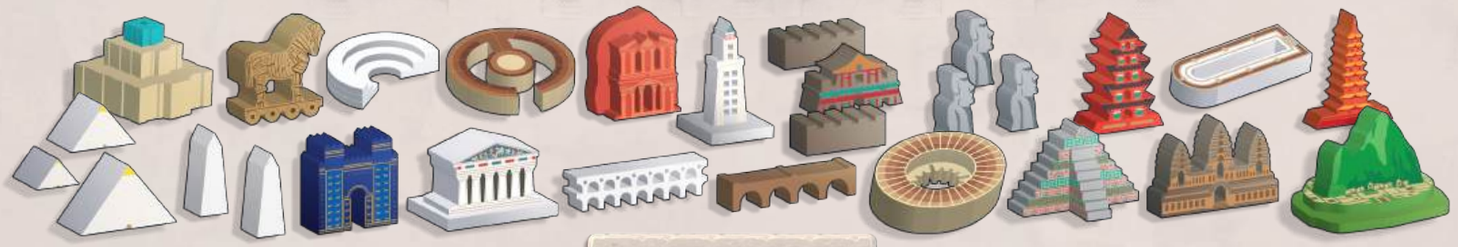
Чудеса света

В игре «Чудеса света» вы возьмёте на себя роль одного из правителей древнего мира, готового потратить всё своё золото на возведение в своём городе самых удивительных и величественных строений и монументов. Помните, что важна не только красота, но и эффективность. Наращивайте производство ресурсов, привлекайте новых горожан и следите за конкурентами: вдруг они хотят построить то же самое, что и вы? Игрок, набравший в конце партии больше всех победных очков, будет признан создателем величайшего города древности!

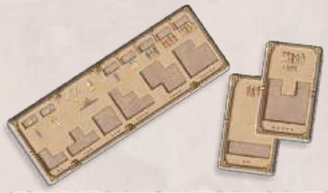
Состав игры



21 деревянный монумент



5 планшетов ресурсов, 5 планшетов местности



1 основной планшет, 2 дополнительных планшета



3 памятки, 10 деревянных фишек башен



25 деревянных фишек ресурсов



5 фишек игроков, 2 пьедестала (для определения очерёдности хода)



21 карта монументов



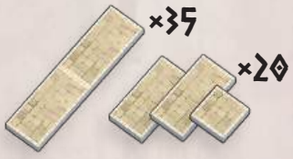
15 карт общих целей



14 карт для одиночной игры



80 жетонов строений, 5 жетонов займов



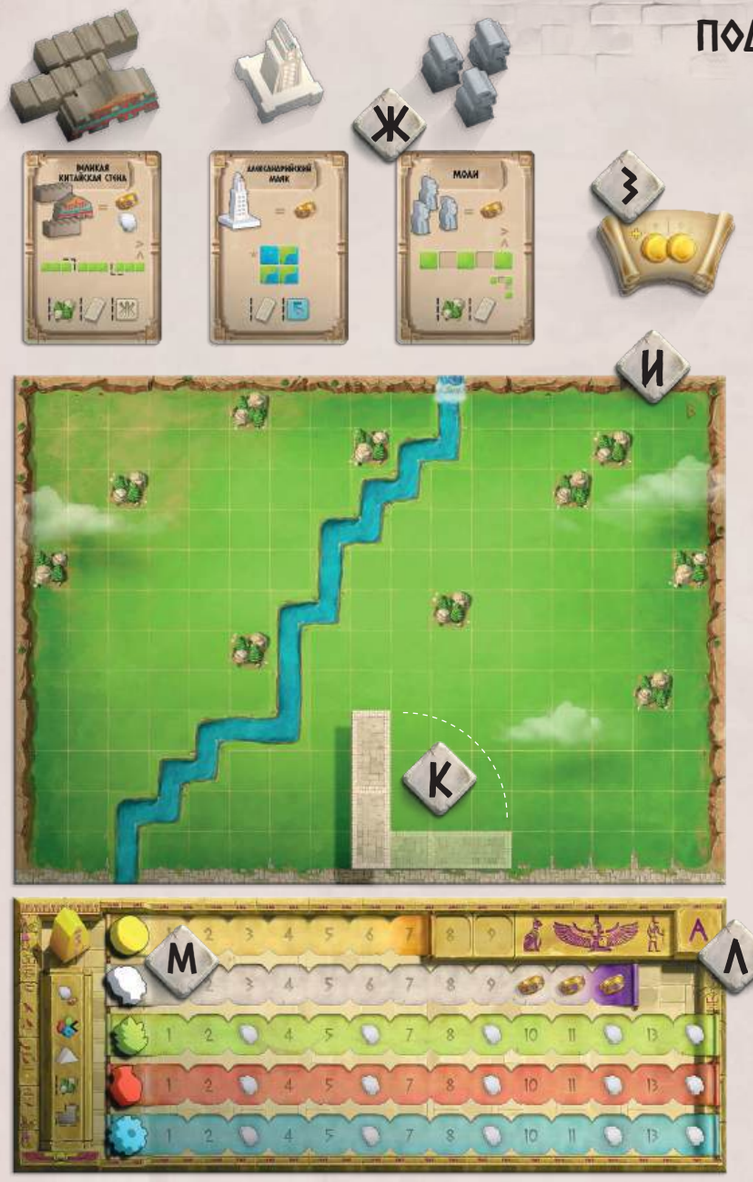
35 жетонов длинных дорог, 20 наборов жетонов коротких дорог

