблицей:

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, выберите 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, наука 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, прикреплённую к карте знания, активируйте также соответствующую карту знания.

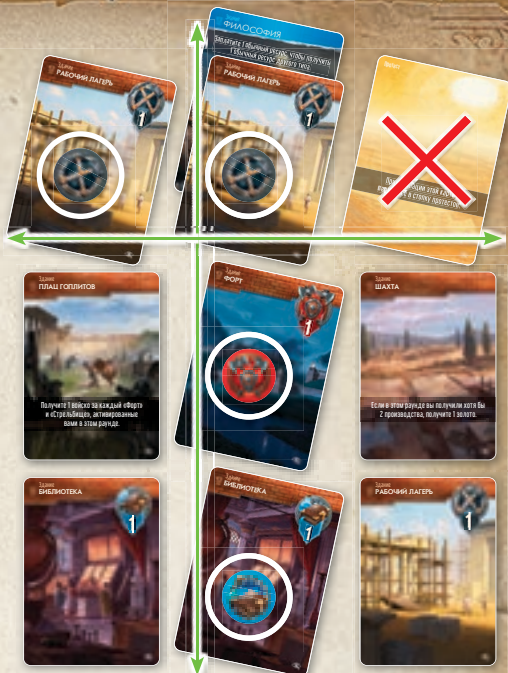
Активировав карту с эффектом «При активации этой карты», примените этот эффект и положите на карту жетон действия как напоминание о том, что это действие было выполнено.

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.

Карты протестов

О получении карт протестов см. раздел «Термины» на с. 15. Активировав или используя карту протеста, верните её в стопку протестов посередине стола. Каждая карта протеста в вашей колоде, городе и стопке сброса в конце игры принесёт штраф -1 ПО.



ПРИМЕР. Игрок за греков активирует центральный столбец и верхний ряд своего города. Он активирует 2 «Рабочих лагеря», 1 «Форт» и 1 «Библиотеку». Это приносит ему 2 производства, 1 войско и 1 науку, которые он кладёт в личный запас. Он также активирует 1 карту протеста и немедленно возвращает её в стопку протестов.

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**.

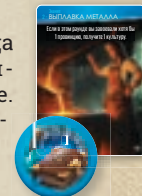
Исключением являются «Баррикады»: кладите их в вашу стопку провинций (см. раздел «Карта провинции» далее).

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**.

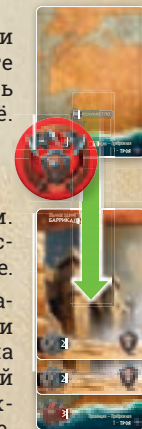


КАРТА ПРОВИНЦИИ

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.

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.

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 производстве, указанную 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.

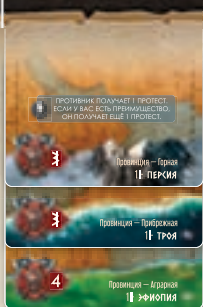
ВАЖНО: вы можете одновременно строить только одно чудо. Если вы хотите начать строить чудо, не достроив предыдущее, выберите чудо, которое вы оставите, и положите другое в стопку сброса развития.

ДОСТРОИТЬ ЧУДО

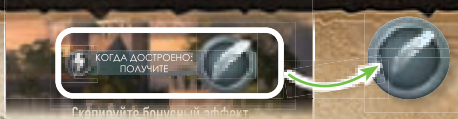
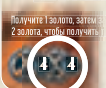
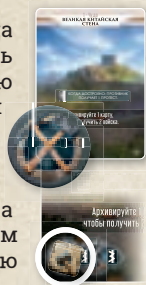
Чтобы достроить чудо, которое вы начали строить, оплатите стоимость, указанную в правом кружке в нижнем левом углу карты.

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.



Горная, прибрежная и аграрная



ПРИМЕР. Игрок за моголов достроил чудо «Висячие сады». Применяв бонусный эффект, он немедленно получает 1 культуру. 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.

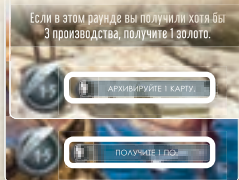
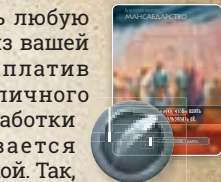
Разработав первую культурную политику, положите выбранную карту **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ РЯДОМ С ВАШИМ ГОРОДОМ**. Немедленно примените бонусный эффект карты (указан в её нижней части).