Создатели игры

Автор, арт-директор: 3e Мендес
Развитие игры: Диего Бьянкини, Майкл Алвес
Производство, распространение: Meeple BR
Графический дизайн: Mundus
Перевод на английский язык: Рон Холлидей
Художники: Том Вентре, Рой Вийнен, Одиссеас Стамоглу

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция выражает благодарность Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Тамаре Чудновской, Ксении Хацкалёвой, Анастасии Ефремовой, Илье Клеванову и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русского издания.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ





А. Поместите **основной планшет** в центр стола. Выложите **дополнительные планшеты** и жетоны строений в соответствии с количеством игроков.
1–3 игрока: используйте только основной планшет и его жетоны строений.
4 игрока: добавьте планшет для 4 игроков и его жетоны строений.
5 игроков: добавьте планшеты для 4 и 5 игроков и их жетоны строений.

Б. Перемешайте **жетоны строений**, разложите их в стопки по формам и поместите на указанные ячейки планшетов лицевой стороной вниз. Переверните верхний жетон в каждой стопке и поместите его на стол рядом с этой стопкой.

В. Поместите **пьедесталы 1-го и 2-го игроков** на соответствующие ячейки основного планшета.

Г. Каждый игрок выбирает цвет **фишки игрока**. Случайным образом поместите фишки игроков на шкалу очерёдности хода на основном планшете.

Д. Поместите **жетоны длинных дорог** и **наборы жетонов коротких дорог** под раскрытыми жетонами строений. Их количество зависит от числа игроков.
1–2 игрока: 1 длинная дорога, 1 набор коротких дорог.
3 игрока: 2 длинные дороги, 1 набор коротких дорог.
4 игрока: 2 длинные дороги, 2 набора коротких дорог.
5 игроков: 3 длинные дороги, 2 набора коротких дорог.
Примечание. *Каждый набор коротких дорог состоит из 2 жетонов размером 2 на 1 клетку и 1 жетона размером 1 на 1 клетку.*
Отложите остальные жетоны дорог: они понадобятся вам в следующих раундах.

Е. Рядом с начальными жетонами дорог поместите **1 фишку башни**. Отложите остальные фишки башен: они понадобятся вам в следующих раундах.

Ж. Перемешайте **карты монументов**. Выложите 3 случайные карты лицевой стороной вверх и поместите на них соответствующие фишки монументов. Поместите колоду лицевой стороной вниз рядом с запасом фишек монументов.

З. Поместите стопкой **жетоны займов** рядом с основным планшетом лицевой стороной вверх.

И. Каждый игрок кладёт перед собой **планшет местности**. Все игроки должны использовать одну и ту же сторону (на стороне А — озеро, на стороне Б — река).

К. Каждый игрок получает **1 жетон длинной дороги** (из отложенных). В свой 1-й ход каждый игрок должен бесплатно разместить его на своём планшете местности вместе с компонентами, которые он приобретёт, выполняя 1-е действие.
Примечание. *Первый жетон дороги, размещённый на планшете местности, должен соприкасаться одной из сторон с дорожкой (нижним краем карты).*

Л. Каждый игрок берёт **планшет ресурсов** своего цвета и кладёт его рядом со своим планшетом местности. Все игроки должны использовать одну и ту же сторону — А или Б.

М. Каждый игрок получает **1 фишку золота**, **1 фишку населения** и **3 разные фишки ресурсов**. В начале игры все они находятся на делении «0» соответствующих шкал на планшете ресурсов.

ХОД ИГРЫ

В начале раунда каждый игрок получает 7 золота для расходов на строительство. **Игроки ходят по очереди и выполняют 1 действие в ход**, совершая покупку объекта и размещая его на своём планшете местности с целью получить как можно больше победных очков (см. раздел «Конец игры и подсчёт ПО» на с. 5).

Игрок, потративший всё золото, пропускает свои ходы до конца раунда. Когда все игроки потратят своё золото, раунд завершается. **Прежде чем начать новый раунд, выполните следующее:**

1. Уберите в коробку все **жетоны строений**, не купленные в только что завершённом раунде.

Б

2. Раскройте по одному **жетону строения** из каждой стопки и поместите на стол рядом с этой стопкой.

Д

3. Выложите новые **жетоны дорог** взамен купленных (по количеству игроков).

Ё

4. Если **фишка башни** была куплена, выставьте новую.

В

5. Измените **очерёдность хода**, следуя правилам, указанным далее. Если **пьедесталы** были куплены, верните их на основной планшет.

М

6. Все игроки возвращают **фишки золота** на деление «0». Фишки населения и ресурсов остаются на своих местах.

Игра завершается, когда на планшетах заканчиваются жетоны строений, то есть в конце 10-го раунда, ИЛИ в конце раунда, в котором фишка населения любого игрока достигает последнего (фиолетового) деления. В «Чудесах света» **вы получаете победные очки (ПО) за следующее:** население, наименьший показатель производства ресурса, монументы, природные богатства и районы (район — строение на планшете местности, полностью окружённое другими объектами). Участник, набравший больше всех ПО в игре, становится победителем!

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок обязан купить один из следующих объектов:
— **1 жетон длинной дороги** (1 золото),
— **1 набор жетонов коротких дорог** (1 золото),
— **1 жетон строения** (стоимость указана возле стопки и на обороте жетонов),
— **1 фишку башни** (2 золота),
— **пьедестал 1-го или 2-го игрока** (1 золото),
— **1 монумент** (всё золото, что у вас осталось).

Примечание. *Когда вы покупаете объект, ничего не выкладывайте на замену (исключение — монументы).*

В дополнение к покупке вы можете взять или вернуть заём (см. раздел «Займы» на с. 4). Покупка при этом остаётся обязательной (исключение — если вы потратили последнее золото на возврат займа).
Примечание. *Если у игрока всё ещё есть золото, но он в свой ход не может купить ни один из объектов, раунд для него завершается.*



Пример: все жетоны строений в этой стопке стоят 3 золота.

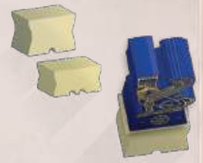
ОЧЕРЁДНОСТЬ ХОДА

У каждого игрока есть **фишка** на шкале очерёдности хода, совпадающая по цвету с его планшетом ресурсов. В начале игры очерёдность определяется случайным образом, но рекомендуется, чтобы менее опытные игроки делали ходы первыми. Очерёдность хода меняется в начале каждого раунда (кроме первого) следующим образом:

1) Игроки, купившие пьедесталы 1-го и 2-го игроков, занимают соответствующие деления на шкале очерёдности хода.

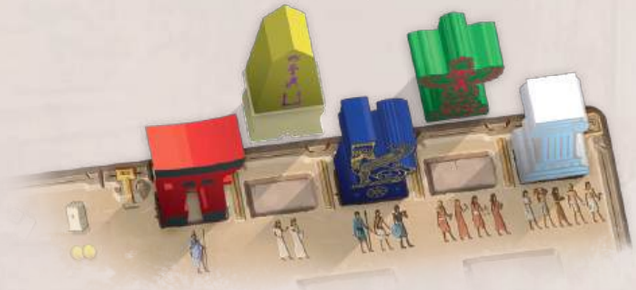
2) Остальные игроки занимают деления на шкале очерёдности хода в соответствии с их показателями населения: у кого население меньше, тот ходит раньше.
а) Если у нескольких игроков одинаковые показатели населения, раньше ходит тот, у кого меньше монументов.
б) Если всё ещё ничья, их очерёдность хода относительно друг друга остаётся такой же, как в предыдущем раунде.