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 аксумитов разработал вторую культурную политику «Соляные шахты». Он помещает её поверх предыдущей политики и применяет бонусные эффекты обеих карт.



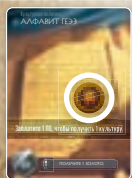
Моголы, вместо того чтобы складывать карты культурных политик в стопку рядом с городом, помещают каждую карту культурной политики возле ряда или столбца. Первые 3 разработанные культурные политики нужно класть возле разных рядов, а последние 2 — под разными столбцами.



Активация ряда или столбца в городе моголов также активирует культурную политику возле этого ряда или столбца. В отличие от карт в городе, активированные культурные политики не сбрасываются в конце раунда и остаются возле своего ряда или столбца. Разработав новую культурную политику, как обычно, примените её бонусный эффект, а также бонусные эффекты всех ранее разработанных политик.

• 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 аксумитов «Алфавит гезз» сказано: «Заплатите 1 ПО, чтобы получить 1 культуру». 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.

• ЗАБОВАТЬ 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 греков хочет завоевать контролируемую противником «Трою». Ему нужно оплатить стоимость провинции — 3 войска — и ещё 2 войска за «Баррикаду» на ней.

Заплатив 5 войска (3 + 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

нии 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.

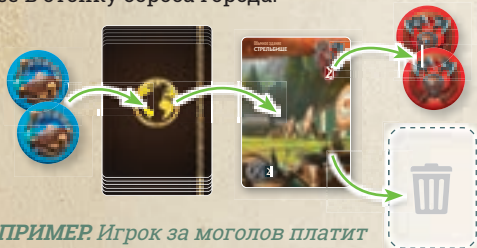
ПРИМЕР К «Шахте» в городе греков прикреплена карта знания «Философия». Поскольку обе они были активированы (повернуты) при активации города, игрок за греков может применить эффект любого из них в качестве действия в свой ход.



• 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 моголов платит 2 науки, чтобы взять верхнюю карту из колоды своего города. Он открывает «Стрельбище» и получает 2 войска, 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.



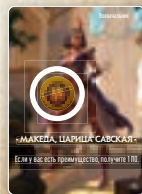
ПРИМЕР Преимущество у игрока за греков, на карте преимущества лежат 2 войска. Игрок за моголов платит 3 войска в качестве действия в свой ход, чтобы получить преимущество.

Игрок за моголов сбрасывает с карты преимущества 2 войска и взамен кладёт на неё 3 заплаченных войска, а затем поворачивает стрелку на карте преимущества в свою сторону.

• ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

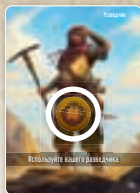
У военачальника каждой цивилизации есть уникальное действие.

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 «Шпионаж»

Этот модуль позволяет посылать разведчика шпионить за противником.

Каждый игрок один раз за раунд может выполнить действие разведчика «Шпионаж». Заплатите 1 любой обычный ресурс и либо **обучите**, либо **внедрите** агента. Затем положите жетон действия на карту разведчика.

Обучая агента, положите в личный запас 1 кубик агента из общего запаса. У вас одновременно может быть **не более 3 кубиков агентов**.

Внедряя агентов, бросьте все кубики агентов из личного запаса. Вы можете перебросить любые кубики, заплатив 1 обычный ресурс или 1 золото за каждый перебрасываемый кубик. Вы можете повторять эту процедуру сколько угодно раз.



ПРИМЕР Игрок за греков внедряет 2 агентов. На его кубиках выпадает 5 и 1. Он платит 1 войско, чтобы перебросить кубик со значением 1, и платит 3. Затем он платит 1 золото, чтобы снова перебросить этот кубик. В этот раз у него выпадает 6.

Закончив бросать кубики, за каждый кубик агента примените эффект, соответствующий его значению, согласно активной карте шпионажа (верхней карте в вашей стопке шпионажа). Каждый эффект является обязательным, но вы можете выбрать порядок применения результатов броска кубиков.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы получите ресурсы, которые приносят агенты, только после того, как завершите броски. Поэтому вы не сможете использовать эти ресурсы для переброса кубиков в этом действии.

Если результат броска равен 1, верните кубик в общий запас.

Если результат броска равен 2 или 3, выберите карту шпионажа из стопки и положите её сверху в качестве новой активной карты. Вы можете сделать это, используя один кубик, а затем активировать оставшиеся кубики в соответствии с новой картой. Верните предыдущую активную карту шпионажа в стопку — вы сможете снова сделать её активной, применив результат броска, равный 2 или 3.