Как только игрок покупает пьедестал, он сразу ставит его под свою фишку на шкале очерёдности хода для обозначения этого факта.



Совет. *Когда игрок потратит всё золото, можете сдвинуть его фишку со шкалы очерёдности хода, чтобы было лучше видно, кто ходит следующим.*

Пример:
В свой ход жёлтый игрок покупает пьедестал 1-го игрока и ставит его под свою фишку на шкале очерёдности хода. Это было его последнее золото, поэтому он сдвигает свою фишку со шкалы, чтобы показать, что для него раунд завершён. В свой ход зелёный игрок тратит остаток золота на монумент и тоже сдвигает свою фишку со шкалы очерёдности хода.

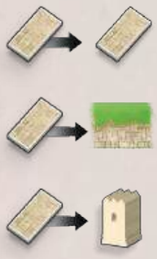


В следующем раунде очерёдность хода будет такой:
— Жёлтый игрок займёт 1-е деление шкалы очерёдности хода (поскольку он купил пьедестал 1-го игрока).
— У белого и красного игроков одинаковые показатели населения, являющиеся наименьшими среди оставшихся игроков, но у белого игрока меньше монументов, поэтому его фишка помещается перед фишкой красного игрока на шкале очерёдности хода.
— У синего и зелёного игроков одинаковое количество населения и монументов, поэтому их очерёдность хода по отношению друг к другу не меняется.



Размещение объектов на местности

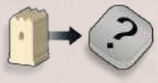
Когда вы покупаете объект, помещаемый на планшет местности, вы **должны сразу разместить его на незанятых клетках**, соблюдая следующие условия:



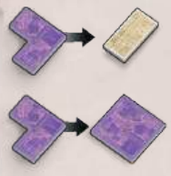
Жетон дороги должен **соприкасаться** с другим **жетоном дороги**, с **дорожкой** или с **фишкой башни**. Жетоны коротких дорог во время хода можно размещать в разных местах, отдельно друг от друга, но соблюдая вышеуказанное правило.

*Жетон длинной дороги можно размещать на **клетках с водой**, но **его начало и конец должны находиться на клетках суши**. В таком случае переверните жетон на сторону моста (он всё ещё считается жетоном дороги).*





Фишка башни должна **соприкасаться** с **другим объектом**, ранее размещённым на планшете местности, и должна стоять на клетке суши.



Жетон строения должен **соприкасаться** с **жетоном дороги** или с другим **жетоном строения такого же типа (цвета)**. Вы можете ориентировать их по-разному, но они должны находиться на клетках суши.

У каждого монумента уникальные правила размещения (см. раздел «Монументы» на с. 5).

Клетки с природными богатствами считаются клетками суши (то есть на них можно размещать объекты). Если к концу игры на них не будет построено никаких объектов, то такие клетки принесут дополнительные ПО!

***Совет.** Чтобы игра шла быстрее, передавайте ход сразу после покупки объекта. Пока вы занимаетесь размещением, другой игрок уже сможет выбирать, на что потратить своё золото!*

Примеры:



Дорожка (нижний край планшета)



Есть пять типов строений, каждый из них отмечен цветом и буквой: Б — библиотека, Ф — ферма, Ж — жилище, Р — рынок, Х — храм.

Управление ресурсами

Игроки тратят золото в свой ход на покупку объектов, передвигая фишку золота вправо по шкале на планшете ресурсов. Тратить золото можно, пока фишка не достигнет значения «7» (или «9», если вы взяли заём [см. раздел «Займы» далее]). Когда фишка достигает максимума, раунд для игрока завершается, и до следующего раунда он не может выполнять действия.

Когда игрок покупает строение или монумент, он должен сразу **увеличить производство ресурса**, указанного на жетоне или карте купленного объекта, продвинув **фишку этого ресурса** по соответствующей шкале. В игре есть 3 типа ресурсов: еда, керамика, механизмы.

Каждый раз, когда его **фишка любого ресурса** достигает **символа населения** на шкале или проходит через него, игрок продвигает **фишку населения** на одно деление вправо: чем больше город производит, тем больше в нём людей! Если в течение раунда население хотя бы одного игрока достигает максимума, игра завершается в конце этого раунда.