Если результат броска равен 4, 5 или 6, примените эффект согласно активной карте шпионажа.

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

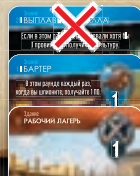
В конце раунда выполните следующие этапы, прежде чем приступить к следующему раунду:

- **Полнить город**
- **Полнить 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.

Выкладывайте карты протестов так же, как и любые другие карты города. Вы можете класть их поверх карт знаний по обычным правилам.

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.

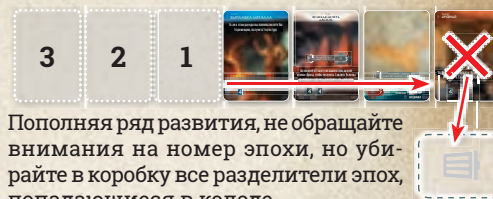
• ПОПОЛНИТЬ РЯД РАЗВИТИЯ

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 жетон **ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ** в личном запасе: 1 ПО.

За каждую карту **ПРОТЕСТА** в колоде: -1 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 достраиваете (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. Применяя 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.

ЗАРЕЗЕРВИРУЙТЕ: поместите выбранную карту рядом с городом. В дальнейшем только вы сможете приобрести её, оплатив её стоимость. У вас одновременно может быть не более 2 зарезервированных карт.

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.

ПОЛУЧИТЕ X ПРОТЕСТОВ: игрок, к которому применили этот эффект, берёт указанное количество карт протестов из стопки посередине стола и кладёт их в стопку сброса своего города.

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.

ПРИБОРЕТИТЕ: 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, Фаджа-река Сетиаван, Агри Каруниаван, Асеп Ариянто, Маэрель Хибадита, Тей Бартолом, Жюстин Крус, Вин Лакабра, Раф Ломотан, Брайан Валеа, 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, Эсмаил Залат, Урош Шиливич, 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.

АКСУМИТЫ



Аксум, древнее царство на севере Эфиопии и Эритреи, процветал в первые века нашей эры благодаря выгодному расположению для ведения торговли с Восточной Африкой и Индией через Красное море и Индийский океан. Царство достигло расцвета в I в. н. э., когда оно соперничало за власть с крупнейшими державами, такими как Римская империя, Персия и Китай.

Прославившись достижениями в сельском хозяйстве и экономике, аксумиты гордились обильными урожаями, передовой системой ирригации, чеканкой монет и распространённостью языка геэз. Однако конфликты с персидскими и арабскими торговцами из-за торговых путей и истощившие почву методы ведения сельского хозяйства привели к упадку Аксумской империи в VII в.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Применяя культурную политику «Морские торговые пути», аксумиты могут использовать жетоны ПО, чтобы резервировать карты из ряда развития (см. «Зарезервируйте» на с. 14).



МОГОЛЫ

Империя Великих Моголов, основанная в 1526 г. в Индии потомком Тамерлана Бабуром, получила своё название от степей Средней Азии, ранее известных как Моголистан. До моголов в этом регионе находилась империя Тимуридов, которая просуществовала до начала XV в.

В период своего расцвета империя Великих Моголов являлась вершиной мусульманской экспансии в Индии, особенно в период правления третьего императора Акбара Великого. Однако в первой четверти XVIII в. начался упадок империи: сначала над ней установили власть персы, а затем европейцы, и в итоге последний император Великих Моголов был отправлен в ссылку британцами.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Моголы размещают карты культурной политики вокруг своего города и одновременно активируют до 2 из них (см. с. 10).

ГРЕКИ



Греция считается колыбелью западной цивилизации, где зародилась демократия, философия и литература. В IV в. до н. э. Филипп Македонский объединил греческие города-государства, что заложило основу для завоеваний его сына Александра Македонского и послужило началом классической эпохи, связанной с именами Сократа, Платона и Аристотеля, а также с достижениями в различных областях на фоне непрекращающихся войн.

После смерти Александра Македонского Греция утратила своё влияние и перешла под контроль римлян, а затем стала частью Византийской империи, сохранив греческую культуру. Наступившее затем османское господство продолжалось вплоть до войны за независимость Греции в 1830 г. Греция внесла значительный вклад в развитие демократии и архитектуры, и её многочисленные объекты включены в список Всемирного наследия ЮНЕСКО.