***1. Потратьте золото**, чтобы выполнить действие.*



***2. Немедленно увеличьте производство ресурсов**, указанных на жетоне строения или карте монумента.*

***3. Немедленно увеличьте население**, когда фишка любого ресурса достигнет символа населения.*

Займы

Пока вы не потратили всё золото, вы можете в любой свой ход взять заём. Это **свободное** действие выполняется вместе с обязательной покупкой объекта и даёт 2 дополнительных золота — то есть в этом раунде вы можете потратить **9 золота**, а не 7. Заём можно вернуть в любом из следующих раундов, потратив 3 золота. Если после возврата займа у игрока остаётся золото, он обязан купить объект в тот же ход. **Если в конце игры у вас есть невозвращённый заём, вы теряете 2 ПО!**

Взяв заём, вы берёте жетон займа из запаса и кладёте его рядом с собой лицевой стороной вниз. Когда вы возвращаете заём, поместите этот жетон в запас лицевой стороной вверх.

***Примечание.** Одновременно у вас может быть **только один заём**. После того как вы вернули один заём, вы снова можете взять другой.*



МОНУМЕНТЫ



Пока в колоде монументов есть карты, на столе всегда должны лежать **3 карты монументов** лицевой стороной вверх. Когда вы покупаете монумент, вы берёте и его карту, и его фишку(-и), а затем сразу же выкладываете взамен новую карту монумента и его фишку(-и). Чтобы купить монумент, вы **должны выполнить все условия его размещения** и **потратить всё оставшееся у вас золото**. Соответственно, когда вы покупаете монумент, раунд для вас завершается.



Карта монумента разделена на три части:
А. Ресурсы, население и/или ПО, которые вы получаете за покупку.
Б. Расположение и тип клеток, необходимых для размещения монумента.
В. Объекты, соприкосновение с которыми необходимо для размещения монумента (каждый объект должен соприкасаться с ним хотя бы вдоль края 1 клетки с одной из сторон).

Примеры:



* Этот монумент размещён правильно: он занимает как минимум 1 клетку воды и соприкасается с дорогой и библиотекой. *Примечательно, что этот монумент можно полностью разместить на воде!*



Если монумент состоит из нескольких фишек, то достаточно, чтобы нужные объекты соприкасались только с одной из них (но можно и с несколькими).

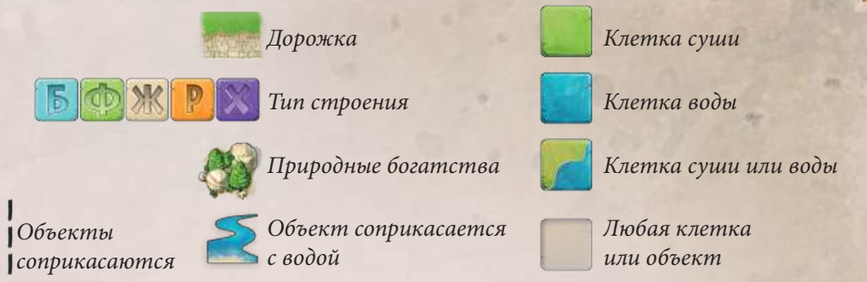


Если монумент состоит из нескольких фишек, они должны соприкасаться друг с другом…

…хотя иногда между ними может быть клетка или объект определённого типа.



Некоторые монументы **МОГУТ или ДОЛЖНЫ размещаться на клетках воды**. Следите, требует ли карта, чтобы монумент начинался и заканчивался на **клетках суши**. Например, монумент «Акведук» должен соприкасаться с клеткой воды.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПО



Игра завершается **в конце раунда, в котором фишка населения любого игрока достигает последнего деления шкалы**. В ином случае игра завершается **после окончания 10-го раунда**, когда заканчиваются жетоны строений.
По завершении игры переверните основной планшет и используйте фишки игроков для подсчёта ПО за следующие категории:



1. Население. Игроки получают 1 ПО за каждое кольцо, которого достигла или через которое прошла на шкале фишка населения игрока.



2. Наименьший показатель производства ресурса. Игроки получают ПО в соответствии с наименьшим показателем на их планшетах ресурсов. Например, если фишки еды, керамики и механизмов находятся на делениях «8», «9» и «11», игрок получает 8 ПО.



3. Монументы. Игроки получают 1 ПО за каждое кольцо на своих картах монументов.



4. Природные богатства. Игроки получают 1 ПО за каждую незанятую клетку природных богатств, с которой соприкасается хотя бы один объект.



5. Районы. Игроки получают 1 ПО за каждый жетон строения, окружённый со всех сторон любыми из следующих элементов: жетоны строений и дорог, фишки башен и монументов, клетки воды и природных богатств, дорожка или край карты (то есть не учитываются только обычные клетки суши).

6. Займы. *Игроки, у которых остался жетон займа, теряют 2 ПО.*

Игрок, набравший больше всех ПО, становится победителем! В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше монументов.



Информация о подсчёте ПО в конце игры кратко изложена в левой части планшета ресурсов.



***Район:** учитывается всё, кроме обычных клеток суши. Каждый район даёт 1 ПО.*

*1 ПО за каждую клетку **природных богатств** рядом хотя бы с одним объектом.*



Обратная сторона основного планшета

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА



Если вы хотите сыграть по расширенным правилам, добавьте в партию **карты общих целей**. При подготовке к игре перемешайте их и выложите 3 случайные карты рядом с основным планшетом, а остальные верните в коробку.



Каждая карта общей цели разделена на две части:
А. Изображение цели.
Б. Количество ПО, которое можно получить за 1-й и 2-й наилучшие результаты.

В конце игры ПО, указанные на картах общих целей, получают игроки, которые лучше всех справились с этими целями. Если несколько игроков претендуют на 1-е место, сложите ПО за 1-е и 2-е место и поровну разделите их между этими игроками (с округлением вверх). Если несколько игроков претендуют на 2-е место, все они получают 1 ПО.



1. Самая большая область незанятых клеток суши, окружённая объектами, клетками природных богатств и/или клетками воды, но **не** краями карты или дорожкой.

2. Самая длинная дорога (непрерывная цепочка из жетонов коротких и длинных дорог) по числу клеток.

3. Наибольшее количество монументов.

4. Наибольшее количество жетонов строений, соприкасающихся с клетками природных богатств.

5. Наибольшее количество жетонов строений, соприкасающихся с водой.

6. Наибольшее количество жетонов строений указанного типа.

7. Наибольшее значение на шкале указанного ресурса.

8. Наибольшее количество соприкасающихся жетонов строений указанного типа.

9. Наибольшее количество жетонов строений, соприкасающихся с краями карты (дорожка **не учитывается**).

10. Наличие районов для строений каждого типа (если несколько игроков достигнут этой цели, поровну разделите между ними 4 ПО).

 — *любой жетон строения*

ОДИНОЧНАЯ ИГРА



В одиночной игре вам противостоит автоматический соперник (АС), который пытается построить свой город. Проведите подготовку к игре с 2 игроками (см. раздел «Подготовка к игре» на с. 2) и добавьте **карты для одиночной игры** — перемешайте их и поместите колоду лицевой стороной вниз в удобном месте.

Игра проходит со следующими отличиями:

— Пока в колоде монументов есть карты, на столе всегда должны лежать **2 карты монументов** (в обычной игре — 3).
— **АС ходит первым в каждом раунде**, поэтому пьедесталы в одиночной игре не нужны, их можно оставить в коробке.

В ход АС раскройте 1 карту для одиночной игры. Каждая такая карта разделена на несколько частей, в которых указано, какие объекты уходят в сброс (начиная с верхней части). **Когда игрок делает свой последний ход в раунде, раунд завершается и для АС.** Затем начинается новый раунд.

Примеры карт для одиночной игры:

1. Сбросьте жетон строения, указанный в верхней части этой карты.
2. Если это невозможно, сбросьте жетон строения, указанный в центральной части этой карты.
3. Если и это невозможно, АС берёт карту монумента слева (стрелки и указывают, какую именно карту нужно взять).





Верхняя часть этой карты предписывает сбросить сразу два объекта, если это возможно. Если ни один из них нельзя сбросить, перейдите к следующей части карты.



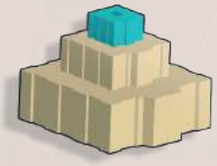
Эта карта предписывает перемешать все карты для одиночной игры (включая эту) и раскрыть новую карту.

В конце игры подсчитайте свои ПО по обычным правилам. Также подсчитайте количество ПО, набранное АС, в соответствии с выбранным уровнем сложности:

— Низкий уровень сложности: сумма показателей всех ваших шкал ресурсов .
— Высокий уровень сложности: то же, что и низкий + ПО на картах монументов, которые получил АС.

Вы побеждаете, если набрали больше ПО, чем АС!

ИСТОРИЯ ЧУДЕС СВЕТА



ЗИККУРАТ

Зиккураты — многоступенчатые пирамиды с каменными террасами и лестницами, которые строили древние народы Месопотамии. Начиная с 3-го тысячелетия до нашей эры появилось поверье, что в зиккуратах, которые тянулись вершинами к небу, селились боги. Некоторые современные учёные полагают, что Вавилонская башня из Ветхого Завета была именно зиккуратом.



ПИРАМИДЫ ГИЗЫ

Этот комплекс пирамид получил название от плато Гиза, на котором древние египтяне возвели их примерно в 26-м веке до нашей эры. Крупнейшие пирамиды являются гробницами великих фараонов: Хеопса, Хефрена и Микерина. Пирамиды Гизы — единственное из семи чудес Древнего мира, которое сохранилось до наших дней.



ОБЕЛИСКИ

Первые египетские обелиски были построены примерно в 2000 году до нашей эры. Обелиски — это монументы с четырёхугольным основанием и пирамидальной вершиной, вытесанные из одного каменного блока. Считалось, что они служат защитой от зла и природных катаклизмов.



ТРОЯНСКИЙ КОНЬ

Сооружение времён мифической Троянской войны (построено примерно в 1200 году до нашей эры), являющееся символом коварства. Согласно легенде, греки оставили огромного деревянного коня под стенами Трои, и троянцы забрали его как трофей, не зная, что внутри него прячутся греческие воины. Ночью они вышли и открыли ворота для своей армии.



ВОРОТА ИШТАР

Вавилонский царь Навуходоносор II велел построить Ворота Иштар примерно в 575 году до нашей эры. Ворота носят имя главной богини аккадской мифологии. Глиняные кирпичи покрыты синей глазурью и сотнями изображений мифических и реальных животных. Ворота Иштар считались одним из первых чудес света.



ТЕАТР

Первые театры появились в Древней Греции ранее 550 года до нашей эры. Они не сохранились, поскольку строились из дерева, чтобы их можно было легко собирать и разбирать. Древние римляне стали строить постоянные театры из кирпича — и некоторые из них стоят до сих пор.



ПАРФЕНОН

Этот храм, построенный в честь богини Афины в 5-м веке до нашей эры, является памятником классической греческой архитектуры. Его выделяют величественные колонны с каннелюрами — вертикальными желобами.



ГАВАНЬ КАРФАГЕНА

Карфаген, расположенный на северном побережье Африки (современный Тунис), был самым важным торговым центром древнего Средиземноморья и одним из самых процветающих городов того времени. Гавань начали строить примерно в 300 году до нашей эры с целью сделать её центром торговли и флота. Похожая на кольцо конструкция позволяла крупным судам находиться внутри для осмотра и ремонта перед возвращением в открытое море.



АКВЕДУК

Эти сооружения использовались в древности многими цивилизациями. Акведуки — это каналы, по которым вода поступала для нужд сельского хозяйства, а также для бань и фонтанов. Римские акведуки, датируемые 312 годом до нашей эры, выдержали испытание временем: некоторые из них до сих пор используются по назначению.



ПЕТРА

Город, построенный арабами в 5-м веке до нашей эры на территории современной Иордании. Петра была крепостью и центром торговли, а также в городе была уникальная система водоснабжения, театры, музеи, храмы, гробницы… и всё это было вырезано прямо в скале! Петра — объект всемирного наследия ЮНЕСКО, а в 2007 году город был признан одним из Новых семи чудес света.



АЛЕКСАНДРИЙСКИЙ МАЯК

Одно из семи чудес Древнего мира. Александрийский маяк возвели в период между 280 и 247 годами до нашей эры на острове Фарос. Маяк возвышался более чем на 100 метров и на протяжении веков оставался самым высоким сооружением в мире. Это было прекрасное разнообразие форм: квадратное основание, восьмиугольная середина и цилиндрическая верхушка, увенчанная статуей Посейдона. Бог морей не смог защитить маяк: его разрушили землетрясения.



ВЕЛИКАЯ КИТАЙСКАЯ СТЕНА

Это ещё одно из Новых семи чудес света, а также центр притяжения для туристов, едущих в Китай. Стену начали возводить в 5-м веке до нашей эры, а закончили только в 17-м веке, и её длина со всеми ответвлениями составляет 21 196 километров. Стена служила защитой от вторжений соседей, а также для пограничного контроля и развития торговли.



РИМСКИЙ МОСТ

Римские арочные мосты стали революцией в древнем инженерном и строительном деле. Эти сооружения из камня и бетона до сих пор считаются одними из прочнейших в мире. Первые мосты появились во 2-м веке до нашей эры, и некоторые из них используются до сих пор.



КОЛИЗЕЙ

Этот овальный каменный амфитеатр в Риме является одной из самых узнаваемых достопримечательностей. Строительство Колизея было завершено в 80 году нашей эры, и он сразу стал символом могущества Римской империи. На его арене проводились представления, гладиаторские бои и даже казни христиан. Колизей вмещал до 80 тысяч зрителей, обладал прекрасной акустикой и видимостью, и покинуть его можно было за считанные минуты.



ИППОДРОМ

Ипподромы возводились греками для лошадиных скачек и, особенно, гонок на колесницах (популярного вида спорта, восходящего как минимум к 7-му веку до нашей эры, когда он входил в программу Олимпийских игр). Иногда гонки были частью религиозных празднеств, но чаще древние греки и римляне приходили смотреть на зрелище и делать ставки!



ЧИЧЕН-ИЦА

Сооружение храма народа майя, который впоследствии станут называть Чичен-Ица, началось в 6-м веке нашей эры. Пирамидальная структура служила обсерваторией, «возвещавшей» о солнцестояниях и равноденствиях, а на вершине храма совершались человеческие жертвоприношения.



СИТЭННО-ДЗИ

В 593 году нашей эры принц Сётоку основал Ситэнно-дзи (храм Четырёх небесных владык), который считается первым и старейшим буддийским храмом в Японии. Он не раз был повреждён, но каждый раз реставраторы восстанавливали его оригинальный вид: Золотой зал, пятиярусная пагода и крытая галерея с тремя воротами. Последний раз он был полностью реконструирован в 1963 году.



АНГКОР-ВАТ

Город Ангкор в Камбодже, построенный в период с 9-го по 15-й век нашей эры, обладает высочайшей археологической ценностью. Являясь объектом всемирного наследия, он занимает огромную площадь в 400 квадратных километров, и на его территории проживает около полумиллиона людей. Город был построен как политический и религиозный центр Кхмерской империи и включает в себя храмовый комплекс Ангкор-Ват и королевский дворец.



МОАИ

Антропоморфные статуи на острове Пасхи в юго-восточной части Тихого океана (территория Чили). Насчитывается около 900 моаи, созданных между 1250 и 1500 годами нашей эры руками коренного населения — рапануйцами. Для них статуи обладали церемониальным и религиозным значением. Многие моаи сделаны из вулканического туфа — горной породы, которая легко поддаётся обработке.



МАЧУ-ПИКЧУ

Одно из Новых семи чудес света, которое часто называют «потерянным городом инков» или «городом среди облаков». Город был построен в середине 15-го века нашей эры высоко в андских горах — вероятно, в месте, которое свято почиталось среди инков.



ПАГОДА ТХЬЕНМУ

Буддийский храм Тхьенму был заложен в 1601 году (если верить легенде, по приказу вьетнамского князя, которого посетило видение). Сердце храма — прекрасная восьмиугольная семиэтажная пагода Фыок Зуен высотой 21 метр. Это самая высокая пагода во Вьетнаме, и она считается неофициальным символом Хюэ, столицы последней династии вьетнамских императоров.



ПОДПИШИТЕСЬ НА НАШИ КАНАЛЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ, ЧТОБЫ БЫТЬ В КУРСЕ НОВОСТЕЙ ОБ ИГРЕ:

@MEEPLEBR @BRAZILMUNDUS

VK.COM/LAVKAIGR T.ME/LAVKAGAMES

LAVKA GAMES

WWW.LAVKAIGR.RU

